

Image, dispositif, interaction.

Jeux de perception dans *Outre-ronde*.

ANNE-SARAH LE MEUR

Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne

Mobil/and – Ecole Supérieure d'Art et de Design, Saint-Étienne

13 mai 2008

Maupassant, citant Montesquieu dans sa nouvelle « Lettre d'un fou », indique qu' « un organe de plus ou de moins dans notre machine nous aurait fait une tout autre intelligence¹ », proposition qui amènera l'énonciateur de la nouvelle à ne plus savoir que croire du monde... jusqu'à en devenir fou. Les nouvelles technologies sont des sortes de nouveaux organes, qui peuvent nous faire percevoir le monde différemment. De nombreux ouvrages le prouvent pour d'anciennes innovations, qu'elles soient motrices (chemin de fer et perception du paysage²) ou visuelles (invention de la lentille et mouvement des astres ou infiniment petit, perspective, photographie et mouvement, etc.). La multiplicité des écrans vidéo, leur taille, leur forme, leur malléabilité, etc., vont-ils nous amener à voir, à penser, à rêver autrement notre relation à l'image ? – à la manière peut-être d'un chef d'orchestre devant son mur d'images mobiles comme dans *Minority Report*³ ? Le téléphone mobile réunit, au creux de la main, de nombreux pouvoirs de manipulation d'image – capture, enregistrement, transmission, etc., et bientôt montage et transformation. Certains en possèdent plusieurs, démultipliant les possibilités de contact, de capture, de regard, envahissant chambres, métro, restaurants et plages ; le dispositif devient alors un multi-écran portatif, à la fois anodin, – car en poche – et prestigieux, qu'on arbore, présentoir ostentatoire – ostensor ? – de son propre pouvoir sur le monde.

Mais simultanément, cette petite lucarne n'est-elle pas réductrice de vision ? Le désir de *s'approprier* les choses amène à vouloir agir sur elles⁴, mais que reste-t-il du simple désir de contemplation ?

1 Maupassant, in *Le Horla et autres contes d'angoisse*, Flammarion, 1984, p. 35. Une note révèle que Maupassant remplace « éloquence » par « intelligence », p. 187.

2 Marc Desportes, *Paysages en mouvement*, Gallimard, 2005.

3 Steven Spielberg, *Minority Report*, USA, 2002, d'après la nouvelle de Philip K. Dick.

4 Sôseki, *Oreiller d'herbes*, Rivages, 1989, p. 12.

Mon intervention ici relève d'une sorte de contre-pied et d'ouverture. Je vais vous présenter un projet artistique interactif, *Outre-ronde*, où la structure de l'écran, enveloppant, permet un autre usage de l'image et du champ visuel, mobiles l'un par rapport à l'autre, et où les règles d'interaction thématisent le désir de pouvoir, pouvoir d'action, pouvoir de vision. Schématiquement : si le spectateur regarde l'image, située en coin de l'oeil, il la détruit ; s'il ne la regarde pas, elle reste visible. Limitant le pouvoir, l'interaction vise à faire sentir le désir de vision, tout en élargissant sa sensibilité et en montrant qu'elle est active. J'étudierai d'abord l'image, puis le dispositif, enfin l'expérience sensible de l'interaction, en indiquant comment leurs éléments stimulent la perception.

Vous trouverez dans un ancien article « *Au creux de l'obscur*, Réalisation d'un environnement 3D temps réel », écrit en 2002¹, la genèse de ce projet. Cette recherche bénéficie du soutien indéfectible d'Interface-Z depuis 2002, du soutien du Cube-Art3000 de 2003 à 2006, et depuis 2006 du soutien du ZKM.

1. L'image

1.1. Constituants

L'image est constituée d'un arrière-plan noir, d'un pseudo-rectangle frontal, plus petit que l'écran, de deux taches de lumières plutôt rondes et contrastées, l'une d'elles est noire, et d'une étendue colorée (aplat) passagère. Le tout est animé de mouvements ondulants ou oscillants, continuels, relativement lents.

