

INTERACTIVITÉ

Jouer avec le dispositif

L'interactivité est la grande quête de l'art contemporain. Art de participation, esthétique relationnelle, environnement immersif, plusieurs termes de la critique ont été proposés afin de cerner ce phénomène gagnant en intérêt depuis la seconde moitié du XXe siècle. Bien que la technologie n'en soit pas une condition essentielle (toute œuvre d'art présente, nous le savons depuis le très célèbre « c'est le regardeur qui fait l'œuvre » de Marcel Duchamp, un très fort potentiel de participation), celle-ci en a tout de même été un des principaux véhicules depuis le milieu du XXe siècle. Il faut dire que le terme même d'interactivité est polysémique, employé pour désigner tantôt les relations entretenues entre le sujet et la machine, tantôt la relation entre les éléments de dispositifs plus ou moins complexes, ou même encore pour décrire les liens moteurs, opératoires, intellectuels, voire sensibles entre un sujet spectateur et une proposition artistique.



L'art hypermédiatique, rappelons-le, est nécessairement interactif. Il est rarissime qu'une œuvre hypermédiatique se présente comme une séquence autonome et fermée car elle exploite l'ouverture contributive du réseau. Un « degré zéro » de l'interactivité est quasi impensable, ne serait-ce que parce que l'internaute aura toujours une responsabilité minimale d'« activation » du processus.

L'interactivité étant intrinsèque à l'œuvre hypermédiatique, il convient d'en présenter les principaux types. Une première différence à faire serait de distinguer entre interactivité exogène, désignant la relation entre humain et machine, et interactivité endogène, décrivant les interactions entre les éléments d'un même dispositif (Couchot, 1998, p. 139). Une fois cette grande distinction opérée, des nuances sont importantes. La seconde étape sera donc de distinguer, dans le cadre de cette interactivité exogène, entre une interactivité de navigation et une interactivité de contribution, parfois présentées comme interactivités indirecte et directe ou encore interactivités exploratoire et ontologique (Ryan, 2001). La différence essentielle entre ces deux derniers types d'interactivité est que le premier propose un parcours au sein de données déjà inscrites dans le site et accessibles par différentes opérations alors que le second est plus ouvert et permet une contribution, c'est-à-dire l'ajout d'éléments divers (textes, images, sons) par les internautes, dont l'œuvre conservera la trace. Les degrés de l'interactivité varient du plus faible au plus élevé. Il ne s'agira pas ici de proposer un élément de mesure complet pour classer ces degrés, mais plutôt d'exposer un principe général et simple : l'interactivité est proportionnelle au degré d'ouverture de l'œuvre. Plus une proposition est ouverte, plus elle conservera les traces du passage des internautes, et plus important sera son niveau d'interactivité.

L'œuvre hypermédiatique aura donc à trouver un équilibre au sein de ce jeu périlleux que peut devenir l'ouverture con-

tributive. En effet, tout plaisir esthétique requiert un certain niveau de connaissance et de reconnaissance, lequel se conjuguera avec celui de la découverte, de la surprise et de l'inédit. Le défi de la rétention, capter l'attention de l'internaute et maintenir son intérêt, devient sérieux, le Web étant un espace de sollicitation infinie. Quiconque fréquente un peu les créations hypermédias découvre rapidement que les extrêmes peuvent devenir lassants, ne pas savoir comment manipuler un système trop ouvert qui ne donne pas d'informations claires à l'internaute est aussi peu motivant que de répéter de manière très monotone une même opération. La maniabilité relève de la jouabilité du dispositif, lequel, idéalement, devra maintenir l'attention et provoquer du plaisir par la découverte pour garantir sa survie. On apprécie ce que l'on comprend et ce qui nous surprend.

