

L'interactivité

Anecdote de Zeuxis et Parrhasios (5^{ème} siècle avant J.-C.)



Nicolas de Largillière, *Deux grappes de raisin* (1677)

La première création interactive ?



Frans Van Mieris, *Nature morte avec une guirlande de fleurs et un rideau* (1658)
Exposition au musée *Marmottan Monet* à Paris : <https://www.marmottan.fr/expositions/le-trompe-loeil/> 3
Anecdote de Parrhasios et Zeuxis : <https://www.youtube.com/watch?v=Xt7tTSG-uhQ>

Interactivité et interaction

Adopter une conception restrictive de l'interactivité :

- **interaction** : relation humain-humain
- **interactivité** : relation humain-machine

Pierre Morelli parle quant à lui **d'interactivité simulée et d'interactivité réelle** :
« L'ordinateur constitue-t-il un « partenaire automatisé » avec lequel l'utilisateur interagit (interactivité simulée) ou s'agit-il d'un moyen mis au service de l'interaction de deux personnes différentes, par ordinateur interposé (interactivité réelle) ? »

Qu'est-ce qui est interactif ?

Un **livre** peut-il être qualifié d'**interactif** ?

(p. e. le jeu de languettes des *Cent mille milliards de poèmes* de Queneau, 1961)

<https://youtu.be/2NhFoSFNQMQ>

arte HD



Pause (k)

0:00 / 1:17

CC Settings Full Screen

Qu'est-ce qui est interactif ?

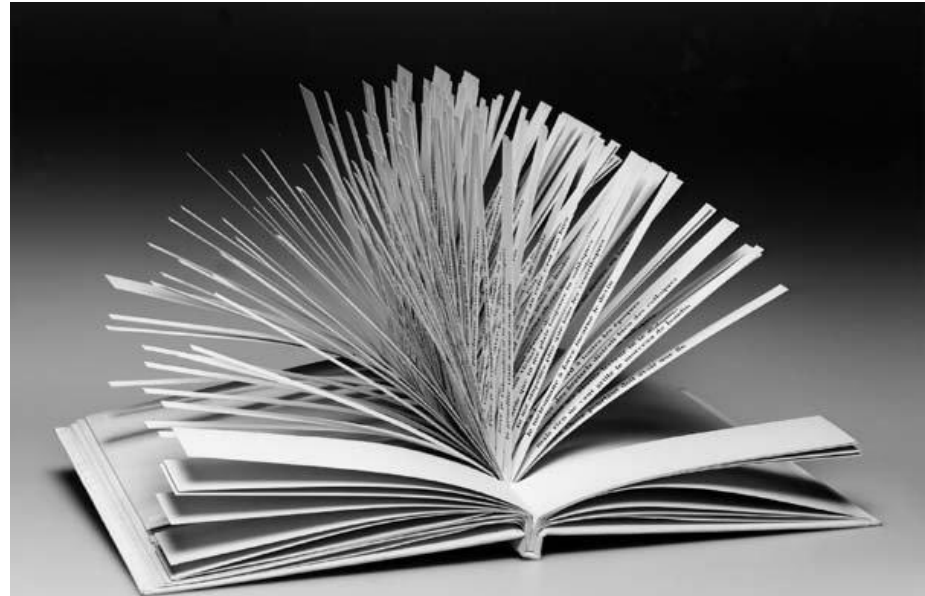
Un **livre** peut-il être qualifié d'**interactif** ?

(p. e. le jeu de languettes des *Cent mille milliards de poèmes* de Queneau, 1961)

<https://youtu.be/2NhFoSFNQMQ>

Cent mille milliards de poèmes :
tout semble réuni pour qualifier ce
livre d'« objet interactif »

- appel à l'action et à la **manipulation** du lecteur
- intervention sur la **matière formelle** de l'œuvre
- **formes de surface** innombrables



Interactivité et programme informatique

Réponse : non, si l'on considère que la communication interactive se spécifie par l'interposition d'un **programme informatique** entre l'humain et le système technique.

Condition de possibilité de l'interactivité :
propriété du système technique informatique localisée dans la structure du programme informatique et non, de manière trop vague, dans le rapport humain-machine.

