

À propos des *Perspecteurs* et de la vidéo interactive exposée

Dialogue entre Jean-Louis Boissier et Masaki Fujihata

J.-L.B. : Il faut d'abord que je donne une description technique suffisamment précise du dispositif des *Perspecteurs*. L'installation est centrée sur une caméra à tête motorisée placée sur un trépied, reliée à un ordinateur et à un moniteur vidéo. L'ordinateur est lui-même relié à un vidéoprojecteur et à un bouton de contrôle ainsi qu'à des haut-parleurs. Deux chaises en matière plastique transparente sont disposées de part et d'autre avec la caméra comme centre de symétrie. Le vidéoprojecteur est placé sur une chaise. Le bouton de contrôle et le moniteur vidéo sont placés sur la deuxième chaise. En tournant le bouton de contrôle, on fait défiler un film interactif projeté sur le mur de la salle. Cette consultation a parallèlement pour effet de piloter les mouvements de panoramique et de zoom de la caméra, ce que voit cette caméra s'affichant en direct sur le moniteur vidéo. Les mouvements de panoramique et de zoom de cette caméra sont identiques à ceux du tournage du film et que le film monté et projeté restitue. Les mouvements de panoramique se traduisent, dans l'image enregistrée et projetée, par un déplacement de l'image dans l'écran. La dimension de l'image est en effet de un quart de la zone de projection et peut se déplacer sur l'écran de façon à donner l'impression que la chose filmée reste en place. Mais, dans la consultation du film, il arrive que l'image rencontre les limites de la zone de projection et ne soit donc plus visible. Cependant, la caméra continue à filmer en direct et, par exemple, dans un mouvement de 180 degrés, elle arrive jusqu'au spectateur qui est en train de manipuler le contrôleur et qui se voit donc à l'image sur le moniteur devant lui.

Le son est constitué de trois éléments superposés : une voix de synthèse provenant de l'ordinateur et qui énonce les paramètres des mouvements qu'il envoie à la caméra motorisée; les sons enregistrés du corps et des mouvements du modèle; des extraits d'émissions de radio enregistrés sur le baladeur numérique qu'écoute le modèle.

Dans le film, plusieurs niveaux de signification et de lecture sont superposés. Le personnage est vu pour ce qu'est le modèle lui-même, il est vu comme un personnage de jeune femme du début du XXI^e siècle, il est vu comme la traduction d'un personnage de la mythologie chrétienne. La lecture du film interactif consiste à passer par les cinq étapes, les cinq états que l'on repère dans les Annonciations de la Renaissance : dans le dialogue avec l'Ange, la Vierge se trouble, réfléchit, interroge, comprend, accepte.

M.F. : Je voudrais interroger le principe même de l'exposition des pièces interactives. Dans un musée ou dans une galerie, le spectateur est dans une position de réception passive, peu différente de celle qu'il a au cinéma ou au théâtre. Pour comprendre une œuvre interactive, le visiteur doit la toucher d'une manière ou d'une autre et son corps, sa pensée, ses sens, sont impliqués dans cette interaction. L'interface peut être visible et tangible comme un bouton de contrôle ou bien agir indirectement comme une caméra. La question sensible est, pour le visiteur, de savoir s'il accepte que les autres assistent au processus de sa pensée tel qu'il s'extériorise dans ses gestes. L'acte de filmer serait-il trop intime, voire honteux ? Viser, enregistrer, révèlent l'intérêt que l'on porte à ce que l'on voit. On est soumis

aux questions de ceux qui nous voient filmer : pourquoi filmer telle chose, cette chose est-elle si intéressante ? Évidemment c'est le processus de la pensée de celui qui filme qui mérite intérêt et procure satisfaction, mais en général ce processus n'est pas directement visible.

Dans mon installation, le design minimaliste du dispositif, l'usage des lunettes 3D, sont là pour faire comprendre que ce qui est projeté est calculé concrètement par l'ordinateur en temps réel. Il suffit pour moi que le visiteur réalise qu'il pourrait voir les films en se déplaçant librement dans l'espace virtuel grâce à toutes les fonctions potentielles de navigation. Je ne crois donc pas vraiment à l'exposition d'une œuvre pleinement interactive. Je pense cependant qu'il est nécessaire de laisser au spectateur au moins l'une des possibilités que possède le système.

