

## **Interactivité : une définition introuvable**

Le projet de cet article s'inscrit dans le cadre d'une recherche menée à L'ENST concernant l'étude de nouveaux dispositifs numériques en salle de cinéma. Son titre amène le lecteur sur la piste d'une interactivité à déchiffrer au delà de la salle obscure, ce qui devrait permettre de questionner l'apparition d'un référent nouveau dans nos paysages quotidiens, en suivant le fil de sa trajectoire – entre représentations et usages-.

Sur ces bases, la question d'une interactivité en salle de cinéma pourra être posée.

### **Retour aux sources**

*Au milieu de l'énorme étendue et quantité des connaissances acquises par chaque science, du nombre accru des sciences, nous sommes perdus. Le meilleur parti à prendre est donc de considérer toute chose comme inconnues, et de se promener ou de s'étendre sous bois ou sur l'herbe, et de reprendre tout du début. (Francis Ponge)*

Questionner l'interactivité, un peu à l'image de la démarche poétique de Francis Ponge quand il propose un retour aux sources de la langue, à partir des définitions du Littré, comme pour retrouver une sorte de virginité perdue des mots et des choses.

Le mot interactivité se perd aujourd'hui dans un foisonnement de discours ; le meilleur point de départ serait sans doute de le redécouvrir par l'entrée du dictionnaire, non pas en supposant naïvement y trouver la neutralité, ou l'universalité d'une définition mais au contraire, pour en mesurer les fluctuations.

*Interactivité n.f (1982 :de interactif) activité de dialogue entre un individu et une information fournie par une machine (Petit Robert 1992).*

L'adjectif interactif y est défini comme un terme strictement informatique :

*Qui permet d'utiliser le mode conversationnel.*

Interactivité (*interactivity* en anglais) apparaîtrait initialement dans le registre de la langue française pour désigner une caractéristique technique propre à l'informatique dérivée d'un mode de programme spécifique appelé conversationnel.

S'inscrivant dans une nébuleuse technologique limitée, la définition va par la suite déborder le champ informatique pour recouvrir d'autres sphères d'activités liées plus largement à la communication.

*Interactif :*

*1. Se dit de phénomènes qui réagissent les uns sur les autres*

*2. Inform. doué d'interactivité ; conversationnel*

*3. Se dit d'un support de communication favorisant un échange avec le public. Emission, exposition, livres interactifs (Larousse 1996).*

Comme par un effet d'élasticité sémantique, le mot devient une étiquette interchangeable pour parler indifféremment d'art, de télévision, de jeu, de publicité, etc.

Comment expliquer une telle dérive terminologique? Comment et pourquoi un terme technique lié à l'informatique et à un type de programmes particuliers va-t-il gagner aussi rapidement l'espace public et finir par désigner tout un ensemble de rapports d'échange, de diffusion et de communication ?

En examinant de plus près notre première définition, on s'aperçoit qu'elle contient déjà les germes de cette transition : l'emploi du mot « dialogue » ou la création du terme « conversationnel » attribuée d'emblée à la machine des fonctions, jusqu'alors réservées au domaine du vivant : celles de communiquer.

Cette conception de la technique s'enracine dans un contexte plus large lié à l'histoire de l'informatique, au confluent de la cybernétique<sup>1</sup>, au moment où les « machines à communiquer » font leur apparition.

La naissance de ce nouveau domaine de recherche répond à la fois à un besoin croissant de contrôle de la part des états centralisés et à une forte demande de la défense nationale américaine en matière de balistique. Une fois l'impulsion budgétaire donnée, les chercheurs se mirent à concevoir de nouveaux instruments suivant des principes de modélisation logico-mathématique : des machines capables de relayer et surpasser le cerveau humain en matière de calculs. Les progrès de la science laissent entrevoir de nouvelles possibilités en matière d'automatisation. La machine ne serait plus un simple outil au service de l'industrie ou du transport mais elle pourrait acquérir une sorte d'autonomie et adopter des principes de fonctionnement proches d'un modèle humain.

L'analogie homme/machine est au cœur de la science du futur ; John Von Neumann<sup>2</sup>, quand il met au point les premiers calculateurs les nomment explicitement *electronic brain*. Le code binaire du programme informatique est directement inspiré de l'étude du système nerveux humain<sup>3</sup>.

Le parallèle entre l'ordinateur et le cerveau tend à assimiler les processus mentaux à des opérations de calculs et l'intelligence à une capacité de communication complexe : un contenu rationalisable devient alors facilement transférable à une machine. La pensée ainsi réduite à une série de calculs reproductibles peut prendre place sur un autre support que biologique, en l'occurrence ici électronique.

A partir de là, la greffe de l'organique sur la technique peut prendre. Dotée d'une certaine autonomie de pensée-calcul, munie d'un « cerveau électronique », la machine devient communicante<sup>4</sup>.

