

**BENJAMIN HOGUET**

LA NARRATION RÉINVENTÉE

# **LE POUVOIR NARRATIF DES INTERFACES**

**SUSCITER L'ÉMOTION  
PAR LA MISE EN SCÈNE  
INTERACTIVE DE VOTRE RÉCIT**

**DIXIT**  
E D I T I O N S

# TABLE DES MATIÈRES

<b>INTRODUCTION</b> .....	<b>7</b>
I. LA NARRATION INTERACTIVE EN QUELQUES MOTS.....	7
II. L'INTERFACE EST UN MESSAGE.....	8
III. RÉINVENTER LE MÉDIUM.....	10
<b>QUAND L'INTERFACE RACONTE UNE HISTOIRE.....</b>	<b>11</b>
I. L'INTERFACE EST UN SUBTIL LANGAGE .....	11
II. L'INTERFACE NARRATIVE EST PERFORMATIVE .....	13
III. L'INTERFACE NARRATIVE EST UNE CINÉMATOGRAPHIE (MAIS PAS SEULEMENT) .....	17
<b>UNE BRÈVE HISTOIRE DES INTERFACES NARRATIVES.....</b>	<b>21</b>
I. L'INTERACTIVITÉ FAIT PARTIE DE NOTRE ADN CULTUREL .....	21
II. LA TENTATION INTERACTIVE : LES EXPÉRIENCES DE DÉCONSTRUCTION DES MÉDIAS LINÉAIRES .....	23
III. L'INTERACTIVITÉ AVEC LA MACHINE : L'ÉMERGENCE D'UN MÉDIA NATIVEMENT INTERACTIF .....	28
IV. L'INTERACTIVITÉ À TRAVERS LA MACHINE : LA NARRATION DANS UN MONDE CONNECTÉ .....	35
<b>LE PUBLIC FACE À UNE INTERFACE NARRATIVE .....</b>	<b>39</b>
I. LA CONSOMMATION, INDISPENSABLE À LA CONSTRUCTION D'UNE NARRATION .....	40
II. LA NAVIGATION, OU L'EXPRESSION DU CHOIX .....	42
III. L'ENGAGEMENT, QUAND L'UTILISATEUR DEVIENT UN ANIMAL SOCIAL.....	45
IV. LA CRÉATION, OU L'ENGAGEMENT DES 1% .....	47
V. L'ATTENTE, DU TEMPS PERDU ? .....	50
<b>DE LA DIVERSITÉ DES INTERACTIVITÉS .....</b>	<b>53</b>
I. L'INTERACTIVITÉ MACHINE .....	53
II. L'INTERACTIVITÉ SOCIALE .....	54
III. L'INTERACTIVITÉ CRÉATIVE .....	55
IV. POUR RÉSUMER... ..	57

<b>PANORAMA DES INTERFACES NARRATIVES .....</b>	<b>59</b>
I. LES INTERFACES POINT-AND-CLICK (ET APPARENTÉES).....	59
II. LES INTERFACES SCROLLABLES.....	62
III. LES ENVIRONNEMENTS OUVERTS .....	63
IV. LES INTERFACES « GESTUELLES » .....	66
V. LES INTERFACES TANGIBLES : LE RÉEL COMME INTERFACE .....	68
VI. LES TIMELINES .....	70
VII. LES ROUES TEMPORELLES.....	72
VIII. LES INTERFACES EN PANNEAUX .....	73
IX. LES FLUX PARALLÈLES.....	74
X. LES ÉCRANS PARTAGÉS (SPLIT SCREENS) .....	75
XI. LES GALERIES.....	76
XII. LES CARTES .....	78
<b>LA VALEUR FONCTIONNELLE DES INTERFACES NARRATIVES ...</b>	<b>81</b>
I. DE L'ACCESSIBILITÉ À LA FONCTIONNALITÉ.....	81
II. ÊTRE L'EXPRESSION DE LA STRUCTURE DU RÉCIT .....	83
III. ÉTABLIR LE POINT DE VUE SUR L'HISTOIRE .....	87
IV. ANCRER LE RÉCIT DANS UN ESPACE .....	93
V. REPRÉSENTER ET MANIPULER LE TEMPS DU RÉCIT .....	98
<b>INTERACTIVITÉ ET ÉMOTIONS, NATURELLEMENT INCOMPATIBLES ? .....</b>	<b>103</b>
I. POURQUOI CHERCHE-T-ON À PROVOQUER DES ÉMOTIONS ? .....	103
II. LES HISTOIRES, DE LENTES CONSTRUCTIONS ÉMOTIONNELLES .....	104
III. LES TROIS FREINS ÉMOTIONNELS DE L'INTERACTIVITÉ .....	107
<b>LA VALEUR ÉMOTIONNELLE DES INTERFACES .....</b>	<b>115</b>
I. L'INTERFACE COMME LIEN ÉMOTIONNEL AVEC LES PROTAGONISTES .....	115
II. JOUER AVEC L'EFFET ELIZA .....	121
III. PRODUIRE DES ÉMOTIONS PAR L'ACTION .....	123
IV. POSITIONNER LE PUBLIC AU CŒUR DE L'HISTOIRE.....	124
<b>CONCLUSION : VERS LA DISPARITION DES INTERFACES ?... </b>	<b>127</b>
<b>BIOGRAPHIE .....</b>	<b>131</b>
<b>INDEX DES ŒUVRES CITÉES .....</b>	<b>132</b>