J.-L.B. : Moi aussi je trouve la situation d'exposition difficile pour une proposition interactive. Je connais, pour l'éprouver moi-même très vivement, la réticence des spectateurs à s'exhiber dans une manipulation nécessairement maladroite et trop personnelle. Je suis d'accord avec la solution de *Field-work@Alsace* qui consiste à simplifier, à restreindre l'interaction, même lorsqu'elle est d'un potentiel très ouvert. Je veux moi aussi simplement donner l'indication concrète d'une possibilité à éprouver. Pour autant, l'intervention effective d'un spectateur est nécessaire, ne serait-ce que pour manifester sa présence. Dans *Les Perspectives*, je mets en scène ce passage d'un spectateur vers la position active en jouant sur plusieurs contraintes. Tout d'abord l'installation se présente comme une chaîne d'appareils hautement techniques en fonctionnement, rayonnants, dégageant de la chaleur, visiblement automatiques et j'indique le bouton de contrôle comme étant le seul point de manipulation possible. Ensuite, ce bouton est placé sur le socle, devant la chaise qui supporte le moniteur, donc très bas. Le spectateur qui se décide à le manœuvrer va se baisser, mettre un genou au sol peut-être. Regardant à la fois l'image vidéo directe sur le moniteur et l'image enregistrée projetée sur le mur, il s'inscrit exactement à sa place dans le tableau global que je propose. Pour moi, une telle pièce interactive n'est pas « inachevée ». La place des spectateurs et leur rôle y sont prédéterminés pratiquement au même titre que le fonctionnement machinique de l'ensemble. Il est vrai cependant qu'un spectateur se verra observé particulièrement et que l'image globale, y compris le son, ne se déploieront que s'il exerce son désir de la voir sortir du suspens dans laquelle elle resterait sans lui.

Le réseau des relations qui sont à l'œuvre dans mon installation est très complexe et j'espère que l'attention des regardeurs se porte sur ce qui gouverne cet agencement. Le manipulateur qui tourne le bouton voit directement les effets de son geste sur le moniteur qui se trouve juste devant lui. Il peut croire qu'il actionne ainsi directement les mouvements de la caméra placée sur un pied au centre du dispositif. Mais j'escompte aussi un certain désarroi car ces mouvements sont visiblement contraints. L'image projetée sur le mur, dont on comprend assez vite qu'elle a été enregistrée dans le dispositif même que l'on manipule, attire l'attention par la présence du modèle, ses attitudes, ses expressions, ses gestes. On constate que cette image se déplace sur le mur en accord avec les mouvements de la caméra et, plus encore, que ces mouvements et aussi ceux du modèle dépendent directement des impulsions données au bouton de contrôle. Et c'est le film — ses mouvements internes qui proviennent de la prise de vue enregistrée, mais aussi les lois de son comportement, apportées par le montage et le programme informatique — qui devra être perçu en définitive comme ce qui gouverne l'ensemble.

M.F. : Comparée à une œuvre *packagée* (fermée), on dira que l'œuvre interactive suppose son inachèvement. Mais que signifie l'achèvement que l'on peut attendre de la participation du visiteur ? L'acte de marcher à droite ou à gauche, de voir une chose, de l'enregistrer, d'en restituer l'image, l'acte d'enregistrer cet acte de filmer, l'acte de restituer ces actes, etc., tout cela constitue la matière possible d'une œuvre interactive. Comment va-t-on donner à manipuler cette matière ?

Dans *Les Perspectives*, ne s'agit-il pas d'une image d'image, d'un méta-niveau (metalevel) de cette manipulation ? En reproduisant un acte de filmer qui réside non seulement dans l'image filmée mais aussi dans la programmation de la mécanique de la caméra qui a été utilisée pour filmer préalablement, n'incite-t-on pas le visiteur à se placer dans un tel méta-niveau tout au long de l'enregistrement et de sa restitution ?

J.-L.B. : Je parle pour ma part de mise à distance, de mise en perspective de l'opération de prise de vue et, de façon plus générale, de perspective relationnelle, d'une perspective qui n'est pas optique mais qui permet spécifiquement de figurer les relations. Dans ce type de perspective relationnelle ou interactive, la programmation occupe la place qu'a la géométrie dans la perspective optique. Mais, ce qui complique les choses, c'est que cette perspective relationnelle s'applique précisément dans cette installation à la prise de vue et donc à la perspective optique, et, pour une part, elle implique, en l'utilisant et en la contestant, la perspective propre à la vidéo. *Field-work@Alsace* se présente comme une salle de projection virtuelle, qui renvoie elle-même en tant que trace à l'espace réel. Les vidéos y sont doublement mouvantes puisque leurs « projecteurs » se déplacent. Pour moi aussi il y a comme un retour à la variabilité de la position du projecteur qu'implique la variabilité des mouvements de caméra, mais à laquelle le cinématographe a historiquement renoncé.