Mais pour admettre qu'une machine puisse communiquer, encore faut-il réduire sa conception de la communication humaine à une simple transmission de messages, comme l'a fait notamment Wiener dans la mouvance de Shannon et de Weaver.

Communication, langage, capteurs sensoriels, mémoire, le fonctionnement physique de l'individu se rapproche de celui des machines, ou l'inverse.

Plus globalement, on assiste à un déplacement des valeurs techno-scientifiques vers la sphère sociale et politique. Pour Wiener, par exemple, la communication rendue plus efficace par les machines, permettrait de construire un modèle social auto-régulé basé sur la libre circulation de l'information, faisant ainsi reculer « l'entropie ».

---

<sup>1</sup> « Le mot *kubernêtikê* est employé par Platon pour désigner l'art du pilotage, puis par extension l'art du gouvernement » Escarpit, Robert, *L'information et la communication*, Hachette Supérieur, 1991, p.72. En 1948, il est repris par Norbert Wiener pour fonder une théorie élargie des messages qu'il choisit de nommer la cybernétique (Cybernetics).

<sup>2</sup> Von Neumann (1903-1957) l'un des fondateurs des neurosciences (modélisation du cerveau par les mathématiques), de l'informatique, de l'investigation physico-chimique (détection des champs magnétiques créés par l'excitation des neurones). Il contribue à la construction des premiers ordinateurs.

<sup>3</sup> *Je veux en venir maintenant au caractère digital de ce mécanisme. Il est clair que l'on peut considérer les impulsions nerveuses comme des marqueurs (à deux valeurs)(...)l'absence d'une impulsion représente alors une valeur (disons le chiffre binaire 0) et la présence d'une impulsion représente l'autre valeur (disons le chiffre binaire 1)* Von Neumann, John, « L'ordinateur et le cerveau », *Sciences de l'information et de la communication*, coll.textes essentiels (réunis par Daniel Bougnoux), Larousse, 1993, p.458.

<sup>4</sup> « Les parties de la machine doivent communiquer entre elles au moyen d'un langage approprié, sans parler à personne ni écouter quiconque » Wiener, Norbert, *Cybernétique et société* reproduit in *Sciences de l'information et de la communication* textes essentiels (réunis par Daniel Bougnoux), ed.Larousse, 1993, p.446

La relation homme/machine pensée à travers le parallélisme vivant/inerte n'est pas née avec la cybernétique mais traverse l'histoire des sciences. Influencé sans doute, par le mythe de Dédale défiant les lois de la gravité, Roger Bacon dès la fin du XIII<sup>ème</sup> siècle, évoque la possible construction d' « instrumenta volandi »<sup>5</sup>. Idée plus largement reprise par Léonard de Vinci et ses célèbres « machines volantes » inspirées de l'observation de la nature et du vol des oiseaux.

Avec la cybernétique, il n'est plus seulement question de la modélisation de l'organique sur le technique mais de la projection imaginaire d'une possible substitution de l'un par l'autre.

Une partie de l'histoire de l'informatique s'inscrit dans cet héritage, comme pour conférer un pouvoir extraordinaire à la machine jusqu'à la rendre capable de rivaliser avec le vivant. Les recherches dans le domaine de l'« intelligence artificielle », représentent une des plus fortes tendances de ce courant idéologique qui puise ses racines dans une lointaine enfance mythologique, comme celle des humanoïdes forgés par la main de l'homme, quand Pygmalion crée Galatée. Réminiscence du désir enfantin de prêter vie et parole à des objets inanimés ?

Vieux rêve démiurgique de création<sup>6</sup>, ou bien désir de pouvoir, dans lequel le corps manipulable de la créature artificielle, transformable à loisir, perpétuellement disponible laisserait libre cours à tous les fantasmes de domination<sup>7</sup> ?

Quoiqu'il en soit, si l'imaginaire de « l'homme artificiel » existe, il est bien antérieur à l'apparition des nouvelles machines. Des machines qui n'assurent plus seulement la fonction de prothèse technique, d'outils servant à relayer le geste humain mais qui tendent à devenir le double de l'homme, son alter ego comme interlocuteur d'un nouveau type.

Ce rapide tour d'horizon généalogique offre une première réponse à nos questions concernant l'interactivité : le terme de « dialogue » en conférant une « humanité » virtuelle à la machine s'inscrit dans le lignage direct de la cybernétique, de même que le passage du technique au social s'effectue par le biais de la notion centrale de communication.

Mais l'ancêtre cybernétique ne constitue pas la seule filiation possible, la deuxième grande période de l'histoire de l'informatique marque à sa manière une volonté de rapprochement avec la machine, supposée devenir accessible à tous.

Si l'invention de l'ordinateur répond initialement à des impératifs stratégiques en matière de défense nationale ou d'administration centralisée, le micro-ordinateur au début des années 70 annonce le début de la diffusion massive de l'informatique dans la société.