Réduire les variations visuelles à une surface colorée contenue dans 2/3 de l'espace, bornée, centrée et isomorphe à l'écran, permet de concentrer l'action et ainsi l'attention. Le rectangle agit à la manière d'un monde réduit, d'une scène, et on attend que quelque chose s'y passe.

Le grand contraste, souvent noir/blanc, entre les 2 formes rondes centrales, permet de bien les distinguer, et aussi d'interroger leur relation, notamment les moments où elles ne sont plus autant séparées, distinctes, où la visibilité s'embrume. Les passages entre ces taches très visibles puis peu distinctes, et inversement, dans le flux de la continuité, éveille l'attention.

¹ <http://aslemeur.free.fr/articles/index.htm>. Une version anglaise a été éditée dans *Leonardo*, Vol. 37, n° 3, USA, 2004.

La simplicité des formes, leur petit nombre, le minimalisme de l'ensemble permet d'identifier clairement et facilement les protagonistes, de suivre et percevoir leur évolution.

Davantage, l'abstraction des constituants, pseudo-géométriques, évince tout référent réel. Il n'est pas question ici de reconnaître une chaise, une maison, un arbre. L'image s'adresse à une sensibilité sans référent verbal (si c'est possible), à une sensibilité sans souvenir narratif¹. Il y est question globalement d'une sensibilité d'avant la reconnaissance des choses, des objets, une sensibilité d'avant le langage. Une sensibilité où le monde est un tout, où on peut encore percevoir ce qui se passe « entre » les objets : intervalles entre objets et objets sont alors identiques dans la composition de la grande surface perçue par l'oeil. Cette vision pourrait être qualifiée de régressive, par la recherche d'une vision originelle, dans l'ambition de désapprendre les codes et les habitudes perceptives, afin de voir comme si on n'avait pas encore vu.

Les constituants de l'image sont donc encadrés, contrastés, peu nombreux, aux formes simples, abstraites, quasi-géométriques, afin d'en faciliter la vision, attentive et sans pré-jugé, et d'amener progressivement de la complexité, en l'occurrence, dans leur comportement, qui vont participer différemment à la stimulation de la vision.

1.2. Comportement des constituants²

Les deux lumières, et leurs rapports avec la surface qui les porte et avec l'espace environnant, vont produire des sensations contradictoires de matières, d'espace tactiles, de vitalité.

Si les deux taches rondes sont contrastées, identifiables, distinctes, elles n'en ont pas moins des présences lumineuses inattendues. La blanche paraît être un plein alors que la noire fonctionne plutôt comme un creux, un vide (en écho aussi avec le fond noir). Mais la lumière noire ne semble pas moins rayonner, moins irradier que la blanche, comme si elle était elle aussi une source d'énergie. C'est grâce notamment à ses contours flous, progressifs, suggérant une diffusion, une émanation du centre vers les bords gris. Ce noir irradiant questionne.

Les lumières induisent des sensations étranges de matière. Lorsque les deux lumières sont indiscernables puis se séparent, la zone qu'elles engendrent semble vibrer un instant, comme sous l'effet d'une transformation, puis la couleur se sépare du mélange informe. Leur forme

1 Il semble pourtant que l'évocation du cosmos, des trous noirs, etc., parfois de formes cellulaires soit fréquente.

2 Ces éléments ont été développés dans l'article « Corps, nombres, lumière. Les phénomènes colorés de *Oeil-océan*, image 3D expérimentale. », in Colloque Create, février 2008.

mouvante, passant du disque à l'ovale puis au huit allongé, évoque un potentiel élastique, sans forme propre. La noire, coupée par le bord rectiligne de la surface rectangulaire, fait entrer le noir de l'espace, telle une matière sournoise. Parfois la masse colorée en aplat peut être sombre, voire noire, et, épaisse, envahir plus lourdement encore le corps de la surface. La matière, vibrante, souple ou lourde, n'ayant ni forme ni état stables, provoque des sensations fugitives.

