

Laurence ALLARD-CHANIAL

**LE SPECTATEUR DE LA FICTION INTERACTIVE.
VERS UN MODELE CULTUREL SOLIPSISTE ?**

"Le spectateur doit devenir acteur"¹. C'est en ces termes, qu'il y a peu, un ancien Ministre de la Culture, Philippe Douste-Blazy, redéfinissait la nouvelle mission, à l'aube de l'ère numérique, de ce lieu originel des institutions culturelles françaises, le Musée du Louvre. A travers cette injonction ministérielle, s'explique et se légitime un mouvement plus général, qui anime le champ culturel dans son ensemble, des manifestations artistiques aux réalisations audiovisuelles. En effet, qu'ils s'agissent des politiques culturelles, des programmes de la télévision française, l'art et de la culture se déclinent désormais selon une rhétorique activiste, délaissant l'une des catégories traditionnelles de définition du public, le spectateur. En raison de ses connotations de passivité et de contemplativité coupables, la position spectatorielle semblerait bien incongrue au sein de cette nouvelle "culture d'acteurs". Tel est peut-être le sens de cette injonction, à cette figure traditionnelle de la sphère esthétique moderne doit se substituer une figure hybride, nommons-la le "spect-acteur".

Et n'est-ce pas dans ce nouveau contexte culturel, qu'émergent aujourd'hui les réalisations numériques, produits des dernières technologies issues de la convergence entre les domaines audiovisuel, informatique et électronique ? Armées d'un argument de vente dernier cri, l'interactivité, n'incarnent-elles pas la radicalité de cette mutation culturelle, renvoyant définitivement la figure du spectateur aux oubliettes de l'histoire de l'art ?

Afin de décrire cette mutation, notre réflexion s'attachera plus particulièrement aux conditions de réception des oeuvres numériques inspirés des formes cinématographiques et audiovisuelles, à travers l'analyse de différents essais de fiction interactive. Nous pourrions alors nous demander quel modèle culturel génère de telles oeuvres numériques, au risque du solipsisme, en proposant une telle posture "spect-actorielle" ?

¹Entretien donné lors du Journal Télévisé de France 2 du 5 janvier 1995, dans un sujet consacré au Louvre et aux animations culturelles à y mettre en place autour du multimedia.

"Spectateurs, soyez tous acteurs !" : des politiques culturelles aux programmes télévisuels

Si cette nouvelle figure du spect-acteur est indissociable d'une mutation conjointe du rôle du public de l'Art et de l'audiovisuel, tentons, au regard de l'histoire récente des politiques culturelles et des dernières métamorphoses des genres télévisuels, une rapide généalogie de l'émergence de cette culture d'acteurs.

Les politiques culturelles, développées depuis ces dix dernières années et marquées par la figure du ministre J.Lang, peuvent être qualifiées d'activistes. Elles impliquent que la démocratisation culturelle, l'accès à tous à toutes les formes d'expression culturelles, doit s'effectuer en institutionnalisant un champ culturel où chacun est promu acteur, que ce soit du côté de la production comme de la réception. Ce mouvement a été inspiré par les aspirations d'A.Malraux bâtissant, les maisons de la culture comme les "nouvelles cathédrales de la France", chargées de diffuser la culture légitime au grand public. Elles sont encore redevables des actions dites socio-culturelles des années 1970, aménageant une légitimité aux formes culturelles dites mineures, longtemps dénigrées (cultures populaires, locales, ethniques, "culture de banlieues" etc.). C'est ainsi que se sont développés les festivals locaux, les fêtes urbaines consacrant des villes en lieux de spectacles, les habitants-spectateurs en co-acteurs, avec des professionnels, de manifestations artistiques². Par ailleurs, dans ce même registre, les politiques de démocratisation culturelle ont encouragé toute forme de pratique artistique, selon la définition élargie de l'animation socio-culturelle. Ainsi écoles de musique, MJC, associations culturelles, ateliers d'écriture sont-ils devenus ces lieux exemplaires de la pleine accessibilité de l'Art et de la culture³.

Et lorsqu'il s'agit d'évaluer les fruits de ces politiques, les enquêtes administratives manient une sémantique subtile définissant le rapport du public à la culture comme avant tout une "pratique". En étudiant leurs pratiques culturelles⁴ (qui va au théâtre, au cinéma ? qui lit quoi ? etc.), les français sont

²La journée nationale de la Fête de la musique marque le début de cette politique d'hybridation entre professionnels et amateurs (les spectateurs) de la culture. Depuis, au niveau local, des manifestations de ce type se sont multipliées, un festival entier leur a été consacré, Le Festival des rencontres urbaines, présenté à l'automne 1997 à La Villette. Pour des études de ces spectacles, cf *Annales de la recherche urbaine* n°70. *Lieux culturels*, 1996.