Issu des mouvements de contestations étudiantes en Californie et conçu à la base comme une « mémoire communautaire », le micro-ordinateur devait mettre l'informatique au service du plus grand nombre et permettre l'échange d'informations en dehors de tout contrôle étatique. Le succès commercial du premier Apple, de fabrication artisanale, amorce la récupération du micro-ordinateur par les grandes compagnies : IBM lancera son « Personal Computer » en 1981. Un nouveau marché s'ouvre, la froideur des lointains ancêtres calculateurs réservés aux scientifiques s'efface au profit d'une informatique moderne, ludique, ouverte à tous. L'enjeu

---

<sup>5</sup> Domenico Laurenza, *Léonard de Vinci, artiste et scientifique*, Belin, Paris 2002.

<sup>6</sup> « L'utopie de la créature mécanique renouvelée, en l'inversant, le thème de la création de l'homme par Dieu » Ruyer Raymond, *La cybernétique et l'origine de l'information*, Flammarion, 1954, p.30.

<sup>7</sup> Michel Foucault dans *Surveiller et punir* mentionne l'obsession de Frédéric II pour ses automates « poupées politiques, modèles réduits du pouvoir » à l'image de ses régiments bien dressés.

consiste à séduire le non-spécialiste en créant une plus grande proximité avec la machine. Les systèmes d'exploitation devront faire preuve de « convivialité », les opérations de commande seront simplifiées. La notion d'interface apparaît pour créer un lien visuel avec l'ordinateur et servir d'intermédiaire entre le programme informatique et l'utilisateur. Les symboles graphiques (les icônes) assurent une visualisation immédiate de la commande à donner. La souris, outre sa dimension ludique, introduit l'idée de souplesse et de liberté de mouvement comme prolongement du geste de la main et dépassement de la frappe clavier.

L'essor du multimédia dans les années 90, confirme la tendance : l'ordinateur devient plus attrayant en combinant images fixes et animées, texte et son à l'écran.

Un succès par ailleurs, inexplicable si on devait se contenter d'une lecture techniciste du phénomène. Une combinaison de textes et d'images, c'est ce qu'offre n'importe quel support de presse écrite ; des images animées sonores, le cinéma fait beaucoup mieux en la matière depuis longtemps. Il faut nécessairement trouver des éléments plus convaincants pour séduire le grand public. A ce moment-là, l'interactivité fera son apparition, immédiatement propulsée sur la scène comme l'élément clé d'un changement qualitatif, elle se répand comme une traînée de poudre dans tous les discours de promotion, sans pour autant se définir clairement. Les produits informatisés interactifs vont conquérir le marché des loisirs avec les jeux vidéo, et tenter plus difficilement de gagner le terrain de l'éducation avec le CD-ROM. L'échec commercial de l'éducatif et le succès des jeux conduira même les fabricants à proposer une gamme de produits « ludo-éducatifs ».

Après cette première explosion interactive, tout est enfin prêt pour le véritable avènement des machines à communiquer : le grand public va découvrir à grand renfort publicitaire, un moyen de communication créé 40 ans auparavant par la défense américaine en pleine guerre froide. Les ordinateurs seront reliés entre eux sur le modèle téléphonique. L'internet ouvre le micro-ordinateur vers l'extérieur, des flux d'informations peuvent maintenant circuler en permanence via le réseau. Les contenus vont se multiplier et obliger l'utilisateur à choisir son propre itinéraire de navigation au risque de s'égarer dans un trop large océan de données. La machine en se domestiquant, donne l'illusion d'un rapport de plus en plus personnalisé à la technique, voire même intime<sup>8</sup>. Comme si elle devenait ouverte à tous les possibles, et pouvait se décliner en une infinité de trajectoires.

Le passage des monstrueux calculateurs de l'armée à l'ordinateur personnel ne se réduit donc pas à une simple évolution technique, mais se mesure bien davantage en terme de conquête idéologique. Dans ce contexte, le mot interactivité jouera un rôle de catalyseur comme symbole de plus-value technologique au service des discours de promotion des « nouvelles technologies ». A travers le double héritage de la cybernétique et de la micro-informatique, l'interactivité se présente comme le symbole d'un nouveau type de communication à interface machinique.

## **Modèles d'interactivité**

L'interactivité, par l'intermédiaire des discours et des représentations qui lui sont associées, va pénétrer dans l'espace social à travers différents dispositifs techniques (télévision interactive, internet, bornes interactives, jeu vidéo, environnements interactifs, CD-ROM, DVD) mais aussi parfois de manière beaucoup plus abstraite, sans faire appel à un appareillage technique spécifique : comme pour la littérature interactive, la pédagogie interactive et autres néologismes mis en orbite autour du mot interactivité.

