

POUR UNE PERSPECTIVE INTERACTIVE

Avec le numérique, l'on sort de l'optique. La représentation n'est plus seulement attachée à celle des apparences sensibles, elle touche désormais au mécanisme intime qui affectent les êtres et les choses. La représentation interactive figure des interactions et elle donne la possibilité aux spectateurs de les rejouer. Lors de la lecture des objets interactifs, un temps et un espace singulier se créent qui présentent des qualités nouvelles comparés à la peinture, la photographie ou encore le cinéma. Ces formes originales du temps et de l'espace inventent une perspective inconnue, la perspective interactive.

À travers l'analyse d'un certain nombre de travaux interactifs que j'ai réalisés ces dix dernières années, je vais tenter dans ce texte de montrer la pertinence d'une telle hypothèse.

L'ESPACE BLANC

*Voyages n°17*¹ est un multimédia interactif qui ausculte la notion de hors-champ d'une image en s'appuyant sur l'observation suivante : aujourd'hui, moins que jamais, l'image n'est pas seule mais renvoie, comme le dit Serge Daney, à n'importe quelle autre image, son ou texte en circulation au même moment dans la mémoire des gens. Dès lors, *Voyages n°17* a été conçu comme un automate dont la fonction essentielle serait d'exciter la mémoire vive des spectateurs. Pour y parvenir, nous utilisons des jeux de langages où s'entremêlent des mots, des sons et des images qui, placés dans un « activateur de souvenirs », tissent les toiles incertaines d'histoires à venir.

¹ Jean-Marie Dallet, *Voyages n°17*, 1994, installation numérique interactive.

Voyages n° 17 est le développement d'un projet antérieur nommé *Galaxie n° 3*². L'installation comporte un mur de trente-six photographies de 40 x 30 cm chacune et séparées les unes des autres par un espace de 6 cm. Elles forment dans l'espace d'exposition une bande de 5,50 mètres de long sur 1 mètre de hauteur. Cette installation était née en 1993 de la confrontation entre deux questions importantes :

1 - Comment raconter des histoires aujourd'hui ?

2 - Comment rendre les spectateurs non seulement acteurs de ces récits mais aussi auteurs ?

Les photographies devaient se comporter, selon nous, comme des attracteurs étranges. Le dispositif mis en place privilégie la simplicité de la prise de vue aux dépens des effets de style qui imposent déjà trop l'image comme le discours d'un auteur sur la réalité qui l'entoure. Les images, pour cristalliser l'attention des spectateurs, pour mobiliser leur mémoire, se devaient d'être banales, d'être en quelque sorte les plus « objectives » possibles : elles sont en noir et blanc, les objets sont situés au centre de la photographie ou bien la divisent en deux voire plus rarement en trois parties, il y a souvent un seul objet dans l'image, les points de vue adoptés sont toujours identiques et mettent en évidence la position du corps dans l'espace (debout, couché, en haut, en bas), etc.

Ce qu'il fallait explorer, révéler, ce n'était plus le monde et ses objets comme pseudo-extériorité, mais les intervalles entre les images, l'espace de jeu et l'invisible dans le tissu trop serré des représentations. Comme le note Jean-François Chevrier à propos du travail de Jochen Gertz : « Il fallait créer un dispositif dans lequel les espaces, les écarts entre les différentes photographies soient producteurs d'un espace de liberté, capable de placer le regardeur dans une "disposition" à l'égard de lui-même³. » Constatant l'impossibilité de représenter le vécu, le vide entre les images se remplit progressivement des histoires que chacun va inventer en regardant les images photographiques. Le dispositif ne fonctionne que si le spectateur l'active et l'œuvre est ouverte à la multiplicité des sens et donc des récits : « [...] Les images ne seront jamais en effet que des choses et la pensée est un mouvement »⁴, pensée seule à pouvoir combler l'intervalle entre deux images.

