

MEDIA ØØØ

Par Yann Minh, noonaute, artiste multimédia.

<http://www.yannminh.net>

1981

Scénario et storyboard original de Media ØØØ. Rédigé entre 1981-82 par Yann Minh. Pour le projet d'installation multimédia immersive qui sera présenté en 1982 à l'ENSAD, et en 1983 au musée d'art moderne du centre Georges Pompidou.

Scénario version textuelle.

MEDIA 000 : Les trois mondes.

Le premier monde est représenté par la vidéo.

Le second est formé de l'ensemble vidéo et diapositives.

Le troisième c'est notre réalité par l'intervention du théâtre à l'intérieur de l'espace Vidéo-Diapos.

Media 000 : Le premier monde.

Le premier monde apparaît à l'intérieur d'un écran vidéo.

Sa forme est classique ; par là, je veux dire que sa structure est linéaire, les événements qui se succèdent à l'écran sont reliés entre eux par une intrigue, un suspens, c'est une histoire avec un début et une fin.

Le spectateur est en sécurité, l'événement se situe à l'intérieur d'un cadre, l'écran.

Cette forme en elle-même implique une appréhension classique, c'est le cadre du tableau, c'est la reliure de cuir du roman, c'est le rideau et la scène de théâtre.

La civilisation mécanique apprécie beaucoup les cadres qui isolent l'évènement, l'image, le spectacle du contexte quotidien, le monde du spectateur de celui de l'histoire.

C'est l'hémisphère gauche du cerveau qui prédomine dans la lecture du spectacle, l'hémisphère du langage, séquentiel, analytique, linéaire.

Le second monde.

Le second monde est formé de l'écran vidéo et de trois écrans de diapositives répartis autour du public.

L'image sort de l'écran pour venir entourer le spectateur.

L'action simultanée des écrans vidéo et des écrans de diapositives va avoir plusieurs effets importants.

Au niveau de l'histoire.

C'est l'intervention d'une autre réalité plus vaste à l'intérieur de l'univers restreint du futur probable (1) programmé dans l'ordinateur, c'est le moment où l'héroïne va voir son monde se désagréger, et s'ouvrir sur une dimension incompréhensible car d'une logique différente.

C'est ce que ressentiraient des êtres vivant dans un environnement à deux dimensions confrontés brusquement à un univers à trois dimension.

Au niveau du spectateur.

L'intervention d'un univers sur l'autre est symbolisé par la mise en action des écrans de diapositives qui donnent une dimension supplémentaire au spectacle, elle sort le spectateur de l'écran vidéo pour le plonger dans un environnement d'images qui impose une forme de perception du spectacle plus globale.

Perception tactile.

Le regard qui jusqu'alors était focalisé à l'intérieur de l'écran vidéo va devoir circuler dans la salle ; comme il est impossible de regarder partout, le spectateur va être obligé de ressentir l'ensemble des images qui l'entourent.

L'espace visuel devient tactile par analogie avec la façon dont on ressent le lisse et le rugueux d'une surface ; c'est la succession des milliers de points d'impacts de la matière sur la peau qui forment la sensation lisse ou rugueuse.

La succession rapide et englobante d'images et de sons va donner une sensation tactile par sa forme, alors que la perception visuelle classique est trop analytique pour permettre une telle appréhension.

Le message, c'est le médium.

Le message c'est le médium ; en effet l'utilisation simultanée de plusieurs média (diapo, vidéo) détruit la distinction entre le médium (poste de télé, projecteurs...) et le message, (les images, l'histoire).

L'espace audio-visuel de Media000 n'est pas distinct du message qu'il permet de diffuser, au contraire, il s'établit une relation intime entre le médium et le message, ce qui permet d'inverser les rôles au cours du spectacle.

Au début, la vidéo joue son rôle habituel de médium dans ce sens qu'elle permet à l'histoire de se mettre en place, sous la forme d'un film où l'écran n'est que le moyen qui permet à l'histoire de se dérouler ; puis l'espace vidéo-diapos entre en fonction et l'histoire joue alors son rôle de médium, puisqu'elle sert à mettre en valeur le lieu, l'espace audiovisuel. Il y a à ce moment une collusion parfaite entre message et son médium, tout comme dans une toile de Mondrian l'image peinte, son support de toile et la peinture qui la compose forment un tout. Dans Media 000, il n'y a pas de distinction entre l'image représentée et la technique qui permet de la diffuser. Les deux sont liés intimement pour former un tout qui est l'espace audio-visuel lui-même, et qui à ce moment peut être qualifié de "sculpture électro-mécanique de sons, et d'images."

Le passage de l'écran vidéo à l'espace vidéo diapos, est caractéristique de l'évolution de notre société qui est passée durant ces vingt dernières années de l'âge mécanique à l'âge électrique. C'est à dire qu'une appréhension du monde simultanée, globale et intuitive est venue se juxtaposer à la pensée séquentielle linéaire et analytique traditionnelle.

En effet l'organisation de la pensée est intimement liée à l'organisation du langage ; les analyses de Mc Luhan montrent que les structures de notre langage, en relation avec les perceptions de l'hémisphère gauche du cerveau, ont donné jusqu'à maintenant la prépondérance à une vision du monde conditionnée par la trame linéaire de notre linguistique. *"Ainsi on a toujours tenu la conscience pour le propre de l'être rationnel; et pourtant, il n'y a rien de linéaire ni de séquentiel dans le champs global de lucidité qui existe dans tout moment de conscience.*

L'écriture chinoise, au contraire, investit chaque idéogramme d'une intuition globale d'être et de raison qui ne laisse qu'un rôle minime à la succession comme signe d'activité et d'organisation mentale. P109 Marshall Mc Luhan.

Pendant la dernière génération, l'environnement quotidien s'est médiatisé à l'extrême, l'information est partout et tout le temps. Du réveil jusqu'au sommeil, nous sommes le centre d'une ronde ininterrompue, formée des anciens moyens de locomotion. (Train, auto, métro, avion...)

Mais aussi surtout des nouveaux média de l'âge électrique, (télévision, radio, cinéma, etc...)

Cette omniprésence des media à tendance à développer une forme d'appréhension plus en rapport avec les fonctions globales et intuitives de l'hémisphère droit du cerveau.

Extrait de "Pour comprendre les media" de Marshall Mc Luhan.

"ci-dessous figure l'inventaire des caractéristiques des deux hémisphères du cerveau humain publié dans Science News (3 avril 1976 Vol.109) . L'hémisphère gauche est quantitatif et l'hémisphère droit est qualitatif. Le caractère linéaire et connecté de l'hémisphère gauche relève de l'espace visuel ors que le côté global est simultanée de l'hémisphère droit est aussi celui de l'espace acoustique. L'espace visuel est continu, homogène, séquentiel et statique, tandis que l'espace acoustique est discontinu et dynamique. L'hémisphère droit est le domaine de l'interaction entre le Fond et la Forme (la figure et l'arrière plan, à la fois médium et message) , car il est le lieu de perception de la Gestalt et celui des structures analogiques discontinues et symboliques. Ainsi au cours du XXe siècle, la physique moderne est passée de l'hémisphère gauche à l'hémisphère droit ; au début de ce siècle, la mécanique des quanta (avec Max Planck) est sortie de l'orbite newtonienne aussi largement que l'interprétation des rêves de Sigmund Freud quittait le monde des corrélations logiques." Marshall Mc Luhan pour comprendre les Media.

3'12" Avant La Fin

3'12" Avant La Fin est une bande vidéo de quatre minutes réalisée pendant l'année 1980 à l'atelier de cinéma d'animation de l'école nationale supérieure des arts décoratifs.

La bande fut présentée le 12 Juin 1980 , au centre culturel américain, lors d'une exposition sur l'art vidéo français organisée par le "Center for Media Art" et la Vidéothèque de Paris.

Issue d'une série d'expériences sur les effets spéciaux propres à la vidéo, 3'12", est à l'origine de mon projet de réalisation de média ØØØ.

En effet, la projection de la bande en public m'a permis de découvrir quatre éléments importants que j'y avais mis plus ou moins consciemment, lors de sa réalisation.

Perception globale.

Tout d'abord, la perception de 3'12" n'est pas linéaire bien qu'il y ait un début et une fin, les images ne se succèdent pas suivant la trame habituelle d'une intrigue, d'une mélodie, ou d'un rythme. Pourtant son impact peut-être très fort ; 3'12" a été comparé à une chrysalide que l'on épingle au moment de son éclosion. L'impression que suscite la bande chez le spectateur est aussi indéfinissable que l'émotion ressentie devant un tableau ou une sculpture ; en cela, je définis la perception de 3'12" comme globale ; on ne peut pas l'appréhender comme une histoire, mais comme un tableau, une image, un mot.

Saturation d'informations

Les images se succèdent sur un rythme trop rapide pour permettre au spectateur de s'y habituer, ce qui l'oblige à les subir plutôt qu'à les dominer. De plus, chaque image est riche de symboles et d'effets spéciaux ; ainsi la complexité de chaque image, et sa durée de vie limitée provoquent ce que j'appelle une saturation d'informations, qui à deux conséquences : d'une part le spectateur ne se lasse pas, d'autre part il est attentif et un peu hypnotisé, ce qui l'oblige à ressentir 3'12" plutôt qu'à le voir.

Le message c'est le médium

Lors de sa projection, j'ai ressenti le besoin de brancher des projecteurs rouges autour de la salle, de façon à intégrer l'écran du moniteur dans un environnement, ce qui empêchait le spectateur "d'entrer" dans l'image en faisant abstraction de son cadre. Cette démarche permettait d'accentuer l'effet de "Saturation", mais elle servait surtout à établir une relation plus intime entre le message (3'12") , et le médium (l'écran et la salle)

Transcendances

Si l'on trace une perpendiculaire au plan de l'écran, qui rejoint la pupille du spectateur, on traverse trois niveaux de "réalité" différents.

Les images de fond du vidéo.

Le dessin animé, à la surface de l'écran

L'écran en lui même et la salle.

Pendant toute la durée de 3'12", l'oeil du spectateur effectue un va et vient permanent entre ces trois formes de "réalités".

Trois actes, trois mondes.

Acte I : La video

le spectacle commence par un morceau de musique rock, composé à distance par l'intermédiaire d'un combiné téléphone télévision.

À la fin de la chanson, la chanteuse qui est l'héroïne de l'histoire, va sortir dans la ville pour poster la cassette vidéo.

La ville est une ville futuriste dont l'architecture est comparable à celle de Beaubourg, les Halles ou la Défense.

L'actrice est "incrustée dans le décor", celui-ci en effet est filmé sans acteur puis coloriés au synthétiseur.

L'incrustation est faite au blanc, ce qui cerne le personnage incrusté d'un liseré blanc, et renforce ainsi le côté artificiel de l'image.

L'incrustation permet de jouer avec les fonds indépendamment du personnage.

Il est ainsi possible d'avoir des décors dessinés ou sous forme de maquettes ou de photos.

Pendant le début du film, l'accent est mis sur les moyens de transport mécaniques :

Escalators, ascenseurs, avion, métro, train, tapis roulant.

La réalité se décompose.

À partir du moment où la cassette est postée, les affiches publicitaires vont se désagréger, pour laisser la place à des images oniriques complexes, faites de symboles électroniques, de photographies tramées, de gros plans de pupilles et de lèvres.

L'héroïne est médiatisé, c'est à dire qu'elle va se voir sur les flippers, sur les affiches, sur les couvertures des magazines, à la télévision.

Cette scène marque le côté omniprésent des media, ainsi que la puissance agressive d'une même information véhiculée par l'ensemble de ceux-ci.

Acte II : L'espace vidéo-Diapos.

En fait, la jeune fille évolue à l'intérieur d'un programme d'ordinateur. La désintégration de son environnement est due à l'intervention d'un personnage réel qui essaie d'entrer en communication avec elle.

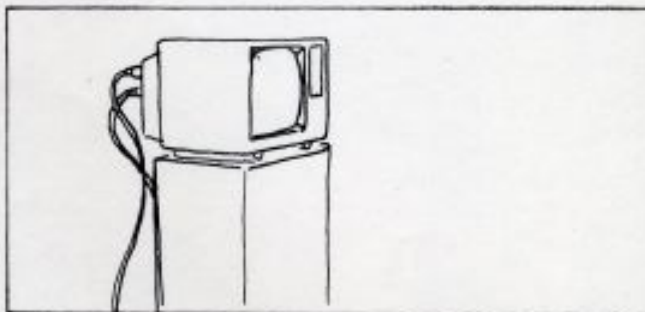
Et la seule manière pour la machine d'assimiler ce message impossible, c'est de l'intégrer dans les média de l'univers programmé.

Finalement une représentation du personnage réel va finir par entrer à l'intérieur du futur probable, et s'emparer de l'héroïne pour lui expliquer la situation.

Scenario Original de Media 000 (1981-82)

MEDIA 0 : LES TROIS MONDES .

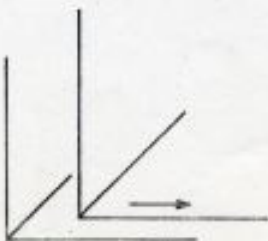
Le premier monde est représenté par la video.



Le second est formé de l'ensemble video et diapositives.

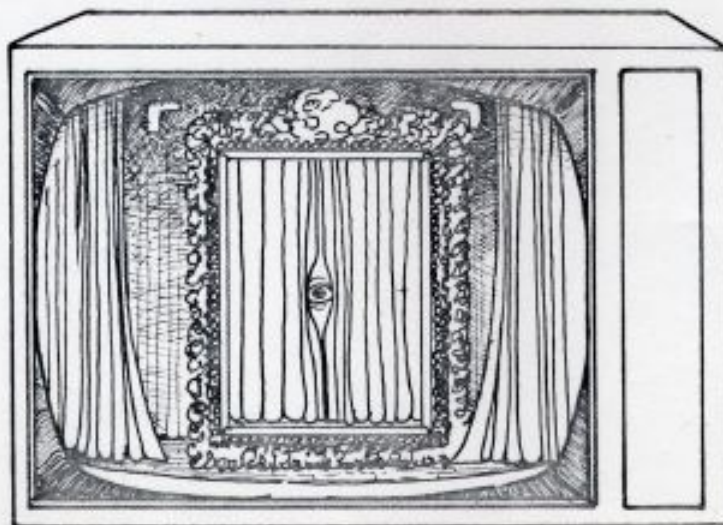


Le troisième c'est notre réalité par l'intervention du théâtre à l'intérieur de l'espace Video-diapos.



