

# L'interaction et la narration, une nouvelle approche du temps

Antonin Jousse - Doctorant en Arts et esthétique de l'art à l'Université de Valenciennes et du Hainaut Cambrésis (CALHISTE)

En étudiant les travaux d'artistes contemporains utilisant des technologies numériques interactives, j'ai pu constater une évolution singulière dans la manière de narrer une histoire. L'interactivité remet en question la linéarité et l'unilatéralité de la narration par la mise en relation des deux entités que sont les œuvres et les spectateurs. Cette possibilité est produite par l'évolution des méthodes de diffusion apportées par des technologies nouvelles telles que les *smartphones*, les objets connectés et la démultiplication des capteurs. Ces outils entraînent des possibilités d'interactions et donc des méthodes de narration renouvelées.

En m'appuyant sur deux projets de création interactive qui convoquent des méthodes de diffusion différentes, je vais mettre en évidence une mutation significative de certaines structures narratives. Pour ce faire, je vais m'appuyer sur la temporalité de l'expérience interactive des spectateurs de sorte à démontrer l'influence qu'elle a sur l'écriture. Cette question permet d'aborder une relecture de la narration à travers le prisme de l'interactivité des publics ainsi que des expérimentations autour de ce type de dispositif<sup>1</sup>. L'objectif étant de croiser définitions empiriques et expérimentations artistiques afin d'identifier des méthodes d'écriture dans le cadre de créations artistiques interactives. Cette relecture est abordée selon deux axes : la réception de ce type d'œuvre par les spectateurs, puis l'écriture de l'interaction par l'auteur.

Ce texte s'appuie dans un premier temps sur une contextualisation du corpus, à la fois néomédiatique et artistique, puis sur la définition de l'interaction, de la narration et de leurs spécificités temporelles. Nous envisagerons enfin comment ces définitions peuvent être à l'origine de formes narratives nouvelles.

## L'histoire des nouveaux médias et de leurs utilisations dans l'art contemporain

Avant d'exposer les concepts de narration et d'interaction, je vais situer ces définitions dans une histoire qui est double. Dans un premier temps, l'histoire des technologies informatiques et de la naissance par ce biais des nouveaux médias et dans un second temps celle de leur utilisation dans l'art contemporain. De cette chronologie découlent les œuvres interactives étudiées par la suite.

La machine à tisser de Joseph Marie Jacquard (1801), le modèle mathématique d'Alan Turing (1936) ou encore l'IBM *Automatic Sequence Controlled Calculator* de Konrad Zuse (1943) ont le même objectif : ils cherchent à programmer une ou plusieurs commandes qui seront ensuite répétées par la machine. L'informatique naît de ce constat de contrôle et d'automatisation d'actions propre à la révolution industrielle du début du 20<sup>e</sup> siècle. Ces systèmes de commande apportent une nouvelle façon de créer et de modifier des objets. L'arrivée de la numérisation,

---

<sup>1</sup> Un dispositif est un ensemble d'éléments agencés dans un but précis. Dans le cas présent, il s'agit de la manière dont les artistes créent du sens en associant des images, des objets, des interfaces ou encore des sons.

c'est-à-dire de la transformation d'un objet en données numériques, permet une variabilité sans précédent. C'est ce que Lev Manovich traduit par le terme de « remédiation<sup>2</sup> », autrement dit un reformatage des médias traditionnels par l'ordinateur. Il y voit deux intérêts : une représentation numérique<sup>3</sup> (qui peut être décrite mathématiquement) et une modularité<sup>4</sup> possible grâce à cette représentation. L'arrivée et l'évolution de l'informatique pour le grand public (à la fin des années 1970) et la mise en réseau (avec la création du World Wide Web en 1990) vont démultiplier l'accès à ces possibilités.

