

Voyager à l'écran

Déplacer l'image, se déplacer à l'image, se déplacer dans l'image

"Surfer" sur le web, avec un "navigateur" (*Explorer, Safari, ...*) pour découvrir un "site" internet ; s'orienter dans *Google Earth* ou partir à la découverte du monde d'*EverQuest* ; empruntant régulièrement au domaine du voyage, les médias interactifs (web, jeu vidéo, installation, environnements partagés, ...) convoquent de nouvelles formes de déplacements des images et des spectateurs.

Le mouvement des images est de plus en plus relatif à celui-là même des spectateurs. Depuis les années soixante-dix, les images s'exposent et se déploient en installation pour former des environnements à parcourir. Aujourd'hui, interactives, appareillées pour réagir aux mouvements de ceux qui les pratiquent, elles deviennent dispositifs. Elles configurent des espaces autant en deçà (installation) qu'au-delà (environnement virtuel) de l'écran. Leur temporalité et leur déroulement découlent de ceux qui les fréquentent, les parcourent et les expérimentent.

Ces nouvelles formes d'images offrent des conditions de déplacement, de projection, de voyage, voire de quête à l'écran dont les logiques spatiales et programmatiques restent largement à analyser, à détourner autant qu'à créer.

Voyager sur place, à l'écran, hérite, en premier lieu, de la situation cinématographique : lorsque l'on est face à l'image dans une salle noire avec un public nombreux et silencieux. Si commun et connu soit-il, ce dispositif est loin d'être neutre. Cette situation fait dire à Roland Barthes « en sortant du cinéma »¹, qu'il a le sentiment d'émerger d'un état d'hypnose, ou plutôt d'une « situation pré-hypnotique », un état proche du sommeil où se déploient les modèles de projection-identification, les rêves. « Le travail invisible des affects » -ou ce que Edgar Morin nomme « la participation affective »² -, synonyme du processus de projection - identification, est conditionné par « ce qui est un véritable cocon cinématographique ; le spectateur de cinéma pourrait reprendre la devise du ver à soie : *Inclusum labor illustrat* ; c'est parce que je suis enfermé que je travaille et brille de tout mon désir »³. Autant il se maintient immobile sur son fauteuil, autant le spectateur peut voyager au-delà de l'écran-miroir, percevant dans ce qu'il voit des éléments qu'il y aura projetés à travers les structures de sa personnalité. Blaise Cendrars, selon Patrick de Haas⁴, « fait glisser l'activité fantasmatique du spectateur au plan de la réalité. C'est par la projection dans le film qu'il s'arrache à son fauteuil : "Le spectateur qui n'est plus immobile dans son fauteuil, qui est arraché, violenté, qui participe à l'action, qui se reconnaît sur l'écran parmi les convulsions de la foule, qui hurle et qui crie, proteste et se démène." ». Le cinéma est un modèle de redoublement technique et conceptuel : le projecteur cinématographique projette le film et le spectateur se projette dans ce dernier. En édifiant son propre dispositif - la salle de cinéma -, le cinéma a réuni les conditions pour favoriser et amplifier les participations affectives.

¹ Roland Barthes, *En sortant du cinéma*, in Raymond Bellour, Thierry Kuntzel, Christian Metz (sous la dir. de), *Communications* n° 23, *Psychoanalyse et cinéma*, Ed. du Seuil, Paris, 1975, p. 104 ; repris in Roland Barthes, *Le bruissement de la langue - Essais critiques IV*, Ed. du Seuil, Coll. "Essai", Paris, 1982, p. 407.

² Edgar Morin in *Le cinéma ou l'homme imaginaire - Essai d'anthropologie*, Éd. Les Éditions de Minuit, Coll. "Arguments", Paris, 1956, p. 94.

³ Roland Barthes, in *Le bruissement de la langue*, *Op. Cit.*, p. 408.

⁴ Patrick de Haas, *Entre projectile et projet - Aspects de la projection dans les années vingt*, in Dominique Païni et Pascal Pronnier (sous la dir. de), *Projections. Les transports de l'image*, Ed. Hazan, Le Fresnoy, AFAA, Paris, 1997, p. 95, citant Blaise Cendrars, *L'ABC du cinéma*, Paris, Les Écrivains réunis, 1926, texte daté de 1917-1921.

