
Le plaisir de l'interactivité : stratégies de séduction de l'art numérique.

Célio PAILLARD

Acte – laboratoire MARS
Université Paris 1

18^{ème} section (Arts)

06 83 60 69 58

c.paillard@b.ulb.fr

MOTS-CLES :

Interactivité, plaisir, liberté, besoin, désir, séduction, manipulation, récompense, couple, machine célibataire.

RESUME :

Cette communication a pour objet d'exposer en quoi la promesse de plaisirs associée à la pratique de l'interactivité est un argument majeur des stratégies de séduction déployées par de nombreuses œuvres numériques. On verra comment elles mettent en scène la confrontation entre l'homme et la machine, qui rivalisent pour se manipuler l'un l'autre. L'interactivité conduit à une parade de séduction, où chaque protagoniste trouve son intérêt par l'entremise de l'autre, sans pour autant que cet échange ne les transforme. Le plaisir qui peut découler de cette relation conventionnelle est alors plutôt de l'ordre de la satisfaction d'un besoin que de la réalisation d'un désir.

INTRODUCTION

L'interactivité est souvent associée aux « nouvelles technologies », comme une nouvelle forme de communication offerte par les médias numériques, une forme qui romprait avec le schéma classique émetteur-récepteur, et attribuerait – enfin ! – à des machines les deux capacités simultanément, ainsi qu'en sont déjà pourvus l'ensemble des êtres vivants. C'est une qualité largement célébrée, en ce qu'elle permettrait à tout un chacun d'exprimer son sentiment, voire son point de vue, et d'être entendu, c'est-à-dire que son intervention provoquerait une réaction de la machine, non pas automatique, mais adaptée. Voici donc que l'individu pourrait reprendre une place déterminante, et peut-être maîtriser les activités dans lesquelles il doit être en contact avec des machines, et qui constituent une part importante sinon essentielle de nos vies !

Pour apprécier l'ampleur de cette révolution, il suffit de penser à l'incontestable progrès que

constitue la substitution des 3 ou 4 heures quotidiennes passées devant la télévision¹ par celles occupées par la consultation de Facebook et d'autres sites Internet, dont on ne peut douter qu'ils conduisent à l'émancipation – sauf à passer pour un rabat-joie réactionnaire². Ainsi que l'ont affirmé et l'affirment encore de nombreuses campagnes d'information, de promotion et de publicité, l'interactivité transforme nos façons de consommer, notamment des œuvres d'art, en introduisant une promesse de plaisir : une liberté d'action et les sentiments agréables, voire la satisfaction que celle-ci est censée procurer.

OUVERTURE, PARTICIPATION ET INTERACTIVITE

Dans les années 1950 et surtout 1960, des « avant-gardes » s'élevèrent contre ce qu'elles estimaient être une muséification de l'art. Elles dénonçaient l'anesthésie de ses principes actifs et transformateurs, résultat supposé de son cantonnement dans des espaces dédiés, hors de la vie quotidienne. De nombreux artistes organisèrent des actions afin d'étendre le champ de l'art à l'ensemble de la société, et d'impliquer les amateurs au-delà de la simple posture de spectateur. Performances de Fluxus, happenings d'Allan Kaprow, interventions dans la rue du GRAV, etc. devaient démocratiser l'art et favoriser une plus grande participation du public. En 1965, Umberto Eco exposa les fondements théoriques de cette ambition d'inventer *L'œuvre ouverte*, tout en montrant que c'était *a priori* une qualité de toute œuvre. Il prolongeait la pensée de Marcel Duchamp, selon qui « c'est le regardeur qui fait le tableau³ ». Il s'agissait d'amplifier ce mouvement, pour rompre avec l'isolement de l'œuvre.

En 1967, Guy Debord exposa ses thèses dans *La société du spectacle*, défendant l'objectif situationniste d'une dissolution de l'art dans la vie, c'est-à-dire la nécessité d'être chacun acteur de sa propre pratique⁴. S'opposant à la société de consommation naissante, il proposait de substituer au plaisir esthétique, contemplatif, passif, contraint souvent, un plaisir poétique, actif, autonome, et en cela facteur d'émancipation. Inventer sa vie devait être une démarche à la portée de tous.

Mais ce furent là les tentatives les plus radicales⁵, de nombreux artistes se contentant de laisser une place aux spectateurs, sans pour autant risquer de mettre en jeu la leur – le jeu, en effet, était cantonné à l'expérience de l'œuvre, et les règles en étaient fixées par l'artiste, que ce soit dans l'Op Art, l'art combinatoire et, plus tard, l'art électronique. Pourtant, les avancées

¹ Pourtant présenté comme un média « froid », c'est-à-dire à fort potentiel participatif par Marshall Mac Luhan dans *Pour comprendre les médias* (1964). Selon le rapport 2011 de l'institut Médiamétrie, les Français ont passé 3h47 en moyenne devant leur télévision cette année-là.