MEDIA O : LE PREMIER MONDE

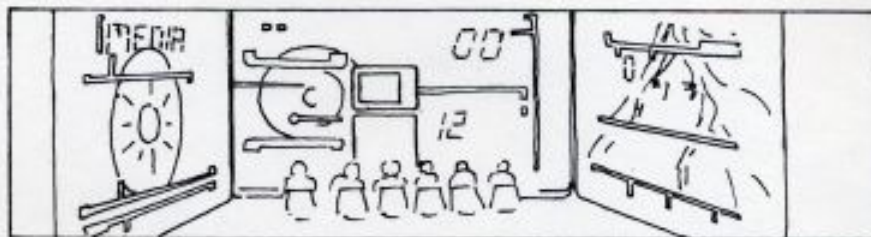
Le premier monde apparait à l'intérieur d'un écran video. Sa forme est classique; par là, je veux dire que sa structure est linéaire, les événements qui se succèdent à l'écran sont reliés entre eux par une intrigue, un suspense c'est une histoire avec un début et une fin. Le spectateur est en sécurité, l'évènement se situe à l'intérieur d'un cadre, l'écran. Cette forme en elle-même implique une appréhension classique, c'est le cadre du tableau, c'est la reliure de cuir du roman, c'est le rideau et la scène de théâtre. La civilisation mécanique apprécie beaucoup les cadres qui isolent l'évènement, l'image, le spectacle du contexte quotidien, le monde du spectateur de celui de l'histoire. C'est l'hémisphère gauche du cerveau qui prédomine dans la lecture du spectacle, l'hémisphère du langage, séquentiel, analytique, linéaire.



LE SECOND MONDE

Le second monde est formé de l'écran video et de trois écrans de diapositives répartis autour du public.

L'image sort de l'écran pour venir entourer le spectateur.



L'action simultanée des écrans video et des écrans de diapositives va avoir plusieurs effets importants.

Au niveau de l'histoire.

C'est l'intervention d'une autre réalité plus vaste à l'intérieur de l'univers restreint du futur probable (I) programmé dans l'ordinateur, c'est le moment où l'héroïne va voir son monde se désagréger, et s'ouvrir sur une dimension incompréhensible car d'une logique différente.

C'est ce que ressentiraient des êtres vivant dans un environnement à deux dimensions confrontés brusquement à un univers à trois dimensions.

Au niveau du spectateur.

L'intervention d'un univers sur l'autre est symbolisé par la mise en action des écrans de diapositives qui donnent une dimension supplémentaire au spectacle, elle sort le spectateur de l'écran vidéo pour le plonger dans un environnement d'images qui impose une forme de perception du spectacle plus globale.

PERCEPTION TACTILE

Le regard qui jusqu'alors était focalisé à l'intérieur de l'écran vidéo va devoir circuler dans la salle; comme il est impossible de regarder partout, le spectateur va être obligé



Perception tactile (suite)

de ressentir l'ensemble des images qui l'environnent.

L'espace visuel devient tactile par analogie avec la façon dont on ressent le lisse et le rugueux d'une surface; c'est la succession des milliers de points d'impacts de la matière sur la peau qui forment la sensation lisse ou rugueuse.

La succession rapide et englobante d'images et de sons va donner une sensation tactile par sa forme, alors que la perception visuelle classique est trop analytique pour permettre une telle appréhension.

LE MESSAGE, C'EST LE MEDIUM.

Le message c'est le médium; en effet l'utilisation simultanée de plusieurs média (diapos, vidéo) détruit la distinction entre le médium (poste de télé, projecteurs...) et le message, (les images, l'histoire).

L'espace audio-visuel de MEDIA O n'est pas distinct du message qu'il permet de diffuser, au contraire, il s'est établi une relation intime entre le médium et le message, ce qui permet d'inverser les rôles au cours du spectacle.

Au début, la vidéo joue son rôle habituel de médium, dans ce sens qu'elle permet à l'histoire de se mettre en place, sous la forme d'un film où l'écran n'est que le moyen qui permet à l'histoire de se dérouler; puis l'espace vidéo-diapos entre en fonction et l'histoire joue alors son rôle de médium, puisqu'elle sert à mettre en valeur le lieu, l'espace audio-visuel. Il y a à ce moment une collusion parfaite entre le message et son médium, tout comme dans une toile de MONDRIAN l'image peinte, son support de toile et la peinture qui la compose forment un tout. Dans MEDIA O, il n'y a pas de distinction entre l'image représentée et la technique qui permet de la diffuser. Les deux sont liés intimement pour former un tout qui est l'espace audio-visuel lui-même, et qui à ce moment peut être qualifié de "Sculpture électro-mécanique de sons, et d'images."



Le passage de l'écran vidéo à l'espace vidéo diapos, est caractéristique de l'évolution de notre société qui est passée durant ces vingt dernière années de l'âge mécanique à l'âge électrique. C'est à dire qu'une appréhension du monde simultanée, globale et intuitive est venue se juxtaposer à la pensée séquentielle linéaire et analytique traditionnelle. En effet l'organisation de la pensée est intimement liée à l'organisation du langage; les analyses de Mc Luhan montrent que les structures de notre langage, en relation avec les perceptions de l'hémisphère gauche du cerveau, ont donné jusqu'à maintenant la prépondérance à une vision du monde conditionnée par la trame linéaire de notre linguistique. "Ainsi on a toujours tenu la conscience pour le prop^é de l'être rationnel; et pourtant, il n'y a rien de linéaire ni de séquentiel dans le champs global de lucidité qui existe dans tout moment de conscience. L'écriture chinoise, au contraire, investit chaque idéogramme d'une intuition globale d'être et de raison qui ne laisse qu'un rôle minime à la succession comme signe d'activité et d'organisation mentale. P 109 Marshall MC LUHAN

Pendant la dernière génération, l'environnement quotidien s'est médiatisé à l'extrême, l'information est partout et tout le temps. Du réveil jusqu'au sommeil, nous sommes le centre d'une ronde ininterrompue, formée des anciens moyens de locomotion (train, auto, métro, avion...).

Mais aussi et surtout des nouveaux média de l'âge électrique, (télévision, radio, cinéma, etc...)

Cette omniprésence des media à tendance à développer une forme d'appréhension plus en rapport avec les fonctions globales et intuitives de l'hémisphère droit du cerveau.



EXTRAIT DE "POUR COMPRENDRE LES MEDIA" DE MARSHALL MC LUHAN

Ci-dessous figure l'inventaire des caractéristiques des deux hémisphères du cerveau humain publié dans Science News (3 avril 1976 Vol.109). L'hémisphère gauche est quantitatif et l'hémisphère droit est qualitatif. Le caractère linéaire et connecté de l'hémisphère gauche relève de l'espace visuel alors que le côté global et simultané de l'hémisphère droit est aussi celui de l'espace acoustique. L'espace visuel est continu, homogène, séquentiel et statique, tandis que l'espace acoustique est discontinu et dynamique. L'hémisphère droit est le domaine de l'interaction entre le Fond et la Forme (la figure et l'arrière plan, à la fois médium et message), car il est le lieu de perception de la Gestalt et celui des structures analogiques discontinues et symboliques. Ainsi au cours du XX^e siècle, la physique moderne est passée de l'hémisphère gauche à l'hémisphère droit; Au début de ce siècle, la mécanique des quanta (avec Max Planck) est sortie de l'orbite newtonienne aussi largement que l'interprétation des rêves de Sigmund Freud quittait le monde des corrélations logiques.

HEMISPHERE GAUCHE Côté droit du corps		HEMISPHERE DROIT Côté gauche du corps
La parole/verbal		Spatial, musical
Logique, mathématique		
Linéaire, détaillé		Artistique, symbolique
Séquentiel		Simultané
Contrôlé		Emotif
Intellectuel		Intuitif, créatif
Dominant		Mineur (calme)
Social		Spirituel
Actif		Réceptif
Analytique		Synthétique, Gestalt
Lire, écrire, nommer		Reconnaissance des figures
Organisation en séries		Compréhension simultanée
Perception d'un ordre signifiant		Perception des formes abstraites
Enchaînement moteurs complexes		Reconnaissance des figures complexes



3' 12" AVANT LA FIN

"3' 12"" est une bande vidéo de quatre minutes réalisée pendant l'année 1980 à l'atelier de cinéma d'animation de l'école nationale supérieure des arts décoratifs.

La bande fut présentée le 12 juin 1980, au centre culturel Américain, lors d'une exposition sur l'art vidéo Français organisée par "le center for Media Art" et la Vidéothèque de Paris

Issue d'une série d'expériences sur les effets spéciaux propres à la vidéo, "3' 12" est à l'origine de mon projet de réalisation de MEDIA O .

En effet, la projection de la bande en public m'a permis de découvrir quatre éléments importants que j'y avais mis plus ou moins consciemment, lors de sa réalisation.

PERCEPTION GLOBALE

Tout d'abord, la perception de 3' 12, n'est pas linéaire bien qu'il y ait un début et une fin, les images ne se succèdent pas suivant la trame habituelle d'une intrigue, d'une mélodie, ou d'un rythme. Pourtant son impact peut être très fort; 3' 12 a été comparé à une chrysalide que l'on épingle au moment de son éclosion. L'impression que suscite la bande chez le spectateur est aussi indéfinissable que l'émotion ressentie devant un tableau ou une sculpture; en cela, je définis la perception de 3' 12 comme globale; on ne peut pas l'appréhender comme une histoire, mais comme un tableau, une image, un mot.

SATURATION D'INFORMATIONS

Les images se succèdent sur un rythme trop rapide pour permettre au spectateur de s'y habituer, ce qui l'oblige, à les subir plutôt qu'à les dominer. De plus, chaque image est riche de symboles et d'effets spéciaux; ainsi, la complexité de chaque image, et sa durée de vie limitée provoquent ce que j'appelle une saturation d'information, qui a deux conséquences: d'une part le spectateur ne se lasse pas, d'autre part il est attentif et un peu hypnotisé, ce qui l'oblige à ressentir 3' 12 plutôt qu'à le voir.



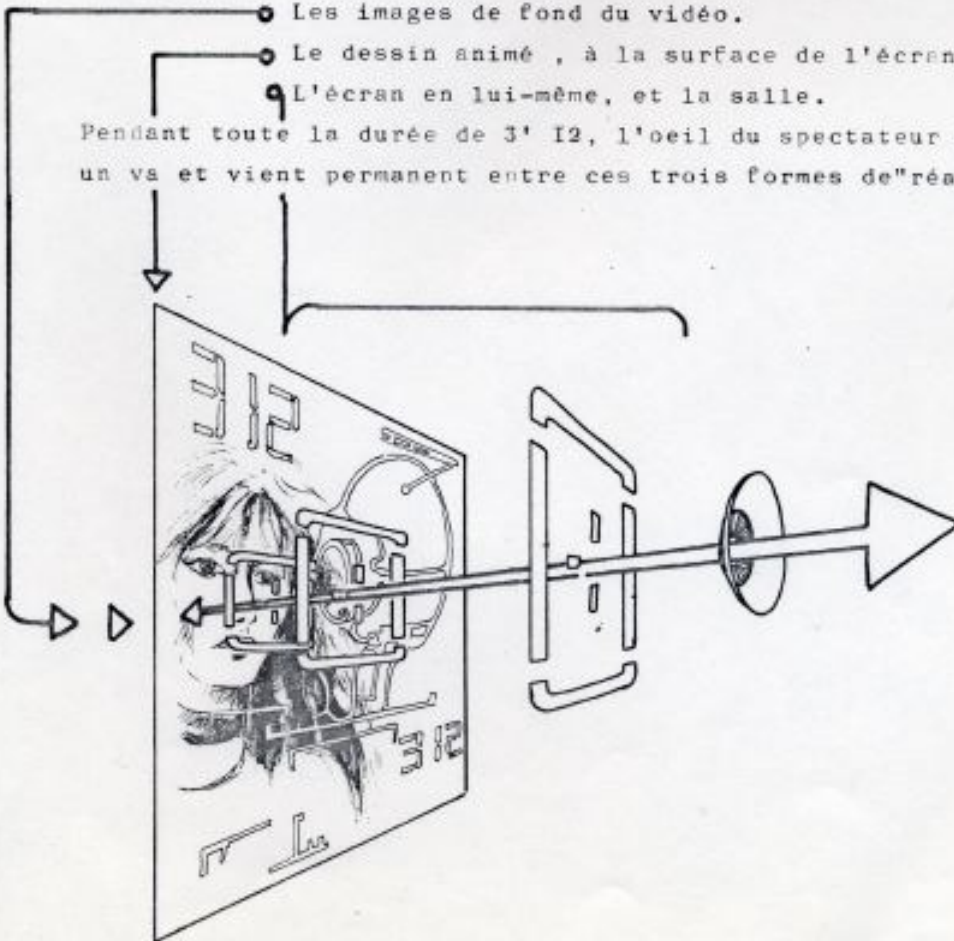
LE MESSAGE C'EST LE MEDIUM

- . Lors de sa projection, j'ai ressenti le besoin de brancher des projecteurs rouges autour de la salle, de façon à intégrer l'écran du moniteur dans un environnement, ce qui empêchait le spectateur "d'Entrer " dans l'image en faisant abstraction de son cadre . Cette démarche permettait d'accentuer l'effet de "Saturation", mais elle servait surtout à établir une relation plus intime entre le message (3' I2), et le Medium (l'écran, la salle).