# COMPLÉMENTS INTERNET

Afin de compléter et d'enrichir votre lecture vous pouvez consulter les compléments internet suivants :

- bibliographie des projets cités.

Pour avoir accès à ces compléments, il suffit de vous rendre, muni du code d'accès, sur le site [www.dixit.fr](http://www.dixit.fr) à la rubrique *Compléments internet*.

## CODE D'ACCÈS

Si vous n'avez pas acheté ce livre chez Dixit, envoyez un mail à [interfaces@dixit.fr](mailto:interfaces@dixit.fr) (ou flashez le code QR ci-dessous) en indiquant la date de votre achat et le nom de la librairie dans laquelle vous l'avez effectué.



## ENCORE PLUS

Si vous souhaitez en savoir plus, sachez que Dixit organise plusieurs fois par an des formations liées aux nouveaux médias :

- *La Réalité virtuelle* : Les clés pour maîtriser l'ensemble des spécificités et des enjeux de la création, de la production et de la diffusion d'œuvres en réalité virtuelle.
- *Le Transmédia* : La création et la production audiovisuelle et cinématographique déclinée à travers différents médias (cinéma, télévision, internet, mobile, etc.)
- *Les Nouveaux diffuseurs* : Leurs concepts, leurs programmes, les enjeux financiers.

# AVANT-PROPOS

**Ce livre est une déclaration d'amour aux interfaces.** En particulier aux interfaces qui s'entremêlent avec de belles histoires.

Trop souvent à mon goût, l'interface est considérée comme un réceptacle fonctionnel alors qu'elle peut également véhiculer un message et des émotions puissantes, au même titre que le récit qui s'exprime à travers elle.

**La possibilité d'une symbiose entre histoire et interface est au cœur de cet ouvrage.**

Mon discours ne sera pas celui d'un designer et même si l'esthétique et la technicité relatives aux interfaces seront maintes fois abordées ici, loin de moi l'envie ou la prétention de donner une définition du beau dans un monde numérique.

La beauté qui me passionne ici, c'est celle de l'impact produit par une histoire interactive sur un public prêt à la recevoir. Celle d'une interface qui fait si sensiblement écho au récit qu'elle véhicule que leur charge émotionnelle s'en retrouve décuplée.

Vous n'apprendrez donc pas dans ce livre à réaliser le parfait bouton en *flat design* ou à concevoir votre site de façon *responsive*. Mais vous y découvrirez le potentiel insoupçonné d'une interface lorsqu'elle s'enrichit de considérations sensibles sur le pouvoir d'un récit interactif.



# INTRODUCTION

Du réveil au coucher, seuls ou accompagnés, au travail et à la maison, nous sommes entourés d'interfaces, ces entités ambivalentes qui isolent autant qu'elles connectent, qui déforment autant qu'elles transmettent.

Comme tout outil placé dans les mains des hommes, elles peuvent servir de grandes causes et de sombres desseins. Elles permettent l'information et l'émancipation tout autant que l'espionnage et la domination. Elles peuvent orienter notre vision du monde, mais aussi donner une voix à ceux qui en sont privés.

