

Un cinéma de la base de données

JEAN-MARIE DALLET

Résumé

Cet article analyse les stratégies de navigation sémantique dans des espaces interactifs en 3D proposé par les projets du Sliders lab. Les architectures inventées sont des structures « localisantes » qui permettent de circuler dans des « inventaires » d'images, de textes et de sons décrits dans des dictionnaires sous la forme de mots clés.

Abstract

This article analyzes the strategies of semantic navigation in interactive 3D spaces in projects proposed by the Sliders lab. Architectures that are invented are structures that allow the circulation in inventories of images, texts and sounds described in dictionaries by using keywords.

Pour reprendre les mots de Raymond Bellour, on pourrait dire que le cinéma est « une installation qui a réussi »¹. La forme en est connue qui présente une salle plongée dans le noir avec des fauteuils tournés vers l'écran. Les spectateurs qui prennent place alors dans les sièges regardent un écran sur lequel des images en mouvement sont projetées, le projecteur étant situé dans le dos du public.

Ces images, de manière classique, ont été saisies, captées par une caméra à la vitesse de 24 ou 25 images par seconde. Gilles Deleuze peut alors écrire que le cinéma est « le système qui reproduit le mouvement en fonction du moment quelconque, c'est-à-dire en fonction d'instants équidistants choisis de façon à donner l'impression de continuité.² » Cette manière de décrire le mouvement en fonction d'instants quelconques, donne au cinéma cette capacité à envisager le nouveau à chaque instant. À partir de là, le cinéma va organiser « la production du nouveau, c'est-à-dire du remarquable et du singulier à n'importe quel de ces moments [...] »³ Sur la table de montage, des blocs

1 Raymond Bellour, « D'un autre cinéma », in *Trafic*, n° 34, Paris, P.O.L., été 2000, p. 5-21.

2 Gilles Deleuze, *Cinéma 1 – L'image mouvement*, Paris, Minuit, 1983, p. 14.

3 *Ibid.*, p. 17.

d'images-mouvements vont être collés bout à bout dont l'ensemble constituera le film. Dans ce schème technique,

l'évolution du cinéma, la conquête de sa propre essence ou nouveauté, se fera par le montage, la caméra mobile, et l'émancipation de la prise de vue qui se sépare de la projection. Alors le plan cessera d'être une catégorie spatiale pour devenir temporel ; et la coupe sera une coupe mobile et non plus immobile⁴.

L'opération de montage fonde le cinéma en tant qu'écriture et en tant qu'art, le réalisateur de film en tant que créateur.

Une fois posée ce qu'est la forme cinéma, on observe que les dispositifs cinématographiques interactifs vont jouer avec sa définition, créant de nouvelles branches généalogiques de l'espèce cinéma. Des modèles historiquement abandonnées vont être réutilisées : stéréoscopie, panorama, mobilité du projecteur, variabilité de la position du spectateur, etc. Des configurations impossibles à réaliser jusqu'à lors vont voir le jour : immersion interactive, non-linéarité, variabilité du point de vue, jouabilité des accessoires, des personnages et du récit, générativité, etc.

De notre point de vue, le cinéma est un cas particulier d'un dispositif plus général dont l'image interactive serait désormais le prototype et dont l'informatique assurerait la variabilité.

En effet, l'incontournable 24 images par seconde est devenu intelligemment variable et donc malléable, confirmant ainsi les prémonitions de Bill Viola :

Les notions de « matrice » et de « métrage » originaux vont disparaître. « Monter » va devenir « écrire un programme software » qui dira à l'ordinateur comment disposer (c'est-à-dire tourner, couper, disperser, effacer) l'information sur le disque, la diffuser dans l'ordre spécifié en temps réel ou permettre au spectateur d'intervenir⁵.