---

<sup>8</sup> Le succès des pages personnelles en ligne (blog) confirment cette tendance.

Quel est le point commun entre toutes ces formes d'applications interactives ?

L'interactivité correspond t-elle réellement à un nouveau type de communication avec l'utilisateur ?

Pour espérer trouver une réponse, il faut quitter le terrain des représentations pour rejoindre celui du lien technique.

Prenons un premier exemple, celui des débuts de la micro-informatique avec les premiers logiciels de traitement de texte. Que met-on derrière ce mot nouveau ? Dans les faits, le « dialogue » avec la machine se concrétise assez sommairement par la frappe d'une touche permettant d'activer une fonction précise de l'ordinateur, identifiée à une « réponse » de la machine. C'est cette réaction-réponse qui induit l'idée de conversation, de dialogue. Des messages, devenus aujourd'hui familiers : *Voulez-vous enregistrer les modifications de votre document ? Voulez-vous réellement éteindre votre ordinateur ?* En réalité, d'un point de vue technique, cette situation correspond au terme « réactivité ».

La notion de réactivité appartient au domaine techno-scientifique, elle s'entend au sens d'une aptitude à réagir, d'une capacité à répondre à des stimulations externes. Elle se différencie fondamentalement de l'activité puisque son existence dépend d'une stimulation extérieure. La notion de réactivité exclut l'initiative, elle fonctionne toujours sur le mode stimulus-réponse. Le type d'actions effectuées par un programme informatique quelque soit son degré de complexité relève bien d'une réactivité. La machine, même si elle fait preuve d'une apparente autonomie de calcul, réagit toujours en fonction d'une commande initiale. C'est cette impulsion de départ qui fonde la différence entre réactivité et activité. La substitution du mot réactivité, à forte connotation scientifique à celui d'activité (humaine) ne correspond à aucune réalité technique. Le glissement de l'un vers l'autre se situe, une fois encore, dans le prolongement d'une idéologie visant à humaniser la machine.

Prenons à présent, un exemple plus récent : la fonction de messagerie internet en direct, plus connue sous le nom anglais de « chat ». Autre modèle de lien technique; deux ou plusieurs individus dialoguent à distance par l'intermédiaire d'une machine. Rien de nouveau. Le téléphone le permet depuis longtemps. Dans ce cas, la réactivité de la machine se met au service de l'interaction humaine.

Quand le mot interactif se définit comme *un support de communication favorisant un échange avec le public*, il tend à se confondre avec une notion qui lui est bien antérieure : l'interaction<sup>9</sup>. Un dispositif technique *favorisant un échange avec le public* n'est certainement pas une fonction exclusive de l'interactivité. Toutes les stations de radio, par exemple, conçoivent des émissions basées sur le dialogue avec les auditeurs. La télévision combine même parfois plusieurs niveaux d'interactions : des invités sur le « plateau », eux-mêmes entourés d'un public, interagissent avec des téléspectateurs par liaison téléphonique.

Dans ce cas, l'interactivité serait un moyen technique destiné à développer les interactions humaines, ce qui le différencie fondamentalement de notre premier exemple de réactivité –qui exclut l'interaction, puisqu'il ne peut y avoir d'interaction *stricto-sensu* entre l'homme et la machine. D'un côté, on agit sur un programme informatique, offrant un contenu stable et balisé, de l'autre, on communique avec d'autres personnes par l'intermédiaire du programme informatique. Et pourtant les deux dispositifs sont qualifiés d'interactifs. Comment un même terme peut-il recouvrir des réalités aussi différentes et se substituer indifféremment à réactivité ou à interaction ?

---

<sup>9</sup> Interaction (1876) (de inter et action) réciproque interdépendance. Influence réciproque de deux phénomènes, de deux personnes.

En reprenant les principaux dispositifs qualifiés d'interactifs, on constate qu'ils peuvent tous se décliner en fonction d'une grille de lecture qui partirait du modèle de réactivité le plus fermé pour rejoindre un modèle plus ouvert visant l'interaction.

- *Modèle de réactivité (contenu fermé)* : La machine est un outil permettant de réaliser certaines tâches : jouer, s'informer, se former. On retrouve par exemple ce type d'usage dans les environnements multimédia : CD-ROM, consultation de pages web, bornes interactives, jeux vidéo. L'utilisateur opère une commande à l'aide d'une interface matérialisée sous forme d'objet (souris, joystick, écran tactile, capteurs de données), l'ordinateur émet une réaction qui prend la forme d'un message visuel et/ou sonore. Dans ce cas, la réponse de la machine est de l'ordre de la réactivité. Le programme logiciel effectue des calculs en fonction des données qu'il reçoit et réagit à des stimuli extérieurs mais il n'y a pas d'action réciproque.
- *Modèle d'inter-réactivité* : Les machines sont reliées entre elles, et réagissent en fonction des informations émises et reçues. C'est le cas des réseaux comme l'internet, où l'on peut parler d'inter-réactivité entre les machines.
- *Modèle d'interaction (contenu ouvert)* : Il s'agit d'une situation de communication et d'interaction entre les hommes, une « interaction instrumentée <sup>10</sup> » par l'intermédiaire de systèmes informatisés/automatisés. C'est le cas du web dans sa fonction communicative directe comme le « chat » ou différée comme la messagerie électronique, mais c'est aussi le téléphone, le fax, ou même bien avant le télégraphe.