M.F. : J'ai rencontré cette même problématique dans la réalisation de *Field-work@Alsace*, qui consiste en un archivage visuel à partir d'interviews vidéo. J'enregistre la position de la caméra et sa direction de façon à les attacher aux séquences vidéo et à les restituer sur un écran en 3D que l'on observe en stéréoscopie. Je révèle donc à la fois l'image proprement dite et le mouvement du cameraman. Au lieu d'une vidéo qui rapporte un fragment de réalité c'est une vidéo qui se promène et fait surgir un fragment de la réalité. Les enregistrements de départ sont pensés, choisis et enregistrés par le cameraman et lui appartiennent. Mais, placés tous ensemble, ces enregistrements continus appartiennent véritablement au spectateur qui les restitue par sa manipulation. Un monde semble se dérouler face à lui.

J.-L.B. : Un point commun fondamental rapproche nos projets : travaillant dans l'espace virtuel, celui d'un espace tridimensionnel mais aussi dans l'espace relationnel de la programmation interactive, nous tenons à y inclure le principe de la prise de vue, de l'enregistrement vidéo, du photographique, avec tout ce que cela apporte d'une irremplaçable relation au réel. Il faut alors assumer ce passé, ces strates virtuelles qui appellent leur actualisation dans une machinerie qui est tournée vers la liberté supposée du présent, du « temps réel ». Pourquoi notre « cinéma » est-il individuel, voué à la consultation plutôt qu'au spectacle ? En se voyant attribuer un fauteuil, le spectateur du cinéma renonce à un degré de liberté. Le prix à payer de cette dimension supplémentaire qu'est la jouabilité, qui s'ajoute à

la visibilité et à la lisibilité, c'est la perte de cette autre forme de liberté qu'est le regard partagé. Nous ne pouvons certainement pas offrir à nos spectateurs la liberté de mouvement que permettent les mondes entièrement dessinés des jeux vidéo. Quelle liberté leur reste-t-il ? Celle d'accéder à l'exercice de la prise de vue. La segmentation de la matière vidéo, dans *Field-work@Alsace*, se fait de séquence en séquence et vise à permettre de les exposer toutes dans un même espace. En opposition avec une vidéo assimilée au balayage et au flux, l'ordinateur me permet de réaffirmer la matière du film comme enchaînement d'images photographiques fixes. Mais les films interactifs que je fabrique, reconstruits image par image, voient s'infiltrer l'interactivité entre les photogrammes, au plus près du photogramme mais sans toucher à son intégrité photographique.

M.F. : Je réfléchis maintenant à la différence entre *Les Perspectiveurs* et mon travail. Cette installation semble superposer habilement le système d'enregistrement visuel et le processus de la pensée de son auteur. Le regard de l'auteur, le regard du spectateur et le regard du personnage absent de l'Ange, tout ce mécanisme de rapports qui se chevauchent est soigneusement construit. Une question émerge ici pour moi, c'est celle de l'exposition d'une image plane, d'une forme déjà systématisée et contrainte qui fait apparaître une distance que l'on ne peut pas combler, une rupture entre l'actualité que symbolise la caméra en mouvement et le film projeté qui manifeste le « ça a été ». Mais, de nouveau, j'entrevois les limites qu'impose l'exposition. De quelle manière peut-on, dans l'espace de la galerie, relier un passé enregistré et le présent de la caméra ?

J.-L.B. : Dans la version de Sienne, la prise de vue est faite dans la galerie et le dispositif reste très exactement en place. L'écart entre l'image directe et le film enregistré tient donc d'abord à l'absence du modèle. Les mouvements de la caméra, panoramiques et zooms, sont répétés à l'identique puisque c'est la partition informatique exécutée au tournage qui se répète dans la manipulation par le public. Pour Lisbonne, ou bien la performance peut avoir lieu de nouveau et donner un nouveau film, ou bien on peut conserver le film de Sienne. Il reste possible aussi d'utiliser l'installation pour une performance avec le modèle, indépendamment d'un enregistrement, ce qui est une manière de signifier sa nature de dispositif scénique.