³Le succès de l'action de ces nouveaux temples de l'art, en plus des lieux de spectacle traditionnels se trouve mentionné l'une des dernières grandes enquêtes du ministère de la culture consacrées aux amateurs, même si nombre de ces activités amateur ont lieu en dehors des institutions culturelles. Une telle enquête semble avoir été motivée par l'ampleur prise par les pratiques culturelles amateur : 47% des français de plus de 15 ans ont pratiqué la musique, le théâtre, la danse, les arts plastiques ou une activité d'écriture pendant leurs loisirs", O.Donnat, *Enquête sur les activités artistiques des français*, Ministère de la culture, DEP, 1996, p.74.

⁴ Cf l'enquête d'O.Donnat et D.Cogneau, *Les pratiques culturelles des français (1973-1989)*, La Découverte - La Documentation Française, 1990, ainsi que celle consacrée aux amateurs, *Les activités artistiques des français*, Ministère de la Culture, DEP, 1996.

désignés comme les acteurs de la culture, au côté des praticiens professionnels, les artistes. Est décrit du côté du spectateur, du public, une relation à l'art qui n'est plus celui de la contemplation passive et élitaire d'une oeuvre. Ainsi est entérinée, par la grâce sémantique, une culture d'acteurs. Dans ce mouvement de démocratisation de la culture, ce ne sont plus seulement les hiérarchies entre les arts qui ont disparu, mais la configuration moderne de l'espace public esthétique, où se déploie(ai)ent spectateurs, critiques, auteurs autour des oeuvres, qui s'en trouve bouleversée.

Ces politiques activistes ont assurément porté leur fruit. Des formes d'expressions fleurissent dans des ruches artistiques multiformes. L'émergence de ce que certains nomment pompeusement la "cyberculture" ne constitue-t-elle pas la dernière application de ce slogan d'une culture par et pour tous ? Il est, en effet, symptomatique d'observer, à travers le réseau Internet en particulier, des formes d'expression singulières, tant dans leurs modes de production que de réception, émanant du chez-soi à travers des "home page"⁵. Elles sont, pour une grande part, une forme culturelle amateur, c'est à dire émanant de spectateurs, lecteurs se passionnant, ou déjà par ailleurs professionnels de l'informatique, de ces technologies numériques, s'y formant et bricolant leurs propres sites consacrés à leurs passions, hobbies, obsessions. D'une certaine façon, cette "culture" numérique est développée du côté de la réception, résolument par des "spect-acteurs".

Si ce nouveau paradigme des politiques culturelles a mis en forme une culture d'acteurs qui s'annonce comme celle, nous y reviendrons, de l'ère numérique, il est frappant d'observer que, parallèlement, dans le champ médiatique, c'est aussi le téléspectateur, figure emblématique de la passivité spectatorielle, qui a été sommé de quitter son salon et devenir un acteur de plein droit de la scène médiatique.

Tout d'abord, sur les plateaux des talk-shows, son témoignage et son message furent confrontés voire préférés aux analyses d'experts. L'omniprésence du téléspectateur, devant et derrière le petit écran a été consacrée de façon radicale, avec l'apparition des *reality shows* au début des années 1990. Ses expériences, mêlées aux reconstitutions scénarisées de ses aventures ou mésaventures. devinrent le sujet de ces émissions hybrides. Au même moment, ses propres images, les vidéos amateur, furent rendues publiques. Dans les rédactions des journaux télévisés, la chasse aux scoops tournés par des amateurs reste ouverte. Une émission d'un genre incertain, sorte de "bêtisier de la vie de famille", *Vidéo gag* (TF1), présente des vidéos domestiques nourries de quelques "gags" récurrents de la vie familiale (chutes de bébés, pitreries d'animaux domestiques). Cette logique de programmation sévit encore actuellement, puisque des émissions entières sont ou ont été consacrées à des téléspectateurs

⁵Pratiquement, à l'heure actuelle sont disponibles des logiciels de créations de "clubs thématiques" articulés autour de "passions", "hobbies"... Parmi les enquêtes sur cette question, cf notamment *Réseaux n°77*. Les usages d'Internet, mai-juin 1996 et "Portraits d'internautes remarquables" dans les numéros du *Monde-Télévision-Radio-Multimédia* durant le mois d'Août 1997.

ordinaires, exposant publiquement certains aspects de leur vie sentimentale et familiale (*Pour la vie*, TF1) ou de leurs talents cachés (*Je passe à la télé*, France3).

Le téléspectateur semble être devenu désormais la ressource première et le thème privilégié de programmes télévisés, qui ne s'embarrassent pas d'un sérieux mélange des genres. Serge Daney déclarait déjà en 1991, en toute lucidité, que "le PAF joue sa dernière carte affolée en procédant à une tentative de professionnalisation du téléspectateur"⁶. Elevé au rang de professionnel de la télévision, le téléspectateur jouera au scénariste, parfois à l'acteur, voire même au metteur en scène ou cameraman.