Davantage, le plan de la surface paraît osciller entre une planéité normale, connue, résistante, et une profondeur inattendue, voir incommensurable. Différents jeux de mouvements et de formes participent de ces sensations. C'est d'abord dû aux variations de tailles de chaque lumière. En raison des constants légers mouvements de l'ensemble (surface et lumières), il est difficile de discerner si les variations de taille résultent d'une croissance ou décroissance d'étendue, comme pour un ballon que l'on gonflerait par exemple, ou de déplacements dans la profondeur de l'espace (selon les règles de perspective, la taille décroît avec l'éloignement). La seconde interprétation semble s'opposer à une logique géométrique (un plan ne peut pas être si profond), mais davantage correspondre à ce que perçoivent les sens. Lorsqu'on regarde les deux lumières conjointement, l'une située *dans* l'autre, les contrastes rendent plus complexe la compréhension de ces changements de taille : il paraît impossible de déterminer laquelle des deux lumières est la plus proche de nous. La petite, située « dans » la grande, devrait être devant elle, mais, plus petite, elle paraît aussi plus lointaine. Il semble que chaque tache, devenue grande, devienne un espace profond où l'autre peut se déplacer. L'effet hypnotique des deux disques concentriques en mouvement ajoute à la difficile analyse. Parfois, un aplat clair au bord net surgit, il opacifie le plan et ainsi le certifie, s'opposant directement à la sensation de profondeur, recalée dans la zone qu'il ne recouvre pas. Les deux sensations contradictoires sont alors simultanées. A d'autres moments, la lumière noire va creuser terriblement la surface. Parce qu'elle est de la même couleur que l'arrière-plan, elle acquiert ses qualités d'espace profond. Lorsque sa taille est grande, envahissant quasi-totalement la surface, elle devient un trou béant, ouvrant sur un arrière-plan immense, et nous y aspirant. Ces sensations irréalistes et leur ambivalence éveillent l'attention : les sensations inexplicables par la géométrie courante, les passages d'un plan connu, stable, rassurant, à une profondeur sans fond, mettent le spectateur dans un état de doute et de fascination mêlés.

Enfin, le système coloré global, par sa qualité de mouvement sensible, ondoyante, respirante, acquiert des qualités sensuelles, provoquant le regard haptique. Les relations des lumières sont autant d'amour que de combat : elle s'attirent, fusionnent et renaissent.

D'éphémères figures corporelles surgissent selon les positions de la tache sombre. Leur continuel mouvement dans la profondeur, d'éloignement et de rapprochement, évoquent une respiration calme. Les couleurs plutôt naturelles (beige, orange, rose pâle, gris coloré), tendres, apaisent. La surface paraît soyeuse, et ce caractère associé aux ondulations appellent au toucher. La lenteur et l'obscurité augmente l'impression d'intimité. Un érotisme global, diffus, et sous-jacent naît, complètement inattendu et surnaturel face au caractère artificiel et abstrait, insaisissable de la composition.

Les étranges sensations, éventuellement contradictoires, liées aux radiations, à la matière et à l'espace, et le caractère tactile et quasi-vivant de la surface, stimulent la vision, éveillent le regard et l'esprit, cherchent à atteindre une émotion élémentaire.

Le deuxième élément de construction des jeux de vision est le dispositif d'exposition.

2. Le dispositif

Le dispositif est constitué d'un écran circulaire, la forme s'y déplace, le spectateur est situé au centre. Sans considérer les règles d'interaction, observons leurs caractères.

2.1. L'écran

Le spectateur est situé à l'intérieur d'un système d'écrans, soit 4 écrans identiques placés comme les 4 murs d'une salle, soit, meilleure disposition, un écran cylindrique, panoramique de 360 degrés, qui présente l'avantage d'être continu (sans écart entre écrans) et de forme homogène, sans angle ou recoin singulier. L'analyse suivante portera sur cette dernière solution.

