

Gérard Leblanc

IRCAV, université Paris 3 Sorbonne Nouvelle

DU DÉPLACEMENT DES MODALITÉS DE CONTRÔLE

Contrôle des représentations & maîtrise du public

La fortune actuelle de la notion de dispositif tient au moins autant au poids de plus en plus considérable des réglages institutionnels qui président à l'élaboration des représentations — comme à leur appropriation — qu'à la technicisation croissante de nos environnements quotidiens. Les moyens qu'une institution se donne pour exercer le contrôle qu'elle estime légitime d'exercer sur les représentations se situent désormais en aval. Il ne s'agit plus tant du scénario — en tant qu'embrayeur de représentations — que du type de relation qu'un objet donné est susceptible d'établir avec un public donné. L'auteur, dont l'appellation, elle aussi hautement contrôlée, subsiste, est envisagé avant tout comme un médiateur, quel que soit d'ailleurs le support de médiation concerné — télévision, cinéma ou système de simulation de la réalité (si le cinéma est moins touché par cette évolution, il n'en est nullement préservé). Ce déplacement des modalités de contrôle — des représentations aux dispositifs à l'intérieur desquels ces représentations prennent place — devrait permettre de mieux maîtriser ce qu'il y a d'imprévisible dans l'art. Le dispositif, derrière l'affichage d'une spécificité technique, a pour première fonction et finalité de fixer les règles du jeu. Il établit une normativité qui assimile tout écart à la norme à une infraction. La créativité doit s'aligner sur la norme ou ne pas être.

C'est certainement dans le médium où la notion d'auteur a le plus reculé ces dernières années — c'est-à-dire la télévision — que la notion de dispositif est également la plus répandue. À la télévision il ne s'agit plus tant d'expression que de communication. Un projet d'émission se résume, en dernière analyse, à la description de son dispositif. Et c'est le dispositif lui-même qui fait l'objet de la scénarisation et de la mise en scène.

Il arrive fréquemment que l'institutionnalisation d'un dispositif soit présentée comme une

donnée ontologique du médium concerné. Il en est ainsi, à la télévision, du dispositif présentateur-plateau, par exemple, qui domine certains genres (magazines, variétés) et certains modes (l'informatif, le ludique). Mais ce dispositif relève d'un arbitraire lié à des choix institutionnels — qu'il importe certes d'expliquer — et nullement d'une nécessité inhérente au médium télévision.

À la télévision, l'institutionnalisation des dispositifs se manifeste d'abord par des choix de programmation. Pour les programmeurs, travailler le « concept » d'une émission consiste à mettre au point les dispositifs qui leur semblent les mieux adaptés à la captation du réel — comme à celle de l'imaginaire. Les plus aptes surtout à effacer dans la conscience du public celle du dispositif utilisé, ou bien au contraire à l'exhiber délibérément pour le faire accepter comme le meilleur moyen de production possible, qui de réel, qui d'imaginaire. Par là même, l'institution télévisuelle qui a eu l'intelligence et l'audace de les concevoir s'auto-valorise.

De tous les médias, la télévision est le médium qui a le plus volontiers exhibé ses dispositifs, et cela depuis ses origines. L'exhibition des dispositifs va de pair avec leur naturalisation. Le dispositif choisi par l'institution télévisuelle, c'est évidemment celui qui permet à la réalité — quand il s'agit d'elle — de se manifester devant nous le plus naturellement du monde. La justesse des formes de médiation choisies se vérifie dans la reconnaissance manifestée par les publics supposés concernés par les émissions. Leurs représentants dûment sélectionnés occupent de nombreux plateaux.

Le dispositif institutionnalisé impose des formes prédéterminées aux émissions réparties en genres. Le réel comme l'imaginaire y sont déjà joués d'avance, en dépit de la déclinaison des figures du direct et de l'imprévisible. Et quand il advient, exceptionnellement, qu'un dispositif se soumette à l'épreuve d'une réalité non programmée, il tend à exploser. Tant il est vrai que les dispositifs institutionnalisés de présentation du réel ne sont jamais que des formes de *conjuración du réel*.

