

Fiche de lecture



Sommaire

0 4

Introduction

0 6

1 / D'un média à l'autre

0 7

2 / Le film interactif

0 9

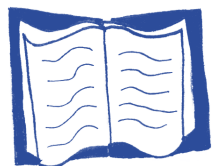
3 / Le rôle de l'interface

1 0

Conclusion

Introduction

Auteur-scénariste de fictions interactives, Marida Di Crosta est maître de conférences à l'Université Jean Moulin Lyon 3 où elle dirige le master Production audiovisuelle et multimédia. Dans cette fiche de lecture, je vais baser mes propos sur plusieurs chapitres du livre de Marida Di Crosta, *Entre cinéma et jeux vidéo : l'interface-film*, éditions INA, 2009. L'auteur y analyse différents dispositifs interactifs, elle y présente les nouveaux médias numériques, leurs rôles et les changements qu'ils opèrent dans la société contemporaine. Les chapitres étudiés traitent de l'apparition des films interactifs.



La relation qui lie les créateurs aux spectateurs et aux dispositifs évolue.

Depuis la fin des années 1990, le cinéma et les médias numériques entretiennent une relation d'un type particulier. Il était devenu nécessaire de confronter le dispositif cinématographique aux possibilités offertes par l'interactivité. L'interactivité lève en effet un interdit au dispositif cinématographique, celui de l'action. Combien de films n'attisent-ils pas chez le spectateur le désir d'intervenir physiquement dans la fiction ? Les pratiques créatives, culturelles et sociales exploitant les médias informatisés pour la réalisation et la diffusion d'images évoluent alors à grande vitesse. Depuis, le phénomène de réappropriation et d'hybridation des formes via l'ordinateur n'a cessé de s'accroître.

La relation qui lie les créateurs aux spectateurs et aux dispositifs évolue. Ce phénomène bouleverse les pratiques culturelles et sociales liées au cinéma. C'est ce qui est en jeu dans les dispositifs interactifs analysés par Marida Di Crosta. Le spectateur est sollicité en tant qu'acteur du dispositif interactif et rien ne pourrait avoir lieu sans ses interventions. Le spectateur est invité à s'approprier de nouvelles compétences qui le font sortir de son rôle. La question de l'interface devient alors centrale. L'action du spectateur est finalisée par la place qui lui est assignée par l'interface : celle d'un interprète de la fiction à l'intérieur de laquelle il va déployer ses propres choix narratifs parmi tous ceux qui lui sont proposés. L'échange des postures d'auteur et de spectateur se profile comme un nouvel horizon enfin envisageable.

Les nouveaux médias atteignent progressivement leur valeur et leur importance en s'inspirant des médias qui les ont précédés, tout en rivalisant avec eux. Loin de rompre totalement avec les principes esthétiques et les conventions narratives préexistants, les médias numériques s'expriment à travers la re-médiation de ces mêmes conventions et principes. La re-médiation va donc à l'encontre des critiques et des contributions basées sur l'innovation en rupture radicale avec le passé.

L'ordinateur connecté au réseau Internet fait partie de ces nouveaux médias. En effet, c'est un média interactif, il offre la possibilité de s'immerger et de se déplacer dans un espace tridimensionnel en temps réel, ce qui constitue une expérience esthétique inédite et enrichissante. Mais aussi dans le cadre d'un récit, il agit comme un ressort narratif inédit pour le renouveau de la tradition des récits. De plus, grâce à l'interactivité, l'ordinateur fait ce qu'aucune technologie ou forme expressive précédente ne savait faire : dialoguer avec son utilisateur, imiter ses modes de perception, répondre à ses actes. Ce dialogue s'effectue à travers plusieurs modes : le langage naturel, mais aussi le langage visuel, sonore et gestuel. Ce n'est qu'à partir des années 1980 que ce mot « interactivité », issu de l'informatique, se réfère à l'invention des principes de dialogue et de l'interface avec l'ordinateur. Même si l'interaction a toujours existé, sous une forme ou sous une autre, pour désigner la relation du sujet à l'œuvre, ce n'est que depuis les années 1960 que l'accent est mis sur la recherche de la participation du spectateur.

Ce n'est que depuis les années 1960 que l'accent est mis sur la recherche de la participation du spectateur.

Appliqué à la narration, l'interactivité opère des changements fondamentaux dans la place du spectateur, le rôle du récepteur se transformant tour à tour : narrateur, personnage, scénariste, monteur ... De nombreux changements sont en train de se produire concernant les formes narratives. De plus, les médias numériques offrent la possibilité de s'immerger et de se déplacer dans un espace tridimensionnel, en temps réel, ce qui constitue la satisfaction du spectateur.

Mais c'est essentiellement dans l'univers des jeux vidéo, environnements numériques extrêmement interactifs, que l'on retrouve le plus cette idée d'immersion dans la narration. Effectivement, ils suscitent de nouvelles modalités de relation entre l'univers de l'histoire et le spectateur. Pourtant, la référence au cinéma est toujours présente, tant au niveau du système de représentation qu'à celui des techniques de narration.

