

Les Gardiens

un projet vidéo-informatique de Vincent Lévy
en coproduction avec le Centre de Création Numérique Art3000-Le Cube



*«Le besoin d'être regardé n'est pas une motivation humaine
parmi d'autres : c'est la vérité des autres besoins»
(Tzvetan Todorov, «La Vie commune»)*



SOMMAIRE

Intro	p.4
Description	p.5
Description technique	p.6
Regards	p.10
Le territoire et les Gardiens	p.11
Equipe de travail	p.13
Planning	p.14
Références artistiques	p.15
Biographie et autres installations	p.20
Presse	p.34
Contact	p.42

“Les Gardiens” vous regardent. Leur regard insistant, fixé sur vous en permanence vous trouble. Lorsque vous bougez, ils continuent à vous suivre du regard. Ils ne vous quittent pas des yeux ! Semblent-ils amicaux ? ou hostiles ? Vous rejettent-ils ? ou vous acceptent-ils ? Tout dépend de votre comportement : vous venez de pénétrer sur leur territoire, vous devez apprendre leurs règles pour vous sentir - ou pas - accepté.

Ce projet d’installation, «Les Gardiens», est né du développement d’un autre projet, encore en cours, «Regards d’amour/Regards de haine». Celui-ci est un diptyque vidéo, non interactif, où deux images diffusées côte à côte présentent chacune la même personne, mais dans l’une avec un regard d’amour et dans l’autre avec un regard de haine. Ces images sont au ralenti et une centaine de personnes sont ainsi montées, à tour de rôle, dans un dispositif de vision totalement contemplatif.

En présentant à l’époque ce projet à Florent Aziosmanoff, du centre de création numérique du Cube d’Issy-les-Moulineaux, les discussions ont fait évoluer l’idée du portrait unique et contemplatif au portrait de groupe *interactif* : avoir plusieurs personnages à l’écran, qui suivent les visiteurs du regard, avec des expressions qui vont de l’amour à la haine par étapes.

Cela semblait comme une évidence de vouloir confronter les visiteurs à l’altérité : celle des personnages de l’écran, silencieux et inaccessibles, au regard perçant et peut-être jugeur.

Ces personnages forment un groupe, dont l’appartenance sociale n’est pas clairement établie : seuls leurs coiffures ou leurs vêtements peuvent donner des indices (âge moyen, autour de la quarantaine, occidentaux, majorité blanche, 3 femmes et deux hommes). Mais, contrairement à l’histoire de la représentation, où les portraits de groupe sont justement une mise en scène d’un groupe social, avec des codes clairs, ici, aucune évidence ne se détache et nous sommes face à un mystère.

En pénétrant sur leur territoire, c’est à dire l’espace situé devant l’écran, les visiteurs s’exposent à leur regard, à leur jugement. Ils ne sont plus dans la position de l’observateur, du spectateur neutre et transparent, mais dans la position de l’observé : ils deviennent l’Autre.

C’est cette possibilité de trouble qui m’intéresse, afin de créer les conditions d’une expérience sensible, qui nous parle de notre existence humaine commune.

D

DESCRIPTION

L'installation "Les Gardiens" est une oeuvre interactive comportementale : elle est sensible à la présence des visiteurs et à leur comportement.

Elle se présente sous la forme d'un écran vidéo de grande taille, posé horizontalement à hauteur de regard des visiteurs. Dans cet écran, sont visibles cinq personnages, dont on ne voit que le haut du corps, sur un fond blanc lumineux. Ils ont les yeux fermés pour certains, ou regardent ailleurs pour les autres.

Il n'y a aucun son, et il n'y en aura pas.

Lorsqu'un visiteur s'approche de l'installation, l'un des personnages à l'écran déplace son visage vivement vers lui et se met à le regarder fixement. Il a une expression neutre, plutôt proche de la curiosité circonspecte : «Qui es-tu ? Que viens-tu faire



ici ?» semble-t-il dire.

Quel que soit le mouvement du visiteur dans cet espace, et tant qu'il y reste, ce personnage le suit du regard. Seul son expression va changer, selon le comportement du visiteur : si celui-ci se tient calme, à une distance respectable, soucieux d'établir semble-t-il une relation durable et calme avec le personnage, alors l'expression de ce dernier va être de plus en plus amicale, presque amoureuse ; au contraire, si le visiteur est "nerveux", se rapproche trop près de l'écran, a un comportement agressif, alors l'expression va

être de plus en plus hostile, voire haineuse.

Paradoxalement, certains Gardiens pourront apprécier une attitude plus «agressive» de la part des visiteurs, y voyant une un esprit d'initiative ou de dynamisme qui les rend sympathiques.

Si un autre visiteur s'approche simultanément, un second personnage de l'écran va le suivre du regard, selon les mêmes règles ; et ainsi de suite, les cinq personnages de l'écran peuvent suivre du regard cinq visiteurs simultanément.

Cet interaction bilatérale - du visiteur aux personnages de l'écran et vice-versa - est complétée par une communication entre les personnages : si par exemple l'un d'eux trouve un visiteur particulièrement sympathique, il va amener les autres à partager sa relation avec lui. De même, si l'un d'eux trouve un visiteur particulièrement hostile, il peut en avertir ses compagnons et ils peuvent être plusieurs à le suivre en le regardant lourdement.

Les personnages peuvent aussi être sensibles à un sentiment d'envahissement de leur espace, lorsque de trop nombreux visiteurs sont présents : ils donnent alors des coups d'oeil rapides et désordonnés vers tous les visiteurs simultanément, comme si un sentiment de panique les habitait.

Enfin, une dimension de mémorisation des visiteurs est envisagée : lorsque l'un de ceux-ci entre particulièrement en sympathie avec un Gardien (lorsqu'il est resté longtemps, calmement, tranquillement...), son image est enregistrée sous forme de film très court. Elle est intégrée à une sorte de catalogue sous forme de cube brillant, qui apparaît entre les mains du Gardien.

D

ESCRPTION TECHNIQUE

L'installation «Les Gardiens» est une oeuvre comportementale qui fonctionne en temps réel. Elle utilise un écran de grande taille, un ordinateur et une caméra, dont la fonction est de filmer le champ devant l'écran et de fournir cette image à l'ordinateur, pour détecter la présence des visiteurs et analyser leur comportement.

Les personnages dans l'écran doivent suivre du regard un visiteur dès qu'il se présente face à eux et de façon à ce que l'impression soit immédiate et véritable pour ce visiteur. Les différents domaines de travail concernés pour produire l'oeuvre sont : la fabrication et l'animation des personnages, la captation du comportement des visiteurs, et enfin la scénarisation des *actions mutuelles* possibles des personnages et des visiteurs.

La fabrication et l'animation des personnages

Afin de pouvoir travailler les expressions des personnages, des comédiens les jouent. J'ai pensé au début pouvoir les filmer chacun avec des expressions différentes, et pour chacune des expressions avec le visage/regard qui se tournait d'un côté et de l'autre ; mais cela se heurtait d'une part à des problèmes de stockage et de programmation beaucoup trop importants et d'autre part à un manque de véracité et de souplesse dans le rendu.

Nous avons donc, avec l'équipe du Centre de création numérique du Cube, envisagé l'utilisation de la 3D.

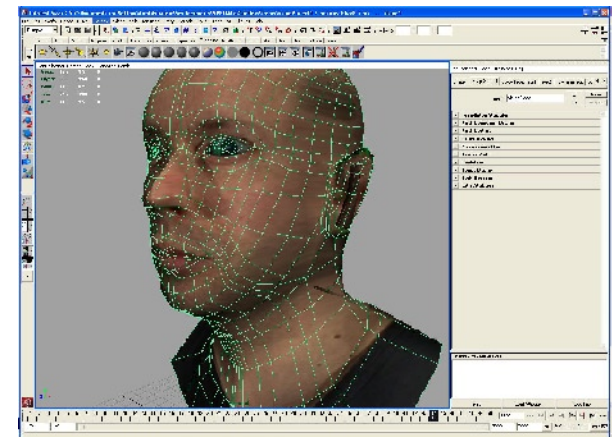
Généralement, lorsque l'on veut reproduire le visage d'un être humain en 3D, on filme un comédien avec des capteurs sur son visage et on récupère les données des capteurs pour le modéliser en 3D. Son visage prend alors la forme

d'un mesh sur lequel on applique des textures différentes, pour reproduire la peau, les yeux, etc... Le mesh (ou tricôt en français) est constitué de surfaces de base : les polygones. Plus il y a de polygones, plus le mesh est complexe et plus l'objet fabriqué est finement rendu ; mais en contrepartie les temps de calcul sont plus longs.

Donc plus on désire un personnage «réaliste», plus le nombre d'informations devient important, et plus cela devient difficile à gérer en temps réel. Or, ce que je voulais était justement des personnages extrêmement réalistes.

D'autre part, dans un souci naturaliste, je voulais conserver les visages filmés des comédiens. Je ne voulais pas d'un rendu type 3D, avec des surfaces et une apparence au final artificielle.

Ce qui m'intéresse, au contraire, c'est la vibration particulière et caractéristique de l'image vidéo, car je trouve que c'est là que



s'exprime le plus le vivant.

Je désire ainsi que le visiteur ait un véritable trouble quand il se retrouve face aux personnages de l'installation, les *Gardiens* : ils ont l'air tout à fait réaliste (comme une image vidéo classique), et pourtant ils ont un comportement qui les renvoie à une autre imagerie (celle de la 3D des jeux vidéos).

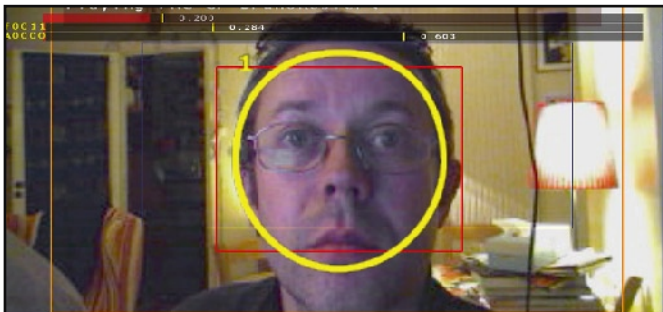
Ce souci de naturalisme implique de trouver une nouvelle manière d'appréhender le travail de la 3D : il s'agit d'utiliser les séquences vidéos des différentes expressions du visage de chaque comédien comme objet projeté sur le support constitué par le mesh 3D.

Enfin, ces nouveaux visages seront paramétrables afin de pouvoir suivre du regard les visiteurs, ce qui signifie pouvoir bouger des parties du corps différentes indépendamment, simultanément et mutuellement : les yeux (constitués des deux globes oculaires), la tête, le cou, le tronc, les bras et mains.

Les passages d'une expression à une autre donneront lieu à des transitions dynamiques, par changement de mesh ou par fondu vidéo.

La captation du comportement des visiteurs

Pour percevoir la présence et les mouvements du visiteur, l'installation fonctionne avec un système de reconnaissance de visages, basé sur une caméra filmant le champ devant l'écran de diffusion : si le visage d'un visiteur est détecté, le système va le comptabiliser et le "suivre". Il sera capable de déterminer si plusieurs visiteurs sont présents simultanément et quelles sont leurs comportements respectifs.



«Fantôme(s)» (2005), ma précédente installation
développement Didier Bouchon / CCN Art 3000 Le Cube-
fonctionnant avec un système de reconnaissance de visages

La scénarisation des comportements

Chaque personnage a une personnalité propre, différente des autres (certains seront plus accueillants que d'autres par exemple, ou de meilleure humeur,...). Ces caractéristiques permettent d'établir l'état d'esprit du Gardien au moment où le visiteur arrive.