Ainsi le dispositif du reportage n'existe-t-il en tant que genre, et n'a-t-il de chance d'accéder à l'existence télévisuelle, que si y alternent images d'interview et images commentées en voix off, le présentateur-animateur assurant le plus souvent la liaison entre ces deux séries audiovisuelles. Cet emboîtement d'énonciations affiche avant tout le dispositif codé du reportage, en tant qu'il est présupposé fusionner avec la restitution du réel. Il va de soi qu'aucune réalité ne saurait se manifester à la télévision en dehors de ce dispositif.

L'institution télévisuelle se met en scène à travers les dispositifs qu'elle produit et promeut, au point que l'intégration des dernières technologies se réduit souvent à des problèmes d'habillage, c'est-à-dire d'identification des émissions en fonction de leur rattachement à tel ou tel genre, lui aussi prédéterminé. L'horizon d'attente de l'institution télévisuelle se situe dans la maîtrise des effets de reconnaissance qu'elle entend produire sur un public préalablement défini et ciblé.

Pluralité établie et pluralité virtuelle

Existe-t-il un ou plusieurs dispositifs spécifiques au médium télévision ? On peut seulement avancer que certaines caractéristiques propres au médium — liées en particulier aux conditions de sa réception — conduisent à privilégier certains dispositifs. La préoccupation d'une relation intime à construire avec le téléspectateur traverse, sous différentes formes, toute l'histoire de la télévision (depuis l'écran télévisuel défini comme « grille de confessionnal » jusqu'à la « télévision de l'intimité » des spectacles de la réalité). Si ces caractéristiques peuvent influencer sur les choix institutionnels, elles ne sont jamais déterminantes. En témoigne, entre mille exemples, la programmation télévisuelle de films en cinémascope.

Il y a en réalité une pluralité de dispositifs possibles et, si les uns sont outrageusement dominants, les autres ne s'en efforcent pas moins d'exister. Les dispositifs de présentation du réel, par exemple, sont multiples et ce sont des choix institutionnels, toujours modifiables — il ne s'agit pas de diaboliser l'institution —, qui interdisent à cette multiplicité de se manifester.

Par ailleurs, les attributs de spécificité sont variables et relatifs à l'interprétation que l'on en donne dans des conditions de réception données. Ainsi a-t-on souvent désigné le médium télévision en termes de médium de flot et de médium pluri-fonctionnel. Mais il existe bien des façons de naviguer et de nager, et la pluri-fonctionnalité n'a pas du tout la même signification ni la même portée selon que l'on fait référence à des activités cloisonnées ou à des activités — qui peuvent être les mêmes — en interrelation. Par exemple, alors que le cloisonnement des activités crée un abîme infranchissable entre la sphère du travail et celle des loisirs, leur interaction établit ou rétablit des liens entre eux.

Aucun médium n'est par nature réductible aux dispositifs institutionnellement établis. Chacun d'entre eux contient une pluralité de dispositifs virtuels dont un grand nombre ne sont pas actualisés. À l'intérieur d'un même dispositif, il existe aussi une pluralité d'usages dont certains peuvent changer la destination du dispositif concerné (la peinture, dispositif de représentation le plus ancien, le démontre avec éclat — de la peinture dite « figurative » à la peinture dite « abstraite »).

Ce qui freine, bloque et parfois empêche l'émergence de ces pluralités, c'est la réduction institutionnelle du médium à un seul type de dispositif et d'usage possibles, c'est-à-dire, en l'occurrence, admissible.

Ce que j'ai nommé caractère « arbitraire » est évidemment lié à de puissants intérêts économiques et idéologiques qui érigent, par exemple, une certaine conception du « réalisme » comme axe de référence indépassable — et cet axe de référence concerne, sous des formes différenciées, aussi bien la télévision, le cinéma que les systèmes de simulation de la réalité.

L'industrialisation du cinéma a déterminé l'élection d'un type de dispositif parmi les plus stables, parfois qualifié de cinéma « classique ». À l'intérieur des standards de production les plus normalisés, par exemple les standards hollywoodiens, bien des films ont toutefois parasité,

perturbé, voire détourné le dispositif imposé, en faisant passer le spectateur d'une relation au monde affective et non critique à une relation affective et critique. Il s'agit bien là d'une *lutte interne au dispositif dominant* — d'un usage différent qui est fait d'un même dispositif — qui n'exclut évidemment pas l'existence d'autres dispositifs, ceux-là dominés, et tenus dans les marges de l'industrialisation et de l'institutionnalisation.