Ces trois formes n'entretiennent pas de rapports exclusifs entre elles et peuvent se combiner. L'utilisation de la messagerie électronique sur le web par exemple correspond au modèle d'interaction mais comprend également les deux autres modèles : réactivité avec l'utilisation d'un logiciel de messagerie et inter-réactivité pour l'envoi des messages par l'intermédiaire d'un réseau informatique.

Tout se passe comme si le terme interactivité s'était substitué à ces différents modèles pour les englober en un seul. Le mot désigne alternativement ou même parfois simultanément réactivité, inter-réactivité et interaction. D'où l'impossibilité d'un point de vue technique d'envisager une notion qui désigne des situations aussi différentes les unes des autres.

Dans ce cas, si l'interactivité ne correspond à aucune définition précise, quels sont les enjeux liés à l'apparition d'un terme aujourd'hui si familier ?

### **L'interactivité comme « référent imaginaire global »**

Si le destin de l'interactivité est lié à l'apparition de la micro-informatique aux Etats-Unis, en France, l'impulsion de départ sera donnée dans les années 80 par l'administration des télécommunications qui va s'emparer du terme pour promouvoir les nouveaux réseaux auprès des usagers.

---

<sup>10</sup> L'expression est extraite de l'article de Claude Henry *La communication interactive : vers une recherche stratégique* <http://www.ergonomie-self.org/Pages/rechergo98/html/henri.html>.

En 1985, la parution d'un bulletin de l'IDATE<sup>11</sup> entièrement consacré à l'interactivité, révèle l'influence grandissante du phénomène interactif en inscrivant les premières problématiques liées à l'émergence de cette « nouvelle » notion, que François Rabaté et Richard Lauraire définissaient déjà avec beaucoup de clairvoyance:

*Il est bien possible alors que l'interactivité soit beaucoup plus un argument de vente qu'une réalité ; en d'autres termes, planifierait-on un « besoin social » à long terme afin d'assurer la montée en charge des produits industriels et la constitution de parts de marché du non-interactif ?<sup>12</sup>*

L'hypothèse selon laquelle la notion d'interactivité se construit en grande partie par le discours, sans fondement véritable d'un point de vue technico-scientifique se vérifie totalement dans le domaine des télécommunications. Les mots interactions et à fortiori interactivité sont alors absents du registre technico-fonctionnel. Les ingénieurs redoutent au contraire les phénomènes d'interactions entre les différentes sections du réseau, difficilement maîtrisables, qui « *troublent l'ordre établi par la logique, les modèles et la simulation* ». <sup>13</sup> Les termes d'interface, d'inter-connexion et d'inter-fonctionnement traduisent l'essence organisationnelle des réseaux. Le terme d'interactivité, trop imprécis pour le spécialiste, va servir les discours destinés aux usagers et alimenter la dimension technico-commerciale visant à promouvoir des services. La notion d'interactivité va servir de « *réfèrent imaginaire global* <sup>14</sup> » et d'image de marque aux nouveaux réseaux de télécommunication. Elle s'inscrit donc au cœur d'une stratégie d'innovation technologique, où elle occupe le devant de la scène, présente dans tous les discours de promotion destinés aux usagers. L'importance des relais médiatiques consacrés aux télécommunications et à la communication en général, amèneront bientôt l'interactivité à connaître une véritable expansion dans le domaine public.

Comme le prouve cet exemple, l'interactivité ne répond pas à des critères techniques précis mais s'adresse ici à l'utilisateur dans une logique de promotion de services. Tout se passe comme si le mot interactivité, derrière le flou notionnel qui l'accompagne devait venir combler le vide séparant l'utilisateur de la technique. Un entonnoir sémantique par delà lequel on aimerait voir consommateur et promoteur de technologie s'engouffrer avec la même frénésie.

Les discours d'accompagnement de l'interactivité trouvent un terrain fertile dans le sillage des dérives déterministes, qui font de la technique l'enjeu principal de nos sociétés en lui accordant un pouvoir surdimensionné : celui de transformer le monde.

Si l'interactivité a tant de mal à se définir, y compris dans son acception d'origine, c'est sans doute parce qu'elle s'est construite autour d'un espace discursif visant à l'autonomiser comme phénomène de rupture technologique. Elle va représenter un argument déterminant en faveur des « nouvelles technologies », tout en maintenant une certaine ambiguïté autour de sa définition.