Le cinéma apparaît alors comme un des cas particulier du cinéma interactif dont le logiciel s'écrirait « 24 (ou 25, ou 30) images par seconde dans un ordre déterminé »⁶. C'est que l'ordinateur, comme le note encore Raymond Bellour,

bien au-delà de la télévision qu'il semble prêt à avaler, est la première machine susceptible d'abriter tous les modes de langage et d'expression comme de les transformer les uns dans les autres et de les rendre au gré de chacun. Y compris les installations qu'il peut simuler et le cinéma qu'il transmet⁷.

4 Gilles Deleuze, *L'Image-Mouvement*, Paris, Minuit, 1983, p. 12.

5 Bill Viola, « Y aura-t-il copropriété dans l'espace des données ? », in *Communication*, n° 48, Paris, Seuil, 1988, p. 68.

6 Jean-Louis Boissier, *La relation comme forme. L'interactivité en art*, Genève, MAMCO (1er éd. : 2004), 2009, p. 270.

7 Raymond Bellour, « La querelle des dispositifs », in *Artpress*, n° 262, dossier « Le cinéma après les films », novembre 2000, p. 52.

Autrement dit, parce qu'il est possible à l'ordinateur de traduire en algorithme la logique interne des médiums auxquels il s'attache, il apparaît alors comme une machine capable de s'accaparer tous les langages et de les rendre par simulation.

La délinéarisation de l'information évoquée par Bill Viola est à la base des créations interactives de cinéma. D'ailleurs, le premier film de cinéma interactif, *Kinoautomat: One Man and His Jury* (1967), de Josef Svoboda et Raduz Cincera, présenté en avant-première à l'exposition universelle de Montréal en 1967, utilisait de manière intuitive ce principe de délinéarisation.

Le film n'était pas fixé une fois pour toute sur une bande linéaire mais soumis à un montage en temps réel: il est en effet demandé neuf fois au spectateur, au cours de la projection, de décider du cours de l'histoire. Par exemple, il doit décider si le personnage principal secourt ou non sa jeune voisine qui sonne chez lui pour lui demander de la faire rentrer, parce qu'elle s'est malencontreusement retrouvée coincée dans le corridor alors qu'elle n'était couverte que d'une simple serviette. La décision est difficile à prendre car son épouse vient de lui annoncer qu'elle arrivait.

Le spectateur a donc le choix entre rester passif ou volontaire, voyeur ou altruiste, s'identifiant au personnage, lui-même séduit par le spectacle éventuel ou agent soucieux des suites du scénario. Difficile dilemme qui se joue ici entre le On/Off, entre le rouge et le vert⁸.

En effet, dans le *Kinoautomat*, le choix s'effectuait en appuyant sur un bouton rouge ou vert, deux acteurs montant sur scène pour présenter les deux alternatives possibles de l'histoire.

De manière plus conceptuelle, on peut dire que dans le cinéma interactif, la loi d'organisation de l'information procède non plus de façon linéaire mais par association d'idées, en structurant un réseau vivant de liens entre les données. La collure entre les photogrammes et les séquences n'est plus mécanique, elle est informatique et cela change tout. La loi d'organisation du tout est une mosaïque dont la colle est un algorithme qui contient en lui toutes les possibilités de rencontre des images.

À la piste son et à la piste image du cinéma, il faut désormais en adjoindre une autre, celle du programme. Celui-ci crée entre les images disséminées dans la mémoire de l'ordinateur des points de tension et des contacts parfois insensibles, des passages initiés par des précurseurs sombres qui tracent à l'avance une voie, des lignes, des trajectoires et des parcours, qui resteront incertains et transitoires, qui s'actualiseront puis s'effaceront. Un espace sourd, antérieur à toute trace spatiale.

