



**HAL**  
open science

## Agir dans une image

Jérôme Pelletier

► **To cite this version:**

Jérôme Pelletier. Agir dans une image. Bernard Guelton. Les arts visuels, le web et la fiction, 2010, 2859446362. hal-03972705

**HAL Id: hal-03972705**

**<https://hal.science/hal-03972705>**

Submitted on 3 Feb 2023

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

# AGIR DANS UNE IMAGE

Jérôme PELLETIER

Une image interactive numérique a son contenu (visuel ou auditif) partiellement engendré en ligne par les entrées physiques (actions sur des accessoires, déplacements...) d'un utilisateur de l'image. Un programme d'ordinateur gère la manière dont les entrées physiques de l'utilisateur engendrent une partie du contenu de l'image. Une caractéristique remarquable de l'image interactive est de donner non seulement à imaginer l'expérience de voir et d'entendre des situations, mais surtout de donner la possibilité d'imaginer agir dans des situations. Cette dernière caractéristique des images numériques interactives les distingue des images photographiques ou cinématographiques traditionnelles, explique une partie de leur attrait auprès du public et leur exploitation par les fabricants de logiciels didactiques, de jeux vidéo et auprès des artistes relevant de l'art numérique. Le but du présent travail est d'explorer cette caractéristique spécifique des images numériques interactives. Il importe dans un premier temps d'établir une distinction entre l'action *sur* une image numérique et l'action *dans* une image numérique, et, corrélativement, une distinction entre deux formes d'interactivité, l'interactivité faible et l'interactivité forte.

## Agir dans une image vs agir sur une image

L'une des premières manifestations de l'interactivité est la possibilité offerte à l'utilisateur de l'image de faire varier le point de vue *interne* à l'image. Si l'on admet que le point de vue *externe* à une image est la position qu'occupe un spectateur de l'image *sur* la surface de l'image, le point de vue *interne* à une image est le point à partir duquel une scène tridimensionnelle – le contenu de l'image – est représentée *dans* l'image. L'une des caractéristiques d'une image non interactive est que, si son spectateur peut faire varier son point de vue externe sur la surface de l'image – il peut par exemple regarder l'image de face, puis en se plaçant sur le côté –, il ne peut faire varier le point de vue interne à l'image. De plus, si les variations du point de vue externe sur la surface de l'image restent dans des limites normales, il apparaît – c'est le phénomène dit de l'invariance perceptuelle (cf. Vishwanath, 2005) – que ces variations ont que peu d'effets sur l'expérience visuelle du contenu de l'image : celle-ci est l'expérience d'un certain contenu représenté toujours à partir du même point de vue interne.

Le point de vue interne à une image non interactive est ou bien fixe – c'est le cas des images statiques du type peinture ou photographie (même si ces images peuvent intégrer une multiplicité de points de vue internes) –, ou bien ce point de vue varie en fonction des intentions de l'auteur de l'image – c'est le cas des images cinématographiques qui voient se succéder soit des plans différents soit au sein d'un même plan, plusieurs points de vue différents en fonction des mouvements de la caméra. Que le point de vue interne à l'image soit fixe ou qu'il varie en fonction des intentions de l'auteur, il est impossible au spectateur de l'image de faire varier ce point de vue interne. C'est l'une des bases de la différence entre l'expérience visuelle des scènes représentées dans des images bidimensionnelles et l'expérience visuelle directe de ces mêmes scènes tridimensionnelles. Si je ne vois pas les images comme ce qu'elles représentent, c'est notamment parce qu'elles représentent des scènes à partir d'un point de vue interne fixe. En conséquence, la possibilité offerte aux utilisateurs des images interactives de faire varier eux-mêmes le point de vue interne à l'image est une propriété remarquable puisqu'elle correspond à un dépassement des limites des images traditionnelles.

