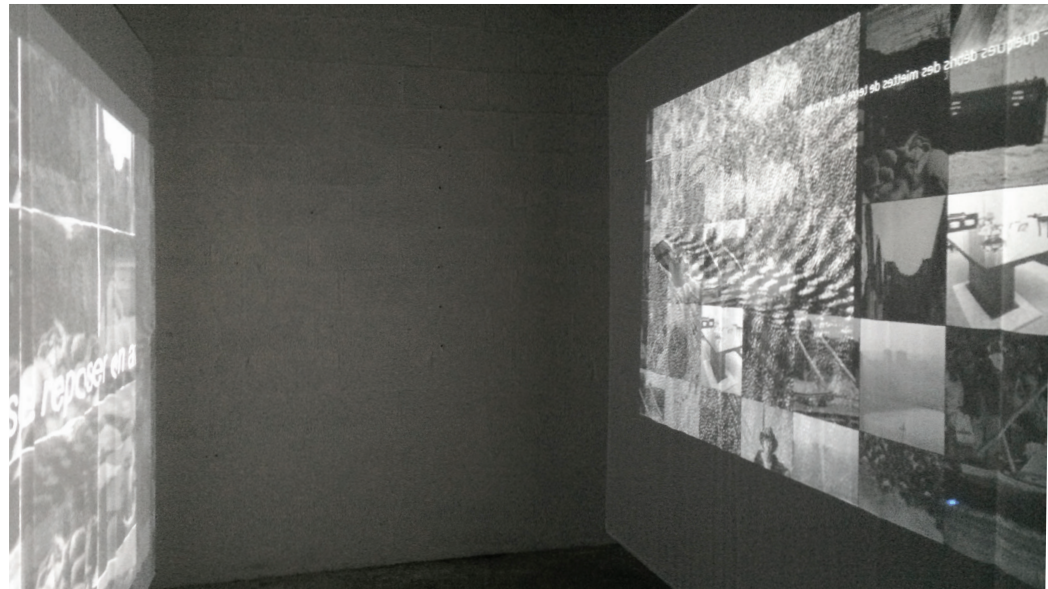


SCENIC RAILWAY

dispositif numérique interactif

Renaud Chambon / Philippe Boisnard
Marina Bellefaye / Eddie Ladoire



Scenic railway est un dispositif numérique interactif faisant intervenir des images d'archives libres de droits disponibles sur le web, de la programmation numérique, du texte et une pièce sonore.

Ce dispositif est le résultat de la rencontre entre 4 champs artistiques : les arts visuels (Re-naud Chambon), les arts sonores (Eddie Ladoire), la poésie (Marina Bellefaye) et les arts numériques (Philippe Boisnard).

« L'image est ce en quoi l'Autrefois rencontre le Maintenant dans un éclair pour former une constellation. »

Walter Benjamin

Attraction

Le titre Scenic Railway désigne des montagnes russes se situant à Luna Park près de Melbourne (Australie).

Le rapprochement est fait sur le double sens que peut prendre le mot attraction, à la fois divertissement fabriqué par l'humanité et phénomène physique auquel est soumis notre univers.

Un lien temporel se crée entre la première mise en service du Scenic Railway, en 1912, et l'essor de l'image photographique à la même période.

Archive

Le travail s'appuie sur une recherche liée aux images d'archives disponibles en masse sur le web.

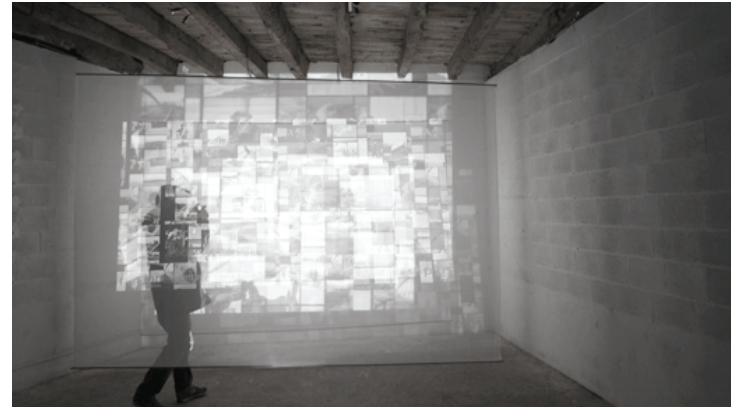
En effet, il ne s'agit pas de créer encore et toujours de nouvelles images mais bien d'utiliser les ressources disponibles déjà existantes et non exploitées.

Puisant dans ces ressources d'origines très diverses (de la « bibliothèque de Toulouse », de l'« us national archives » en passant par les archives de la NASA etc...), une première sélection de plusieurs milliers d'images a été réalisée.

Dans un second temps, 64 planches ont été créées en juxtaposant chaque fois deux images, liées entre elles par une ligne passant d'une image à l'autre.

Ces lignes se trouvent être la plupart du temps en dents de scie, avec des changements de directions brutaux et inattendus évoquant autant le parcours de montagnes russes que les lignes reliant les points d'une constellation.

Dans leur juxtaposition et leur succession, une narration se construit.



Interaction et superposition

Par l'intervention du public via un leap motion, l'interaction déclenche l'apparition d'images et de textes sur deux écrans translucides non pas juxtaposés mais superposés, laissant la lumière les traverser et ainsi se projeter sur le mur en arrière. Le résultat visuel de cette installation est une image fragmentée faite de plusieurs images et textes et donnant une lecture aléatoire ouvrant à du sens ou du non-sens.

