

« Image fixe, image animée, univers virtuel, trajectoire d'une dégradation »

Anne-Sarah Le Meur

Texte publié dans *Nov Art* n° 9, nov. 92-janv. 93, Paris, p. 14-15.

Dans le domaine de l'image infographique, l'animation est valorisée par les médias et les institutions, parfois par les artistes eux-mêmes, au détriment des images fixes, qui sont souvent mal exposées — quand elles le sont.

Il est certain que chaque médium introduit une perception particulière et requiert une attention différente. En effet, le temps n'y joue pas le même rôle : l'image fixe nous laisse toute notre aise pour l'observer alors que son acolyte animé fuit constamment en métamorphoses, et demande d'être rembobiné pour être regardé à nouveau.

Or voici qu'existe une technique mêlant images fixes et images animées, sous le terme d'interactivité, dont l'un des fers de lance les plus « modes » (dixit Florent Aziosmanoff dans l'éditorial de *Nov'Art* 7) est l'image virtuelle. L'image fixe devient animable — a(n)imable — grâce à l'interaction entre l'ordinateur, l'image et l'individu. D'une part, une interface appelée souris, parfois remplacée par une autre protubérance nécessaire à la poésie du projet (gant, vélo, capteur de souffle, fauteuil, planche...) récupère et envoie des stimuli à la machine. D'autre part, l'ordinateur — rarement montré — calcule et affiche en temps réel les images correspondant aux impulsions. Enfin, en troisième lieu, le système fonctionne grâce au bon vouloir de l'individu manipulateur qui joue avec l'image et ses réactions.

Jeffrey Shaw a réalisé l'une des premières œuvres notables (*The legible city*, Artec 89, Nagoya, Japon) : les lettres d'un texte constituent les bâtiments d'une ville visible — ou lisible — sur un écran, un vélo permet de s'y déplacer virtuellement. La taille murale de l'écran met le spectateur dans une relation physique à l'image : le champ visuel est investi par les formes et couleurs mouvantes, le manipulateur ne peut s'y soustraire. Ce n'est plus une fenêtre, intermédiaire distancieux au travers duquel le regard passe, mais bien un paysage dans lequel le corps évolue virtuellement et auquel il se trouve confronté. L'effort naturel et continu du pédalier permet au cycliste de s'en détacher mentalement, et d'adhérer aux mouvements de l'image, sans être interrompu par le geste à produire.

L'artiste a ainsi uni en une même réalisation différents média — au sens de Mac Luhan : la roue (par l'intermédiaire du vélo) qui est un des premiers moyens de déplacement, archaïque, lent et écologique, l'alphabet, formidable moyen d'abstraction, la ville, prolongement de l'habitation — protection du corps, et, pour finir, à l'autre bout de la chaîne, l'ordinateur, outil d'expression et de diffusion instantanée de l'information, au travers de l'image. Ce travail possède une grande poésie et une richesse conceptuelle grâce au raccourci provoqué par la juxtaposition de la roue et de l'ordinateur au travers de l'alphabet.

Ici, l'image fixe n'est pas en soit « intéressante », elle ne possède ni mystère, ni plasticité. L'œil n'accroche nulle part et reste peu interpellé par les formes géométriques et basiques, aux couleurs en aplat : l'image reste identique de près comme de loin. Le texte demeure inintelligible ou illisible dans ses détails comme dans son ensemble, et c'est d'ailleurs très bien, car ce n'est pas l'intellect qui est visé, en tout cas pas dans un premier temps, mais bien les capacités de perception. Ce qui importe, c'est le mouvement du paysage visuel, relatif à l'action sur le guidon et sur les pédales, alors que le coureur réel reste sur place.

L'installation nous confine dans un rôle de voyageur, et ne montre qu'une partie des possibilités de l'image virtuelle : le déplacement dans une base de données plus ou moins homogène. Chacun peut imaginer que la position limite d'une telle réalisation serait de permettre de créer son propre espace imaginaire, au fur et à mesure de son exploration, comme le travail sur un logiciel 3D permet de le faire.

Prenons une nature morte, faite de fruits, de verres, d'objets de toutes sortes, fleurant doucement avec une lumière rasante et poudreuse, à la manière de Chardin par exemple, mais reproduite à l'écran et accessible par une souris ou un gant, plaisants complices. Selon certains, une telle peinture nous cloisonnait dans un rôle de contemplateurs, immobiles en général, dits passifs, voire impuissants. Pour la plupart d'entre nous, le

tableau restait hermétique et anodin, nous faisant bien sentir qu'il n'appartenait pas au même monde, et nous laissant à l'écart, ce dont certains devaient cruellement souffrir. Mise en bits, cette image se laisse investir, apprivoiser et pénétrer de part en part et sans faire davantage de manières, tant que l'ordinateur est allumé, et tant qu'il fonctionne... Nous pouvons non seulement changer le point de vue mais déplacer des fruits, en enlever, en dupliquer, en déformer... modifier l'orientation de la lumière, ou sa couleur...! Nous pouvons également casser des objets aussi rapidement qu'on claque des doigts ou qu'on clique sur la souris.