Faut-il comprendre la possibilité de faire varier le point de vue interne d'une image interactive comme une manière pour l'utilisateur d'*agir* dans l'image? Je soutiens que ce n'est pas le cas. Cette nouvelle possibilité est, pour l'utilisateur, une nouvelle manière de *voir* une image: celui-ci peut, en quelque sorte, voir *dans* l'image. Mais cela ne suffit pas pour que l'utilisateur de l'image puisse *agir dans* l'image. Pour qu'on puisse parler d'une action dans une image, il faut que le contenu de l'image possède un degré de réactivité qui dépasse le simple fait de modifier son point de vue interne: il faut que les éléments des scènes représentées soient susceptibles de réagir aux actions de l'utilisateur de l'image. De nombreuses images interactives présentent des scènes à perspective interne mobile sans autoriser l'utilisateur à agir dans l'image dans le sens qui vient d'être indiqué. Ce sont des images faiblement interactives. L'utilisateur de ces images faiblement interactives peut être comparé à un navigateur qui explore, à sa manière, les scènes représentées, qui agit sur le déroulement des images et sur la manière dont les scènes lui sont présentées, mais sans jamais pouvoir agir dans l'image: il agit *sur* l'image sans agir *dans* l'image. Quand les images interactives possèdent un haut degré de réactivité, quand les éléments des scènes représentées sont susceptibles de réagir à des actions qui ne sont pas simplement des actions de navigation mais de véritables actions verbales ou physiques, les utilisateurs de ces images ont alors la possibilité d'*agir dans* des images interactives en un sens fort, et non plus simplement d'*agir sur* des images interactives en un sens faible. C'est une question terminologique de savoir si l'on veut réserver le qualificatif d'interactif aux images fortement interactives, mais il me semble que la possibilité offerte à l'utilisateur d'images faiblement interactives de changer de point de vue au cours de sa navigation dans l'image constitue déjà un premier niveau d'interactivité.

L'hypothèse que je vais développer dans ce qui suit est qu'alors que les images faiblement interactives ne constituent pas une invitation pour leur utilisateur à imaginer occuper les différents points de vue internes de ces images ou à imaginer ces points de vue occupés par un corps, c'est en revanche bien le cas des images fortement interactives. L'hypothèse est qu'une inscription corporelle est un ingrédient constitutif du contenu intentionnel non conceptuel de l'imagination des utilisateurs des images dites fortement interactives. En d'autres termes, si agir *sur* une image (faiblement interactive) revient à imaginer un point de vue mobile dans l'image, agir *dans* une image suppose non seulement d'imaginer un point de vue mobile mais aussi une inscription corporelle dans l'image.

## Une forme incarnée de l'imagination

Je viens d'introduire la notion d'imagination. Suivant un certain nombre d'auteurs (cf. Walton, 1990; Scruton, 1974; Gaut, 1995; Gombrich, 1977, p. 165), je soutiens en effet que l'imagination est nécessairement impliquée dans l'expérience des images (indépendamment de la question de leur interactivité). En particulier, ce n'est pas l'action de voir une scène tridimensionnelle qui est rendue par une image bidimensionnelle mais l'imagination de l'expérience visuelle d'une scène tridimensionnelle. L'expérience des images est une expérience visuelle dans laquelle l'imagination joue un rôle. Ce que j'entends ici par imagination n'est pas un état mental de haut niveau sujet à la volonté mais un état mental non propositionnel de bas niveau qui se mêle à la perception pour produire l'expérience caractéristique de la vision d'une image et de son contenu, un type d'expérience plus ou moins automatique dans son déclenchement et accessible à certains animaux (cf. Köhler, 1925; Lashley, 1940). Cette expérience ne requiert pas une compréhension conceptuelle de ce qui est représenté dans l'image, même si elle facilite et constitue une voie d'accès vers une telle compréhension conceptuelle. Si on admet cela, on peut soutenir qu'il y a toujours une dimension fictionnelle dans nos interactions avec les images, que celles-ci soient interactives ou ne le soient pas, que celles-ci représentent des scènes réelles ou irréelles, dans la mesure où leur expérience visuelle met nécessairement en jeu des formes non propositionnelles de l'imagination du sujet regardant, à la différence peut-être de ce qui se passe dans nos expériences visuelles ordinaires (sauf quand celles-ci ont lieu dans des conditions dégradées, par exemple, de luminosité). Mais admettre qu'il y a une dimension fictionnelle dans nos interactions non propositionnelles avec les images de toute nature ne signifie pas que toute image relève de la fiction. Sur ce point, je suis en désaccord avec la thèse de K. L. Walton: on peut admettre, suivant en partie Walton, que nos interactions avec les images mettent nécessairement en jeu l'imagination d'expériences visuelles