C'est avec l'objectif d'expérimenter le potentiel de cette notion que Billy Klüver et Robert Rauschenberg regroupent en 1965 des artistes et des ingénieurs pour une expérience unique. De ce projet de recherche interdisciplinaire vont naître, du 13 au 23 octobre 1966, les *9 Evenings : Theatre and Engineering*. Par la réalisation de dix performances, ce groupe atypique va questionner la mise en scène de corps augmentés, le rapport entre vidéo et temps, la mise en boucle d'éléments visuels et chorégraphiques. De nombreux artistes vont utiliser des technologies comme médium pour changer la relation aux images. Par exemple Jeffrey Shaw avec son dispositif *EVE* (réalisé au ZKM en 1993) travaille sur la position du spectateur face à l'écran. Le bras robotique qui diffuse le film est lié aux mouvements de tête d'un spectateur qui conditionne la représentation. En 1999, Samuel Bianchini réalise *Sniper* où il fractionne l'extrait de l'assassinat d'une femme tirée du film *Warshots*<sup>5</sup>. Les spectateurs font avancer image par image les différents fragments et, en décodant la scène, ils rejouent ce meurtre. C'est aussi ce que cherche Gregory Chatonsky quand il réalise, en 2015, *Vertigo Home*. Il visualise sur Google Street View les différents déplacements effectués par les personnages dans *Vertigo*<sup>6</sup>. Il recherche à la fois une compréhension plus fine du film d'Alfred Hitchcock et le transforme en visite virtuelle de San Francisco.

La numérisation des médias leur apporte une interactivité systématique, qu'elle soit utilisée par les artistes ou par les spectateurs. Cette variation entraîne une esthétique et une sémiologie nouvelles basées sur ces interactions. Lorsque les spectateurs interagissent, la linéarité de la diffusion est altérée et oblige à repenser les méthodes d'écriture.

## Temps, narration et interaction

Cette approche des nouveaux médias dévoile leur nature modulable. Au-delà de l'évolution technique, le numérique nous fait passer de l'action d'une entité sur une autre à l'action réciproque entre ces deux entités. Ce qui signifie que l'interaction avec une image numérique n'est pas l'action permettant la modification de cette image par le biais d'un outil informatique, mais bien la relation qui s'exerce entre les spectateurs et les images. On voit donc se dessiner la question de la relation entre ces deux entités. C'est de cette mutation que naît la réflexion de ce texte : qu'en est-il de la narration si les spectateurs peuvent modifier les images et que ces dernières réagissent à ces transformations ?

Nous allons nous concentrer sur un aspect fondamental pour l'interaction et la narration : la gestion du temps. Commençons par définir ce qu'on appelle communément le temps. En nous appuyant sur les écrits d'Henri Bergson, nous pouvons distinguer une différence majeure entre

---

2 MANOVICH, Lev, *Le langage des nouveaux médias*, Dijon, Les presses du réel, 2010 (1<sup>e</sup> Ed. *The Language Of New Media*, MIT Press, 2001), p. 193.

3 *Ibid.*, p. 99.

4 *Ibid.*, p. 103.

5 STADLER, Heiner, *Warshots*, 1996.

6 HITCHCOCK, Alfred, *Vertigo* [film], 1958.

le *temps* et la *durée*<sup>7</sup>. C'est-à-dire entre des événements passés et quantifiables, que l'on peut mettre bout à bout pour reconstituer une hiérarchie linéaire (temps-quantité<sup>8</sup>) ; et la durée, que Bergson qualifie de temps perçu immédiatement par la conscience (temps-qualité), donnée subjective et individuelle. Cette première lecture suscite une difficulté de conception entre une narration pré-écrite dans le temps, donc une suite d'événements quantifiés, et la durée d'interaction des spectateurs. L'écriture doit anticiper le temps d'interaction, au risque de ne pouvoir le calculer au préalable et de ne pas maîtriser ce que les spectateurs auront vu. L'auteur doit pouvoir délivrer son message sans pour autant connaître la durée exacte d'interaction des publics.

On constate ici que deux temporalités se confrontent : celle de l'expérience des spectateurs et celle de la diffusion du contenu. Cette question n'est pas nouvelle ; l'art vidéo s'est à de multiples reprises confronté aux problèmes de la diffusion. Montrer une vidéo en boucle sur un écran signifie que les publics ne voient qu'un extrait pouvant commencer et finir à n'importe quel instant. La difficulté étant donc de faire cohabiter un temps présent et un temps passé (préenregistré ou préprogrammé). L'auteur a pour rôle de réaliser des images qui seront diffusées et d'y agencer une logique d'accès ; les spectateurs pourront ensuite naviguer dans ce programme en fonction des possibilités que leur a laissées l'auteur. Dans leur définition de l'image actée<sup>9</sup>, Pierre Barboza et Jean-Louis Weissberg parlent d'une « méta-image<sup>10</sup> » qui contient à la fois sa mise en scène mais aussi toutes ses actualisations. C'est avec ce type d'images que les artistes doivent composer, à la fois avec des choix de réalisation et des choix d'interactions.