(Le terme « interactivité, qui date de 1982, a d'ailleurs une origine clairement liée à l'informatique)

Objet ergodique* vs dispositif interactif

L'objet imprimé des *Cent mille milliards de poèmes* :
Objet “ **ergodique** ”, mais pas interactif, parce qu'entre l'objet et l'humain nul programme informatique ne s'interpose.

⇒ Une œuvre interactive n'est pas un objet, mais un **opérateur** - une couche logicielle, en l'occurrence – qui peut faire des **calculs logiques** à la fois sur les matériaux composant l'œuvre et sur leurs modalités d'accès.

* Espen Aarseth :

lecture ergodique = lecture active, manipulatoire, kinesthésique



Transparence de l'objet imprimé

L'objet imprimé des *Cent mille milliards de poèmes* :

Le matériau formel - les languettes prédécoupées et assemblées - assume en tant que forme matérielle la fonction *programme* (« inscrit à l'avance »).

Nul besoin de mode d'emploi.

Le mode d'emploi exsude naturellement de la forme matérielle de l'objet, on peut dire qu'il "afforde" les mains et le cerveau du lecteur (l'"affordance" étant la qualité d'un dispositif à engendrer un type d'usage de par sa conformation ergonomique : le manche du couteau incite ainsi à le tenir dans la main).

⇒ **Transparence** de par sa matérialité d'objet directement manipulable, exprimant dans sa conformation le programme combinatoire dont il est dépositaire.

Opacité du programme informatique

Transparence à laquelle s'oppose la **dissimulation structurelle de tout programme**.

Pour preuve de cette opacité congénitale de tout programme informatique, il suffit d'observer que les transpositions informatiques de l'œuvre de Queneau mobilisent nécessairement des systèmes de commandes apparaissant à l'écran sous forme de fenêtres, menus, roll over...

La **nécessité absolue de l'interface** est le pendant de l'opacité, plus ou moins affirmée, de tout programme

⇒ **Opacité** induite due à cette machine logique qu'est l'informatique.

Exemple en ligne : <http://1000000000000000poems>.
CD-Rom *Machines à écrire* (1999)





Corbeille



Get QuickTime Pro



Machines

ACTION! Réglages Comptes Sur le logiciel Aide

Gestionnaire de fichiers Aperçu Enregistrements vidéo : 137 (5,14 GB) par date

Dossier : C:\Action\Video

Video

1280x720 | 60.000fps | 0:00:01 | 0 MB

Espace disque libre 61.8 GB

Etat : Prêt pour commencer l'enregistrement vidéo... (Intel(R) HD Graphics 530)

Format du fichier : MP4

Accélération matérielle : Intel® Quick-Sync Video

Dimens. de la vidéo : 720p

Image/s : 60 fps VFR

Enregistrement de l'écran : Bureau 1

Première source (Sans système)

Réglages par défaut

Volume : 100%

Appuyez sur ' pour commencer/mettre fin à l'enregistrement

REC

Envoyer à Facebook Envoyer à YouTube

LE VIEUX MARIN BRETON DE TABAC PRIT SA PRISE 3
POUR CONSOMMER UN THÉ PUIS DES PETITS GÂTEAUX 4
LA DÉCOUVERTE ALORS VOILÀ QUI TRAUMATISE 7
IL N'AVAIT DROIT QU'À UNE ET LE JOUR DES RAMEAUX 3
QUAND ON PREND DES PHOTOS DE CETTE TOUR DE PISE 5
OÙ VENAIENT PAR MILLIERS S'ÉCHOUER LES HARENCEAUX 3
IL GRELOTTAIT LE PAUVRE AUX BORDS DE LA TAMISE 2
LORSQU'ON VOYAIT AU LOIN FLAMBER LES ARBRISSEAUX 3
DU GANGE AU MALABAR LE LORD ANGLAIS ZUZOTTE 4
ON SALE LE REQUIN ON FUME À L'ÉCHALOTTE 3
LE COLONEL S'ÉPONGE UN BLASON DANS LA MAIN 4
SA SCULPTURE EST ILLUSTRE ET DANS LE FOND
LES INDES ONT ASSEZ SANS ÇA DE PENDELOQUES
MAIS RIEN NE VAUT GRILLÉ LE MORCEAU DE BOU
ÉCOUTER IMPRIMER ENREGISTRER OUVRIR MA



Opacité du programme informatique

Transparence à laquelle s'oppose la **dissimulation structurelle de tout programme**.

