



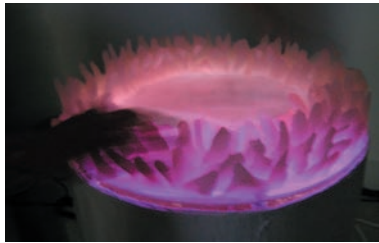
## IN/OUT v.1

Dispositif expérimental de création P2P et installations interconnectées

De jeunes artistes ont été invités à concevoir et développer chacun un projet s'intégrant à un dispositif de création en réseau. L'expo-labo fonctionne comme une boucle dynamique de créations qui s'alimentent l'une de l'autre.



### FLUX PALPABLE / Marie-Laure Buisson Dispositif interactif

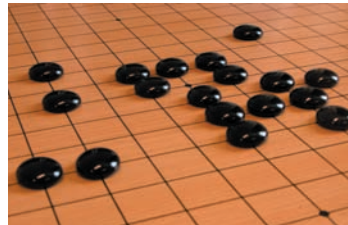


Cette maquette est une étape vers la réalisation d'une sculpture interactive invitant à une exploration tactile de volumes aux formes imaginaires. Les images et sons venant en « in » sont présentés selon un rythme rapide et changeant. Quand une personne touche les volumes elle déclenche un film de rivière qui, selon les gestes effectués, « dissout » plus ou moins les sons et images du « in ». Le rythme fragmenté des connexions « rencontre » ainsi le rythme continu de l'eau s'écoulant.

Remerciements : Sun Sun Yip (auteur de la programmation), Francis Bras (réalisateur du système de captation)

### CLUSTER / Vincent Ciciliato Dispositif interactif

Les règles du jeu de Go sont réinterprétées en les appliquant au système de traitement du flux informationnel. Des jetons sont mis à disposition du spectateur. Chaque jeton placé sur le plateau déclenche un objet sonore prédéfini, les variations lumineuses du flux vidéo déterminant le volume sonore de chacun des objets placés par l'utilisateur. Le jeu, bien plus qu'un prétexte, devient l'un des moyens par lequel le spectateur participe aux mutations opérées entre visuel et sonore.

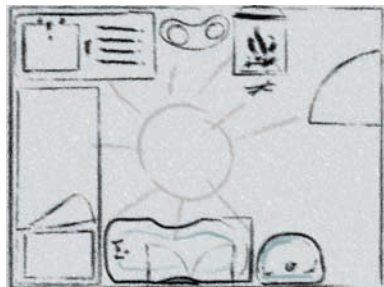


### UN DRAME BIEN PARISIEN / Carlo Giordano

Installation

Une table de café, deux amoureux. Leur rêve romantique d'une vie ensemble face à la quête sans fin d'un logement à Paris... Un drame autour du langage, à la fois interprété et dessiné, basé sur des données immobilières cruelles, volées au temps réel pour décrire un récit archétypal.

Remerciements : Zenoid (Programmation Flash), Ayse Kongur (dessins), Chiara Dazi (assistance), Pierre Koening et Sabine Sur (voix), Pascal (Café Carioca)



### TERMINAL HORIZON / Andrea Polli Dispositif sonore et visuel



Les frontières aériennes sont devenues le théâtre d'actions politiques, un espace sans lois dans lequel certains avions peuvent contenir des victimes de la torture ou servir de missiles. Que se passerait-il si les citoyens pouvaient contrôler facilement en temps réel le trafic aérien? Terminal\_horizon est la première présentation du projet Terminal et consiste en un widget pour Mac qui permet de suivre et contrôler le trafic aérien depuis son écran d'ordinateur. Vous pouvez « plan-spotter » en regardant des images d'aéroports prélevées par des webcams et constamment mises à jours, tandis que d'autres images, provenant des autres projets IN/OUT, viennent s'immiscer dans l'ensemble.

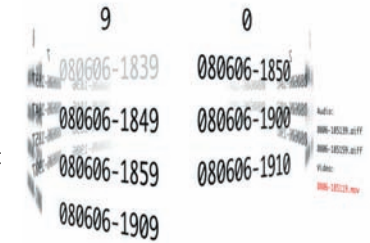
Remerciements : Raphaël Isdant

### COLLECTIONNISME / Dominique Cunin et Mayumi Okura Dispositif interactif

1- 0 et 1 éparpillés dans un espace blanc se transforment en un fil. Les données sont enregistrées en engendrant des ondes dans leur sillage.