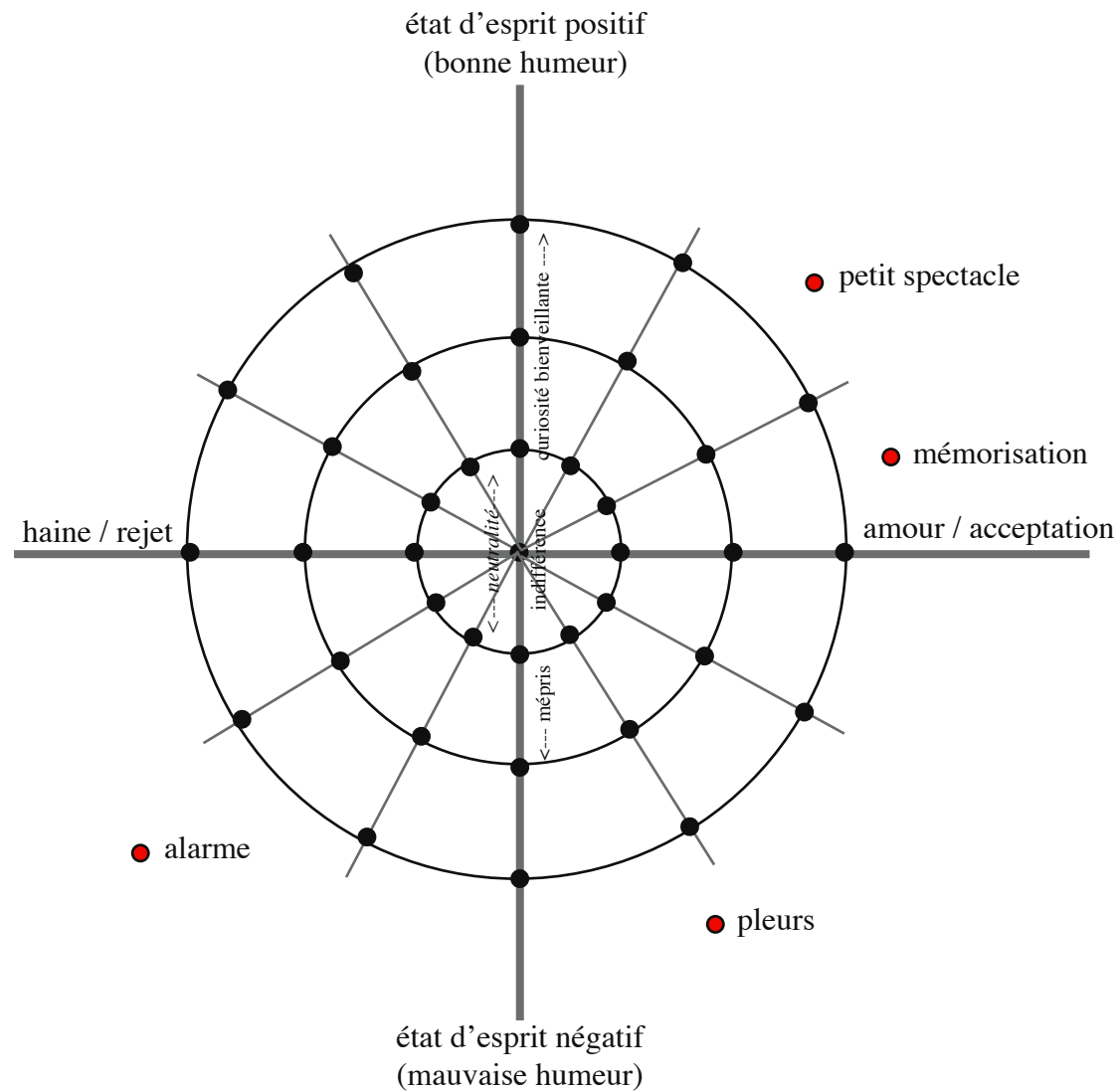
Ensuite, le comportement du visiteur et l'environnement général fournissent les données nécessaires au comportement du Gardien.

Ces données sont donc constituées :

- de la présence ou absence de visiteur(s),
- de leur position dans l'espace horizontalement et verticalement,
- de leur mouvement propre dans cet espace (fixe, en mouvement, ou agité),
- du volume d'occupation de cet espace par les visiteurs (vide, quelqu'uns, nombreux, plein).

Le comportement des Gardiens, visible pour les visiteurs, consiste en un changement d'expression au niveau du visage (regard, traits) et de la posture (avancée, mouvement des bras et des amins).

L'enjeu pour les Gardiens est de savoir si le visiteur doit être considéré comme sympathique, et donc pouvant être accepté, ou comme antipathique, et donc devant être rejeté. Les passages d'une expression à une autre sont dynamiques et non déterminés à l'avance. Une grille de comportement permettra au système de connaître les transitions possibles (cf page suivante).



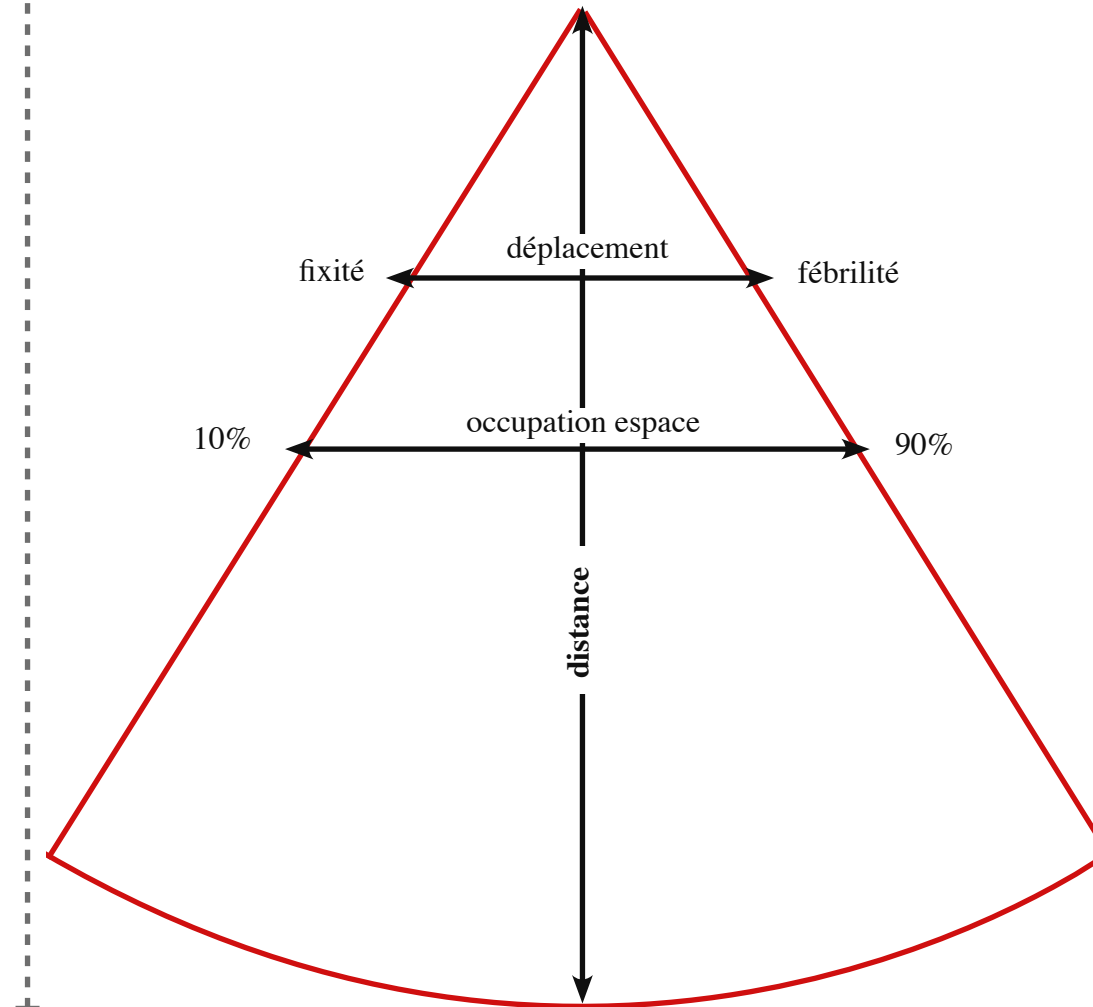
**Grille globale de comportement des Gardiens
(maquette février 2008)**

- comportement de base
- comportement exceptionnel

Écran de diffusion



Espace parcouru par le visiteur
(délimité en rouge par le champ de la caméra de captation)



**Synoptique des interactions
entre le comportement du ou
des visiteur(s) et le système de
diffusion des visages.**

R

EGARDS

Les personnages de l'installation, «Les Gardiens, suivent du regard le visiteur.

La situation est intrigante, troublante pour celui-ci. Il est rare, dans le quotidien, d'être regardé droit dans les yeux d'une manière aussi insistante.

Il y a bien les bébés et ses parents qui se regardent ainsi mutuellement et longuement, et qui se cherchent même, dans une relation de co-reconnaissance «*Tu es mon enfant-tu existes - Je suis ton parent - tu me reconnais comme tel*».

Mais, étant adultes, lorsque deux personnes se regardent dans les yeux plus de 10 secondes d'affilée, il n'y a que deux possibilités : soit c'est pour se battre, soit c'est pour faire l'amour.

Autant dire que ce regard des personnages dans l'écran peut être perçu par le visiteur comme une agression - ou une invitation -. Mais, il est, toujours, *reconnaissance* : le visiteur est là, *hic et nunc*, perçu par les personnages de l'écran et donc reconnu dans son existence. Cette reconnaissance du visiteur, cette accession à l'existence par l'entremise de l'oeuvre, renvoie pour moi à la place de l'art dans la société : un miroir donnant à voir notre propre existence et notre particularité en tant qu'humains.

En tant qu'artiste et en tant qu'individu, je m'inscris dans une lignée humaniste, qui, à travers Rousseau, Adam Smith ou Sartre, voit dans la vie sociale et collective le propre de l'humanité.

.«L'homme sociable, toujours hors de lui, ne sait vivre que dans l'opinion des autres, et c'est, pour ainsi dire, de leur seul jugement qu'il tire le sentiment de sa propre existence» (Rousseau, «Discours sur l'origine de l'inégalité»)

Rousseau inscrit le besoin du regard d'autrui dans la définition même de l'homme, et en cela se sépare de la tradition classique qui voit dans la solitude et l'autarcie la perfection de l'homme (idée selon laquelle il y a un être humain essentiel qui n'a pas besoin des autres).

Adam Smith abonde et développe Rousseau. Quel est le but que nous poursuivons dans une vie ? : «Que l'on nous observe, que l'on s'occupe de nous, que l'on nous prête attention avec sympathie, satisfaction et approbation: voilà tous les avantages que nous pouvons viser.» («The theory of moral sentiments»)

Ainsi, l'accession à l'humanité passe par le regard porté par les autres, par leur *reconnaissance*. Rien de pire que le mépris, que l'indifférence, symbole de non-existence. Mieux vaut être mauvais et reconnu comme tel qu'invisible et transparent au regard des autres.

Je rapproche cette idée à la situation dans laquelle se trouve actuellement les zones d'exclusion constituées par les banlieues. Rien de pire pour ceux qui y vivent que, non seulement de se sentir relégués aux marges de la cité, mais en plus d'y être *invisibles*, non considérés socialement et donc inexistants en tout points de vue.