TRANSCENDANCES

Si l'on trace une perpendiculaire au plan de l'écran, qui rejoint la pupille du spectateur, on traverse trois niveaux de "Réalité" différents :

- Les images de fond du vidéo.
 - Le dessin animé , à la surface de l'écran.
 - L'écran en lui-même, et la salle.
- Pendant toute la durée de 3' I2, l'oeil du spectateur effectue un va et vient permanent entre ces trois formes de "réalités".



TROIS ACTES, TROIS MONDES

ACTE I : LA VIDEO

Le spectacle commence par un morceau de musique rock, composé à distance par l'intermédiaire d'un combiné téléphone télévision.

A la fin de la chanson, la chanteuse qui est l'héroïne de l'histoire, va sortir dans la ville pour poster la cassette video.

La ville est une ville futuriste dont l'architecture est comparable à celle de Beaubourg, les Halles ou la défense.

L'actrice est "incrustée dans le décor", celui-ci en effet est filmé sans acteur puis colorisé au synthétiseur.

L'incrustation est faite au blanc, ce qui cerne le personnage incrusté d'un liséré blanc, et renforce ainsi le côté artificiel de l'image.

L'incrustation permet de jouer avec les fonds indépendamment du personnage.

Il est ainsi possible d'avoir des décors dessinés ou sous forme de maquettes ou de photos.

Pendant le début du film, l'accent est mis sur les moyens de transport mécaniques / escalators, ascenseurs, avion, métro train, tapis roulant.

LA REALITE SE DECOMPOSE

A partir du moment où la cassette est postée, les affiches publicitaires vont se désagréger, pour laisser la place à des images oniriques complexes, faites de symboles électroniques, de photographies trames, de gros plans de pupilles et de lèvres.

L'héroïne est médiatisée, c'est à dire qu'elle va se voir sur les flippers, sur les affiches, sur les couvertures des magazines, à la télévision.

Cette scène marque le côté omniprésent des media, ainsi que la puissance agressive d'une même information véhiculée par l'ensemble de ceux-ci.

ACTE II : L'ESPACE VIDEO-DIAPHS.

En fait, la jeune fille évolue à l'intérieur d'un programme d'ordinateur. La désintégration de son environnement est due à l'intervention d'un personnage réel qui essaie d'entrer en communication avec elle.

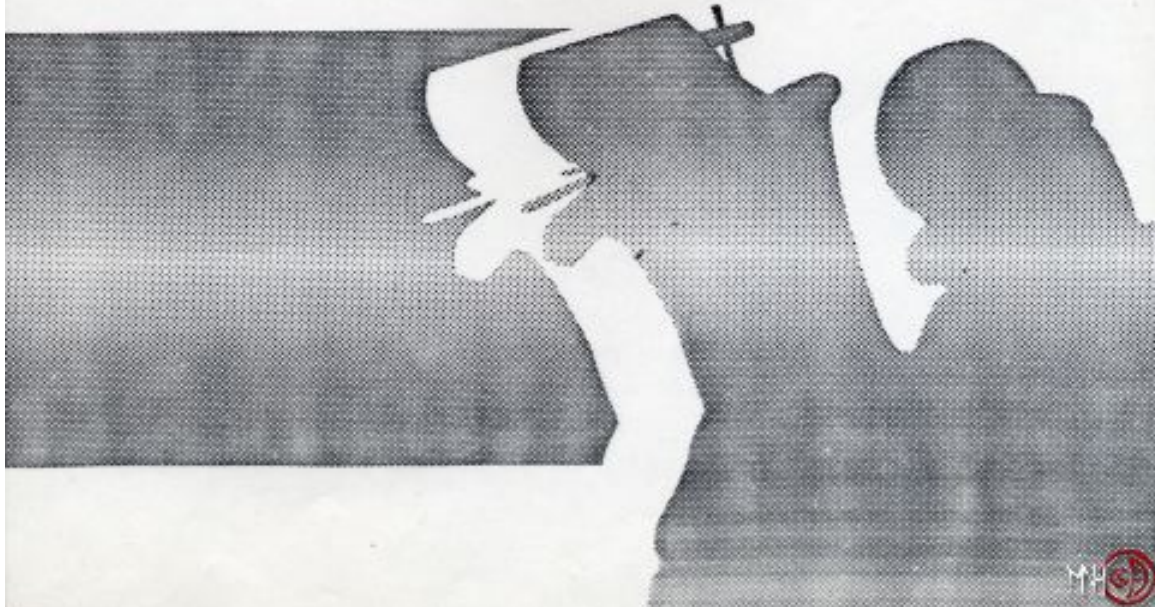
Et la seule manière pour la machine d'assimiler ce message impossible, c'est de l'intégrer dans les média de l'univers programmé.

Finalement une représentation du personnage réel va finir par entrer à l'intérieur du futur probable, et s'emparer de l'héroïne pour lui expliquer sa situation.

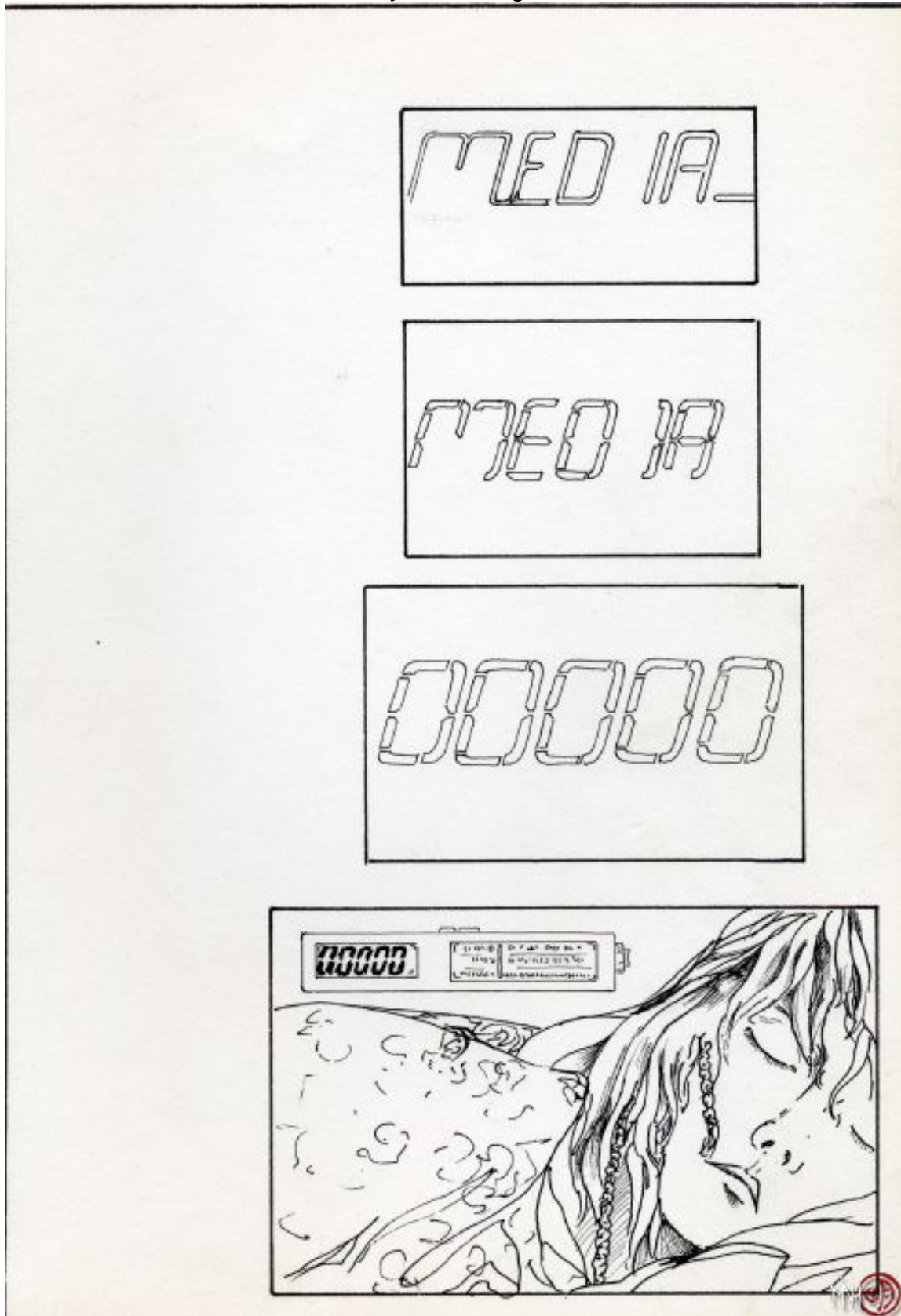


ACTE III LE THEATRE

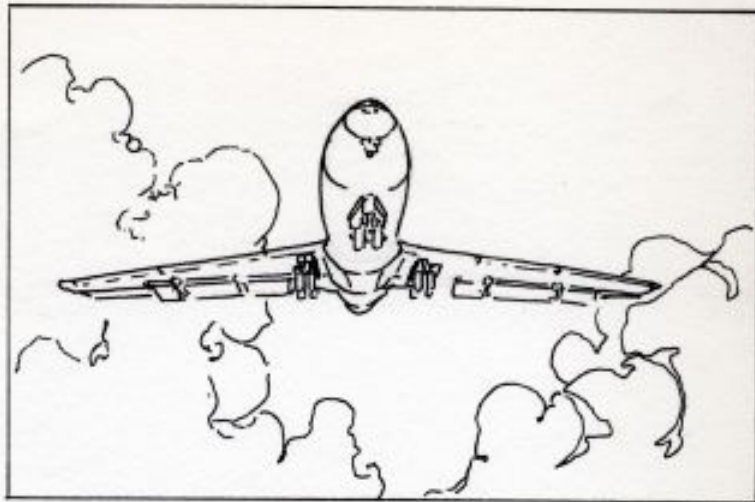
Soudain tout est remis en question, les images se désagrègent et ouvrent sur une nouvelle réalité. Tout ce qui précède est un cauchemar, l'héroïne est dans un bac de cryogénéisation. Les écrans et la video sont des extensions technologiques de son système nerveux, le spectacle est la représentation de ses rêves. La machine qui fonctionne en symbiose avec la fille, projette les images de ses rêves sur les écrans video et diapos. L'ordinateur qui controle les fonctions vitales de son corps essaie de la réveiller, mais elle refuse de sortir de son sommeil et transforme le signal de réveil de l'ordinateur en une série de cauchemars pendant lesquels elle serait constamment appelée d'un univers vers l'autre. Les extensions biomécaniques de ses sens et de ses membres vont entrer dans la salle pour la sauver. Ses yeux, ses mains, sa voix sous une forme mécanique vont entonner une litanie obsédante autour du sarcophage électronique. Mais leur présence ne suffira pas à la réveiller et sa mort apparaîtra sous la forme d'un électro cardiogramme qui s'arrête.



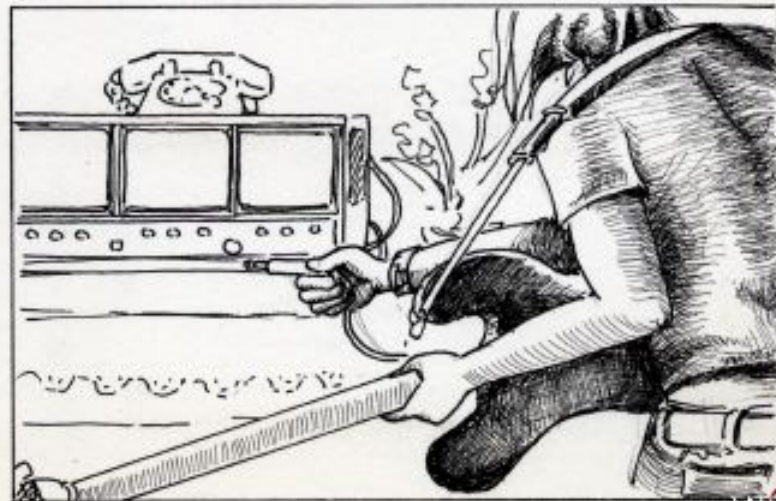
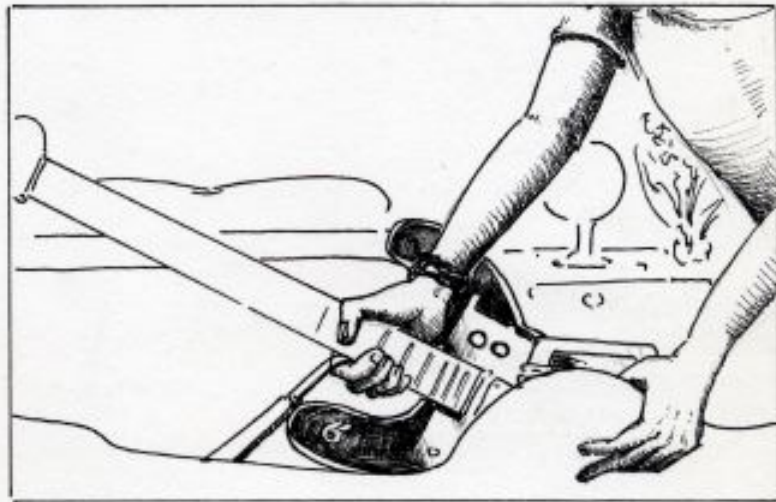
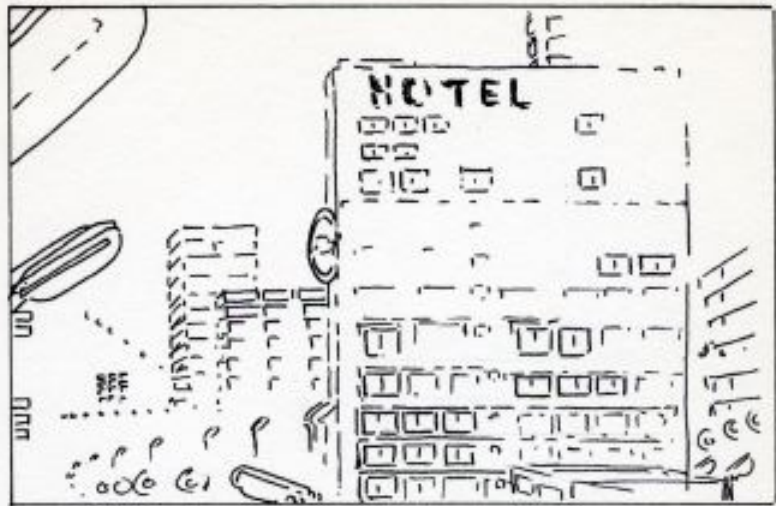
Storyboard original