Face aux images défilant sur un écran, un spectateur participe affectivement au déroulement des images, que ce soit au sein d'une histoire ou d'un espace, en confondant son point de vue avec celui de la caméra ou, plus encore, en s'identifiant à un "sujet", à un personnage. La projection s'accompagne de son mouvement réciproque : l'identification. Comment peut-on définir ces phénomènes de participations affectives du spectateur au film ? Pour leur donner forme, Edgar Morin couple ces phénomènes participatifs aux processus respectifs d'anthropomorphisme et de cosmomorphisme : « ils inoculent réciproquement l'humanité dans le monde extérieur et le monde extérieur dans l'homme intérieur »⁵. Selon Edgar Morin, le processus de projection peut plus précisément relever de trois principes : l'automorphisme, le dédoublement et l'anthropomorphisme. L'automorphisme est la forme de projection la plus souvent reconnue dans le cinéma, c'est celle qui nous fait attribuer « à une personne que nous sommes en train de juger les traits de caractères, les tendances qui nous sont propres »⁶. Le dédoublement poursuit et augmente cette tendance : nous projetons « notre propre être en une vision hallucinatoire où notre spectre corporel nous apparaît »⁷. L'anthropomorphisme quant à lui attribue à des choses matérielles ou vivantes des caractéristiques proprement humaines. Mouvement inverse de celui de la projection, dans l'identification, le sujet assimile en lui le monde extérieur. Ces transferts, et plus particulièrement ceux stimulés par le cinéma, couplent généralement projection et identification dans de mêmes mouvements d'incorporation réciproque de l'homme à son monde extérieur : l'homme incorpore à lui et s'incorpore. Le cinéma exemplifie ce double mouvement, tend à entraîner et à intégrer le spectateur dans son déroulement, à assimiler le flux psychique du spectateur⁸, voire son "flux de conscience"⁹.

En situation régressive, le spectateur de cinéma sait son intervention pratique et concrète impossible face au monde qui se déroule et se construit sous ses yeux, à l'image. Il est privé de tous moyens d'action et de tous actes, mises à part les quelques petites manifestations d'*accompagnement*, (si elles ne le démarquent pas des autres spectateurs) comme les rires, ou de première nécessité, comme la toux. Toute action se joue au sein de l'image et toute participation est focalisée vers celle-ci. L'absence de participation physique oblige le spectateur à déployer une participation affective intense mettant en œuvre tous les transferts anthropoccosmomorphiques : « quand les canaux de l'action sont bouchés, alors s'ouvrent les écluses du mythe, du rêve, de la magie »¹⁰.

Mais si ces canaux sont ouverts et même stimulés, que reste-t-il des participations affectives ? Par leur dispositif mais surtout par leur nature même, les œuvres interactives appellent le geste à venir s'interposer entre le regard et l'image. Comment les activités physiques du spectateur impliquées par l'interactivité redéfinissent-elles les processus de projection - identification particulièrement à l'œuvre au cinéma ? Comment activités mentales et physiques vont-elles se conjuguer, se confronter, se relayer dans leurs différents mouvements ? Comment s'articulent des modèles de participations affectives avec des modèles de participations "effectives", des voyages psychiques et des déplacements physiques ? Quels sens et quels états naissent à la croisée de ces différents mouvements participatifs ?

À l'heure où la projection comme dispositif technique tend à disparaître, avec l'interactivité projection et identification se voient redéfinies selon deux approches complémentaires et, parfois aussi, antagonistes. L'une est de l'ordre de la réification en image alors que l'autre concerne davantage le processus même. La première consiste, par le biais de la "virtualisation", à la transposition et "concrétisation technologique" de la projection - identification ; l'autre, plus fondamentale, s'intéresse à la redéfinition même des processus de participations affectifs, dès lors, également effectifs.

⁵ Edgar Morin, *Op. Cit.*, p. 91.

⁶ Fulchignoni, *Examen d'un test filmique*, in *Revue de Filmologie*, II, 6, p. 172, cité par Edgar Morin, *Idem*, p. 92.

⁷ Edgar Morin, *Ibidem*.

⁸ « Le cinéma c'est exactement cette symbiose : un système qui tend à intégrer le spectateur dans le flux du film. Un système qui tend à intégrer le flux du film dans le flux psychique du spectateur », Edgar Morin, *Idem*, p. 107.

⁹ Selon Bernard Stiegler, *La technique et le temps 3, Le temps du cinéma et la question du mal-être*, Ed. Galilée, Coll. "La philosophie en effet", Paris, 2001.

¹⁰ Edgar Morin, *Op. Cit.*, p. 103.