LE TERRITOIRE ET LES GARDIENS

L'installation fait référence au territoire, un territoire tout virtuel, celui délimité par les regards des personnages.

Car que gardent-ils, ces *Gardiens*, sinon juste ce bout d'espace englobé par leur champ de vision ?

Ou plutôt, ce champ fait office de frontière, de *sas*, entre leur monde - blanc, illuminé, inaccessible, le monde de la représentation - et le nôtre - la réalité, le quotidien, le monde de l'expérience sensible et immédiate -.

De notre relation avec eux, fait d'acceptation ou de rejet, dépend notre capacité à nous projeter en eux, ou avec eux.

Le titre de l'installation, «Les Gardiens», m'a été inspiré par un texte de Kafka, - une *parabole* selon le terme de Kafka - inséré à l'intérieur du roman «Le procès».

Il n'y a pas de lien direct entre cette histoire et l'installation, mais plutôt un état d'esprit commun à l'*être kafkaiën*, être humain par excellence, soumis à des contraintes sociales et existentielles qui le paralysent.

Dans «Le Procès», le personnage principal, le chargé d'affaire Joseph K., est accusé, sans qu'on ne sache jamais de quoi, et sera assassiné à la fin par ses accusateurs.

A l'occasion d'une visite dans la cathédrale de la ville, Joseph K. rencontre un prêtre qui lui raconte cette *histoire* :

«Devant la loi se dresse le gardien de la porte. Un homme de la campagne se présente et demande à entrer dans la loi. Mais le gardien dit que pour l'instant il ne peut pas lui accorder l'entrée. L'homme réfléchit, puis demande

s'il lui sera permis d'entrer plus tard. «C'est possible», dit le gardien, «mais pas maintenant». Le gardien s'efface devant la porte, ouverte comme toujours, et l'homme se baisse pour regarder à l'intérieur. Le gardien s'en aperçoit, et rit. «Si cela t'attire tellement», dit-il, «essaie donc d'entrer malgré ma défense. Mais retiens ceci: je suis puissant. Et je ne suis que le dernier des gardiens. Devant chaque salle il y a des gardiens de plus en plus puissants, je ne puis même pas supporter l'aspect du troisième après moi.» L'homme de la campagne ne s'attendait pas à de telles difficultés; la loi ne doit-elle pas être accessible à tous et toujours, mais comme il regarde maintenant de plus près le gardien dans son manteau de fourrure, avec son nez pointu, sa barbe de Tartare longue et maigre et noire, il en arrive à préférer d'attendre, jusqu'à ce qu'on lui accorde la permission d'entrer. Le gardien lui donne un tabouret et le fait asseoir auprès de la porte, un peu à l'écart. Là, il reste assis des jours, des années. Il fait de nombreuses tentatives pour être admis à l'intérieur; et fatigue le gardien de ses prières. Parfois, le gardien fait subir à l'homme de petits interrogatoires, il le questionne sur sa patrie et sur beaucoup d'autres choses, mais ce sont là questions posées avec indifférence à la manière des grands seigneurs. Et il finit par lui répéter qu'il ne peut pas encore le faire entrer. L'homme, qui s'était bien équipé pour le voyage, emploie tous les moyens, si coûteux soient-ils, afin de corrompre le gardien. Celui-ci accepte tout, c'est vrai, mais il ajoute: «J'accepte seulement afin que tu sois bien persuadé que tu n'as rien omis». Des années et des années durant, l'homme observe le gardien presque sans interruption. Il oublie les autres gardiens. Le premier lui semble être le seul obstacle. Les premières années, il maudit sa malchance sans égard et à

haute voix. Plus tard, se faisant vieux, il se borne à grommeler entre les dents. Il tombe en enfance et comme, à force d'examiner le gardien pendant des années, il a fini par connaître jusqu'aux puces de sa fourrure, il prie les puces de lui venir en aide et de changer l'humeur du gardien; enfin sa vue faiblit et il ne sait vraiment pas s'il fait plus sombre autour de lui ou si ses yeux le trompent. Mais il reconnaît bien maintenant dans l'obscurité une glorieuse lueur qui jaillit éternellement de la porte de la loi. À présent, il n'a plus longtemps à vivre. Avant sa mort toutes les expériences de tant d'années, accumulées dans sa tête, vont aboutir à une question que jusqu'alors il n'a pas encore posée au gardien. Il lui fait signe, parce qu'il ne peut plus redresser son corps roidi. Le gardien de la porte doit se pencher bien bas, car la différence de taille s'est modifiée à l'entier désavantage de l'homme de la campagne. «Que veux-tu donc savoir encore?» demande le gardien. «Tu es insatiable.» «Si chacun aspire à la loi», dit l'homme, «comment se fait-il que durant toutes ces années per«Si chacun aspire à la loi», dit l'homme, «comment se fait-il que durant toutes ces années personne autre que moi n'ait demandé à entrer?» Le gardien de la porte, sentant venir la fin de l'homme, lui rugit à l'oreille pour mieux atteindre son tympan presque inerte: «Ici nul autre que toi ne pouvait pénétrer; car cette entrée n'était faite que pour toi. Maintenant, je m'en vais et je ferme la porte.»

(«Le procès», Franz Kafka)

Il y a eu de nombreuses interprétations de cette parabole (voir un article de Michaël Löwy dans la revue Raisons Politiques au sujet de ces interprétations : <http://www.cairn.info/revue-raisons-politiques-2002-4-page-117.htm>).

Celle qui me semble la plus proche de mon point de vue

est que l'homme de la campagne paie son manque de courage et de volonté : la liberté c'est de pouvoir mourir pour la vérité. En restant passif, l'homme vieillit, devient fou et gateux et meurt sans avoir pu jamais concevoir ce qui était derrière la porte (d'autres gardiens ? la lumière divine ? ...).

Je trouve dans cette histoire - hormis mon titre - ce que j'apprécie dans l'écriture de Kafka : le sentiment, très humain, de se retrouver très près de son but - ou ce qui est désigné comme tel en tout cas -, si près qu'il en semble facilement accessible, mais qui dans la pratique se révèle sans arrêt inaccessible. Cette impossibilité, cauchemardesque, d'entrer en relation avec ce qui paraît le but de ses personnages est le trait kafkaïen par excellence.

Il a aussi cette capacité à transformer une situation extrêmement quotidienne, pour ne pas dire routinière, en un événement totalement insolite et déstabilisant.

Ainsi, dans mon installation, je désire que le visiteur ait à la fois une sensation de familiarité - les personnages qui semblent une simple vidéo projetée - et de trouble - ce trouble étant provoqué d'une part par le rendu esthétique de la vidéo «projetée» sur les visages 3D et d'autre part par le fait que ces personnages ont un *comportement* vis à vis d'eux -.

Le visiteur doit se sentir face à une représentation visuelle qu'il ne peut pas totalement s'approprier - car elle dérange ses codes habituels de représentation -. Les personnages, tout en restant humains, n'en sont pas moins des étrangers pour lui - ou bien, n'est-il pas lui-même l'étranger pour ces personnages ? -.

ÉQUIPE DE TRAVAIL

Le développement artistique et informatique de l'installation se déroule au Centre de création Numérique Art3000-Le Cube à Issy-les-Moulineaux
<http://www.lesiteducube.com/atelier/>

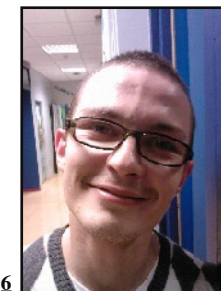
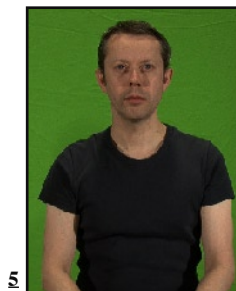
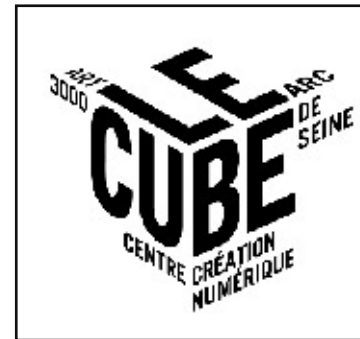
Il est sous la direction de projet de Florent Aziosmannoff **1**, assisté de Sabrina Deveaux **2**.

Le développement informatique sur Virtools est dirigé par Didier Bouchon **3**, assisté de Wissem Boussada pour la partie 3D (Maya et Virtools) **4**.

Le tournage vidéo se déroule sous ma direction **5**, en HDV, avec l'aide de Michaël Limousin **6**, régisseur technique du Cube.

Les comédiens pressentis font partie de la compagnie «La nuit surprise par le jour» : Marie Cariès **7**, Cyril Bothorel **8**, Yann-Joël Collin **9**...

Le travail de développement en cours est visible sur le blog :
<http://vlevy-lesgardiens.blogspot.com/>



P LANNING

janvier-mars 2008

- Test #1. Fabrication du visage d'un personnage en 3D, à partir de séquences vidéos: tournage en HDV d'une personne avec diverses expressions ; fabrication de son mesh 3D ; recherche et mise en place d'un mécanisme de regard ; suivi de regard (véracité) ; suivi de regard (paramétrages); affinage du visage (impression réalisme)
- Test #2. Fabrication du corps (tronc et bras) du personnage 3D matériaux du vêtement mouvement des bras
- conception et scénarisation du portrait de groupe (mise en image, interactivité,..)

avril-mai 2008

- Test #3. Suivi en temps réel d'un visiteur par un personnage seul dans l'écran.
- travail de groupe avec les comédiens. Identité de chaque personnage. expression et postures possibles (travail de réflexion et d'improvisation)
- scénarisation. Premières règles. Paramètres mis en jeu.

juin-juillet 2008

- Tournage HDV des cinq comédiens
- Post-Production. Sélection et exportation des séquences vidéos correspondant aux différentes expressions des personnages.
- Développement informatique. Fabrication des cinq personnages 3D. Intégration dans Virtools. Programmation.

septembre 2008

- Test #4. Test en conditions réelles et débogage.

novembre 2008

- exposition au Cube d'Issy-les-Moulineaux.

RÉFÉRENCES ARTISTIQUES

REGARDS

Le Regard vers le spectateur/observateur, droit dans les yeux, n'a pas été si courant dans l'histoire de la représentation. Il crée une relation extrêmement intime, une proximité presque gênante pour celui qui regarde.

Mais aussi, il indique une co-existence : *«Je te vois - Tu me vois - Nous sommes indissolublement liés.»*

«Ugolino Martelli» Da Pontorno (1530)



«Louis-François Berlin» Ingres (1832)



«Shany» Rineke Dijkstra (2002-2003)



«Martine Aubry» Jean-François Robert (2007)



PORTRAITS DE GROUPE I



«Cinq grands hommes (les pères de la perspective)» attribué à Paolo Uccello (16ème s.) et visible au Louvre est un format assez étonnant, avec ses personnes représentées assez inhabituellement coupées à la poitrine et alignés.

L'époque de la Renaissance a été une période de conquête de l'espace pictural comme espace de représentation du monde «*en miroir*» : le tableau était vu comme dans la continuité du regard du spectateur.

PORTRAITS DE GROUPE II

«La leçon d'osteologie du Dr Sebastiaen Egbertsz»
Nicolaes Eliasz. Pickenoy (1619)



«Le syndic des drapiers d'Amsterdam»
Rembrandt van Rijn (1662)

Les «portraits de groupe» ont pratiquement toujours été des portraits de groupes *sociaux* : ils sont généralement commandités par le «collectif institutionnel» afin de les représenter comme membres influents/existants de la société à laquelle ils appartiennent.