Les voies étroites de la création numérique : le cas du récit interactif et son spect-acteur.

Les discours des chantres du multimédia, dans le prolongement d'une telle logique de programmation télévisuelle, brandissent une semblable figure de spectateur actif, de co-acteur, de spect-acteur. Le théoricien du virtuel, Philippe Quéau, décrit avec exaltation ce spectateur-acteur des réalités virtuelles, pour qui "il ne s'agit plus de contempler, à distance et frontalement, l'image de quelque chose, mais de s'immiscer dans les interstices d'une réalité composite, mi-image, mi-substance"⁷. Le philosophe des réseaux, Pierre Lévy invoque un "explorateur actif d'un modèle numérique", un "visiteur des mondes virtuels", un "participant aux événements de la cyberculture"⁸, usitant de métaphores oubliées de la catégorie désormais suspecte de spectateur.

A l'heure actuelle, le futur multimédiatique peut s'imaginer de deux façons. D'une part, on projette d'explorer les territoires du virtuel, d'exalter le "jamais-vu" à travers des programmes à inventer de toute pièce. D'autre part, on se borne au recyclage high-tech d'un déjà-là, à la navigation numérique au gré de réseaux de services payants donnant accès à des programmes anciens (films, séries...), des compilations d'oeuvres d'art (le "musée virtuel" dont le rapport Théry fait grand cas⁹), des produits de l'édition et de la presse électroniques (journaux, encyclopédies, ouvrages spécialisés)... Cette seconde offre moins coûteuse est déjà disponible. Elle ne propose qu'une vaste entreprise de numérisation d'un fond d'images, de sons et de textes accumulés à travers des siècles de culture. Le caractère interactif de ces nouveaux services culturels, d'information et de distraction à domicile constitue l'innovation vantée. Mais cet argument de vente de l'interactivité ne passe-t-il pas la catégorie de "spectateur" par pertes et profits ? Relisons l'officielle description faite par G.Théry de "l'utilisateur" du "musée virtuel" : "la navigation numérique permet de passer de

⁶ Cf.S.Daney, "Pros et amateurs" in *Libération* du 9 novembre 1991.

⁷P.Quéau, *Le virtuel. Vertus et vertiges*, Champ-Vallon-INA, 1993, p.16.

⁸P.Lévy, *Cyberculture*, Editions Odile Jacob, 1997, p.172 et alli..

⁹G.Théry, *Les autoroutes de l'information*, Rapport au Premier Ministre, La Documentation Française, 1994.

l'image fixe au texte et au commentaire ou à l'image animé à partir d'impulsions personnelles, permettant à chacun de poursuivre sa propre imagination en quittant les groupes, en traversant les murs et les époques, d'opérer par analogie, ou de suivre un fil directeur, de faire des recherches..."¹⁰. A lire les descriptions iréniques de ce rapport sur les autoroutes de l'information, on comprend mal comment "développer son imagination" si on ne la nourrit pas d'autres choses que de ses "impulsions personnelles". Tel est l'enjeu et, peut-être, l'aporie principale des productions numériques, et principalement des fictions interactives.

Le récit de fiction dit interactif est caractéristique des produits culturels générés par la technologie numérique. Il repose sur le principe "esthétique" constitutif de cette technologie : l'interactivité. Ou plutôt, il hybride des formes culturelles déjà existantes, notamment cinématographiques, qui se trouvent métamorphosées en hypertexte brillant. Il prétend ainsi intégrer le spectateur de ces fictions au processus de scénarisation, en lui proposant un récit "ouvert" à différents possibles narratifs, et dont le choix lui revient *in fine*. En cela, ces fictions semblent bien s'adresser à un "spect-acteur"¹¹. Ce dernier point sera documenté en observant comment la posture spectatorielle se trouve concrètement activée dans ces différents récits. Avant de débiter cette analyse, il mérite d'être souligné que le "récit de fiction interactif" ne constitue pas un observable définitivement circonscrit. En effet, à cette date, il n'est encore possible que de typifier trois formes plus ou moins achevées de fiction interactive¹². Notre analyse s'appuiera donc autant sur des discours présentant des projets que sur des observations de la pratique concrète de ces récits¹³.

Fictions interactives proprement dites.

Ces récits se proposent donc d'associer le spect-acteur à leur processus d'écriture. Commençons donc par deux exemples de fictions interactives qui ne sont que des chimères, pour ensuite nous rendre virtuellement à Hollywood, en compagnie de S.Spielberg!

¹⁰G.Théry, op.cité, p.76.