L'écran peut être ce plan frontal de réflexion qui nous informe en temps réel de nos actes. Il peut également être un plan fuyant, une fenêtre ouvrant sur un espace. Un espace qui se *détache* du plan de l'image et alimente une certaine projection du spectateur à mesure qu'il se définit par des règles qui lui sont propres, qu'il permet la déambulation et autorise tous les points de vue, qu'il peut réagir à notre présence ... En d'autres termes, qu'il acquiert les caractéristiques d'un espace crédible selon nos sens, à la fois physiquement et activement. Cet espace imaginaire mais appréhendable lors d'expériences qui l'actualisent, c'est celui de la "réalité virtuelle"¹¹. Au prolongement de notre action dans une scène "virtuelle" peut alors se conjuguer une déportation de nos moyens de perception vers l'image, et même dans l'image. Ainsi activités, moyens de perception¹², corps et outils peuvent se voir prolongés, représentés, redoublés¹³ dans un environnement "virtuel", comme ce sera le cas avec ce qu'il est convenu d'appeler des "avatars"¹⁴. Les projections - identifications s'incarnent alors dans ce que, jusqu'ici, elles fantasmaient : leur "moi de rêve"¹⁵, ces "spectres corporels" dont parle Edgar Morin. Au cinéma, ce "moi de rêve" *conduit notre subjectivité*, comme nous le rappelle Ingemar Holmström¹⁶. Selon lui, "L'effet de l'image [...] sur le spectateur se fait sentir par l'intermédiaire des personnages. Le public n'est plus dans la salle à regarder brûler une maison, il se trouve devant sa propre maison qui brûle. Il voit subjectivement". À mesure qu'ils se "virtualisent"¹⁷, qu'ils se désincarnent pour se (re)modéliser, corps et facultés de perception sont ainsi repersonnifiés au sein de leur environnement de projection. Dans cette dynamique, projection et virtualisation participent d'un même mouvement, tout comme identification et actualisation, et déplacent, tout au moins partiellement, le sujet-acteur en le personnifiant à l'écran, et, en apparence, au-delà de l'écran.

À ces mouvements, ces transpositions, répond une focalisation de notre présence dans l'un ou l'autre des espaces-temps physique ou "virtuel" dont on peut faire l'expérience. Focaliser notre présence c'est diriger notre subjectivité, et, par conséquent nous placer et nous déplacer en tant que sujet. Mais, lorsque l'environnement "virtuel" révélé par des projections synesthésiques, actives et réactives, et représentées, forme à lui seul un système de référents dans son propre espace-temps, nous sommes dans « le simulacre : l'œil dans l'image »¹⁸, où le regard est inclus dans la représentation et ne dispose plus de repères extérieurs qui lui permettent de faire la différence entre réalité physique et "virtuelle" et de facilement sortir de cette dernière. En étant immergés dans la représentation, nos corps et nos perceptions peuvent être "doublés" et ainsi déplacer nos subjectivités au point de nous risquer à l'aliénation.

L'expérience de cette nouvelle forme de subjectivité est, peut-être, d'autant plus forte qu'elle s'accomplit au risque de nous déporter à l'écran, de nous assujettir à l'image, de nous oublier dans l'image. Pour faire de nouvelles expériences ? Pour mieux nous retrouver ? Les questions restent entières, mais elles en appellent toutes à une meilleure compréhension de notre relation, notre correspondance ou notre confusion, bref, nos distances, avec ce qui fait le *sujet* de l'image.

¹¹ "Réalité virtuelle", expression équivoque, est employée ici dans son sens vulgaire mais aujourd'hui couramment utilisé : environnement factice (imaginaire) concrétisé en image de synthèse tridimensionnelle, d'autant plus crédible et expérimentable (manipulable, voire explorable) que l'on peut s'y immerger par le biais de dispositif approprié. Uniquement programmées, modélisées, ces images n'existent qu'en puissance et nécessitent d'être actualisées pour pouvoir être visibles, d'où leur appellation de "virtuelles".

¹² Ce sera le cas, par exemple, du "point de vue", matérialisé et quantifié dans le projet *If I Were U*. Cf. encart ci-contre.

¹³ À l'exemple de l'environnement partagé *Second Life*.

¹⁴ Dans sa définition première, un avatar est une incarnation de Vishnu, ou d'un autre dieu, dans le Brahmanisme. Par extension, on utilise également ce terme, au sens figuré, pour indiquer une transformation, une métamorphose. Ce sont ces deux définitions qui se conjuguent dans les avatars numériques, "virtuels" : ils sont l'incarnation d'une projection.

¹⁵ Ingemar Holmström, *Le "moi de rêve" ou quand le spectateur s'identifie avec l'acteur*, in *Revue du Cinéma*, n°8, 1947, pp. 33-48.