Profitant de ce flottement, l'interactivité deviendra une valeur à fort taux d'investissement imaginaire. Chacun cherchera à combler intuitivement le vide sémantique en lui substituant un sens imaginaire, voire symbolique, espace de projection idéal d'une sublimation technologique. Comme si l'interactivité devenait tout à coup ce « réfèrent imaginaire global »

---

<sup>11</sup> Bulletin de l'IDATE, n°20, juillet 1985.

<sup>12</sup> Rabaté, François, Lauraire, Richard, *L'interactivité saisie par le discours*, Bulletin de L'IDATE, op.cit., p.39.

<sup>13</sup> Rabaté, François, Lauraire, Richard, op.cit., p.35.

<sup>14</sup> Rabaté François, Lauraire, Richard, op.cit., p.39.

capable de déplacer la rigidité technique vers l'interaction, susceptible d'embrasser toutes les fluctuations des relations humaines, pour réussir à s'imposer comme outil de médiation, symbole d'une communion prometteuse entre la sphère technologique et la sphère sociale. Comme si la « posture interactive » devait préfigurer un type de lien technique resté inédit.

### **La fiction participative**

*Rien n'est moins facilement communicable qu'une expérience.  
Toute expérience qui se réduit facilement au show de sa réalité  
n'est pas une expérience.*<sup>15</sup>

Quand la télévision ne cesse de construire et d'interroger l'image du téléspectateur dans la foule anonyme de l'audience et que le cinéma immobilise son spectateur dans l'obscurité des salles, l'interactivité, dans son désir juvénile de démarcation et de reconnaissance, prétend offrir le contrepoint de ces différents régimes scopiques. Un homme nouveau tourné vers l'horizon interactive doit renaître des cendres du spectateur depuis trop longtemps esclave de l'enchaînement ininterrompu des images.

Car il est question de libérer le spectateur de sa passivité pour le rendre enfin actif, certains diront spect-acteur. Je passerai rapidement sur la prétendue thèse de la réception passive des images télévisuelles -puisqu'elle a été largement invalidée, notamment par la sociologie.

Toute activité spectatorielle participe à la re-scénarisation des images projetées, à une re-création imaginaire du flux audiovisuel, qu'elle corresponde ou non à l'intentionnalité de l'auteur. Un processus qui vaut non seulement pour l'image mais pour tout mode de lecture, qu'il soit littéraire, poétique ou plus largement artistique.

Dans ce cas, quand on nie toute légitimité à la coupure actif/passif, l'activité interactive à tendance à se réduire comme peau de chagrin.

Généralement, et malgré la pluralité des dispositifs, une application est dite interactive lorsque l'utilisateur peut agir sur le déroulement du programme en choisissant un cheminement personnel.

L'interactivité donnerait lieu à une individualisation des rapports avec la machine en propulsant l'utilisateur, au centre du dispositif. C'est du moins ce qu'on voudrait lui faire croire.

La notion d'acte (inter-acteur) renvoie en premier lieu à un geste, à une action physique exercée par l'intermédiaire d'un objet technique : souris, écran tactile, joystick, capteurs de données. La plupart du temps, il s'agit d'une conception très réduite de l'activité: geste, mouvement, au mieux déplacement comme dans certains environnements virtuels ou installations artistiques. Les dispositifs interactifs tendent à associer « agir sur » à la surface visible d'une activité motrice et/ou de manipulation technique.

Cette première qualification de l'activité sera généralement liée à une seconde forme d'action, disons sélective, centrée essentiellement sur la question du choix. Les systèmes de navigation par liens hypertexte obéissent à un principe de sélection où ils doivent être activés pour exister. Le choix est non seulement imposé par l'application, mais il en est constitutif.

Même si les possibilités en matière de stockage d'informations augmentent considérablement et offrent des choix quantitativement plus importants, la liberté de l'utilisateur se heurte toujours aux limites du système, notamment dans le modèle réactif, à contenu fermé. Le choix

---

<sup>15</sup> Serge Daney « Marché de l'individu et disparition de l'expérience », *Libération*, 20 janvier 1992.



étant toujours déterminé à l'avance par le concepteur du programme, il n'appartient que très superficiellement à l'utilisateur.

Ce qui paradoxalement devait libérer le spectateur l'enferme bientôt dans un système clos où l'imposition d'un choix peut être tout aussi contraignante que son absence.

Puisqu'il n'y a pas de choix réel, tout l'enjeu consistera à alimenter l'illusion de choix (et par extension l'illusion de liberté).