L'écran entoure, environne le spectateur. Sa forme continue, fermée, interposée entre lui et le monde, le sépare du monde, l'en isole – et l'en protège d'une certaine façon –, mais en même temps, elle devient une surface de projection du monde. Ce qui sera visible sur l'écran devient, le temps de l'expérience, une réduction du monde, un monde.

La taille de l'écran, d'environ 3 à 4 mètres de diamètre, et sa hauteur (la surface de projection est à hauteur de regard, étendue environ de 1.20 à 1.90 m) implique une échelle humaine, voire une proximité, une relation intime avec l'image, qui n'est ni très grande, ni très éloignée. Le dispositif est prévu pour quelques personnes, une seule interagissant, les autres

éventuellement assises sous l'écran afin de ne pas gêner son champ visuel.

L'écran enveloppe le spectateur. Il ne peut voir simultanément ce qui est devant lui et ce qui est derrière lui. Le spectateur, qui *veut* voir, va ainsi être amené à tourner pour voir l'intégralité de l'écran. La structure de l'écran amène à une prise de conscience de l'élargissement du champ visuel par les côtés (et non pas vers le haut ou le bas par exemple) ; elle s'avère dynamique, stimulant le mouvement du spectateur. La forme du cercle reproduit à la perfection ce mouvement de rotation, elle le contient, elle est elle-même issue d'une rotation : elle est le tracé dessiné par la rotation d'un individu sur lui-même, levant un bras à hauteur d'épaule.

De plus, la forme de l'écran, parce qu'il est nécessaire de se tourner pour voir, implique une notion temporelle. Le mouvement et sa durée requise accompagnent la vision. Mais effectuant un tour complet, l'individu revient à sa place initiale, au début de son mouvement. La dimension spatiale, transposée symboliquement en temps, implique un temps circulaire, répétitif. La temporalité contenue par le cercle devient paradoxale. Il semble que tourner ne « serve » à rien, ou alors, à revenir au point de départ. La forme de l'écran sous-entend déjà que la linéarité de l'expérience, pourrait être questionnée.

2.2. *L'image mobile*

L'image circule sur l'écran. Elle est plus petite, moins étendue : elle n'occupe pas l'intégralité de la surface, mais peut-être un douzième (le tiers d'un quart de cercle). Là où l'image n'est pas visible, l'écran est vide, en fait, noir. L'image se déplace dans un univers sombre, nocturne, qui est aussi celui qui environne le spectateur. En ce sens, *Outre-ronde* est un panorama particulier, parcellaire, où il y a peu à voir¹. Simultanément, l'obscurité intensifie la vision par les réactions physiologiques engendrées dans l'oeil.

L'écran, qui guide l'image, en devient le circuit. Il l'emprisonne – ou la libère, lui permettant de se déplacer. L'image n'a qu'un seul degré de liberté, elle ne peut que se déplacer latéralement, sans s'éloigner, ni s'approcher, ni pivoter sur elle-même, toujours frontale vis-à-vis du spectateur. Elle peut cependant rester sur place, disparaître et apparaître, en quelque position que ce soit, selon une durée variable, et selon un seuil de visibilité variable, varier le sens de son déplacement (positif ou négatif) et sa vitesse de déplacement. Son mouvement est continu, en

¹ Il est difficile ici de parler de dispositif d'*immersion*, même si l'écran cylindrique en sert souvent l'usage. L'image choisie n'est pas le *milieu* dans lequel le spectateur évolue et se déplace, à la manière de ce qu'il pourrait faire dans le monde réel, son déplacement modifiant l'image projetée. L'image n'est pas non plus mimétique, figurant un espace réel, tridimensionnel, ni basée sur les lois de perspective linéaire, puisque la représentation y est plane et abstraite.

général linéaire : pas de changement de sens dans son trajet, sauf si le spectateur a lui-même changé de comportement (cf. interaction).