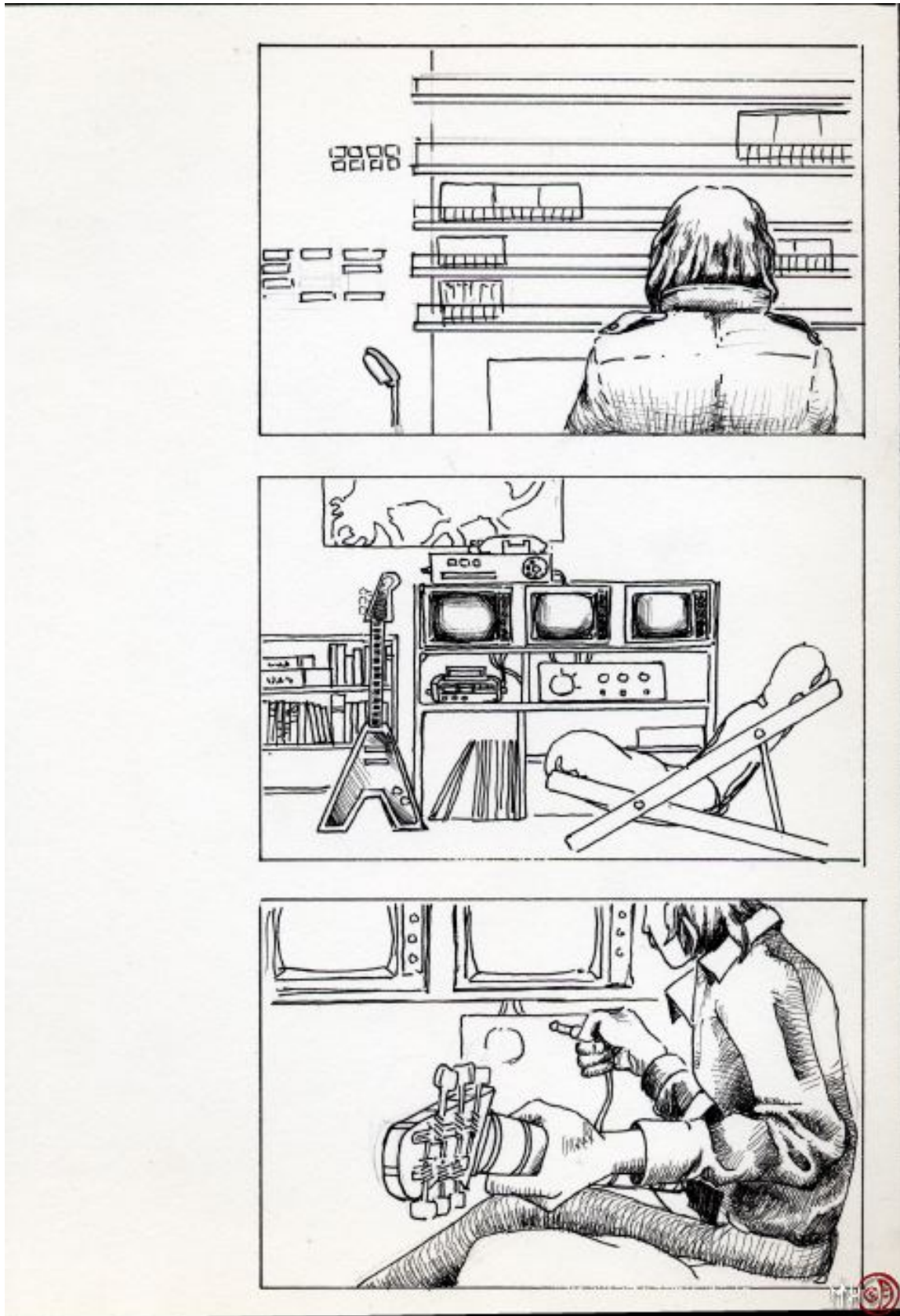


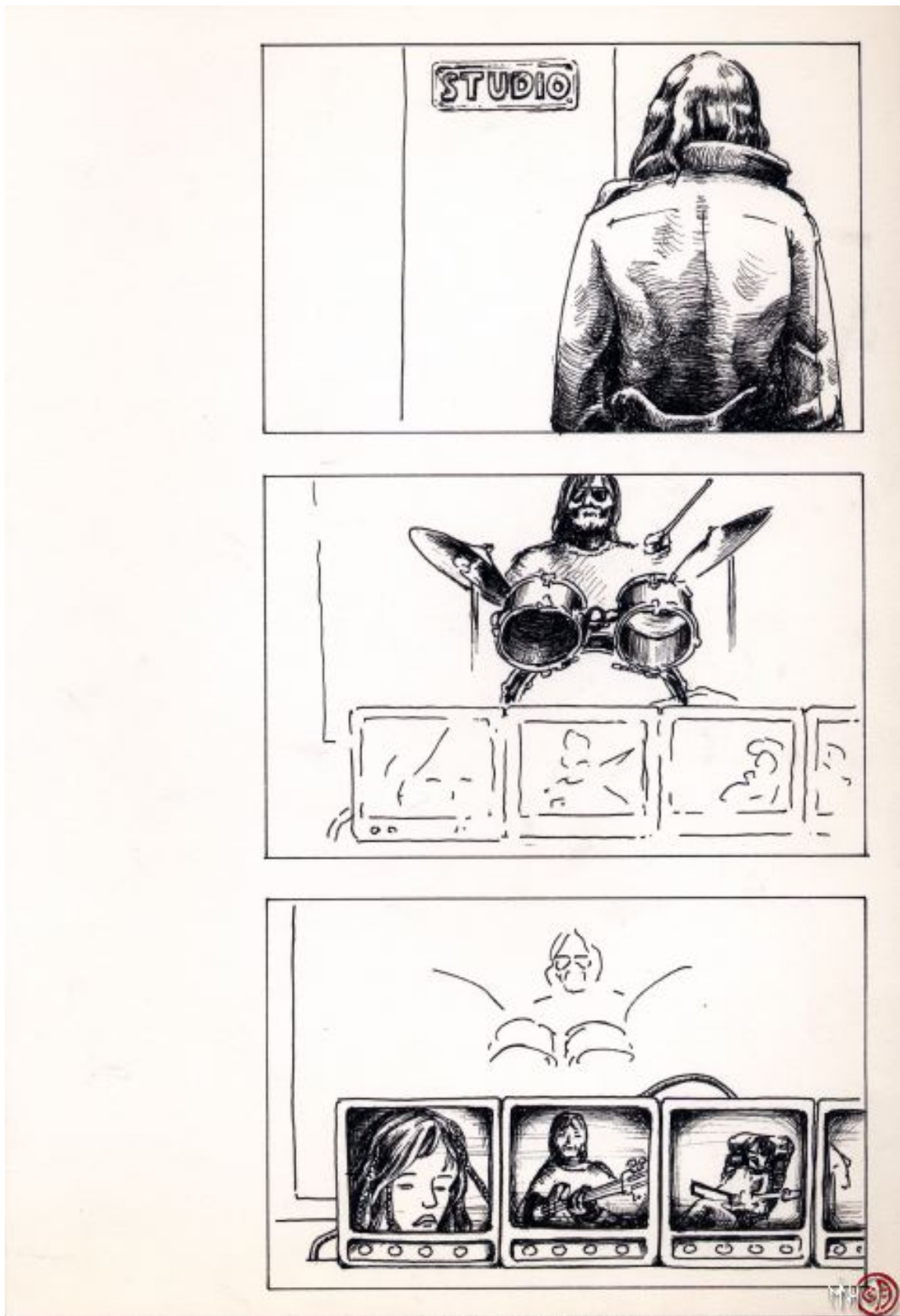


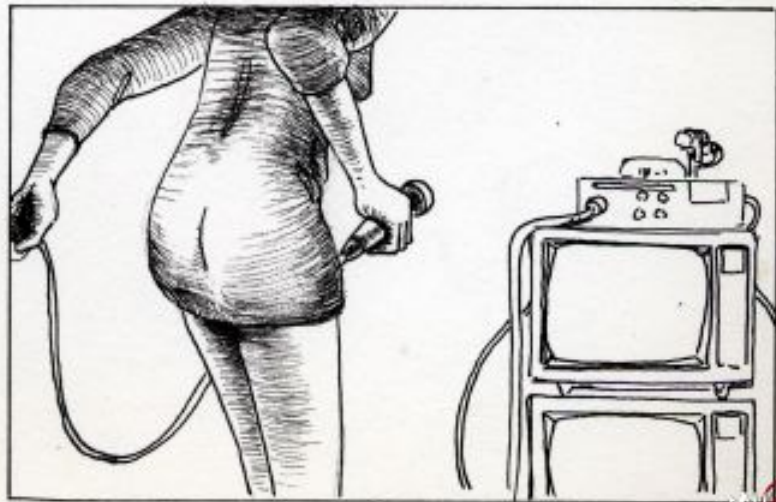
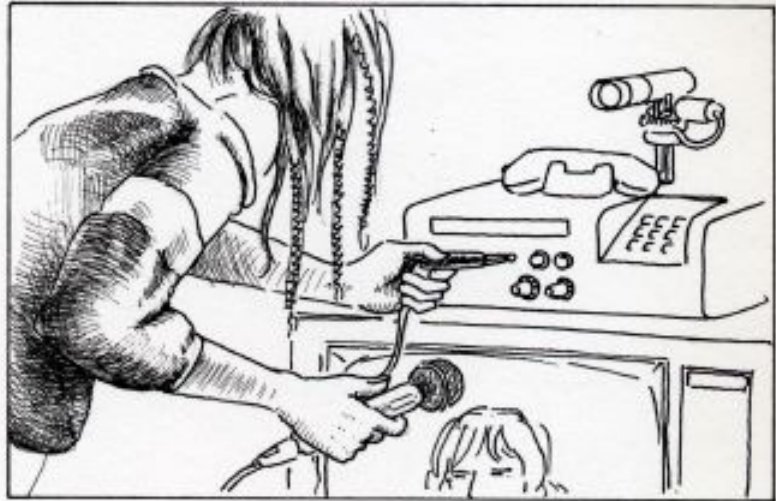


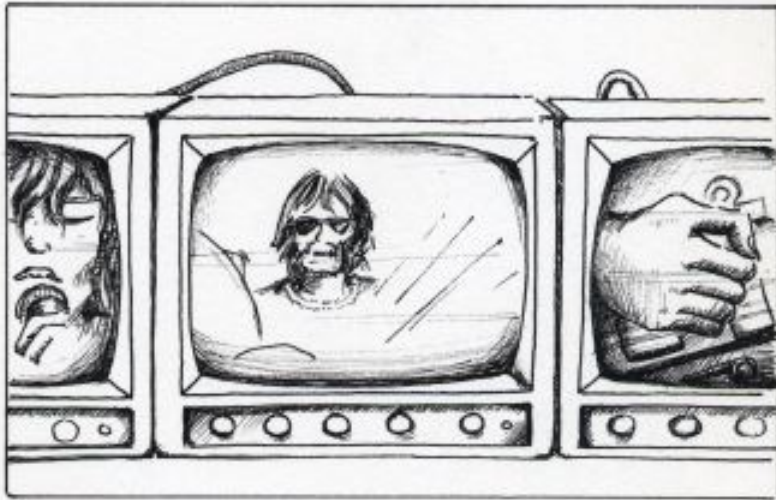
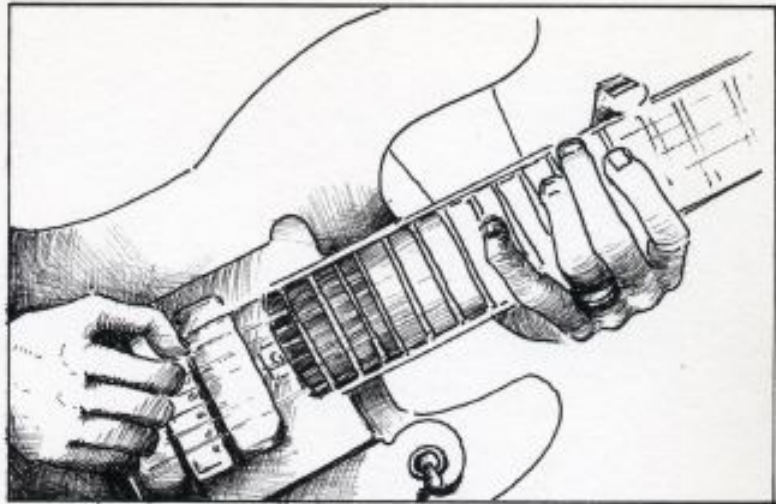