L'enjeu des luttes internes au dispositif cinématographique dominant ne met-il pas en scène, et aujourd'hui encore, dans des formes toujours renouvelées, « l'éternelle » reconduction d'une illusoire relation affective, immédiate au monde, en opposition à une relation affective, médiatisée par un travail de transformation des émotions, qui est à la fois de l'ordre de l'expression poétique et de l'analyse critique ?

Certes les conditions de la projection cinématographique favorisent un certain type de comportement spectatoriel (immobilité du corps, obscurité, noir autour de l'écran, etc.).

Mais ce dispositif ne détermine pas mécaniquement et automatiquement une activité spectatorielle exclusivement émotive (je ne dis pas passive, même dans ce cas de figure).

À l'intérieur du dispositif cinématographique dominant, certaines stratégies de réalisation, intégrant tous les éléments du dispositif, sont parvenues à faire prévaloir chez le spectateur une activité principalement critique. Selon les usages qu'on en fait, un seul et même dispositif peut déterminer des comportements spectatoriels différents, et non pas un seul, souvent qualifié de normal et déduit mécaniquement à partir de la finalité qui est institutionnellement assignée au dispositif.

le spectateur fictif du spectateur réel

Une question commune à tous les médias qui utilisent l'image, comme à tous les dispositifs qu'ils sont susceptibles de générer, concerne la place que chacun d'entre eux assigne au spectateur (ou à l'usager dans les systèmes de simulation de la réalité). Les dispositifs varient avec les modes d'implication spectatorielle, les finalités poursuivies et les stratégies de réalisation choisies.

Quel est le rôle attribué, distribué, au spectateur dans chacun des dispositifs envisagés ? Quel type d'activité, interactive ou non, lui propose-t-on d'exercer ? Quelle forme de liberté vise-t-on à partager avec lui ?

Le spectateur fait l'objet de multiples scénarisations qui prétendent toutes savoir ce qu'il est et ce qu'il désire. Chaque groupe d'intérêts construit ainsi un spectateur à sa propre image et s'efforce de faire en sorte que le spectateur réel s'y ajuste. Il est vrai que le spectateur scénarisé n'est jamais entièrement imaginaire. Il est produit socialement et la société cherche à le reproduire pour se reproduire elle-même. Il existe avant même qu'il ait eu à manifester son existence. Ce spectateur-là revêt alors la figure impersonnelle du marché. Il a déjà vu le « nouveau » film qu'on lui propose de voir, il est possible d'anticiper ses réactions en s'appuyant

sur des schémas comportementaux préconstruits. Mais aucun spectateur réel n'est réductible au marché, d'où son caractère malgré tout imprévisible.

On ne peut considérer la question du spectateur indépendamment de la fonction sociale du cinéma. Avant d'interroger le rapport du spectateur à tel ou tel film particulier, il est nécessaire d'interroger celui qu'il entretient avec le cinéma. Que peut-on attendre, espérer, des moments de cinéma que la vie nous ménage ? Le scénario dominant sollicite le désir d'évasion et ce désir est d'autant plus puissant qu'il répond en premier lieu à un besoin physiologique : se libérer des tensions de toutes sortes, quitte à en rencontrer d'autres dans des mondes imaginaires, déconnectés du réel.

Changer la programmation sociale du désir de cinéma, suppose une action externe au film et d'abord qu'il soit possible d'agir sur la réalité du besoin qui la fonde. Seul le passage du mode exclusif (où le rapport travail/loisir est vécu de façon antagoniste, et il en est encore ainsi pour la majorité) au mode inclusif (où les deux temps interagissent de façon positive et productive) est susceptible de permettre un changement qualitatif de la programmation sociale du désir de cinéma. Mais il ne s'agit pas là d'un déterminisme qui ne laisserait aucune possibilité de choix au spectateur. Comme l'être social dont il est l'une des composantes, le spectateur vit sous le régime de la complexité et de la contradiction. Il aspire à la fois à s'évader de la réalité et à la transformer. Il est à la recherche de plaisirs de substitution et ne se résigne jamais tout à fait à ce que la vie ne lui procure pas davantage de satisfactions. Le désir de cinéma fluctue entre ces deux pôles et si le pôle évasion est en position dominante, le pôle transformation n'est jamais totalement absent de l'horizon d'attente du spectateur réel.