Ainsi stratifiées, ces images constituent l'épaisseur matérielle et temporelle d'une dernière image anachronique, toujours mouvante.

Systématiquement, l'image de gauche est fractale, elle est faite de l'ensemble des autres images composant les 64 planches, et devient alors l'image pilote qui permet au public de déclencher le mécanisme numérique.

Le pointeur invisible agit de manière plus ou moins aléatoire (en fonction de la dextérité de chacun), faisant apparaître sur le deuxième écran en arrière-plan l'image pointée, appelant alors sur le premier écran la nouvelle juxtaposition correspondante, ainsi que des fragments de textes qui apparaissent en fusées.

Brouillard et neige

Le dispositif est conçu pour faire apparaître ponctuellement, dans sa phase inactive, un fragment de chaos qui forme un brouillard.

Une neige se révèle en un seul objet constitué de l'ensemble des images, évoquant à la fois l'origine des montagnes russes au milieu du 18ème siècle (qui se composaient de descentes en luge sur des pentes enneigées près de Saint-Petersbourg), et les brouillards cosmiques qui succèdent au chaos.

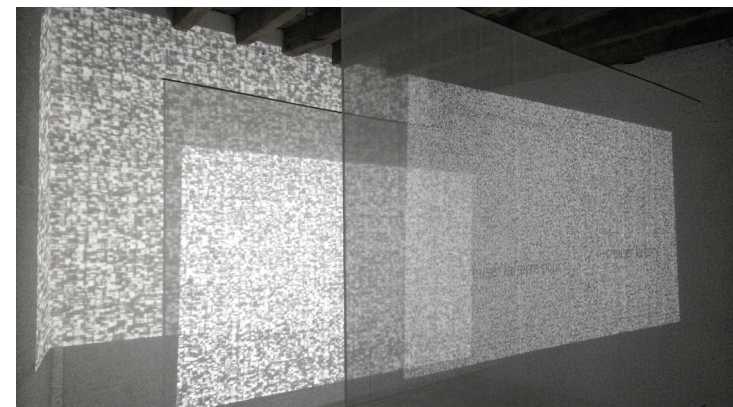
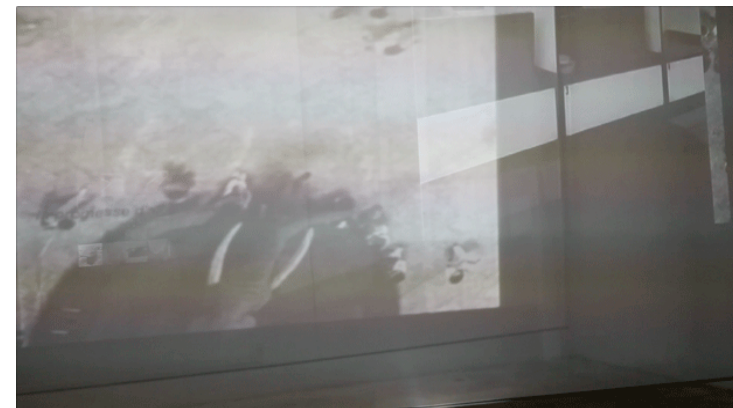
Intervient également une vue rapprochée sur ce brouillard, ou cette neige, rendant visible ces images sous une forme rappelant les images kaléidoscopiques.

Vertige

Le chaos propre au montage d'images recrée l'ambivalence du chaos mythologique, tout à la fois lieu de fragmentation et d'unité, lieu de désorientation et générateur d'une systématique propre.

L'aspect chaotique apparaît comme un jeu qui produit la sensation d'un certain vertige, la perte momentanée de la stabilité des perceptions par des tensions, des fractures formelles. Les images dressent le portrait d'un monde fracturé où tout se vaut.

Il n'y a plus ni haute ni basse culture, plus d'élite. Les contradictions se valent, il n'y a plus aucun arbitrage du beau, du bien, du vrai. Toutes les images sont mises sur le même plan, si bien que la frontière entre réalité et fiction devient difficile à tracer.



Histoire et fiction

Il y a collision entre les différents temps mis en contact. Une lumière jaillit, mais fragiles, les choses disparaissent, condamnées à replonger dans l'obscurité. Des images apparaissent parce qu'elles parviennent à se détacher du continuum de l'histoire, en le faisant éclater. La surface de l'image explose littéralement pour faire apparaître des morceaux de temps.

Cette image vivante, ou survivante, surgit de la matière numérique en révélant les strates d'une « mémoire involontaire de l'humanité ». La mémoire en image bat de ses coeurs multiples.

La question de l'écriture apparaît de manière aléatoire, en réaction aux images, comme des îlots de fiction, comme des idées disposées sur des feuilles en amas vivants.

Espace

Cette expérience de l'espace paginal n'est pas seulement un exercice de style, mais davantage une mise en relation de la poésie avec la culture numérique.

Des fragments de texte dits, entendus, associés à une composition sonore et musicale, spatialisent l'image et augmentent son épaisseur, jouant plutôt de l'écart, de la distance, de la dissonance, rupture et juxtaposition de sens.

Scenic railway invoque l'attraction du temps et la transporte dans ses wagons fantômes.