Pour preuve de cette opacité congénitale de tout programme informatique, il suffit d'observer que les transpositions informatiques de l'œuvre de Queneau mobilisent nécessairement des systèmes de commandes apparaissant à l'écran sous forme de fenêtres, menus, roll over...

La **nécessité absolue de l'interface** est le pendant logique de l'opacité, plus ou moins affirmée, de tout programme informatique.

⇒ **Opacité** induite due à cette machine logique qu'est tout programme informatique.

Exemple en ligne : <http://10000000000000000poems.atspace.com/>
CD-Rom *Machines à écrire* (1999)

Définition

Interactivité = « dialogue avec un programme », lequel gère l'accès à des données selon des actions humaines » (Weissberg, 1999). C'est dans la structure du programme que réside la possibilité de cette gestion

L'interactivité suppose ainsi une programmation informatique des interventions matérielles de l'utilisateur, ces interventions entraînant des « réponses » de l'ordinateur. On aboutit ainsi à une **boucle de rétroaction** programme-utilisateur au sein d'un dispositif.

Caractéristiques :

- couche calculatoire
- boucle de rétroaction
- opacité structurelle de tout programme informatique

Une telle définition a l'avantage de ne pas se placer uniquement du point de vue de l'interacteur, mais de prendre en compte le code du programme ainsi que l'ensemble du dispositif.

Formes d'interactivité dans les récits interactifs

Interactivité : « capacité de l'ordinateur de recevoir de l'information de l'utilisateur, et de lui répondre en fonction de cette information » (Ryan, 2020).

- interactivité interne ou externe
- interactivité exploratoire ou ontologique



Formes d'interactivité dans les récits interactifs

- **interactivité interne ou externe**

- En mode interne, les joueurs se situent à l'intérieur du monde virtuel du jeu et s'identifient avec un avatar.
- En mode externe, le joueur joue le rôle d'un dieu qui contrôle le monde à distance et tire les fils des personnages, comme un marionnettiste.
On peut aussi considérer comme externe la position d'un lecteur d'hypertexte par rapport au monde fictionnel, car son activité consiste à naviguer dans une arborescence.

- **interactivité exploratoire ou ontologique**

- En mode exploratoire, les joueurs naviguent dans le monde virtuel, mais ils n'ont aucune influence sur le devenir de ce monde.
- En mode ontologique, les décisions du joueur modifient l'histoire du monde virtuel dans différentes directions.
Ces décisions sont ontologiques dans le sens où elles déterminent quel monde possible, et par conséquent quelle histoire, se développera à partir de la situation où un choix se présente.

Formes d'interactivité dans les récits interactifs

- Interactivité exploratoire externe

A room of dark metal. Fluorescent lights embedded in the ceiling.

The **activity room** is in the north wall. The **lavatory** entrance, west, next to the **trash disposal** and the **nutrient dispensers**. The **sanity room** is in the east wall.

Her **photograph** is pinned to the side of your bunk. A red LCD reads 367 a few inches over.

Porpentine, *Howling Dogs* (2012)

<http://slimedaughter.com/games/twine/howlingdogs/>

Liberté de choisir son propre chemin narratif parmi les choix proposés
Les événements narratifs ne sont pas affectés par la navigation de l'utilisateur ; seule leur combinaison globale l'est.

Formes d'interactivité dans les récits interactifs

- Interactivité exploratoire interne



What remains of Edith Finch (2017)

Intégration de l'utilisateur dans le monde fictionnel.
L'utilisateur constitue un personnage secondaire,
dont les actions ne modifient pas le cours de la narration.

Formes d'interactivité dans les récits interactifs

- Interactivité ontologique externe



Les Sims (2000)

L'utilisateur est « le dieu omnipotent du système »

Formes d'interactivité dans les récits interactifs

- Interactivité ontologique interne



Doom (édition 2016)

Les actions de l'utilisateur modifient le déroulement de la narration

Formes d'interactivité dans les récits interactifs

Interactivité : « capacité de l'ordinateur de recevoir de l'information de l'utilisateur, et de lui répondre en fonction de cette information » (Ryan, 2020).