Pour travailler ce nouveau type de cinéma, le *SLIDERS_lab* invente des logiciels, c'est-à-dire encore des logiques. Ainsi, par la mise en perspective du langage cinéma-

8 Louise Poissant, « Dispositif et disposition », in Jean-Marie Dallet, *Cinéma, interactivité et société*, Louvain, Université de Poitiers & CNRS, 2013, pp. 86-87.

tographique, nous proposons une nouvelle manière d'envisager et de faire du cinéma, qui utilise les potentialités du numérique. *SLIDERS_1*⁹ n'est donc pas un film au sens classique du terme, mais un *hyper-film*. La principale caractéristique de cet hyper-film serait d'abord d'exister à l'état virtuel dans la mémoire de l'ordinateur, c'est-à-dire sous la forme d'une base de données, pour être ensuite actualisé lors d'une performance publique. La base de données *SLIDERS_1* a été créée à partir des deux films *Psychose*. Tout d'abord l'original tourné par Alfred Hitchcock en 1960, puis sa reprise réalisée par Gus Van Sant en 1998.

La machine informatique *SLIDERS_1* installée lors des performances, présente trois espaces dédiés à trois moments de création de l'hyper-film : la gestion de la base de données vidéo, la manipulation des vidéos et enfin la sélection et la jouabilité des sons. Pour chaque espace, un programme indépendant, modulable et connectable en réseau via le protocole d'échange des données OSC (Open Sound Control) a été développé.

Le programme de gestion de la base de données vidéo fonctionne sur le modèle client-serveur. Sur le poste serveur, l'écran est organisé suivant des entrées simples, à compléter, ou thématiques qui se réfèrent la plupart du temps au cinéma. Chaque séquence vidéo est donc décrite et annotée en fonction de vingt-deux critères qui sont pour n'en citer que quelques uns :

- Le « Mouvement de caméra » qui est décrit comme « Fixe », « Panoramique » (gauche, droite, haut, bas), « Travelling » (haut, bas, latéral gauche, latéral droit, avant, arrière) ;
- les effets de « Zoom » avec deux choix, « Avant » ou « Arrière » ;
- la « Valeur de plan » qui permet de choisir entre « Très gros plan », « Gros plan », « Plan rapproché », « Plan américain », « Plan moyen » et « Plan large » ;
- le « Point de vue caméra », critère ouvert à quatre entrées : « Plongée », « Contre plongée », « Frontal », « Champ, contre-champ » ;
- et un critère plus mystérieux nommé « Interrupteur », qui répond à deux possibilités, « On » ou « Off ». Cela permet, par exemple, de noter une lumière qui s'allume ou s'éteint, une porte qui s'ouvre ou qui se ferme, etc.

Environ six cents séquences des deux thrillers ont été indexées suivant ces vingt-deux critères et quelques mille cinq cents sons ont aussi été décrits. Une fois toutes les séquences enrichies manuellement avec leurs métadonnées, il est possible de construire des requêtes pour faire émerger de la base de données des séquences vidéo autonomes qui présentent entre elles des « airs de famille ». À la demande « Gros plan, Marion, Rouge », répondra alors sur l'écran du poste client, un ensemble de vidéos qui se distingueront des autres par un effet de surbrillance.

9 *SLIDERS_lab* [F. Curien, J.-M. Dallet, T. Guibert, C. Laroche], *SLIDERS_1*, performance de cinéma interactif, 2006-2007.

Le poste client permet de visualiser de manière interactive l'ensemble des fichiers vidéo contenus dans la base de données. Les séquences de chaque film sont disposées sur une grille plane qui en respecte la chronologie. Les « films » débutent ainsi en haut à gauche pour finir en bas à droite. L'une des grilles est situées dans la profondeur de l'autre. Dans cet espace virtuel en trois dimensions, les performeurs peuvent se déplacer sur la droite ou sur la gauche, aller en bas ou en haut et ils ont aussi une possibilité de zoom qui leur permet de se rapprocher de la première grille de séquences, de la traverser et d'aller jusqu'à toucher les plans de la deuxième grille. Lorsqu'on « clique » sur une séquence vidéo, elle est sélectionnée et le programme communique alors parmi d'autres informations, le nom du fichier vidéo à jouer aux ordinateurs du réseau.