La disposition des personnes est très particulière : ils occupent tout l'espace, entourant l'objet principal de leur regroupement et perpétuant leur hiérarchie au sein même du tableau.



«Hommage à Delacroix» Henri Fantin-Latour (1864)

PORTRAITS DE GROUPE III

«Young farmers» August Sander (1913)



«Etudiants ouvriers» August Sander (1926)

Peu à peu, le groupe semble se diluer. Il se transforme en une masse indifférenciée et grouillante.

«To Raise the Water Level in a Fishpond» Zhang Yuan (1997)



«Mondello beach (#2778)» Massimo Vitali (2007)

PORTRAITS VIDÉO-GRAPHIQUES

«Elle» Catherine Ikam et Louis Fléry (1999)



«A distance» Damaris Rish (2005)

«Incubator 20003» Tony Oursler (2003)



La représentation sous forme de portrait s'est transformée : projection vidéo d'un visage sur une surface ronde (Tony Oursler), avatar 3D suivant le visiteur du regard (C. Ikam et L. Fléry), séries de photographies appelées en fonction du comportement du visiteur (Damaris Rish).

Le portrait est dynamique, matérialisé/dématérialisé et nous interroge toujours sur notre présence face à lui.



Vincent Lévy

41 ans

Artiste numérique

Formation Cinéma

Chef-monteur cinéma

et télévision (fiction et documentaire)

Depuis 1990, je suis monteur de documentaires et de fictions long-métrage - principalement de documentaires, car je suis très attaché à l'idée de la représentation du réel -.

Les réponses personnelles à ces questions m'ont conduit, en tant qu'artiste, à me détourner des rituels de réception des images traditionnels tels que la télévision ou la salle de cinéma.

Je voulais créer des expériences visuelles poétiques répondant à un certain nombre de contraintes : proposer une représentation décalée du réel, être partageables collectivement, compréhensibles intuitivement et visibles en dehors des musées (donc accessibles à tous).

En 1992 j'ai créé avec d'autres artistes le groupe "La Charrue Avant Les Boeufs (faut pas mettre)". Nous avons un atelier au Studio Goumen, un espace artistique du 20ème arrondissement de Paris, ce qui nous a entraîné à participer à des événements liés au lieu. Très vite, ce contact direct au public m'a permis de fabriquer mes premières installations interactives et participatives qui étaient très simples et avec des moyens très réduits.

En 1996, le groupe s'est dissous et j'ai continué la conception d'installations, en cherchant à rendre plus de complexité mais en gardant toujours un souci de simplicité, d'accessibilité.

Depuis 2002, je travaille tout particulièrement en collaboration avec le Centre de Création Numérique Art3000- Le Cube à Issy-les-Moulineaux, qui produit et diffuse des œuvres d'art numérique (www.lesiteducube.com/atelier/). Ils oeuvrent aussi comme partenaires dans le cadre d'expositions en plein air. J'ai découvert avec eux le concept d'œuvres «comportementales», c'est à dire qui agissent et se transforment en fonction du comportement du spectateur.



"Fantôme(s)"

**"Le Panneau du
temps qui passe..."**

- ★ «Circuit éclectique #1», Théâtre de l'AGora d'Evry, février 2008.
- ★ Le Cube, Issy-les-Moulineaux, exposition permanente, 2007.
- ★ Cinephore Days, Châlon-sur-saône, décembre 2006.
- ★ Coopération France-Chine, Shanghaï, Chine, septembre 2006.
- ★ Festival "Belef - Kreni", Belgrade, Serbie, juillet 2006.
- ★ Festival Traverse Vidéo, Toulouse, mars-avril 2006
- ★ Festival "Instant Vidéo", Martigues, novembre 2005
- ★ Festival "Arborescence", Aix-en-Provence, septembre 2005
- ★ FNAC Digitale, Paris, avril-mai 2005
- ★ Festival "1er Contact", Issy-les-Moulineaux, Le Cube, avril 2005

- ★ Bibliothèque Victor Schoelcher, Fort de France, La Martinique, novembre 2006 - janvier 2007
- ★ Résidence "Céramique Numérique" MJC Rive Gauche, Rouen, 2005 - 2006
- ★ Festival "Numeripop", St-Brieuc, novembre 2005
- ★ Festival "Rayons Frais", Tours, juillet 2004
- ★ Festival «de trop», Espace Beaujon, Paris, juin 2004
- ★ Apparition dans le film "Le rôle de sa vie" de François Favrat avec Agnès Jaoui et Karine Viard, sorti en juin 2004
- ★ Festival "Traverse Vidéo", Toulouse, fév.-mars 2004
- ★ Adaptation aux enfants de l'école maternelle Parmentier (Paris 10e), dans le cadre d'un projet d'école sur le Temps. Septembre 2003 - 2006 *en cours*
- ★ Festival "Vidéoformes", Clermont-Ferrand, mars-avril 2003
- ★ Festival "1er Contact", Issy-les-Moulineaux, Le Cube, nov. 2002
- ★ Festival "Les Instants Vidéos", Manosque, sept.-nov. 2002
- ★ Inauguration de l'E.C.M. Le Cube d'Issy-les-Moulineaux, septembre 2001, et acquisition par le lieu.
- ★ Librairie galerie Artazart, Paris 10e, mars à sept. 2001.

"L'internet du pauvre"

- ★ COUAC 1998 - Divan du Monde - Paris - , oct. 1998.
- ★ Portes Ouvertes de Pantin, oct. 1998.
- ★ Pan'Art 2 - C.N. Arts du cirque de Chalons mars 1996.
- ★ Exposition "Tout près d'ici nos prisons", Les Frigos, 1995.

"Incrustations"

- ★ “La cellule” : Expo. “Prisons” Les Frigos, sept. 1995
- ★ “De la Ciotat au quai de la Gare” : 10 ans des Frigos, mai 1995
- ★ “Les piétons” : Festival vidéo de Gentilly, nov. 1994
- ★ “Le rideau” : Studio Goumen, mai 1993

"Autres"

- ★ “Code-Barres” : Expo. “Prisons” Les Frigos, sept. 1995
- ★ “Vidéosurveillance” : Studio Goumen, mai 1995
- ★ “Le Hublot” : Arthur H. au Cabaret Sauvage - Parc de la Villette, nov. 1994 à janvier 1995
- ★ “Le trône” : Studio Goumen, mai 1994

Bourses

- ★ 2007 : bourse SCAM pour le projet "Regards d'amour / regards de haine»"
- ★ 2004 : aide à la maquette du DICREAM pour le projet "Fantôme(s)"
- ★ 2003 : bourse de la mairie de Paris pour l'adaptation et l'installation du "Panneau du temps qui passe..." à l'école maternelle Parmentier pour trois années

Résidences

★ 2006-2007 : Résidence Céramique/Numérique à la MJC Rive gauche de Rouen, association «L'oreille qui traîne». Fabrication de plaques céramiques avec impression d'images issues de l'installation «Le Panneau du temps qui passe...» exposé dans le hall de la MJC.

En tant qu'artiste numérique, j'utilise principalement l'image vidéo-graphique pour travailler sur les notions de trace et de mémoire : passage de chacun dans l'espace commun, trace de l'individu au sein de la mémoire collective.

C'est pourquoi les installations que je conçois sont dédiées et implantées en priorité dans des lieux publics et extérieurs (rue, vitrines, espaces publics «ouverts»,...), et jusqu'à maintenant imaginées comme des totems au sein de la ville.

Je considère les visiteurs de mes installations comme des acteurs et des moteurs de l'oeuvre : sans eux, sans leur regard et leur présence physique, participative, mes oeuvres n'existent pas.

Mes installations sont comme des miroirs où chacun peut, s'il le désire, s'y refléter, et s'y reconnaître. L'image y est un espace de partage dans lequel il peut coexister avec d'autres que lui-même.

Mes installations sont souvent silencieuses - seuls sont audibles le bruit de fond de l'environnement où elles sont exposées et les voix des visiteurs qui sont devant -.

L'utilisation du médium numérique me permet de traduire la durée et de travailler le temps comme une matière. Mes installations sont prévues pour être exposées sur de très longues durées, et c'est ainsi qu'elles prennent tout leur sens : au-delà du spectaculaire immédiat, elles s'inscrivent dans le flux *banal* du quotidien et permettent au public de se l'approprier.

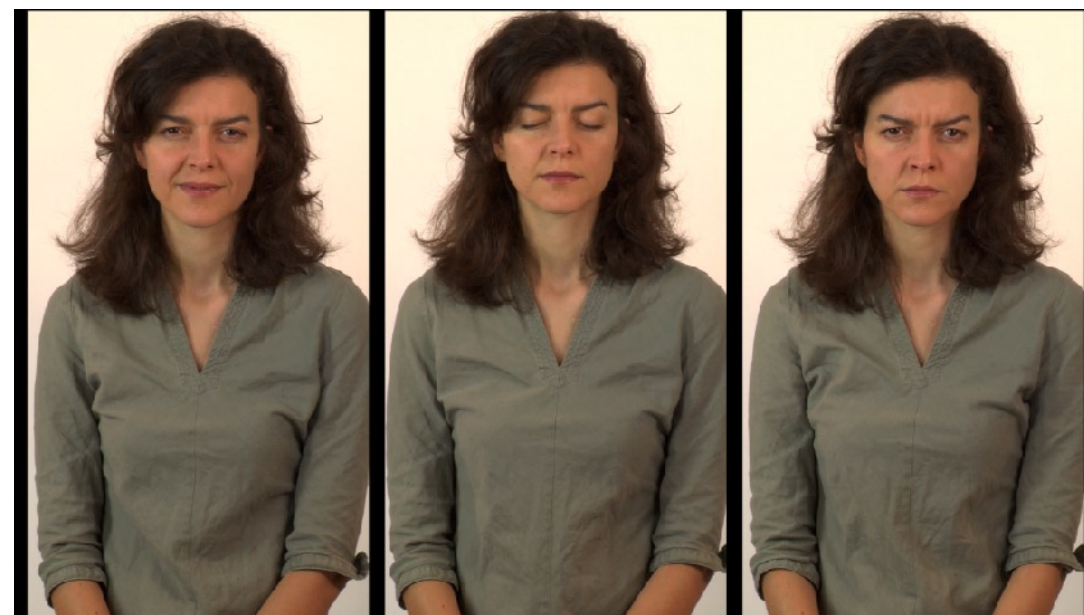
Regards d'amour /Regards de haine (*en cours*)

Qu'est-ce qui sépare un regard de haine d'un regard d'amour ? Qu'est-ce qui fait qu'une personne va passer d'un état à un autre ? Comment imaginer qu'une même personne possède également en elle ces deux forces antagonistes : l'une de construction et l'autre de destruction ?

Comment faire ressentir à d'autres personnes l'intensité de ce paradoxe bien réel ? Comment arriver, aujourd'hui, à rendre compte que l'humanité a pu - et continue à - se développer sur cette dualité ?