- interactivité interne ou externe
- interactivité exploratoire ou ontologique

Actions et matériaux

Quelles sont les actions proposées à l'interacteur ?

- Accéder
- Manipuler
- Produire

Ces actions s'effectuent chacune sur trois matériaux différents :

- formes sémiotiques (texte, image, son, vidéo...)
- formats d'affichage, ou encore de cadrage ou de fenêtrage (fenêtres, cadres...)
- formats informatiques (applications logicielles et fichiers)

Actions et matériaux

Accéder

- **forme sémiotique**
L'interacteur peut accéder à une forme sémiotique, c'est-à-dire la faire apparaître dans l'espace de la page-écran.

New York Times (2019) :

<https://www.nytimes.com/interactive/2019/09/14/world/europe/notre-dame-fire-lead.html>

<https://www.nytimes.com/interactive/2019/10/30/world/middleeast/syria-turkey-maps.html>

Actions et matériaux

The screenshot shows a web browser window with several tabs open. The active tab is titled "How the New Syria Took Shape" and displays a New York Times article. The article's main title is "How the New Syria Took Shape" and the subtitle is "Russia, Turkey and Bashar al-Assad carved up northern Syria as the Americans retreated." The byline reads "By Allison McGinn, Anjali Singhi and Jeremy White" and the date is "Oct. 30, 2019". The article features a topographic map of Syria with the word "SYRIA" overlaid in large, light-colored letters. The map shows the terrain of Syria, including the Mediterranean Sea to the west and the Euphrates River to the east. A mouse cursor is visible over the map. In the bottom left corner, there is a text box that reads "In just a few weeks, the American northern Syria" and "En attente de et.nytimes.com...".

Fichier Édition Affichage Historique Marque-pages Outils ?

Cours : S128 - Ecriture interacti... x Fenêtres (1K+) x filmnosviescover 1 x Launch Shredder x Des millions d'internautes cré... x How the New Syria Took Shape x The Wilderness Downtown x How the New Syria Took Shape x +

https://www.nytimes.com/interactive/2019/10/30/world/middleeast/syria-turkey-maps.html

Rechercher

Les plus visités Barre personnelle

The New York Times Account

How the New Syria Took Shape

Russia, Turkey and Bashar al-Assad carved up northern Syria as the Americans retreated.

By Allison McGinn, Anjali Singhi and Jeremy White
Oct. 30, 2019

SYRIA

In just a few weeks, the American northern Syria

En attente de et.nytimes.com...

Actions et matériaux

Accéder

- **forme sémiotique**
L'interacteur peut accéder à une forme sémiotique, c'est-à-dire la faire apparaître dans l'espace de la page-écran.

- **format d'affichage**

The Wilderness Downtown, Chris Milk (2010) : <http://www.thewildernessdowntown.com/>

(chanson *We used to wait* d'Arcade Fire)

TEDx talk (2015) : https://www.ted.com/talks/chris_milk_how_virtual_reality_can_create_the_ultimate_empathy_machine (2min50 à 3min50)

Tramway, Alexandra Saemmer (2009) : <http://revuebleuorange.org/bleuorange/02/saemmer/> (Flash)

<http://nt2.uqam.ca/fr/repertoire/tramway>

Tramway

Alexandra Saemmer
Musique : Len Lye, "Fountain"

...ut à l'heure, à Vinatier où le gardien regarde par un trou de serrure et le voit, l'oeil marron, qui fixe

bleuOrange
revue de littérature
hypermédiatique

Actions et matériaux

Accéder

- **forme sémiotique**

L'interacteur peut accéder à une forme sémiotique, c'est-à-dire la faire apparaître dans l'espace de la page-écran.