Au début des années 1990, un certain cinéma s'est en effet efforcé de repousser les limites de la narration arrêtée et « linéaire » à travers un travail de décontraction des éléments principaux du récit

cinématographique. On pourrait ainsi prendre l'exemple des films comme *Un jour sans fin*¹ d'Harold Ramis, sorti en 1993 ou encore *Le Cinquième élément*² de Luc Besson, datant de 1998. C'est dans ces changements autour du récit filmique que s'ouvre le portail vers l'interactivité. On assiste aux prémises des formes de narration informatisées : fiction enrichie, narration générative ...



01

Harold Ramis,
Un jour sans fin, 1993

1 : <http://www.film-et-culture.org/unjoursansfin/unjoursansfinA.htm>

Le fonctionnement du dispositif qu'est le film interactif repose principalement sur l'interface, c'est-à-dire l'ensemble des moyens par lesquels le spectateur peut interagir avec le programme. Espace de contact et d'échange entre le sujet humain et l'objet technologique, l'interface est

l'espace médiatisé fonctionnel où se déroulent les boucles d'action/perception/réaction propres à la communication interactive. C'est par ce biais que le spectateur du film interactif pourra interpréter son rôle dans la production narrative.

Le terme interface devrait néanmoins être employé au pluriel puisqu'il ne s'agit pas d'une seule mais d'une série d'interfaces de différentes

catégories. Une première catégorie, celle de l'interface homme-machine, comprend l'écran de l'ordinateur, le clavier, la souris et/ou le pavé tactile. Un deuxième type d'interface concerne l'échange entre les machines, ainsi que la gestion de la communication avec le réseau Internet et le serveur de l'émetteur. Une troisième catégorie

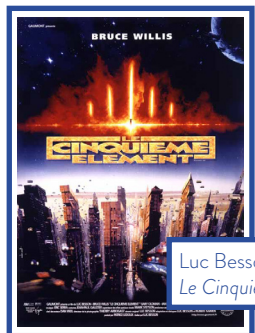
d'interfaces, appelée interface graphique depuis l'apparition du Macintosh³ en 1984, présente obligatoirement un caractère innovant et singulier tant pour le concepteur chargé de la concevoir que pour le spectateur qui doit l'utiliser. Cette

troisième catégorie d'interfaces est constitué par l'ensemble des éléments sonores, textuels

3 : <http://planpubregulier.fr/2014/05/14/apple-1984/>

Une forme particulière de re-médiation jeu-film apparaît dans les années 1990 : le machinima. C'est la contraction de machine, animation et cinéma, un film d'animation en 3D réalisé à partir d'un moteur de jeu vidéo. Cela revient à simuler les techniques cinématographiques à l'intérieur d'un espace virtuel interactif où les personnages sont contrôlés par des logiciels. Résultat d'hybridation, cet objet engage la rencontre du cinéma et des médias numériques et permet ainsi de faire émerger les films interactifs.

La plupart des expériences de films interactifs affichent un registre de narration double où les événements automatiques et ceux générés par le spectateur alternent en boucle. D'abord, des fragments se déroulent en continu, ensuite, au moment où les images mouvantes s'arrêtent, l'interface apparaît et le film propose « des mouvements d'interactivité » où le spectateur est invité à intervenir. L'interactivité à la fois requise et rendue possible par le média informatisé permet de jouer avec le point de vue. Certain film interactif propose une « interactivité de point de vue ». Ils permettent aux spectateurs de choisir la façon dont ils ont envie de regarder les événements de l'histoire. Au moment de la réception interactive, un film interactif ainsi structuré proposera des flux d'histoires parallèles. Ce média numérique réorganise la place du spectateur et le projette dans une dimension active. Cette « interactivité de point de vue » permet ainsi au spectateur de construire sa propre narration.



Luc Besson, 1998,
Le Cinquième élément

02



03

Macintosh, 1984



2 : http://www.cinema-francais.fr/les_films/films_b/films_besson_luc/le_cinquieme_element.htm

et visuels nécessaires à l'échange entre le film et le spectateur. C'est la partie du programme informatique visible pour le spectateur, le lieu d'utilisation de la narration. L'interface du film interactif constitue le répertoire des actes narratifs délégués au spectateur.

Les composants de l'interface constituent ainsi les fonctionnalités, les commandes, censées à la fois désigner et permettre ces actes.

Pour que l'interface⁴ puisse remplir sa fonction narrative, son design doit prendre en compte l'ensemble des ses dimensions

: ergonomique, communicationnelle et technologique. Il s'agit d'élaborer des signes iconiques, linguistiques et sonores représentant le principe de la narration interactive. La dimension narrative de l'interface parvient à rendre plus accessible et plus efficace l'application. L'interface narrative est censée assumer une fonction de médiation.



04

Interface interactive

Conclusion

Les médias numériques ont permis de faire émerger de nouveaux dispositifs interactifs en s'inspirant des médias qui les ont précédés. L'interface permet à l'utilisateur de communiquer avec ces dispositifs. De plus, la place du spectateur en est bouleversée, on parle désormais de « spectacteur ».

4 : <http://blog-interactif.tumblr.com>