Voyages n° 17 part de ce dispositif pour en inventer un autre, interactif, plus complexe à mettre en œuvre. Empruntant sa forme à l'album de photographies, tous les écrans affichent quatre images qui respectent toujours la même disposition. À chacune d'elles est associée une séquence sonore précise et un code composé de huit mots qui peuvent être considérés comme son code génétique. Les mots et les sons décrivent l'image sur plusieurs registres qui s'étalent du littéral au métaphorique en passant par le mode symbolique. Lorsque le spectateur passe avec la souris de l'ordinateur sur l'une

² J.-M. Dallet, *Galaxie n° 3*, 1993, installation photographique, 550 x 98 cm.

³ Jean-François Chevrier, *Pour une nouvelle objectivité*, catalogue d'exposition, Idea Books, Milan, p. 21.

⁴ Henri Bergson, *Matière et mémoire*, P.U.F., 1939, p. 31.

des quatre photographies affichées sur l'écran, il active une séquence sonore spécifique en même temps qu'il déclenche l'inscription au milieu de l'image d'un des mots issu de son code génétique. La séquence sonore et le mot disparaissent si le curseur n'est plus sur les photographies.

L'hétérogénéité des matériaux utilisés dans *Voyages n° 17*, qui met en relation différentes aires de la mémoire, impose un point de vue mobile sur l'histoire en ouvrant sans cesse des perspectives, des hors champ aux éléments sonores, visuels et textuels. Ainsi, si le spectateur « clique » sur l'une des photographies, il modifie la composition de l'écran. Les quatre vues qui s'affichent alors ne sont pas tirées au hasard dans une base de données mais dépendent du mot sur lequel on a cliqué précédemment. En effet, le programme créé spécialement pour cette pièce, respecte le principe que ce qui est à chaque instant a toujours à voir avec ce qui a été. Pour cela, des algorithmes créent des listes où sont stockées des images qui présentent un « air de famille » entre elles, c'est-à-dire qui partagent un certain nombre de traits communs regroupés sous une même étiquette : un des mots présents dans le code génétique des photographies.

En somme, l'histoire n'est donc pas écrite mais suggérée, virtuellement contenue dans les photographies. Elles se comportent comme des embrayeurs capables, par leur pouvoir évocateur, de nous entraîner dans des récits. Ainsi, dans l'espace blanc séparant deux images, dans ce *no man's land*, les spectateurs s'inventent des fictions par collage ou par montage : « Tout se passe comme si un courant d'induction reliait quoi qu'on fasse les images entre elles, comme s'il était au-dessus des forces de l'esprit humain de refuser un fil dès lors que deux images se succèdent [...] »⁵

A la perspective du dehors, il faut substituer une perspective du dedans. Ainsi, suivant le quatrième schéma du temps de Bergson, nous ne nous déplaçons plus le long d'une ligne horizontale qui est l'espace où s'étale simultanément tous les objets, mais le long d'une ligne verticale : « [...] sur laquelle se disposent nos souvenirs successifs échelonnés dans le temps »⁶. Les photographies sont des échangeurs qui orientent notre chemin, des ponts qui sont des passages vers différents plans du cône de mémoire, différentes nappes de passé. Les indices contenus dans les photographies sont des germes potentiels, des entrées possibles autour desquelles vont pouvoir se cristalliser des histoires; ou bien, intégrant les nœuds du réseau d'un « cristal », ces indices vont en modifier l'architecture profonde, en orienter le sens, modifiant la forme des histoires en cours. Sans cesse renvoyés dans des nappes de souvenirs, nous effectuons ce que Sigmund Freud appelle l'expérience de la désorientation : « [...] Nous ne savons plus exactement ce qui est devant nous et ce qui ne l'est pas, ou bien si le lieu vers où nous nous dirigeons n'est pas déjà ce dedans dans lequel nous serions

⁵ Christian Metz, *Essais sur la signification au cinéma*, Klincksieck, Paris, 1983, p. 53.

⁶ Henri Bergson, *Matière et mémoire*, P. U. F., Paris, 1985, p. 158.

depuis toujours prisonniers⁷. » Mais n'est-ce pas aussi un des grands principes esthétiques de l'art interactif que de proposer de telles expériences ?