¹¹Signalons cependant que la possibilité offerte au spectateur d'être acteur au sens physique d'une fiction, théâtrale, était au coeur du projet des "pièces didactiques" de B.Brecht. Chaque spectateur était invité à jouer ces pièces, dans un but didactique éducatif. La négation du rôle spectatorielle ici ne se double pas de celle de l'auteur, bien au contraire. C'est l'abîme qui sépare la fiction interactive des pièces didactiques."La pièce didactique enseigne du fait qu'elle est jouée, non du fait qu'elle est vue" (B.Brecht, "Les pièces didactiques" in *Ecrits sur le théâtre*, Arche, 1979, p.341). "Cette dénomination ne vaut que pour des pièces qui sont instructives pour ceux qui les jouent. Elles n'ont pas besoin de public"(op.cité, p.351).

¹²Comme l'a proposé F.Beau dans ses chroniques "Le salaire du cliqueur" dans *Les cahiers du cinéma*.

¹³D'un point de vue méthodologique, il s'agit d'une analyse interne de ces fictions interactives menées du point de vue de l'implication d'un type de spectateur. Il s'agit ici de dégager le statut spectatorielle particulier de la fiction numérique. Le spectateur de fiction s'élevant depuis les origines du récit une figure centrale dans la théorie de la culture. Ce faisant, nous nous basons sur une démarche de pragmatique de l'audiovisuel distinguant différents contrats de lecture, fictionnalisant, documentarisant... mis en oeuvre par le spectateur sur la base de déterminations textuelles. Sur ce point, cf R.Odin, "Pour une sémio-pragmatique du cinéma." in *Iris* n°8, 1988. Dans ce cadre théorique, le spectateur est à la fois un et multiple, comme l'écrivent F.Jost et G.Lebanc, *La télévision française au jour le jour*, Anthropos-INA, 1994.

Le spect-acteur-zappeur.

Parmi tant de nombreux projets, on peut citer celui d'un auteur hollandais. Au Milla 1997, M. Illman (Ikkeklikke Interactive Film Production) a proposé un concept de film ouvert à différents choix scénaristiques. Le spectateur les actualisant soit en cliquant soit en usant d'une télécommande. Ici la figure du "spect-acteur" rejoint emblématiquement celle du zappeur. L'introduction du support DVD au cours de l'année 1998 pourra vraisemblablement concrétiser ces projets de "télévision interactive", permettant des interventions diverses du spect-acteur, de la simple sélection de séquences, comme c'est déjà l'usage avec le Compact Disc Audio, à la mise en forme même du récit (personnages, angles de prises de vues...). Mais cette référence au modèle télévisuel contemporain ne va pas sans soulever quelques interrogations. De tels projets semblent d'abord s'adresser à un "spect-acteur" qui, à l'instar du zappeur, ne crée pas du sens, ne réordonne pas le flux télévisuel, comme certains utopistes des nouvelles technologies ont voulu le croire, mais s'adonne sans plus à l'ivresse de ce flux, s'abandonne à l'illusion d'une rétroaction possible sur celui-ci.

Le spect-acteur dans la machine.

Un autre exemple de projet de fiction interactive est celui de Kevin Brooks, chercheur au département de cinéma interactif de MIT. Intitulé *Crossing the street*, il est ainsi décrit : "chaque fois que l'utilisateur clique sur l'un des éléments représentés (personnages, situations, actions...), le système produit une nouvelle combinaison, une nouvelle interprétation de l'histoire, à la manière de Cent Mille Millions de poèmes de R. Queneau (...). Pas d'œuvres linéaires, mais des narrations complexes, décentrées, tous les angles de vision seront ouverts"¹⁴. La diégèse d'une telle fiction interactive se trouve réduite à des éléments minimums s'auto-organisant dans un système machinique. De telles propositions renvoient explicitement à un univers culturel sans auteur - Monsieur "Système" ne peut être sans rire comparé à Monsieur Queneau - et sans spectateur. Ce modèle culturel s'enracine dans un fantasme systémique, d'auto-organisation machinique. Mais soyons sérieux, la vie des machines nous intéresse-t-elle ?

Le spect-acteur à Hollywood : l'illusion de la scénarisation.

Il est cependant possible aujourd'hui de participer concrètement à l'écriture d'une fiction interactive. Avec *Faire un film* avec S. Spielberg, tout spectateur de

¹⁴Propos recueillis in *Libération* Multimédia, juin 1997.