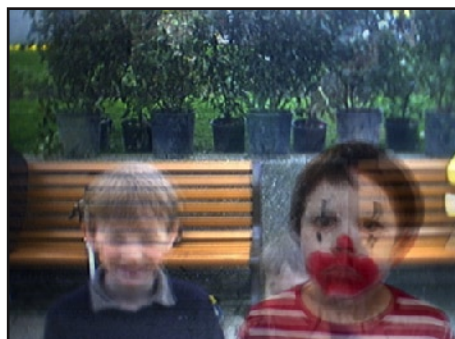
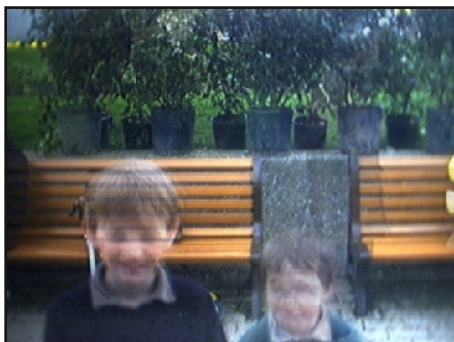
Ce sont bien là les questions que je veux (me) poser à travers cette installation et je veux y répondre par l'action, par la prise de vues. Ce sont des visages et leur exposition qui parleront pour répondre : des visages de toutes sortes, de toutes origines, de tous âges. Leur point commun est l'intensité de leur regard, dirigé vers le visiteur, confrontant celui-ci à son propre regard sur les autres.

La complexité de l'installation «Regards de haine / regards d'amour» et le trouble du visiteur naîtront de cette dualité: d'une part, en tant que visiteur, se retrouver sous le feu de ces regards, d'autre part, en tant qu'individu filmé, voir son propre regard s'exposer dans son extrémisme le plus dur, le plus intimement caché.



Fantôme(s)

(2005)



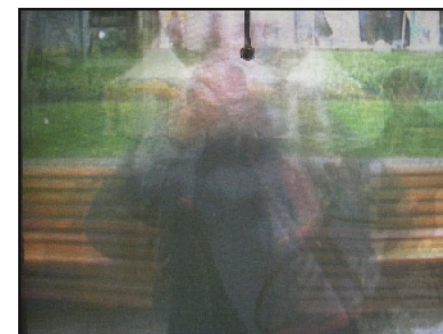
Vous vous approchez de l'écran, vous regardez : vous voyez l'image du lieu derrière vous. En regardant plus attentivement, vous devinez aussi votre image, mais très légèrement, comme un reflet dans une vitre.

En restant devant l'écran, l'image de votre visage devient de plus en plus nette et prend de l'épaisseur dans le décor, jusqu'à devenir l'image que vous en connaissez. Si maintenant vous vous mettez à bouger, votre image suit, mais comme en décalé ; elle semble alors se multiplier et se dissoudre dans le décor.

Parfois, d'autres personnes apparaissent à vos côtés. "D'autres visiteurs", vous vous dites, tout affairé avec votre propre image ; mais vous vous rendez bien compte que ce n'est pas possible : vous êtes seul et l'image de ces nouveaux visiteurs présente une étrangeté que votre propre image ne possède pas.

Et en effet, vous avez raison car ce sont les fantômes du lieu qui vous rendent visite, mémoire vivante réactivée par votre présence.

Regardez attentivement ! ils ont leur propre histoire.



Conception : Vincent Lévy

Développement : Atelier de création d'ART3000-Le Cube

Directeur de développement : Didier Bouchon

Directeur de projet : Florent Aziosmanoff

une Coproduction : Atelier de création d'ART3000-Le Cube /Vincent Lévy

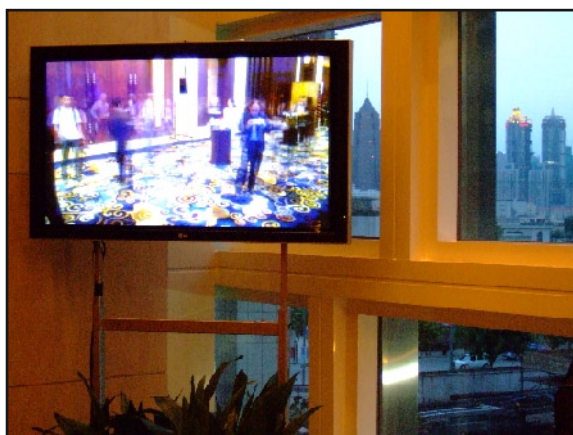
Avec le soutien du DICREAM

Les fantôme(s) qui peuvent apparaître aux côtés des passants sont de deux sortes : soit ils font partie de mon univers personnel et sont liés de près ou de loin à la création de l'installation elle-même, soit ce sont des passants que l'installation aura enregistrés et mémorisés.

Lorsque personne n'est directement devant l'installation, les fantôme(s) issus de mon univers personnel vivent à l'intérieur de la machine.

Dès que quelqu'un s'approche, ils déguerpissent et laissent la place au visiteur.

Si celui-ci reste et qu'il se tient devant la machine sans trop bouger - si il est en quelque sorte en état de contemplation -, son image est enregistrée pendant trente secondes et elle est mémorisée en fonction de l'heure d'enregistrement.



Shanghaï, Chine, 2006

En restant encore plus longtemps en place sans trop bouger, le visiteur peut voir apparaître un fantôme(s), qui vient se placer à ses côtés ou se superposer à sa propre image. Puis, d'autres images viennent se superposer aussi : celles de visiteurs qui ont mémorisées aux alentours de la même heure les jours précédents. Une image kaléidoscope-temporel se forme alors.

Si le visiteur se met à bouger brusquement, indiquant par là qu'il est plus intéressé par lui que par les fantôme(s), alors tout disparaît et il ne reste que sa propre image avec laquelle il peut jouer.



Issy-les-Moulineaux, France, 2005



Belgrade, Serbie, 2006



Depuis le début des expositions de l'oeuvre, de nouveaux fantôme(s) se rajoutent à ceux existants. Ce sont les images de personnes liés au projet (exposants, artistes, rencontres, ...), que je filme sur place et que j'intègre à l'installation. Ainsi, ils forment une chaîne qui relie tous les lieux, de Paris à Belgrade, de Marseille à Shangaï, en quelque sorte représentants du monde fantôme(s).



Le Panneau du temps qui passe...

(2001)



”Le Panneau du temps qui passe...” est une horloge visuelle et ludique, facilement accessible par tous, enfants comme adultes. Il se présente comme une borne vidéo, avec un écran carré et une caméra intégrée.

En s’approchant, le passant voit dans l’écran une série de 9 images. Ces images représentent le lieu où il se tient, à différents moments du temps: en direct, 1 seconde avant, 1 minute avant, 1 heure avant, 1 jour avant, 1 semaine, 1 mois, ...et jusqu’à 1 année avant. Il s’agit d’images fixes mais comme le temps avance sans cesse les images se renouvellent continuellement.

”Le Panneau du temps qui passe...” propose aux passants de s’arrêter, de contempler, de se donner des rendez-vous visuels ou de se laisser des messages. Ils peuvent jouer avec leur image, en se laissant filmer un jour et en revenant plusieurs fois voir leur image dériver dans le temps.

L’installation fonctionne 24h/24 dans tous les endroits où elle est exposée.

Le ”Panneau du temps qui passe...” travaille la matière-temps, en une représentation morcelée, toujours en mouvement et sans fin. Il pose la question : peut-on encore parler d’une trace quand celle-ci ne se fige jamais, quand on n’a à aucun moment la possibilité de l’arrêter ? Ou bien la trace est-elle uniquement virtuelle, dans le regard et la mémoire du visiteur ? Sans y répondre, je propose aux visiteurs-spectateurs-acteurs de vivre cette expérience de l’instant et de la partager avec d’autres, au présent et au passé.



Le "Panneau du temps qui passe..." existe depuis 2001. Il a été exposé pour la première fois à la librairie galerie Artazart, située quai de Valmy à Paris, de mars à septembre 2001.



Artazart, 2001

En 2001, il a été exposé à l'inauguration de l'E.C.M. (Espace Culture Multimédia) Le Cube d'Issy-les-Moulineaux, qui l'a acquis en septembre 2002, après 1 an d'exposition sur place. Il y est maintenant exposé en permanence et est en fonctionnement depuis plus de 5 ans.



Le Cube, 2002

A l'occasion de "1er Contact", festival des arts numériques en plein air, organisé par Art3000 et Le Cube, il fonctionnait dans la rue et en continu à Issy-les-Moulineaux (16-22 novembre 2002). Il était visible dans une version de plein air, avec mobilier urbain et écran plasma.



1er contact, 2002

Il a participé aux festivals "Les Instants Vidéos" à Manosque de septembre à novembre 2002, "Vidéoformes" à Clermont-Ferrand en mars et avril 2003, "Traverse Vidéo" à Toulouse en mars 2004 et au "Festival de trop" à l'espace Beaujourn à Paris en juillet 2004.



Instants Vidéos, 2002

Il a joué dans le film "Le rôle de sa vie" de F. Favrat, avec Karin Viard et Agnès Jaoui, sorti en salles en juin 2004.



Il a participé au festival "Émergences", lors de la Villette Numérique, en septembre 2004, et était exposé sur le parvis de la Cité des Sciences sous la forme de mobilier urbain en plein air.



Puis, il a fait une Nuit Blanche parisienne le 1er octobre 2004, à Artazart. A cette occasion, il était vidéoprojeté dans le fond de la galerie et visible depuis la rue à travers la vitrine.

Depuis septembre 2003, le "Panneau du temps qui passe..." est installé à l'école maternelle Parmentier à Paris, dans une version adaptée et pédagogique (4 images au lieu de neuf). Il est accessible par tous les

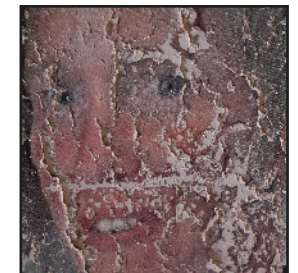
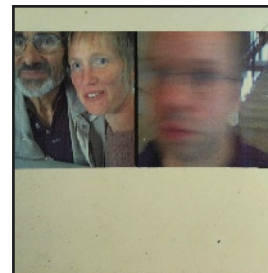
enfants à tout moment, car installé dans le préau et visible depuis la cour de récréation.





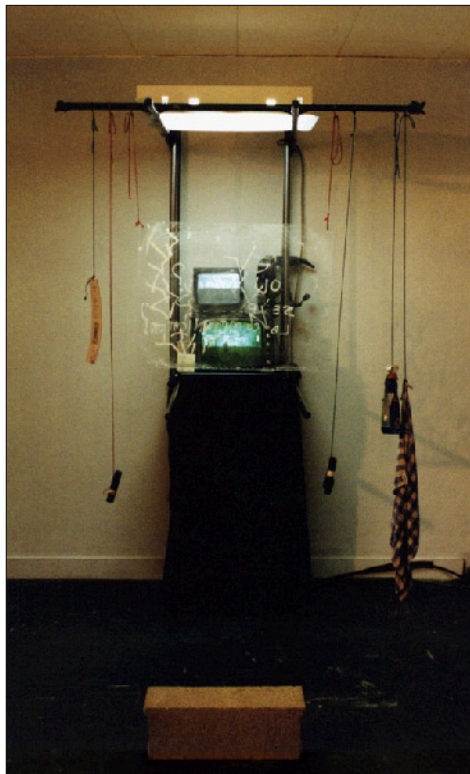
Il était présent à la MJC de Martigues, dans le cadre du festival "Les Instants Vidéo nomades" d'octobre 2004 à juin 2005.

Depuis novembre 2005, le "Panneau du temps qui passe..." est installé à la MJC Rive Gauche de Rouen, dans le cadre d'une résidence "Céramique Numérique", dont l'objectif est de créer une fresque de céramiques, avec des images issues de l'installation imprimées dessus.