L'IDÉE DU MONTAGE INTERACTIF

Ce qu'il nous importe ici de relever à partir des descriptions de *Galaxie n° 3* et de *Voyages n° 17* c'est l'importance prise par les notions d'écart, de vide, de contiguïté et par la même par l'idée de relation, de forme de la relation. Les éléments constitutifs de ces œuvres ne peuvent restés éloignés les uns des autres. On ne peut s'empêcher de les associer, de les monter suivant certaines lois personnelles, affectives dans un sens mais aussi algorithmiques du côté du créateur.

Regardons ce qui se passe, par exemple, avec le cinéma. Il est devenu un langage à part entière à partir du moment où le montage est apparu, opération matérielle qui a donné naissance à un certain nombre de figures. Or, que laisse entrevoir leur utilisation sinon la manifestation d'un changement d'état d'un photogramme à l'autre. D'un plan moyen sur un personnage, on passe à un gros plan sur son visage par exemple, d'une image montrant des cow-boys, on saute ensuite à celle d'une horde d'indiens puis de nouveau on retrouve les cow-boys, ou encore, certaines fois, une image meurt lentement dans la suivante, etc. Que se soit un raccord dans l'axe, un montage alterné, un fondu, un cut, un soft-cut, un changement de plan, ce qui toujours est mouvant c'est la forme de la relation qui unit les photogrammes. Pour commenter la remarque de Christian Metz à propos de la narrativité du film, on pourrait dire que le « fil » ce serait ce que nous nommons ici la « relation » et l'intensité du « courant d'induction » ce que nous appelons la « forme ». Forme apparaît d'ailleurs assez imprécis comme terme, on pourrait parler de figure, puisque, toujours pour suivre le raisonnement de Metz, « Passer d'une image à deux images, c'est passer de l'image au langage⁸ ».

Pour avancer dans notre raisonnement, nous dirons qu'il existe entre les photogrammes des choses qui font images, qui sont dans la relation elle-même, dans cet entre-deux. L'une des grandes thèses de Gilles Deleuze dans *L'Image-Temps*, c'est que l'image cinématographique est induite par l'« entre-images ». On songe aussi ici à Raymond Bellour. C'est la relation entre les images qui fait elle-même image. On la cherche, on ne la trouve pas immédiatement, elle est assez virtuelle : c'est l'effet d'une sorte de micro-montage. Une image, donc, émerge de l'entre-images que l'on peut appeler une image-relation dont la première des propriétés est d'être conjonctive. Elle a la forme du « et », autrement dit la forme de la colle qui joint deux photogrammes.

⁷ Sigmund Freud, *L'inquiétante étrangeté et autres essais*, Gallimard, Paris, 1985, p. 216.

⁸ C. Metz, *Essais sur la signification au cinéma*, 0p. Cit., p. 53.

Le cinéma c'est le travail sur cette forme de l'entre-images ce qui veut dire que sa substance n'est pas composée par les parties constitutives, le celluloïd, mais par le liant, la colle, le colloïde. Dès que la caméra tourne, il y a un effet de colle entre les photogrammes, d'enchaînement, de liaison. Pour approcher d'encore plus près cette notion de matière intercalaire, appuyons-nous sur l'exemple de la mosaïque. Elle est un assemblage de fragments d'un nombre limité de couleurs qui sont tous de taille comparable. L'assemblage s'effectue suivant un dessin préalablement établi ou encore, suivant un certain diagramme. Assez simplement, la preuve est donnée que dans la mosaïque ce qui fait le tableau ce ne sont pas les carreaux de couleurs mais le liant. Si celui-ci n'est pas de bonne qualité c'est toute la loi d'organisation qui se désagrège, laissant sur le tapis les carreaux. Lorsque le liant est disposé de manière linéaire, nous nous trouvons dans la forme cinéma. La forme interactive, elle, présente une topologie beaucoup plus complexe, difficilement appréhendable avec les modèles de la description classique. Comment, en effet, rendre compte par le volume ou la troisième dimension des liens entre des éléments qui sont si loins et si proches en même temps ?