**Les interfaces sont devenues le médium de base de nos sociétés numériques.** Et puisque toute société ne saurait se développer sans conteurs d'histoires, elles sont aussi devenues porteuses des narrations dites interactives.

Le questionnement central de ce livre se résume simplement : en quoi les interfaces narratives sont-elles différentes des autres ? Comment peut-on marier narration et technologie pour servir les intentions des créateurs tout en donnant au public une place nouvelle dans la création culturelle ?

## I. LA NARRATION INTERACTIVE EN QUELQUES MOTS...

La narration interactive est l'art de raconter des histoires qui incorporent des formes d'interactions technologiques, sociales ou collaboratives pour proposer des contenus adaptés aux nouveaux modes de consommation du public.

Que nous demandions à notre audience de cliquer, toucher, scroller une interface, de contribuer à une expérience participative ou de suivre une histoire déclinée sur plusieurs médias, nous avons en commun **la recherche d'un échange, du pouvoir transformatif du dialogue à travers l'œuvre créée.** Pour tout créateur, une œuvre doit avoir une influence sur le réel. Mais en observant notre monde, nous réalisons qu'il est parfois difficile de le représenter de manière linéaire.

Par exemple, pour relater un long voyage, la linéarité pourra rendre compte du périple sous la forme d'un journal de bord. Mais elle pourra difficilement répliquer la sensation d'exploration sérendipitaire du voyageur sans offrir au public de prendre le contrôle de son cheminement.

Les grandes mécaniques du réel sont profondément complexes et restent contingentes aux circonstances et aux individus qui les animent. Et si la linéarité s'accommode parfaitement d'une démonstration, d'un schéma de pensées subjectives ou d'une description chronologique du temps, elle peut s'avérer limitée pour montrer et reproduire la complexité intrinsèque des dynamiques qui nous entraînent ou nous gouvernent.

Tel est le parti pris de plusieurs expériences interactives comme ***Jeu d'influences*** (2013) qui nous plonge avec réussite dans la tête d'un grand patron en pleine gestion de crise. ***Do Not Track*** (2015) qui dévoile le business opaque du *tracking* de nos données personnelles sur le web. Ou encore ***Unspeak*** (2013) qui nous montre avec brio le pouvoir manipulateur du langage.

Autant de thématiques déjà traitées linéairement, mais dont les formes interactives auront permis à certains utilisateurs de faire preuve de plus d'empathie pour le sujet et ses protagonistes.

## II. L'INTERFACE EST UN MESSAGE

Placée au cœur de ces nouvelles expériences narratives, l'interface est nécessairement devenue un champ d'intérêt majeur. Malheureusement, il est devenu de bon goût d'assujettir l'interface à l'histoire. Comme s'il était chic de proclamer que c'est « *L'histoire d'abord.* » que « *L'interface n'existe que pour servir l'histoire.* »

Loin de moi l'idée d'amoindrir l'importance du récit, mais il m'importe de valoriser une aspiration intellectuelle et créative qui me semble fondamentale : histoires et interfaces peuvent et doivent entrer en symbiose. **L'interface n'est pas un simple réceptacle et nous pouvons lui donner une puissance émotionnelle colossale dès lors que nous cessons de la considérer comme uniquement fonctionnelle.**

L'interface est l'incarnation du médium numérique et comme le disait avec esprit le philosophe des médias Marshall McLuhan : « *Le message, c'est le médium.* »

Cette idée devenue maxime sous-entend qu'un média est indissociable du contenu qu'il véhicule et conditionne grandement l'impact qu'il aura sur le public.

Une même histoire n'aura pas les mêmes implications si elle est racontée à la télévision ou dans un livre. La temporalité de ces médias, leur bassin d'audience, le type de public qu'ils touchent — bref leur sociologie générale — impliquent nécessairement une réception différente du message porté.

J'ai toujours trouvé cet énoncé un rien dangereux en ce qu'il permettait des amalgames faciles et une diabolisation de certains médias. Il permet d'argumenter fallacieusement que, peu importe le contenu qui s'y trouve, « *La télévision est un instrument de manipulation des masses.* » et que « *Le jeu vidéo rend les enfants violents.* »

Mais ce que McLuhan propose véritablement à travers cette simple phrase, c'est avant tout une exigence intellectuelle. Une exigence qui nous pousse sans cesse à mesurer l'impact d'un contenu à l'aune de son contenant.