non propositionnelles et disposer cependant, en s'éloignant des positions de Walton, d'un critère de démarcation entre les images fictionnelles et celles qui ne le sont pas. Certes, il n'est pas facile d'établir un tel critère même si on dispose de bonnes pistes (cf. Schaeffer, 1999). Il reste que ce qui est vrai de la nature de nos expériences des images – elles impliquent des formes avant tout non propositionnelles d'imagination – n'a pas de raison de s'appliquer aux images elles-mêmes dont le statut fictionnel ou non fictionnel ne dépend pas de l'expérience à laquelle elles donnent lieu mais de données d'un autre type telles l'histoire causale de leur contenu propositionnel ou les circonstances pragmatiques de leur production et réception. Il faut distinguer, eu égard à la question de la démarcation du fictionnel et du non-fictionnel, les caractéristiques de l'expérience non propositionnelle des images de celles de leurs contenus propositionnels. Toutes les images n'engendrent pas des vérités fictionnelles sur des mondes fictionnels, contrairement à ce que suggère Walton, même si toutes les images suscitent une forme fictionnelle de perception, ainsi que le propose Walton. La difficulté principale que l'on rencontre lorsque l'on tente d'établir des distinctions entre les images fictionnelles et celles qui ne le sont pas réside dans la nature de l'expérience des images qui inclut à la fois une référence à l'expérience de l'image elle-même et une référence à son contenu, aux choses représentées. Or, ce qui est vrai de l'expérience des images – celle-ci se caractérise par l'imagination non propositionnelle d'expériences – ne l'est pas de leur contenu propositionnel qui caractérise tantôt des mondes fictionnels, tantôt le monde réel. Quand on analyse l'expérience d'une image en termes conceptuels ou linguistiques, les pensées que l'on a portent alors sur le contenu propositionnel de l'image. Ces pensées peuvent soit donner lieu à des formes propositionnelles d'imagination comme lorsqu'on imagine, en voyant une image de Sherlock Holmes, que Sherlock Holmes a telle et telle apparence d'un certain point de vue, soit à des formes propositionnelles de croyances comme lorsqu'on infère de l'expérience d'une image de Napoléon que Napoléon a telle et telle apparence d'un certain point de vue. Les images de Sherlock Holmes dont le contenu propositionnel est compris comme devant susciter des imaginations seront classées parmi les images de fiction, c'est-à-dire parmi les images qui engendrent des vérités fictionnelles sur des mondes fictionnels. Les images de Napoléon dont le contenu propositionnel aura été compris comme devant susciter des croyances sur le monde réel seront classées dans une autre catégorie, celles des images de personnes et de scènes réelles. Rien dans l'expérience des images elle-même ne permet de faire le tri entre les images de fiction et les images du réel. Ce tri se fait sur la base de nos connaissances d'arrière-plan sur l'histoire causale de ces images et de leurs contenus ou sur les intentions qui ont présidé à leur production ou qui concernent leur réception. En retour, ces connaissances d'arrière-plan peuvent induire, de « haut en bas », une modification du type d'engagement psychologique que nous aurons avec ces images : nous accepterons, par exemple, de voir certaines images choquantes ou horribles parce que nous

savons qu'elles relèvent de la fiction, et nous refuserons de voir d'autres images choquantes ou horribles parce que nous savons qu'elles sont des images du réel.

La leçon qu'il faut tirer de ce qui vient d'être dit est que, plutôt que de soutenir que les images faiblement interactives offrent la possibilité à leurs utilisateurs de faire varier le point de vue interne des images et d'avoir les expériences visuelles des scènes représentées à partir de ces points de vue, il est plus exact de soutenir que ces images offrent la possibilité d'*imaginer* avoir des expériences visuelles à partir de ces points de vue. De même, plutôt que de soutenir que les images fortement interactives offrent la possibilité à leurs utilisateurs d'agir dans ces images, il est plus exact de soutenir que ces images invitent leurs utilisateurs à *imaginer* agir ou à *imaginer* l'expérience d'agir dans ces images. Sur cette base, on peut distinguer des images faiblement interactives du monde réel (CD-Rom du musée du Louvre, Google Earth) et des images faiblement interactives de mondes fictionnels (CD-Rom d'un musée imaginaire) : dans les deux cas, les actions de l'utilisateur sur ces images sont celles d'un explorateur-visiteur qui ne donnent pas lieu à l'imagination d'actions dans ces images, mais simplement à l'imagination d'expériences audiovisuelles des scènes à perspective interne mobile représentées dans ces images. Sur la même base, on peut distinguer des images fortement interactives du monde réel – télé-opération chirurgicale à distance, utilisation par des soldats d'interfaces médiatrices de ciblage et de navigation, certaines installations artistiques qui modifient le réel – et des images fortement interactives de mondes fictionnels – les jeux vidéo, une grande partie de l'art numérique. Les exemples qui viennent d'être donnés montrent que le degré d'interactivité ne varie pas en fonction du degré de réalisme des scènes représentées dans les images mais bien du type d'imagination que telle ou telle image a pour fonction de susciter. Il est notoire que les jeux vidéo, qui, dans mon interprétation, relèvent de l'interactivité forte, sont très souvent dénués de réalisme représentationnel alors que les CD-Roms donnés en exemple et considérés, dans mon interprétation, comme faiblement interactifs visent à maximiser le réalisme des scènes représentées.