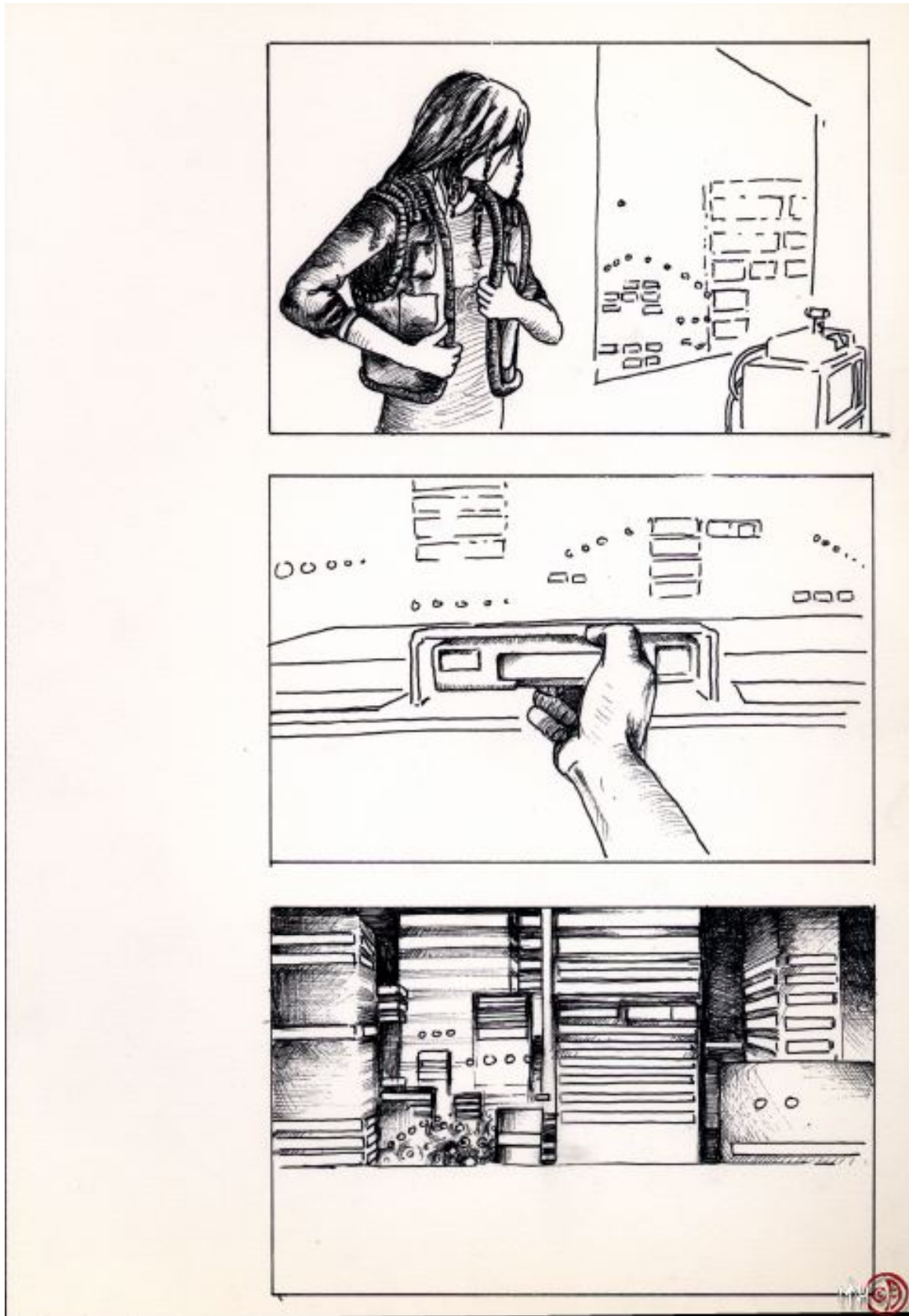






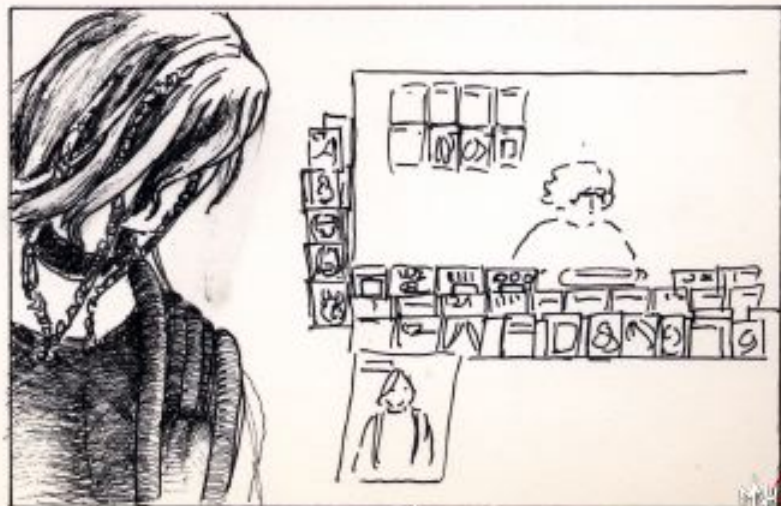
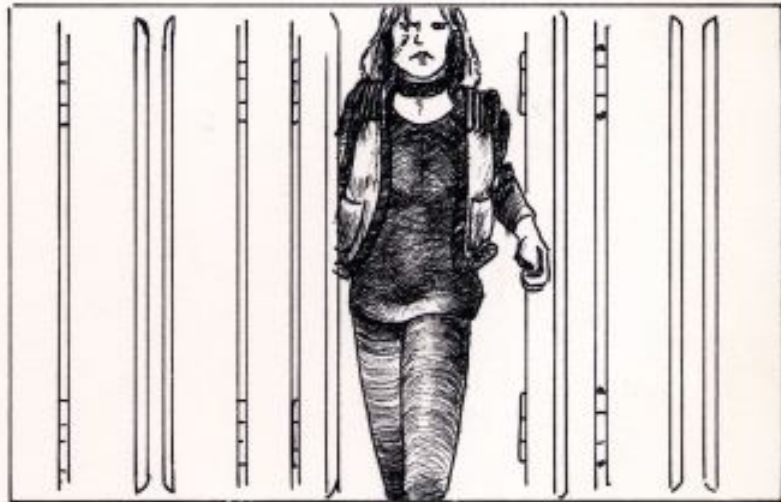
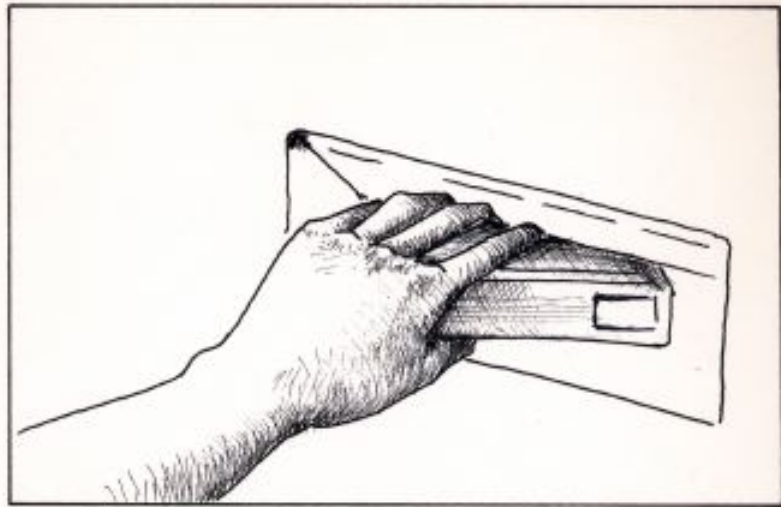


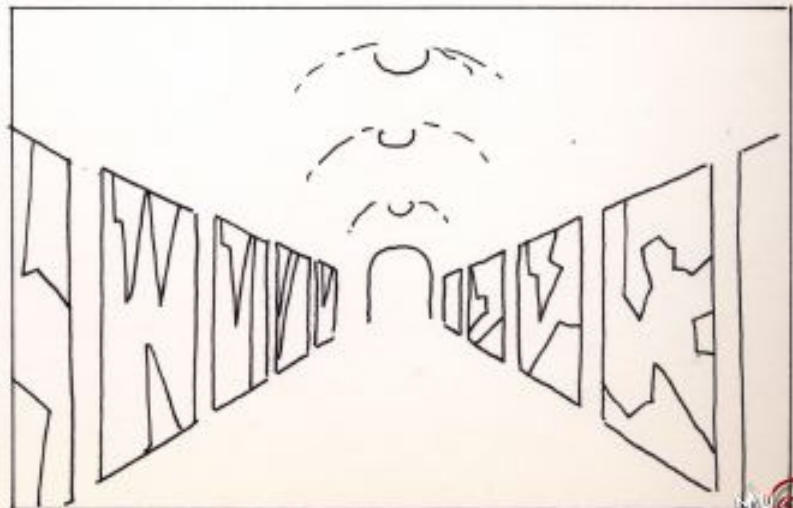
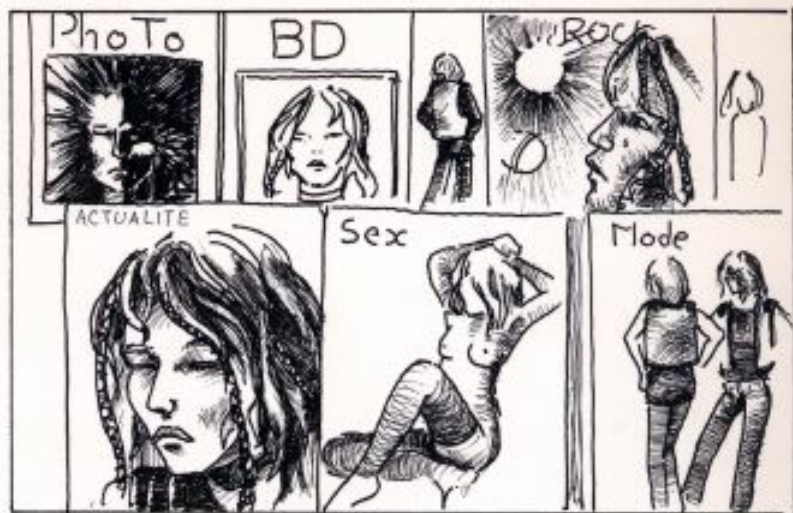




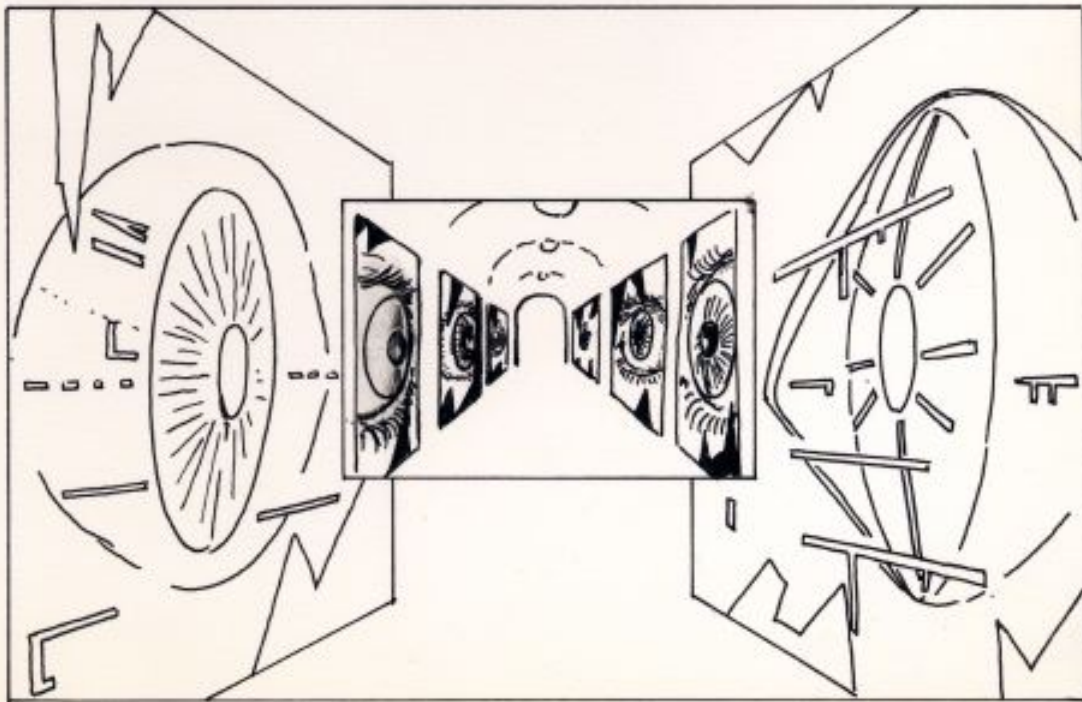
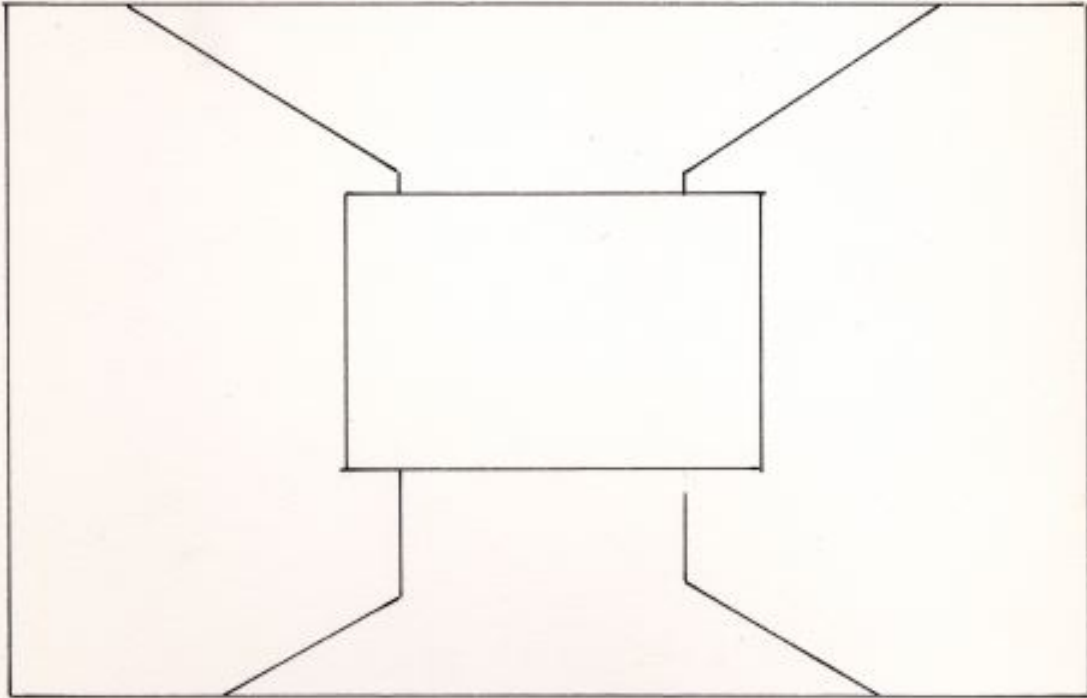