Lorsque le journal télévisé diffuse les images d'un attentat ou lorsqu'un site de presse en ligne en raconte les moindres détails en direct pendant une semaine, le plus fondamental est-il finalement l'attentat lui-même ou bien l'impact sur l'opinion publique de la diffusion à une heure de grande écoute ?

Car si le message traite systématiquement du passé, le média s'inscrit dans le futur en influençant la perception du public à long terme.

Symétriquement, **lorsque nous construisons une interface autour de notre histoire, que signifions-nous à travers ce médium ?**

Lorsque nous utilisons le numérique pour interagir avec le public, en quoi notre message évolue-t-il ? En quoi son impact devient-il plus grand que les mots, les images, les sons qui le composent ?

### III. RÉINVENTER LE MÉDIUM

Au risque d'en avoir une vision un peu trop littérale, je ne pense pas que dans le monde de la création interactive « *Le médium soit le message.* » L'interface n'est pas LE message, mais elle en est assurément une composante puisqu'elle fait écho au contenu qu'elle accueille.

L'impact du médium ne peut être généralisé comme à l'époque de McLuhan puisque les interfaces numériques sont infiniment plus protéiformes que la télévision, le cinéma ou la presse ; qui sont des médias fortement « normés ».

**La force de la création interactive est précisément de pouvoir sans cesse réinventer le médium**, réinventer le support et l'interface, pour mieux servir le message. Ne plus l'engloutir, mais le servir.

**Cet ouvrage n'a donc d'autre but que de dévoiler le pouvoir caché des interfaces porteuses d'une narration.** La création d'histoire interactive est un art récent, après tout, et si nous avons tendance à affirmer que l'histoire prime, il ne faudrait pas oublier de mesurer la signification colossale de l'interface qui la porte.

Interface et histoire doivent exister dans une dynamique symbiotique qui déterminera l'impact de notre œuvre sur le public. La subordination de l'une à l'autre serait une erreur ou une paresse intellectuelle qui risquerait bien vite de condamner le pouvoir de notre propos, avant même qu'il n'ait eu la chance de s'exprimer.

Explorons donc ensemble la grande diversité des interfaces narratives, leurs différents impacts sur le public et sur l'acte créatif.

Explorons leurs pouvoirs, leurs enjeux et leurs limites.

Explorons comment les penser en chambres d'écho pour des messages ayant la capacité de transformer notre vision du monde.

# QUAND L'INTERFACE RACONTE UNE HISTOIRE

Pour prendre le titre de ce chapitre à rebours, je commencerai par noter que toute histoire est une interface. Si une interface est une surface permettant les échanges et les interactions entre deux éléments, alors nous avons ici l'une des plus parfaites définitions du rôle primordial d'un récit.

Les histoires — jusqu'à aujourd'hui et depuis le moment où, transmises oralement, elles étaient le réceptacle du savoir humain — sont un moyen d'établir un échange entre leurs conteurs et leurs récepteurs. Cette fonction n'a jamais été altérée par le temps et tous les médias successifs n'ont finalement été que des évolutions de ces récits originels faits de simples mots et gestes. Les mots ont été mis sur papier pour devenir l'écrit, qui alimente aujourd'hui les créations scénarisées que sont le cinéma, le théâtre et la télévision. Les gestes ont trouvé leurs propres supports pour devenir peinture, sculpture, dessin avant d'influencer la bande dessinée ou les jeux vidéo.

La narration interactive, qui sera l'objet central de ce livre, s'inscrit donc dans ce colossal héritage artistique et sa vocation fondamentale reste celle de tout récit : établir un point de contact entre des êtres humains qui partagent une histoire.

## I. L'INTERFACE EST UN SUBTIL LANGAGE

S'il semble assez évident que les histoires agissent comme une interface entre ceux qui les racontent et ceux qui les reçoivent, le fait qu'une interface puisse en elle-même raconter une histoire est moins intuitif. Spontanément, le terme « interface » nous renvoie à des considérations techniques, fonctionnelles. Nous voyons dans les interfaces une prérogative d'ingénieur. Ingénieur que la doxa nous conduit à identifier comme l'antinomie de la personne créative. Pourtant, les interfaces sont des entités plus subtiles qu'il n'y paraît. À l'instar du langage, leur caractère apparemment simple et sans nuances est en réalité trompeur.