Les programmes « Vidéo » et « Sons »¹⁰ constituent des tables de montage temps-réel couplés à la base de données. Par exemple, les séquences de film sélectionnées sur le poste client s'affichent de manière séquentielle dans un réservoir spécial, imaginé pour le programme vidéo. Les séquences sont mises ici en attente par le performer, avant d'être ou non sélectionnées et jouées. De même, il a été développé des algorithmes pour manipuler finement les têtes de lecture de l'image et du son. Il est ainsi possible avec la vidéo de jouer et d'agencer à la manière de Martin Arnold¹¹ ou encore de Douglas Gordon¹², autrement dit d'être au plus prêt d'un jeu sur les photogrammes ou encore, à l'inverse, de laisser la temporalité du film se distendre infiniment.

La philosophie générale qui a prévalu au développement du programme « Sons » a permis la distinction dans l'univers sonore de trois plans, ceux de la musique, du bruit et des voix. Trois listes ont donc été établies, elles même subdivisées en sous listes, par exemple, celle des « Coups de feux » ou des « Portières qui claquent » qui appartiennent à la liste principale des « Bruits ». Ces listes sont interactives, bien sûr, et permettent ainsi d'atteindre rapidement les éléments à jouer durant la performance.

Il faut souligner ici l'importance que revêt le modèle de mise en forme de la base de données inventé pour cette installation. Il crée une nouvelle esthétique de l'accès aux informations, une nouvelle forme symbolique de son traitement.

Tout d'abord, chaque grille présente un film mis à « plat », délinéarisé, où toutes les séquences qui les remplissent sont disposées les unes à côté des autres dans un certain ordre. Ce modèle de spatialisation des relations est celui de la partition inventée par Guido d'Arezzo; il permet de « spatialiser le temps ». Ce faisant, les ensembles de séquences qui répondent à des requêtes sont lues de manière synchronique sur deux

10 Les programmes « Vidéo » et « Sons » ont été développés à l'aide du logiciel Max MSP/Jitter, conçu à l'IRCAM par Miller Puckette au milieu des années 1980.

11 On peut citer de Martin Arnold, *Pièce touchée*, film 16 mm, n&cb, 16', 1989; ou encore *Passage à l'acte*, film 16 mm, n&cb, 12', 1993.

12 Douglas Gordon, *24 Hour Psycho*, 1993.

grilles. Ils révèlent des associations inattendues, des contacts, des dessins dans l'espace qui peuvent s'avérer riche de sens et de surprise tant dans l'exercice intellectuel que dans la création. On peut dire, dans ce cas là, que la structure tridimensionnelle qui modèle l'information, la rend opératoire, c'est-à-dire féconde¹³.

Le champ expérimental du SLIDERS_lab est aujourd'hui d'appréhender l'enjeu esthétique de la représentation de l'espace médiatique au moyen de figures hypertextuelles jouables. Pour ce faire, nous créons des systèmes de modélisation et de projection plastiques pour mieux saisir, lire et explorer ces espaces invisibles. Nous imaginons la manière et les modalités d'en jouer, pour créer des espaces dynamiques comme de véritables champs d'activités.

Nos modèles relationnels sont parfois des plans comme dans l'installation *SLIDERS_1*, plans qui peuvent être reliés verticalement par des liaisons mobiles et donner naissance à une double hélice d'ADN. Mais les modèles peuvent être aussi des roues, des tours, des spirales, par exemple. D'une manière générale, si les outils développés sont complexes, leurs dessins et les schèmes qui permettent de les manipuler sont connus de tous et demandent simplement au spectateur de laisser aller son imagination. En effet, pour rendre ces outils compréhensibles au premier coup d'œil, nous préférons travailler avec des images archétypales enracinées dans l'inconscient humain¹⁴.

Les roues et les tours, nous les avons utilisées dans deux projets réalisés en 2010 avec les musées de la ville de Beaune, qui possède l'une des collections les plus importantes d'images, de films et d'instruments d'Étienne-Jules Marey.