Mon hypothèse est que seules les images fortement interactives fonctionnent, au moins en partie, en suscitant l'imagination d'une inscription corporelle dans l'image. Ici encore, il s'agit d'une forme non propositionnelle d'imagination, d'un imaginer-agir, d'une forme d'imagination dont le contenu n'implique pas nécessairement une représentation explicite de soi ou de son corps comme agissant. Cette hypothèse repose sur une dimension phénoménologique caractéristique de l'utilisation des images fortement interactives, une phénoménologie qui est celle d'une expérience spécifique de l'activité corporelle. Cette hypothèse ne repose pas sur le contenu propositionnel des images fortement interactives qui, bien souvent, ont pour constituants les corps synthétiques des avatars des

éventuels utilisateurs de ces images. L'hypothèse repose sur le fait que l'utilisateur d'une image fortement interactive – que celle-ci contienne ou non des avatars – est invité à imaginer mener des actions dans les scènes représentées du fait même qu'il essaie réellement de faire quelque chose dans ces images. C'est en cela que réside leur interactivité : c'est parce que nous essayons de faire quelque chose dans ces images qu'elles deviennent ce qu'elles sont, à la différence des images visuelles non interactives dont le contenu est indépendant de ce que nous faisons ou ne faisons pas avec ces images. C'est parce qu'il essaie de faire quelque chose avec ces images qu'il s' imagine agissant dans les scènes représentées et qu'il imagine de son expérience corporelle qu'elle est une expérience dans les scènes représentées. L'utilisateur d'images fortement interactives se ressent comme un agent incarné d'une manière ou d'une autre dans l'image, mais sans que cette incarnation soit perçue comme réelle ou même possible. Par contraste, les images faiblement interactives, si elles suscitent l'imagination d'une variété de points de vue internes, elles ne suscitent pas d'imaginer ces points de vue internes comme occupés par des corps agissants : elles suscitent des imaginations visuelles ou audiovisuelles plus ou moins désincarnées.

La connaissance qu'un agent a de ses actions dans des situations ordinaires repose, d'une manière fondamentale, sur l'expérience qu'il a de son activité corporelle, une expérience elle-même constituée de données extéroceptives et proprioceptives. La possibilité offerte aux utilisateurs d'images fortement interactives d'agir dans des images (du monde réel ou de mondes fictionnels) les conduit à s'imaginer comme des corps agissants dans les scènes représentées sans que leur corps – pourtant à l'origine des actions en question – subisse les conséquences éventuelles de ces actions. Cela ne manque pas d'induire une expérience spécifique de leurs actions et de leur conscience corporelle, et cela peut expliquer pourquoi ce qui dans la réalité se présente comme effrayant – faire le funambule, se déplacer dans une foule pour l'agoraphobe, entrer dans une zone de combats, rencontrer des tueurs... – devient, dans ce nouveau contexte, attirant.

Une des conséquences de cette modification des données normales de l'expérience corporelle est de rendre celle-ci plus saillante qu'à l'ordinaire aux yeux de l'utilisateur de ces images. L'expérience corporelle de l'utilisateur d'images fortement interactives est plus saillante qu'à l'ordinaire notamment en raison de la manière inhabituelle dont les données extéroceptives et proprioceptives constitutives de cette expérience parviennent à l'utilisateur des images. En particulier, les actions dans les images fortement interactives sont très souvent la cause d'incohérences du flux sensorimoteur. Il suffit de penser au fait que les proprioceptions sont rarement prises en compte. Il est fréquent que, dans le jeu vidéo ou dans l'art numérique, en déplaçant par exemple un avatar à l'aide d'une manette commandée manuellement, les informations proprioceptives perçues par le joueur portent sur sa main, alors que les informations visuelles qu'il reçoit portent sur des mouvements

de jambes (cf. Grumbach, 2003). Ce qui se présente, au premier abord, comme un inconvénient peut être la source d'expériences inédites et d'explorations artistiques. En effet, ces incohérences sensorimotrices conduisent les utilisateurs de ces images à imaginer d'une autre manière la structure spatiale de leur expérience corporelle. Ce qu'on appelle le champ somatosensoriel voit ses limites naturelles que sont les frontières du corps rejoindre – dans l'imagination de l'utilisateur de l'image – celles du champ visuel, comme s'il devenait alors possible d'avoir des sensations corporelles au-delà de son propre corps. Rappelons ici qu'il ne s'agit que de l'imagination de possibilités, non pas d'illusions cognitives ou perceptives. De même, l'utilisateur d'images fortement interactives peut être conduit à imaginer que les actions dans les images dont il est à l'origine ne sont pas réellement accomplies par son propre corps mais par celui d'un avatar, puisque les mouvements éventuellement perçus dans les images, s'ils ont leur origine dans le corps de l'utilisateur de ces images, ne sont pas incarnés dans ce même corps. Ainsi, diverses modalités de la conscience corporelle – le sens de l'agentivité (le sentiment d'être l'auteur de ses actions), le sens de l'implication de soi dans ses actions, le sentiment d'être là où son corps a des expériences, le sentiment de posséder son corps – sont l'objet d'imaginations du fait même que l'agent agit dans l'image, des imaginations qui sont la source d'expériences corporelles et de sensations originales. Il n'est pas étonnant que l'art numérique exploite ces phénomènes de dissonance cognitive et sensorielle, une exploitation dont une des conséquences est de susciter des réflexions métacognitives aussi bien sur nos relations cognitives normales au monde et à notre corps que sur le statut de l'œuvre.

