

La relation comme forme

Si « la relation comme forme » émerge comme titre légitime pour ce recueil ayant trait principalement à l'interactivité en art, cette proposition n'en constitue pas le projet systématique et approfondi. Considérant la suite des textes rassemblés ici, il faudrait chercher les diverses apparitions du mot *relation* et voir comment, avec les nouveaux médias numériques, la relation devient forme et s'inscrit dans des objets apparentés à l'art. Continuation de la photographie et du cinéma, la prise de vues, telle qu'elle est intentionnellement maintenue dans les programmes vidéo-interactifs, est attachée à l'idée de *relation au réel*. Cette idée est là pour prendre en compte la tradition picturale chinoise ou pour mettre en œuvre la poétique de la collection, pour construire le diagramme de l'exploration d'un coin de banlieue ou pour mettre en scène un modèle qui se prête à la modélisation de ses gestes. Avec Rousseau, on parle de *relation au monde*, sur le mode du signe sensitif, de la réminiscence ou de la rêverie sans objet. C'est sans conteste ce qui donne sa pertinence à une entreprise visant à interpréter son texte sur le mode de la performance interactive et à prendre cette lecture comme critère de l'expérimentation d'une écriture nouvelle. Qu'elle soit prélèvement de fragments ou de traces ou qu'elle relève de codes ou de langages, la *saisie* permet le passage du photographique vers l'image calculée, le virtuel et l'interactivité. La saisie s'identifie alors, en tant que relation, à un processus formel et productif. L'association *saisie-ressaisie* qualifie la version de l'interactivité la plus homogène à tout ce qui relève de la

figuration et de la représentation. La *perspective interactive*, où la programmation tient la place qu'a la géométrie dans la perspective optique, désigne le dispositif de la construction ou de la saisie des relations. Il est alors possible de concevoir une *image-relation* qui, au-delà du partage des actions, est une présentation directe de la relation. La jouabilité de l'œuvre atteste la figurabilité des relations. Cette *jouabilité*, empruntée aux jeux informatiques, voit sa signification élargie à toutes les acceptions du mot *jeu*, jeu nécessaire du fonctionnement mécanique, jeu interprétatif, théâtral et musical, jeu de l'exercice corporel et mental, jeu de langage.

Si la relation est une forme, elle a ses techniques et ses supports, ses matériaux, ou ses *immatériaux* – des matériaux fondés sur des langages. Ainsi l'interactivité n'est pas la simple médiation de l'accès à l'œuvre, elle est partie intégrante de l'œuvre. Certes, il n'est pas de proposition artistique véritable qui n'organise, d'une façon ou d'une autre, la relation à ses destinataires. Il convient cependant de rechercher la spécificité esthétique de l'interactivité dans les transformations effectives que connaissent, dans l'exercice dialogique, à la fois l'œuvre et son destinataire. Plus simplement, c'est la vitesse des opérations numériques qui distingue radicalement les modalités relationnelles des objets interactifs. Leur capacité à organiser les comportements logiques les plus complexes, à traiter dans l'instant les variations et les événements, à s'accorder à la temporalité du lecteur, à s'insérer dans le cours des choses, caractérise leur nouveauté. Qui plus est, ces capacités s'appliquent à faire fonctionner ensemble des registres formels ordinairement séparés. L'interactivité la plus sensible et la plus intuitive ne saurait faire oublier qu'elle repose sur le flux du code. L'indétermination du statut des œuvres interactives ne doit pas être confondue avec une indétermination de leur fonctionnement. C'est, au contraire, dans le perfectionnement programmé de leurs relations internes que résident leur autonomie et leur faculté de réponse aux sollicitations les plus singulières.

Dans les recherches rapportées ici, *interactivité* n'est jamais employé dans un sens métaphorique ou idéologique. Il faut l'entendre dans son sens technique. L'apparition du mot, contemporaine des premiers essais de ce recueil, est une réponse à la nécessité de désigner