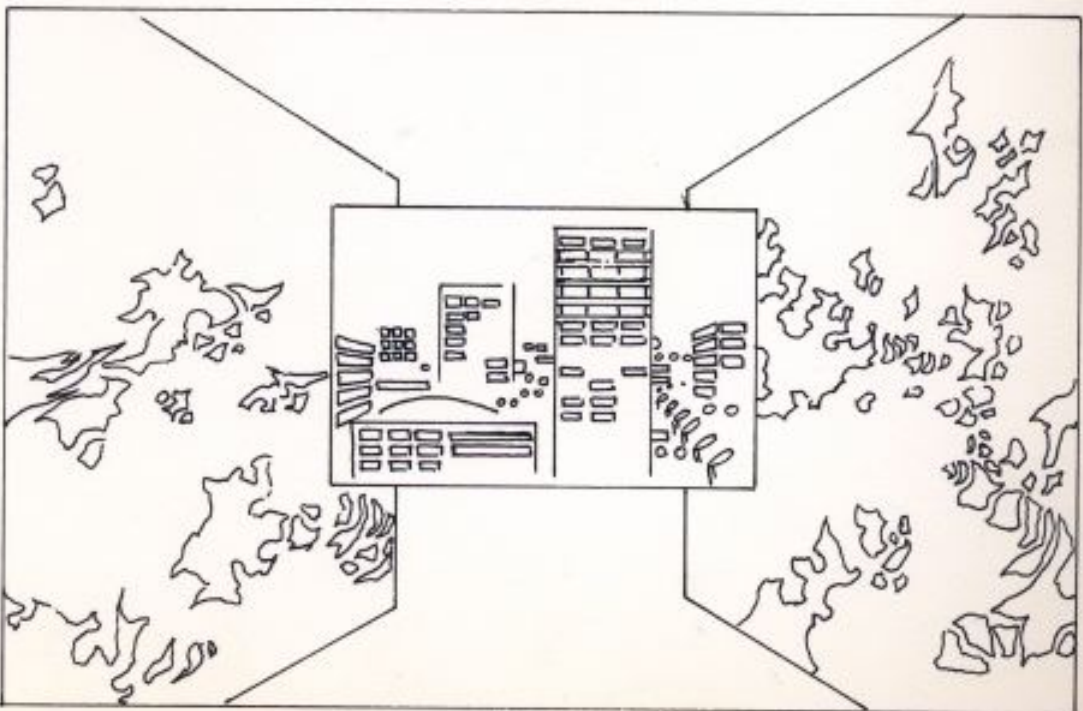
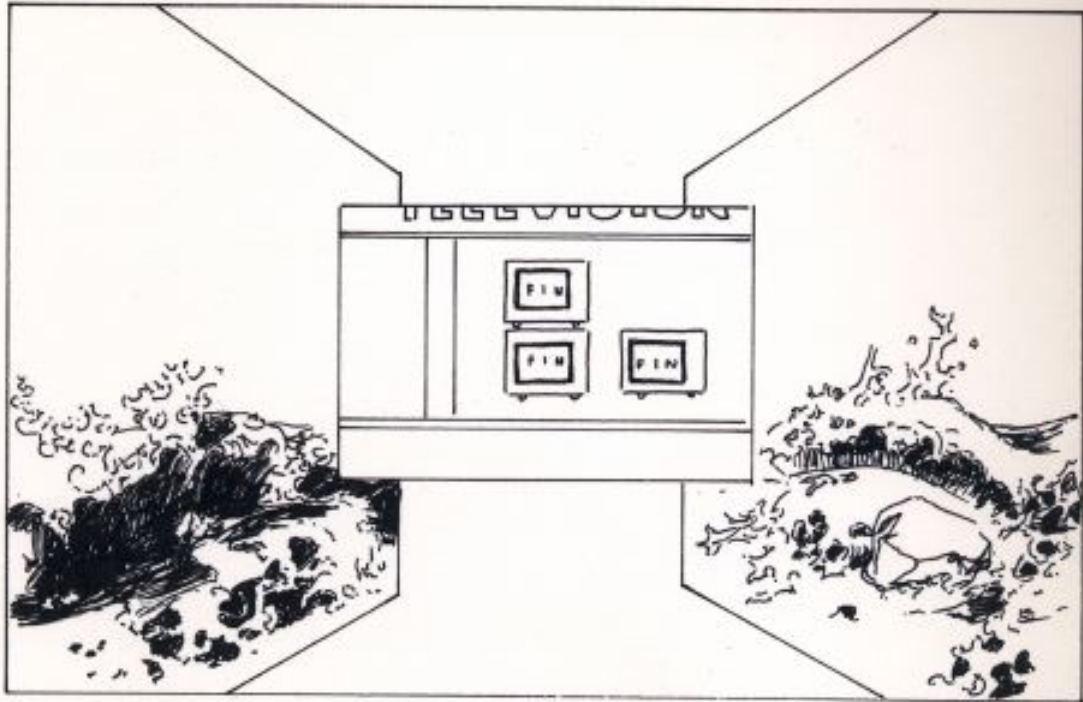






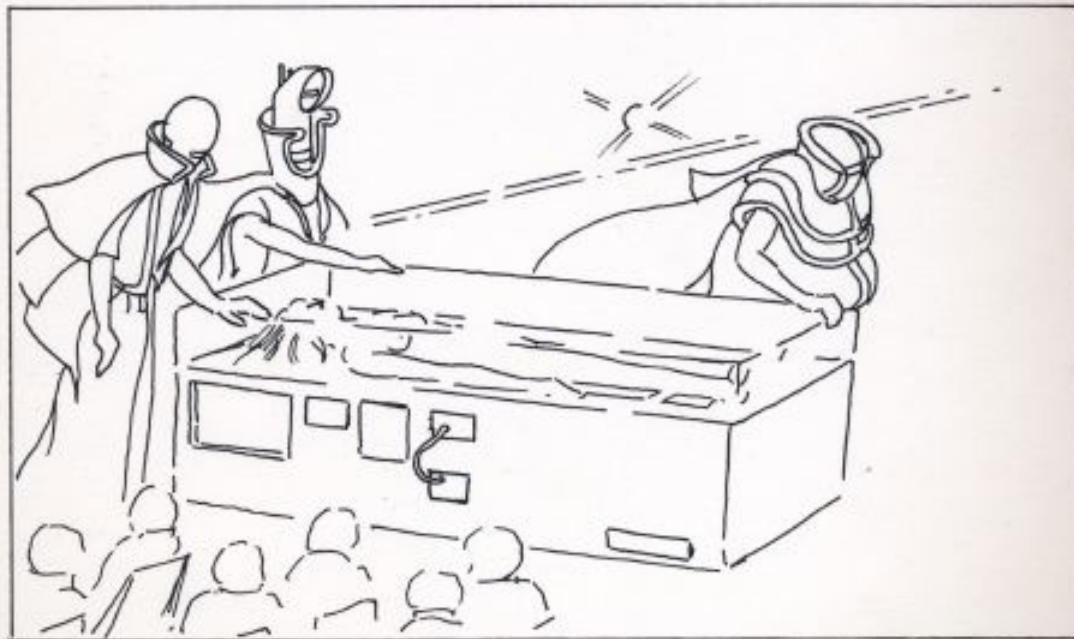
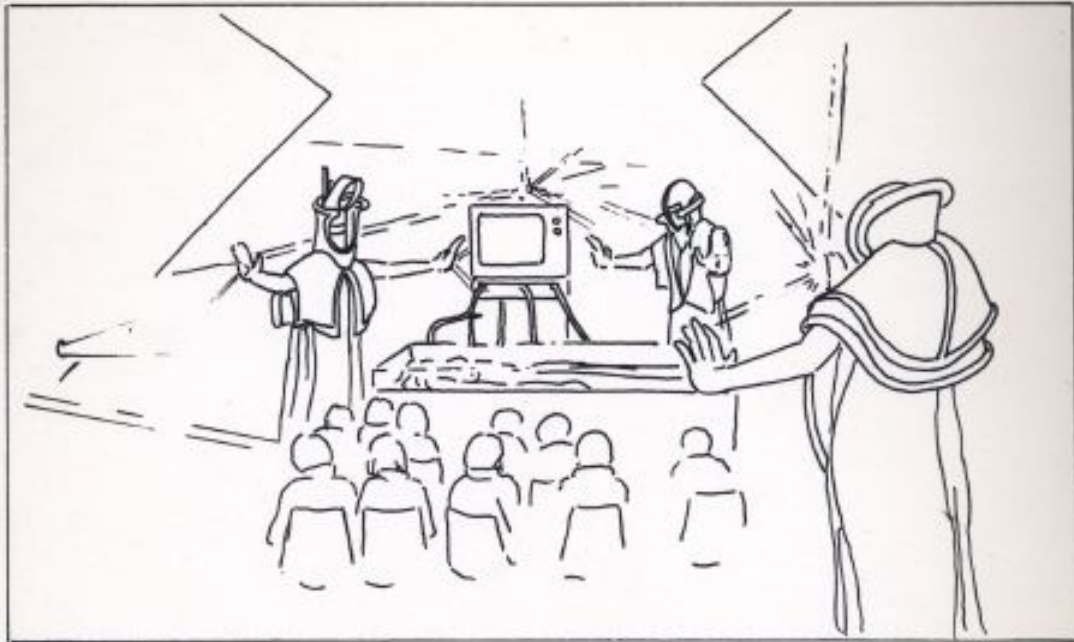