¹⁶ Ingemar Holmström, *Idem*, p. 44.

¹⁷ « La virtualisation peut se définir comme le mouvement inverse de l'actualisation. Elle consiste en un passage de l'actuel au virtuel, en une "élévation à la puissance" de l'entité considérée. La virtualisation n'est pas une déréalisation (la transformation d'une réalité en un ensemble de possibles), mais une mutation d'identité, un déplacement du centre de gravité ontologique de l'objet considéré », Pierre Lévy, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Ed. La Découverte, Coll. "Poche - essais", Paris, 1998, pp. 15-16.

¹⁸ Voir Jean-Louis Weissberg, *Sous les vagues la plage*, 1^{ère} partie, *Morphologie de l'image-objet*, in Anne Cauquelin, Florence De Meredieu, Anne-Marie Duguet, Jean-Louis Weissberg, *Paysages virtuels. Image vidéo, image de synthèse*, Ed. Dis voir, Série "Prise de vues", Paris, 1988, pp. 18-29.

Toutes questions de projection - identification avec l'image en mouvement se posent par le biais d'une adhésion à un *sujet*, par son mouvement, son activité, sa figuration, la *valeur* qu'on lui attribue ou lui reconnaît, ce qui fait que l'on veut et aime y croire, qu'on le fait nôtre, qu'on lui "prête notre attention" et notre animation, qu'on le prend ou que l'on s'y laisse prendre, que l'on s'y attache. Ce sujet, on le fait nôtre, par projection, identification, et surtout, avec l'image interactive, par manipulation, en l'investissant de notre activité ; mais il dispose également de formes visuelles, temporelles, d'activités préalables, programmées. Qui prend la main ? Qui parle ? À la place de qui ? Je saisis ou je suis saisi ? Le rapport de forces est un rapport d'*assujettissement*. Avec l'image interactive, le sujet énonciateur¹⁹, à l'image, est toujours "partagé", à la fois en tant qu'objet d'un double sujet, d'un double acteur - le spectateur (actuel) et l'auteur (virtuel, par "programmation"²⁰) -, mais aussi comme lorsqu'on est partagé face à une situation, lorsqu'il faut faire un choix difficile, qu'il faut négocier avec l'autre ou avec soi-même. Se projeter ou s'identifier à un sujet, c'est alors se prêter au "je" à l'écran - qui peut alors être "tu", "il", "nous", ... selon les situations - et toujours remettre en jeu ce "Moi" extériorisé²¹, ou, tout au moins, distancié, pour s'en assurer, l'élaborer, l'éprouver, ou pour l'oublier, s'oublier ...

Avec l'interactivité, ce qui peut faire l'objet d'une projection et, peut-être davantage, d'une identification, c'est ce avec quoi l'on peut partager une animation, une activité. Le transfert s'effectue d'abord par l'activité, sa qualité de temps, de temporalité, de réactivité. C'est en premier le "mode d'être" des formes, leur "anthropo-comportementalisme"²² qui stimule l'attachement actif et l'empathie. L'activité conjointe peut être strictement relayée, en continu, sans surprise - comme avec un curseur -, mais elle est véritablement partagée et retient notre attention et notre action quand elle est en résistance, voire en va-et-vient, signe d'un rapport de forces où le maintien de l'activité - garder le contrôle, ou, tout au moins, la perception de ce que l'on contrôle - est déjà un enjeu et parfois un jeu, sur lequel pourra, par exemple, s'établir le développement (également au sens informatique, sur l'autre versant : donner ou garder le contrôle, par programmation) d'une activité. Et pour cela on s'entraîne à l'image comme on s'entraîne à un sport ou à un jeu (vidéo) - en particulier par répétition, *itération* - mais pas comme on se laisse entraîner au cinéma²³.

C'est certain, la figuration de l'image aide, mais elle est loin d'être suffisante ; c'est avant tout l'action de l'image qui est aussi la nôtre, ce que l'on contrôle à l'écran, qui permet de nous accorder avec elle²⁴. Ainsi, Emmanuel Guardiola, à propos des jeux vidéo : « le joueur est ce qu'il contrôle. [...] Le joueur s'incarne en ce qu'il contrôle, le protagoniste, et ce quelle que soit sa forme : personnage humain, peuple, fourmilière ... »²⁵. Ce n'est pas la quête de figuration "réaliste" qui prévaut avec l'interactivité²⁶, mais avant tout la qualité du rapport d'activités.