La première loi que nous pourrions alors énoncer à propos de l'interactivité c'est d'abord qu'elle est ce qui fait que les choses tiennent ensemble. Cette assertion implique que la question de la relation aux autres est une question subsidiaire, une circonstance facultative. Le montage interactif c'est « écrire un programme software qui dira à l'ordinateur comment disposer (c'est à dire tourner, couper, disperser, effacer) l'information sur le disque. » »

L'INTERACTIVITÉ COMME FIGURATION DES INTERACTIONS

Du temps de l'ENIAC, c'est-à-dire du temps des relais électromagnétiques, des tubes à vide, des diodes à cristal, des tores ferromagnétiques et des transistors, faire faire à la machine digitale l'une des quatre opérations de base que sont l'addition, la soustraction, la multiplication, la division nécessitait de la part de l'opérateur d'effectuer lui-même le câblage électrique adéquat. Celui-ci était une réplique du calcul désiré. La totalité des connexions électriques en question constituait littéralement le montage du problème, l'expression du problème à résoudre, c'est-à-dire de l'intention de l'utilisateur.

Cet exemple tiré de la « préhistoire » informatique nous semble particulièrement parlant et cela principalement pour deux raisons :

1 - La structure du câblage apparaît être une relation non stable (elle dépend du calcul à effectuer) tendue entre les deux termes du calcul : l'introduction des chiffres, le résultat de l'opération.

⁹ Bill Viola, « Y-a-t-il copropriété dans l'espace des données », in *Communications*, n° 48, Seuil, 1988, p. 68.

2 - Le montage du problème est un dessin dans l'espace dont la forme varie en fonction de l'opération à réaliser. La nature de ce dessin est intéressante aussi puisqu'il s'agit d'un plan, d'un schéma qui décrit, énonce le type d'opération en cours.

Ces deux observations nous ramènent à ce qu'écrivait Deleuze à propos de l'empirisme : « Les relations sont extérieures à leurs termes. « Pierre est plus petit que Paul », « le verre est sur la table » : la relation n'est intérieure ni à l'un des termes qui serait dès lors sujet, ni à l'ensemble des deux. Bien plus, une relation peut changer sans que les termes changent.¹⁰ » On voit clairement ici que la relation est considérée comme autonome vis-à-vis des termes auxquels elle est appliquée. Ceux-ci peuvent changer sans que cela affecte la nature de la relation. Elle existe indépendamment d'eux. De même pour les termes engagés dans la relation : il y a le verre et il y a la table. On peut leur appliquer toutes les relations que l'on veut sans pour autant les modifier. Si maintenant la relation « est sur » est remplacée par « est sous », on voit bien que l'idée de verre et l'idée de table ne sont aucunement affectées par la nouvelle disposition.

Cette autonomie relative des relations par rapport à leurs termes nous incite à penser qu'elles ont droit, elles aussi, à leurs formes spécifiques. Ainsi, « plus grand », « plus petit », « supérieur », « inférieur », « égal » constituent tous des formes particulières, nous pourrions même dire des figures (les symboles « > », « < » et « = » pour « supérieur », « inférieur », « égal » sont déjà des dessins) de la relation.

Dans l'interactivité, entre le langage programmatique et l'image, il nous faut introduire une médiation supplémentaire qui nous rapproche de la forme sensible interactive : ce sera la fonction de relation. Celle-ci modèle la relation, en donne une représentation. La relation est appréhendée soit par observation du réel c'est à dire encore par la saisie d'interaction repérée dans le réel et données à rejouer, soit par une reconstruction plus abstraite à l'aide d'images de synthèse. En effet, si l'interactivité permet de prendre connaissance de quelque chose, de l'explorer, de déclencher un événement mais dans le registre de la représentation, c'est parce que l'interactivité représente quelque chose qui a eu lieu et elle le refait fonctionner. Elle représente au sens de l'empreinte, de la saisie.

L'interactivité s'appuie donc sur des interactions qui ont lieu indépendamment d'elle. Elle travaille par exemple avec des systèmes de déclenchement soit techniques (boutons de sonnettes, d'ascenseur, de distributeur, de lampe, etc.), soit naturels (le vent passe dans les herbes qui se couchent puis se redressent, un oiseau se pose sur une branche, les cerises tombent, etc.). Elle les donne à rejouer ou tout simplement à jouer et traduit ces interactions dans quelque chose qui est analogique à ce qui a lieu ailleurs. C'est pour cela, encore, que lorsqu'on clique sur un dossier situé sur le bureau de l'ordinateur, on l'ouvre. Cette situation représente une interaction qui est le geste d'ouvrir dans la vie quotidienne un dossier. Et c'est parce que, effectivement, quand on

¹⁰ Gilles Deleuze, Claire Parnet, *Dialogues*, Flammarion, Paris, 1996, p. 69.

décide d'ouvrir un dossier à partir de son ordinateur « cela marche », qu'on peut parler véritablement de représentation.