² Je fais ici référence aux discours de célébration du progrès, tenus aussi bien par des chercheurs (Joël de Rosnay, Pierre Lévy) que par la presse (par exemple, lorsque *Le Point* ou *l'Express* pointaient le « retard français » vis à vis d'Internet au début des années 2000). On peut par exemple s'intéresser au rôle récemment attribué aux réseaux sociaux dans les « révolutions arabes ». Lire sur le sujet *Facebook, anatomie d'une chimère*, de Julien Azam (Toulouse, CMDE, 2013).

³ S'agissant d'expliquer la portée esthétique de ses *ready made*, ou comment s'approprier un objet manufacturé.

⁴ Cette préoccupation concerne aujourd'hui encore de nombreux artistes, mais on peut se demander si, au-delà d'une ambition généreuse, elle ne s'explique pas par une volonté de justifier de l'intérêt et de la nécessité de leur position dans la société, comme passeur de culture.

⁵ Notant qu'elles se distinguent nettement, voire s'opposent à la démarche institutionnelle, aux visées plus modestes, aux dimensions contestataires désamorçées, d'une culture pour tous, ou, du moins, pour le plus grand nombre – réduite encore récemment à la « culture pour chacun ».

technologiques qui s'esquissaient alors annonçaient une rupture qualitative de la participation. Il fallut changer de concept pour décrire l'amplitude et la variété des interventions des spectateurs. L'interactivité s'imposa rapidement comme un critère distinctif de ce qui ne s'appelait pas encore « l'art numérique »⁶. Elle était convoquée comme un argument esthétique d'un nouvel art souffrant d'un déficit de notoriété, qui peinait à trouver sa place dans le champ contemporain. Aujourd'hui encore, elle tient un rôle déterminant dans les stratégies de séduction déployées par l'art numérique.

CONDUIRE DANS LE DROIT CHEMIN

Il faut distinguer « l'interactivité » comme concept de l'interaction qui se produit entre êtres vivants. Si cette dernière vaut comme référence pour la première, elle n'est pas imitée, mais simulée par la seconde. Certaines de ses qualités sont rejouées, sans pour autant rivaliser avec les formes qu'on trouve dans la nature. Pour s'en convaincre, il suffit d'observer les tentatives avortées des processus dits « émergents », pour produire intelligence et vie artificielles. Certes les technologies ont fait des progrès remarquables en ce domaine, mais elles restent limitées, tant en termes de performances que de qualités de comportements. À défaut de pouvoir attribuer à des machines, et aux œuvres qui les utilisent, une capacité d'interaction aussi étendue que celle de l'homme, il est néanmoins possible de concevoir une interactivité utile, fonctionnelle, qui fait suffisamment illusion pour permettre d'expérimenter l'œuvre, d'appréhender ses concepts esthétiques, mais aussi pour assurer la réussite des prétentions avant-gardistes d'une nouvelle forme d'art⁷.

Ce double enjeu, pour les artistes et pour le mouvement dans lequel ils s'inscrivent, explique l'attention soutenue qu'ils portent à ce point d'entrée dans leurs œuvres, et l'intérêt qu'ils ont à en contrôler la forme et l'ergonomie. Pour cela, ils programment l'interactivité : ils déterminent à l'avance quelles interventions des spectateurs pourront être prises en compte, et quels en seront les effets. La liberté d'action qu'ils leur « offrent » est encadrée, cantonnée à certains choix cohérents avec les enjeux esthétiques des œuvres. En canalisant les interventions par des interfaces contrôlées, « [...] l'interactivité [...] est ce par quoi toute actualisation, qui est le seul mode d'accès directement sensoriel à l'œuvre, est en même temps un mécanisme de la privation de toutes les autres occurrences possibles de l'œuvre [...] » (Pelé 2002 : 22). Et ce mécanisme est d'autant plus efficace qu'il invalide par avance toute transgression, inutile voire illégitime, puisqu'un cadre a été spécialement conçu pour l'expression des spectateurs⁸.

Pour s'assurer que leur œuvre, bien qu'ouverte, prendra la forme qu'ils souhaitent et sera appréciée à sa juste valeur, les artistes « dirigent les spectateurs », comme on dirige des acteurs⁹. Le plaisir qu'elle leur procure est donc moins une fin qu'un moyen, pour faire

⁶ Florent Aziosmanoff, aujourd'hui responsable du centre d'art numérique *Le cube*, à Issy-les-Moulineaux, expliquait en 1996, dans un numéro spécial de *Nov'Art* consacré aux *États généraux de l'écriture multimédia*, dans lesquels il est intervenu, « que ce qui caractérise le multimédia n'est justement pas son aspect multimédia, mais l'interactivité et plus encore les comportements que l'on peut y mettre » (Aziosmanoff 1996 : 6).

⁷ Pour une explication plus étayée de ce parallèle, lire ma thèse de doctorat : « *L'art numérique* », un nouveau mouvement dans le monde de l'art contemporain.