Le philosophe John L. Austin s'était attelé en son temps à démontrer que nous percevons bien plus d'informations à travers le langage que le simple sens des mots. Une vision tout à fait subversive dans les années 1960 qui a eu une immense influence sur les théories de la communication lui étant postérieures. Ce qu'il appelait le langage de la perception, nous pouvons aujourd'hui l'étendre au « langage interactif ». **Tout comme les mots, les interfaces portent en elles une subtilité qui transmet au public les intentions de ses créateurs, et cela sans devoir s'expliquer elle-même.**

Par exemple, si je décris techniquement l'interface soutenant le documentaire interactif **Gaza/Sderot** (2008), je peux la présenter comme une mise à disposition de vidéos présentant deux points de vue opposés sur le conflit israélo-palestinien : l'un émane d'un(e) palestinien(ne), l'autre d'un(e) israélien(ne). Les vidéos sont disposées en écran partagé et un menu central me permet de changer le « couple de vidéos » qui apparaît à l'écran.

Toutefois, cette description fonctionnelle ne fait pas honneur à la valeur narrative et métaphorique de l'interface de **Gaza/Sderot**. En s'appuyant sur un dispositif de montage très cinématographique, les créateurs du projet font de ce *split screen* une représentation symbolique de l'opposition de point de vue. Les deux personnages ne partagent pas le même espace et ils nous regardent tous les deux dans les yeux, comme s'ils nous incitaient à arbitrer, à comparer leurs témoignages. Nous sommes de facto placés dans la posture du témoin, peut-être même du juge, indirectement.

Quant au menu central, il évoque la frontière, la séparation. Une frontière qui aurait pu être une ligne pleine, mais qui est plutôt en pointillés. Elle est donc poreuse et laisse supposer que cette opposition n'est pas forcément irrémédiable, que des échanges sont encore possibles.

Œuvre fondatrice pour la vague de création de documentaires interactifs, **Gaza/Sderot** est un cas d'école pour démontrer la valeur narrative d'une interface.

Elle prouve que la recherche de la symbiose entre contenu et contenant est tout sauf une quête futile. Et la technicité des interfaces ne doit pas faire oublier leur immense potentiel évocateur et symbolique.



*Gaza/Sderot* (Upian, ARTE, 2008)

## II. L'INTERFACE NARRATIVE EST PERFORMATIVE

Selon les termes de John L. Austin, un énoncé performatif revient « à faire des choses avec des mots », c'est-à-dire à prononcer des paroles qui sont aussi un acte qui va transformer le statut de l'émetteur et du récepteur du message. Quand le maire affirme à deux personnes en amour « *Je vous déclare unis par les liens du mariage!* », il ne fait pas que prononcer ces mots, il réalise l'acte qu'ils décrivent.

**De façon similaire, une (bonne) interface ne se contente pas de « dire », elle « fait ».** Elle n'est pas seulement un écrin, un présentoir que l'on doit concevoir uniquement selon les dernières tendances du design. Elle traduit une pensée, un mouvement et elle devient ainsi une « performance », un acte qui produit une transformation chez ses créateurs comme chez ses utilisateurs. Une transformation qui sous-tend bien souvent la signature d'un contrat d'un nouveau genre passé avec le public.

Dans *Jeu d'influences* (2013), l'incarnation d'un personnage du récit place l'utilisateur dans une nouvelle posture : celle d'un grand patron devant gérer une grave crise de communication grâce à une suite de choix, de dilemmes moraux.