Cela nous permet d'énoncer une deuxième loi à propos de l'interactivité : elle est ce qui permet de figurer ou représenter des interactions. « Comme la photographie représente des apparences, comme le cinéma représente du temps et des mouvements, l'interactivité représente des interactions¹¹ » On pourrait alors poser comme hypothèse que interactivité et relation sont synonyme et que, puisqu'une relation a lieu entre deux choses, il en sera de même pour l'interactivité. On la situera donc dans l'espace qui sépare deux images, deux états de l'écran interactif. Cet espace, cet « entre-images » n'est pas plat mais au contraire possède un certain volume. Celui-ci est transformable, malléable et présente donc un nombre infini de figures possibles. Ces formes sont les figurations des interactions et leurs intériorités constituent les figures de l'interactivité, c'est à dire encore un langage capable de décrire les relations entre deux images.

LE DESSIN DES RELATIONS

Cette description comme le montre l'expérience de l'ENIAC peut être le dessin d'une opération, mais aussi un schéma, un diagramme qui peut être un dessin, une forme concrète, mais aussi un dessin abstrait dans l'espace de la pensée, une forme mentale. Imaginer cette image qui n'est jamais donnée à voir, c'est entrer en contact intime avec le langage des interactions. On pourrait dire de ce niveau intermédiaire, situé entre l'image et le programme, qu'il matérialise le réseau des relations possibles. Il donne une image des contours de la figure interactive. Les fonctions de relation dessinent dans l'espace de la base de donnée un diagramme, un schème qui est l'ensemble des relations possiblement actualisables. Pour le spectateur, elle sont une forme entre aperçue, jamais entièrement visible. En effet, chaque fois qu'une relation se concrétise, elle masque l'ensemble des autres relations activables dans la base de données. Le seul qui puisse imaginer la forme globale de la fonction de relation est finalement le créateur du logiciel. Lui seul pourra en dresser la carte des relations possibles car même un lecteur qui aurait parcouru dans tous les sens la base de données ne pourrait être réellement sûr d'en avoir arpenté toutes les sentes. L'image et le programme n'apparaissent alors que comme la matérialisation, la traduction dans une forme sensible ou langagière des fonctions de relation. Ils permettent au lecteur d'en déplier le mécanisme, d'en parcourir les chemins.

¹¹ Jean-Louis Boissier, « L'image-relation », in *Future Cinema*, catalogue d'exposition, ZKM (Centre d'Art et de Technologie des médias de Karlsruhe), Allemagne, 2002, pp. 398-407.

MATRICE

Le schéma, le diagramme ce peut être comme dans l'installation *Le Bus*¹², le plan d'une ligne de bus ou encore l'image mentale de ce trajet imaginée par le passager. C'est aussi ce qui relie ensemble dans le vidéodisque interactif les différentes prises de vue effectuée à partir du « travelling » du bus de même que les photographies réalisées aux arrêts des différentes stations.

Dans *Ile de Batz*¹³ le dessin des relations est une matrice. L'installation propose un ensemble architectural composé de deux maisons tournées l'une vers l'autre, deux espaces de consultation intimes disposés de chaque côté d'un morceau de nature. Celui-ci est composé de sable et d'éléments trouvés sur l'île de Batz lors de nos différents séjours. Au premier abord, il donne l'impression d'un morceau de plage, transposé tel quel, dans un lieu d'exposition. En fait, cette nature, loin d'être chaotique, présente une logique, une organisation : c'est une carte personnelle de l'île. Lorsque le spectateur entre dans l'une des maisons, il peut découvrir, posé sur une table, un panneau synoptique lumineux sur lequel sont inscrits des noms de lieux et, située en face de lui, une image vidéo projetée sur le mur.