2.3. *Le spectateur, le champ visuel*

Le champ visuel humain n'offre pas dans son étendue une vision homogène. Sur ses 180 degrés latéraux, on peut distinguer un centre et une périphérie. Le centre (vision de face) possède une netteté particulière, qui permet de reconnaître, ou de lire. Les yeux, eux-mêmes mobiles, élargissent cette vision de face à environ un quart du champ lorsque la tête ne bouge pas. Si la vision périphérique, en bord du champ visuel, de côté, ou en coin, ou encore « crabe » demeure floue, imprécise, elle s'avère très sensible au mouvement : c'est une zone de détection, qu'on utilise de moins en moins dans notre société : peu de situation de danger où fuir s'impose¹. Des couleurs situées en bord de perception, selon leur degré d'intensité, provoquent un chatouillis ou une stimulation très forte, qui dans la durée peut être fatigante.

Situé au milieu de l'écran cylindrique, le spectateur tourne pour voir ce qu'il y *aurait* à voir, et déplace ainsi son champ visuel. Celui-ci est plus petit que l'écran, mais plus large que l'image. L'image peut donc s'y déplacer, notamment, être située en bord de champ, voire en sortir, et être alors invisible. L'image lumineuse et mobile va donc être une stimulation importante dans l'obscurité, le spectateur va chercher à la placer dans son champ.

L'organisation spatiale emboîte ainsi trois protagonistes : l'écran, immobile, déborde le champ visuel mobile, qui lui-même déborde l'image mobile. Les éléments mobiles parcourent l'écran en tournant, et peuvent bouger indépendamment l'un de l'autre, se croiser, se perdre, se suivre, selon diverses vitesses, telle une sorte de rouage (voir schéma), dont le moyeu central serait le spectateur.

Qu'apportent au dispositif les règles d'interaction, pour la stimulation de la perception et pour la signification de l'oeuvre ?

3. **L'interaction**

Les règles d'interaction ont pour but de produire une expérience de perception visuelle, sensible et subjective, quasi-vivante, non reproductible en dehors du panorama, c'est à dire

1 Il semble cependant que la vision périphérique soit encore très utile pour la conduite automobile.

qu'elles cherchent à en trouver et à en utiliser les limites et les caractéristiques propres et singulières. Nous allons progressivement voir que l'éveil de la vision contamine la perception plus largement, voire la conscience des mouvements propres et leur impact sur l'environnement.

3.1. Règles d'interaction

L'interaction repose sur trois principes de base, qui organisent les déplacements et comportements de l'image en fonction de ceux du spectateur. D'abord, si le spectateur cherche à voir l'image située hors champ en se tournant vers elle, celle-ci esquivé son regard : elle peut se décaler, disparaître, ou les deux ensemble, selon diverses durées. A l'inverse, si le spectateur ne cherche pas, ou cherche très lentement, à voir ou à centrer sa vision, la forme reste visible « en coin », éventuellement se déplace lentement vers lui jusqu'à se centrer, et intensifie ses couleurs. Enfin, en vision centrée, les micro-mouvements du spectateur modulent les couleurs, netteté, mouvements des lumières, et les caractères visuels de la forme, selon qu'il regarde de face ou légèrement de côté, ou produit des mouvements d'oscillation, etc.

Quelques oeuvres interactives (cf. article cité) ont participé à l'émergence de ces idées sur l'interaction, mais je les dois plus profondément au principe du « non-agir » du Tao-Te King¹ et du *Film* de Beckett, 1964, où Buster Keaton tente d'esquiver le *regard* de la caméra².

Un capteur (casque + caméra + boîte de traitement de l'information, Francis Bras, Interface-Z) permet de récupérer les mouvements de la tête du spectateur, sa visée et sa vitesse de rotation, éventuellement sa position, et donc d'inférer relativement à ces derniers les lieux d'apparition de la forme et ses comportements.

