

**Étayage  
théorique**

The text is contained within a white rectangle with a dark blue border. This rectangle is positioned on top of a larger rectangle that has a dark blue border and is filled with a dense pattern of small dark blue dots. The bottom-left corner of the white rectangle overlaps the top-left corner of the dotted rectangle.

## Sommaire

0 4

### Introduction

0 5

### 1 / Du design graphique à la question de l'interactivité

0 7

### 2 / L'actualité de la question

1 1

### 3 / Structure des projets

1 0

### Conclusion

## Introduction

Mon souhait au travers ce projet serait de rendre une vidéo interactive. J'aimerais rendre une vidéo interactive, soit adapter le système du « Livre dont on est le héros » mais en vidéo. Le but ici serait de reconfigurer le réseau de relation dans lequel le dispositif de design est mis en œuvre, selon un nouveau milieu technique.

Pour ce faire, plusieurs points seront à aborder tels que l'interactivité, la vidéo, quelques notions de la philosophie des jeux vidéo ainsi que la narration interactive. Il serait aussi intéressant d'étudier le dispositif hybride qu'est la vidéo interactive. Les termes abordés sont définis dans le glossaire. Tout d'abord, une vidéo interactive est un type de vidéo numérique qui prend en charge l'interaction de l'utilisateur. Ces vidéos se comportent comme des fichiers vidéo, mais comprennent des zones cliquables, qui effectuent une action lorsque l'on clique sur elles, elles sont très proches des jeux vidéo. Ce nouveau dispositif technique ouvre le champ d'application du graphiste, il lui permet de se pencher sur de nouveaux domaines. Ainsi, on pourrait se demander comment le numérique et l'interactivité peuvent étendre l'univers du design graphique ?

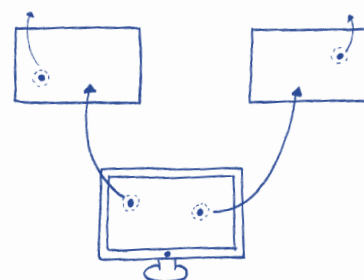
*Comment le numérique et l'interactivité peuvent étendre l'univers du design graphique ?*

La vidéo est une nouvelle forme de graphisme. L'interactivité dans la vidéo est une certaine manière de traiter l'image. On rend ces images interactives, ce qui peut être un service rendu au cœur du graphisme. C'est du graphisme en mouvement. Ce qui devient une nouvelle manière de travailler l'image et ouvre de ce fait le champ d'application du graphiste. Le façonnage, l'imposition, la conception globale du livre devient alors le montage vidéo. Cette partie sera approfondie dans la synthèse.

L'interactivité se développant, et touchant divers domaines, il serait intéressant de se demander comment la vidéo et interactivité se rencontrent ? Tout d'abord, la vidéo interactive est une rencontre entre l'univers de la vidéo et l'univers du jeu. Le jeu vidéo pourrait se définir comme étant du cinéma, avec quelque chose en plus, tel que de l'interactivité ou de l'immersion. Le

jeu vidéo est-il simplement du cinéma, l'interactivité en plus ? À moins que l'interactivité n'exige en réalité un tout autre type de discours à l'écran que celui du cinéma ? Un des aspects de la vidéo interactive serait une transformation du « livre dont on est le héros » en vidéo. Il y a ici la place du

héros, d'un usager. Comment ce personnage prend le contrôle de l'histoire ? La narration est aussi un élément primordial de ces vidéos interactives. Quelle théorie peut-on ressortir de la notion de



Aujourd'hui, nous ne sommes plus de simples spectateurs face à l'œuvre, nous en sommes utilisateurs. Nous faisons partie intégrante du dispositif. Avant le public regardait l'œuvre, maintenant le public se situe dans l'œuvre, il en est l'acteur, le public fait l'œuvre. La place du public et de l'œuvre change. Nous sommes « spectateurs ». Le fait de rendre une vidéo interactive donnerait à l'utilisateur la possibilité d'être face à des choix multiples. C'est l'utilisateur qui va faire évoluer le scénario, il sera aux commandes de la vidéo, tel un metteur en scène, un réalisateur ou encore un scénariste. Ces dispositifs techniques se multiplient de jour en jour.

De plus en plus d'établissement public, d'espaces culturels, tel que le FRAC, Museomix font des courtes vidéos pour faire connaître leurs événements. Ils peuvent désormais facilement les diffuser via les réseaux sociaux ou directement sur leur site Web. Les rendre interactives seraient donc un plus pour ces lieux. Il y a une demande par ces établissements de nouveaux supports d'intervention. De ce fait, l'entretien avec Annabelle Arnaud du FRAC PACA pourrait approfondir ces propos.

