

ENTRELACS

**Entrelacs**

Cinéma et audiovisuel

10 | 2013

Le Toucher

---

## Toucher/cadrer, toucher/monter : des interfaces haptiques pour un spectateur « amplifié » ?

Claire Chatelet

---



### Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/entrelacs/502>

DOI : 10.4000/entrelacs.502

ISSN : 2261-5482

### Éditeur

Éditions Téraèdre

### Référence électronique

Claire Chatelet, « Toucher/cadrer, toucher/monter : des interfaces haptiques pour un spectateur « amplifié » ? », *Entrelacs* [En ligne], 10 | 2013, mis en ligne le 19 décembre 2013, consulté le 01 mai 2019. URL : <http://journals.openedition.org/entrelacs/502> ; DOI : 10.4000/entrelacs.502

---

Ce document a été généré automatiquement le 1 mai 2019.

Tous droits réservés

---

# Toucher/cadrer, toucher/monter : des interfaces haptiques pour un spectateur « amplifié » ?

Claire Chatelet

---

Un corps humain est là, quand entre voyant et visible, entre touchant et touché, entre un œil et l'autre, entre la main et la main se fait une sorte de recroisement, quand s'allume l'étincelle du sentant sensible (...).

Maurice Merleau-Ponty, *L'œil et l'esprit*, 1960<sup>3</sup>

## Le corps engagé : vers une corporéité performative

- 1 Dans son « Discours sur l'Esthétique », prononcé lors du deuxième congrès international d'Esthétique et de Science de l'Art en 1937<sup>4</sup>, Paul Valéry proposait de distinguer l'Esthésique et de la Poïétique. La première notion renvoie à « tout ce qui se rapporte à l'étude des sensations », plus particulièrement aux « travaux qui ont pour objet les excitations et les réactions sensibles qui n'ont pas de rôle physiologique uniforme et bien défini » ; la seconde s'attache à « la production des œuvres ; et une idée générale de l'action humaine complète, depuis ses racines psychiques et physiologiques, jusqu'à ses entreprises sur la matière ou sur les individus ». Parce qu'elles engagent d'une manière inédite le corps du spectateur dans un rapport tout à la fois sensible et intelligible à l'œuvre, les interfaces haptiques (mobiles) permettent d'interroger, nous semble-t-il, à nouveaux frais ces deux notions. En effet, les formes audiovisuelles qui s'y développent obligent le spectateur-utilisateur à s'inscrire dans ce que l'on propose de désigner par une corporéité performative, ainsi se dessinent de nouvelles configurations esthésiques. On peut par ailleurs considérer, à la suite de Jean Epstein qui voyait dans « l'homme spectateur » « une nouvelle variété mentale »<sup>5</sup>, le spectateur-utilisateur actuel comme une nouvelle variété physique et mentale instrumentée. Tout à la fois figure et

instrument de médiation, c'est à partir de lui, de son corps même, que s'actualisent les différentes instances/occurrences de l'objet audiovisuel. Partie indispensable au processus de (re)production<sup>6</sup> de l'œuvre — sans action de sa part, l'objet reste informe au sens premier du terme — il participe donc activement de sa condition poétique. Si depuis Duchamp, il nous paraît évident que « ce sont les regardeurs qui font les tableaux »<sup>7</sup>, avec les écrans mobiles, point d'équivoque : ce sont réellement (en pratique) les utilisateurs qui font les films, ou du moins qui leur offrent leurs conditions de possibilité. Ainsi une nouvelle posture spectatorielle semble émerger à partir des usages des écrans mobiles tactiles. Au-delà du simple geste stimulé et du schéma quelque peu réducteur d'action/réaction, ces médias mobiles re-mobilisent les fonctions sensori-motrices du corps du spectateur : d'élément tiers entre une interface et un programme, le corps tend à s'informer en un dispositif opératoire, pièce maîtresse d'une interface dédoublée (corps-interface/écran-interface), un spectateur augmenté en somme, comme on le dit de ces dispositifs technologiques qui redoublent la réalité d'incrustations 2D ou 3D. Mieux, ne pourrait-on pas plutôt parler de spectateur amplifié ? Nous empruntons l'adjectif « amplifié » à Maurice Merleau-Ponty qui, dans son analyse sur la palpation par le regard dans *Le visible et l'invisible* envisageait ainsi cette fonction particulière du sujet percevant. Inversant en quelque sorte la proposition, c'est le toucher comme condition de possibilité/visibilité des œuvres audiovisuelles que nous allons examiner maintenant. A travers deux propositions tactiles, il s'agira de voir comment, à partir de la main du spectateur-utilisateur, émerge un nouveau régime narratif et scopique<sup>8</sup> qui dépend tout autant des modalités d'interactions physiques suscitées par les dispositifs technologiques, que des interactions mentales qui y sont liées<sup>9</sup>.