2- Une zone de stockage consultable où le temps s'attroupe docilement et prend la forme d'un cylindre à 10 faces, une forme donnée à l'enregistrement du temps.

3- Banc de montage fait de deux lignes : vidéo et audio. Sélectionnés par quelqu'un depuis le cylindre, des extraits de temps manipulables s'ordonnent ici. Le son peu devenir vidéo, et inversement. D'un enregistrement strict de données, le dispositif devient une mémoire des flux, une collection de output.



### LE VOYEUR AFFRANCHI / Armel Barraud Dispositif interactif

Avez vous déjà bu un petit saké en fermant les yeux ?

Qu'est ce que le voyeurisme ? Prendre ou donner? Les images de cette installation mettent en scène le rituel du dénuement.

Une cérémonie que nous accomplissons chaque jour au lever et à la tombée de la nuit dans notre chambre à coucher, ici transposé dans un terrain vague qui pourrait être le jardin actuel d'Adam et Eve. Le spectateur s'interroge sur la distance idéale pour voir sans être vu.

Remerciements : Alexis Chazard (artiste), Johanne Bouvier (photographe)



**Le groupe de recherche ESC  
s'associe à l'expo/labo OUT-LAB  
pour présenter une nouvelle  
version de leur work in progress**



**La LENTEUR / ESC**  
Installation interactive



ESC

Jacopo Baboni Schillingi  
Lorenzo Bianchi  
Daniele Segre-Amar  
Michele Tadini

[www.es-crew.net](http://www.es-crew.net)

Ralentir chaque mouvement, augmenter la tension de chaque partie du corps. S'isoler dans une partition interactive gérée par le mouvement. Partition totalement composée, en prévoyant l'infinité de ses possibles actuations. S'isoler dans un espace obscur, entrecoupé par des lumières, des images et des vidéos réalisées en temps réel. Le mouvement du corps, filmé par une caméra et analysé par l'ordinateur, est interprété par des normes de comportements qui gèrent l'installation entière.

## OUT-LAB

Proposition originale Maurice Benayoun et Jean-Baptiste Barrière  
Coordination : Martine Bour  
Chargés de projet : Christophe Leclercq et Paul Girard  
Communication : Sarah Ben Kemoun



# OUT-LAB

**OUTLAB** est une première proposition du CITU dans ses murs.

**OUTLAB** est une exposition "laboratoire", expérimentale, sur la création collaborative.

**OUTLAB** fait suite à un atelier de *création connective* intitulé IN-OUT, organisé par le CITU en décembre 2005 et poursuivi avec l'accompagnement de ses participants, dans une logique d'échanges, dans la conception et le développement de leur projet.

**OUTLAB** intègre *La Lenteur*, un *work in progress* du groupe ESC, dont les auteurs ont été intervenants dans l'atelier IN-OUT

Sortant du laboratoire pour une présentation expérimentale, ces dispositifs s'offriront au public dans une logique d'échange entre et avec les artistes.



## Modèle social

Dans son fonctionnement, l'écosystème propose un fonctionnement social qui intègre la rencontre (connexion quasi aléatoire) l'accouplement, l'échange, le dialogue, et la disparition si personne ne valide, quand le nombre de participants est limité, la connexion. La reconfiguration dynamique permet cependant de renouveler les connexions de manière à multiplier les nouvelles chances de rencontre.

### La périodicité de reconfiguration

La reconfiguration ne devient souhaitable qu'à partir d'un certain nombre de cellules qui habitent le système. La périodicité de reconfiguration dynamique peut dépendre du nombre de cellules. Au-delà de 20 cellules, elle peut être partielle ou totale. Au commencement, une reconfiguration quotidienne peut fluidifier le système et laisser à chacun le temps d'apprécier la qualité de la connexion résultante.

### Monitoring *(en cours de réalisation)*

Pour que l'architecture ne soit pas invisible et que l'on puisse avoir, en ligne et sur site, une vision claire de l'état du système, deux types de monitoring sont nécessaires :

#### Monitoring du système (Big Linker ?)

Il permet d'une part d'avoir une représentation graphique de l'état des connexions, offrant un accès au projet. La représentation doit rendre intelligible la logique de reconfiguration, la nature des projets interconnectés. Éventuellement le parallèle entre répartition sémantique et répartition géographique des projets (surtout pour les installations et événements physiques). Le monitoring du système permet un accès direct aux projets, aux auteurs, aux lieux. Le visiteur du monitoring, peut soit avoir une vision « MAP » soit circuler de projet en projet suivant les connexions effectives.