3.2. Expérience égo-centrée

Le spectateur perçoit assez rapidement que la forme évite son regard, que ses mouvements ne sont pas liés au hasard, qu'elle s'affiche en coin à gauche ou à droite, que c'est avec lui qu'elle est en relation, qu'il est le pôle – décentré – de son lieu d'apparition ou de disparition.

Une telle modalité rend unique la place de l'interacteur. Lui seul perçoit les apparitions et visions en coin telles que l'artiste les a choisies. Si plusieurs personnes peuvent centrer leur

1 *Tao-Te King*, Lao-Tseu, Edition Dervy-Livres, Paris, 1996.

2 Simon Penny a réalisé une oeuvre, *Fugitive*, 2000, dont le principe est proche : le spectateur, en courant vers l'image, la fait fuir le long d'un écran cylindrique. Cette oeuvre, présentée par son auteur à Paris lors d'Isea 2000, ne prend pas en compte la lenteur du spectateur ni la vision périphérique.

vision sur un même objet (en tournant les yeux et la tête), il leur est quasi impossible de voir conjointement en vision périphérique, notamment lorsque l'espace de déplacement est restreint et la vision fugitive. Si deux personnes ne bougent pas dos-à-dos, même proches et orientées dans le même sens, chacune, prise dans le champ visuel de l'autre, en gêne la perception globale. De plus, l'apparition en coin est parfois déclenchée par la rotation rapide du spectateur : initialement absente, la forme apparaît en sa périphérie et bouge dans le même sens que le spectateur mais plus vite, puis disparaît. Au plaisir de la vision en coin s'ajoute le plaisir kinesthésique du mouvement propre, et de la relation de jeu. Il ne me semble pas possible de se figurer, sans l'avoir ressenti déjà plusieurs fois (et encore ?), ce plaisir kinesthésique et visuel si intense.

Que ce type de perception soit localisé uniquement à la fonction et place du spectateur est intéressant dans la mesure où cela permet de maîtriser ce qu'il perçoit, et donc de l'amener à percevoir plus largement tout ce qui entre dans son champ visuel, voire au-delà. Progressivement, le spectateur ne centre plus sa conscience sur ce qui est en face de lui, directement visible, identifiable, mais commence à guetter ce qui se passe d'infime dans tout son champ visuel, et notamment en son bord. Parfois même, il sent que la forme est derrière lui, soit que sa luminosité se répercute dans son champ visuel, soit qu'il puisse le déduire suite au mouvement de la forme avant qu'elle ne sorte de son champ. Ce qui nous importe, ce n'est pas que son impression soit juste ou fautive, c'est qu'il commence à percevoir au-delà de son champ visuel, en l'occurrence par son dos (à la manière des danseurs). Il ressent la présence de son environnement.

L'égo-centrage décalé de la perception induit que *Outre-ronde* est très difficile à montrer en dehors de l'écran cylindrique, et que, pour apprécier la pertinence ou la sensibilité de ses concepts, l'observateur doit devenir joueur et expérimenter lui-même.

3.3. Expérience évolutive

Lorsque le spectateur a trouvé une modalité de relation avec la forme, il tend à la reproduire, voire à ne plus agir qu'ainsi, n'explorant plus l'installation. Cela dépend bien sûr des paramètres impliqués, et si le spectateur peut en apprécier ou non les seuils déterminants, et adapter son comportement vis-à-vis de ces seuils. Sinon, le comportement répétitif de la forme se propage à celui du spectateur, qui en devient une sorte de miroir, un automate, et le but de

l'installation est raté. Les comportements de l'image sont donc très délicats à concevoir.