New York Times (2019) :

<https://www.nytimes.com/interactive/2019/10/30/world/middleeast/syria-turkey-maps.html>

- **format d'affichage**

The Wilderness Downtown, Chris Milk (2010) : <http://www.thewildernessdowntown.com/>

(chanson *We used to wait* d'Arcade Fire)

TEDx talk (2015) : https://www.ted.com/talks/chris_milk_how_virtual_reality_can_create_the_ultimate_empathy_machine (2min50 à 3min50)

Tramway, Alexandra Saemmer (2009) : <http://revuebleuorange.org/bleuorange/02/saemmer/> (Flash)

<http://nt2.uqam.ca/fr/repertoire/tramway>

- **format informatique**

Ouverture facile, Antoine Granger (2005) : <http://ouverture.pas.facile.free.fr/enigmes/jeu.html>

<http://ouverture.pas.facile.free.fr/>

ex. niveau 5 : <http://ouverture.pas.facile.free.fr/enigmes/sheep.htm>



 JOUER  CHARGER  AIDE

Faire un don

Actions et matériaux

Manipuler

- forme sémiotique

V[R]ignettes, Mez Breeze (2020) : <https://sketchfab.com/models/3a6f8f31dbb74754bcf8ec6c353f1503/embed>

- format d'affichage

Browser Pong, Stewdio (2009) : <http://stewdio.io/pong/> (jeu pong avec des pop-up)

- format informatique

Trajectoires, Jean-Pierre Balpe (2002)

Trajectoires, de Jean-Pierre Balpe



trajectoires

[En savoir plus sur trajectoires](#)

[Pourquoi vous identifier](#)

[Configuration](#)

Commencer la lecture

- [Lecteur identifié](#)
- [Lecteur libre](#)
- [Nouveau lecteur](#)

Nous écrire : trajectoires@trajectoires.com

trajectoires



Temps

Même si son origine est bien plus ancienne, le récit commence ici.

Le premier mail, signé *Personne*, nom bien trop évidemment provocateur dans son anonymat pour être celui d'un être réel parvint à Thérèse Aragorn le 1 août 2009. D'après les renseignements de son en-tête, il avait été expédié à exactement 24 heures depuis un serveur qui, bizarrement, prétendait être *nobody-online* et supportait le suffixe *ca*. Ce premier message se présentait ainsi :

Vous

Tues 1 august 2009 00:00:00 +0000

Personne@nobody-online.ca

Vous vous croyez à l'abri du danger, tranquille dans votre médiocrité satisfaite, mais le temps rattrape toujours ceux qu'il poursuit. Rien ne vous sera pardonné. Vous paierez ce que vous devez. Il ne vous reste plus que vingt-quatre jours pour expier car, après, il sera trop tard.

samedi 1^{er} août 2009

00-06

t

généalogie

aide

< page >

t r a j e c t o i r e s

Téléchargement de fichier

Certains fichiers peuvent endommager votre ordinateur. Si les informations sur le fichier ci-dessous semblent suspectes, n'ouvrez ou n'enregistrez pas ce fichier.

Nom du fichier : carre1.zip
Type du fichier : PowerArchiver ZIP File
De : www.labart.univ-paris8.fr

Voulez-vous ouvrir le fichier ou l'enregistrer sur votre ordinateur ?

Ouvrir Enregistrer Annuler Plus d'infos

Toujours demander avant d'ouvrir ce type de fichier

... récit commence ici.

... trop évidemment provocateur
... réel parvint à Thérèse Aragorn
... s de son en-tête, il avait été
... un serveur qui, bizarrement,
... ait le suffixe ca. Ce premier

... dans votre médiocrité satisfaite,
... poursuit. Rien ne vous sera
... ne vous reste plus que vingt-
... quatre jours pour expier car, après, il sera trop tard.

t



Le lecteur assemble des fichiers graphiques pour découvrir le visage des deux coupables. On passe du lisible au **manipulable**.

Actions et matériaux

Produire

- forme sémiotique

- Quick, Draw : <https://quickdraw.withgoogle.com/>

- Contributions : <https://quickdraw.withgoogle.com/data>

- Générateur poïétique (Olivier Auber, depuis 1986) : <http://poietic-generator.net/>
(site d'interaction collective temps réel)

- https://fr.wikipedia.org/wiki/Le_G%C3%A9n%C3%A9rateur_po%C3%AF%C3%A9tique

- /r/Place (sur Reddit, 2017) :

- http://www.lemonde.fr/pixels/video/2017/04/05/des-millions-d-internautes-creent-une-uvre-d-art-collaborative-sur-reddit_5106326_4408996.html