**Jeu d'influences** (Premières Lignes, France Télévisions, 2013)

Cette mission nous est donnée sans qu'on nous l'explique véritablement. Il ne nous est pas dit « *Dans ce jeu, vous incarnez Louis, vous devez gérer votre crise au mieux par une série de choix.* »

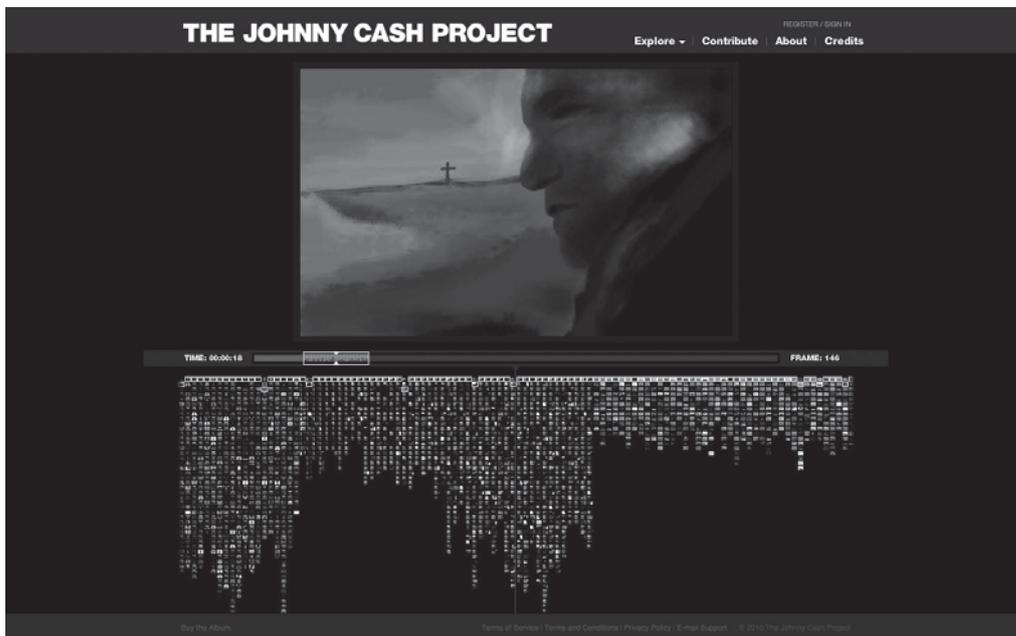
Mais lorsque la voix off utilise la première personne tandis que le nom de « Louis » apparaît à l'écran, nous comprenons qui nous incarnons. Une compréhension encore renforcée par le fait que nous évoluons le plus souvent en vue subjective.

L'interface ne dit donc pas tout, elle fait. Et nous acceptons ce nouveau contrat grâce à cette fameuse valeur performative de l'interface.

Autre contrat, même logique lorsque nous arrivons sur le site de **The Johnny Cash Project** (2010). Ici, nous n'incarbons personne, nous ne jouons pas, mais nous nous impliquons d'une façon différente.

L'interface est présentée comme un outil de création permettant de réaliser de façon collaborative une vidéo en hommage au chanteur Johnny Cash à la suite de son décès. Le public est invité à choisir une image tirée de son dernier clip et à la redessiner à sa façon grâce à un outil de retouche d'image mis à disposition.

Les différentes contributions sont alors assemblées dynamiquement pour nous permettre de visionner cette création participative.



*The Johnny Cash Project* (Radical Media, 2010)

Là où nous avons toujours considéré la position du public comme passive, réceptrice d'une création déjà achevée, les œuvres participatives comme *The Johnny Cash Project* bouleversent notre condition présumée en affirmant « *Vous êtes les co-créateurs du projet.* »

Le statut de l'auteur tout-puissant s'estompe quelque peu et en nous demandant simplement de dessiner une image, le projet nous propulse, sans autre formalisme, au rang de créateur.

Pour autant, la performativité des interfaces, leur capacité à produire une transformation par leur simple existence, est conditionnée par une chose fondamentale : émetteur et récepteur doivent tous deux être en capacité d'accepter ce changement de statut.

La condition première est, bien entendu, l'absence d'élément venant perturber leur échange.

Si le maire n'a pas été réélu l'an dernier ou si l'un des mariés est encore en instance de divorce, l'énoncé « *Je vous déclare mari et femme!* » perdra sa valeur performative, car les conditions nécessaires à la transformation ne sont pas réunies.

Dans le monde de l'interactivité, nous pouvons aisément identifier des éléments extérieurs susceptibles d'entacher l'échange entre créateurs

et public : problèmes techniques lors de l'expérience, erreurs de conception, mauvaise appréciation des usages, fracture numérique...