Afin que l'expérience soit la plus sensible possible, il est nécessaire d'éviter les comportements strictement répétitifs de l'image. En mettant le spectateur constamment dans une situation relativement variable, nouvelle, il ne peut prévoir totalement la réaction induite chez la forme, et reste attentif à son propre mouvement. Ainsi, un compteur de comportement de la forme permet de discriminer la 1ère fois de la 2e fois de la 3e fois, etc., comme s'il y avait « mémorisation » à court terme. Sont alors introduites des variations, des évolutions, de type « de plus en plus » ou « de moins en moins » visible/rapide/coloré, etc., en fonction ou en proportion de ce compteur. Ainsi, lors d'une phase d'interaction en tango avec la forme : j'avance, tu (la forme) recules ; je recule, tu avances ; je ne bouge pas, tu ne bouges pas ; les mouvements pourront se complexifier dans le temps, grâce au compteur, par : je ne bouge pas, tu avances ; je recule, tu recules ; *j'avance, tu avances*. Emerge un mouvement convergent assez troublant. Le sentiment de relation est d'autant plus fort que la relation dansée est perçue en bord d'oeil, donc à peine, qu'elle varie, et ainsi surprend, et peut s'interrompre.

J'ai été amenée à utiliser ces règles évolutives pour limiter les périodes à caractère ludique. Certains comportements de la forme peuvent induire une relation de jeu (de domination sur l'image), qui ne faisait pas initialement partie de mon projet. Par exemple, mes premiers codages permettaient au spectateur de faire partir puis disparaître la forme d'un mouvement sec de tête. La forme réapparaissait ensuite, offrant au spectateur de répéter son action : jouer à « jeter » la forme dans l'espace, comme sous l'effet d'un fouet. Moi-même, je trouvais très amusant de le faire de façon répétée. Devais-je interdire ce mode de relation et pourquoi ? Le désir de ne pas interdire totalement le jeu, mais également de ne pas perdre le concept central, a fait que ces possibilités ludiques existent mais limitées dans le temps. Le spectateur peut ponctuellement jouer et ressentir ce plaisir, mais les règles en restreignent la durée, et doivent l'amener à trouver plus intéressant, plus riche, un autre type d'interaction.

Le caractère évolutif de l'interaction porte aussi sur l'analyse du comportement du spectateur. Initialement considérés de façon grossière ou large, les seuils de réaction vont progressivement être plus fins, plus serrés : les micro-mouvements du spectateur influent alors autant que, dans d'autres phases, d'amples rotations. Ayant eu un impact perceptible immédiat sur l'environnement, comme un écho, le micro-mouvement est alors davantage ressenti.

Les compteurs de comportements de la forme permettent également d'implémenter des surprises, voire des contradictions, de l'imprévu - ou irrationnel ? - dans les réactions de la

forme. Leur dosage doit être parcimonieux pour garder leur efficacité. En fait, dans quasiment tous les comportements que j'ai pu coder, je m'offre ce plaisir de l'exception à la règle – une tendance française ?

L'évolution de l'interaction accentue l'impression d'interaction sensible. Les réactions imprévisibles – à l'image des êtres vivants ? – renvoient à des comportements psychologiques. Le spectateur n'est pas face à un système, à une machine parfaite, mécanique, mais face à autre « chose », de sensible, d'intelligent. Le spectateur peut parfois se sentir regardé.

Jusqu'où faut-il pousser la perfection dans un système interactif, et qu'est-ce que cela veut dire ? Un système « parfait » est-il nécessaire ? La causalité interactive doit-elle être linéaire et sans accroc, facilement compréhensible ? Cherchant à comprendre un système, ne manque-t-on pas alors la sensation ? Lorsqu'on utilise une telle puissance de technologie, cette perfection n'a-t-elle pas un impact artistique ? Que s'agit-il de « démontrer » ? Le fini technologique, la perfection interactionnelle, la réponse du tac-au-tac du système ne sont-ils pas en contradiction avec une construction sensible ? Ou bien est-ce que ce sera de toute façon perçu comme une « erreur » non contrôlée, non corrigée, non intentionnelle, et donc laissée de côté dans l'interprétation de l'oeuvre ? Un système *imparfait*, mais qui ne « bugg » ni ne plante pas – bien sûr –, qui fonctionne « bien », intégrant quelques imperfections de rouage, des bifurcations possibles, si chères à Borgès, aléatoires et nécessairement rares, des éléments presque « incohérents », évitant le piège de la perfection froide, rigide, etc., ce système ne permettrait-il pas de mieux « faire sentir la sensibilité » du système ?