⁸ On peut également penser au cadre subtilement coercitif du système démocratique, qui restreint la liberté à des choix, qui ne peuvent être corrigés qu'en des occasions déterminées à l'avance et espacées dans le temps.

⁹ Cette comparaison est de Jean-Louis Boissier, inspirée de réflexions d'Alfred Hitchcock.

apparaître sous forme sensible l'œuvre qui restait jusque là virtuelle. Cet état potentiel, chargé de promesses, appelle « à être actualisé, dans le désir d'accès, de déclenchement, d'exploration et de découverte. » (Boissier 1996). Ce que Jean-louis Boissier appelait la « puissance dramatique du virtuel » excite la curiosité, bien qu'elle ne s'accompagne pas toujours du plaisir escompté. Celui-ci tient avant tout de l'argument publicitaire, avancé pour attirer les spectateurs. Car non seulement leur présence est nécessaire pour que l'œuvre acquiert le statut d'art, mais encore sont-ils mis à contribution pour la faire fonctionner, pour la sortir de sa configuration informelle : ils font office de déclencheurs, en mettant au grand jour son existence et ses qualités. « Ce sont les spectateurs qui, par le biais de l'interaction, donnent forme au processus artistique » (de Mèredieu 2003 : 146).

L'expérimentation est non seulement proposée mais aussi impérative : pour activer une œuvre interactive, il n'y a pas d'autre choix que de se prêter au jeu des choix. Dans le cas contraire, l'œuvre reste en sommeil et n'expose pas ses enjeux. On comprend que cela puisse préoccuper les artistes, pour qui « il s'agit moins de ménager la liberté du spectateur que de le placer dans un jeu de sollicitations, voire de contraintes ou d'abandon, nécessaires au fonctionnement de l'œuvre, c'est-à-dire au succès de la réception » (Boissier 2004 : 305-306), voire à la réception tout court !

PROMESSES ET RECOMPENSES

Réaliser une œuvre interactive suppose de composer un arrangement entre des objectifs esthétiques et des possibilités de manipulation. Celles-ci sont conçues en amont, en fonction de l'expérience de chaque artiste, de ses connaissances techniques et de ses références culturelles, afin de provoquer des comportements spécifiques parmi ses spectateurs potentiels. Ce souci du public – qui est aussi bien une attention qu'une préoccupation résultant de l'implication que l'interactivité exige du spectateur – glisse alors vers la définition de cibles, qui pourront être interpellées de manière pertinente ; cela doit augmenter les chances que cette adresse provoque une réaction de leur part. Les différents états de l'œuvre sont pensés, afin que les moments de latence soient reconnus comme tels, suspens de l'œuvre qui appellent l'interactivité, et que celle-ci retienne l'attention du spectateur/joueur, qu'elle lui donne envie de prolonger son expérience.

Les interfaces, accessoires et dispositifs invoquent un imaginaire technologique partagé, mélange d'expériences vécues (au bureau, en famille) et de projections littéraires ou cinématographiques (circuits imprimés, diodes clignotantes, boutons, interrupteurs, cadrans de toutes sortes, et autres accessoires popularisés par la science-fiction...). Cet imaginaire se nourrit de références à d'autres œuvres interactives, que les amateurs connaissent ou dont ils ont entendu parler, que les artistes reprennent, aménagent, détournent, ou transforment. La présence d'une souris, d'un joystick est perçue comme une invitation, dès lors que nous avons l'expérience de leur manipulation lorsque nous utilisons un ordinateur ou nous détendons devant un jeu électronique.

Mais d'autres dispositifs font également signe, que ce soit la présence incongrue d'un vélo face à un écran de projection (*Legible City*, J. Shaw, 1992), d'une lampe de poche à diriger vers un mur pour faire apparaître des plantes (*Phototropy*, C. Sommerer et L. Mignonneau, 1994-97), ou simplement des écrans occupant un espace plongé dans la pénombre, et dont on devine qu'ils peuvent être animés par l'intermédiaire de capteurs invisibles. Nous savons qu'un événement va se produire et nous l'attendons. Nous sommes confiants dans les progrès de la science, qui alimentent depuis longtemps une « fascination de la précision » (Teyssedre 1977 : 30), un émerveillement béat devant ses prouesses. Nous ne nous lassons pas de ce spectacle, d'autant plus captivant que nous n'en comprenons pas les mécanismes qui nous

sidèrent. Expliciter l'interactivité serait comme dévoiler les tours du magicien : ils perdraient de leur mystère en étant limités à un savoir-faire.

L'imaginaire technologique est d'autant plus convaincant qu'il se manifeste explicitement dans une mise en forme intelligente de l'œuvre. Les caméras installées à l'entrée de l'exposition du collectif UVA¹⁰ étaient visiblement associées à un mur d'images, composé d'une multitude de portraits animés. Un coup d'œil sur les spectateurs affairés devant les caméras permettait de comprendre le fonctionnement de l'installation (*Assembly*, 2011) et donnait envie d'introduire dans l'œuvre son visage réjoui ou une grimace bien sentie.