- <https://www.youtube.com/watch?v=XnRCZK3KjUY>

- <https://www.youtube.com/watch?v=qVZhwYupcg4>

- https://www.reddit.com/r/place/comments/twk1rb/rplace_2022_complete_timelapse/ (2022)

- format d'affichage

- Fenêtres et contenus personnalisables : <http://www.netvibes.com/>

- format informatique

- Nos vies, Hervé Nisic : http://nosvies.nisic.org/NOS_VIES/index.fra.html





Métro de Shanghai, avril 2024

Livre / dispositif interactif

Qu'est-ce qui change par rapport au dispositif du livre ?
En quoi les actions sont-elles différentes dans un dispositif interactif ?

Accéder

- pas d'appréhension de la **globalité** (contrairement au livre)
- accès à une **forme d'enregistrement** (par exemple code HTML) distincte de la forme de réception, contrairement au livre dans lequel forme d'enregistrement et forme de réception sont identiques

Shredder, Mark Napier (1998) : <http://www.potatoland.org/shredder/> (déconstruction spatiale du code et du flux)
Days of JavaMoon, Thuan Duc : <http://iloveepoetry.com/?p=412>, 2000.
Mez Breeze, langage Mezangelle : <http://mezbreezedesign.com/>

```
//Feeling.
```

```
if(ashamed++ == losing self-esteem.S_____ wasn't on diet) [re]solution =  
would stop eating lunch next time;
```

```
//Result.
```

```
after all = S_____ couldn't resist to eat when see[sniff]ing food  
("ate()";, felt defeated & self-disgusted x 1000);
```

Livre / dispositif interactif

Qu'est-ce qui change par rapport au dispositif du livre ?
En quoi les actions sont-elles différentes dans un dispositif interactif ?

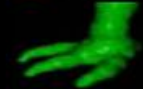
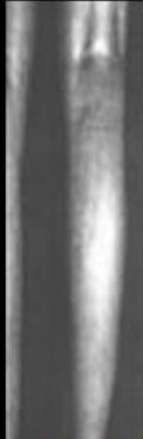
Accéder

- pas d'appréhension de la **globalité** (contrairement au livre)
- accès à une **forme d'enregistrement** (par exemple code HTML) distincte de la forme de réception, contrairement au livre dans lequel forme d'enregistrement et forme de réception sont identiques

Shredder, Mark Napier (1998) : <http://www.potatoland.org/shredder/> (déconstruction spatiale du code et du flux)
Days of JavaMoon, Thuan Duc : <http://iloveepoetry.com/?p=412>, 2000.
Mez Breeze, langage Mezangelle : <http://mezbreezedesign.com/>

- accès à **d'autres applications** interférant avec le document (logiciel de messagerie...)
- accès « **extra-documentaire** » (les frontières du document s'estompent)
- **générativité** du contenu

My Google Body, Gérard Dalmon (2003) : <http://www.neogejo.com/googlebody/init.html>



Livre / dispositif interactif

Qu'est-ce qui change par rapport au dispositif du livre ?
En quoi les actions sont-elles différentes dans un dispositif interactif ?

Accéder



- **générativité** du contenu

My Google Body, Gérard Dalmon (2003) : <http://www.neogejo.com/googlebody/init.html>

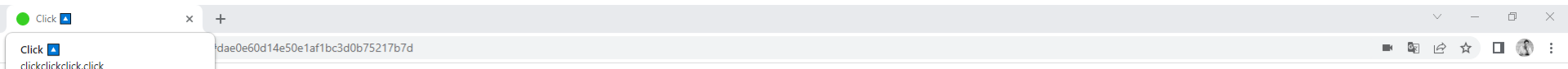
Livre / dispositif interactif

Manipuler

- accès à différents états d'une même forme sémiotique (un précédent papier pourrait être le *pop-up book* ou le *movable book*)
<https://youtu.be/9bg-MUviWoc>
- manipulation du **format d'affichage**, à savoir les fenêtres (fermeture, redimensionnement, déplacement)
 - ⇒ confrontation spatiale de deux unités d'affichage par la mise en regard de deux fenêtres
The Wilderness Downtown : <http://www.thewildernessdowntown.com/>
- **feedback** sur nos manipulations du support et du contenu
Click Click Click, Moniker & VPRO (2016) : <https://clickclickclick.click/>
Le but de cette expérience est de sensibiliser les internautes, de façon ludique, à la quantité de données personnelles enregistrées sur Internet.