### **Implications émotionnelles de l'action dans une image**

On sait que les émotions contribuent à préparer un organisme à répondre aux stimuli de l'environnement dans lequel il se trouve (cf. Darwin, 1872; Frijda, 1986; Lazarus, 1991; LeDoux, 1996). Les émotions sont une source d'informations sur le monde: elles nous disent ce qui est dangereux, menaçant ou amical dans le monde, et cela par la médiation du corps (cf. James, 1884; Damasio, 1994, 1999). Surtout elles nous préparent à prendre des décisions et à agir dans le monde.

Agir dans une image suscite, au-delà des émotions que les images non interactives peuvent ordinairement susciter – des émotions d'un type particulier, des émotions d'ailleurs parfois incohérentes. L'utilisateur d'images fortement interactives agit dans le monde réel de telle ou telle manière: il actionne une manette, il se déplace... En outre, les actions qu'il mène dans le monde réel auront des effets au niveau de scènes représentées dans ces images. On peut donc penser que

la situation spécifique dans laquelle se trouve l'utilisateur d'images fortement interactives favorise l'émergence d'un registre émotionnel à deux dimensions dans la mesure où ces émotions semblent tout à la fois dirigées vers l'environnement immédiat de l'utilisateur des images et vers le monde des scènes représentées. Ce sont des émotions dont la fonction est, pour une part, de préparer à agir là où se trouve l'utilisateur des images et, pour une autre part, de le préparer à agir dans les scènes représentées.

Le registre émotionnel correspondant aux actions accomplies par l'utilisateur des images sur des éléments du monde réel (les actions sur les manettes, ses déplacements physiques...) se caractérise par sa nature dynamique : il s'agit d'émotions relativement simples liées au fait d'agir, des émotions en outre partiellement détachées des conséquences que ces actions peuvent avoir dans les scènes représentées. On peut penser à la frustration due au fait de ne pas avoir agi, à la peur d'agir, à la colère après l'action ou au soulagement d'avoir ou de ne pas avoir agi. Ces émotions constituent une dimension du registre émotionnel caractéristique des jeux vidéo (cf. Tavinor, 2005). C'est aussi une dimension importante du registre émotionnel associée à l'utilisation dans des buts réels d'interfaces visuelles médiatrices d'actions, lorsqu'il s'agit, par exemple, pour un soldat en situation de guerre de mener des actions *via* des images fortement interactives du monde réel.

Le registre émotionnel correspondant au fait que l'utilisateur des images s'imagine agissant dans les scènes représentées se caractérise en partie par sa nature sociale. Ce sont des émotions sociales parce qu'elles impliquent l'utilisateur des images dans ses relations aux individus représentés dans les images. Ce sont des émotions sociales complexes parce que l'utilisateur des images sait bien, dans le même temps, qu'il ne se trouve pas réellement dans les situations représentées. On peut penser aux émotions sociales comme la honte, la fierté, la gêne, la timidité... c'est-à-dire à un registre émotionnel impliquant une comparaison entre autrui et lui-même. Il s'agit ici d'un registre émotionnel rarement sollicité par les images non interactives. Ce registre émotionnel n'est pas nécessairement associé aux actions accomplies dans les images mais peut être associé au simple fait, pour l'utilisateur d'images fortement interactives, de s'imaginer à un moment ou à un autre, lui-même être vu (ou ne pas être vu), ou lui-même être (ou ne pas être) le destinataire d'un propos. Ces imaginations sur lui-même peuvent ou bien être directes – c'est le cas lorsque l'utilisateur des images est conduit à imaginer qu'un être virtuel représenté dans l'image le regarde (par exemple, lorsque son chien virtuel lui demande de le nourrir) ou ne le regarde pas – ou bien être indirectes – c'est le cas lorsqu'un avatar représentant l'utilisateur de l'image est regardé par un personnage virtuel participant à la même scène. Dans ces cas, l'utilisateur des images pourra se sentir honteux, gêné ou fier. Il pourra également se sentir coupable s'il

a agi dans l'image d'une certaine manière, la culpabilité étant une émotion, elle aussi, rarement induite par les images non fortement interactives.

