

Du spectateur à l'interacteur ?

Face à l'émergence des nouveaux dispositifs interactifs ou à leur intégration (partielle) à de moins nouvelles technologies, comme la vidéo ou le cinéma, il semblerait que la position du spectateur se trouve bouleversée au point de remettre en cause son existence même. Bien souvent, les concepteurs éprouvent le besoin de remplacer le mot spectateur par spect-acteur ou plus généralement interacteur. La frontière de l'un à l'autre semble délimitée par une posture « nouvelle » liée à une forme de communication (ou de réception) interactive qui reste elle-même à définir.

Avant l'interacteur, le spectateur

La première définition du mot spectateur, quelque peu négligente à son égard, fait de lui un simple témoin « *celui, celle qui regarde, qui contemple un événement, un incident, le déroulement d'une action dont il est le témoin oculaire* ».

Le spectateur sans avoir choisi de l'être le deviendra par hasard, tout juste portera-t-il une attention curieuse, passagère et superficielle à un accident du quotidien, à la banalité d'un fait divers.

La citation suivante, empruntée à Montaigne et à ses *Essais* trace une ligne autrement plus radicale « *Le spectateur est celui qui assiste à une action, par opposition à celui qui la fait* ». Coupure nette, presque manichéenne, où tout paraît si simple dans un monde divisé entre ceux qui se contentent de regarder et ceux qui agissent.

Quelques lignes plus loin, on se rassure. Le spectateur peut devenir un être désirant et se définir, non plus comme un vulgaire témoin ou un inactif mais comme un participant, un connaisseur, un critique. Ce n'est plus la rencontre fortuite qui fait de lui un spectateur mais le rendez-vous culturel programmé, la fréquentation ritualisée des lieux de représentation où il incarnera cette « *personne de référence regardant un spectacle, observant ou contemplant une œuvre d'art* ». Poussée à l'extrême, cette définition peut en cacher une autre, celle d'un spectateur « fictif »¹ entièrement soumis à une logique de destination de l'œuvre, ligne de mire de tout créateur qui l'imagine, le préfigure, le désire sans cesse. Hanté par le spectre inaccessible du spectateur réel, il est cette « *personne imaginaire qui sert de référence pour la mise en place d'un lieu scénique, la construction d'une œuvre d'art* ».

D'une définition à l'autre, la position du spectateur paraît inconfortable, tiraillé entre ces deux pôles d'attention extrême ou de mépris. Aujourd'hui encore, on assiste à cet écartèlement. D'un côté, sa condamnation et la stigmatisation de sa prétendue passivité- notamment à travers la promotion des services interactifs, de l'autre on ne cesse de s'adresser à lui à travers la prolifération « multimédiatique » des programmes culturels, publicitaires et de divertissements en tous genres.

Dans une première version, le spectateur s'oppose à celui qui agit (l'acteur). A première vue, les frontières sont bien étanches, les territoires des uns et des autres bien délimités: le terrain de football ne se confond pas avec les gradins, tout comme la scène se distingue du reste de la salle de spectacle. Ici, le spectateur se définit par la négative -c'est un être privé d'action- un amputé du geste qu'on qualifiera bientôt de « passif ».

Dans le deuxième cas, le spectateur est au contraire un « acteur » privilégié placé au centre des dispositifs, un destinataire sensible et participant qu'on cherche à séduire.

Même si elle représente un non-sens théorique², la définition du spectateur considéré comme récepteur passif a été largement reprise au cours des dernières décennies –quand il s'agissait

de promouvoir les nouveaux services (ou dispositifs) interactifs. Le spectateur depuis trop longtemps passif, esclave du flot médiatique, allait pouvoir devenir actif, grâce à de nouvelles formes de médiations interactives.

Si l'opposition passif/actif semblait, de manière consensuelle, former la ligne de démarcation entre « non-interactif » et « interactif », la question de la nature de cette activité était rarement posée. De quelle manière allait-on rendre le spectateur actif et finalement quelle place lui accordait-on ?

Agir et choisir

Les principaux dispositifs qualifiés d'interactifs comme l'internet, les jeux vidéo, les environnements de réalité virtuelle, les CD-ROM fonctionnent tous sur des principes d'activité gestuelle et/ou sélective.

Tout se passe comme si la notion d'activité n'existait pas en dehors de sa composante visible, en l'occurrence ici le geste (manipulation de la souris, du joystick, du clavier), le mouvement ou au mieux le déplacement (capteurs de données); l'action instrumentée faisant partie intégrante du mode de consultation des applications qui demeurent inopérantes sans ces impulsions répétées.