Tout est joué d'avance mais l'important c'est de faire oublier la fermeture du système en simulant l'ouverture, comme en témoigne explicitement ce concepteur de jeux vidéo :

*Il y a l'avantage d'avoir un scénario moins linéaire : il faut penser à tout ce que les joueurs peuvent faire. Il faut gérer la liberté d'action du joueur, savoir quand la lui donner, quand la lui reprendre, lui donner l'impression de pouvoir aller partout, alors qu'en fait tout est codé<sup>16</sup>.*

Car il s'agit bien de téléguider le spectateur tout en lui faisant croire qu'il est maître du jeu. Dans ce type de systèmes, l'utilisateur agit toujours sous liberté conditionnelle.

Prenons un autre exemple dans le domaine de l'audiovisuel. La télévision dite interactive va se différencier sur le marché, en basant ses arguments de vente sur le choix et sur l'offre de programmes à la carte.

En remplissant au préalable un questionnaire très détaillé sur ses habitudes de consommation télévisuelle, sur ses loisirs, le téléspectateur se verrait offrir une télévision « personnalisée ». Sous des apparences séduisantes, la démarche consiste simplement à développer de façon plus systématique les pratiques de ciblage du public et de formatage des contenus. A une grille de programmes, on fait correspondre une catégorie de public. Inutile de préciser qu'une telle logique ferme davantage d'horizon qu'elle ne peut en ouvrir. Le spectateur, qu'on entend faire tenir tout entier dans les cases attendues d'un QCM se verrait soumis à une offre tout aussi segmentée et prévisible. La croissance exponentielle de l'offre télévisuelle conduit non pas à un enrichissement du contenu mais à sa segmentation en réponse à une thématisation de plus en plus forte – comme en témoigne par ailleurs, la multiplication de chaînes à contenu unique : débats parlementaires, clips musicaux, événements sportifs, dessins-animés, films policiers etc.

Avec la télévision interactive, on retrouve le même argument de personnalisation du lien technique, non plus suivant la logique de l'itinéraire ou du parcours comme dans les CD-ROM ou dans certains jeux, mais suivant une logique consumériste –où acheter consiste avant tout à sélectionner des produits-, comme le rappelle le nom de la célèbre association de défense des consommateurs « Que choisir ? ». Le spect-acteur cacherait en fait un consomm-acteur, à qui on donnerait l'illusion d'être de plus en plus maître de sa consommation d'images.

Mais la télévision interactive réserve un autre rôle (fictif) au téléspectateur. Comme pour dépasser un premier niveau –qui consistait principalement à choisir des programmes personnalisés- l'établissement d'un niveau supérieur d'interactivité se propose de rendre le téléspectateur « auteur » de ses propres émissions. Fini la consommation passive d'images,

---

<sup>16</sup> Interview de Benoît Sokal, *Le journal de la Haute-Marne*, 25 avril 2004.

devenez réalisateur de votre émission préférée ! Pour ne pas trop dérouter l'utilisateur au début, les outils sont familiers, il suffit de prendre sa télécommande et de prélever par zapping un reportage personnel. Regarder une course de Formule 1, c'est par exemple choisir soi-même les angles et les mouvements de caméra, varier les points de vue, suivre la course du côté pilote (avec une caméra placée dans la voiture).

Dans une même perspective, de nombreux CD-ROM proposent à l'utilisateur de se placer du côté des professionnels. Devenir scénariste, réaliser, monter le film soi-même (cf. *Faire un film* avec Steven Spielberg), devenir styliste et habiller des mannequins, etc. Plus généralement, l'achat d'un ordinateur ou d'un appareil photo numérique s'accompagne souvent de logiciels version amateur, par exemple pour le montage vidéo ou la retouche photo. La relation établie avec l'utilisateur est basée sur le mode de la simulation, de l'illusoire reproduction d'une pratique professionnelle. Dans ces mini logiciels, le montage vidéo est envisagé exclusivement sous l'angle de la manipulation, sans analyse ou questionnement de la globalité du processus. Comme si le travail de montage d'un film correspondait seulement au geste d'assemblage des images, comme si le savoir-faire technique se trouvait déconnecté des enjeux de création. Dans ce type d'environnement, la pensée se réduit à la mécanique du geste, et à la logique du puzzle, l'expérience à la manipulation.

### **L'interactivité en salle de cinéma**

Jusqu'à présent, les expériences d'interactivité en salle de cinéma<sup>17</sup> se sont alignées sur l'idéologie dominante de la fiction participative : le spectateur deviendrait acteur, voire auteur en choisissant lui-même son parcours fictionnel à l'intérieur du film. Bien entendu, il ne s'agit pas de choix libres, mais imposés par la programmation pré-établie du scénariste.