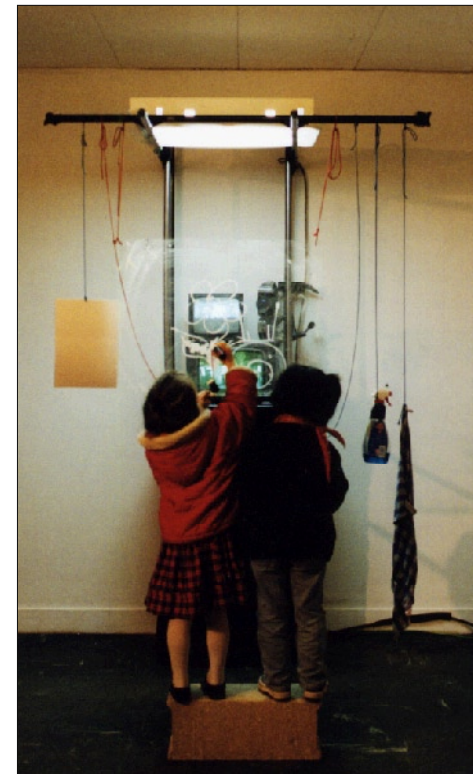


L'Internet du pauvre

(1995)



L'Internet du Pauvre est né de l'idée que deux personnes communiquent plus facilement entre elles lorsque des obstacles s'opposent à leur communication. En réaction, chacune va faire des efforts pour s'adapter, en développant son sens de l'invention et de l'imagination. Dans l'Internet du Pauvre, deux postes de visiophonie sont constitués de matériel de récupération : crayon blanc, chiffon, lave-vitre, vitre de plexiglas, caméra à tube, écrans monochromes. Ils sont situés à deux endroits différents et chaque participant se voit et voit l'autre dans les deux écrans face à lui. Pour démarrer la communication, il faut prendre le crayon blanc et écrire sur la vitre. mais il faut écrire à l'envers, car la caméra agit comme un miroir. Pour continuer, il suffit d'effacer la vitre avec le lave-vitre et le chiffon. Ainsi chacun y va de son dessin ou de sa phrase, créant un nouveau dialogue muet et ludique. L'Internet du Pauvre est réellement destiné aux pauvres en moyens de communication: c'est le niveau zéro du réseau, facile à construire, reproductible et crée à partir de matériel hors d'usage. Il renoue avec un outil qui tend à se dissoudre dans les réseaux informatiques : l'écriture.



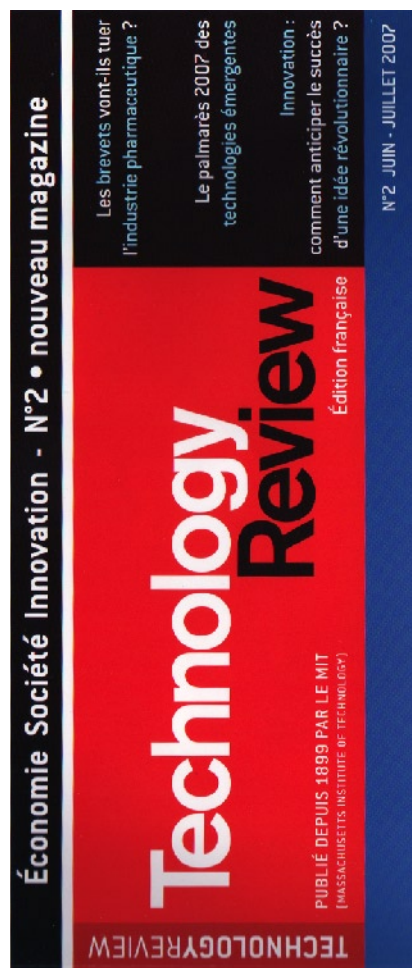
Incrustations (1993)

Le principe de l'incrustation sur fond bleu consiste à filmer un ou des personnages devant un fond bleu et à remplacer, par des moyens techniques, le bleu par une autre image. C'est une technique très classique et couramment utilisée aussi bien au cinéma (blue matte), qu'en vidéo (la météo à la télé).

Dans ces installations, les spectateurs voient, en direct et face à eux, leur image recomposée par l'incrustation: ils se retrouvent ailleurs, dans un autre espace, qui dépend du lieu d'exposition et de son thème.

Les spectateurs peuvent alors jouer avec cette image, comme s'ils se trouvaient face à un miroir. Ils deviennent les propres acteurs de l'installation. Ils sont fascinés par leur image, par eux dans l'image, et se (re)découvrent, ayant un corps dans ce monde. Ils existent et cela les amuse.





Totem(s) du Temps

Des installations numériques posées dans les rues de nos villes

Elen S. Riot

Passant, qui sait si ton reflet ne dort pas déjà derrière un des écrans de Vincent Lévy ? En plein passage, un totem, tantôt écran, tantôt miroir, étonne le badaud en mêlant son image à celles de ceux qui l'ont précédé.

C'est peut-être parce que son installation est si anodine au premier abord (elle se présente comme une borne vidéo avec un écran carré et une caméra intégrée) qu'elle provoque une expérience à la fois cocasse et poignante. À travers elle, l'artiste travaille au corps le temps et l'oubli. Il contrecarre l'inéluctable et forge une « matière image » qui bouleverse l'ordre établi par nos routines mentales. Œuvres toutes entières tournées vers la rencontre : *Le Panneau du temps qui passe... comme Fantôme(s)* sont deux totems du Temps qui présentent le cadran de l'horloge et la face du miroir à nos vertigineuses métropoles.

DE LA TABLE DE MONTAGE AUX GENS DANS LA RUE : CHEMIN D'ARTISTE

Vincent Lévy est un artiste du numérique qui travaille depuis quinze ans sur des transpositions, que ce soit par des découpages-collages ou par des effets retard. Monteur de son état, son travail avec des documentaristes témoigne aussi de son attachement au réel et de sa réflexion sur sa représentation. Il ne travaille pas tant l'innovation technologique pour elle-même qu'il ne la met au service d'un renouvellement des modes de représentation.

En cela, son travail pourrait presque s'apparenter à des happenings tant il est attentif à la rencontre avec « les gens qui passent dans la rue ». De fait, ses influences sont fondées moins sur le médium que sur des thèmes de réflexion comme le temps de la vie, l'effacement des traces et la fragilité de la mémoire. Ceux que Vincent Lévy évoque, du vidéaste polonais Zbigniew Rybczynski et du peintre Roman Opalka jusqu'à Bill Viola, Dan Graham et le groupe Fluxus, sont autant d'artistes qui servent une vision différente par des outils qu'ils conçoivent à cette seule fin. À contre-courant de la mode actuelle qui est plutôt à l'autofiction, lui-même dit « ne vouloir se donner que la place de celui qui crée le média entre les personnes ». D'abord étonné par la force du choc entre « les gens » et ses œuvres dans la rue, il creuse désormais la question de la rencontre, de l'individu →

Où trouver actuellement les installations de Vincent Lévy ?

« Le Panneau du temps qui passe... » s'est réinstallé à la MJC Rive Gauche de Rouen jusqu'à l'été 2007, dans le cadre d'une résidence « céramique et numérique ». On peut aussi le voir apparaître dans le film de F. Favrat, *Le Rôle de sa vie*, avec Karin Viard et Agnès Jaoui, sorti en salles en juin 2004. Il est aussi exposé à l'école maternelle Parmentier à Paris.

→ et de la collectivité grâce à la nature immersive des « totems ».

DES DISPOSITIFS POUR VIVRE ET MÉDITER LE TEMPS QUI PASSE

Mânes de la lanterna magica⁽¹⁾, avec l'artiste, les autres et notre image, nous passons à travers le miroir et nous voyons à la fois

la surface et la profondeur de l'écran. Cette captation est d'autant plus intéressante pour le monde de l'art et le public en général qu'elle a aussi pour corollaire la rapide succession des machines et des programmes, et les problèmes légaux de droits à l'image⁽²⁾. Présents depuis 2001, de festival en festival, de Belgrade à Paris, de Shanghai à Issy, les frères esquifs de Vincent Lévy sont

(1). C'est le nom suédois et allemand de la lanterna magica. Apparu dès le XVII^e siècle, cet instrument d'optique permettait la projection d'images fixes. Il fut utilisé tout au long du XVIII^e siècle, notamment pour accompagner des récits. Ce procédé, qui émerveille le cinéaste Ingmar Bergman, trouve aujourd'hui un de ses prolongements dans l'installation de Vincent Lévy (ndlr).

(2). En France, la loi interdit de conserver la mémoire des archives au-delà d'une année sous peine de poursuites des intéressés (ndlr).

LE PANNEAU DU TEMPS QUI PASSE... OU « LE TEMPS EST MODELABLE COMME DE LA TERRE »



La plus grosse difficulté de développement (à l'époque de sa réalisation, c'est-à-dire en 2000) résidait dans la quantité d'images à gérer : une image est enregistrée toutes les 2 secondes, soit 43 200 par jour lorsque la machine fonctionne 24 h/24, ou 1 200 000 par mois, ou 15 800 000 environ sur une année.

aussi et surtout destinés à la vie de la rue, où tout bouge et tout passe plus vite.

La rencontre avec les installations de Vincent Lévy provoque d'abord des saynètes inattendues dans la rue et ce dialogue est déjà chose précieuse. Ensuite, elle invite à une réflexion sur le temps et la mémoire. Accidents calculés, ses œuvres renvoient à des questions profondes telles que la permanence du sujet dont Deleuze dit, dans Différence et répétition que : « C'est une chaîne forcée et brisée, qui parcourt les morceaux d'un moi dissous comme les bords d'un Je fêlé. » Adroits robots déstructurés, elles sont donc à la fois un jeu et une épreuve. De ce fait, la rencontre à l'improviste de la machine est cette coïncidence introduisant « ce minimum de nouveauté nécessaire à fixer notre esprit » qu'évoquait Bachelard dans L'Intuition de l'instant. Le Panneau du temps qui passe... comme Fantôme(s) sont un pari sur l'éphémère retour du même qui appelle ce que l'artiste nomme « la contemplation ».

Dans Le Panneau du temps qui passe..., le matériel se compose d'une unité centrale, d'un écran plat et d'une webcam. Un logiciel permet d'enregistrer les images de la webcam, de les stocker et de les rappeler dans chaque fenêtre en fonction des besoins en simultané.



FANTÔME(S) OU « QU'EST-CE QU'UNE TRACE QUI NE SE FIGE JAMAIS ? »



Dans Fantôme(s), une coproduction de l'Atelier de création d'ART3000-Le Cube avec le soutien du DI-CREAM, l'écran présente en temps réel une image multicouche dotée de huit calques avec une transparence comprise entre 10 et 20 %, chaque calque étant décalé temporellement de 1 à 22 secondes par rapport au direct. À partir de 22 secondes d'immobilité devant l'objectif, l'image du visiteur apparaît

complètement, puis, lorsque la machine voit qu'il est assez « contemplatif », apparaissent à ses côtés des visiteurs des jours précédents ou des personnages issus de l'univers personnel de l'artiste. ■

Pour plus d'informations sur l'œuvre de Vincent Lévy : <http://vlevy.installations.free.fr>. Contact : vlevy@free.fr

Guide



-Le panneau du temps qui passe- fonctionne avec les passants.

Installations L'art, l'espace, le temps.