Si le spectateur, dans son désir de cinéma, est programmé par la société, il l'est également par le film. Les deux programmations ne se confondent pas, ne sont pas substituables l'une à l'autre, mais le film peut contribuer à changer la position du spectateur dans la société, par la place qu'il lui propose d'occuper dans le film.

Tout film construit un spectateur fictif à la recherche d'un spectateur réel, et il existe toujours un écart entre les deux. La diffusion permet d'évaluer, sinon de mesurer, cet écart ou plutôt ces écarts, car il y a autant de films que de spectateurs.

Un film n'est généralement vu qu'une fois. Aucun de ses spectateurs occasionnels ne le perçoit tel qu'il se présente matériellement à lui (il faut pour cela substituer une autre temporalité au temps continu de sa projection, celle, nécessairement discontinue, de son analyse). Il en imagine un autre à partir de celui qui lui est montré. Non pour s'imposer à lui, ni pour le remplacer, mais parce qu'il ne peut pas faire autrement. Il projette sur le film son vécu recomposé et le film entre dans une scénarisation dont la vie, hors film, du spectateur, constitue le sujet toujours recommencé.

En ce sens, le spectateur est aussi éloigné du film réel que le cinéaste l'est du spectateur réel — qu'il ne connaît pas et dont il espère qu'il correspondra à la représentation qu'il s'en fait. Il arrive pourtant qu'une rencontre se produise entre ces deux fictions et que des éclats de réel,

g n r s par le film, surgissent de cette rencontre. Le spectateur r el fusionne alors avec le spectateur fictif, ne serait-ce que par instants.

Le spectateur assiste au spectacle du film, tout en le reconstruisant pour son propre compte : c'est l' vidence, le sens commun. Il faut pourtant effectuer la trajectoire inverse pour comprendre ce qui se joue du film dans sa r ception. Tout film regarde son spectateur   travers la place qu'il lui propose d'occuper et, pour s'impliquer dans un film, le spectateur r el ne peut  tre indiff rent   l'hypoth se de spectateur qui est celle du cin aste. Il doit accepter la place qui lui est offerte et qui peut varier au cours du m me film : la position r flexive, celle de l'observateur et du t moin, la position contemplative, participante ou militante.

le regard en question

Mais il est des fa ons bien diff rentes, pour un film, de regarder son spectateur. La plus r pandue consiste   r sorber l' cart entre spectateur fictif et spectateur r el, dans l'ordre de la reconnaissance. Le spectateur n'a plus qu'  se laisser glisser dans des r les, des actions, des situations qui lui sont famili res ou bien,   l'oppos , qui lui sont ext rieures et qui excitent sa curiosit  ind pendamment de toute implication personnelle. Le spectateur adh re alors au film car il lui permet de se retrouver tel qu'il s' prouve, se repr sente, se r ve autre qu'il n'est — une sitcom, o  un spectateur reconna t des  l ments de sa vie ordinaire et un film hollywoodien standard, o  un spectateur ne reconna t rien de sa vie ordinaire, mais aspire   la reconna tre, proc dent fondamentalement de la m me d marche. Le spectateur adh re spontan ment au film car il n'a pour cela aucun effort   faire, aucune transformation   op rer sur lui-m me. Confirm  dans ses rep res, il est dans le film comme chez lui.

Dans le cin ma d'auteur, le cin aste tend   construire un spectateur fictif   sa propre image et   nouer une relation sp culaire avec lui. Il en va de m me du spectateur r el dans son entreprise de reconstruction du film. Il tente, de son c t , d'adapter le film   son identit  — qu'il voudrait conserver telle quelle —,   ses pr suppos s,   ses d sirs,   sa culture,   l'horizon d'attente qui est le sien au moment o  il le voit. Au terme de la projection, rien n'a chang  chez le spectateur, sinon qu'il a vu un film de plus et qu'il s'en est, dans le meilleur des cas, culturellement « enrichi ».