Ainsi, mon macro projet tend à s'orienter vers des vidéos interactives créées pour des établissements culturels en tant que médiation culturelle. Les vidéos sont souvent utilisées comme making of. De ce fait, on pourrait par exemple proposer par le biais d'une vidéo interactive, de découvrir les coulisses d'une exposition et par conséquent voyager avant l'exposition, d'être présent lors du montage de celle-ci, de participer virtuellement au vernissage et de se déplacer dans

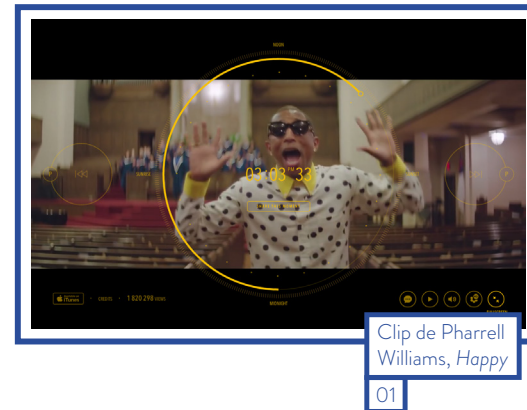
*On pourrait ainsi se demander si l'interactivité suppose le numérique ?*

narration interactive ? Les jeux vidéo ont donné naissance à un nouveau type de spectateur, à la fois observateur et acteur. Certains voudraient voir dans les jeux la forme achevée du cinéma : un cinéma que l'on ne regarde plus simplement de l'extérieur en spectateur passif, mais un cinéma interactif auquel on participe de l'intérieur, à travers les actes de son avatar. Ma fiche de lecture sur le livre de Marida Di Crosta, *Entre cinéma et jeux vidéo : l'interface-film*, éditions INA, 2009, pourrait éclairer ces propos.

Cependant, il semblerait que l'interactivité soit liée au numérique. Mais qu'est-ce que l'interactivité ? Dans le passé, étions-nous sans interactivité ? On pourrait ainsi se demander si l'interactivité suppose le numérique ? N'existerait-il pas des formes d'interactivité bien avant le numérique ? De ce fait, il faudra se questionner sur le rapport actif et passif. Qu'est-ce que c'est que d'être actif ? On pourra se demander quelles sont les différentes formes d'interactivité qu'il peut exister. Ces questions seront notamment abordées dans ma fiche d'ATC.

Les vidéos interactives se multiplient. On en retrouve dans différents milieux. Dans des espaces culturels avec par exemple le workshop Borély Hacking. Des vidéos immersives nous plongent à travers une autre réalité comme dans des scènes de la vie quotidienne des domestiques du Château Borély. On en retrouve dans des clips de musiques<sup>1</sup>, dans lequel il est possible de choisir la suite du scénario. Ou encore dans des publicités comme par exemple la publicité pour les montres Casio *Five minutes*. Dans cette publicité l'utilisateur est aux commandes du scénario et doit interagir avec divers éléments. Il doit par exemple dessiner un rond à l'écran pour tourner la clé dans la porte. Ma fiche concernant la prise en main

d'un dispositif technique témoigne de la réalisation d'une vidéo interactive au sein d'un établissement culturel.



1 : <http://24hoursofhappy.com>

l'exposition. Ce qui permettrait d'effectuer un archivage d'anciennes expositions.

Les techniques de réalisation de vidéos seront nécessaires. Je pourrais me rapprocher d'Éric Bernaud (Motion Designer) pour accroître mes connaissances. Les vidéos seront ensuite gérées sur les logiciels Premiere Pro et After Effects, l'interactivité sera créée grâce aux logiciels Flash ou Processing. Je vous renvoie ici à mon rapport de stage, qui m'a permis d'apprendre les techniques liées à la vidéo. Je pourrais ainsi rencontrer l'association Design the Future Now ou encore le Fab Lab de la Friche pour les questions d'interactivité.

Les vidéos interactives sont donc un nouveau support graphique intéressant par leur côté narratif et innovant. Pour le designer graphique, le fait de maîtriser ces différentes compétences lui permet de mettre en place une nouvelle forme de graphisme.

## Conclusion

Ainsi, au travers de ce mémoire, je tacherai de répondre au mieux aux questions abordées ci dessus. Les différents sujets seront étudiés dans les divers articles que constituent ce mémoire.