## ***Touching Stories* : les gestes d'un hasard narratif programmé**

- 2 Le premier exemple retenu, présenté comme une série d'« histoires interactives » par ses concepteurs, est *Touching Stories*. Cette application américaine produite par Tool of North America et Domani Studio, disponible gratuitement en juin 2010 sur l'App Store, propose quatre histoires courtes, pensées et conçues spécifiquement pour l'iPad : *All Ends, Ends All* de Erich Joiner et Jason Zada, *Sarah and Jerry* de Sean Ehringer, *The Most Interesting Couple in Great Britain* de Geordie Stephens et *Triangle* de Tom Rouston. La narration de chacun de ces films évolue uniquement en fonction des gestes de l'utilisateur par rapport à l'écran : secouer, incliner, toucher, effleurer, tourner, tapoter... sont autant de moyens pour dévoiler des variations narratives, pour la plupart insoupçonnées<sup>10</sup>. En effet, hormis l'interaction dirigée de *All Ends, Ends All* (consignes à l'écran) et de *The Most Interesting Couple in Great Britain*, structurée sur le modèle élémentaire de séquences narratives à choix multiples<sup>11</sup> (voir figures 1 et 2), et l'interaction suggérée de *Triangle* (certains objets actifs - c'est-à-dire « cliquables » ou « touchables » pour être plus juste - apparaissent à l'image avec un furtif halo lumineux), les courts-métrages proposés donnent peu d'explications qui dirigeraient la gestuelle à accomplir : les relations structurelles paraissent pour le moins indécises et les lignes narratives aléatoires - en apparence du moins, puisque tous les choix de l'utilisateur sont évidemment prédéterminés par les lignes de code du programme informatique.



Figure 1 : Décor de *The Most Interesting Couple in Great Britain* de Geordie Stephens. (© Domani Studio/Tool of North America)



Figure 2 : Exemple d'embranchement à trois lignes narratives dans *The Most Interesting Couple in Great Britain* : « his thoughts / her thoughts / dog thoughts ». (© Domani Studio/Tool of North America)

- 3 L'application *Touching Stories* nécessite un apprentissage intuitif et personnel (car peu guidé) de cet écran singulier que constitue la tablette tactile, obligeant le spectateur-utilisateur à expérimenter des gestes, dans une sorte de chorégraphie improvisée, pour explorer et (re)découvrir à chaque prise en main, les multiples interactions programmées et ainsi rendre visibles/audibles les différentes configurations formelles et narratives de cet étonnant objet audiovisuel. Dans *Sarah and Jerry* de Sean Ehringer, un couple effrayé, se retrouve aux prises avec une maison plus « vivante » que hantée. L'espace et les objets réagissent en effet aux gestes de l'utilisateur : en secouant l'iPad, on fait par exemple

apparaître dans le salon un poney nain qui interpelle Sarah — « Hey! you want to see a movie tonight? » — ou chuter Jerry dans sa baignoire ; en touchant un tableau sur le mur, on fait parler le portrait, en inclinant la tablette, un danseur hindou maladroit se manifeste, en touchant un magazine sur la table du salon, la femme, sans le vouloir, se tape le front avec, etc. (voir figures 3 et 4).



Figure 3 : Première séquence de *Sarah and Jerry* de Sean Ehringer : la femme entre dans le salon et s'assoit sur le canapé. Si l'utilisateur n'agit pas sur/avec la tablette, le personnage reste assis à attendre, l'air inquiet. La trame narrative est suspendue. (© Domani Studio/Tool of North America)



Figure 4 : Apparition du danseur hindou après avoir incliné la tablette. (© Domani Studio/Tool of North America)

- 4 La « scénographie de l'interaction », pour reprendre la formule éclairante de Jean-Louis Weissberg<sup>12</sup> s'avère plus travaillée en termes d'écriture, ou moins anecdotique, dans les deux dernières histoires de *Touching Stories* - elles s'inscrivent d'ailleurs dans un registre plus dramatique que les autres et se présentent notamment du point de vue des cadres,