Jurassic Park peut désormais écrire, réaliser, monter un film aux côtés des "meilleurs professionnels d'Hollywood". Cet individu incertain, solitaire face à l'écran et main sur la souris qu'est le "spect-acteur", après avoir été introduit dans la salle de "pré-production" par Spielberg lui-même, peut devenir scénariste d'un film. Une histoire de condamné à mort par erreur ayant déjà été "approuvée par le studio", le spect-acteur apprenti scénariste doit simplement choisir de quel point de vue sera écrit le récit. Une page apparaît alors mentionnant deux choix de point de vue à cliquer : celui du prisonnier, celui de la fiancée du prisonnier. Deux scénaristes vont aider à mener à bien cette illusoire écriture d'un scénario. Assis devant une table où trônent des ordinateurs et des piles de dossiers, ils se présentent eux-mêmes comme "Ted et Terry, scénaristes d'*Aladin et les meilleurs à Hollywood pour tourner des histoires de prisonnier*". Les deux compères demandent alors au "spect-acteur" s'il veut participer à l'écriture du scénario ou s'ils doivent l'écrire seuls. Dans le premier cas, il est proposé à l'homme ou la femme à la souris de choisir l'ordre de différentes séquences que ses deux interlocuteurs se feront une "joie d'écrire". A chaque séance choisie, le spect-acteur se voit récompensé d'un vibrant "très bon choix" de Ted et Terry. Enfin, ils accueillent le devoir accompli avec enthousiasme : "ce scénario est grand!", jurent-ils. Qui en doutait ?

A l'école du cinéma multimédiatique, la pédagogie rime un brin avec démagogie. Et si le "spect-acteur" a décidé de pas tomber dans le jeu de l'illusion de scénarisation et à songé à faire jouer le hasard dans l'écriture interactive en ordonnant les séquences de l'histoire de façon erratique, rien ne passe, hélas! Le scénario s'écrit, avec les mêmes compliments de Ted et Terry, dans un ordre qui semble prévu d'avance. La machine hollywoodienne fonctionne aussi sur PC ou MAC. Le "spect-acteur" se décrit ici comme plutôt l'acteur passif d'un système culturel qui décidément ne nourrit plus son spectateur.

Le movie-game ou le spect-acteur-joueur.

Une seconde forme de fiction interactive est constituée par un genre hybride : le "game-movie" ou film-jeu. Il s'agit d'un jeu vidéo qui reprend l'univers, le décor, les personnages et par bribes certains événements de l'histoire du film dont il s'inspire. Un exemple français est celui de *La cité des enfants perdus* de Caro et Jeunet. Du point de vue des industriels, l'avenir stratégique des compagnies audiovisuelles américaines devait reposer sur une intégration horizontale du film au jeu vidéo. Cependant l'insuccès public des jeux vidéos issus de films, hormis le cas du jeu vidéo *Jurassic Park* a nécessité la reconsidération de cette stratégie. Time Warner a ainsi vendu sa filiale Time Warner Interactive. L'insuccès peut être expliqué d'abord par l'étroitesse du public concerné, essentiellement un public d'adolescents passionnés pour ne pas dire plus des jeux

vidéos. Mais, une raison de nature esthétique, concernant justement le rôle assigné au spectateur peut être soulevée.

Dans cette perspective, l'observation confirme le statut spectatorial hybride de ce type de production. De certains jeux vidéos, le film-jeu a la plupart du temps repris le principe de la caméra subjective renvoyant au regard du joueur. D'autres fois, de l'univers cinématographique, il utilise la possibilité des différents points de vue sur un même décor, objet... Dans tous les cas, le "spect-acteur" de ces produits est un spectateur sachant jouer. Or la posture du "joueur" de jeu vidéo diffère quelque peu de celle d'un spectateur de films. Bien que toutes deux échappent au registre de l'action réelle, le mode d'agir du spectateur fictionnalisant est à la fois celui de l'identification et de la distanciation tandis que le joueur évolue dans un registre ludique de pure distanciation, qui ne ressort ni du monde réel ni du monde imaginaire. Quand le spectateur d'une fiction dit "je sais que ce n'est pas sérieux mais j'y crois", le joueur répond "c'est juste pour rire !" ¹⁵. Pour réaliser un tel mariage contre-nature, le film-jeu propose dans la grande majorité des vues subjectives. Il s'agit là d'un procédé permettant de positionner le spectateur en "spect-acteur". En effet, en l'absence de personnages et de leurs regards sur la diégèse de ces films-jeux, la vue subjective fonctionne sur la seule identification primaire au dispositif de prise de vue. Elle renvoie directement au regard du spectateur, l'entretenant plus efficacement encore sur l'illusion d'être à l'origine de ce qui est perçu ¹⁶. L'identité spectatorial se construit également par le jeu des identifications secondaires, ces fameuses "identifications aux personnages" auxquelles nous invitent les fictions cinématographiques traditionnelles. Dans le cas du film-jeu, aucune trace d'alterité n'est relevable. Mais d'autre part, le sujet n'est pas "tout percevant" pour reprendre une expression de Christian Metz, puisque sa perception, soumis à la rhétorique propre au vidéo, est suractivée, surexcitée à chaque coup à jouer en attendant le prochain.