Le spectateur accède à l'histoire en désignant à l'aide d'un bouton l'un des lieux proposés par l'interface de navigation. Il déclenche alors le déplacement d'une caméra installée au-dessus de l'île qui va se positionner à la verticale du lieu pointé. Le trajet de la caméra est visible par vidéo-projection sur le mur. Quand la caméra est arrivée à sa destination, ces images en direct sont remplacées immédiatement par une séquence vidéo numérique enregistrée dans la mémoire de l'ordinateur. C'est une scène d'un drame interactif; elle a la particularité de se dérouler sur le terrain à l'endroit désigné sur la carte par le spectateur.

L'île miniature est située dans un cube de verre dont la partie supérieure est fermée par une vitre sur laquelle est fixé le cadre supportant la caméra ainsi que la mécanique nécessaire à sa mise en mouvement. A l'intérieur de ce volume de verre ont été disposés du sable, mais aussi un certain nombre d'objets ou de végétaux : algues, pierres, coquillages, insectes morts, voitures, personnages miniatures, glaces, bijoux, etc. Tous ces éléments, collectés sur l'île de Batz, constituent une carte subjective de nos déplacements personnels. L'unité de mesure n'est plus le mètre mais l'intensité des émotions suscitée par les lieux visités. Les éléments disposés sur le sable appartiennent à l'histoire et, tout comme les mots et les sons, ils constituent des indices autour desquels le texte de la fiction prend une forme, une consistance.

¹² J.-L. Boissier, *Le Bus*, 1984-1985, installation avec vidéo-disque interactif conçue pour l'exposition *Les Immatériaux*, Centre Pompidou, 1985.

¹³ J.-M. Dallet, *Île de Batz*, installation numérique interactive conçue pour la biennale ICC'99, NTT InterCommunication Center, Tokyo, Japon, 1999.

Cette plage ou ce désert, c'est une matrice qu'il faut appréhender aussi bien comme quelque chose qui donne naissance à..., mais aussi comme une forme plus abstraite, un moule à trois coordonnées x, y, z qui permet de reproduire un diagramme de relations spatio-temporelles. Sous le sable, en effet, on peut très bien imaginer une surface blanche divisée en 16 carrés d'égale dimension. Cette matrice dessine une figure au sens large d'un modèle global de relation : « Le spectateur pourrait entrer n'importe où, aller dans n'importe quelle direction à n'importe quelle vitesse, partir et revenir n'importe où. Toutes les directions sont équivalentes, le spectacle devient l'exploration d'un territoire, le voyage dans un espace de données. Bien sûr, ce ne serait pas l'espace évident et littéral du projet Aspen. Nous nous déplaçons dans un espace d'idées, dans un monde de pensées et d'images telles qu'elles existent dans le cerveau et non pas sur les plans d'un urbaniste.¹⁴ » Il existe, à côté de la figure de matrice, d'autres figures pour décrire les relations entre les informations inscrites dans les bases de données : les figures en « arbre », les figures « spaghetti » ou « schizo », etc. Comme l'écrit Bill Viola, « nous partons des modèles de l'œil et de l'oreille pour nous diriger vers des modèles de processus de pensée, de structures conceptuelles du cerveau.¹⁵ »

PERSPECTIVES

En dérivant lentement autour des concepts de montage, d'interactivité, de représentation des interactions, de dessin des relations, de figures de l'interactivité ou encore de profondeur mentale nous avons esquissé en filigrane les contours d'une perspective d'un genre nouveau, la perspective interactive. Jean-Louis Boissier développant l'idée d'un cinéma interactif nous en donne une définition : « À la captation des apparences et du temps s'adjoint alors, par le biais de ce que nous nommons *perspective interactive*, une captation des relations.¹⁶ »

On pourrait donc dire, avec l'interactivité, que quelque chose se dessine dans la profondeur des écrans interactifs qui occupe un plan référencé au comportement relationnel. Représentation des relations qui existent dans la nature avons nous dit, mais aussi relations abstraites, conceptuelles qui peuvent rendre compte des divers processus de pensée et manifestation de la conscience, enfin relations entre le spectateur et le programme par le modelage des fonctions de relation, opération qui permet de mettre en scène le spectateur et qui constitue l'un des moments privilégiés de ce que l'on appelle la dramaturgie de l'interactivité

¹⁴ B. Viola, « Y aura-t-il copropriété dans l'espace des données ? », *Op. Cit.*, p. 71.