De cette confrontation temporelle soulevée par Bergson peut naître de nombreuses propositions d'écriture. Ce constat significatif nous oblige à revenir sur la notion de narration, c'est-à-dire le fait d'exposer une suite d'événements ou d'actions constituant une intrigue<sup>11</sup>. Deux notions peuvent être distinguées dans cette définition : celle d'exposition et celle de construction de l'intrigue par une suite d'événements définis. Paul Ricoeur insiste sur la construction de ces événements dans le temps comme la structure fondamentale d'une narration : « Le monde déployé par toute œuvre narrative est toujours un monde temporel<sup>12</sup>. » Cette définition nous renvoie à la problématique Bergsonienne dans laquelle cette suite de faits est perçue par les spectateurs avec l'avancée du récit. Ils ne peuvent reconstituer un tout qu'à la fin de sa diffusion ou, dans notre cas présent, lorsqu'ils décident d'arrêter d'interagir. Il y a donc une différence fondamentale entre l'écriture de l'auteur et la manière dont les spectateurs vont recevoir cet ensemble. C'est dans cette différence qu'il est intéressant de confronter la vision de Paul Ricoeur (une suite d'événements préconçue par l'auteur) et la délinéarisation de la réception des spectateurs dans une expérience interactive.

## Boucle vidéo et interaction

---

7 BERGSON, Henri, *Essai sur les données immédiates de la conscience*, Paris, Presses Universitaires de France, 1970 (1<sup>e</sup> Ed., Paris, Félix Alcan, 1889), p. 74-75.

8 *Ibid.*, p. 96.

9 BARBOZA, Pierre, WEISSBERG, Jean-Louis, *L'image actée : scénarisations numériques, parcours du séminaire « L'action sur l'image »*, Paris, l'Harmattan, 2006. Les auteurs parlent d'une « image actée » afin de dissocier une image modifiable (interactive) d'une image actualisable (actée). Ils montrent par l'emploi de ce terme l'absence de modifications formelles apportées par les spectateurs (p. 17).

10 *Ibid.*, p. 15.

11 PETITJEAN, Étienne, SALMON-ALT, Suzanne, *Narration*, CNRTL [en ligne], <http://www.cnrtl.fr/definition/narration>, consulté en février 2016.

12 RICOEUR, Paul, *Temps et récit I : L'intrigue et le récit historique*, Paris, éditions du Seuil, 1983, p. 17.

Analysons un premier exemple de création avec *A Couple* de l'artiste et chercheuse Atsuko Uda. C'est à IAMAS<sup>13</sup>, lors d'un workshop donné par Jean-Louis Boissier en 1997, qu'elle découvre l'interactivité. Elle enseigne aujourd'hui dans cet institut et continue à réaliser de courtes séquences interactives qu'elle nomme *Hands-On Movie* et qui mettent en scène la vie quotidienne de personnages divers. C'est dans ce cadre qu'elle réalise entre 1999 et 2001 plusieurs créations dont *A Couple*.

Winter. Sunday afternoon.  
Echo of the sound of boiling kettle.  
Drinking hot tea<sup>14</sup>.

Atsuko Uda dévoile le contexte de *A Couple* avec cet haïku<sup>15</sup> inscrit sur la page d'accueil du site. Il introduit la structure de ce micro-récit composé d'un seul lieu, d'une seule unité de temps et d'une seule action : la pause thé d'un couple japonais un dimanche après-midi. Lorsque le curseur n'est sur aucun élément de la page web, la vidéo du couple qui boit un thé dans la cuisine est diffusée. De chaque côté des personnages, deux cadres dévoilent des éléments de nature : le jardin et ses fleurs à droite du personnage féminin et un arbre effeuillé à gauche. Si le curseur est placé sur l'image, cette dernière se dédouble et les personnages sont cette fois-ci face caméra. Le personnage sur lequel se situe le curseur lève les yeux pendant que l'autre regarde sa tasse de thé. Lorsqu'un clic gauche est effectué sur l'un des deux personnages, il lève les yeux et l'on aperçoit dans l'autre fenêtre un détail, ce qu'il ou elle regarde. Ces protagonistes cherchent ainsi le dialogue mais sont aussi dérangés par ce geste, ils sont importunés lors de leur pause thé. Ainsi le curseur sert-il à désigner et à amorcer l'interaction avec les personnages ?