Ces éléments sont souvent qualifiés de « frictions ». Pour les dépasser, les créateurs interactifs devront miser sur des démarches de recherche et développement, de design d'expérience utilisateur, de collaboration avec des spécialistes venant d'autres secteurs d'activité... Autant de notions sur lesquelles nous reviendrons plus loin dans cet ouvrage.

Mais pour l'instant, tenons ces considérations très pragmatiques pour résolues. Car au-delà des frictions techniques, il faut également qu'émetteur et récepteur ajustent leur état d'esprit et s'ouvrent à la possibilité de l'interaction.

Si les mariés se jurent fidélité alors que l'un d'eux sait d'ores et déjà qu'il ne tiendra pas cette promesse, la valeur performative de la phrase « *Je vous déclare unis par les liens du mariage!* » devient, là aussi, nulle.

Pour adopter cet état d'esprit nécessaire, **les créateurs d'œuvres interactives doivent accepter de renoncer à une partie du contrôle qu'ils exercent sur leur histoire et donc de partager leur récit avec le public**. De lui laisser une place pour avoir une influence sur sa propre expérience.

Le public doit quant à lui accepter de sortir de son « conditionnement linéaire », de ses habitudes passives. Il doit embrasser l'idée d'une expérience qu'il ne connaît pas par cœur (comme peut l'être celle d'aller au cinéma). Il doit trouver une satisfaction dans la possibilité d'une surprise.

Ceux qui n'admettent pas l'utilité ou l'acceptabilité de l'interactivité ne seront probablement pas sensiblement touchés par ces nouvelles formes de narration. Toutefois je ne pense pas que de telles personnes existent en grand nombre. Beaucoup ne voient pas d'intérêt à l'interactivité parce qu'ils n'ont pas encore été en contact avec une expérience qui corresponde à leurs préoccupations ou à leurs « capacités interactives ».

Des capacités qui varient en fonction des centres d'intérêt, du milieu socioprofessionnel, mais aussi tout simplement de la génération à

laquelle chacun appartient. Car il ne faut pas oublier que l'interactivité tente d'émerger dans un monde ayant connu près d'un siècle de domination absolue des médias linéaires et passifs comme la radio, la télévision et le cinéma.

### III. L'INTERFACE NARRATIVE EST UNE CINÉMATOGRAPHIE (MAIS PAS SEULEMENT)

Lorsque ***Gaza/Sderot*** utilise un écran partagé (*split screen*), le documentaire interactif se place dans la continuité d'un héritage cinématographique désormais centenaire. L'intérêt est double : ne pas essayer de faire futillement abstraction du passé, et s'appuyer sur une grammaire existante chez le public.

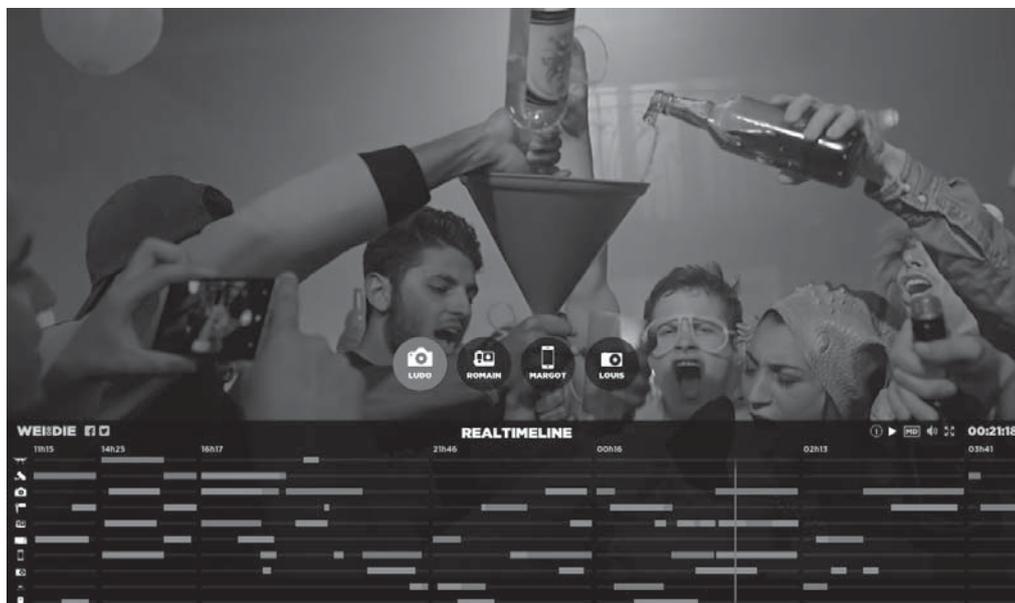
Non pas que l'interactivité ne développe pas ses propres codes et normes avec le public, bien au contraire. Nous verrons dans cet ouvrage qu'une grammaire interactive se définit peu à peu et permet de proposer des expériences de plus en plus sophistiquées aux utilisateurs. Mais la création interactive est née dans un *big bang*, dans une confluence du cinéma, du jeu vidéo, de la littérature, du design, et de bien d'autres formes artistiques. Ses influences sont nombreuses et représentent un atout formidable : **en jouant avec les codes des médias existants, il est parfois plus aisé d'amener le public à faire l'expérience nouvelle de l'interactivité.**