Forêt de papier et images de rue

Le quidam qui passe, le Parisien en goguette ou le touriste qui flâne... c'est à eux que s'adressent Jardins 4 et le Panneau du temps qui passe, deux installations qui ont pour point commun de sortir du cadre balisé de la galerie d'art, de son public attiré et de son élitisme subi (qui n'a jamais éprouvé d'angoisse avant de pousser la porte d'une galerie sans visiteur?). Rue Dauphine, e-CRAN, l'espace qu'occupe Fabien Vallos, écrivain-plasticien, doit avoisiner les 6 mètres cubes maximum. Une vitrine d'art coincée entre deux galeries munies de portes, elles, et un studio d'enregistrement au fond de la cour, dont les patrons ont imaginé offrir la vitrine à de jeunes créateurs. Le dispositif, entre poème zen et sculpture scripturale, est visible «*jour et nuit*», dit Laurence Delaquis, la programmatrice de ce lieu qui offre «*une liberté beaucoup plus grande, où l'intervention n'est pas dirigée vers la vente*».

De la même façon, quai de Valmy, sur le canal Saint-Martin, la librairie Artazart a accepté sans barguigner le projet de Vincent Lévy, le Panneau du temps qui passe, une installation «*vidéo-informatique*» qui ne fonctionne qu'avec les passants: une caméra enregistre minute par minute l'image de la rue et six écrans rendent compte du direct, du passé (quatre heures, une semaine ou un mois auparavant). «*Ludique et rigolote*», dixit le livre d'or, l'idée simplissime fonctionne à plein: «*Je me suis fixé un rendez-vous avec moi-même, j'espère être à l'heure*», écrit l'un des piétons mis en boîte. Manière de pousser à réfléchir à ces caméras qui enregistrent tout de nos déplacements, du temps qui passe ici et là-bas, cette «*petite machine à remonter le temps*» est bien sympathique. L'idée est d'ailleurs venue à Vincent Lévy à l'heure «*des grandes questions sur la vie et la mort*» qui viennent à la naissance du premier enfant ●

ANNICK RIVOIRE

NOUVELLES TECHNOLOGIE.

L'informatique ludique pour tous ...

L'art numérique s'affiche dans la rue

■ La bibliothèque Schœlcher accueille depuis hier matin une œuvre de Vincent Lévy: une borne numérique.

■ C'est l'un des temps forts des premières rencontres initiatives départementales des technologies de l'information et de la communication (ID/TIC).

Installée depuis hier matin, sur le trottoir de la rue de la Liberté, juste devant l'entrée de la bibliothèque Schœlcher, l'œuvre de Vincent Lévy, une sorte de totem numérique, interpelle. Les passants qui empruntent la voie, ne peuvent s'empêcher de s'arrêter devant l'objet et de le contempler avec admiration. «*Cu'est-ce donc ?*» s'interrogent les badauds. «*C'est le panneau du temps qui passe*» répond simplement l'artiste.

Semblable de loin à un panneau d'affichage, la création de Vincent Lévy est une horloge visuelle et ludique. Elle se présente comme une borne vidéo, agit comme un miroir et renvoie l'image de celui qui le regarde à différents moments dans le passé. Composée d'une caméra, elle enregistre puis affiche simultanément sur 9 petits écrans les images du présent (direct) et du passé (entre 1 seconde et plusieurs années).

Du cinéma à l'informatique...

«*Ce travail fait partie pour moi d'une recherche sur les thèmes en rapport avec le temps, comme la mémoire et la trace. Cu'est-ce qui prouve notre passage sur cette terre ? Cu'est-ce qui prouve à nos yeux que nous avons bien fait notre temps ? Les images peuvent-elles représenter notre être ou sont-elles juste un*

formatique apporte une corde supplémentaire à son arc.

A ce jour, trois de ces totems fonctionnent dans le monde: l'une installée à Issy-les-Moulineaux (depuis 5 ans), une autre dans une école maternelle de Paris (depuis 4 ans), et une dernière à la MJC de Rouen (depuis 1 an).

Ce totem est l'un des temps forts des premières Rencontres initiatives départementales des Technologies de l'information et de la communication (TIC).

MLM



Vincent Lévy pose à côté de son œuvre installée devant la bibliothèque Schœlcher.

France-Antilles
23 novembre 2006

La MJC et les Nuits de la correspondance

De jour - comme de nuit - pendant le festival de la correspondance, la Maison des jeunes et de la culture proposera installation vidéo, ateliers et spectacles

► Dans le cadre des 4^e Nuits de la correspondance, l'Espace des 4 mains et les 15^es Instants Vidéo de la Maison des jeunes et de la culture présenteront "Le panneau du temps qui passe...", une installation vidéo-informatique réalisée par Vincent Lévy explorant les thèmes du temps, de la mémoire et des correspondances.

"Il s'agit d'une horloge visuelle composée de neuf moniteurs et d'une caméra intégrée qui fonctionne en continu" explique Chantal Maire directrice de la MJC. Le spectateur se trouve ainsi devant neuf images simultanées du même lieu mais arrêtées en neuf temps différents : en direct, en différé d'une se-

conde, d'une heure, d'une journée, d'une semaine..."

Grâce à la présence du public, l'installation prend tout son sens : qu'il participe volontairement ou pas, il reste en effet une trace visuelle de son passage.

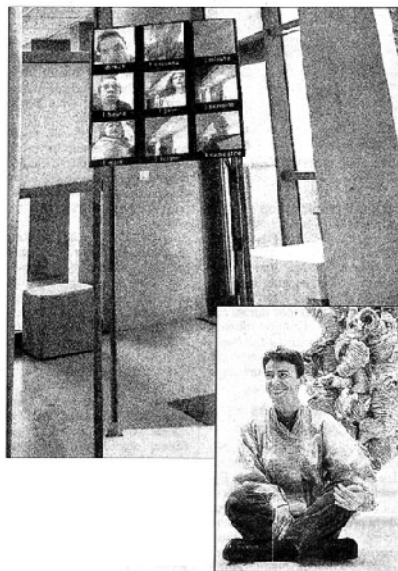
"On peut aussi laisser des messages, donner des rendez-vous visuels et jouer avec cette caméra-horloge qui fait dériver son image dans le temps" précise Chantal Maire.

Pour fêter l'arrivée de cette petite machine à remonter le temps et rencontrer son créateur, Vincent Lévy donne rendez-vous aux Manosquins mercredi 25 septembre à 20 heures dans le hall de la M.J.C.

J.-P.T.

"Regards sur le temps qui passe" telle est la dénomination de l'installation vidéo qui interpelle le public des Nuits de la correspondance lorsqu'il quitte le théâtre Jean-Le-bleu pour la salle du Café provisoire où se déroule la soirée "cabaret". Grâce au principe de l'image décalée dans le temps, on peut se voir et se revoir, sans pour autant être encore présent.

Photo J.-P.T.



Chantal Maire devant l'étonnante installation vidéo du Temps qui passe de Vincent Lévy accueillera les Nuits de la correspondance à la MJC, jour... et nuit.

Photos J.-P.T.

La Provence 27 septembre 2002



ZOOM



Centre France

DIMANCHE

ÉDITION DE LA MONTAGNE

CIMANQUE 30 MARS 2003

CULTURE

VIDÉOFORMES

Vidéoformes, c'est aussi et encore des installations vidéo dans deux musées clermontois et une galerie jusqu'à la fin de la semaine. L'art contemporain, c'est plus que jamais l'image et le talent en mouvement.



Vincent Lévy, devant son "Panneau du temps qui passe", présenté au musée du Ranquet, 34, rue des Gras, ouvert tous les jours, sauf lundi, de 10 heures à 18 heures, jusqu'au 6 mars. L'installation consiste en une sorte de photomaton « retour vers le futur », composé de neuf écrans programmés pour rediffuser éternellement votre image à heures et dates fixes. Le plasticien le conçoit comme la mémoire des lieux qui en font l'acquisition à l'exemple du "Cube", le Centre d'Art d'Issy-les-Moulineaux.

Numéripop : art virtuel et plaisir bien réel

L'art numérique, vous n'avez aucune idée de ce que cela peut être ? Encore du virtuel, dites-vous ? Certes, mais l'exposition présentée jusqu'à la fin de la semaine au campus Mazier offre un plaisir bien réel : elle fait sourire, et même un peu réfléchir...

Ils appellent cela des « installations ». Les quatre artistes invités à l'université de Saint-Brieuc dans le cadre de Numéripop (ex-Fête la fac), présentent des œuvres qui ne doivent leur existence qu'aux nouvelles technologies. Ayant aussi en commun le mouvement et l'interactivité, elles mettent le spectateur à contribution. Pas d'images fixes, donc.

Réfléchir sur la fuite du temps

Vincent Lévy a choisi une webcam pour s'exprimer sur le temps qui passe. Un panneau présente neuf images qui viennent d'être prises, en un même lieu et sous le même angle, à l'instant présent, une seconde plus tôt, une minute, cinq minutes, dix, 30, etc. Vous vous approchez, vous scrutez l'écran et... vous vous reconnaissez, là, dans l'angle en haut à gauche ! Malicieux, l'artiste, qui est aussi monteur de documentaires et de fictions, appuie sur une touche de son clavier et vous délivre un tirage couleur. Voilà le temps qui passe fixé sur le papier... Depuis qua-



● Vincent Lévy met à contribution un groupe d'étudiantes, qui n'ont visiblement pas de problème avec leur image...

tre ans qu'il a mis ce dispositif au point, Vincent Lévy l'a présenté dans de nombreux lieux, de préférence collectifs. « Les gens s'y donnent rendez-vous à eux-mêmes. Ils ont souvent un problème avec leur propre image », observe-t-il. Dans une sombre pièce voisine, Siegfried Canto présente sur un écran trois amas de pixels blancs. Vous vous approchez, et l'image se recompose, faisant apparaître le visage en mouvement d'une femme qui crie, rit ou chante. « L'idée, c'est d'obliger le spectateur à s'engager. S'il reste passif, il ne se passe rien », indique l'artiste.

Fascinants robots

Moins immatérielle, l'installation

de Florent Aziosmanoff se taille un franc succès. Il met en scène trois « Aibo », ces robots-chiens inventés par la société Sony. « Mais nous les avons reprogrammés pour qu'ils se comportent comme les personnages du Petit Chaperon Rouge ». Le robot qui figure le loup se met en quête de la tunique rouge du Petit Chaperon, le chasseur s'efforce d'intervenir, mais arrive trop tard... On reste scotché devant ces robots si vivants...

Moins séduisante au premier abord, l'installation du collectif De Ponk n'en représente pas moins une performance. Casqués, armés d'un fusil de paintball et d'un grand écran noir, Géraud de Bizien et Benjamin Gaulon déterminent

un tir si précis qu'ils peuvent, au moyen des capsules de peinture, dessiner la carte du monde sur l'écran... non sans projeter quelques miettes bien gluantes de continents sur les spectateurs. « Le but de cette exposition est à la fois d'apporter une animation aux étudiants et de faire entrer les Briochins à la fac », indique Dominique Boinet, de l'association Wild Rose, partenaire de la manifestation avec le syndicat mixte de gestion du pôle universitaire.

C'est ouvert au public, à la cafétéria du campus universitaire, rue Mazier, jusqu'à vendredi, de 9 h à 18 h 30 et samedi de 9 h à 12 h. Entrée évidemment gratuite.

Cet objet insolite mérite de s'y arrêter, de le quitter pour y revenir. On peut se contenter de jouer, laisser des traces de son passage (sa tête, une main ou un message qu'un autre lira dans quelque temps), apparaître et disparaître. On peut aussi s'en inquiéter tant cette machine peut devenir infernale, un membre de la famille big brother venu là nous surveiller, vérifier si le personnel de Vidéoformes est bien arrivé à l'heure, repérer les couples illégitimes venus se rincer l'œil... Bref, les jeux de société ne sont jamais bien loin des enjeux de sociétés.