Cette boucle rétroactive ne saurait être réduite à l'ordinaire fonction de WYSIWYG¹¹. Plus que le moyen de vérifier la prise en compte de nos interventions et les effets qu'elles produisent, et comprendre les intentions de l'artiste comme le sens de son œuvre grâce à la didactique de l'interactivité, il s'agit d'une récompense à nos efforts et à notre participation. De nombreuses œuvres sont ainsi conçues, exigeant au préalable un engagement des spectateurs – souffler sur le pissenlit de *Je sème à tout vent* (M. Bret, E. Couchot et M.-H. Tramus, 1990), gesticuler devant l'immense écran de *Untitled (Shadow 3)* (S. Gupta, 2007) – avant de lui accorder une gratification – il ne reste que la tige du pissenlit, nos ombres projetées attirent de plus en plus de prothèses hétéroclites.

Et cette gratification est d'autant plus appréciée qu'elle semble avoir été gagnée par chaque spectateur, qu'il l'a méritée de par les actions qu'il a entreprises. Les formes d'activité les plus efficaces résultent souvent d'un dosage délicat, conjuguant une certaine forme de résistance (le niveau de difficulté, parfois renouvelé et renforcé avec la progression de l'intervention) avec le bénéfice de cadeaux symboliques : de belles images apparaissent, des papillons volettent sur l'écran (*Phototropy*), nos yeux partent en fumée pour avoir trop regardé notre image sur un écran (*The year's midnight*, R. Lozano-Hemmer, 2011). La frustration peut décupler la motivation des spectateurs aux prises avec une œuvre interactive. Mais, pour ne pas susciter de lassitude, elle doit être apaisée par des satisfactions renouvelées, chacune augurant d'un plus grand plaisir, à venir¹².

SEDUCTION RECIPROQUE

Cette stratégie de l'interactivité, alternant *ad libitum* invitation, récompense et retrait, était particulièrement évidente face au *Portrait n°1* de Luc Courchesne. Cette œuvre ancienne, datant de 1990, reprenait le dispositif d'une console d'arcade, telle qu'on en trouvait souvent dans les bars à cette époque : un totem à taille humaine, pourvu d'un écran dans sa partie supérieure, ainsi que d'une souris (à la place d'un joystick) pour communiquer avec le programme. Mais, cette fois-ci, l'objectif n'était pas de gober les pastilles et d'éviter les fantômes, d'écraser les champignons et de collecter les piécettes, ou encore de repousser les envahisseurs de l'espace. Il s'agissait plutôt de dialoguer avec une jeune femme dont on voyait une série de portraits photographiques, dans lesquels elle arborait des expressions différentes.

Pour cela, il fallait choisir parmi plusieurs questions proposées à l'écran, afin de poursuivre

¹⁰ Pour l'inauguration de la Gaîté Lyrique, à Paris, en mars 2011.

¹¹ *What you see is what you get* : « ce que vous voyez est ce que vous aurez », principe de l'interface de création permettant d'observer en direct les modifications qu'on apporte à un document visuel.

¹² Si on ne croise jamais de grand chef, à quoi bon faire un carnage parmi ses sbires, si le jeu vidéo ne propose que cette tâche fastidieuse ?

l'entretien et d'explorer de nouveaux embranchements de l'histoire. Confrontés à cette œuvre, nous nous apercevions rapidement que chaque choix nous engageait, en nous faisant avancer irrémédiablement dans l'arborescence. Au risque de nous aventurer dans un cul de sac, de nous heurter à une fin de non-recevoir de notre interlocutrice virtuelle, ce qui nous contraignait à nous questionner sur ce qui avait bien pu heurter sa sensibilité. Nous pouvions ensuite commencer une nouvelle partie, afin de tester d'autres arguments pour convaincre la belle.

Pris au jeu, nous réessayions, encore et encore, jusqu'à nous rendre compte que nous nous évertuions, depuis plus d'un quart d'heure, à séduire une machine que nous associons à cette jeune femme, imprévisible et butée, capricieuse. Cette opinion tenait moins d'un préjugé sexiste que des frustrations réitérées devant l'insupportable exigence de l'ordinateur. La négociation à laquelle nous sommes si souvent contraints, pour contourner ses résistances, était ici transposée en un jeu de séduction. La jeune femme apparaissait comme la personnification de la machine, accédant à un fantasme ancien, popularisé par la science-fiction, qui en fait notre alter-ego menaçant¹³.

Si l'interactivité met en jeu une certaine forme de réciprocité, ce sont dans les opérations de séduction auxquelles se livrent simultanément chaque œuvre et ses spectateurs, dans une rivalité visant à la manipulation, l'une se servant des autres pour qu'ils l'utilisent. C'est un jeu de dupes, parfois pervers, mais qui peut s'avérer très agréable, si tant est que chaque partie en accepte les règles et ne se fait pas d'illusions quant à ses limites. Et c'est surtout une conséquence de l'interdépendance du spectateur et de l'œuvre, au point que Florence de Mèredieu parle de « couplage de l'homme et de la machine » (03 : 157).