Le terme interactivité est parfois confondu ou donné comme synonyme d'immersion, laquelle fait aussi partie de l'horizon des études sur l'interactivité, leurs liens ayant été documentés et exposés de manière détaillée par la théoricienne du domaine littéraire Marie-Laure Ryan (2001). Sans vouloir faire une distinction trop primaire, disons que l'immersion et l'interactivité sont des notions complémentaires qui relèvent de paradigmes théoriques toutefois distincts, l'immersion désignant le segment « effets et affects » provoqués par la relation à l'œuvre (autant l'immersion physique que l'immersion psychologique), alors que l'interactivité décrit les liens pragmatiques et opératoires que le spectateur doit faire advenir pour activer et déployer le potentiel de l'œuvre. En fait, l'œuvre hypermédias est fortement interactive, mais son dispositif technique (accès sur ordinateur personnel, frontalité avec un petit écran, environnement physique domestique, plate-forme informatique diversifiée) peut parfois en freiner les effets immersifs. Si la sollicitation du spectateur est constante sur le Web, elle peut l'être tout autant hors de son petit écran. Bien entendu, des exceptions existent, ce qui nous rappelle le potentiel infini de l'art.

La dimension ludique comme stratégie de rétention

La recherche de l'équilibre entre l'inquiétante liberté de la découverte et la sécurité de la consigne a mené les créateurs à adopter un modèle gagnant, devenu au fil du temps une caractéristique récurrente des œuvres Web : le jeu. Proposant à l'internaute une énigme ou une quête, mettant à profit sa dextérité, ses connaissances, la vitalité de ses aptitudes déductives et logiques ou encore son envie de raconter et de se raconter, les œuvres ludiques permettent à l'internaute de se mesurer au dispositif, en découvrant et en surmontant des contraintes diverses.

Les exemples d'œuvres intégrant des stratégies de jeu ou se présentant comme jeux sont nombreux. Nous retiendrons ici le site *Every Day the Same Dream* (2009) de Paolo Pedercini pour son aspect critique et sa visée ironique. En effet, l'œuvre, bien qu'elle semble s'approprier plusieurs conventions des jeux vidéo, se présente davantage comme un anti-jeu, une parodie de l'univers mercantile des jeux de divertissement auxquels elle oppose la monotonie comme sujet de représentation et objet de la quête. Monotonie de la vie du personnage principal, qui revit chaque jour la même séquence de vie sans surprise, personnage anonyme dans une foule toute aussi monotone, monotonie également du dispositif qui offre relativement peu de choix à l'internaute, qui ne doit qu'activer les flèches pour le déplacement du personnage. La caricature est simple, amusante et efficace, et met en perspective les divers agents d'aliénation propres aux sociétés modernes : travail, capital, technologie. Dans cette parodie de vie qui très vite n'aura plus rien d'un jeu, le divertissement a un goût amer.

Ne perdons pas de vue que la perspective présentée ici décrit les relations aux œuvres hypermédias, qui se dis-

tinguent à plusieurs niveaux des jeux numériques ou des environnements immersifs (réalité virtuelle ou réalité augmentée) dont l'objectif principal est souvent l'oubli du dispositif au profit de la quête. Dans l'œuvre Web, l'aspect ludique de l'interactivité est intimement lié aux prescriptions pragmatiques proposées à l'internaute, ce qu'il faut faire et comment il faut le faire, lesquelles génèrent des habitudes et des rituels qui seront « transférables » à d'autres expériences.

Les rituels de l'interactivité

L'œuvre hypermédiate propose donc des expériences à la fois individuelles (comme pour toutes formes d'art dit interactif où chaque parcours est unique) et collectives, car il y reste tout de même la visée d'un partage, d'un certain consensus à la fois sémantique (ce qui est présenté) et pragmatique (ce qu'il faut faire pour accéder au contenu de l'œuvre). L'internaute devra générer une série d'opérations qui seront répétées par lui-même ou par la communauté des internautes et cette réitération confirmera les diverses caractéristiques de l'œuvre. Dans cette visée performative, l'œuvre Web n'est pas tant donnée comme rituelle que comme invitation à le devenir. Elle est pure potentialité car son déploiement dans l'espace et le temps ne repose sur aucun cadre fixe, préalable à son existence. Le faire individuel et le faire ensemble y sont aléatoires, variables et imprévisibles. L'ouverture contributive implique toujours un certain degré de variabilité.