Si projection et identification sont les mouvements d'incorporation réciproque d'une animation, la projection rejoint le projet ; elle est investissement de notre animation pour un avenir à l'écran, et l'identification en est le juste retour : elle est amplification de notre Moi à l'écran, la preuve de notre animation. La projection est première, c'est elle qui nous fera basculer d'une forme d'attente à une autre - d'une attention à un postulat sur

¹⁹ Sur ces questions, voir : Jean Ungaro, *Le sujet en jeu*, in Claude Labois (sous la dir. de), *Interactivité*, Les Cahiers du Circav n° 3, Centre interdisciplinaire de recherche sur la communication audio visuelle, Gérico (Groupement des équipes de recherches interdisciplinaires en communication), Université de Lille 3, Ed. Rexcav (Recherche et expression cinématographique et audiovisuelle), Lille, 1993, pp. 135-145.

²⁰ Notons que, dans le cas d'une indexation de l'image à un objet-référent tiers, ce sont alors trois forces qui entrent dans le "je" à l'écran.

²¹ Cf. *Contretemps*, installation interactive, 2004. Encart ci-contre.

²² Antoine Schmitt cherche ainsi à programmer des comportements sur des formes élémentaires, comme « Le Pixel blanc » [1996], afin de traduire un caractère, un "mode d'être", une qualité temporelle en mesure d'appeler notre attachement. Voir à ce sujet : *Le travail du temps : programmer un "mode d'être" - Un entretien d'Antoine Schmitt par Samuel Bianchini*, in *Parpaings* n°32, Ed. Jean-Michel Place, Paris, avril 2002, pp.10-11, disponible sur <http://www.dispotheque.org/essais> et repris dans une version augmentée in David-Olivier Lartigaud (sous la dir. de), *Art++*, Ed. HXX, Orléans, à paraître, dernier trimestre 2007.

²³ Cf. *Training Center*, installation interactive, 2005. Encart ci-contre.

²⁴ On est loin de la célèbre formule d'André Bazin : « Le cinéma substitue à notre regard un monde qui s'accorde à nos désirs ».

²⁵ Emmanuel Guardiola, *Écrire pour le jeu - techniques scénaristiques du jeu informatique et vidéo*, Ed. Dixit, Paris, 2000, p. 30-32.

²⁶ Ainsi, s'identifie-t-on facilement aux figures humaines en image de synthèse dans les jeux vidéo - qui sont toujours particulièrement peu réussies sur l'échelle du "réalisme" -, là où ces mêmes figures nous semblent insupportables sur un écran de cinéma.

l'avenir - et qui, pour cela, s'appuie sur une représentation réifiée en image, la figuration d'une absence, voire d'un manque d'activité, d'actualité. Passer d'une représentation réifiée mais sans véritable animation à nos yeux - sans vie, sans rapport avec notre vie - à un processus de représentation auquel on peut prendre part, partir d'un tenant-lieu pour un donnant-lieu, voilà le projet. Notre attente n'est pas "suspendue" au déroulement de l'image, mais à nos capacités conjointes - de l'image et de nous-mêmes - à trouver des points, des temps et des plans d'accords, des agencements communs.

Avec les images interactives, l'identification trouverait son ancrage principal dans la qualité d'animation, d'action, là où la projection se constituerait en projet, pour cette *situation* d'image, de représentation. L'identification correspond davantage à un point de vue engagé, dans l'action, alors que la projection nécessite une prise de hauteur, une réflexion, pour dégager un projet, une représentation à venir. Notre attachement avec le sujet consiste alors à lui donner vie et sens, ou, tout au moins, à y tendre, que ce soit pour marquer notre accord ou notre désaccord, notre rôle ou notre contre-rôle. Co-construire physiquement, psychiquement et axiologiquement un sujet énonciateur, notre sujet, et projeter un idéal en mesure de nous donner une conduite, une représentation trans-actuelle, pour une représentation actuelle, c'est s'essayer à l'élaboration d'un "Moi" idéal, d'un "Surmoi", et / ou, se confronter au nôtre²⁷. Reste à savoir si ce clivage du sujet est une épreuve constructrice, un exercice de conscience pour une présence à soi-même, ou, au contraire, le signe d'une confusion, d'une fuite et d'une perte, d'une aliénation, d'une absence à soi-même, ... nous attacher à l'image au point de nous détacher de nous-mêmes.

