

L'INTERACTIVITÉ À L'ÉPREUVE DE LA SALLE DE CINÉMA

Depuis plus de dix ans, les Rencontres audiovisuelles de Lille proposent des actions de diffusion et éducation à l'image placées sous l'égide des Arts numériques, à Lille et en région Nord-Pas de Calais. À l'heure où toutes les salles de cinéma françaises projettent désormais en numérique, Antoine Manier, directeur de l'association, cherche à exploiter toutes les possibilités de projection que permettent les nouvelles technologies, comme l'interactivité. Ainsi sont nées, il y a deux ans, les soirées "Digital Stories". Mode d'emploi.



Renseignements supplémentaires sur
www.digital-stories.fr
www.rencontres-audiovisuelles.org

L'idée de ces soirées repose sur la transposition dans une salle de cinéma des webdoc et autres vidéos interactives, initialement prévus pour un usage solitaire sur ordinateur. Lors de la projection en salle, chaque film propose des parcours alternatifs, à la manière des "livres dont vous êtes le héros". Chaque spectateur est invité à choisir une suite à l'aide d'un pointeur laser. À son activation, un faisceau vert fluo s'affiche sur l'écran de cinéma, dans les espaces dévolus à l'interactivité ; les choix sont ensuite analysés par un logiciel afin d'activer la proposition, suivant divers critères préétablis (à la majorité des votants, par exemple).

Les premières soirées ont vite vu l'enthousiasme du public, mais aussi la nécessité de proposer des contenus adaptés à une expérience collective. L'association a donc, dans un deuxième temps, accueilli des auteurs-réalisateurs en résidence afin de leur permettre de créer des fictions ou webdoc adaptés à cette nouvelle utilisation de l'interactivité.

Selon Antoine Manier, "le public d'aujourd'hui est prêt pour ces nouvelles pratiques de projection. Il a une attirance naturelle pour ça et l'usage du laser est instinctif. On est plus proche

du jeu vidéo que du cinéma traditionnel où l'on s'immerge littéralement dans un film, où l'on se laisse emporter. On assiste à l'hybridation entre le jeu vidéo et le film. On ne remplace pas le cinéma, on propose une nouvelle forme d'expérience collective. Pour rendre le spectateur actif, il faut arpenter de nouvelles écritures, inventer des jeux en équipe et, au final, modifier le comportement de la salle. C'est l'apprentissage de la démocratie où le choix individuel de chaque spectateur constitue le résultat collectif. C'est un moment d'échange et de coopération."

le rayon vert

Si l'accueil de cette expérimentation est chaleureux, il n'en demeure pas moins des limites. Le laser, par exemple, peut entraîner des comportements non disciplinés et parcourir l'écran alors qu'il n'y a aucun choix proposé. Difficile aussi de voter alors que les différentes propositions sont recouvertes très rapidement par une tache verte que constitue la masse des participants. Néanmoins, les spectateurs qui se sont exprimés lors des enquêtes menées par le laboratoire de recherche Geriico¹, de l'université de Lille, estiment que "le lien

sociable" entre les spectateurs est important et qu'il mériterait d'être approfondi afin de favoriser les interactions verbales et les sociabilités dans la salle même.

Pour les Rencontres audiovisuelles, l'heure est encore à la recherche pour optimiser ces nouvelles formes d'interaction collective. L'association lilloise organise prochainement une nouvelle cession de production en résidence avec des étudiants d'écoles d'animation et de jeux vidéo européennes, et envisage de remplacer ses pointeurs laser par des tablettes ou smartphones. Mais d'autres contrées numériques attirent aussi les têtes chercheuses de l'association, comme la spatialisation (l'image dans l'espace, la scénographie des espaces, le *mapping* immersif). "On sort du mono-écran pour projeter sur différents supports : plusieurs images, plusieurs surfaces ou volumes, voire les projections holographiques qui arrivent doucement", nous explique Antoine Manier. Affaire à suivre.

Sylvie Delpech

¹ Ce rapport intitulé *Projet "Images interactives"*, *Quand les œuvres interactives passent du web à la salle de cinéma*, dirigé par Jean-Paul Fourmentraux, est téléchargeable sur www.geriico.recherche.univ-lille3.fr