La deuxième grande caractéristique de l'activité interactive se traduit par un principe de sélection- il faut *choisir* des fonctionnalités, un contenu, une position. Un choix, qui rappelons-le, reste toujours soumis à une programmation antérieure, ou à une offre limitée.

De manière évidente, le spectateur vient d'être condamné à une manipulation sélective obligatoire qui le ferait basculer vers une nouvelle sphère : celle de « l'interacteur ».

En premier lieu, l'interacteur correspond à une figure construite socialement, qui tend à s'imposer comme résolument nouvelle face à une conception du spectateur basée sur l'idée de réception passive. Par le biais de l'interactivité, ce nouveau sujet aurait retrouvé le pouvoir d'agir et de choisir.

A la fin des années quarante, Jean Epstein³ décrivait l'apparition d'une « nouvelle variété mentale », celle de l'*Homme spectateur*. Au temps où le cinéma atteignait des records de popularité, le spectateur décrit par Epstein « *industrialisé et commercialisé* », épuisé par l'accélération constante du rythme de la vie moderne, en mal de loisirs, venait se repaître d'images au fond des salles obscures, comme pour y suspendre momentanément son surplus d'activité en une séance d'hypnose collective. Tandis que cet homme spectateur cherchait à fuir sa condition moderne, de nos jours l'interacteur « post-industrialisé » revendiquerait au contraire son appartenance à la techno-société par une constante intégration de l'action technique dans sa vie quotidienne.

Mais la condamnation du spectateur va plus loin encore, elle entraîne au passage celle du spectacle cinématographique tout entier : à l'accélération du rythme de la vie moderne, à la vitesse, à toutes les formes de mouvement avec lesquelles, d'après Epstein, le cinéma entrait alors en correspondance, succèdent l'instantané, l'ubiquité, la rétroaction immédiate des systèmes interactifs.

S'il était question précédemment d'une construction sociale de l'interacteur, d'un interacteur fictif- préfiguré par les concepteurs de dispositifs interactifs ou par des discours de promotion, existe-t-il un interacteur réel ?

Face à la multiplicité des usages générés par un même dispositif, face à la pluralité des dispositifs qualifiés d'interactifs, peut-on parler d'une posture spécifique commune à l'internaute, au joueur vidéo ou bien à l'utilisateur de téléphone mobile ?

Pour répondre à cette question, il semble nécessaire de revenir sur la notion d'interactivité⁴ elle-même qui recouvre et parfois combine des processus de médiation technique tout à fait distincts.

On comprend aisément la différence entre la réactivité d'une machine qui vous propose un système clos de données -comme dans le cas du CD-ROM ou de la borne interactive- et celui d'un système ouvert de communication instrumentée comme celui des messageries en ligne. D'un côté, la stabilité d'un contenu programmé et limité, de l'autre l'interaction humaine, son pouvoir génératif, son caractère imprévisible et spontané. Dans le premier cas, un modèle de « réactivité » (action/réaction) à contenu fermé entre l'homme et la machine, dans le second, un modèle « d'interaction » à contenu ouvert entre deux ou plusieurs personnes qui se servent d'une machine pour communiquer.

La question n'est pas celle de la légitimité de l'un ou l'autre des dispositifs mais plutôt de l'amalgame des deux en un mode unique de « communication interactive » qui prétend instaurer une rupture (ontologique) avec ce qui l'a précédé. Même si le modèle de réactivité prend des formes de plus en plus complexes avec les systèmes informatisés, il n'en reste pas moins constitutif de la relation homme/machine- et cela, bien avant qu'on ne parle d'interactivité. Quant à la communication instrumentée, elle existait déjà avec des dispositifs plus anciens comme le télégraphe et par la suite le téléphone, le fax (sans que personne n'éprouve le besoin de parler d'un nouveau sujet communicant comme le « téléphoné » par exemple...)

Les discours de promotion de l'interactivité tendent à maintenir la confusion entre les termes réactivité et interaction au bénéfice du second. Sans doute faut-il rappeler que la notion d'interactivité s'est construite dès les origines (avec le mode conversationnel en informatique au début des années 80) sur la simulation d'un « dialogue » avec la machine⁵. Tout dialogue supposant une réciprocité, le mode d'action technique est pensé en terme de « communication » avec une machine qui jouerait un rôle d'interlocuteur à part entière. A la suite de la micro-informatique, la création du marché multimédia grand public contribuera à renforcer l'idée de proximité entre usager et système informatique. La notion d'interface, qui incarnera bientôt ce lien homme-machine, sera travaillée dans le sens d'une plus grande « convivialité ». Depuis, on ne cesse de développer des programmes qui transforment l'ordinateur en partenaire, comme le font certains jeux vidéo ou didacticiels pour l'apprentissage des langues.