Plan frontal ou plan fuyant : rappelons que « nous percevons simultanément [une] image comme un fragment de surface plane et comme un fragment d'espace tridimensionnel : c'est ce phénomène psychologique fondamental que l'on appelle *double réalité perceptive des images*, ou, par abréviation, double réalité des images »²⁸. Être en mesure de se projeter dans l'image et dans son action qui est aussi la nôtre, pour projeter une activité avec l'image, c'est déjà jouer avec la double réalité de l'image, entretenir un rapport de forces salvateur et émancipateur avec l'image, la considérer aussi bien comme plan de réflexion, de projection que d'action. Comprendre ou être compris, « le va-et-vient dans l'image »²⁹ est essentiel pour en jouir comme pour nous construire avec elle. Si le tenant-lieu donne lieu à une situation devant, en deçà de l'écran, il motive l'activité en donnant lieu également à une scène artificielle par l'image, "au-delà" de l'écran. L'image remplit pleinement son rôle d'interface, de "milieu", qui relie et *distingue* à la fois. Dans le double mouvement de projection - identification, anthropomorphie - cosmomorphie, mon action tend à m'entraîner vers l'image et à la fois me fait incorporer l'image à moi. Un processus d'incorporation³⁰ réciproque qui laisse apparaître un rapprochement où toutes les distances peuvent se voir raccourcies, ou même, annihilées dans le cas où une fusion s'opérerait entre nous et l'image, le sujet ne faisant plus qu'un, à l'image. Bien différent est le fait de se prendre au jeu de l'image, pour s'y faire croire, se risquer à l'identification sans jamais y succomber tout-à-fait ; on se prend alors comme sujet, une façon de nous objectiver pour pouvoir nous prêter à un exercice de conscience. L'image, et en particulier l'image interactive, nous met à l'épreuve de la distanciation, notion résolument dynamique où la variation des distances est un jeu jouissif avec les feux de la subjectivité, de la conscience et de l'imaginaire.

Samuel Bianchini

Texte publié in *Le voyage créateur. Expériences artistiques et itinérance*, sous la dir. d'Eric Bonnet, Ed. L'Harmattan, collection Eidos, série Retina, Paris, février 2010, pp. 273-285.

²⁷ Voir à ce titre, Alain Le Diberder et Patrick Longuet, *Le jeu vidéo : l'aventure au coin de la chambre*, in Anne Cauquelin (coord. par), Revue d'esthétique n°25, *Les technimages*, Ed. Jean-Michel Place, Paris, 1994, p. 95, paragraphe *Le miroir du Surmoi*.

²⁸ Jacques Aumont, *L'image*, Ed. Nathan, Coll. "Fac-cinéma", Paris, 1990, p. 42.

²⁹ Voir Serge Tisseron, *Y a-t-il un pilote dans l'image ?*, *Six propositions pour prévenir les dangers de l'image*, Ed. Aubier, Paris, 1998, pp. 53-55.

³⁰ Et c'est bien cette même "incorporation" que Marie-José Mondzain stigmatise en lui opposant "l'incarnation" : « Dans l'incorporation, on ne fait plus qu'un, dans l'image incarnée se constituent trois instances indissociables : le visible, l'invisible, le regard qui les met en relation. L'image appartient à une étrange logique du tiers inclus », in *L'image peut-elle tuer ?*, Ed. Bayard, Coll. "Le Temps d'une question", Paris, 2002, p. 33.



If I Were U - Une économie du regard

Environnement artistique ludique multi-utilisateurs, depuis 1999 (projet en cours de développement)