PARTIES DE PLAISIR

La contemplation esthétique peut procurer d'intenses plaisirs, mais ceux-ci sont rarement manifestes – c'est une cause de perplexité ou d'angoisse pour les artistes qui cherchent à connaître et à mesurer les « réactions des gens ». Les œuvres interactives sont visiblement plus parlantes que d'autres, de par l'amplitude des interventions qu'elles exigent, qui interdisent aux spectateurs de rester dans une confortable position de retrait face à elles. L'impératif de leur interprétation (comme on pourrait le dire d'un morceau de musique ou d'une pièce de théâtre) demande un engagement, la plupart du temps physique, qui s'apparente à une partie de plaisir.

Les intérêts des artistes et des spectateurs coïncident lorsque ceux-ci visitent les expositions de ceux-là. Ils viennent pour expérimenter les œuvres et ne souhaitent pas s'être déplacés pour rien. S'il leur arrive de rester interdits face à elles, ils cherchent des solutions pour les activer. Le plus simple est de prendre exemple sur les visiteurs qui s'activent déjà. C'est d'ailleurs sur cet effet de mimétisme que s'appuient de nombreuses stratégies de l'interactivité. Dès lors que l'œuvre a été « réveillée », l'entraide entre les spectateurs, la transmission du savoir, bref, l'intelligence collective se met à son service et permet de lui garantir un succès minimal.

La manipulation doit être non seulement évidente, mais encore visible. Elle est souvent mise en spectacle, avec l'accord tacite des spectateurs qui en deviennent les acteurs, avec pour rôle

¹³ Lorsqu'un savant fou ou un scientifique inconscient lui accordera la capacité de penser, cela remettra en question notre suprématie planétaire ; c'est pourquoi il faudra édicter des règles strictes et impérieuses (telles les 3 lois formulées par Isaac Asimov dans ses fictions) pour prévenir toute rébellion (comme celle de Hal, le super-ordinateur de 2001, l'odyssée de l'espace, refusant de s'éteindre).

d'assurer la répartition face à la machine. L'installation de capteurs, notamment de présence et de mouvements, favorise une interaction presque « naturelle », ample et explicite. Ils entraînent les spectateurs dans des chorégraphies que les autres visiteurs pourront observer. La véritable forme actualisée des œuvres inclue ses interprètes humains ; le jeu des acteurs est un des éléments clef du spectacle.

On voit ainsi des visiteurs danser, sauter, s'exciter devant des œuvres (*Paranoid Architecture* d'E. Vantillard, 2006, *Untitled (Shadow 3)*) ; avancer, reculer, faire des gestes, plusieurs fois, les corriger jusqu'à comprendre ce qu'ils déclenchent (*J'efface votre trace*, de Du Zhenjun, 2001, *Les mains*, M. Cros, 2004), rester immobiles le temps qu'il faut (*The year's midnight*), tenir en équilibre (*Le funambule* de M.-H. Tramus et M. Bret, 2000), se pencher devant un écran pour souffler sur un micro (*Je sème à tout vent*) ou prendre des poses devant une caméra (*Assembly*¹⁴). D'autres manipulent un joystick¹⁵ posé sur un socle, au milieu d'une salle, face à un écran de projection (*Sam*, P. Torson, 2002) ou s'activent avec une souris, dans une installation (*Nekropolis*, T. Bernstrup, 2002) ou devant un ordinateur de bureau (*Dieu est-il plat ?*, M. Benayoun, 1994). Et même ce type d'usage peut être mis en scène, dans des salles de consultation¹⁶ à mi-chemin entre cybercafés et *game-center* – auxquels ils sont apparentés.

PARADES EN SPECTACLE

Cet exhibitionnisme contraint explique pourquoi, malgré les promesses de plaisir liées à l'expérience de l'interactivité, celle-ci n'est pas sollicitée par bon nombre de spectateurs, qui préfèrent ne pas intervenir plutôt qu'exposer leur incompétence par un apparent mésusage des œuvres. Car, si certains spectateurs en regardant d'autres s'activer devant les œuvres, pour qu'elles leur offrent du répondant, est-ce uniquement dans un but d'apprentissage par mimétisme ? N'est-ce pas également une forme de voyeurisme, autorisé voire favorisé par l'occasion, recommandé par les usages et les pratiques communes d'exposition des relations hommes-machines ?