Studio Moniker (<https://studiomoniker.com/>) :

- <http://donottouch.org/> (chaque fois qu'on le visite notre curseur est enregistré et on suit des instructions de déplacement, devenant une danse collective)
- <https://studiomoniker.com/projects/puff-up-club> (mélangeant physique et effort collectif)



Achievements »

51%

- Subject has scrolled down.
- Subject has scrolled in all directions.
- Subject unlocked 50% of all achievements.
- Subject has scrolled up.

No movement for ten seconds.

- Gold milestone: Subject has been on website for 3 min.
- Subject has agreed to use webcam
- Subject has zigzagged.
- Subject from France?



Subject's window inactive for one minute.

Subject's window inactive for thirty seconds.

Click Click Click, Moniker & VPRO (2016) :
<https://clickclickclick.click/>

« Back



- ◆ You held the button pressed for 2 sec.
- ◆ You held the button pressed for 10 sec.



👁️ You clicked outside the button.

👉 You dragged the button.

😐 You dragged nothing.

👉 You dragged nothing on the button.

👉👉 You double clicked inside.

👉👉👉 You triple clicked inside.

👉👉 You double clicked outside.

👉👉👉 You triple clicked outside.

➡️ You went to the top right area of the window.

⬇️ You went to the bottom right area of the window.

↖️ You went to the top left area of the window.

Achievements - 51% unlocked.



You rightclick-dragged outside button.
You rightclick-dragged outside button on the button.



You triple-right-clicked.



You resized the window.



You resized the window from portrait to landscape.



You resized the window from landscape to portrait.



■ You made the window less than 500px wide.



You made the window more than 1000px wide.



You made the window more than 2000px wide.



You made the window full screen.



You moved the window entirely on the right.



You moved the window entirely on the left.



You moved the window entirely on the top.



Your favorite screen area was analysed.



Your clicking speed was analysed.



50%



90%



The amount of CPU's of your machine were revealed.



You were asked to be photographed.



You disconnected from the internet.



You opened in Chrome.



You opened in IE / Edge.

Click Click Click, Moniker & VPRO (2016) :

<https://clickclickclick.click/>

Livre / dispositif interactif

Produire

- *input* possible, contrairement au livre
Facebook group *An ant Colony* : <https://www.facebook.com/groups/1416375691836223/>
- possibilité d'afficher **dynamiquement** la production textuelle de l'interacteur

Livre **et** dispositif interactif

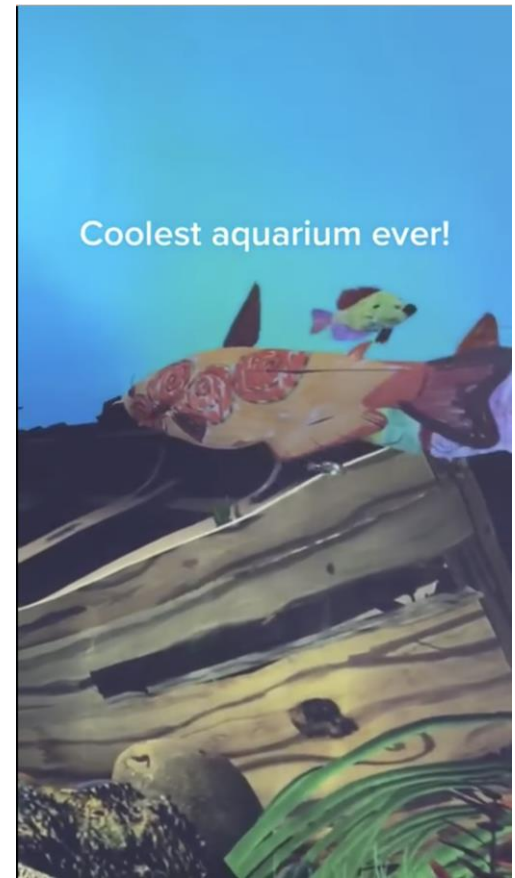
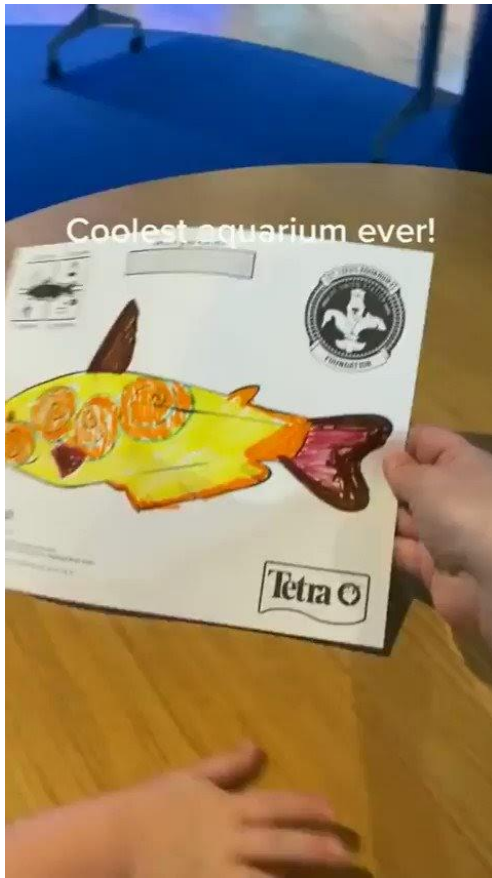
Phygitalisation