spécifiquement la relation à l'ordinateur. Sa pertinence ne tient qu'à ça et, si son usage répété est nécessaire, il faut savoir aussi s'en méfier et le maintenir à distance. Une semblable attitude s'impose avec *virtuel*, à cette différence près, très grande, que le terme virtuel préexiste à son usage dans les technologies numériques, notamment dans le champ philosophique où il a une grande puissance conceptuelle. La fascination pour les « nouvelles technologies » va de pair avec le refus de leur examen informé et critique. Par exemple, dire des images calculées qu'elles sont libres de toute attache au réel, qu'elles ne peuvent constituer une trace, interdit de comprendre en quoi elles peuvent s'alimenter au réel et participer à son investigation sans renoncer à leur dimension de construction pure. D'ailleurs, qu'une image fasse l'objet d'un calcul n'est en rien l'exclusivité du numérique, même si l'ordinateur calcule des configurations inimaginables avant lui. Autre exemple, parler d'une dématérialisation inhérente au numérique, c'est faire peu de cas des constituants de la matière que sont les électrons et le magnétisme. Que les entités numériques résultent d'opérations codées, qu'on y accède par le biais de langages, n'exclut pas l'inscription matérielle de leurs transformations et de leurs interactions. Sans former un projet polémique explicite, les propositions théoriques comme les projets expérimentaux exposés ici tendent à contredire le discours qui substituent l'affirmation sans nuances d'une originalité technique réelle ou supposée à la pertinence des implications artistiques du numérique, ou bien interdisent l'usage effectif des nouveaux instruments, au nom d'une dénonciation de l'effet de démonstration auquel il conduirait fatalement.

Dès les premiers textes, une stratégie d'innovation artistique se dessine qui consiste à préférer, à l'annonce d'une rupture radicale, la recherche des continuités historiques capables d'éclairer les mutations artistiques du numérique. Malgré les effets d'entraînement et d'enfermement inhérents à l'implication résolue dans la nouveauté, une telle posture ne peut que se confirmer si la priorité reste à l'observation et à la description, au commentaire théorique et didactique, à la production expérimentale. Parce qu'il s'infiltré partout, parce que tous les genres sont touchés par sa variabilité, le numérique conduit à reconsidérer les paradigmes les plus établis. Il fait apparaître rétrospectivement tout

un ensemble de disciplines et de dispositifs comme des cas particuliers d'ensembles plus généraux dont il tracerait les nouvelles limites. Ainsi la participation du spectateur, l'œuvre ouverte, la combinatoire, le récit non-linéaire peuvent être perçus comme des antécédents particuliers des potentialités ouvertes par l'interactivité, sans pour autant coïncider avec elles. Ainsi le dispositif cinématographique se voit déstabilisé lorsque la relation, sous sa forme programmée, s'installe dans l'entre-images pour contester le défilement des photogrammes. À l'époque des premières recherches, les expériences d'art en réseau passent par le téléphone ordinaire et la vidéo n'a aucune existence dans les ordinateurs. Dans la période qui suit et jusqu'aujourd'hui, la puissance des ordinateurs courants est multipliée par dix mille, Internet apparaît et se généralise, la vidéo s'identifie au numérique. Conçu avec des moyens rudimentaires pour les premiers programmes sur ordinateur, le procédé de la *chronophotographie interactive* qui vise à réinvestir la tradition cinématographique reste sensiblement le même et confirme ses capacités descriptives, narratives et fictionnelles. Même si sa dimension d'image-relation se trouve considérablement renforcée, elle est repérable dès l'origine. Peut-être faut-il comprendre que, dès l'apparition du numérique, l'essentiel de ses spécificités esthétiques est en place. Peut-être faut-il aussi reconnaître au travail artistique une certaine obstination et une certaine constance.

Ce sont des textes de circonstance. Circonstances entrecroisées mais ayant leurs spécificités : l'enseignement et la recherche, le commissariat d'expositions et l'édition documentaire, la réalisation et l'expérimentation artistiques. Ces textes sont ainsi des contributions à des revues et à des colloques, des descriptions et des commentaires pour des catalogues, des essais accompagnant les projets artistiques. Beaucoup des images qui pourraient en constituer la documentation sont publiées dans les catalogues d'*Artifices*, dans les ouvrages à vocation encyclopédique que sont le CD-ROM de la 3^e Biennale de Lyon et celui de la *Revue virtuelle*. Des dessins, par contre, sont spécialement collectés et adaptés. Ces vues techniques d'installations et d'expositions sont là comme une proposition théorique supplémentaire. Car elles relèvent d'une même recherche, celle d'affirmer la relation propre aux œuvres par une scénographie elle-même relation-

nelle. Gardant comme référence les environnements-spectacles des débuts, et l'idée de distanciation qui leur était associée, les formes qui s'imposent sont celles de la chambre et de l'alcôve, de la table et de la chaise, car elles doivent réaliser simultanément l'alliance du jeu et de la consultation, l'alliance du spectacle et de la lecture.