Toute une trajectoire qui semble bien dériver de la cybernétique, où une partie de l'histoire de l'informatique s'est inscrite dans cette volonté de rendre la machine capable de rivaliser avec le vivant, en la dotant d'une « intelligence artificielle ». Rien d'étonnant à ce que la notion d'interactivité, par la suite, tente de rapprocher deux modes de fonctionnement apparemment antinomiques—à savoir le modèle de réactivité des systèmes programmés avec l'ouverture du modèle d'interaction. Pour combler la distance qui les sépare, la plupart des applications mettent en œuvre des stratégies de « simulation » d'interactions. La fameuse arborescence des scénarios interactifs s'emploie à donner l'illusion d'un « agir sur ». Les systèmes de réalité virtuelle sont développés sur des bases de simulation d'interactions sensorielles avec un environnement. Les jeux vidéo fonctionnent eux aussi, sur le principe d'actions simulées, voir d'interactions sociales jouées comme dans certains jeux en réseau (les Sims par exemple).

Mis à part les apparences d'une surface techniquement nouvelle, les différents dispositifs interactifs prolongent, réactivent ou combinent des postures beaucoup plus anciennes comme celles de la communication instrumentée, du jeu, du rapport homme/machine, de l'expérience esthétique. Des pratiques difficilement conciliables et qui paraissent d'autant moins justifier l'appellation unique et réductrice d'interacteur face à la multiplicité croissante des usages à l'intérieur d'un même média. Sur le web, par exemple, n'est-on pas (simultanément ou

séparément) lecteur, spectateur, joueur, auditeur, scripteur, et même parfois filmeur (avec une webcam).

L'exemple du film interactif

Que propose le film interactif ?

Principalement une lecture aléatoire de l'ordre des séquences d'un film (basée sur les principes de combinatoire chers aux oulipiens) et/ou la possibilité d'activer certains sons ou images en cliquant sur une partie de l'image (programmée en amont et désignée comme telle). Ce type de dispositif implique nécessairement un visionnement individuel et des modes de diffusion qui ne sont pas ceux du cinéma en salle. Les quelques rares tentatives de projection de films interactifs dans des salles de cinéma classiques se sont soldées par des échecs. Elles faisaient appel à des modes de participation collective basée sur le vote majoritaire, à l'aide de boîtiers interactifs ou de bouton poussoir situés dans l'accoudoir du siège du spectateur.

Dernièrement le film interactif semble refaire surface dans les médias avec la multiplication des modes de diffusion individuelle (télévision interactive, internet, téléphone mobile, DVD). La chaîne Arte propose actuellement sur son site, en plus d'une rubrique « interactif » avec ballade interactive en compagnie de Louis Malle, salle de montage virtuelle version Wim Wenders, sans oublier l'inévitable « quizz et autres jeux », une série de trois courts-métrages interactifs⁶ réalisés par de jeunes scénaristes ou réalisateurs de cinéma « ordinaire ». En plus du visionnement des films, on nous propose sur le site de longues interview des réalisateurs (trices) dont les arguments en faveur de l'interactivité se recoupent tous plus ou moins en ce qui concerne la participation spectatorielle (« mais le spectateur ici est beaucoup plus actif que dans une salle de cinéma où il attend les bras croisés et se soumet à la volonté de l'auteur⁷») et la déconstruction de la linéarité du récit filmique offrant une lecture multiple et personnalisée du film (« la simultanéité des espaces, le choix de la durée des séquences et la liberté de son parcours, complètement inaccessibles dans le cinéma classique, sont désormais offerts au specta(c)teur⁸ »).

Nous voici de nouveau renvoyés à la fameuse opposition actif/passif, d'autant plus décalée quand elle s'applique à l'un des moyens les plus puissants de mobilisation de l'imaginaire spectatorielle jamais inventé, à savoir le dispositif cinématographique « classique »⁹. A moins d'adopter une position résolument déterministe, comment peut-on affirmer que le seul fait de cliquer sur une partie de l'image puisse rendre la participation affective, sensorielle et intellectuelle du spectateur plus forte qu'au cours d'un visionnement « normal »? C'est non seulement réduire une fois de plus l'activité spectatorielle à son apparence visible mais aussi méconnaître tout le potentiel mobilisateur du dispositif cinématographique.