¹⁵ *Ibid.*, p. 70.

¹⁶ J.-L. Boissier, « L'image-relation », *Op. Cit.*

La perspective interactive qui travaille dans le flux, prend appui sur des images qui sont des coupes dans le temps, des instantanés, qui présentent la particularité de porter ponctuellement des programmes. Ces images augmentées, on les nomme des images-relations. Une image-relation est « une image qui, par ses interactions internes, s'ouvre aux actions externes.¹⁷ » L'image n'est plus plane, elle présente des concrétions, des épaisissements locaux, des micro-montages, qui sont des portes, des seuils à franchir qui séparent deux moments de l'expérience du regard : d'une part « voir en perdant » et d'autre part « voir apparaître ce qui se dissimule »¹⁸.

Au stade actuel de nos investigations, la perspective interactive se développe, classiquement, suivant deux axes : l'un temporel, l'autre spatial.

La perspective interactive temporelle, on la remarque dans le cinéma interactif par exemple, quand le lecteur intervient dans le défilement des images. Par leur action sur elles, il modifie la logique temporelle qui leur est propre. Deux temps divergent alors, le temps du lecteur, de sa lecture, de sa manipulation des scènes filmées et le temps programmatique du réel.

Dans *Voyages n° 17*, l'imprévisibilité du montage est bien le résultat d'un ordre immanent. Malgré qu'aucun assemblage d'images ne soit fixé *a priori*, leur apparition sur l'écran suit concrètement les lois d'une logique de la temporalité. Cette nouvelle logique formelle exempte de finalité *a priori*, n'en abdique pas pour autant le sens. Les photographies se comportent comme des embrayeurs capables, par leur pouvoir évocateur, de nous entraîner dans des récits.

La perspective interactive spatiale, on peut en donner aussi une représentation à travers *Voyages n° 17*. Dans la pratique, lorsqu'un spectateur « clique » sur l'une des quatre photographies présente sur l'écran de l'ordinateur, il active le moteur de recherche entraînant alors le changement des images. Si visuellement elles partagent toutes un certain nombre de traits communs, elles présentent aussi la particularité d'être regroupées dans le programme sous une même étiquette : un des mots présents dans le code génétique des photographies.

Cette forme de montage par listage évite l'alléatoire et le hasard de même que le prédéterminé. Il crée de l'indétermination certes mais paradoxalement il n'évite pas la mise en forme subjective du matériau. Les quatre photographies affichées par l'écran élaborent une composition imprévisible même si en amont, lors de l'écriture du programme, on les a affecté d'un trait commun : un mot qu'elles partagent et qui les unissent au sein d'une liste. Ce qui est à chaque instant à toujours à voir avec ce qui a été.

Se développe ainsi à l'intérieure de la base de données, une véritable perspective interactive spatiale que l'on pourrait dénomer de lisibilité. Elle met en avant la profondeur non pas physique des écrans mais l'espace intérieur des bases de données textuelles ou langagières. C'est elle qui finalement est utilisée pour tracer les liens

¹⁷ J.-L. Boissier, *Op. Cit.*

¹⁸ Georges Didi-Huberman, « L'interminable seuil du regard », in *Ce que nous voyons, ce qui nous regarde*, Minuit, 1992, p. 45.

entre les mots et donc les images : « Dans l'espace hypertextuel, dans un paysage de textes, la ligne de fuite d'une sollicitation langagière trouvera à coup sûr des points d'intersection. Le "texte" dont nous parlons ici n'est pas uniquement formé sur les mots. Il peut relever d'une reconnaissance des formes comme celle qui prélève automatiquement, dans une banque d'images, tout tableau qui ressemble par exemple à un Gauguin, ou bien qui repère les indices d'un site pornographique.¹⁹ »

¹⁹ J.-L. Boissier, « La perspective interactive », in *Revue d'esthétique*, « Autres sites, nouveaux paysages », n° 39, 2001, pp. 41-48.