Samuel Bianchini

Développement informatique visuel et direction technique : Yann Creac'h

Développement informatique sonore : Peter Hanappe

Design sonore : Johnathan F. Lee

Game Design : Emmanuel Guardiola

Production : Dispothèque

<http://www.iwu.org>

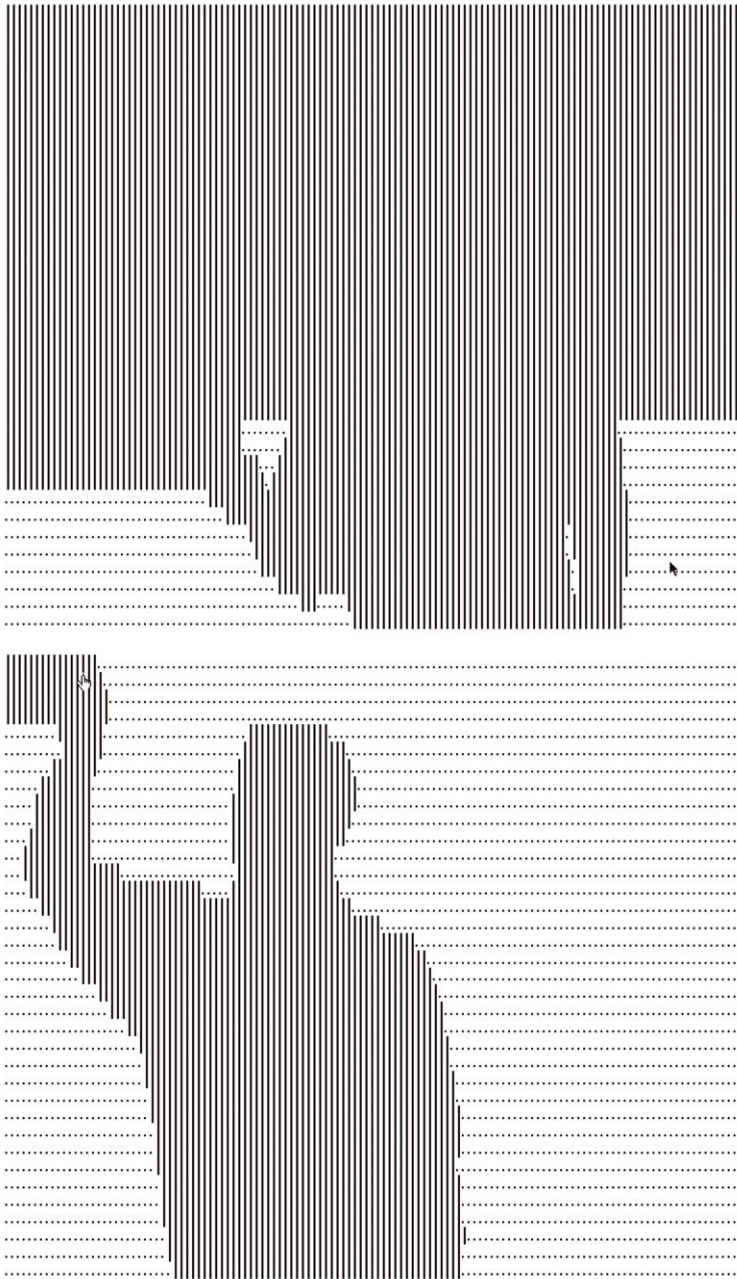
If I Were U / Si j'étais toi (IIWU) est un environnement ludique qui met en jeu une "économie du regard" à pratiquer collectivement sur internet. Cet environnement plongé dans l'obscurité matérialise le regard de chacun des utilisateurs par une projection lumineuse. Chacun perçoit le regard des autres et voit ce qu'ils regardent. À la fois vecteur sensoriel (le faisceau lumineux sert à voir), le regard ainsi matérialisé est également transformé en "ressource" pouvant donner lieu à des échanges. C'est sur cette gestion des regards, comptabilisés et monnayables en "points de vue", en "povs" (👁️) que la dimension ludique d'*IIWU* se développe.

Sur internet, l'environnement d'*IIWU* est partagé entre les différents joueurs qui s'y retrouvent. Cet environnement est conçu comme une architecture modulaire composée d'un nombre variable de pièces, des "chambres". Chacune de ces chambres identifie un joueur : elle figure son "petit intérieur" que chacun peut construire et manipuler. L'ensemble de ces chambres communiquant les unes avec les autres forme l'environnement de jeu d'*IIWU*.

Comme dans un jeu de cubes, ces chambres sont exclusivement bâties et aménagées à partir d'un seul module commun à toutes, un petit cube noir, sorte de pixel 3D, sans texture, mais avec des propriétés de réflexion et d'absorption de la lumière. Partant d'un système tridimensionnel élémentaire, les utilisateurs peuvent se livrer à une sorte de jeu de construction par lequel ils assemblent ces cubes afin d'aménager leur chambre et d'y placer des pièges à povs. Totalement noires et plongées dans l'obscurité, ces chambres se révèlent sous la lumière des regards : les faisceaux lumineux des joueurs viennent épouser les formes construites par l'agencement des cubes.

Si l'environnement visuel, noir et blanc, est avant tout évocateur, le son, quant à lui, permet non seulement de se repérer mais aussi de compléter notre perception visuelle et de stimuler notre imaginaire, à l'instar d'un arbre qui craque dans la nuit noire. Des sons qui se composent aussi bien de ceux de l'environnement lui-même que des bruits des différents joueurs, en particulier lors de leurs déplacements. Loin de toute redondance avec le visuel, le son intervient comme un hors champ susceptible de sans cesse relancer le désir d'en voir plus. Ce désir se conjugue avec la nécessité d'évoluer dans cet environnement pour obtenir des povs qui permettent à chacun de développer sa propre chambre en prenant part à cette économie du regard. Une économie qui joue de la matérialisation du regard afin de le valoriser et de donner prise sur une situation bien réelle où le "pay per view" et l'audimat pourraient bientôt s'imposer comme conditions principales aux paradigmes médiatiques en plein essor.