Par tous ces traits, le "spect-acteur" du film jeu échappe définitivement au statut de spectateur proprement dit. L'étude de la posture spectatorial nous enseigne ainsi que le statut paradoxal du "spectateur-joueur" se dénoue plutôt en faveur du second. Le film-jeu incorpore plutôt la diégèse d'un film comme décor de fond et appartient plus fondamentalement registre du jeu vidéo.

Un conte interactif : le spect-acteur mis en abyme.

Une dernière forme peut être qualifiée de fiction interactive : le conte interactif. Un des rares exemples en est *Le roman de Lulu* de Romain Victor Pujebet ¹⁷, décrit sur la quatrième de couverture comme un "conte interactif

¹⁵Sur ces questions largement débattues, nous nous référons notamment à J.Searle, *Sens et expression. Etude et théorie des actes de langage*, Le Seuil, 1979 et J.Huizinga, *Homo ludens*, Gallimard, 1951.

¹⁶Nous nous référons ici aux analyses de C.Metz, dans *Le Signifiant Imaginaire*, 1977, C.Bourgeois ed.

¹⁷ Flammarion, 1995, 113 pages. Auteur également de *La reine des neiges*, inspiré d'un conte d'Andersen.

moderne à lire, à écouter et à cliquer pour garçons et filles dès l'âge de 5 ans". Ce conte est divisé en neuf chapitres. Il était une fois une petite princesse, Lulu, quelque peu solitaire et qui un jour tombe nez à nez avec Mnémo, un robot tombé de la planète Solus. La petite fille va alors l'accompagner, de la jungle à la banquise, à la recherche de sa soucoupe volante.

Il est possible de lire cette histoire présentant une configuration narrative classique avec un début, un milieu, une fin, de façon linéaire, comme on tourne les pages d'un livre ; soit encore de la faire raconter par une voix masculine ; soit enfin, de naviguer dans le récit en cliquant, sur les pages "chapitre", un paragraphe. Il s'agit donc d'une hypertextualité minimale. Mais il est aussi possible, ponctuellement, de voir et d'entendre des passages de cette histoire. L'interactivité réside dans la possibilité de faire s'animer les illustrations qui parsèment les pages du texte. Le "spect-acteur" clique et selon les cas, une sonorisation d'ambiance se fait entendre (tam-tam pour le chapitre "Dans la jungle" etc...), l'illustration à l'encre de chine s'orne de couleur ou enfin une image fait place à une petite séquence animée présentant des échelles de plans et des angles de prise de vue variés. Ces illustrations et leurs animations allient des styles graphiques hétérogènes : des gravures, s'inspirant des oeuvres de Gustave Doré, aux images de synthèse pour la représentation de Mnémo, en passant par la vidéo pour celle du personnage de Lulu. Une telle juxtaposition génère une iconographie hybridant les formes et les styles, qui constitue l'une des marques de fabrique reconnaissable de cette production numérique.

Une telle technique du collage semble parfaitement adaptée à la teneur du récit lui-même. Si *Le livre de Lulu* peut se lire au premier degré comme une histoire d'amitié entre deux êtres un peu perdus dans l'univers terrestre, nous comprenons de façon assez explicite que Lulu représente un "être d'images, d'encre et de papier", réclamant sans cesse d'être ramenée dans son monde, "son livre" ; et que Mnémo n'est qu'une créature née de la fée informatique, mentionnant ses problèmes de "microprocesseurs ou de mémoire vive" à la moindre défaillance. Ce conte ne raconte finalement rien d'autre que l'histoire de la rencontre entre le livre traditionnel et le CD-ROM. Il se clôt ainsi par une séquence animée dans laquelle Mnémo, quittant la terre pour la planète Solus, réussit à s'emparer du *Livre de Lulu*, ouvert à la page "FIN", emportant désormais la petite princesse toujours avec lui. Cette dernière page, le spect-acteur la retrouve plein cadre sur l'écran. En se clôturant sur un effet de mise en abyme, ce conte interactif conjugue l'hypertextualité sur le mode de la réflexivité. Or, dès le milieu du récit, on peut lire de nombreuses thématisations de cette hypertextualité réflexive, principe narratif de ce conte interactif. A travers ces allusions explicites au récit en train de se lire, de se voir, de s'entendre ou vantant son interactivité, c'est l'histoire du conte interactif lui-même qui se déroule.