L'édition augmentée

Conservant le même principe de laisser les textes tels qu'ils ont été initialement rédigés et publiés, cette seconde édition de *La Relation comme forme. L'Interactivité en art*, reprend la totalité de ceux de l'édition de 2004, à l'exception de « La perspective interactive », auquel un nouveau texte, « La perspective relationnelle », se substitue. Plus complète et développée autour d'une proposition artistique – *Les Perspectiveurs* –, cette étude tend à affirmer une fois encore la dimension expérimentale des travaux spécifiquement réalisés au cours d'une vingtaine d'années de recherche. Un autre texte vient en supplément, issu de plusieurs conférences, qui porte finalement sur la question : « Les arts interactifs s'exposent-ils ? ».

Ainsi se conclut un cycle, par deux mouvements, celui qui ouvre vers l'art contemporain tout en gardant au premier plan le processus performatif et relationnel, celui qui rapproche de la complexité du numérique pour repérer, dans l'ensemble de ses intrications aux réalités contemporaines, ses effets esthétiques.

Ce livre a bénéficié d'une triple chance. Celle d'être publié, celle de l'être dans la collection du Mamco, celle d'être de la sorte rattaché au plus intéressant de l'art contemporain. Car il n'était pas dit qu'un ouvrage axé à ce point sur les nouvelles technologies dans l'art puisse trouver une place aux éditions du Mamco. La conjonction des projets éditoriaux en matière de théorie de la création de l'Université Paris 8 et de la Haute école d'art et de design – Genève, qui avait été décisive, se renouvelle fidèlement. Mes remerciements vont vers ces instances et se mêlent à la gratitude exprimée à Christian Bernard et Françoise Ninghetto comme à Ho-Sook Kang, qui s'est généreusement mobilisée pour faire exister ce livre.

Le vidéodisque *Le Bus*, réalisé sur un scénario proposé aux étudiants en arts plastiques de l'Université Paris 8, est l'un des tout premiers à être conçus dans une perspective d'expérimentation artistique. Structure non linéaire pour un récit qui est aussi une expérience proposée aux spectateurs, la simulation de déplacements met en jeu la confrontation temporelle entre le film, envisagé comme modèle du spectacle, et l'album, envisagé comme modèle de la lecture.

Dès 1983, le projet est soutenu par Thierry Chaput, commissaire d'une exposition en préparation au Centre Pompidou. Quand, en 1984, Jean-François Lyotard est appelé à prendre la direction intellectuelle de cette exposition prévue sur le thème « matériaux nouveaux et création », il entend mettre en question chacun de ces trois termes et la nommer *Les Immatériaux* : « Le modèle du langage supplante le modèle de la matière. » Il s'agit de « faire entrer le visiteur dans la dramaturgie de la postmodernité », de lui donner « le sentiment de la complexité des choses ». « Une nouvelle sensibilité naît. Dans la création apparaissent de nouveaux genres d'art reposant sur les nouvelles technologies. »

Rédigé à la demande d'Élie Théofilakis, coordinateur de l'ouvrage *Modernes et après, Les Immatériaux*, Autrement, Paris, 1985, cet article est marqué par le caractère pédagogique du projet. Il se veut condensé et imagé, proche des préceptes méthodologiques et conceptuels trouvés au cours du travail collectif.

À propos du vidéodisque

Le Bus, ou l'Exercice de la découverte

Au départ, on a une photographie unique, la photographie aérienne numéro 2 215 prise par l'Institut géographique national, à partir d'un Mystère 20, le 24 mai 1982. Là on a reconnu les bâtiments de l'Université de Vincennes, qui n'est plus, comme beaucoup de gens le savent, dans le Bois de Vincennes, mais à Saint-Denis, au nord-est de la ville, à la limite de Pierrefitte et de Stains, rue de la Liberté. La rue de la Liberté, c'est le troisième côté d'un triangle formé avec la route nationale N° 1, qui s'appelle ici avenue Lénine, et le boulevard de Stalingrad (anciennement Staline). Cette faculté, donc, a été parachutée là, et nous avec, au tout début des années quatre-vingt.

On voulait faire de la photographie avec ce qu'on a autour de nous, pas du reportage. Simplement prendre des vues. On a pointé dans cette photo aérienne, tiré des traits, découpé des surfaces, et puis on est descendu sur le terrain à ces endroits tracés plutôt au hasard, pour ramasser des images. Bien sûr on s'est quand même intéressé à ce qu'on voyait, aux gens, aux cultures maraîchères, aux jardins ouvriers, aux HLM murées où logent des familles gitanes. Mais enfin je vous assure que nous n'avions pas d'intentions sociologiques ou géographiques, peut-être un peu de goût pour les méthodes ethnographiques ou archéologiques, sans les connaître. Mais ça c'était avant qu'on parle de vidéodisque.