Celles-ci ne sont-elles pas le prolongement d'anciennes confrontations, de rivalités déjà jouées, qui certes pouvaient provoquer frustration et rancœur, mais permettaient aussi d'affirmer la puissance de l'homme par la domination de son partenaire ? Les évocations sexuelles de telles joutes étaient évidentes lorsqu'on assistait aux spectacles des parties de flipper ou des « jeux d'arcade ». Exutoires pour adolescents (entre autres), les salles de jeu où ces parties se déroulaient¹⁷ étaient souvent des espaces de rencontre et de drague ou, pour les

¹⁴ Ce que montre cette installation n'est pas seulement une galerie de portraits type et le rôle régulateur et normatif de la (vidéo)surveillance, c'est aussi la complaisance, voire le plaisir avec lequel de nombreux spectateurs s'exhibent et fournissent par eux-mêmes à des programmes les informations personnelles que ceux-ci n'auront pas besoin de leur soutirer. Ils ne se font sans doute pas d'illusion, mais peut-être se disent-ils qu'il reste une chance d'humaniser la machine ou que, du moins, cette illusion mérite d'être entretenue.

¹⁵ Un « bâton de joie » à la forme évocatrice, dont le nom est une métaphore explicite du type de plaisir qu'il procure.

¹⁶ Telles qu'elles ont été montées dans les expositions *Artifices 3* (Saint-Denis, 1994), *@rt Outsiders 3* (Paris, 2003) ou *Villette Numérique 2005* (Paris).

¹⁷ Elles ont quasiment disparu, victimes du succès de l'ordinateur individuel et de sa ludothèque associée. Il reste cependant des formes similaires dans certains cyber-cafés, notamment dans les pays à faible revenu par habitant. Mais les jeux qui y remportent du succès sont en réseau, ce qui renforce d'autant plus la coupure avec l'environnement physique, au profit de contacts avec des partenaires virtuels.

plus sordides d'entre elles, des lieux où se mesurer les uns aux autres, par ordinateurs interposés. Les spectateurs qui assistaient à ces défis mais refusaient de les relever n'en étaient pas moins fascinés par ces démonstrations de force, à travers ces sortes d'accouplements hommes-machines¹⁸.

Bien sûr, de telles manifestations de machisme brut se rencontrent peu dans les lieux cultivés, parce qu'institués comme tels par la présence de culture (et la nécessité de s'y comporter de manière appropriée). Cependant, il est possible d'en trouver des transpositions sous des formes plus élaborées, qui mettent en jeu des plaisirs multiples, selon des modalités complexes et subtiles, plus proches d'une sexualité adulte – basées sur des expériences vécues et résultant de négociations avec les règles et les normes usuelles. Ainsi est-il possible de jouer avec d'autres spectateurs par l'entremise d'une œuvre, en comparant les interactions (*Assembly*), en les effectuant de concert (*Untitled (Shadow 3)*), voire en prolongeant les interventions précédentes.

ONANISMES

Il n'est pas rare de constater que les technologies sont toujours loin de rivaliser avec l'intelligence humaine, et que leurs mises en œuvre ne remplissent pas toutes les attentes ou ne sont pas au niveau des espoirs fondés en elles. Malgré tous les perfectionnements engendrés par la programmation de comportements, par l'adjonction de capteurs, par la mise en place d'algorithmes de traitement du signal recueilli, et d'actionneurs pour exposer leurs prouesses, les œuvres interactives sont-elles autre chose qu'une nouvelle génération de machines célibataires ? Elles font illusion un temps, nous séduisent en semblant devoir satisfaire nos désirs, mais que font-elles de plus que de remplir les besoins qu'elles ont elles-mêmes suscités, pour pousser les spectateurs à les mettre en branle ?

Ceux-ci, au lieu d'être simples témoins de leur comportement foutraque, se trouvent engagés à y participer, et à faire côtoyer une sorte d'auto-érotisme avec celui exhibé par la machine. Ils s'observent eux-mêmes à travers les interfaces, l'interactivité qu'ils déclenchent ayant pour fonction principale de produire un effet miroir. Ils cherchent à séduire la machine pour adapter son comportement à leurs envies, pour y puiser une satisfaction, pour se rassurer également ; autrement dit pour vérifier leur pouvoir de séduction en le dirigeant vers eux-mêmes à travers le filtre de la machine. Ils y nourrissent la sensation, illusoire, d'être auteurs voire créateurs de l'œuvre, alors que celle-ci n'a fait que les utiliser, en ne leur concédant qu'un rôle honorifique, pour lequel ils sont totalement interchangeables : le rôle de faire-valoir auquel ils auraient souhaité cantonner la machine.

« J'ai tendance à croire que la vision courante de l'interactivité, celle de l'initiative attendue du spectateur, fait écran à la réalité des œuvres interactives. Ce sont d'abord des machines autonomes. La question de leur ouverture ne vient qu'ensuite. » (Boissier 04 : 289) L'interactivité peut être dirigée vers l'homme, mais, pour l'artiste et théoricien des arts numériques, ce n'est pas une nécessité. Il pense que si certaines œuvres prennent en compte un plus grand nombre de signes extérieurs, d'autres font dialoguer entre eux plusieurs éléments internes qui les constituent. Ce type d'œuvres, qualifiées de « génératives », est défendu par Florient Aziosmanoff, pour qui elles sont les formes les plus spécifiques de l'art numérique. Beaucoup fonctionnent sur les réseaux, étant développées avec les langages de programmation qui y sont utilisés. Il arrive également qu'elles prennent des configurations dans l'espace physique.