Premier problème : on est rarement seul au cinéma comme c'est le cas devant une console de jeux, une télévision ou un ordinateur. Dans ce cas, comment obtenir une rétro-action personnalisée ? Pour contourner cet obstacle de taille, le spectateur se transformera en électeur par l'intermédiaire d'un boîtier de vote électronique. Le déroulement du film sera interrompu à plusieurs reprises, pour proposer une ou deux bifurcations possibles et c'est le choix majoritaire qui décidera de l'orientation du récit. Si le boîtier de vote est personnel - comme le joystick ou la souris de l'ordinateur- l'écran se partage avec la salle entière ; l'action individuelle sur l'image se dilue aussitôt dans le collectif. Le spectateur de cinéma interactif n'obtiendra pas de satisfaction immédiate à son désir d'action, comme le ferait un joueur vidéo.

Son seul plaisir est hypothétique : faire partie du vote majoritaire pour voir son choix se réaliser à l'écran. L'autre alternative est doublement frustrante puisqu'il faut se résigner à faire partie des perdants, en plus de ne pas avoir satisfait son désir.

L'interactivité en salle reprend un modèle -correspondant aux représentations dominantes - basé sur l'illusion de choix (tout est programmé par le scénariste du film), et sur une activité spectatorielle réduite au geste (actionner un bouton).

Mis à part ces modes sommaires de participation, ce type de dispositif fait appel à une conception réductrice du cinéma. Celle d'un cinéma assimilable à un récit orienté et construit pour sa fin, où les images et les sons s'épuisent dans l'illustration narrative.

---

<sup>17</sup> Les projections de films interactifs effectuées jusqu'à présent dans les salles de cinéma, ont été très rares et sans grand succès. Une autre tendance du « cinéma interactif » concerne l'art vidéo et les installations. Ces expériences se situent généralement dans des lieux d'expositions spécifiques, et n'ont rien de commun avec le modèle de la fiction interactive.

Quand la véritable force d'expression du cinéma se révèle dès qu'on libère le film de ces lignes scénaristiques stéréotypées, non seulement, le film interactif ne renouvelle en rien les formes cinématographiques fictionnelles mais il feint d'en ignorer les fondements les plus élémentaires.

Le principe même de la fiction est d'entraîner un individu à la découverte de mondes imaginés ou représentés par d'autres. Quand le plaisir filmique tient, en partie, à la promesse de cette rencontre, la fiction interactive renvoie le spectateur à ses propres choix sans engager de rapport d'altérité.

Quel intérêt pour celui qui vient justement chercher l'inverse au cinéma ?

De la même façon, on pourrait s'interroger sur l'apparition d'une « prothèse technique » comme le boîtier de vote au cours de la séance. Quand le cinéma tend d'ordinaire à rendre invisible tout lien technique (le projecteur est hors de vue, l'écran disparaît derrière les images), l'introduction d'une action volontaire comme celle de manipuler un sélecteur au cours du visionnement transforme radicalement la posture spectatorielle de la projection en salle.

Ce changement, s'il veut dépasser le stade du gadget, doit être questionné en fonction de la création d'interactions -car il ne s'agit pas seulement d'introduire un écart avec le dispositif existant- mais de le dépasser.

Prétendre rendre actif le spectateur, c'est présupposer qu'un cinéma -sans interactivité- ne le permettrait pas, ce qui évidemment est une thèse insoutenable. Toute lecture audiovisuelle engage une participation émotive, sensorielle et intellectuelle chez le spectateur. Réduire cette dimension à l'activation d'un bouton poussoir, c'est sous-estimer ou méconnaître toute la partie immergée de son activité psychique qui consiste à ré-interpréter ou re-scénariser, de façon plus ou moins implicite, le film qu'il a devant les yeux. L'activité spectatorielle se mesure en terme de scénarisation active (ouverte) plus qu'en terme de réception-consommation de documents audiovisuels clos.<sup>18</sup>

Une activité pluridimensionnelle, complexe, fluctuante, plus ou moins intense selon le film qui la construit. Relation exclusive entre film et spectateur – qui place l'interaction - au cœur de toute démarche cinématographique un tant soi peu exigeante. Rappelons-le, l'interaction suppose la *transformation* réciproque des termes engagés dans l'action, elle établit de nouveaux liens entre eux, produisant ainsi une forme de relation inédite. Au cinéma, elle devient possible à travers un processus de double scénarisation, celle du film, et celle produite par le spectateur.

De ce point de vue, la fiction interactive renvoie l'activité spectatorielle en deça des interactions produites habituellement par le dispositif cinéma, en la plaçant du côté de la réactivité.

Si l'interactivité veut tenir ses promesses en matière d'innovation et de renouvellement des formes de participation du public, c'est en développant sa propre expression, non plus axée sur un rapport fétichiste à la technique, ou sur une simulation d'activité, mais sur la base d'une capacité réelle à développer davantage d'interactions entre le film et le spectateur. A partir de là seulement, des formes nouvelles de relation au cinéma pourront s'actualiser.

---

<sup>18</sup> Voir à ce sujet Gérard Leblanc « Le téléspectateur », *Scénarios du réel*, tome 1, L'Harmattan, 1997.