Ces deux registres émotionnels ont en commun le fait d'impliquer, de façon centrale, l'utilisateur des images. Mais ces deux registres ne l'impliquent pas de la même manière : ils l'impliquent ou bien en tant qu'il agit sur des éléments du réel et où il se trouve réellement, ou bien en tant qu'il s'imagine agir dans les scènes représentées. Cette double facette du registre émotionnel de l'action dans une image peut donner lieu à une sorte d'emballement émotionnel lorsque les émotions de chaque registre sont en phase, ou, à l'opposé, à des phénomènes d'incohérence émotionnelle lorsque les émotions de chaque registre se trouvent dans des relations d'opposition. Si on prend l'exemple des actions menées par un soldat sur un champ de bataille *via* des interfaces visuelles médiatrices, l'excitation et le soulagement que ce soldat peut éprouver au cours de ses actions peuvent cohabiter avec des émotions sociales comme la honte ou la culpabilité. Une telle cohabitation – peut-être moralement souhaitable – peut néanmoins constituer un obstacle au succès des actions menées, voire conduire à l'échec de ces actions. On peut penser que le succès des actions menées par ce soldat dépendra en partie de son absence de culpabilité, et plus généralement du fait qu'il n'éprouvera pas d'émotions sociales. L'implication du soldat dans ces actions est sans doute à ce prix. Dans certaines circonstances et pour un certain type d'actions particulier, l'efficacité des actions accomplies dans les images peut être amoindrie si l'utilisateur des images ne conserve pas une distance émotionnelle avec les personnes ou personnages qui subissent éventuellement les conséquences de ses actions. La solution pour atteindre ce but réside peut-être dans une diminution du réalisme des images qu'il aura à traiter. Dans ce dernier cas, si effectivement le soldat est conduit à agir dans des images peu réalistes, son efficacité sera accrue du fait que son registre émotionnel se limitera aux émotions strictement dynamiques. Il semble, pour les mêmes raisons, que les jeux vidéo axés sur l'élimination des adversaires n'aient pas non plus intérêt à développer le réalisme, même si les conséquences des actions accomplies dans les images n'ont alors plus rien à voir avec celles menées par un soldat en situation de guerre réelle.

## **Implications ontologiques de l'action dans une image**

Le développement des moyens d'interaction dans les images suscite un certain nombre de questions ontologiques, en particulier, si l'on s'intéresse à l'art interactif et à l'ontologie d'une œuvre d'art interactive. Si l'on admet, comme le suggère l'hypothèse présentée plus haut que l'utilisateur d'images fortement interactives s'imagine agir dans des scènes représentées, la question ontologique qui se pose est celle de l'identité de l'objet avec lequel l'utilisateur des images interagit

réellement. Avec quoi un utilisateur d'images fortement interactives interagit-il réellement? La réponse qui semble aller de soi, si ces images interactives sont supposées constituer une œuvre artistique, est la suivante: l'utilisateur des images interagit réellement avec l'œuvre elle-même. Mais cette réponse ne fait que susciter de nouvelles questions puisque cette œuvre avec laquelle l'utilisateur des images interagirait réellement a des critères d'identité pour le moins flous. Existe-t-elle avant toute interaction avec d'éventuels spectateurs? Dans ce cas, les interactions ne feraient donc pas partie de l'œuvre, mais alors pourquoi parler d'une œuvre d'art interactif? D'autre part, si on admet au contraire que les interactions font bien partie de l'œuvre, comme ces interactions sont temporaires et variées, l'œuvre d'art interactif n'existerait que de manière transitoire et sous des formes toujours différentes. Faut-il alors renoncer à l'idée qu'un artiste relevant de l'art interactif crée une œuvre unique? En outre, comme les utilisateurs de l'œuvre semblent d'une certaine manière, participer par leurs interactions à son élaboration, ne faut-il pas renoncer à l'idée même de création par un artiste d'une œuvre interactive?