¹⁸ Il aurait été intéressant d'étudier ces rapports à travers le prisme des questions de genre.

L'une d'entre elles a été exposée par le directeur artistique du Cube lors du second festival *1er Contact*, que cette structure pionnière a organisé à Issy-les-Moulineaux, en 2005. À *distance* de Damaris Rich y apparaissait comme le portrait d'une jeune femme sur un écran encadré dans un élément de mobilier urbain. Son visage bougeait légèrement, donnant envie aux spectateurs d'interagir avec elle, comme cela semble être l'usage en cours en ce qui concerne l'art numérique. Mais c'était peine perdue, car l'œuvre était sensible à l'ensemble de son environnement, et le passant, même amateur averti, ne produisait pas suffisamment de perturbations pour attirer vers lui l'intérêt de la jeune femme virtuelle. Contrairement à son précurseur de *Portrait n°1*, elle était d'un tempérament indépendant, et n'avait pas besoin de séduire des spectateurs pour s'épanouir.

MANIPULATION CONSENTANTE

La relation de séduction mise en œuvre à travers des dispositifs interactifs ne peut être qu'essentiellement conventionnelle, parce qu'élaborée à l'avance et parce que ne s'adressant pas à une personne en particulier, avec ses désirs et ses envies propres, mais visant un groupe d'individus, dont l'homogénéité est justifiée par les généralisations qu'on leur attribue. La séduction de l'interactivité ne doit pas être sincère mais efficace, c'est-à-dire correspondre aux besoins supposés des spectateurs, et que ceux-ci endossent comme s'ils en étaient responsables.

À défaut d'être sincère, il peut être utile que l'interactivité paraisse l'être. Sa forme la plus opérationnelle donne le sentiment aux spectateurs qu'ils ont vraiment prise sur l'œuvre, quand ils ne font que la jouer selon les préconisations d'emploi. Et c'est précisément cette impression de liberté qui renforce l'emprise de l'œuvre. Il s'agit là d'un type de séduction que l'on pourrait qualifier de stratégique, en ce qu'il vise à obtenir un ascendant sur son objet, afin de le faire agir avant tout selon l'intérêt du séducteur. C'est un travail souterrain, d'aménagement d'une situation, afin d'emporter « naturellement » l'adhésion, sans que la manipulation soit soupçonnée.

Pour autant, on ne peut pas dire que les spectateurs ne soient pas du tout au courant de ce qui se trame et qu'ils soient « induits en erreur » ou « détournés du droit chemin », selon le sens (moral) premier donné à l'activité de séduction. L'intention des œuvres interactives est par trop explicite, et ses moyens trop apparents. Le risque est plutôt celui de la déception devant des résultats finalement trop attendus, où le plaisir associé ne semble que pouvoir être rejoué, dans une sorte d'échange d'insincérités : je prétends ne pas m'apercevoir que tu me séduis alors que je vois clair dans ton jeu ; je feins une satisfaction pour ne pas trop critiquer l'œuvre, et valoriser une expérience dont je suis en partie responsable ; l'œuvre et l'artiste n'en demandent pas plus.

En mai 1969, dans un texte publié dans la revue *Utopie* (n° 2/3), Jean Baudrillard s'insurgeait contre la « répression du désir », à travers sa canalisation, notamment par la publicité, sous la forme de « besoins », faciles à circonscrire et à combler. En revanche, « [...] l'exigence presque aveugle du véritable principe de plaisir, [c'est] l'exigence radicale de transgression, contre la collusion massive sous le signe de la satisfaction » (2001 : 35). Le désir, par nature inédit, changeant, incontrôlable ne se prête pas à la consommation, sauf dans le sens d'une combustion produisant de l'énergie. Mais il faut pouvoir toujours profiter de cette énergie, sans laquelle l'envie, y compris celle des marchandises, finirait par décliner. Cela explique le travestissement du plaisir des désirs vers les besoins, avec l'espoir de le renouveler indéfiniment.

Placées dans une situation comparable, les œuvres interactives sont contraintes de négocier avec les désirs des spectateurs, énergies qui les alimentent, leur permettent de s'actualiser et

de prendre toutes leurs dimensions. Mais, puisque ces désirs sont imprévisibles, ils sont encadrés par des interfaces, des choix, des modes d'emploi, des comportements recommandés. Et ceux-ci, pour être plus attirants, sont habillés d'une aura de liberté et du plaisir associé. Cela tient plutôt de la convention et de l'habitude que d'une croyance en ces arguments, mais la relation entre œuvres interactives et spectateurs n'en est pas moins acceptée, puisque ces derniers en ont intégré les limites, finalement accessoires en regard du bénéfice symbolique qu'ils trouvent à les manipuler.