La rencontre entre le principe d'interactivité et le conte pour enfants semblait pourtant quasi-naturelle. En effet, l'un des premiers rapports que nous entretenons avec le récit est médiatisé par les dialogues qui se nouent entre

parents et enfants autour de la lecture d'un conte. En cela, le conte pour enfant, depuis des siècles, a toujours été un conte interactif. Il est cependant remarquable que l'une des premières réalisations de récit interactif propose une forme aussi réflexive, louant les vertus de sa propre hypertextualité. Le spect-acteur auquel s'adresse cette production multimédia ressemble plutôt à un lecteur ou un spectateur fictionnel de l'âge du récit moderne et non à celui des contes d'enfants. Après être devenu un acteur, le spectateur doit encore devenir un adulte. Il ne peut être en aucun cas un spectateur ou un lecteur lisant et regardant un récit avec les yeux incrédules d'un enfant. Un récit, comme celui du *Livre de Lulu*, propose peut-être un monde imaginaire à habiter, mais parle d'abord, dans un geste égocentré, de lui-même, c'est-à-dire de l'invention du multimédia dont il assure efficacement la promotion.

A travers cette série de rapides observations du dispositif spectatorial des fictions interactives, l'argument de l'interactivité ne repose-t-il pas sur une conception devenue négative du spectateur ? Soupçonné de passivité, celui-ci doit devenir acteur, ne cesse-t-on de lui dire, en lui proposant différentes postures spectatoriennes exogènes au modèle de la fiction cinématographique, sur lequel se base en premier lieu le récit interactif : le zappeur zélé, le metteur en scène à succès, le passionné de jeu vidéo, le lecteur du nouveau roman...

Au-delà de ce modèle spectatorial ainsi promu ne faut-il pas interroger, au regard tant des politiques culturelles que des nouveaux programmes télévisuels et productions numériques, une philosophie esthétique implicite. Celle-ci n'est-elle pas marquée par un *préjugé anti-spectacle*, qui dominerait le champ culturel contemporain dans son ensemble, et à qui à terme pourrait légitimer un horizon culturel solipsiste ?

La force du préjugé anti-spectacle. Vers une culture solipsiste ?

On doit s'interroger sur les fondements de ce nouveau modèle du rapport à l'art diffusé dans les discours et mis en oeuvre dans les réalisations culturelles. Dans le cas particulier du récit de fiction et son spectateur, la mutation plus générale qu'exprime cette culture d'acteurs est paradoxale : elle revient à gonfler d'importance le spectateur, tout en lui ôtant les ressources nécessaires pour exercer pleinement son rôle.

En effet, le principal enseignement de l'herméneutique du récit, de P.Ricoeur en France et H.R Jauss en Allemagne¹⁸, porte sur la définition même du récit et de sa réception par un lecteur ou un spectateur. Depuis Aristote, le récit de fiction se

¹⁸Cf H.R Jauss, *Pour une esthétique de la réception*, Gallimard, 1978.

caractérise comme une représentation d'actions présentant une forme temporelle close. A travers l'acte configurant, à la source du travail de récit, et notamment l'ordonnancement temporel clos, s'ouvrent et se déploient de nouvelles dimensions de la réalité. Et la force heuristique de la fiction, comme le rappelle si justement la lecture des travaux de P.Ricoeur¹⁹, réside dans son pouvoir de redescription de la réalité. Autant de "propositions de mondes" sont proposées au lecteur d'un roman, au spectateur d'une fiction audiovisuelle. En acceptant les jeux de l'imagination, en se soumettant à une expérience complexe d'identification et de distanciation, le spectateur d'une fiction se voit proposer de nouvelles possibilités d'être au monde. Les contenus d'expériences ainsi offerts sont précieux, car à travers l'activité de réception d'un oeuvre²⁰, le spectateur ou le lecteur s'approprient des ressources symboliques, qui vont venir irriguer leurs propres interprétations. A travers la projection d'une identité temporairement narrative, le sujet peut alors se comprendre lui-même, s'ouvrir à d'autres, se construire comme un autre. En cela, un texte de fiction est par définition "ouvert", il n'atteint sa signification plénière que par l'acte de la réception, consistant en une appropriation de propositions de mondes venant d'Autrui. Le récit de fiction, théâtrale, littéraire ou cinématographique, quel que soit sa qualité, remplit donc des fonctions culturelles de premier plan. Il participe à la production et à la reproduction d'un matériel symbolique commun à nos sociétés modernes. Or si les variations imaginatives permises par toute fiction sont parties prenantes de la formation pratique, sociale et individuelle des acteurs sociaux, les créations numériques doivent être à même de remplir cette fonction de production d'identités. Elles doivent offrir à un sujet des propositions de mondes qui le constituent comme spectateur, quand celui-ci, dans l'activité de réception, les fait siennes. En ce sens le cercle herméneutique de la compréhension rejoint ce "cercle de la subjectivité" que J.M Ferry décrit ainsi : "pour qu'il y ait récit, il faut que le texte ait été reçu puis mis en forme par un sujet, mais pour qu'il y ait sujet, il faut le matériel symbolique qui constitue le *répondant* susceptible d'élaborer le texte en récit"²¹.