Lopes (2001) soutient, à propos des œuvres d'art interactives, qu'il n'est pas nécessaire de renoncer à l'idée de création, ni même à l'idée d'une œuvre unique. Pour Lopes, c'est toujours une œuvre unique qui se trouve instanciée, éventuellement différemment, à chaque interaction. En quoi consiste cette œuvre unique? C'est l'algorithme à la base du programme d'ordinateur qui gère les interactions. L'œuvre d'art interactive est, pour Lopes, un type, une entité abstraite, dont des tokens, des occurrences diverses sont produites par les interactions des utilisateurs de l'œuvre. De même que, derrière chaque partie d'un jeu vidéo, on trouve le même algorithme à la base du programme gérant l'ordinateur (voire les ordinateurs distants), derrière chaque token d'une œuvre d'art interactive, on trouve le même algorithme à la base du programme d'ordinateur (voire des ordinateurs distants). C'est pourquoi, de même qu'on peut soutenir que toutes les parties d'un jeu vidéo sont des implémentations d'un même jeu unique, Lopes soutient qu'il y a une œuvre unique qui se trouve instanciée à chaque interaction, et que cette œuvre est l'algorithme à la base du programme d'ordinateur. Lopes ajoute qu'il convient de répéter ses propres interactions avec une œuvre d'art interactive, puisque c'est le meilleur moyen de saisir sa cohérence et son unité.

À l'opposé, Saltz (1997) récuse la pertinence du recours à la distinction type/token pour décrire ce qui est créé par un artiste lorsqu'il crée une œuvre interactive d'art digital et pour décrire le résultat des interactions des utilisateurs de l'œuvre. Pour Saltz, à la différence de Lopes, nos interactions avec les œuvres interactives ne produisent pas des tokens ou instanciations de l'œuvre. Pourquoi? Parce que ces interactions ne doivent pas être considérées comme des interprétations (ou tokens) de l'œuvre types qui serait produite par un artiste. L'artiste de l'art interactif ne crée pas des œuvres type qui seraient instanciées dans des tokens mais des contextes.

des environnements avec lesquels interagir. C'est aussi ce que soutient A. Bureau (1999, cité dans Grumbach, 2003) lorsqu'elle décrit l'artiste non plus comme créateur d'objet mais comme créateur de situations dans lesquelles la créativité du public peut se déployer.

Le bon modèle pour penser la nature de l'interaction avec une œuvre d'art interactive numérique, poursuit Saltz, n'est donc pas celui de l'instanciation dans un token d'une œuvre conçue comme un type, mais est celui des arts de la performance comme la musique, le théâtre ou la danse. Cependant, Saltz ajoute que, s'il y a bien une continuité réelle entre l'art interactif numérique et les arts de la performance que sont la musique, le théâtre et la danse, il n'en reste pas moins que l'art interactif numérique ne peut pas exactement être compris sur le modèle de ces arts traditionnels de la performance. Dans ces derniers en effet, les acteurs jouent une pièce, les musiciens exécutent une œuvre et les danseurs une chorégraphie. L'œuvre est l'objet *direct* de la performance, il est *ce que* fait l'acteur, le musicien ou le danseur. En faisant cela, l'acteur, le musicien et le danseur, en quelque sorte, font exister dans le monde un token de l'œuvre, celle-ci pouvant alors être conçue comme un type abstrait. Or, c'est précisément, poursuit Saltz, cette logique du type instancié dans un token qui est mise en échec lorsqu'il s'agit de rendre compte de l'œuvre d'art interactif numérique parce que nos interactions avec une œuvre d'art interactif n'ont plus, comme dans le théâtre, la musique ou la danse, l'œuvre comme leur objet direct mais comme leur objet *indirect*. Dans l'art interactif, note Saltz, on interagit *avec* l'œuvre, on n'exécute pas l'œuvre. C'est en ce sens que l'artiste de l'art interactif ne crée pas des performances types mais des environnements, des contextes pour des performances interactives. « Les pièces, les compositions musicales et les danses définissent une série d'actions qui doivent être exécutées : les environnements d'une performance interactive sont des contextes à l'intérieur desquels des actions sont exécutées. » (Saltz 1997, 123) Le bon modèle pour penser l'art interactif n'est donc pas celui des arts traditionnels de la performance mais, conclut Saltz, plutôt celui du théâtre participatif des années 1960 et des *happenings* dans lesquels les spectateurs devenaient des performeurs et dans lesquels les actions des spectateurs/performeurs acquéraient une dimension esthétique. La chose importante à noter, souligne Saltz, est que l'utilisateur d'une œuvre d'art interactif devient lui-même une partie de l'œuvre. Du coup, il devient lui-même un objet esthétique puisque son attention esthétique est dirigée sur ses propres interactions avec l'œuvre.