L'analyse de ce type de création est complexe car elle oblige à croiser différentes pratiques. L'étude est double : l'analyse des images, de leur composition et de leur mise en scène mais aussi l'analyse de l'interface homme-machine convoquée et de sa manipulation. L'objectif étant de démontrer que le dispositif propose de nouveaux outils narratifs basés sur la durée d'action des spectateurs.

Commençons par la structure globale de ce *Hands-On Movie* et sur les interactions possibles. *A Couple* est composé de trois boucles vidéo : la première quand le curseur n'est pas sur les images, la deuxième quand le curseur les survole et la troisième quand les spectateurs cliquent dessus. Ces trois parties correspondent à la structure de l' d'introduction qui est lui-même découpé en trois vers dans la traduction française et en trois segments qui répartissent les 17 mores<sup>16</sup> en trois lignes verticales pour la version originale. L'ensemble est construit comme ce poème et donne à voir un élément de la vie quotidienne de ces deux personnages qui sont enfermés dans une *durée* qui semble infinie. Les spectateurs apportent la rupture nécessaire pour amorcer le récit qui se joue ensuite dans le croisement des regards. Les vidéos sont exclusivement de courtes boucles activables, ce qui crée une forme d'attente permanente pour les personnages comme pour les spectateurs. L'écriture de cette attente est un point central pour démarrer l'interaction. Jean-Louis Boissier écrit à ce sujet :

Le problème concret dans un récit interactif, où la suite dépend du geste du lecteur, qui reste en suspens si le lecteur ne fait rien, c'est précisément de fabriquer cette suspension qui permet au lecteur de ne rien faire. Le déclenchement, la sortie de la boucle, apparaissent alors comme le degré

---

13 Institute of Advanced Media Arts and Sciences, Ogaki, Japon.

14 UDA, Atsuko, *A Couple*, *Hands-On Movie*, 1999-2001, [http://www.mawari.jp/works/a\\_couple.html](http://www.mawari.jp/works/a_couple.html). Texte introductif de l'installation.

15 Court poème japonais d'une longueur d'une à trois lignes verticales.

16 Le « more » est une méthode de découpage par sons pour les langues non syllabiques.

zéro de la bifurcation<sup>17</sup>.

C'est ce que met en jeu Atsuko Uda, elle cherche à amener ceux qui regardent à souhaiter en voir plus, à créer un lien et à quitter ces plans fixes. Cette structure répétitive a un double objectif : elle permet la diffusion illimitée de ces vidéos, que les spectateurs soient actifs ou non, et crée une tension qui les incite à agir. Le personnage sélectionné regarde l'objectif et quitte ainsi sa boucle pour passer à une autre. La durée n'est donc plus celle de la diffusion de l'image mais bien celle de ceux qui la regardent.

Passons à l'analyse de l'image pour tenter de vérifier comment se représente cette écriture en boucle. Le premier plan est descriptif et met en place le décor dans lequel se situe la scène. Il a une composition symétrique avec les deux personnages aux extrémités du cadre. La boucle vidéo est très courte (à peine une seconde) et fige en quelque sorte l'image. Seul un léger mouvement de tête et de la fumée sortant des tasses de thé sont visibles. Une fois le curseur placé sur l'image, elle se divise en deux plans où les personnages sont centrés dans le même ordre face caméra. Là encore, les quatre boucles durent à peine une seconde, apportant une répétition infinie et immobilisant le temps dans une inaction sans dénouement. La faible durée des boucles donne une sensation de *bug* dans la diffusion et le changement de cadrage déclenché à chaque interaction apporte une ouverture à la scène. Cette alternance boucle et bifurcation entraîne une frustration et une libération dans cette relation aux personnages. L'esthétique utilisée pour cette mise en boucle n'est pas sans rappeler la culture du gif ou des mèmes<sup>18</sup>. Nous distinguons une volonté de détourner le sens original de l'image à l'aide d'une mise en boucle afin de lui donner un rythme et un sens différent. Ce détournement produit une durée recomposée par les spectateurs. La diffusion du projet sur Internet prend tout son sens et joue avec ces codes. La construction est similaire à celle d'une ritournelle, c'est-à-dire la réutilisation d'un élément bref (en musique quelques notes formant une mélodie, dans le cas présent quelques secondes de vidéo reconstituant une action) qui est mis en boucle et réutilisé à plusieurs reprises pour composer un ensemble. Ces boucles sont la matière avec laquelle les spectateurs peuvent composer pour créer leur relation à la scène. Chaque connexion sur le site devient une nouvelle pause thé similaire à la précédente et pourtant légèrement différente.