L'œuvre se construit de la somme des itérations menées par sa collectivité d'internautes, des actions organisées par l'artiste à l'origine du dispositif et répétées par les spectateurs. Ces actions, ouvertes à des degrés variables, sont les gestes de manipulation des interfaces ainsi que les déambulations dans et à travers l'œuvre et peuvent être considérées comme autant de petits rituels Web, c'est-à-dire comme un ensemble d'actes formalisés, expressifs et symboliques (Segalen, 1998). Une définition à mon avis assez complète car elle couvre trois aspects importants du rituel dans le contexte qui nous intéresse : la prescription pragmatique liée à la « jouabilité » de l'œuvre (quoi faire et comment le faire), la possibilité de participer à un événement en réseau (joindre sa voix à la voix du groupe) et, enfin, la possibilité de participer à la création d'un univers symbolique par un code partagé.

J'ajouterai enfin qu'une terminologie propre au Web se développe depuis les dernières années pour désigner et décrire les diverses opérations liées au principe d'interactivité. Parmi les plus courantes : navigation à choix multiples, activation, insertion de textes, images ou sons, téléchargement, manipulation images textes sons, capteur de position, inscription en ligne, affichage aléatoire, participation involontaire et clavardage.

Le cimetière des données disparues

Il est relativement difficile de présenter un seul exemple pour illustrer le principe de l'interactivité. Toutes les œuvres sélectionnées pour cet abécédaire pourraient servir d'illustration. J'ai choisi *Le cimetière des données disparues* (2002) de BlueScreen car il synthétise plusieurs des aspects présentés plus haut tout en pointant la dimension aléatoire et éphémère des patrimoines informatiques. Une brève introduction poétique sur le principe de la perte mène l'internaute à la représentation géométrique d'un funérarium Web, une création collaborative générée par envoi de textes. L'internaute peut naviguer à travers les petites boîtes qui contiennent des données disparues et contribuer à l'œuvre en « enterrant » à son tour une donnée, par le biais d'un formulaire à remplir. Créée en 2002 et laissée en progression ouverte (condition essentielle de l'interactivité contributive), l'interface est fort peu spectaculaire mais relativement efficace. Elle conjugue

navigation et contribution tout en proposant une métaphore amusante de la fugacité des informations sur Internet. Le cimetière des données disparues est une œuvre toujours singulière, variable, qui déjoue tout principe de préservation et de conservation, une parodie de l'éphémère et des ratés de la mémoire des systèmes informatiques.

Références:

Couchot, E. (1998). *La technologie dans l'art*, Nîmes, Éditions Jacqueline Chambon.

Ryan, M.L. (2001). *Narrative as a Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore et London, John Hopkins University Press.

Segalen, M. (1998). *Rites et rituels contemporains*, Paris, Nathan.

Liens:

BlueScreen (2002) *Le cimetière des données disparues*. En ligne : <http://www.b-l-u-e-s-c-r-e-e-n.net/cimetiere/> (page consultée le 17 avril 2012).

Pedercini, Paolo (2009) *Every Day the Same Dream*. En ligne : <http://www.molleindustria.org/everydaythesamedream/everydaythesamedream.html> (page consultée le 17 avril 2012).

Fiches bonifiées du NT2:

Brousseau, Simon (2010) «Every Day the Same Dream» dans *Le répertoire des arts et littératures hypermédiatiques*, Laboratoire NT2, UQAM, Montréal. En ligne : http://nt2.uqam.ca/repertoire/every_day_the_same_dream/plus (page consultée le 17 avril 2012).

Gauthier, Joëlle (2009) «The Cemetary of Lost Data / Le Cimetière des Données Disparues» dans *Le répertoire des arts et littératures hypémédiatiques*, Laboratoire NT2, UQAM, Montréal. En ligne : http://nt2.uqam.ca/repertoire/the_cemetary_of_lost_data_le_cimeti%C3%A8re_des_donn%C3%A9es_disparues/plus (page consultée le 17 avril 2012).

Dossier thématique du NT2:

Tremblay-Godette, Gabriel (2011) *Jeux Vidéo à Dominante Herméneutique*, Dossier Thématique du Laboratoire NT2, UQAM, Montréal. En ligne : http://nt2.uqam.ca/recherches/dossier/jeux_vid_o_dominante_herm_neutique (page consultée le 17 avril 2012).



- Le projet ABÉCÉDAIRE est une initiative de Joanne Lalonde, Professeur au Département d'Histoire de l'art de l'Université du Québec à Montréal et Directrice du Laboratoire NT2 - UQAM
- Le projet ABÉCÉDAIRE est soutenu par le Laboratoire NT2 - UQAM