Le premier projet, *MIM (Marey Interactif Multimédia)*¹⁵, est un dispositif interactif de consultation d'une archive et de la mise en scène didactique de son contenu. C'est un meuble dont la vocation est de permettre à tous les publics de découvrir de manière ludique et didactique l'œuvre d'Étienne-Jules Marey. À terme, il doit pouvoir présenter tous les documents relatifs à Marey appartenant au musée de Beaune ou dont celui-ci aurait la charge.

Dans le *MIM*, un cylindre qui porte l'ensemble des images indexées dans la base de données peut être tourné sur la droite ou sur la gauche. En désignant avec le doigt une image, on fait advenir un autre cylindre perpendiculaire au premier qui porte

13 On reprend par là même une réflexion initiée par Vilém Flusser à propos du critère de la critique de l'information. La tâche de l'information ne consiste plus d'après lui à distinguer le vrai du faux mais bien plutôt à savoir « dans quelle mesure les formes fabriquées (à partir des algorithmes) peuvent-elles être remplies de matière, être réalisées? Dans quelle mesure les informations sont-elles opératoires, c'est-à-dire féconde? » (Vilém Flusser, *op. cit.*, p. 209.)

14 Gaston Bachelard, *Earth and Reveries of Will*, Paris, José Corti, 1948.

15 SLIDERS_lab [F. Curien, J.-M. Dallet], *MIM (Marey Interactif Multimédia)*, 2010-2011; installation interactive. Collection des musées de Beaune, France.

des images ayant le même caractère commun avec l'image sélectionnée sans que ce caractère soit précisé. Il s'agit ici d'une action automatique du programme pour inciter les spectateurs à découvrir d'autres facettes du travail de Marey.

La deuxième installation, *Chronophotomaton*¹⁶, remet en scène le processus de captation et de notation du mouvement mis au point par Marey. Il s'agit ici d'une actualisation de cette méthode d'écriture du mouvement qui est ainsi réalisée avec les moyens du XXI^e siècle. Il faut dire que nous avons poursuivi ici l'idée d'un ordinateur capable de simuler des machines, n'importe quel type de machines du moment que leurs logiques puissent être définies par une suite d'instructions simples, la chronophotographie inventée par Marey pour rendre compte du mouvement prenant place au côté du cinéma.

Les spectateurs sont invités chacun à leur tour à monter sur l'installation et à se déplacer le long d'une règle noire et blanche dans la direction de deux écrans tactiles suspendus à l'autre bout du parcours. Si le trajet est correctement effectué, il est enregistré par une caméra posée sur le sol. Le spectateur verra alors son parcours sur l'écran tactile de gauche archivé dans la tour d'images qui garde en mémoire tous les parcours et donne la possibilité à chacun de les consulter. L'écran de droite, proposera quant à lui de visualiser directement le trajet accompli, de jouer avec lui en augmentant ou en diminuant le nombre d'images des chronophotographies numérique à l'aide d'une « molette », c'est-à-dire la encore d'une roue. Le spectateur a alors la possibilité d'imprimer son parcours.

Avec la performance *Sky Memory Project*¹⁷, nous avons continué de revisiter l'histoire des images et du cinéma comme spectacle et dispositif, dans la lignée de l'*Ars memoria*, avec ses palais de mémoire, ses architectures de la pensée, une mnémonique du support, du geste et du souvenir.

Sky Memory Project-Mission 2 propose au spectateur un voyage dans une base de données audiovisuelle conçue comme univers plastique et sémiotique, qui s'actualise au moment de la performance en générant de la fiction. L'enjeu consiste ici à organiser des « faux raccords » avec des images ou des blocs d'images-mouvements considérés comme des « sémiophores »¹⁸, c'est-à-dire des choses qui renvoient à quelque chose d'autre. À travers le réemploi de séquences tirées des premiers films de l'agent 007, le film d'aventure en général est convoqué avec ces scènes de bagarres, de chutes, d'explosions, d'amours, de voyages, etc.