## Rendre l'écriture aléatoire

Prenons comme second cas d'étude le dispositif *En attente*. Ce dernier va nous permettre d'étudier la durée d'interaction dans le contexte différent d'une installation vidéo comprenant une interface constituée d'objets. Il s'agit ici d'une création personnelle initiée en 2012 comme projet de fin d'études qui met en jeu la position des spectateurs face aux dispositifs de diffusion d'images. Ce dispositif n'emploie pas une connexion internet mais il met en scène une liaison entre images, espace de diffusion et public par le biais d'un ensemble de capteurs servant d'interface. L'intérêt étant d'analyser la manière dont des codes esthétiques et des règles d'écriture s'appliquant à des images connectées viennent directement influencer d'autres types de création. Ces codes modifiant notre façon de diffuser et de recevoir des médias au quotidien changent radicalement notre manière de concevoir et de consommer ces images. Ils entrent donc nécessairement dans de nombreuses créations artistiques qui emploient et questionnent

---

17 BOISSIER, Jean-Louis, *L'image-relation*, in BOISSIER, Jean-Louis, dir., *La relation comme forme : l'interactivité en art*, nouvelle version augmentée, Dijon, Les presses du réel, 2008 (1<sup>e</sup> Ed., Genève, Mamco, 2004), p. 283-284.

18 Élément massivement détourné sur Internet.

cette esthétique. La narration se construit ici autour de cette relation au dispositif de diffusion et donc sur la mise en scène du corps des spectateurs et du personnage.



Figure 1 : Antonin Jousse, *En attente*, dispositif vidéo interactif, 2012-2014

Le dispositif *En attente* se compose d'un écran qui diffuse un plan fixe et sans son d'un paysage dans lequel sont alignées six chaises. Sous l'une d'entre elles se trouve un téléphone rouge et un homme attend assis sur une autre (Figure 1). Face à l'écran, les mêmes six chaises sont alignées et un téléphone rouge est disposé sous chacune d'elles. Lorsqu'un spectateur s'assoit sur une chaise pour regarder l'image, le personnage se lève et change de place. Il fera de même à chaque fois qu'une personne s'assoit ou qu'un spectateur déjà présent se déplace d'un siège à un autre. Le choix de la chaise vers laquelle le personnage se dirige se fait de façon aléatoire. S'il s'assoit sur la chaise où se trouve le téléphone, il appelle un de ceux présents dans la salle de projection. Si un spectateur décroche, il entre en communication avec lui. Il va ainsi entendre le son du paysage et la respiration du personnage qui fixe l'objectif de la caméra un instant puis qui raccroche sans avoir parlé. Par cet appel, l'homme à l'écran montre sa présence et son agacement face à cette intrusion dans son espace virtuel.

Ce projet étant une création personnelle, je peux m'appuyer sur des éléments d'analyse différents et m'intéresser au type de réalisation qu'implique l'utilisation d'une durée spectatorielle. Contrairement au premier exemple, je vais fonder mon étude non pas sur l'examen d'une création terminée mais sur l'orientation donnée à cette création en fonction des questions abordées. Ce choix me permet d'ouvrir sur des possibilités envisagées en matière d'interaction ou de réalisation qui ont été conservées ou abandonnées et sur les raisons de ces choix. Deux aspects de l'écriture vont être mis en évidence : la réaction du personnage et l'anticipation de la relation avec les spectateurs.