Or que se passe-t-il lorsque les entrepreneurs de la création numérique en viennent à vouloir associer le spectateur ? Ne lui proposant, comme c'est le cas dans les fictions interactives, non pas des textes par définition "ouverts", mais davantage une liste d'instructions erratiques, venant d'on ne sait qui, ne menant souvent nulle part et renvoyant ses propres choix, sélections..., ce spect-acteur est fondamentalement abandonné à lui-même, englué dans un univers de sens et d'expériences auto-centrés et par conséquent appauvri, faute de ressources symboliques venant le nourrir, l'ouvrir à l'altérité et développer ce moteur de l'action qu'est l'imagination. Ce n'est pas seulement la position du spectateur,

¹⁹cf P.Ricoeur, *Temps et Récit*, t.3, Le Seuil, 1985 et également *Du texte à l'action. Essais d'herméneutique*, II, Collection Esprit/Le Seuil, 1986.

²⁰Sur l'introduction de cette notion pour les études audiovisuelles, Cf notre article, L.Allard, "Dire la réception. Culture de masse, expérience esthétique et communication" in *Réseaux. Les théories de la réception*, n°68, 1994.

²¹J.M Ferry, *Les puissances de l'expérience*, Cerf, t.2, 1991, p.78.

coextensive de propositions de mondes, qui se voit fragilisée dès lors que le spectateur est érigé en co-acteur des réalisations numériques, c'est l'ensemble du champ culturel dans sa configuration moderne qui se trouve affecté par l'émergence d'une forme culturelle éminemment individualiste. Les fictions interactives, aux côtés des pages personnelles artistiques ou culturelles sur Internet, du musée virtuel ou de la télévision interactive, mettent en forme une cyberculture, une forme culturelle générée par la technologie numérique, typique de ce que nous avons décrit comme une "culture d'acteurs". Centrée sur les passions individuelles de tout à chacun mises en réseaux, sur les curiosités, manies voire obsessions de "spec-acteurs" promus co-auteurs de textes hybrides, elle peut se définir essentiellement comme une culture du "je" au risque du solipsisme esthétique. En suggérant ici à la notion de "culture solipsiste", nous ne voulons pas tant rappeler que les produits créés grâce à la technologie numérique développe une culture de l'écran s'adressant à un individu solitaire et muré dans la sphère privée, preuve supplémentaire de l'individualisme radical de cette fin de siècle, mais pointer la philosophie esthétique implicite à l'émergence d'une telle forme culturelle.

Le spectateur ainsi glorifié mais désarmé semble être celui d'un monde audiovisuel et culturel se méfiant de lui-même, nourri de ce que nous pourrions nommer, un *préjugé anti-spectacle*. En effet, la critique de la société du spectacle ne s'écrit plus aujourd'hui uniquement dans des pamphlets. Elle anime explicitement non seulement la réflexion déontologique des journalistes mais aussi implicitement la création des nouveaux supports numériques. L'injonction illusoire conférée au spectateur de devenir un "co-acteur" de la création numérique s'enracine dans un *préjugé anti-spectacle* généralisé. Énoncé depuis Jean-Jacques Rousseau jusqu'à Guy Debord, ce *préjugé anti-spectacle* se nourrit aujourd'hui de l'excès de mises en scène télévisuelles²². Le caractère problématique de cet horizon culturel privatiste et la nécessaire sauvegarde du rôle spectatorielle appellent des réponses d'ordre esthétique. Combattre le *préjugé anti-spectacle*, c'est combattre ces discours et ces programmes qui nous ont fait douter, nous spectateurs, de la force heuristique de la forme-spectacle et notamment du spectacle des actions fictives. Pour cela, peut-être faudrait-il commencer par réhabiliter la fonction sociale même du spectacle et de la fiction et se démarquer du préjugé anti-spectacle qui domine la culture en cette fin de siècle. Le combattre, c'est encore inviter à la formation esthétique d'auteurs, se réappropriant artistiquement ces dernières technologies numériques²³. En deçà du principe même d'interactivité, toute oeuvre s'adresse à un tiers, quelle que soit la nature du rôle confié au

²²L'émission *Arrêt sur image* (La Cinquième) est caractéristique de cette double méfiance généralisée, légitime mais souvent excessive, à l'égard du spectacle télévisuel. Elle se propose de former le spectateur à "décrypter l'image", comme si, à l'école, l'on y décryptait les romans et l'on apprenait à s'en méfier car ils ne sont pas vrais.

²³L'appropriation esthétique des dernières technologies numériques par le cinéaste C. Marker dans *Level Five* (1997) semble entériner la possibilité d'une médiation publique - l'exhumation d'un épisode de l'histoire de la seconde guerre mondiale, la bataille d'Okinawa - d'une oeuvre qui se présente aussi comme un culte des morts assisté par ordinateur.

spectateur, qu'il soit plus ou moins associé à son processus de création, si elle est encore porteuse de sens et d'affects à destination d'autrui.