Comment choisir entre les suggestions de Lopes et de Saltz? Je ne crois pas qu'une œuvre d'art puisse être comprise comme un algorithme à la base d'un ordinateur, comme le suggère Lopes, ni même comme un environnement, comme le suggère Saltz. Je ne crois pas non plus que l'instanciation d'une œuvre d'art interactif puisse être utilement comparée, ainsi que le suggère Lopes, à une partie d'un jeu vidéo. Il y a une différence entre une interaction ludique ayant un but

comme gagner ou vaincre et une interaction artistique visant à procurer une expérience esthétique, une différence qui rend la comparaison de Lopes caduque. L'art interactif est un art hybride, qui utilise les ressources des arts visuels mais aussi le mode de fonctionnement de la musique, ainsi que le note Saltz. Mais je ne tire pas de cette comparaison avec la musique les mêmes conclusions que Saltz. Je pense en effet, à la différence de Saltz, l'interaction dans l'art digital sur le modèle de l'expérience auditive de la musique, non pas sur le modèle de l'exécution d'une œuvre musicale. De la même manière que la musique sans l'expérience auditive de la musique n'est rien d'autre que des suites de notes sans expression, de même l'art digital interactif sans l'expérience corporelle de l'interaction n'est qu'un environnement d'images non expressives ou un algorithme à la base d'un programme d'ordinateur. C'est parce que l'art interactif a à voir avec l'art musical qu'il ne saurait être justement compris ni comme la création d'un environnement à la manière de Saltz, ni comme la création d'un algorithme à la manière de Lopes. De même que ce sont nos expériences auditives et les imaginations auxquelles elles donnent lieu qui donnent à la musique son expressivité (cf. Walton, 1994), ce sont nos expériences corporelles et auditives et les imaginations qu'elles suscitent qui donnent à l'art interactif son expressivité éventuelle. Que reste-t-il alors de l'unicité de l'œuvre d'art interactive ? Une réflexion sur l'ontologie de l'œuvre musicale devrait peut-être aider à formuler une réponse à cette question. En attendant, rien ne nous empêche de continuer à faire *comme si* nous interagissions de manière unique avec une œuvre unique.

## Références

- Bureau. 1999. «Utopies distribuées. Net.art, Web.art», in *Art press*, Hors série n° 2, *Internet all over, l'art et la toile*, Paris, novembre 1999, p. 106-113.
- Damasio. 1994. *Descartes' error: emotion, reason, and the human brain*. New York: G. P. Putnam.
- Damasio, A. 1999. *The Feeling of What Happens: Body and Emotion in the Making of Consciousness*. Harcourt Brace. New York.
- Darwin. 1872. *The expression of the emotions in man and animals*. Londres: John Murray.
- Frijda. 1986. *The emotions*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Gaut. 1995. «Making Sense of Films: Neoformalism and its Limits», *Forum for Modern Language Studies*, 31 (1), p. 8-23.
- Gombrich. 1977. *Art and Illusion*. 5th ed, Oxford: Phaidon Press.
- Grumbach. 2003. «Cognition virtuelle: Réflexion sur le virtuel, ses implications cognitives, ses réalisations artistiques». Ouvrage électronique <http://www.enst.fr/~grumbach/cognition-virtuelle> 2<sup>e</sup> édition, GET/ENST Paris Grumbach. 2003 «Création picturale interactive collective». Colloque numérique: Art et Cognition, ed. G. Origg et N. Arhika, <http://www.interdisciplines.org/artcog/papers/7>
- James. 1884. «What is an Emotion?», *Mind*, 9, p. 188-205.
- Köhler. 1925. *The mentality of apes*. New York, NY: Harcourt Brace.

- Lashley, 1940. «Studies of simian intelligence from the University of Liege». *Psychol. Bull.* 37, p. 237-248.
- Lazarus, 1991. «Progress on a Cognitive-Motivational-Relational Theory of Emotion». *American Psychologist*, (46), p. 819-833.
- LeDoux, 1996. *The Emotional Brain*. Simon and Schuster.
- Lopes, 2001. «The ontology of interactive art». *Journal of Aesthetic Education*, vol. 35, n° 4, p. 65-81
- Saltz, 1997. «The art of interaction: Interactivity, performativity, and computers». *The Journal of aesthetics and art criticism* 55:22, p. 117-127
- Schaeffer, 1999. *Pourquoi la fiction?* Paris, Seuil.
- Scruton, 1974. *Art and Imagination: A Study in the Philosophy of Mind*. Londres : Methuen.
- Tavinor, 2005. «Videogames and Interactive Fiction». *Philosophy and Literature* 29 : p. 24-40.
- Vishwanath et al., 2005. «Why pictures look right when viewed from the wrong place». *Nature Neuroscience*, vol. 8, n° 10, p. 1401-1410.
- Walton, 1990. *Mimesis as Make-Believe - On the Foundations of the Representational Arts* Cambridge : Harvard University Press.
- Walton, 1994. «Listening with Imagination : Is Music Representational?» *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol. 52, n° 1, The Philosophy of Music, p. 47-61.