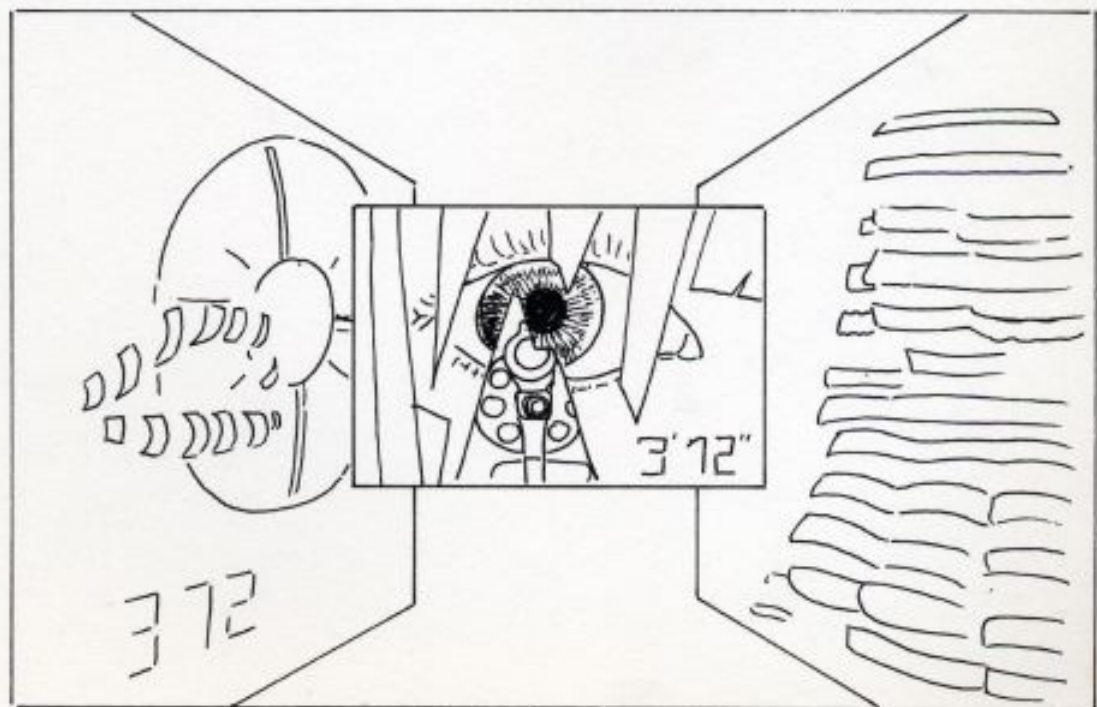


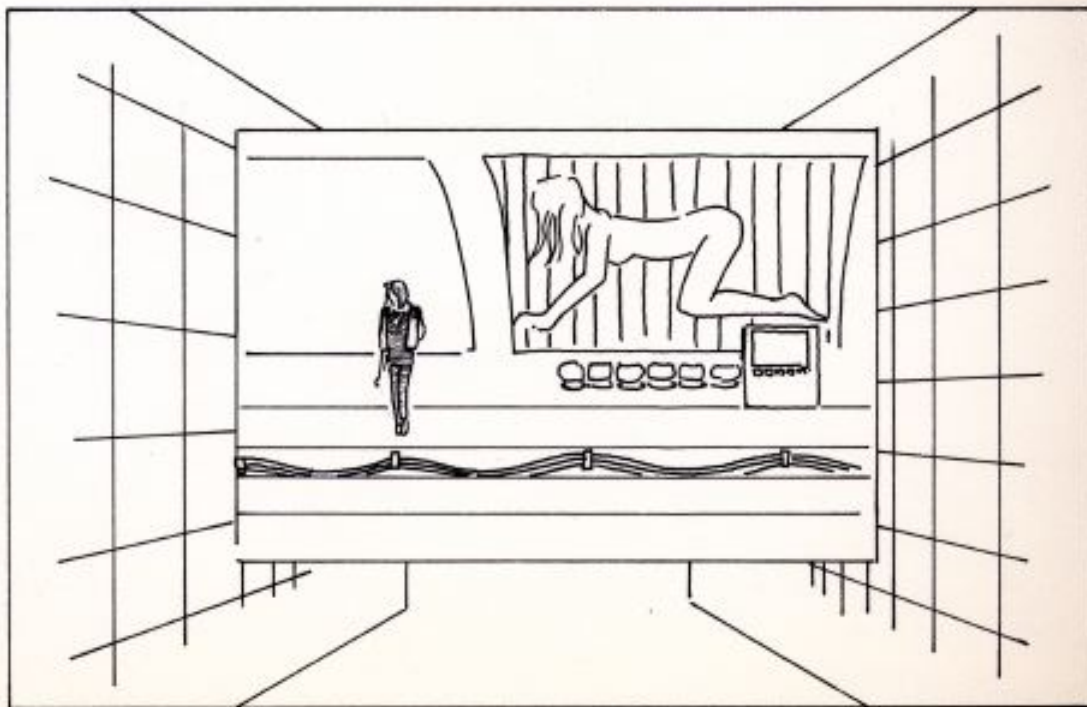
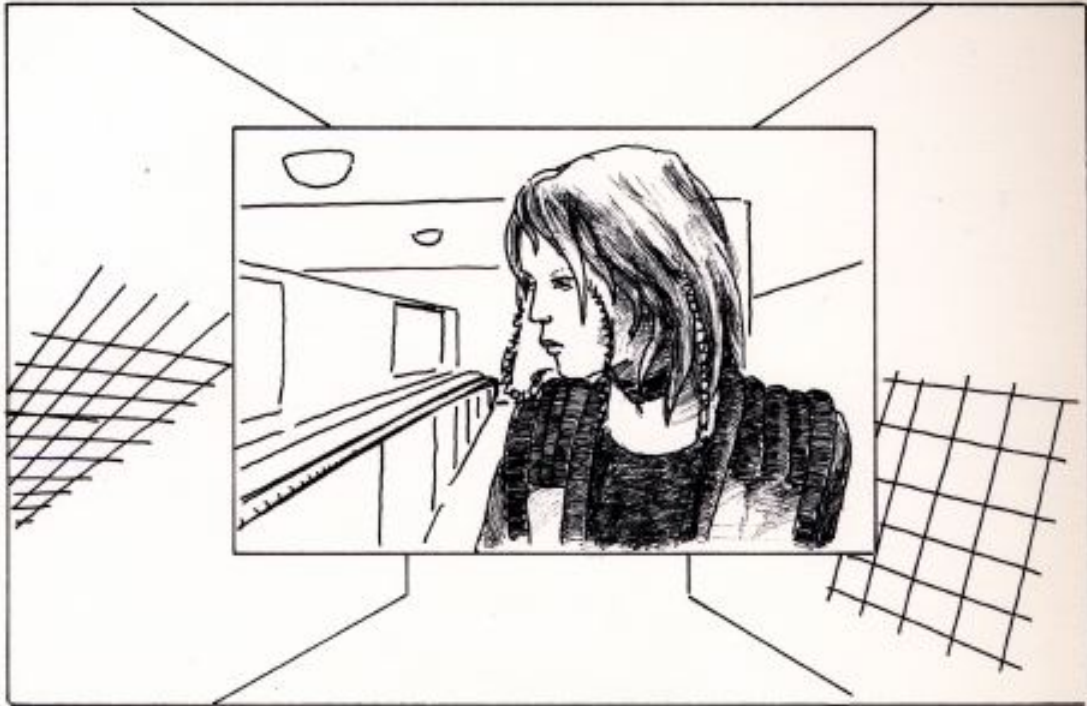


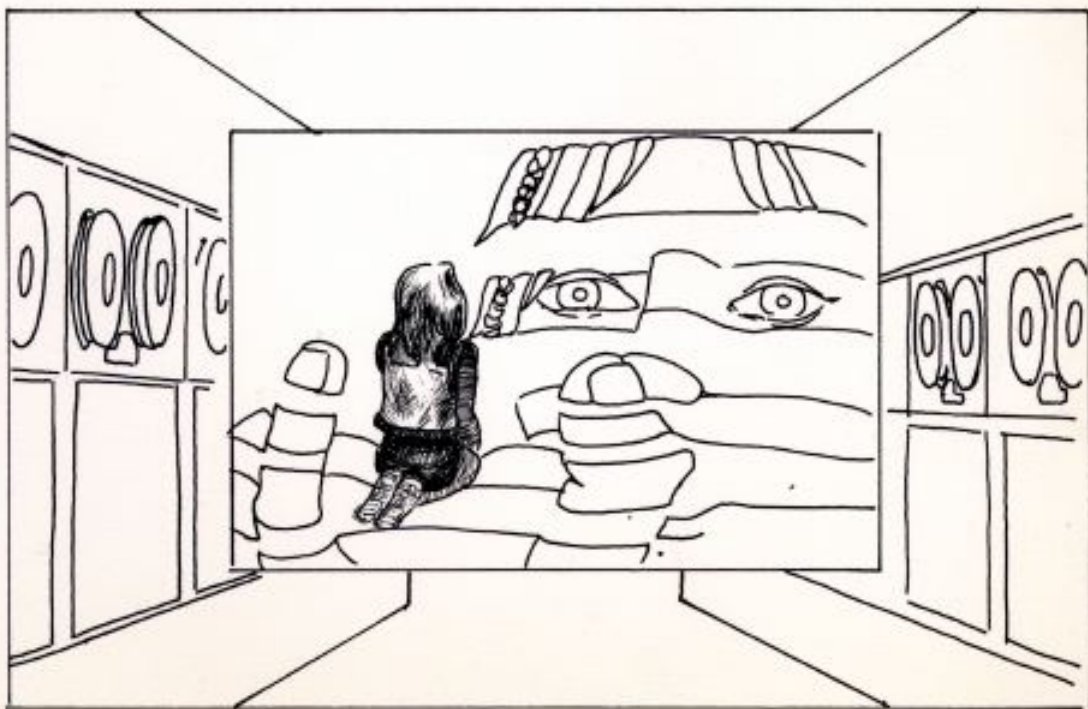
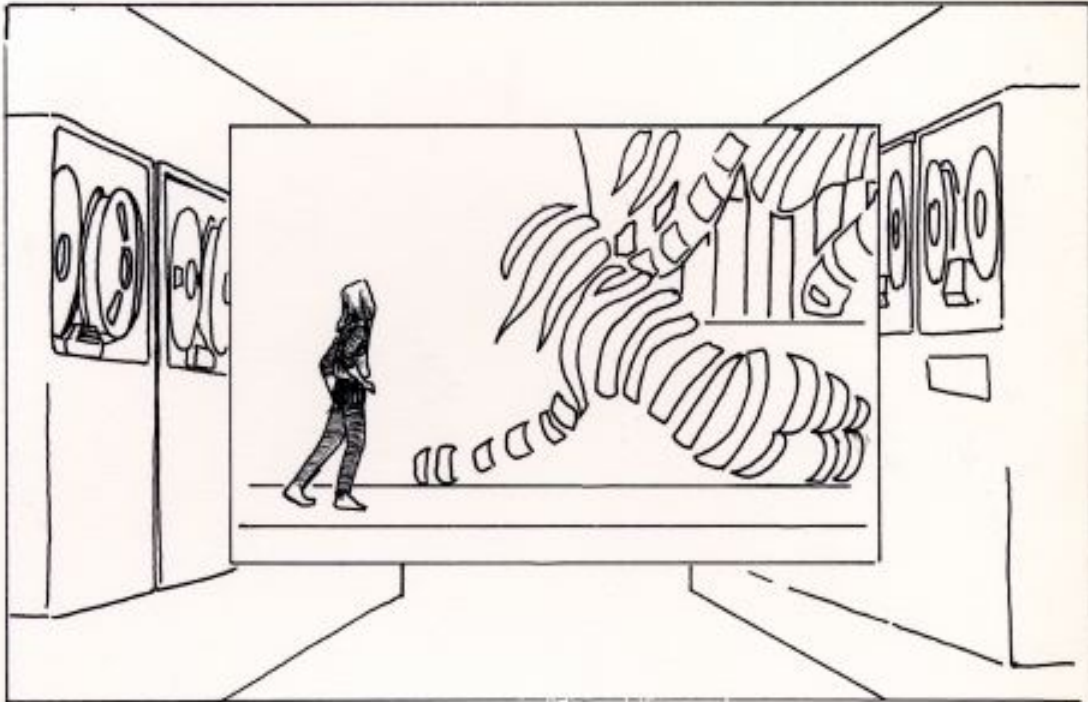
rése abstraction