de la lumière, du découpage des plans, et des propositions participatives de montage, sous une forme plus cinématographique. Alors que dans les films précédents, l'architecture des liens amplifiait le caractère loufoque et absurde du récit, elle structure ici la narration selon un processus dynamique de participation « immersive »<sup>13</sup>. Le spectateur-utilisateur vient par ses gestes, non seulement libérer des puissances narratives et figuratives jusque-là latentes, mais plus directement encore s'immiscer dans le récit en prenant la place du personnage central, comme dans *All Ends, Ends All*. Le premier plan de ce court-métrage est très sombre, bougé, presque indiscernable ; au son, se fait entendre un léger coup métallique et une respiration angoissée, un texte en bas de l'écran indique de taper plusieurs fois pour se libérer de la voiture. En vue subjective, un pied apparaît à l'image, puis un coffre s'ouvre, un morceau de ciel, un paysage désertique se révèlent sur une musique inquiétante ; reste à glisser un doigt sur l'écran (de droite à gauche, précise-t-on) pour enlever un adhésif qui empêche de bouger. Une course poursuite s'engage alors pour tenter de sauver sa peau... Les actions principales de la narration, comme courir, composer un numéro de téléphone, récupérer des clés dans une piscine, etc. dépendent exclusivement des actions de l'utilisateur sur la tablette (voir figures 5 et 6). La résolution du récit bien que déterminée en amont se présente selon des points de vue différents en fonction du jeu des interactions. On pourra par exemple découvrir la scène, soit du point

de vue du fugitif traqué, qui est aussi celui simulé du spectateur devenu joueur<sup>14</sup>, soit du point de vue des assaillants.



Figure 5 : Fin de la première séquence de *All Ends, Ends All* de Erich Joiner et Jason Zada. (© Domani Studio/Tool of North America)



Figure 6 : Exemple d'interaction pour *All Ends, Ends All*. Si l'utilisateur ne compose pas le bon numéro de téléphone, le récit s'interrompt. (© Domani Studio/Tool of North America)

- 5 Dans *Triangle* enfin, Tom Rouston retravaille un certain nombre de procédés proprement cinématographiques : au niveau des relations spatiales, les points interactifs jouent ainsi sur les figures conventionnelles du champ/contre-champ, du champ/hors champ ; au niveau des relations temporelles, sur les formes de l'ellipse, du flashback et du flashforward (voir figures 7 et 8). Cette histoire « interactive » montre un couple qui se réfugie dans une chambre de motel. Les objets qui les entourent sont autant d'indices actifs pour reconstituer leur périple. Une grande partie de l'action du film se devine dans

les reflets d'un écran de télévision. Pour autant, il est possible de découvrir le contre-champ de la scène en retournant l'écran mobile.



Figure 7 : Première séquence de *Triangle* de Tom Rouston. (© Domani Studio/Tool of North America)



Figure 8 : Séquence finale de *Triangle*. L'icône du doigt s'accompagne du choix textuel : « past/future ». (© Domani Studio/Tool of North America)

- 6 Suivant Marida di Crosta qui rappelle à juste titre que « toute narration apparaît aussi intrinsèquement liée au média dans lequel elle s'inscrit, les caractéristiques spécifiques à ce média exerçant une forte prégnance sur l'acte de narration »<sup>15</sup>, on constate alors que les écrans tactiles modifient de façon déterminante l'acte de production narrative, en ce sens que la main du spectateur-utilisateur informe l'image, au double sens du terme (« donner forme à » et « donner sens à »). « On peut toucher l'image, et donc l'affecter - dans tous les sens du terme »<sup>16</sup>. La relation sensible qui s'instaure alors entre le spectateur-utilisateur et « l'image-objet » que constitue l'écran mobile, tout à la fois interface et surface de représentation<sup>17</sup>, détermine à son tour au-delà des configurations sémantiques, des relations cognitives par appropriation et interprétation. Jean-Louis Weissberg retient deux composants constituant le « cadre narratif formel » du récit interactif : les « événements insécables », le « graphe de navigation » qui « détermine les chemins possibles qui relient ces événements moléculaires et que l'interactant actualise

librement, dans le cadre préconçu des propositions déposées dans les programmes qui gèrent l'interactivité »<sup>18</sup>. C'est à partir du graphe de navigation que s'apprécie précisément l'appropriation de la narration par l'utilisateur, et bien que sa structure soit prédéfinie numériquement, « cette appropriation transforme [néanmoins] le cadre narratif en moteur herméneutique individuel ouvert, producteur de scènes imaginaires, générateur sémantique, déclencheur d'association d'idées. »<sup>19</sup>

- 7 Face à l'écran mobile, il s'agit finalement moins de manipuler une image que d'explorer un « paysage-récit », selon la belle formule de Jean-Louis Boissier - parce qu'il « émane d'une visibilité et d'une lisibilité »<sup>20</sup> - un paysage éphémère, variable, dont les contours ne semblent jamais définitivement dessinés, ni strictement bordés. C'est sans doute dans ce débordement potentiel que se dissimulent les possibles d'une écriture filmique renouvelée.
- 8 Si *Touching Stories* a retenu notre attention, c'est davantage par rapport à ses prouesses techniques et son caractère précurseur - l'application est apparue au moment de la sortie de la première version de l'iPad<sup>21</sup> - que par rapport à ses propositions créatives. En effet, cette expérience « interactive » s'avère, somme toute, assez limitée du point de vue de la construction narrative stricte. La délinéarisation des récits, bien que particulièrement ludique et enthousiasmante en termes de « jouabilité », selon l'acception de Jean-Louis Boissier<sup>22</sup> - apporte peu quant aux relations spécifiques entre l'interface et le spectateur-utilisateur. À ce titre, on peut considérer cette application comme une sorte de vitrine des modalités d'interactions possibles pour un objet audiovisuel manipulable.