« *La navigation est au web ce que le montage est au cinéma.* » Comme l'affirme Hugues Sweeney, producteur interactif à l'Office National du Film canadien (ONF).

Dans bon nombre d'œuvres interactives, l'interface est en effet une forme de montage où l'utilisateur peut jouer plusieurs rôles, que ce soit celui du co-auteur, du monteur ou du réalisateur.

Cela est particulièrement évident dans une œuvre comme ***Wei or Die*** (2015), où nous pouvons revivre les événements ayant mené à une mort tragique lors d'un week-end d'intégration d'école de commerce en « zappant » d'un flux vidéo à un autre. Chaque flux correspond à un personnage différent de l'histoire et en changeant à tout moment de point de vue d'un simple clic, nous pouvons mieux

en saisir les ramifications. Nous devenons ainsi réalisateur de notre propre expérience.



**Wei or Die** (Résistance Films, Cinétévé, France Télévisions, 2015)

Mais cet héritage cinématographique se retrouve bien au-delà de la maîtrise sur le montage. Nous en ressentons l'influence jusque dans ce que nous considérons aujourd'hui comme la « grammaire de l'interactivité ».

Considérons ainsi une forme d'interaction très populaire comme la navigation au *scroll*, qui est désormais un code bien établi avec le public.

Si ce geste est bien entendu propre à l'interactivité, le « rendu » à l'écran est finalement assez proche d'un plan-séquence ou d'un *travelling*, figures de style cinématographiques s'il en est.

L'une des premières œuvres interactives à un faire un tel usage a été le documentaire interactif **Hollow** (2013). Entièrement construit sur ce principe de navigation au *scroll*, ce projet documente la vie dans un comté américain lourdement frappé par l'exode rural. Chaque chapitre est ainsi une sorte de long plan-séquence dont nous maîtrisons la vitesse et que nous pouvons « arrêter » à tout moment par envie de contempler l'interface ou d'interagir avec elle.



*Hollow* (Elaine McMillion, 2013)

Je pourrais continuer à multiplier les exemples pour montrer à l'importance de l'influence du cinéma et de sa grammaire sur la création interactive. Nous verrons d'ailleurs dans cet ouvrage des adaptations de techniques comme le *flash-back*, la vue subjective ou encore le fondu enchaîné.

**Mais l'interactivité a aussi eu besoin de se départir de bon nombre de règles cinématographiques. Parmi elles, la plus rapidement abandonnée a été la linéarité du mouvement exprimé.**

Dans un film, la progression de l'expérience est ininterrompue, même si quelques rares arrêts sur image tentent parfois de nous faire imaginer le contraire.

Dans une œuvre interactive, la pause est au contraire d'une importance fondamentale, car elle désigne le moment du choix. Choix qui va souvent conduire à une délinéarisation de l'expérience.

C'est dans cette expression du choix que l'interactivité laisse derrière elle une partie de son héritage cinématographique pour embrasser d'autres influences — comme celle du jeu vidéo ou du spectacle vivant — et développer une grammaire propre qui lui permet de s'imposer comme une forme d'art à part. Et à part entière.