54 000 images, c'est ce que contient une face du vidéodisque. Au rythme de 25 par seconde il faut ($54\ 000/25 = 2\ 160$, $2\ 160/60 = 36$)

36 minutes pour les fabriquer. Mais une à une. Alors on s'est dit qu'il fallait être nombreux, et se donner du temps. On s'y est mis à quatorze, et ça a pris 9 mois, de mars à novembre 1984.

Si on place une caméra dans un autobus, face à une vitre, on obtient un joli travelling latéral. D'ailleurs, si on ne place pas de caméra, on dirait aussi qu'on est au cinéma. Nous avons filmé 10 minutes comme cela, en vrai travelling, c'est-à-dire avec la caméra vidéo placée à 2,30 m du sol, sur un bras articulé et une voiture spécialement suspendue, assez vite pour qu'on se sente bien transporté, mais pas trop pour que ça ne « file » pas. On a même eu un policier à mobylette devant pour dégager la route. Devant l'écran, on se croirait presque en bus. De toute façon, il n'y a pas de ligne de bus sur le trajet choisi.

On s'était dit : à chaque instant on peut demander l'arrêt. Disons toutes les 4 secondes en moyenne. On avait donc besoin de quelque chose comme 12 douzaines d'arrêts (une *grosse*), pour faire bon poids, on a fait 150 portraits. On a fait énormément de photos pour constituer ces portraits, plusieurs dizaines de milliers. On en a gardé quelque chose comme 3 600, par séries de 6, 12, 24, 48 ou 96 (quitte ou double).

On l'a appelé *Exercice de la découverte*. Exercice parce que c'était pour s'exercer, mais surtout pour que s'exerce notre (votre) envie de voir, d'aller vers cette ouverture dans le décor qu'au théâtre on nomme *découverte*¹.

Vous êtes donc dans un autobus, le décor défile, c'est la RATP qui est l'auteur du programme, vous passez ici et pas ailleurs (avec la SNCF ce serait encore plus net, il y a les rails), et vous vous dites : « Et si on s'arrêtait, si on allait voir derrière ce mur, dans ces étages, et cette terre labourée, ce passage clouté. »

Vous désirez voir, vous voulez vous arrêter, vous appuyez sur le bouton « ARRÊT DEMANDÉ ». Mais vous restez derrière la vitre. Enfin,

1. Appuyé sur un scénario déjà ancien, puisqu'il s'agissait d'un projet de film que j'avais conçu pour le Groupe de recherches et d'études cinématographiques (GREC) en 1970 – *L'Apprentissage de la découverte* travaillait sur les divers niveaux parallèles du récit filmique que procure la situation de passer d'un train –, *Le Bus* devait être pour nous le premier vidéodisque dont la réalisation aboutissait. Le projet de travailler ce médium dans une perspective à la fois artistique et

documentaire m'était venu de l'observation, dans l'exposition *Cartes et figures de la terre* au Centre Pompidou en 1980, du vidéodisque *Aspen Moviemap*, conçu notamment par Michael Naimark au MIT en 1978-1980. En 1983, nous avons participé à un concours de l'Institut national de l'audiovisuel (INA), parrainé par Raoul Ruiz, avec un scénario comparable puisqu'il articulait les trajets de tous les élèves d'une photo de classe du lycée technique voisin de l'Université Paris 8.

devant l'écran (en cas de danger « BRISEZ LA VITRE », mais ce serait une autre histoire). Appuyez sur le bouton, nos acteurs (dans le rôle des photographes) ont *saisi* pour vous.

Vous en avez assez de vous faire transporter. Vous en avez assez de la machine à 25 images par seconde ? Vous rêvez à la fenêtre de votre train. Demandez donc l'arrêt sur l'image.

Stop !

D'accord, mais il ne faut plus rêver. C'est là que ça se complique. D'accord, vous voulez voir, nous aussi on aime ça. Mais on ne voit que ceux qui se montrent, et encore pas tout nus.

Pour voir ce qui est possible, je prends quatorze opérateurs – des acteurs (en fait des étudiants puisque je suis enseignant) que je lâche sur mon terrain.