Le panneau du temps qui passe... fait l'impasse sur l'environnement sonore comme les caméras de surveillance qui, elle ne jouent pas. De fait, il intensifie notre expérience du regard. Il questionne la réalité de la représentation d'un visage, d'un corps, d'un mouvement. A nous d'en mesurer les effets, de mettre notre présence en question, en lumière ou à l'ombre. Le temps passe, demeurons-nous ?

Marc Mercier

LES ACHARNISTES

Art cinéma vidéo littérature y tout
publiques à paratone brigitte
mars 2007 4

Vidéoformes prend le temps

Le panneau du temps qui passe... (Vincent Lévy, 2001) circule. Novembre à Manosque, mars à Clermont-Ferrand, dira le proverbe quand les pensées humaines se seront enfin rendues à l'heure des arts électroniques. Cette installation vidéo-informatique et interactive est une horloge visuelle et ludique, réalisée par un cheval de feu. C'est l'horoscope chinois de notre artiste qui le dit. Et cela lui va à merveille. Pertinent, joueur, judicieux, fougueux, il nous invite à vivre l'expérience du temps grâce à une machine merveilleuse. Un écran est découpé en neuf images. Celle du haut, à gauche, restreint le direct. La suivante montre ce qui se passait au même endroit une seconde plus tôt, la suivante une minute plus tôt, puis une heure, un jour, une semaine, un mois, etc.

Issy-les-Moulineaux

Festival du numérique : embarquez dans un monde virtuel

DÈS AUJOURD'HUI et pendant dix jours, la deuxième édition du festival Premier Contact, dédié à la jeune création numérique, investit la cité. Un rendez-vous grand public organisé par l'espace multimédia isséen, le Cube (voir encadré). Une douzaine d'œuvres, installations interactives, seront exposées, de jour comme de nuit, à ciel ouvert et en plein cœur de ville. Dans un jardin d'enfants, à la sortie d'une bouche de métro ou d'un grand magasin, ces créations d'un nouveau genre permettent une vraie relation avec le spectateur. Et peuvent être touchées, essayées, éprouvées. Une expérience à vivre en famille comme une balade idéale au pays du virtuel. Marche à suivre.

En plein centre de l'esplanade, un alignement de trois grands écrans plasma évoque le New York des années 1940. Dans des rues à la Edward Hopper, des personnages vont et viennent. Ils attendent que vous les animiez via votre téléphone portable pour jouer avec eux.

Si vous voulez rester plus passif, franchissez les quelques mètres qui vous séparent de l'installation vidéo comportementale de Vincent Lévy. Vous êtes face à un miroir. Un miroir virtuel cela va de soi.

Pour connaître cette sensation unique, marcher sur des nuages, et même mieux apprendre à les dom-

ter, il vous faudra pousser jusqu'au passage de l'auditorium. Là, projeté sur le sol, à vos pieds, un ciel de nuages, système de particules inventé par ce poète du numérique qu'est Florent Trochel, réagit en fonction de vos déplacements.

Sur le mail Raymond-Menant, tout proche, vous trouvez dans la création « Sur-Natures » de Miguel Chevalier, un autre sujet de ravissement. Ce jardin virtuel où poussent plantes et fleurs comme par magie réagit à votre présence et à vos déplacements comme si vous vous promeniez en son sein. En vous retournant, ne vous étonnez pas d'avoir sur vos talons trois petits robots chiens. Dotés d'un comportement autonome, ils se déplacent au gré de leur fantaisie. Une solution pour les semer : direction le square du musée français de la Carte à jouer, situé dans le quartier diamétralement opposé. Vous y entendez via un système de diffusion spatialisé les compositions d'un orchestre virtuel capable d'improviser en fonction de ce qu'il perçoit dans son environnement. Laissez-vous embarquer.

MARIE-EMMANUELLE GALFRÉ



Le Monde

INSTANTANÉ 1^{er} CONTACT

Un homme passe devant un écran. Il s'arrête, fixe l'objet et découvre, comme dans un miroir qui verrait à travers lui, les deux personnes discutant dans son dos, sur un banc de l'esplanade de l'hôtel de ville d'Issy-les-Moulineaux. Peu à peu, sa propre image apparaît. Il revit son arrivée devant l'étrange panneau, œuvre de Vincent Lévy, l'un des quinze artistes participant à la deuxième édition de 1^{er} Contact, festival d'art numérique à ciel ouvert de cette ville de la banlieue parisienne.

Le reflet s'immobilise, croise les bras, reproduisant les gestes effectués quelques secondes plus tôt. Soudain, d'autres silhouettes prennent forme. Celles de trois enfants (ceux de l'artiste), puis d'une femme, postée à cette même place, 24 heures en arrière. Travail sur la mémoire collective et personnelle. Instinctivement, l'homme se retourne, pour vérifier si ces) « Fantôme(s) » ne sont pas réels.

A quelques pas de là, les flâneurs sont invités à pénétrer dans une pièce, repère élu par une communauté de « Mains » qui y naissent, vieillissent et meurent, selon l'attention que leur portent les spectateurs. Sensibles aux caresses, les images projetées de ces menottes, tour à tour dociles, curieuses ou farouches, vont et viennent, se retournent, se recroquevillent, engendrent une « petite nouvelle ». Sensation d'une surface plane qui soudain prend vie et qui, au toucher, semble humaine. Une œuvre signée Michaël Gros.

Depuis une semaine, la cité francilienne s'est transformée en énorme boîte à surprises. Un festival qui se dévoile à toute heure, mais dont on profite idéalement à la lumière tamisée du soir.

Philippe Wagner

dedans, dehors, Issy

■ C'est le portrait d'une femme. Elle porte un T-shirt noir, elle a des cheveux noirs, l'image est sur fond noir, faisant ressortir son visage. Ce portrait est sur un panneau d'affichage urbain, d'apparence banale, dans une ville tout aussi banale de la Région parisienne. Le passant l'aperçoit dans son champ de vision, au coin d'une rue. Nouvelle campagne publicitaire ? Il n'y a aucun slogan. Que va-t-on bien pouvoir lui faire vendre ? Le passant a d'autres choses en tête, quand il lui semble que le visage a changé et montre une nouvelle expression. À *Distance* de Damaris Risch est une photographie dynamique, qui réagit à la présence du public, présentée sur un écran plasma, dans le cadre de 1^{er} Contact.

Organisée par le Cube à Issy-les-Moulineaux, cette manifestation a pour sous-titre «Festival d'art numérique à ciel ouvert». À lui seul, il définit un axe programmatique. «Art numérique», mais pas n'importe lequel, il s'agit ici d'œuvres programmées comportementales. Quant à «à ciel ouvert», il indique un positionnement dans un «dehors» par opposition à un «dedans», plus qu'une inscription classique de l'art dans l'espace urbain. Ces œuvres sont faites pour être vues dans la durée, dans la répétition, dans la fréquentation. Mais qui revient plusieurs fois dans la même exposition ? Et les «revivre» à quelques minutes d'intervalle procure-t-il la même expérience artistique qu'un contact

régulier, sur plusieurs jours, quand la surprise de la découverte s'est émue, quand elles sont devenues partie intégrante du quotidien, mais d'un quotidien altéré ?

L'espace public «passent» semble un de leur lieux de destination en ce qu'il permet cette confrontation répétée dans le temps. Et c'est bien ainsi que se comprend le «à ciel ouvert» du sous-titre. L'espace public peut aussi être intérieur, un hall de mairie par exemple ou même... le musée. Mais l'espace public urbain présente cette caractéristique d'être un lieu intime pour ses habitants, au même titre, bien que de nature différente, que la maison ou l'appartement.

1^{er} Contact me semble moins relever de l'art dans la ville dans ses fonctions de pouvoir ou, à l'opposé, de détournement de celui-ci, que d'un art dans la rue, de la rue. Le propos est moins dans un questionnement, une remise en cause de la ville «architecturale» que dans celui de la ville «habitée». Les œuvres relèvent plus du «mobiliier» (les «sucettes», sur le modèle des panneaux Decaux, qui intègrent les écrans plasma et protègent les ordinateurs) que de «l'immobilier». Elles n'y sont pas en compétition avec le monument mais avec le signe. Affiches publicitaires, panneaux de signalisation en tout genre, nous «lisons», inconsciemment et en y prêtant plus ou moins d'attention, nos traits et nos parcours

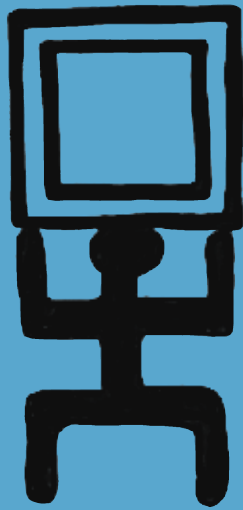
quotidiens. En installant des œuvres numériques comportementales, fondues dans la ville, ce qui nous est donné à voir, est la perception de nos habitudes, de nos routines indifférentes de citoyens. Ce qui nous est proposé, avec l'émotion esthétique de la rencontre avec l'œuvre, est la conscience de soi et l'altérité.

Incidemment, 1^{er} Contact pose le problème du public occasionnel, par définition non-habitant d'Issy-les-Moulineaux, et qui se retrouve, au final, devant l'expérience normale d'une exposition, sauf qu'elle apparaît plus insolite. Il y perdra une partie de l'expérience. C'est le cas du public spécialisé-venu-express et notamment de cette espèce particulière qu'est le critique d'art.

Il faut pourtant se risquer à émettre une opinion. L'ambition et le propos affichés par les organisateurs fonctionnent pour certains projets comme ceux que nous avons déjà mentionnés ou encore dans le cas de *Fantôme(s)* de Vincent Lévy. *Fantôme(s)* est une vidéo dynamique qui incorpore l'image des personnes restées suffisamment longtemps devant l'œuvre, dans des superpositions de couches en transparence. Mais elle les restitue avec des temporalités différentes, mêlées à des images de gens pré-enregistrées. Le souvenir, l'image-mémoire, la présence et l'absence, la trace et l'apparition, s'y télescopent, le présent s'y dissout. D'autres projets, en revan-

che, s'intègrent bien moins. Le joli jardin virtuel *Sur-Natures* de Miguel Chevalier n'établit pas vraiment de dialogue entre un «bac à fleurs de vie artificielle», faisant écho au «bac à fleurs naturelles» en face de lui qu'évoque Florent Aziosmanoff. Bien au contraire, il se sur-signe comme «tableau» (qu'il n'est pas), sans doute à cause du format du panneau-sucette. De même, j'ai des difficultés à croire que *Viens Danser* de Catherine Langlade invite réellement le public «à explorer son corps en mouvement» et ne reste pas au stade de «l'écran auquel on fait signe». Pour certaines œuvres, le choix de la présentation et les contraintes technico-financières expliquent ce décalage entre intentions et réalité ; pour d'autres, elles semblent tout simplement moins abouties. Mais il est vrai que nombre d'entre elles sont des work-in-progress (faut-il alors prendre le risque de les montrer dans cet environnement et dans ces conditions ?). Mais, en tout état de cause... je n'habite pas Issy-les-Moulineaux. ■





VINCENT LEVY

36 rue de Trévis

75009 PARIS France

33 (0)950074886

33 (0)664290860

vlevy@free.fr



<http://vlevy.installations.free.fr>