Nous avons vu dans l'exemple précédent l'utilisation de la boucle comme élément constitutif de l'écriture interactive. *En attente* est constitué d'un ensemble de boucles utilisées dans une logique similaire de mise en suspens. Cependant, le déclenchement du dispositif ne se fait pas de la même manière puisque les spectateurs interagissent dans un premier temps involontairement. C'est l'affirmation de leur place standardisée de spectateur (assis devant l'écran) qui est facteur d'interaction. Pour que l'interaction puisse naître, il faut que le personnage ait une certaine autonomie d'action dans le temps. Il doit réagir immédiatement à l'assise d'un spectateur et donc se déplacer dès que ce dernier enclenche le capteur. C'est l'objectif d'utilisation de la boucle vidéo qui peut être quittée à n'importe quel moment créant une sensation d'instantanéité. Le problème étant de maintenir cette relation dans le temps et de proposer une évolution de ce rapport. La solution choisie est d'appliquer une variable aléatoire, c'est-à-dire de déplacer le personnage sur n'importe quelle chaise à partir du moment où un spectateur enclenche un capteur. La seule limite programmée est que le personnage ne peut pas se lever et se réinstaller sur la même chaise. La sélection par le programme se fait aléatoirement

parmi 5 fichiers vidéo (Figure 2). Ce choix a été effectué pour deux raisons : donner l'impression au spectateur que le personnage a un libre arbitre et faire varier la durée d'expérience. Le personnage s'affirme comme impossible à contrôler mais reste influençable, il est au même niveau que les spectateurs. L'intérêt est que les deux entités influent équitablement sur la durée de l'expérience. Les spectateurs peuvent évidemment choisir de rester devant le dispositif, de partir ou de ne pas interagir avec (soit parce qu'ils sont restés debout et n'ont pas nécessairement saisi l'existence d'une interaction ou parce qu'ils ne souhaitent pas interagir), mais la durée d'interaction pour atteindre le dénouement du dispositif (l'appel téléphonique) est également contrôlée par le personnage ou plutôt par le fonctionnement aléatoire du programme.

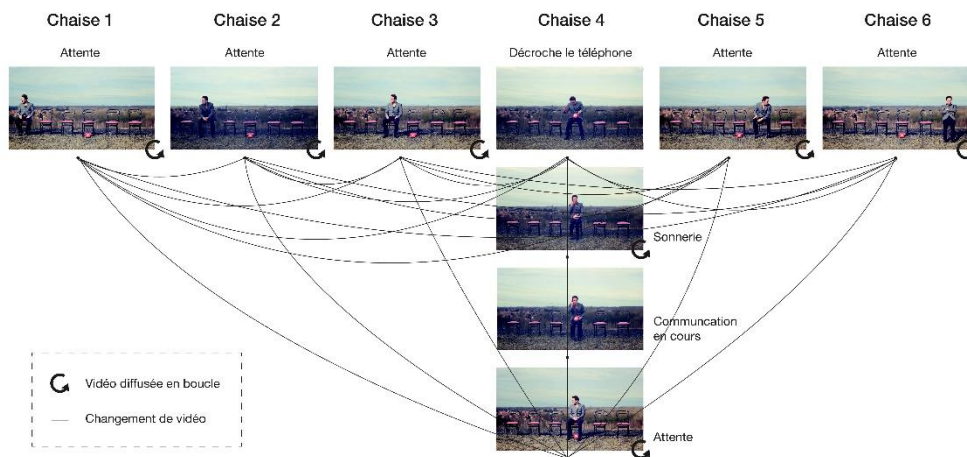


Figure 2 : Antonin Jousse, *En attente*, dispositif vidéo interactif, 2012-2014. Schéma des interactions.

L'auteur a ici une position de médiateur de la relation puisqu'il maîtrise la réaction du personnage. Il peut affiner deux paramètres que sont les probabilités et le temps d'interaction. Les probabilités permettent de prioriser une chaise plutôt qu'une autre, par exemple en réduisant les chances que le personnage se dirige vers la chaise où se trouve le téléphone. Dans le cas présent les probabilités n'ont pas été modifiées, en revanche le personnage ne peut pas se diriger dès la « première<sup>19</sup> » interaction sur la chaise où se trouve le téléphone. L'autre paramètre modifiable est le temps d'interaction. J'emploie volontairement le terme de temps car la mission de l'auteur est bien de réaliser des estimations pour le quantifier. Il est donc possible de moduler l'aléatoire de manière à faciliter l'accès au téléphone. Il est estimable que plus les spectateurs agissent longtemps sur le dispositif, plus le risque est grand qu'ils abandonnent l'interaction s'ils n'arrivent pas à atteindre leur objectif. Il est donc intéressant de faire évoluer les probabilités de réussite en fonction du temps. Ainsi, plus les spectateurs passent de temps à utiliser le dispositif, plus ils ont de chance de recevoir l'appel du personnage. L'auteur a une part de contrôle sur la durée d'expérience sans pour autant imposer une durée limite, un début ou une fin. Il peut influencer l'expérience en jouant sur la réaction du dispositif et des éléments qui le constituent (personnages, décors, objets, etc.). C'est en croisant l'utilisation de l'aléatoire