S'il arrive qu'un film regarde autrement le spectateur r el, et lui renvoie une image o  il lui est difficile de se reconna tre d'embl e, c'est d'abord parce que le cin aste a pens  le spectateur fictif sur de tout autres bases et que lui-m me a accept  de s'exposer. Les deux mouvements sont intimement et indissolublement li s. Le spectateur fictif n'est plus, pour le cin aste, une construction institutionnelle visant   s duire le spectateur r el, d'apr s ce que l'on sait des satisfactions qu'il va chercher au cin ma. Il n'est pas non plus la projection du cin aste, son double, son interlocuteur complaisant. *Le film regarde le spectateur r el en ce point o  le cin aste se sent regard  par ce qu'il filme.* C'est quand le cin aste pose la question du spectateur fictif en

termes d'altérité (et non de ressemblance ou de stéréotypes), quand la place qu'il occupe en tant que cinéaste devient objet de questionnement, que le film peut diriger un regard différent vers le spectateur réel et instaurer un écart productif avec lui.

Le film regarde le spectateur réel en ce point où le cinéaste se sent regardé par ce qu'il filme. Ce regard prend souvent la forme d'une interpellation, qu'elle soit directe ou indirecte, explicite ou implicite. Un réseau d'interpellations se met en place et fonctionne dans toutes les directions. Le cinéaste regarde celui qu'il filme et il est regardé par lui. Le spectateur réel regarde celui qui est filmé et il est regardé par lui. Le cinéaste regarde le spectateur réel et il est regardé par lui... Nul ne peut regarder l'autre sans être lui-même regardé. Les frontières se brouillent et se déplacent entre celui qui filme, celui qui est filmé et celui qui regarde le film. Il n'y a plus de complicité possible entre le cinéaste et le spectateur réel à travers la construction d'un personnage idéal qui les préserverait l'un et l'autre d'une remise en question. L'unité du couple est menacée par la mise en crise du spectateur fictif. Encore moins cette unité peut-elle s'édifier sur la constitution de celui qui est filmé en objet de spectacle.

dans l'altérité, le réel

En fait, c'est la possibilité même de constituer un spectateur fictif qui est contestée. La relation spéculaire se voit, sinon empêchée, du moins fortement perturbée. Cinéaste et spectateur ne peuvent plus se projeter dans un autre qui leur ressemble et, n'ayant plus la possibilité de fuir leur réalité dans le spectacle, sans aucune échappatoire possible, sont renvoyés au travail qu'ils ont à opérer sur eux-mêmes pour exister à l'intérieur du film. Le plaisir filmique est ici indissociable des effets de l'interaction qui se produit à partir de l'entrecroisement des regards.

C'est certainement dans la démarche documentaire que la position du spectateur fictif est la plus aisément déstabilisable. La personne filmée appartient à la réalité, même si elle joue un rôle au même titre qu'un acteur de fiction, à cette différence près que le comportement d'un acteur de fiction est programmé par la scénarisation, la mise en scène et, précisément, la direction d'acteur. L'acteur d'un film documentaire peut refuser de se laisser constituer en objet de spectacle et interdire au cinéaste, comme au spectateur réel, de porter sur lui un regard à leur convenance. La caméra n'est plus alors le représentant du spectateur réel ni l'instrument docile du cinéaste. Sa place et sa fonction sont interrogées comme éléments d'un dispositif cinématographique et social où rien ne va plus de soi.

Mais le cinéaste peut refuser l'interpellation ou la censurer. Aussi bien la mise en crise du spectateur fictif procède-t-elle avant tout de l'exigence du cinéaste qui, au besoin, la provoque chez la personne filmée. Il s'agit dans tous les cas de figure de se confronter à la résistance du réel et de faire un film qui soit à la mesure de ce qui est filmé qui, dès lors, comporte nécessairement une part d'inconnu et d'indétermination. L'exigence dont il est ici question consiste, pour le cinéaste, à accepter de ne plus se reconnaître dans ce qu'il filme et, pour le spectateur, à accepter

de ne plus se reconnaître dans le spectacle. Cinéaste et spectateur s'ouvrent alors à une altérité réelle, où rien n'est joué d'avance. Cela revient à accepter que l'autre ne soit pas identique à soi et à accepter de découvrir un autre en soi.