#### Monitoring des projets

Chaque projet se donne à voir en ligne soit parce qu'il s'agit d'un projet « online », soit par le monitoring des projets. Le monitoring de chaque projet contient 2 types d'informations. Le monitoring des flux et la fiche signalétique. C'est aussi un moyen d'exploration des sources disponibles dans l'idée d'une reconfiguration décisionnelle (AS).

#### Forum et dialogue

Le système n'est ni occulte ni autiste. L'accès au projet est aussi un accès aux auteurs et le dialogue peut s'établir, soit publique, soit privé. Les différentes formes d'échange restent à définir.

Maurice Benayoun

## OUTLAB, expo/labo

L'expo/labo OUTLAB, seconde étape de notre projet recherche/création IN-OUT, s'articule sur le concept développé par le CiTu de création connective fondée sur l'échange en réseau entre artistes. Le labo expose son processus de réflexion et d'élaboration. L'expo/labo OUTLAB fonctionne comme une boucle dynamique de créations qui s'alimentent l'une de l'autre. En cela, il s'agit de création Peer to Peer plus que de consommation Peer to Peer. Le dispositif de monstration constitue la contrainte et le thème de l'exposition. Chaque projet comprend une prise IN et une prise OUT et part donc (de manière non exclusive) d'un signal qui provient d'un autre projets et fournit un signal exploitable par le projet suivant. Entre les deux, l'auteur est libre de faire appel à toute forme de traitement, transmission, analyse, visualisation, interprétation de l'information. Le dispositif de monstration fonctionne donc comme un accélérateur de particules, accélérateur de création.

### Présentation globale de la ligne de recherche IN OUT

Dans le cadre de son action de recherche et création, le CiTu (Création Interactive Transdisciplinaire Universitaire) développe une de ses lignes de recherche IN OUT : la création connective.

La création rejoint la recherche sur le terrain du traitement de l'information. Les pratiques artistiques les plus récentes intègrent de plus en plus de moments de capture de mouvement, de sons, d'images, de lumière, de température, de pression, etc., captures qui une fois interprétées produisent à leur tour de nouvelles informations proposées à l'appréciation du public. Si la « digestion » de l'information est commune à l'ensemble des organismes vivant, celle pratiquée par l'artiste, dans ce qui la distingue ou la rapproche de celle du scientifique, devient un enjeu majeur de la création contemporaine.

Cette intervention du CiTu se positionne singulièrement au carrefour de la recherche, de la création et de la monstration.

#### L'action s'articule en trois temps :

1 - formation : un atelier d'une semaine qui permettra aux intervenants de découvrir l'ensemble des modalités de capture et de traitement des données provenant de sources de différente nature (mise à niveau logiciels Max/MSP, etc.).

2 - production : Les participants seront invités à concevoir et réaliser un projet s'intégrant au dispositif d'exposition composé de n box identiques. La réalisation, conçue en amont et développée dans le cadre du workshop, sera finalisée dans la période intermédiaire entre le workshop et l'exposition.

3 - diffusion : Le dispositif de monstration constitue la contrainte et le thème de l'exposition. Dans chaque box, une cloison porte une prise IN et celle d'en face une prise OUT. Chaque projet part donc (de manière non exclusive) d'un signal qui provient du projet précédent et fournit un signal pour la cellule suivante. Entre les deux, l'auteur est libre de faire appel à toute forme de traitement, transmission, analyse, visualisation, interprétation de l'information. Le dispositif de monstration fonctionne donc comme un accélérateur de particules, accélérateur de création. Le projet, résolument transdisciplinaire, pourra explorer l'ensemble des champs allant de la musique au spectacle vivant en passant, notamment par la vidéo, le réseau, ou les biotechnologies.

## Architecture du système IN/Out de Création P2P.

Il faut distinguer l'architecture, espace d'accueil, d'échange et de facilitation, et les dispositifs qu'elle héberge. Le système n'est pas à considérer comme un « chef d'orchestre » selon la métaphore employée dans la gestion des systèmes informatiques complexes, ce qui pourrait suggérer que tous les projets sont des instruments au service d'une œuvre collective et dirigée. Il s'agit à proprement parler d'une architecture dynamique: espace d'accueil laissant une grande autonomie d'action et d'usage.