- *Dipongo*, stimuler la créativité des enfants : <https://youtu.be/mHg8ZdxymdA>
<https://youtu.be/uwrxEzCK-mI> (à partir de 45 secondes)



Phygitalisation

- *Sketch Aquarium* : <https://www.koreus.com/video/sketch-aquarium.html>
- *Tetra*, aquarium virtuel à partir de dessins d'enfants



Phygitalisation

- *ERH*, voir et jouer avec un jeu de plateau historique en réalité augmentée : <https://youtu.be/JQeKrEzviWw>



Critiques de l'interactivité

D'un point de vue esthétique, on adresse fréquemment **deux types de critiques** à l'interactivité :

- Première critique : l'interactivité n'est qu'une “ **liberté illusoire** ”.

Est dénoncé ici le piège d'un affranchissement surveillé considéré comme particulièrement pervers puisqu'en accordant quelques degrés de liberté, il laisserait entendre que l'interacteur a désormais tout pouvoir.

Or personne n'a jamais cru que tel était le cas. Aucun joueur de jeu vidéo n'a pensé que, se mouvant dans un espace “ 3D temps réel ”, il avait pour autant supprimé ses contraintes de déplacements (ce sont plutôt ces contraintes qui constituent l'enjeu).

Une hostilité de principe derrière un argument moral.

Critiques de l'interactivité

- Deuxième critique : l'interactivité supprime la **distance sacrée** qu'exigerait tout rapport avec une œuvre (ex : joueur vidéo crispé sur ces manettes de tir).

Distance sacrée = recueillement, respect, intériorisation silencieuse, contemplation, méditation...

Il y aurait ainsi une opposition entre l'activité (notamment gestuelle) dans la réception et la situation artistique...

Ne peut-on au contraire supposer l'émergence :

- d'une nouvelle esthétique conciliant geste et formes sémiotiques (texte, image, son) ?
- d'une nouvelle condition spectatorielle ?

Critiques de l'interactivité

Dans les deux critiques, on refuse de reconnaître l'interactivité dans sa position d'**entre-deux** (ni rencontre directe avec une subjectivité, ni programmation univoque, ni liberté absolue, ni accroche à un flux linéaire pré-inscrit) pour la reléguer dans le champ de la communication instrumentale et vénérer les anciennes conditions esthétiques. C'est pourtant ce caractère d'entre-deux qu'il faut revendiquer comme posture spécifique passionnante.

L'interactivité apparaît comme une nouvelle condition de la réception, qu'on peut interpréter comme l'indice d'un désir collectif d'assouplissement des limites ... aussi bien du point de vue du concepteur - qui vise une maîtrise en surplomb - que du récepteur. Ce désir est la *condition spectatorielle* actuelle.