IIWU est soutenu techniquement et financièrement par La Fondation Daniel Langlois pour l'Art, la Science et la Technologie (Montréal), a reçu les soutiens financiers de La Fondation SFR-Cegetel, du Ministère de la Culture (Programme Dicream) et de La Société civile des auteurs multimédias, ainsi que l'aide d'ICN - École de management et de l'École nationale supérieure d'art de Nancy.



Contretemps

Installation interactive, 2004-2005

Samuel Bianchini

Avec la participation de Reynaud Olry

Programmation : Emmanuel Méhois

D'après Jochen Gerz

Contretemps est une installation interactive. Sur un mur blanc est présenté un film en "Ascii Art", c'est-à-dire reproduit à l'aide de caractères typographiques, ici seulement le "pipe" ("l"), un tiret vertical, et le "point" ("."). Un homme est figuré de dos, en échelle 1, face à un mur sur lequel il trace des petits traits, comme un prisonnier qui décompte le temps. Tous deux composés avec le signe "l", les traits et le personnage se confondent au fur et à mesure que ce dernier accumule les "l", au point où l'écran, rempli de signes, ne laisse plus apparaître qu'un "aplat" gris.

Chacun des signes est un lien hypertexte : c'est en "cliquant" - en désignant et appuyant sur un de ces signes - que l'on avance ou remonte dans le temps du film : un signe tracé en haut nous mène au début, alors qu'un autre signe en bas nous conduit à la fin. En parcourant l'image, ligne après ligne, signe après signe, on anime celle-ci.

Jouant ainsi de l'animation, dans un sens puis dans l'autre, pointant les mêmes signes que le protagoniste à l'écran, on se retrouve dans une situation parallèle voire convergente avec ce dernier. Un changement de degré est possible ; la situation du spectateur est de plus en plus analogue à celle du personnage, particulièrement lorsque l'image, devenant progressivement simple aplat de signes, n'offre ni profondeur, ni sujet, seulement un contre-espace devant l'écran. De la troisième personne, "il", à la première, "je", les positions ne sont pas arrêtées, plutôt intermédiaires et variables, à expérimenter.



Training Center, Installation interactive, Samuel Bianchini, 2005

“PLAY(S) - International Digital and Multimedia Arts Exhibition”. Commissariat : Xiaoying Yuan ; dans le cadre du 3^{ème} “China International Animation & Digital Arts Festival”, Changzhou, Chine ; du 28 septembre au 5 octobre 2006.

Training Center

Installation interactive, 2005

Samuel Bianchini

Développement informatique : Emmanuel Méhois

L'installation interactive *Training Center* présente l'image télévisuelle d'un match de football. Cette image n'occupe qu'une petite partie de l'écran sur lequel elle est projetée. D'abord à l'arrêt, elle peut être activée à l'aide d'une souris - posée sur un socle - qui permet de pointer le curseur sur le ballon pour pouvoir se saisir de celui-ci en cliquant. Le curseur prend alors l'apparence d'une petite main et cliquer sur la souris anime l'image. Mais, plutôt que de se mouvoir normalement, l'image semble se déplacer autour du ballon et du curseur, évoluant à l'écran selon les mouvements du ballon emmené par le spectateur. Celui-ci entraîne l'image et les footballeurs autant qu'il s'entraîne lui-même à l'image pour en comprendre le fonctionnement et la manipuler. Lorsqu'il arrête de bouger, tout en maintenant le ballon, apparaissent plus clairement les principes des activités mises en jeu : seuls l'image et les footballeurs s'animent alors que le ballon reste fixe, dans une position choisie par le spectateur, celle-là même qu'il peut faire évoluer à l'écran.

L'objet de l'échange, le ballon, a été intercepté “à la main” pour devenir le centre d'une négociation. En déplaçant en partie le centre spatial et temporel de l'événement médiatique vers un spectateur singulier, la situation met en scène un rapport de forces emblématique, entre le cours de ce qui a eu lieu et la façon dont le match peut être rejoué, entre un événement médiatique collectif diffusé pour être simultanément partagé et la reprise en main individuelle du média.