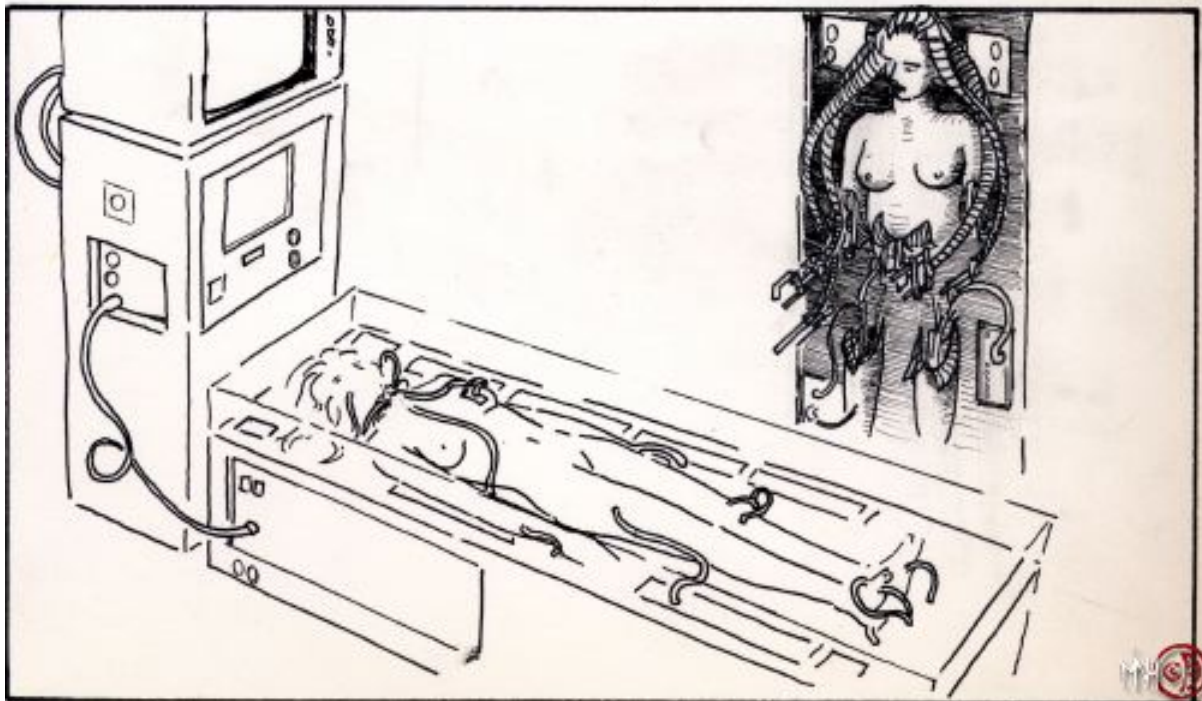


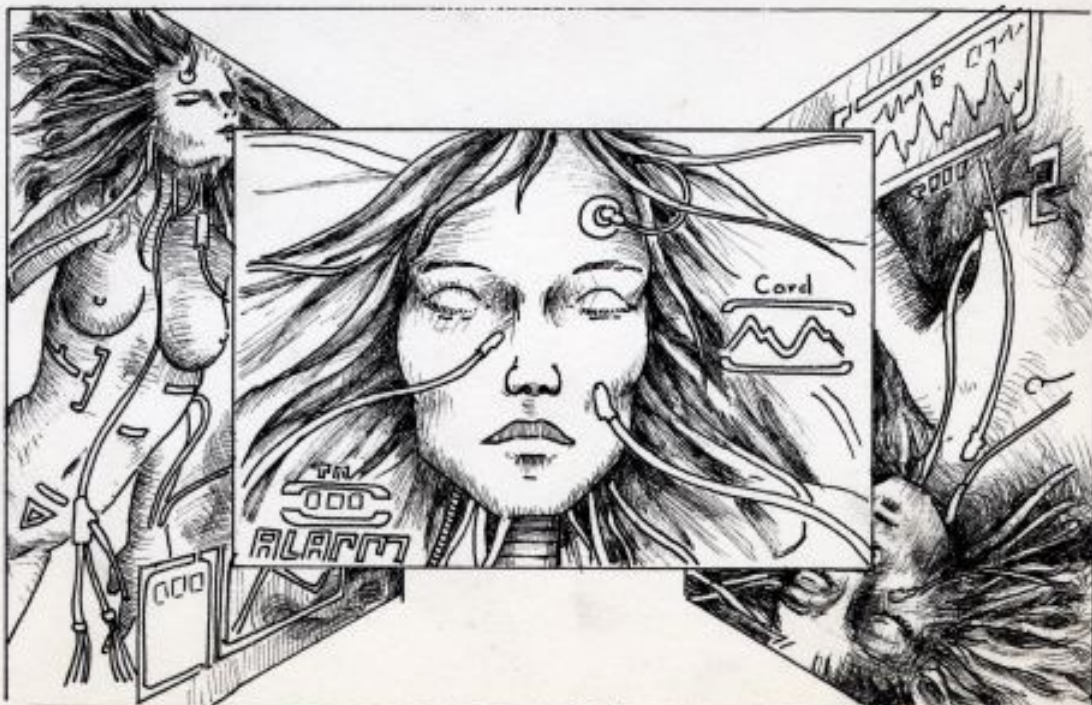
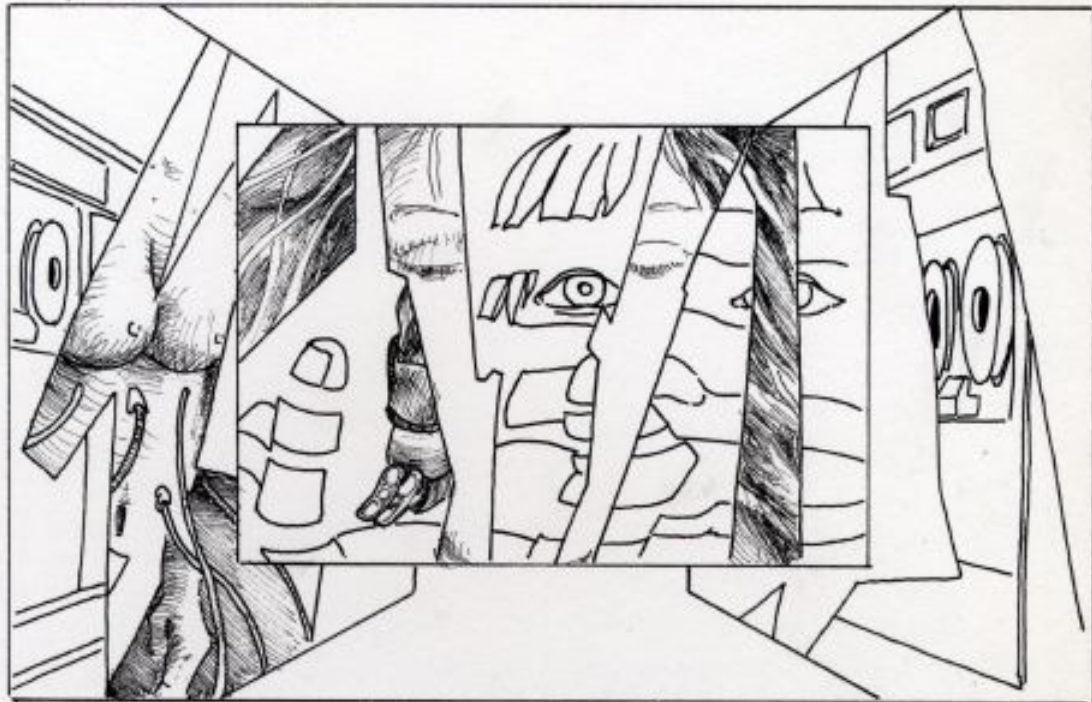


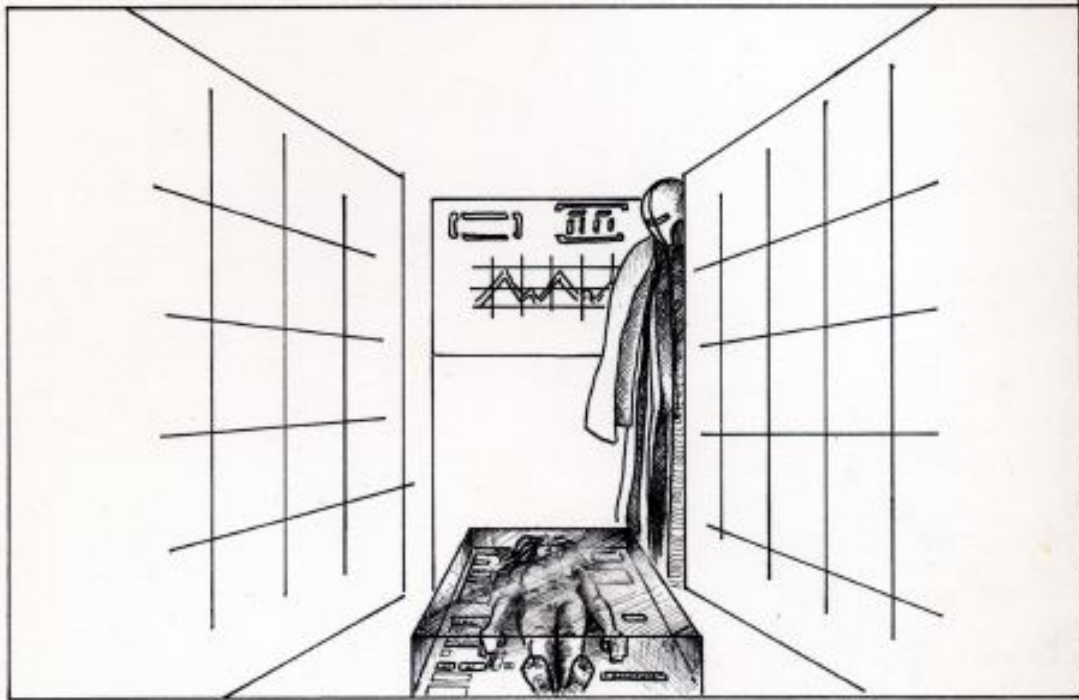


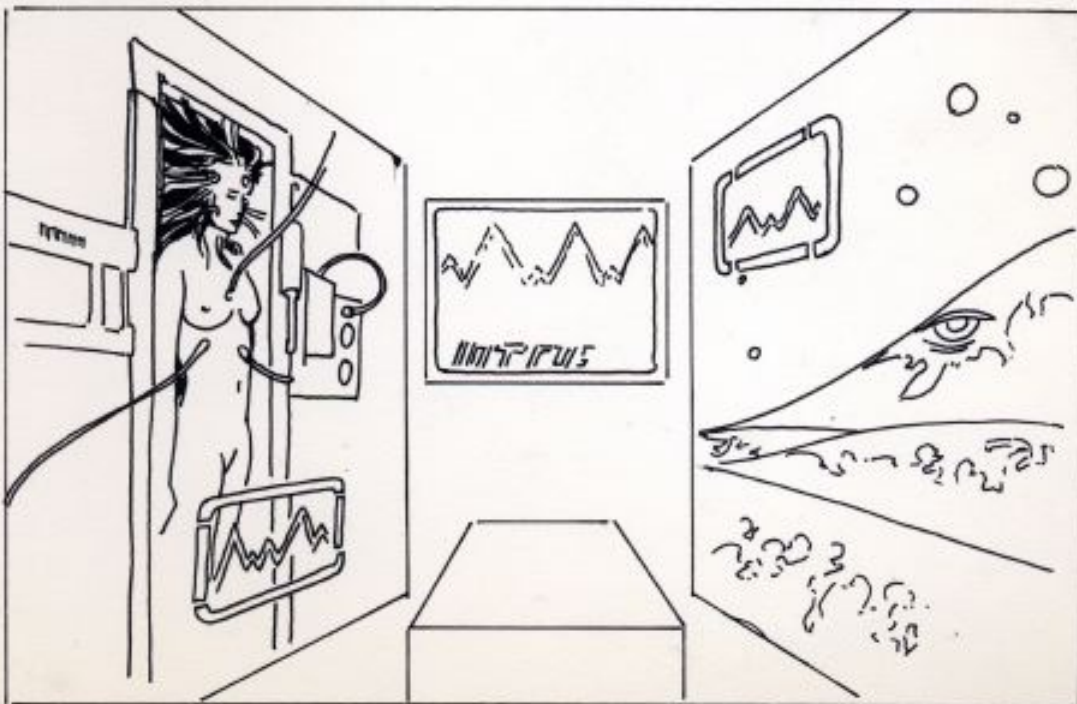
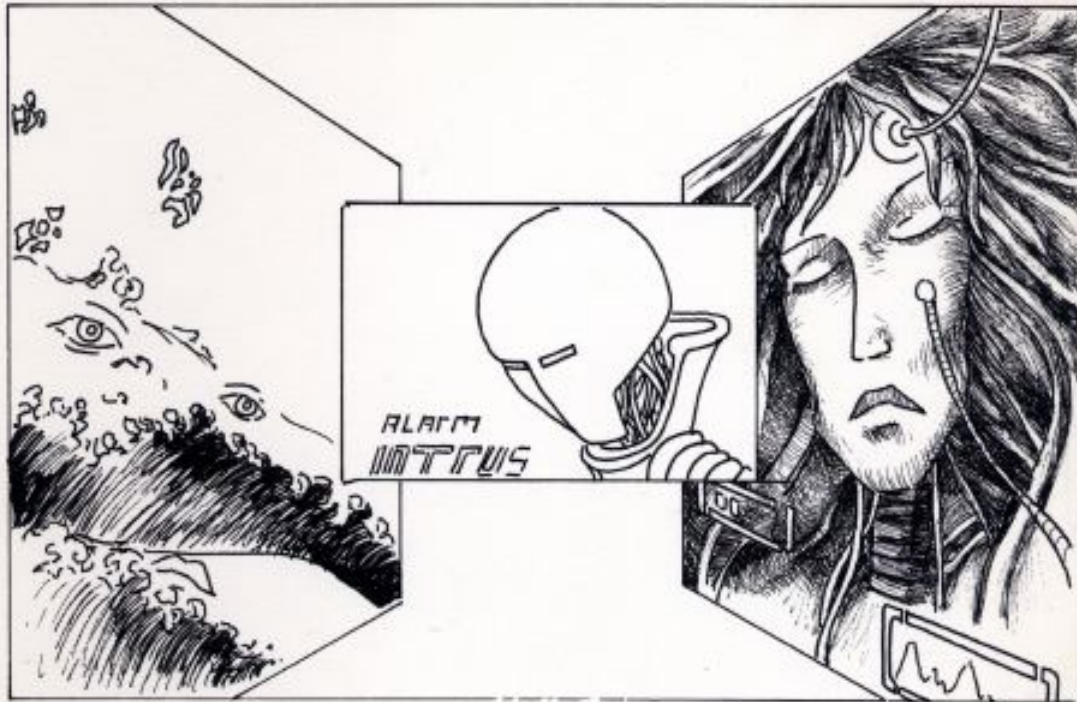


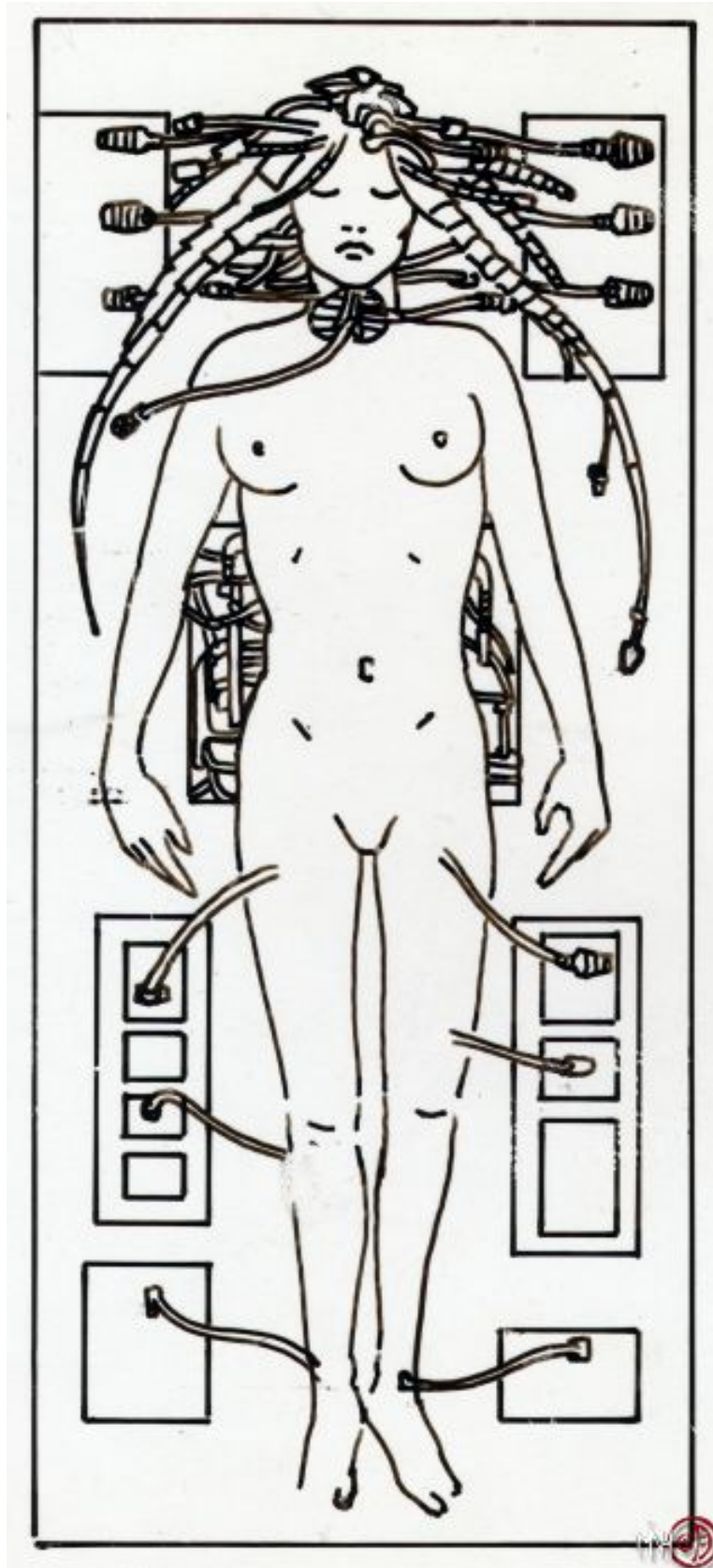












MEDIA 000
YANN N. MINH

Media 000 est une sculpture video diapos racontant le cauchemar d'une jeune femme dormant en symbiose avec un ordinateur qui tente vainement de la réveiller.

Les images de son cauchemar sont projetées sur les écrans vidéos et diapos entourant la sculpture représentant la jeune femme endormie