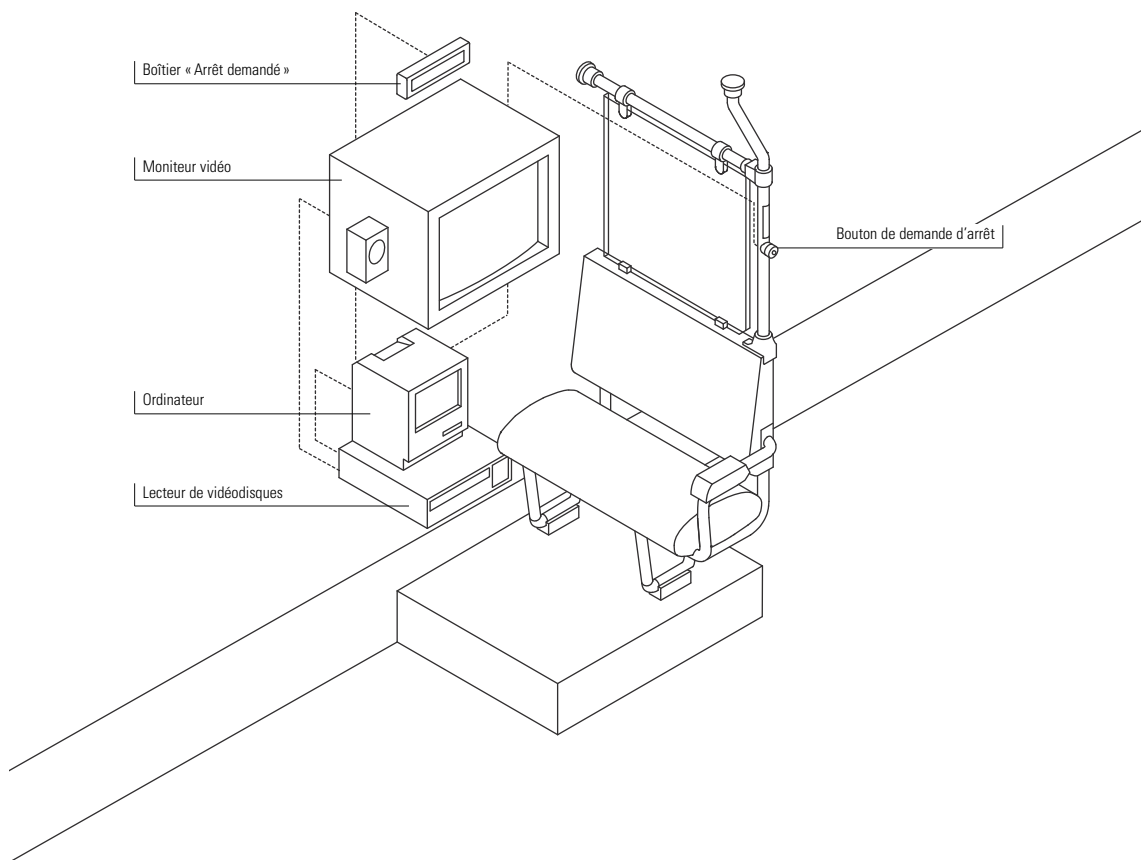
On attend les résultats de leurs courses.

En fait il n'y a pas de simulation, seulement la fiction d'une simulation, ou l'image d'une simulation. Ça n'est déjà pas mal.

Cela dit, à l'inverse, on n'a pas triché. On est bien allé sur le terrain, très souvent, aux endroits voulus. On a bel et bien franchi des barrières et des portes, même des murs, on s'est bien levé à quatre heures du matin pour aller au marché... on s'est fait mordre par un chien ou menacer de viol. Vous simulez maintenant ? Eh bien nous, nous y étions. Vous voulez être libres, là où nous ne l'avons pas tellement été.

Notre matériau, ce sont les lieux. Il n'y a d'images que par les lieux. Dans ce lieu-là, il y a cet être vivant, ou plutôt il y a été (il y est resté ou non), nous nous sommes rendus sur les lieux.

Vous vous arrêtez là. Vous empruntez d'abord les images de notre retour sur les lieux (tous les retours ont eu lieu le même jour, tout à fait à la fin de la *campagne photographique*, dans une espèce de tournée générale d'inspection), puis vous entrez dans une série d'images qui est un compte rendu de la rencontre de l'un des quatorze opérateurs avec une personne, une plante, un animal, particulier, identifiable. Vous voyez une petite plante qui n'avait vraiment pas d'avenir, elle n'est plus là, ou bien un Anglais qui va venir voir ici (pourquoi justement ici à ce carrefour ?), le passage du Tour de France, ou bien un petit chien noir et blanc qui est venu à votre rencontre mais qui se heurte au cadre rose du portail.