Lors de cette aventure cinématographique dans le ciel de la mémoire, on rencontrera des planètes dont l'air est rempli de sons et le sol composé d'images animées.

16 SLIDERS_lab [F. Curien, J.-M. Dallet], *Chronophotomaton*, 2010-2011; installation interactive. Collection des musées de Beaune, France.

17 SLIDERS_lab, *Sky Memory Project*, performance de cinéma interactif, 2011-2012.

18 Umberto Eco, *Vertige de la liste*, Paris, Flammarion, 2009, p. 170.

Les formes des planètes suggèrent le monde abstrait des mathématiques pures ou des éléments organiques. Le spectateur peut avoir à rencontrer sur sa route des tores, des sabliers en forme de diabolo, des cyclides de Dupin, des doubles hélices d'ADN, des coquillages, des minéraux et même des formes symboliques comme la Tour de Babel. Les architectures sur lesquelles s'accrochent nos images sont des cristaux.

Entre les images cristallines miroitent les photogrammes optiques et sonores, autrefois fixés sur la pellicule, maintenant détachés de leur support originel et livrés à l'exploration gestuelle qui recrée des structures de flux et dessine des trajectoires. Par extension de l'univers diégétique originel des images-flux, s'orientent les temporalités éclatées d'un hyper-film. Celui-ci en constant devenir génère de nouvelles fictions émancipées du récit initial.

Les artistes du SLIDERS_lab travaillent une matière composée d'informations audiovisuelles. Elles sont placées sur des motifs, plans, roues, tours, etc., qui servent à les faire coexister et qui facilitent leur manipulation par le public. Elles sont réunies sur ces structures par des mots qui les décrivent au sein de listes plus vastes. On peut donc dire qu'elles présentent entre-elles des « airs de famille », qu'elles sont liées par une relation sémantique particulière décrite dans des dictionnaires suivant certains critères d'assemblage. On combine aujourd'hui une lecture sémantique des éléments constituant le paysage à un parcours « physique » dans un paysage de données. Le mécanisme de mise en relation des images relève de l'*inventio*, mot latin qui combine les idées d'« invention », signifiant la « création de quelque chose de nouveau », et d'« inventaire » qui renvoie au stockage d'une quantité importante de matériaux divers selon un certain ordre. Les mondes que nous créons ressemblent à cette mémoire qui de l'antiquité au Moyen-Age fonctionnait comme « [...] une matrice de cogitation où les souvenirs *étaient* agités et rassemblés dans un schème à accès aléatoire, une architecture mémoriale, une bibliothèque que l'homme *passait* sa vie à édifier avec l'intention de s'en servir de façon inventive¹⁹. »

Les moteurs de recherche présents sur internet participent à ces inventions de parcours dans des espaces de données. Ils sont nombreux et certains très spécialisés. Leur grande diversité d'approche dans la fouille des données prouve aussi qu'il n'y a pas qu'une seule manière de rechercher les données et que cette exploration génère des modèles, des représentations, des esthétiques différentes d'accès aux informations. En fait, les voyages organisés dans les bases de données créent une nouvelle branche de la culture. Comme l'écrit Lev Manovich :

Nous avons besoin de quelque chose qui peut être appelé «info-esthétique», une analyse théorique de l'esthétique de l'accès aux informations ainsi que la création de nouveaux objets multimédias qui «esthétisent» le traitement de l'information. Dans une époque

19 Mary Carruthers, *Machina memorialis*, Paris, Gallimard, 2002.

où tout le design est devenu « design d'information », et où, pour paraphraser le titre du célèbre livre de l'historien de l'architecture Sigfried Giedion, « le moteur de recherche a pris les commandes », l'accès à l'information n'est plus seulement une forme essentielle de travail, mais aussi une nouvelle catégorie clé de la culture. En conséquence, elle exige que nous traitions avec elle théoriquement, esthétiquement et symboliquement²⁰.