<sup>19</sup> Il s'agit en réalité de la première interaction à être enclenchée après un temps long sans activité sur le dispositif. Cette action est ainsi interprétée comme l'arrivée d'un nouveau spectateur et donc d'une nouvelle expérience interactive. L'installation étant pensée pour être diffusée de façon ouverte et illimitée, il n'y a pas de début ni de fin autre que ceux de l'expérience.

et de l'amélioration progressive de ce paramètre que se constitue ici l'écriture de la durée d'interaction.

*En attente* a un dénouement lorsqu'il ne partage plus le contrôle de la durée d'expérience avec les spectateurs. Il renverse la gêne mis en avant jusqu'ici en interpellant directement le(s) personne(s) contrôlant cette situation. Une fois qu'un spectateur décroche, le personnage prend le contrôle de la narration à travers la durée pré-écrite par l'auteur. Les spectateurs n'ont plus la maîtrise de ce personnage qui les observe et la situation mise en scène est renversée. Évidemment, d'autres paramètres tels que le cadrage de l'image, le jeu d'acteur, la scénographie ou encore le lieu de la diffusion entrent en compte dans la réalisation de l'expérience et dans les conséquences sur sa durée.

## Ouverture sur les choix d'interfaces

Ces deux créations ont permis de mettre en évidence l'utilisation des boucles vidéo comme un élément d'écriture permettant de prendre en compte la durée d'interaction. Ces boucles alimentent le fonctionnement du dispositif, la mise en scène d'une attente et d'un suspens et sont également des formes importantes dans l'esthétique des deux créations étudiées. Elles constituent à la fois un moyen d'écriture et une spécificité de la durée d'expérience du spectateur. Le second élément mis en avant dans cette étude concerne l'utilisation de l'aléatoire qui permet une expérience plus variable pour le spectateur et qui donne au personnage une présence renforcée à l'image. L'aléatoire est utilisé pour approfondir la relation construite entre le personnage et les spectateurs, il est un partage du pouvoir que l'un a sur l'autre. Il influence directement la gestion de la durée d'expérience qui n'est que partiellement contrôlée par l'auteur.

En comparant les deux projets, nous constatons également que l'interface joue un rôle important. Si la thèse soutenue ici - la durée du récit devient celle de l'expérience des spectateurs - se vérifie, alors le choix de la méthode de diffusion et par conséquent de l'interface, a forcément un effet sur la narration. Dans le travail d'Atsuko Uda, l'utilisation d'Internet signifie que les spectateurs manipulent le dispositif en dehors du cadre de diffusion de l'art. La relation à l'écran se fait dans une sphère privée et renforce le sens de l'œuvre. Ce système de diffusion a ses propres règles avec lesquelles l'artiste travaille. Ici, Atsuko Uda convoque l'attention du spectateur sur cette page web et sur la pause thé. Elle joue avec l'économie de l'attention néomédiatique<sup>20</sup> et invite les spectateurs à prendre le temps de faire une pause et de rencontrer ses personnages. Elle utilise ce principe de concentration dans une surabondance d'informations pour proposer, au sein même de la navigation, un instant de repos et un regard simple. L'artiste recentre le contenu de la page sur les personnages, réinjecte une durée d'expérimentation qui dépasse le survol du contenu. Grâce à eux, elle impose une temporalité différente qui n'est plus celle de la navigation mais celle de sa narration. Elle utilise la familiarité de la scène quotidienne pour créer ce qu'Yves Citton nomme « l'écologie des affections<sup>21</sup> ». Ces affections nous permettent une pré-sélection familière des contenus pour passer d'une économie de l'attention à une écologie de l'attention. Il s'appuie sur une sélection de ce qui doit garder l'attention des publics. Ici, Atsuko Uda utilise cette même écologie de

---

20 GEORG, Franck, *Capitalisme mental*, in *Multitudes*, n°54, mars 2013, p. 199-213. L'auteur y traduit l'économie de l'attention comme une privatisation de l'« espace d'expérience » dans lequel « L'attention devient monnaie seulement lorsqu'elle est mesurée en unités homogènes et mise en circulation à travers des actes d'échange anonymes. »

21 CITTON, Yves, *Œuvres de lecture et économies de l'attention*, in JEANNERET, Michel, KAPLAN, Frédéric, dir., *Le lecteur à l'œuvre*, Genève, Infolio, 2013, p. 37-55, p. 48.



l'affection mais pour laisser les spectateurs entrer dans la relation avec les personnages et donc modifier leur durée de consommation d'informations sur Internet.