Que l'activité de lecture de l'œuvre soit associée à un geste ou non, la question principale, me semble-t-il, reste celle de son contenu et du type d'interactions susceptibles d'être produites avec le spectateur. Par interactions, il faut entendre celles qui vont résulter de l'activité d'interprétation et de re-scénarisation du film par son destinataire; elles seront de nature et d'intensité variables selon les contextes sociaux de réception, les œuvres et les individus. Le degré le plus fort étant celui qui amène le spectateur à développer sa part d'imagination créatrice, l'incite lui-même à la production d'images nouvelles comme à une re-lecture radicale du réel et de sa représentation. Quand le film parvient à faire émerger des aspects inconnus du réel, à créer de nouvelles relations au sensible comme à l'intelligible, il ne se substitue plus seulement à la vie du spectateur mais il la prolonge, la nourrit et jusqu'à un certain point la transforme. Il devient une expérience à part entière dont la durée improbable dépasse le cadre stricte de la projection. Il ne demande plus à être consommé de façon

illusoire et superficielle mais devient espace de partage, de rencontre, source d'altérité. On ne s'adresse plus au spectateur sur le mode unique de l'excitation sensorielle ou émotive mais sur celui de la participation active à travers la mise en jeu de sa propre expérience de vie.

Bien entendu, de telles interactions peuvent se produire pour le spectateur de cinéma, indépendamment de toute activité visible de sa part, manipulation technique ou intervention directe sur l'image. Est-ce à dire pour autant que l'état de *sous-motricité* dans lequel il se trouve dans la salle représente le régime spectatorial le plus productif en la matière ?

Il ne s'agit pas non plus d'exclure (a priori) du champ artistique les œuvres utilisant des procédés interactifs mais toujours de les questionner en terme d'avancées sur le plan des interactions avec le spectateur. D'un point de vue artistique, pourquoi mettre en œuvre un dispositif, fut-il nouveau, si ses effets potentiels sur le public sont de moins grande portée que les précédents ?

«Ce qui est inédit, c'est la simultanéité avec laquelle plusieurs plans d'images peuvent apparaître à l'écran¹⁰ ». L'argument de non-linéarité repris dans cet exemple a été très souvent employé, y compris pour les CD-ROM et plus généralement pour tous les systèmes de lecture hypertexte/hypermédia.

Que dire du fameux triple écran d'Abel Gance dès les années 20 et de sa conception du montage horizontal simultané, sans parler des écrans divisés ou de la surimpression qui mêle également plusieurs couches d'images. D'une manière générale, les mouvements artistiques les plus avancés, en s'opposant radicalement à un cinéma réduit à de seules fins narratives¹¹ n'ont cessé d'explorer de façon inédite les notions d'espace et de temps à l'intérieur de la forme filmique. La déconstruction de la pseudo-linéarité du récit commence au cinéma, comme en littérature, bien avant l'interactivité.

Quand à l'argument de personnalisation du parcours, très répandu lui aussi, du fameux « choix » de durée des séquences ou de sélection aléatoire des bandes sons et images, il permet simplement de rappeler que tout film donne lieu à une lecture, une interprétation et par conséquent à un parcours personnalisé. Personne au sortir de la salle n'aura vu exactement le même film, chacun l'aura re-scénarisé à sa façon en fonction de sa propre expérience de vie, de son horizon d'attente (pour reprendre l'expression de Jauss). De même, la durée objective du film -il est vrai standardisée par les instances de diffusion- ne correspond pas à la temporalité subjective et élastique du spectateur. Il y a *toujours-déjà* une réappropriation de l'espace-temps du film par le spectateur indépendamment de la durée réelle du film.

Aussitôt qu'on cesse de considérer le spectateur de cinéma comme un « récepteur » plus ou moins passif, mais qu'on lui reconnaît une activité à part entière- fondatrice de toute expérience esthétique, les frontières se brouillent rapidement. Il ne s'agit plus seulement pour les dispositifs interactifs de prétendre rendre -mécaniquement- le spectateur actif par une quelconque manipulation d'objet technique, encore leur faut-il être en mesure d'égaliser, voire de dépasser, les dispositifs précédents en terme d'activité spectatorielle.