TABLEAU DE CHASSE

On peut alors se demander si beaucoup de stratégies de séduction déployées par les œuvres interactives visent non pas à une qualité mais à une quantité, à une collection de rencontres, celles-ci étant réduites à des contacts opérants, faciles à constater et qu'il est possible de mesurer¹⁹. Le constat de l'accomplissement des œuvres vaut alors comme preuve de leur réussite, mais aussi de celle du contexte institutionnel dans lequel elles ont été accueillies²⁰. L'exposition aura rempli ses objectifs, non seulement parce qu'elle aura été largement fréquentée, mais encore parce que les œuvres auront été actionnées – ce à quoi de nombreux médiateurs s'emploient, en expliquant les règles du jeu des œuvres, leurs enjeux, et donc, en filigrane, ce que les spectateurs peuvent en retirer.

Pour autant, est-ce suffisant pour déterminer si les œuvres ont véritablement « fonctionné », si elles ont été convaincantes et ont remporté l'adhésion de leur public, si beaucoup de spectateurs ont été touchés et s'ils en ont retiré du plaisir ? Le risque serait que la focalisation sur la réussite de l'expérience de l'interactivité construise un paravent théorique masquant les pratiques des spectateurs, et que celles-ci se résument à des moments de vie, séparés, des sortes de passades esthétiques, parfois enthousiasmantes, mais dont les dimensions poétiques, propres à chacun, seraient marginalisées. Dans ce cas, il n'est pas certain qu'elles laissent des souvenirs marquants, faute d'un investissement choisi et d'un don volontaire – ce serait une sorte d'*entertainment* aisément consommable, un speed-dating avec les œuvres, un trophée de plus dans leur tableau de chasse ?

BIBLIOGRAPHIE

AZIOSMANOFF Florent

1996, *La naissance d'une écriture*, in *Nov'Art*, n°19, page 6.

BAUDRILLARD Jean

2001, *Le ludique et le policier*, in *Utopie*, n°2-3, Sens et Tonka, pages 15-38, première édition 1969.

BECKER Howard S.

1988, *Les mondes de l'art*, Flammarion.

BOISSIER Jean-Louis

¹⁹ En cela, on se rapproche de la logique comptable des statistiques de fréquentation des sites Internet, qui comptabilisent le nombre de visiteurs, la quantité de pages qu'ils ont affichées sur leur écran, et le temps pendant lequel le site est resté ouvert, sans pour autant pouvoir apprécier l'intérêt qu'ils y ont porté, ni même s'ils ont lu le contenu des pages.

²⁰ Ce qui conditionne, à terme, la perpétuation de leur financement.

- 1996, *Sur l'esthétique du virtuel*, in *Actualités du virtuel, Revue virtuelle*, éditions du centre Georges Pompidou.
- 2004, *La relation comme forme, L'interactivité en art*, éditions MAMCO.
- Collectif
- 2005, *1er contact, 2ème édition*, Archibooks, Le gac + Sautereau éditeurs.
- COUCHOT Edmond & HILLAIRE Norbert
- 2003, *L'art numérique, Comment la technologie vient au monde de l'art*, Flammarion.
- DANTO Arthur
- 1988, *Le monde de l'art*, in *Philosophie analytique et esthétique*, Meridiens Klincksieck.
- DEBORD Guy
- 1992, *La société du spectacle*, Gallimard, NRF, première édition 1967.
- DELEUZE Gilles & GUATTARI Felix
- 1980, *Mille Plateaux, capitalisme et schizophrénie 2*, Éditions de Minuit.
- ECO Umberto
- 1965, *L'oeuvre ouverte*, éditions du Seuil, collection Points Essais.
- FAYARD Pierre
- 2009, *Sun Tzu, stratégie et séduction*, Dunod.
- HEINICH Nathalie
- 1998, *Le triple jeu de l'art contemporain*, éditions de Minuit.
- JULLIEN François
- 2007, *La pensée chinoise dans le miroir de la philosophie*, éditions du Seuil.
- KISSELEVA Olga
- 1998, *Cyberart, un essai sur l'art du dialogue*, L'harmattan.
- MAC-LUHAN Marshall
- 2000, *Pour comprendre les médias*, Mame/Seuil, collection Points Essais.
- DE MÈREDIEU Florence
- 2003, *Arts et nouvelles technologies - Art vidéo Art numérique*, Larousse.
- MOULON Dominique
- 2011, *Art contemporain, nouveaux médias*, Nouvelles éditions Scala.
- PELÉ Gérard
- 2002, *Art, informatique et mimétisme*, L'harmattan.
- POPPER Frank
- 1993, *L'art à l'âge électronique*, Hazan.
- TEYSSÈDRE Bernard
- 1977, *Ars ex machina. L'art logiciel / visuel à combinatoire automatisée. Ses exploits, ses mythes*, in *L'ordinateur et les arts visuels, Dossiers Arts plastiques*, n°1, éditions du CERAP & du centre Georges Pompidou.