Jusqu'à quel point le cinéaste et le spectateur peuvent-ils acquiescer à la contestation de leurs positions respectives ? Jusqu'à quel point peuvent-ils accepter de se déconstruire et de se reconstruire dans la différence avec l'autre ? Jusqu'à quel point un film peut-il participer à la refonte, à la transformation des subjectivités ? Cette série de questions ne concerne pas seulement le cinéma mais tous les médias et l'ensemble de leurs dispositifs.

Les sens au pluriel et l'imaginaire au singulier

Dans bien des discours, la place du spectateur évoluerait, voire changerait de nature, avec la transformation des techniques et des dispositifs — que l'on songe à toutes les « révolutions du virtuel » dont on nous a étourdis ces dernières années. Par exemple, nous serions passés des médias unisensoriels — comme le livre ou la radio — à des médias pluriensoriels.

Si l'argumentation est recevable sur le plan technique, elle ne l'est aucunement sur le plan cognitif et esthétique. Tout sens matériellement sollicité met en mouvement les autres sens — ceux qui ne sont pas matériellement sollicités — à travers des associations synesthésiques qui réactivent des sensations antérieures, vécues et/ou imaginées et les intègrent en les transformant dans de nouvelles associations.

Bien pauvre serait la poésie *écrite* qui serait incapable d'évoquer, par le truchement des mots, des sensations auditives, tactiles, olfactives, gustatives et, bien entendu, visuelles.

Si la simulation d'un contact, direct ou indirect, avec un objet permet de restituer physiologiquement une sensation, autre chose est de matérialiser l'imaginaire qui lui est associé. Vivre des sensations produites par simulation n'a pas du tout la même signification ni la même portée selon que l'on s'attache à recréer des sensations élémentaires ou selon que la mise en jeu de l'imaginaire qu'elles éveillent les prolonge et les approfondit.

Ainsi la plupart des dispositifs de simulation de la réalité, qui donnent à l'utilisateur la sensation et non plus seulement l'impression de la réalité, se situent bien en deçà de la poésie écrite, du point de vue des associations synesthésiques qu'ils sont susceptibles de produire chez l'utilisateur. Il n'y a là aucun progrès, il y a même un recul. Mais rien n'interdit, sinon les choix institutionnels qui président actuellement à la conception des dispositifs de simulation de la réalité, d'introduire de la réflexivité dans les processus sensoriels sollicités et d'établir une interaction forte avec la production des connaissances en matière de sensorialité. Au lieu d'écarter l'opérateur de tout questionnement à ce sujet, il s'agirait de l'impliquer dans un travail qui mettrait en jeu les distorsions et décalages que la plupart des programmes s'efforcent

aujourd'hui de masquer. Au lieu de proposer à l'opérateur de naviguer dans des identités aussi superficiellement calculées et traitées que la sienne, l'autre deviendrait d'abord l'inconnu — ici sensoriel — que chacun, à des degrés divers, porte en soi. Une avancée serait alors possible.

entre jeu et travail

Une autre question essentielle et transversale à tous les médias et à tous les dispositifs concerne le rapport entre le travail et le jeu, question réactivée par le développement des programmes multimédia à prétention ludo-éducative.

Dans ces programmes, nous sommes supposés apprendre en jouant et peut-être en nous jouant des difficultés liées aux formes traditionnelles, c'est-à-dire scolaires, de l'apprentissage.

Bien des CD ROMS nous mettent en posture ludique à travers l'éternelle visite thématique guidée qui ouvre généralement sur de riches bases de données — bibliothèques, musées, cinémathèques et autres. Les règles de navigation sont à la fois aléatoires et programmées.

Nous sommes guidés dans notre visite mais nous sommes libres de visiter telle salle avant telle autre et de ne pas en visiter une troisième, ou bien encore d'en visiter plusieurs à la fois. Nous ne pouvons pas exiger des tableaux ou des films qui ne sont pas prévus au programme, mais nous pouvons nous mouvoir comme bon nous semble parmi ceux qui nous sont proposés — voire repeindre un tableau ou remonter un film.