Reste pour cela, à dépasser le stade du déterminisme technique dans les processus de création comme à développer les outils informatiques permettant d'élargir le champ des possibles sur le plan de l'expérience esthétique. Bien souvent, les auteurs se heurtent aux limites des systèmes -basés sur des modèles de réactivité- qui ont bien du mal à satisfaire leur besoin de plasticité au niveau de la création¹², les logiciels utilisés n'étant pas développés spécifiquement pour ce type de projet mais pour satisfaire les besoins dominants de l'industrie en matière de post-production.

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.

Catherine Guéneau

¹ Voir « Le téléspectateur », Leblanc (Gérard) *Scénarios du réel*, Tome 1, Paris, L'harmattan, coll.« Champs Visuels », 1997, p.22-31.

² Au cours des dernières décennies, les sciences humaines multiplient les recherches centrées sur la « réception » pour finalement remettre en question le schéma linéaire d'une communication tournée vers un récepteur passif. Bien avant, une discipline comme l'esthétique en philosophie envisage la question du spectateur en terme d'émotion esthétique et non pas en terme de réception passive.

³ Epstein (Jean) « Rapidité et fatigue de l'homme-spectateur », *Ecrits sur le cinéma*, tome II, Paris, Seghers, 1975, p.45-53.

⁴ Guéneau (Catherine),« Interactivité : une définition introuvable », *Communications et langages*, n°145, septembre 2005.

⁵ Le parallèle homme/machine apparaît comme l'un des fondements de la cybernétique et par la suite d'une partie de l'informatique, comme l'intelligence artificielle. Les premiers systèmes informatisés, « electronic-brain » s'inspirent directement du modèle neuronal humain, avec Norbert Wiener la machine devient communicante, etc.

⁶ Programme spécial intitulé « Sens dessus dessous » avec *Compulsion* de Antoine Le Bos et Eric Loddé, *La boîte noire* d'Angelo Cianci et *Roue libre* de Delphine et Muriel Coulin.

⁷ Extrait de l'interview des réalisatrices (Delphine et Muriel Coulin) du film *Roue Libre* sur le site d'Arte.

⁸ Ibid.

⁹ Sur la question de la mobilisation de l'imaginaire spectatorial au cinéma voir l'apport précieux de la psychanalyse à la théorie du cinéma.

«Le secret du cinéma, c'est aussi cela: injecter dans l'irréalité de l'image la réalité du mouvement, et réaliser ainsi l'imaginaire jusqu'à un point jamais encore atteint.» Metz (Christian), *Le signifiant imaginaire*, Paris, C.Bourgois, 2002, p.23.

¹⁰ Extrait de l'interview des réalisatrices (Delphine et Muriel Coulin) du film *Roue Libre* sur le site d'Arte.

¹¹ « Chaque film n'est rien qu'un squelette littéraire enveloppé dans une ciné-peau », Vertov (Dziga), *Articles, journaux, projets*, Paris, 10/18, 1996 ou encore « Deux sortes de films : ceux qui emploient les moyens du théâtre (acteurs, mise en scène, etc.) et se servent de la caméra afin de reproduire ; ceux qui emploient les moyens du cinématographe et se servent de la caméra afin de créer », Bresson (Robert), *Notes sur le cinématographe*, Paris, Gallimard, 1988, p.17.

¹² « On a trouvé la démarche, en tant que telle, passionnante, car elle génère des pistes à approfondir. Mais il faudrait pour ce faire d'autres moyens en temps et en argent. Le temps du développement de création de logiciels ou d'algorithmes particuliers à ce type de projet. Alors seulement on pourrait parler d'une modification radicale de notre démarche», interview des réalisateurs (Antoine Le Bos et Eric Loddé) du film *Compulsion* programme « Sens dessus dessous » actuellement sur le site d'Arte.

Voir également à ce sujet Porchet (Michel), *La production industrielle de l'image, critique de l'image de synthèse*, Paris, L'Harmattan, coll. « esthétiques », 2002, p.177-182.

Bibliographie

Beau (Franck), Dubois (Philippe), Leblanc (Gérard), *Cinéma et dernières technologies*, Paris, Bruxelles, De Boeck, 1998.

Epstein (Jean), *Ecrits sur le cinéma*, tome II, Paris, Seghers, 1975,
Guéneau (Catherine), *Le dispositif cinématographique face au numérique: nouvelles perspectives*, ENST, RIAM, rapport final, 2006.
Leblanc (Gérard), *Scénarios du réel*, Tome 1, Paris, L'harmattan, coll.« Champs Visuels», 1997.
Porchet (Michel), *La production industrielle de l'image, critique de l'image de synthèse*, Paris, L'Harmattan, coll. « esthétiques », 2002.