3.4. Expérience contre-intuitive

Non seulement l'interaction est égo-centrée et évolutive, mais elle s'avère contre-intuitive, en contradiction avec ce que désire faire spontanément le spectateur.

La forme disparaît si on la regarde. Désirant voir, le spectateur se tourne et détruit l'objet de son désir. Son mouvement, et ainsi son regard, sont actifs, mais dans le sens d'une destruction¹. Agir détruit, alors qu'habituellement, agir c'est construire, transformer la matière, ou voir c'est surveiller, posséder. Si le spectateur ne modifie pas son comportement, s'in ne

1 Les significations symboliques de l'oeil ou du regard sont nombreuses. Citons seulement l'expression de culture islamique « posséder le mauvais oeil » qui signifie « occasionner à ce qu'il regarde un dommage », *Dictionnaire des symboles*, Robert Laffont / Jupiter, p. 668, 1991.

réfrène pas sa pulsion scopique (son désir de voir), il est continuellement déçu, frustré de ne pas pouvoir voir. La réduction de pouvoir accentue son désir de voir. L'impossibilité de voir directement, immédiatement, lui fait prendre conscience de son désir de vision. Non seulement l'installation vise à rendre plus attentive et large la vision, à y inclure les bords et l'au-delà du champ visuel, mais encore, elle vise à faire sentir le désir de vision.

Si le spectateur prend son temps, ne se tourne pas immédiatement pour voir, la forme reste visible, puis accepte d'être regardée. Le spectateur doit donc tempérer son désir, prendre le temps avant de le manifester, voire, comme dans les jeux de séduction, ne pas le manifester et laisser la forme venir à lui pour pouvoir la (re)garder enfin. Il faut être patient, on pourrait aussi dire respectueux. Il sait qu'il ne peut posséder l'image, il doit se contenter de la voir. Or, que voit-il enfin ? une pauvre surface animée avec une tache noire et l'autre de couleur qui s'y déplacent lentement. Certains n'y voient rien – c'est le risque de toute oeuvre d'art ! S'il prend le temps, il saura apprécier la sensibilité et l'évocation des formes.

Outre-ronde requiert du temps, un temps d'approche et un temps de contemplation. Dans notre société occidentale, la rapidité est un signe positif, éventuellement d'intelligence, et la lenteur souvent ignorée, voire méprisée, un symbole d'un temps révolu. Le spectateur prend conscience que, en donnant du temps à l'image (par métaphore, à l'autre), d'une part, il la laisse exister, mais également, il peut rentrer en relation, – c'est aussi à lui-même qu'il donne du temps. Le spectateur perçoit la durée comme un moyen par lequel entrer en relation.

Qu'il prenne ou non son temps, le spectateur est donc le facteur d'apparition ou de disparition de l'image, et ainsi de son environnement. Au fur et à mesure de ses « inter-relations » avec la forme, il sent l'importance de son influence. Selon son comportement, il peut ne rien voir, ne rien faire apparaître, ou découvrir des trésors de couleurs. Et parce que, parfois, son comportement la lui fait perdre, il sent cette influence, ce pouvoir indirect comme un responsabilité. Il est indirectement *créateur* de ce qu'il peut voir.

Au fur et à mesure que le spectateur interagit avec l'environnement, il devient plus attentif. Sa vision s'élargit. La qualité de sa perception augmente, qu'elle porte sur son environnement ou sur ses propres mouvements, voire sur ses propres ressentis. Il perçoit le temps comme un facteur positif de relation. Il prend conscience que son comportement modifie, non seulement la perception qu'il peut avoir de son environnement, mais aussi l'environnement lui-même. Il le transforme et il se transforme.