Il se trouve pourtant que nous n'apprenons rien que nous ne pourrions nous approprier par d'autres moyens : en lisant des livres, en feuilletant des encyclopédies, en visitant des musées, en allant voir des films. Peut-être aurons-nous gagné du temps puisque nous n'aurons pas eu à nous déplacer. Mais ce gain de temps peut-il contrebalancer la perte du contact direct avec le tableau, le film ou même le livre et le plaisir irremplaçable qui naît de ces contacts ? Surtout, il est fort rare que nous soyons amenés à « jouer » avec le procès d'élaboration d'une œuvre ou d'une connaissance, c'est-à-dire avec le travail qui leur a donné naissance. Nous restons le plus souvent à l'extérieur, en posture de consommateur, auquel sont distribuées des informations plus ou moins érudites.

« Ludique » et « éducatif », l'association de ces deux termes, antinomiques dans notre société, mérite qu'on s'y arrête un instant. Serions-nous passés, sans le savoir, d'une forme d'organisation sociale dominée par le mode exclusif à une autre forme dominée par le mode inclusif ? Les temps de travail et de loisirs interagiraient-ils enfin de façon productive, se transformant l'un par l'autre, comme le veut toute interaction ?

Rien n'est moins sûr. Si les formes de ludisme proposées par les CD ROMS sont souvent décevantes du point de vue de leurs apports cognitifs, c'est d'abord parce que le travail est exclu du jeu, malgré les initiatives accordées au joueur à travers les dispositifs interactifs.

Cependant l'interaction du technique et du social échappe à toute forme de déterminisme. Il suffit que s'introduise du travail dans le jeu et du jeu dans le travail pour que les dispositifs

multimédias développent pleinement leurs réelles potentialités ludo-éducatives. C'est à la réalisation du mode inclusif, actuellement bien peu partagé socialement, que l'on doit le meilleur des arts, de la littérature et des sciences.

dans le désordre, l'inconnu

Une dernière question transversale à tous les médias, comme à tous les dispositifs, concerne le statut de l'objet, œuvre ou système, proposé au spectateur ou à l'utilisateur. Il existe un consensus théorique aujourd'hui pour affirmer qu'une œuvre, quelle que soit la pauvreté ou la richesse de ses conditions d'élaboration, ne prend sens que dans une réalité construite à partir d'une confrontation entre les propositions développées par cet objet, œuvre ou système, et le vécu de son coauteur ou de son coacteur. Il semble alors nécessaire de prêter une égale attention et importance à l'utilisateur et à l'objet.

L'œuvre n'est plus considérée, ou ne l'est plus exclusivement, comme un déjà là, un donné qui produit mécaniquement un certain nombre d'effets, émotifs, esthétiques et cognitifs.

J'ai pour ma part (in *Scénarios du réel*, l'Harmattan, 1997) proposé la notion de double scénarisation fondée, entre autres, sur la constatation qu'un spectateur prélève certains éléments d'une œuvre pour les rescénariser à sa façon. De tous côtés, la libération de l'utilisateur semble ainsi en marche.

J'insisterai pourtant sur le fait que la qualité de l'interaction entre l'utilisateur et l'objet dépend dans une large mesure de la qualité de l'objet proposé. Par « qualité », j'entends sa capacité de perturber les repères et les certitudes de l'utilisateur de façon à le rendre actif à l'intérieur de processus de découverte et de connaissance — fondés sur des écarts entre des perçus et des déjà connus — et non à l'intérieur de processus de reconnaissance fondés, eux, sur la résorption des écarts.

On sait que dans la conception des environnements commerciaux, et chez ceux-là mêmes qui les envisagent en termes de libération de l'utilisateur, il est question d'évacuer tout désordre normatif. Le désordre normatif tend en effet à désorganiser le dispositif en favorisant chez l'utilisateur des comportements atypiques et non programmés.

Ce désordre normatif, tant redouté dans un contexte commercial, je le qualifierai quant à moi de souhaitable. Il conditionne la possibilité d'inventer, à l'intérieur des dispositifs existants, des possibles non programmés, et de ménager une véritable liberté au spectateur comme à l'utilisateur.