Depuis plusieurs années, je travaille sur l'idée des perspectiveurs pour mettre en place les nouvelles formes du continuum et de la réversibilité du couple caméra-projecteur qui me semblent la clé d'un cinéma interactif. Ainsi s'est formée l'idée, que j'ai intégrée dans plusieurs prototypes, de la confrontation du vide de l'installation et de la présence du corps à l'image. Et puis est arrivée cette invitation « miraculeuse » de créer l'installation à Sienne, pour une exposition intitulée *Invisible*¹. C'est à Sienne que s'invente en 1344 la perspective géométrique centrale, dans une peinture d'Annonciation de Lorenzetti. Je me réfère donc à l'appareil savant des études qu'a inspirées « l'affinité paradoxale entre Annonciation et perspective » (Daniel Arasse²). Je tente alors de tout faire converger, de prendre appui sur le modèle général des Annonciations en peinture, sur le jeu conversationnel des espaces et des proférations des Annonciations qui nous offre le modèle de la venue de « l'infigurable dans la figure, l'incirconscriptible dans le lieu, l'invisible dans la vision »³. J'en emprunte le récit, une chaîne de mises en suspens et de transitions, de scènes jouées à la manière de citations distancées et ironiques, mais avant tout le dispositif relationnel qui s'inscrit dans le fonctionnement d'une machine interactive de représentation et d'énonciation.

Il est possible de transporter à Lisbonne l'installation produite à Sienne sur le mode de la performance. Ce qui était très intentionnellement disposé directement au sol doit maintenant être sur un socle. Dans cette nouvelle version, l'image de la caméra directe conserve une part totalement conforme au film enregistré : ce qui appartient en propre au dispositif, les distances, la chaise du modèle, les mouvements programmés. Ce qui change appartient aux circonstances présentes : la salle, le public. La projection qui émane de la machine ne change pas, le mur qu'elle rencontre peut changer. Car je ne cherche en aucune façon à superposer l'image enregistrée et projetée aux objets qu'elle reproduit. Je m'attache à cet écart à la fois dans la géométrie et dans l'énonciation. L'image interactive projetée, bien que fortement perspectiviste, doit être vue de biais, dans sa planéité et dans son opacité, et surtout doit être lue comme ce que sa jouabilité induit, comme l'image invisible d'une relation modélisée à partir de ce qui a déjà eu lieu. Je ne parle pas d'immersion, je récusé le projet de faire entrer le regardeur dans l'image. La seule place légitime que je prévois pour lui est une place qui m'appartient, elle se situe dans le dispositif lui-même.

Je voudrais terminer avec une remarque sur la place de la parole dans l'une et l'autre de nos installations. Si *Field-work@Alsace* construit un paysage cartographique et documentaire éminemment signé par son auteur, cette installation vise à restituer la parole des personnes rencontrées et suivies. L'installation *Les Perspecteurs*, qui a bien sûr ses significations de dispositif relationnel et fictionnel, devient un simple transmetteur quand on accède aux émissions de radios. Que nos installations s'en remettent ainsi, quant à leur contenu, à des voix authentiques, inscrites dans l'histoire, doit être vu selon moi comme le symptôme d'une recherche qui porte sur la mise en forme des médias.

NOTES :

1. *Invisible*, Palazzo delle Papesse, Siena, 9 octobre 2004 - 9 janvier 2005, commissariat et catalogue de Emanuele Quinz.

2. Daniel Arasse, *L'Annonciation italienne. Une histoire de perspective*. Hazan, Paris, 1999. Voir aussi : « L'invention de la perspective », « Perspective et annonciation », « La Vierge échappe à toute mesure », « Un archange auto-stoppeur » dans : Daniel Arasse, *Histoires de peintures*, (transcriptions des émissions de France Culture, été 2003), Denoël, Paris 2004. Des fragments de ces émissions de radio, enregistrée à partir du site Internet de France Culture, sont placés dans l'installation et accessibles par le jeu de la manipulation de l'image d'un baladeur numérique qu'écoute le modèle.

Autres études utilisées, ayant trait à la perspective : Hubert Damisch, *L'Origine de la perspective*, Flammarion, Paris, 1987; Louis Marin, *Opacité de la peinture. Essais sur la représentation au Quattrocento*, Usher, Paris, 1989; Georges Didi-Huberman, *Fra Angelico. Dissemblance et figuration*, Flammarion, Paris, 1990.

3. Daniel Arasse, *op. cit.*, pp. 11-12.