Pour apporter notre contribution à la théorie de cette esthétique informationnelle, on rappellera que le moteur de recherche développe à l'intérieur de la *database* une véritable perspective interactive spatiale que l'on pourrait dénommer de lisibilité²¹. Elle met en avant l'espace intérieur des bases de données, espace de liaisons parcouru de flux qui véhiculent des messages, mots, images et sons en temps réel.

Dans l'espace hypertextuel, dans un paysage de textes, la ligne de fuite d'une sollicitation langagière trouvera à coup sûr des points d'intersection. Le « texte » dont nous parlons ici n'est pas uniquement formé sur les mots. Il peut relever d'une reconnaissance des formes comme celle qui prélève automatiquement, dans une banque d'images, tout tableau qui ressemble par exemple à un Gauguin, ou bien qui repère les indices d'un site pornographique²².

Aujourd'hui, des algorithmes sophistiqués permettent de reconnaître finement une couleur, l'indice d'un motif ou même une expression sur un visage dans une galerie de portraits.

La perspective interactive spatiale donne naissance à des formes dans l'espace cybernétique. Ces formes sont difficiles à saisir immédiatement, cela nécessite un apprentissage, car leur texture est constituée de relations « [...] jamais stables, évoluant sans cesse, projetées dans une sorte de vide²³ », entre des images, des sons et des textes qui ne sont pas forcément présents à l'écran. Dans l'espace virtuel, producteur de liaisons, l'interactivité travaille alors à la mise en forme des relations. L'interactivité est le travail spécifique entre et sur ces relations. « Est dit interactif, *alors*, le travail qui s'exerce pour capter, mettre en forme ces relations, les modifier, en jouer et leur donner une présence sensible.²⁴ »

Évidemment, le point de vue que nous adoptons ici, nous oblige à considérer comme réelles les formes « immatérielles » qui naissent d'une appréhension globale, immédiate,

20 Lev Manovich, *The language of New Media*, Boston, Boston, MIT Press, 2001, p. 217.

21 Jean-Marie Dallet, « Pour une perspective interactive », in Claude Amey et Jean-Paul Olive, *Fragment, montage-démontage, collage-décollage, la défection de l'œuvre ?*, Paris, L'Harmattan, coll. « *Ars 8* », 2004, p. 145-160.

22 Jean-Louis Boissier, « La perspective interactive », in *Revue d'esthétique*, n° 39, « Autres sites, nouveaux paysages », Paris, Jean-Michel Place, 2001, p. 41-48.

23 Anne Cauquelin, *Fréquenter les incorporels. Contribution à une théorie de l'art contemporain*, Paris, PUF, 2006, p. 112.

24 Anne Cauquelin, *op. cit.*, p. 113.

Jean-Marie Dallet

des processus algorithmiques. La réalité n'est plus la matière tangible accessible directement à nos sens mais, suivant les lois d'une nouvelle ontologie qui s'impose à nous, sa nouveauté est « [...] fondée sur une conscience formelle, mathématique, structurale, pour laquelle est "réel" tout ce qui fait l'objet d'une expérience concrète (*aisthetai*)²⁵. » Ainsi, la lecture d'un message qui s'affiche sur un écran en fonction de tel geste ou de telle requête, suivant un scénario décrit dans un programme, est un événement producteur de subjectivité. Cela confère au message une réalité, il donne corps aux idées, aux libres associations, aux sentiments qui bouleversent l'âme; il donne consistance aux univers « incorporels ». En effet, ainsi que le rappelle Félix Guattari dans son dernier texte, « L'information ne peut être réduite à ses manifestations objectives. [...] La vérité de l'information renvoie toujours à un événement existentiel chez ceux qui la reçoivent²⁶. »

25 Vilem Flusser, Op. Cit., p. 202.

26 Félix Gattari, « Pour une refondation des pratiques sociales », in *Le Monde diplomatique*, octobre 1992, p. 26-27.