En fait cette architecture constitue un écosystème particulier mais pour lequel nous tentons de définir des propriétés susceptibles de favoriser l'émergence d'une forme de vie créative particulière, mais avec un degré de pertinence qui devrait permettre son développement à plus grande échelle.

IN OUT est constitué d'un ensemble de cellules/projets-de-crédation interconnectés. Chaque « cellule » (au sens organique du terme) est à la fois émettrice et réceptrice.

Elle reçoit : du son et/ou de l'image et/ou des données (et/ou du texte)

Elle émet : du son et/ou de l'image et/ou des données (et/ou du texte).

Chaque cellule est définie librement par son/ses auteurs. Elle constitue une création en soi et n'est pas à considérer comme un élément d'une création collective.

Chaque auteur est ainsi responsable de l'ensemble des opérations effectuées par sa proposition.

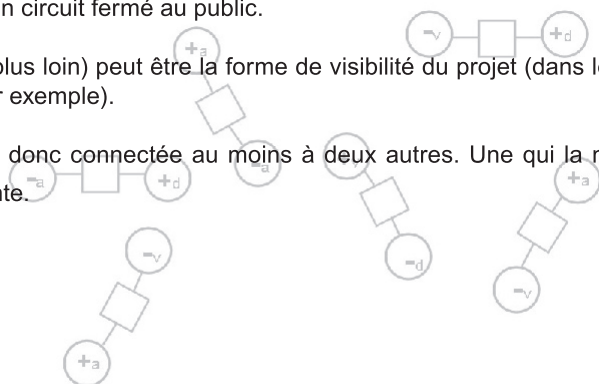
Chaque cellule doit apparaître sur site ou en ligne. Chaque production doit avoir une forme de visibilité/audibilité.

Que ce soit en ligne ou dans un lieu d'exposition, l'œuvre se donne à voir et/ou à entendre.

IN/OUT n'est pas un circuit fermé au public.

Le monitoring (cf. plus loin) peut être la forme de visibilité du projet (dans le cas d'une approche virale par exemple).

Chaque cellule est donc connectée au moins à deux autres. Une qui la nourrit. Une autre qu'elle alimente.



## Architecture connective

Dans la logique de la création Peer2Peer, deux modalités de connexion coexistent : Affinités Sélectives (AS)

Chacun peut choisir le signal ou les signaux source (son IN qui est le OUT d'un autre). S'il n'est pas choisi à son tour, sa durée de présence dans la boucle pourrait s'en trouver affectée. Dans la logique d'un écosystème de création, on peut considérer que le fait de fournir un signal susceptible de nourrir les autres est un critère de validation. Dans ce schéma, chaque projet peut alimenter plusieurs autres projets.

## Reconfiguration dynamique AS

C'est le choix des auteurs qui détermine la reconfiguration des connexions.

## Affinités Électives (AE)

L'auteur d'un projet ne choisit pas sa source et sa destination. Le système propose une source et une destination. Chaque projet est donc connecté à une seule source (qui peut être composée de plusieurs signaux) et à une seule destination.

Il peut cependant, dans le cadre de la reconfiguration dynamique des connexions, décider de rester connecté au projet qui précède et/ou à celui qui suit. Ce lien reste solidaire tant que les auteurs des projets concernés ne manifestent pas le désir de rompre la connexion. Lorsque deux ou plusieurs projets restent solidaires, l'entité multicellulaire qui en résulte fonctionne comme une entité unicellulaire.

## Reconfiguration dynamique AE

Si l'architecture connective était statique, le système serait une boucle ne permettant pas d'explorer les variantes.

Chaque projet se définit dans le système par rapport à sa demande d'entrées (son-image, par exemple) et par son offre de sorties (datas...). Dans cette catégorisation bipolaire, le système peut périodiquement établir une carte des connexions dans laquelle les polarités (OUT vers IN) induisent les interconnexions.

Un modèle comportemental fondé sur la distribution spatiale des entités et leur connexion, quasi magnétique, en fonction de leur proximité du moment, pourrait à la fois fournir un modèle graphique et une logique connective acceptable (cf. schémas de décembre).