*En attente* joue également avec l'attention, mais le dispositif de diffusion ne permet pas de penser cette question de la même manière. La durée d'attention est différente puisque, contrairement au travail d'Atsuko Uda, l'installation est placée dans un lieu de diffusion d'art. Les publics sont donc présents face au dispositif dans une démarche de découverte. C'est un endroit de diffusion spécifique où plusieurs personnes peuvent être présentes en même temps. L'expérience n'est donc pas toujours synonyme d'individualité car elle comprend ici toutes les personnes présentes, interagissant ou non. En revanche, la mise en avant de la spécificité du dispositif est également au cœur de ce projet. La position des spectateurs est mise en doute, ils sont volontairement dérangés dans leur rôle de regardeurs et doivent composer avec une interaction de groupe. Il est difficile de savoir qui attend ou regarde et encore plus complexe de savoir qui est celui qui a le plus le contrôle sur l'autre.

« L'écriture de la boucle » et l'utilisation de l'aléatoire sont des moyens intéressants pour mettre en doute la position des spectateurs et la pertinence des dispositifs d'interactions. Ces méthodes d'écriture et de réception concernent de nombreux domaines de la création et des médias. Ce sont à la fois de nouvelles formes de réalisation multimédias qui mettent en jeu la narration et sa réception nouvelle par les publics. Si la relation à l'image et aux données changent, la relation aux récits doit sans doute aussi évoluer afin de trouver son propre langage et sa propre esthétique...

## Bibliographie

AUSTIN, J. L., *Quand dire, c'est faire*, Paris, édition du Seuil, 1970 (version originale de 1962).

BARBOZA, Pierre, WEISSBERG, Jean-Louis, *L'image actée : scénarisations numériques, parcours du séminaire « L'action sur l'image »*, Paris, L'Harmattan, 2006.

BERGSON, Henri, *Essai sur les données immédiates de la conscience*, Paris, Presses universitaires de France, 1970 (édité pour la première fois en 1889).

BIANCHINI, Samuel, FOURMENTRAUX, Jean-Paul, *Médias praticables : l'interactivité à l'œuvre*, in *Revue Société*, 2007, n°96, pages 91 à 104.

BOISSIER, Jean-Louis (dir.), *Jouable : Art, jeu et interactivité*, Genève, Kyoto, Paris, Hautes écoles d'arts appliqués de Genève, Ecole des arts déco de Paris, Ciren Paris 8, 2004.

BOISSIER Jean-Louis, *La relation comme forme : l'interactivité en art*, Nouvelle version augmentée. Dijon, Les presses du réel, 2008, 331 pages.

CITTON, Yves, *Œuvres de lecture et économies de l'attention*, in JEANNERET, Michel, KAPLAN, Frédéric, dir., *Le lecteur à l'œuvre*, Genève, Infolio, 2013

DALLET, Jean-Marie, dir., *Cinéma, interactivité et société*, Poitiers, Paris, Bruxelles, Université de Poitiers et CNRS, 2013.

DUGUET, Anne-Marie, *Déjouer l'image : créations électroniques et numériques*, Nîmes, éditions Jacqueline Chambon, 2002.

GEORG, Franck, *Capitalisme mental*, in *Multitudes*, n°54, mars 2013

MANOVICH, Lev, *Le langage des nouveaux médias*, Dijon, Les presses du réel, 2010 (version originale *The language of New Media*, MIT Press, 2001).

RICOEUR, Paul, *Temps et récit 1. L'intrigue et le récit historique*, Paris, éditions du Seuil, 1983.

RICOEUR, Paul, *Temps et récit 2. La configuration du temps dans le récit de fiction*, Paris, éditions du Seuil, 1984.

RICOEUR, Paul, *Temps et récit 3. Le temps raconté*, Paris, éditions du Seuil, 1985.