Nous sommes bien soulagés et nous sommes prêts à casser des verres une bonne centaine de fois, surtout si les morceaux changent de forme à chaque essai, et que les couleurs clignotent (par contre, impossible encore de se couper ou de ramener chez soi un des débris pour en faire une sculpture. L'information reste dans la boîte à images...).

Bref, nous ne sommes plus prisonniers de la vision du peintre, nous sommes libres de voir autre chose que ce qui était initialement proposé, nous pouvons changer, créer le tableau, et finalement, être peintre ou artiste à la place de l'artiste. C'est d'ailleurs souvent un des arguments des concepteurs : *Prenez part à ma création, agissez! De l'action, que diable!...* Reste à savoir si ce pouvoir suffit pour être artiste...

Il n'est de fait plus question de passer silencieusement et en procession lente devant les œuvres d'art, sans pouvoir les toucher ni s'approcher de trop près de crainte que notre souffle ne les abîme de ses postillons ! Il n'est plus question de les regarder en écarquillant bien les yeux afin de percevoir, ou de tenter de percevoir, ce que le peintre y avait mis de temps, d'intention, de patience ou d'impatience, de sueur, d'espoir, ou autre énigme cachée. L'immobilité révérencieuse disparaît devant le mouvement opérant, qui est d'ailleurs le seul moyen de percevoir le travail, puisque la réponse visuelle de l'image constitue l'essence de la réalisation, sa raison d'être. L'artiste a choisi ce matériel de travail parce que l'image est sensible à notre présence, via un lien électrique.

Cette dite réponse de l'image est volontairement évidente, elle se doit de l'être afin que nous comprenions bien que ce n'est pas une suggestion de nos sens, mais qu'elle est

due à une subtilité informatique. Qui s'en plaindrait ? Le créateur ? Il a enfin trouvé comment retenir l'autre, il est enfin sûr d'être compris par l'individu qui manipule à tour de bras, cède difficilement sa place, puis reste encore à regarder cette image mouvante tandis que c'est un autre que lui qui met en branle le système. Le spectateur ? Il perçoit la réaction de l'image, même s'il est distrait. Il comprend, constate qu'il voit, qu'il sert à quelque chose, que sa relation à l'image est réelle — ou plutôt objective ? — car observable par d'autres que lui. La réplique de l'image, dont la relation de cause à effet avec le stimulus est simple, évidente, automatique, permet à chacun, artiste ou spectateur de constater sa propre existence, d'en être en quelque sorte assuré, rassuré... satisfait !?

Hélas! Si on étudie la relation entre l'opérateur et l'image, on constate facilement que l'image ne le préoccupe pas trop, voire même l'indiffère, en raison sans doute de sa faiblesse esthétique. L'intérêt plastique nous détournerait-il de la fascination du processus interactif... ou réciproquement ? Ce qui ravit l'individu, et ce qu'il ne cesse de regarder, ce n'est pas tant l'image que les mouvements répercutés par son action sur le plan de la représentation, c'est la modification continue de l'image, qu'il est conscient d'induire. Il sait que c'est lui qui opère, et en définitive, ce qu'il regarde et ce qui le séduit, ce sont les conséquences de ses actes, ce sont les preuves de ses actes.

Alors que l'art tentait de nous remettre en question, de provoquer un trouble sur nos connaissances ou perceptions — deux notions liées —, l'interactivité nous assoit sur notre pouvoir, nous le donne en spectacle et en pâture. Nous sommes spectateurs de notre propre pouvoir, nous en jouissons narcissiquement. Et les sujets abordés par la minorité d'artistes qui y ont accès restent peu critiques vis-à-vis de ce pouvoir. Aucun risque n'est pris, aucune prise de recul n'est apparente. En sont-ils seulement conscients ?

Toutefois, cette séduction facile du dispositif pourrait être amoindrie par l'ouverture de l'œuvre : que le travail change continuellement et indéfiniment en fonction de l'utilisateur devrait se révéler très productif d'images et de sens, à l'instar des musiques dont l'interprétation est volontairement à repenser par chaque interprète. L'œuvre est dite ouverte

quand chacun y met sa patte, sa griffe, de façon significative et personnelle, ou lorsque son interprétation est polysémique (Umberto Eco, *L'œuvre ouverte*). Or, ces créations interactives le sont-elles vraiment ?