Le Bus, installation interactive avec vidéodisque, 1985
Version pour la biennale *Artifices*, 1990,
et pour l'exposition *L'image n'est pas seule*, bibliothèque Université Paris 8, 1998

À traiter l'espace avec rigueur, le temps éclate. Le temps du bus qui défile, c'est rassurant, mais ces images fixes, c'était quand ? Disons que c'est maintenant, et vous avez tout votre temps pour les voir, en principe.

J'accroche des tableaux. Le montage, c'est un accrochage. La cimaise, c'est le trajet en bus, autour. Les portraits sont signés, ils ont des formats, des cadres. Les « tringles », je les ai faites le 27 octobre 1984, de 10 heures du matin à 5 heures du soir, entre le moment où le soleil a percé de la brume et celui où il a disparu derrière des nuages à l'horizon.

Dans une exposition, il est bon de bien voir l'espace des salles. C'est peut-être trop ordonné, mais justement, cela permet d'aller à travers, comme on l'entend sans se perdre, de faire soi-même son chemin comme à travers une place, par exemple. Ce qui est fascinant, même dans un espace très contraignant, une gare par exemple, avec *entrée* et *sortie*, c'est que les itinéraires ne sont finalement jamais identiques. Le résultat est le même, on est entré, puis sorti, on est passé à travers, mais la forme de la trajectoire est toujours différente.

Ce qui est bien dans un livre, dans un album, c'est qu'on tient entre les mains toutes les pages à la fois, à chaque instant on sait où l'on en est, au début ou à la fin, en feuilletant on peut se faire une idée très vite, retenir des pages, mettre des signets, etc. Devant l'écran vidéo, on a déjà pris son parti de ne rien retenir, on sent bien au scintillement des couleurs que les images ont leur temps compté (par les pulsations électriques) et qu'il faut s'attendre à chaque instant à leur disparition. Avec le cinéma, le mouvement (de la vie ?) est à ce prix, mais ça devient gênant avec les photographies, pire encore pour la peinture : elle ne se laisse pas mettre en spectacle. Dans le vidéo-disque, comme dans l'image numérique, chaque instant régénère l'image, elle vibre, mais elle a tout son temps : l'écran trouve une permanence qui le rend plus tangible, le spectateur, ou plutôt le lecteur, a lui aussi tout son temps. L'interactivité commence avec cette contemplation redevenue possible.

L'espace de la peinture chinoise n'a pas besoin de point de vue, ou, plus exactement, il induit un point de vue variable, qui semble animé d'un cheminement dans la profondeur. Il n'a donc pas besoin de cadre

non plus. On est loin de nos gentilles diapositives prises au 35 mm. Il faudra certainement s'en inspirer.

Mais malgré tout le tableau qui sort d'un vidéodisque interactif n'est pas un diorama. On s'était fixé de revoir la prise de vue *dans la perspective du vidéodisque*, et voilà que la perspective c'est de ne plus avoir de perspective.

Si on regarde bien, tout a été saisi. Y compris le scénario : tout s'est construit sur une figure, la ligne de bus, le tracé de sa route, qui pré-existait. Et finalement, ce n'est pas vraiment un scénario puisque c'est ce que chacun, lecteur, va avoir en main pour conduire sa lecture.

Ce qui est bien dans cette histoire de vidéodisque, c'est qu'on peut parler à la fois de la façon de faire et du résultat. Parce que le résultat, il est encore à faire, d'une certaine façon².

2. Le vidéodisque *Le Bus, ou l'Exercice de la découverte* a été conçu et réalisé, dans une coproduction du Centre Pompidou et de l'Université Paris 8, pour *Les Immatériaux* (28 mars – 15 juillet 1985). Dans *Les Immatériaux*, *Le Bus* trouva sa place dans le site « Visites simulées » de l'axe « Matière », il était commenté par un texte de Paul Virilio audible dans les écouteurs

dont chaque visiteur était équipé. Il a été par la suite exposé à plusieurs reprises et dans des versions modifiées : dans la première édition de la biennale *Artifices* à Saint-Denis, en 1990 ; à *Art Frankfurt*, sur l'invitation de Peter Weibel, en 1991 ; dans *L'Image n'est pas seule*, exposition inaugurale de la bibliothèque de l'Université Paris 8, en 1998.