Si l'on observe la plupart des travaux, l'image fixe demeure assez pauvre plastiquement, en raison sûrement des contraintes de calcul en temps réel : pas ou peu de matière, peu de formes complexes, pas vraiment de composition. Cependant, l'abstraction géométrique en peinture ou les travaux minimalistes laissent penser que ce n'est pas incompatible avec une certaine ouverture.

D'autre part, les parcours développés grâce au processus interactif de ces installations portent-ils chacun un sens différent ? Au travers du processus, pouvons-nous faire corps avec l'image, nous l'amalgamer et en produire quelque chose de personnel ? Un tout qui serait un hybride du processus, de l'image et de soi-même, dans lequel on se reconnaîtrait, au travers de certaines de ses obsessions ? A-t-on vraiment une liberté vis-à-vis de cette installation qui demande de toucher ici, et ainsi, et maintenant, pour la faire bouger ? ou bien finalement n'est-on qu'un quidam remplaçable par un autre quidam — au suivant ! — sans que l'image en soit quelque peu altérée ? Un pantin qui clique et s'en va ? Finalement, pas très différent de notre ancien bonhomme devant la peinture : ni contemplateur, ni opérateur.

Notons toutefois que le travail de Monika Fleischmann et W. Strauss et celui de J. Sauter et D. Lüsebrink (deux équipes liées à Art + Com) semblent proposer un début d'alternative et j'espère que les expositions de cet automne amèneront de nouveaux éléments.

Cet écran ne serait alors qu'un miroir aux alouettes de plus. Un faux semblant d'ouverture, de participation démagogique, très spécieux et qui en définitive, laisse l'homme aussi seul qu'au début en face de l'art — et de lui-même ? Il semble donc que le mouvement qu'on impose au spectateur afin d'activer l'image — et lui-même simultanément — est plutôt un masque, un arbre qui cache la forêt : il fait croire que l'image possède quelque chose à découvrir, perdu si on ne la meut pas, d'où le qualificatif de virtuelle. Mais en même temps il interdit toute réelle attention nécessaire à une autre relation plus en profondeur et intime.

Certaines questions s'imposent : l'action d'une main, ou d'un corps, évacuerait-elle l'action du

regard, de l'attention et de l'action de l'âme. Le mouvement externe, facile d'accès (la réaction de l'image) prévaudrait-il sur la communication interne, tacite, discrète qui peut éventuellement s'établir entre eux ? Ce qui est montré, ostensiblement (le défilement du temps ou de l'espace n'est pas en soi un obstacle), est-il plus fascinant que ce qui est caché, enfoui, secret, et pourtant à portée de regard ? Le pouvoir d'agir est-il plus intéressant que le pouvoir de ressentir ? Mouvement physique ou mouvement mental ?

Il est sûr que nous sommes les témoins d'une découverte qui n'en est qu'à ses débuts, et tout balbutiement est émouvant. Nous ne sommes pas encore revenus de notre surprise et espérons ne pas en revenir, mais cela n'autorise pas pour autant une admiration béate.

Sans doute les artistes arriveront-ils petit à petit à se détacher de leur propre fascination du processus et du mouvement trop ostensible de l'image. Ils nous offriront peut-être alors des mouvances ressenties par l'ensemble du corps et indétectables par des yeux inattentifs. L'installation d'images interactives prendra ainsi, il me semble, toute sa force : elle ne pourra être appréciée qu'éprouvée en direct par l'ensemble de l'individu, à même le dispositif, et non seulement par un simple processus de remémoration, une jouissance mentale d'une subtile mais trop linéaire proposition, à laquelle la réalisation matérielle n'apporte rien de plus.

Prenons une gouache sur papier qui en quelques traits gris évoque un nu couché. Pour qui a pris soin de regarder, et de tendre son attention, ce nu bouge. Les traits, pourtant bien fixés par la matérialité du papier et de la gouache, se développent, se soulèvent, s'aèrent sous l'action du regard, et sans qu'on sache comment ni pourquoi, on croit voir le corps être sur le point de tourner, de s'étirer. On a beau regarder, il n'arrête pas d'être « sur le point de ». Il vibre. Il est là. Il possède un très fort effet de présence et curieusement cela donne aussi un important sentiment d'existence. Peu de gens le voient et peu en jouissent. Et personne ne peut établir ce que voit le premier spectateur : si personne n'en parle, chacun peut croire qu'il est le seul à le percevoir, et croire que ses sens le trompent... Aurait-il tort ?