## Auteur et utilisateur en coalescence : la main comme générateur d'imaginaires

- 9 Le second exemple sur lequel nous souhaitons nous arrêter est en revanche remarquable, par sa cohérence esthétique et technique. Il représente, selon nous, l'un des dispositifs participatifs les plus aboutis « sur le plan de l'expression artistique et de la narration », dans le sens défini par Marida Di Crosta :

(...) l'interactivité doit être prise en compte non seulement en tant que nouvelle dimension organisant ce qui se joue entre le contenu et ses destinataires, mais aussi en tant qu'élément interne à ce contenu, à la fois forme et matière de l'expression, principe constitutif et qualité esthétique intrinsèque de l'œuvre audiovisuelle elle-même.<sup>23</sup>

- 10 Il s'agit d'une « œuvre interactive » pour tablette tactile intitulée *Dépli*<sup>24</sup>, réalisée par l'artiste français Thierry Fournier, qui constitue l'un des éléments d'un diptyque extrêmement original : *Last Room/Dépli*. Si *Dépli* compose la pièce interactive du système, *Last Room* en est en quelque sorte la mécanique linéaire. Ce film, réalisé par Pierre Carniaux à partir de séquences tournées au Japon en D.V., « aborde les relations entre le collectif et l'intime, la parole et le paysage. Il associe des récits tournés dans des chambres d'hôtels et une histoire collective autour de l'île abandonnée de Gunkanjima ». <sup>25</sup> Cette île, située au large de Nagasaki a été pendant plusieurs décennies, jusqu'en 1974, un lieu d'exploitation minière détenu par Mitsubishi, et une ville pour les mineurs, avec une densité de population atteignant des records dans les années 1950. Pendant la seconde guerre mondiale, des travailleurs coréens y ont été envoyés de force, et nombreux sont ceux qui y ont péri, en tentant de prendre la fuite. Dans un dispositif minimaliste, faisant alterner des monologues, face caméra, d'hommes et de femmes s'auto-filmant dans des

chambres d'hôtels impersonnelles et des plans-séquences contemplatifs sur les rives fantomatiques de Gunkanjima, *Last Room* déplie ainsi une histoire sociale, tout à la fois collective et intime, du Japon. Le fil narratif volontairement détendu<sup>26</sup>, l'approche éminemment plastique par fragments visuels et sonores - la bande-son et notamment la musique contribuent grandement à créer cette atmosphère d'« inquiétante étrangeté »<sup>27</sup> - font de cette « fiction de réalité », pour reprendre la distinction éclairante opérée par Gérard Leblanc<sup>28</sup>, une expérience cinématographique à part entière. Les croisements entre les récits personnels, qui s'offrent comme autant de pensées-souvenirs en train de se révéler<sup>29</sup>, et les images des bâtiments ravagés, filmées à partir d'un bateau, telles des ruines flottantes, presque irréelles, esquissent les méandres d'une mémoire douloureuse, sinon mélancolique : « Garde-la ta mauvaise mémoire, elle a sa raison d'être sans doute », répète en murmurant une petite fille dans *Dépli* ; quand *Last Room* s'ouvre au noir sur cette citation de Maurice Maeterlinck : « il y a un tragique quotidien qui est bien plus profond et bien plus conforme à notre être véritable que le tragique des grandes aventures ». Les deux propositions audiovisuelles qui se basent sur le même matériau filmique (les 60 heures de rushes tournées par Pierre Carniaux) mais se présentent sous deux formes différenciées - *Last Room* comme un parcours linéaire de 76 minutes et *Dépli* comme « une navigation sensible à travers les plans et l'espace-temps du film »<sup>30</sup> - ne cessent néanmoins de s'entrelacer et de se répondre l'une l'autre, dans un dialogue des plus productifs. Selon l'étymologie grecque, « diptyque » signifie « plié en deux » : le projet artistique présenté ici semble matérialiser parfaitement cette définition.

- 11 La ductilité de l'objet filmique s'éprouve pratiquement dans *Dépli*, proposition réussie de « "cinéma jouable" et sensuel où le toucher devient le vecteur d'une écriture filmique »<sup>31</sup>. Concrètement, il s'agit d'une œuvre éditée sur tablette tactile qui « laisse la main » au spectateur-utilisateur pour composer son propre parcours audiovisuel en s'appropriant la matière cinématographique de *Last Room*<sup>32</sup>. Dans la version iPad seul, l'interface tactile propose au centre de l'écran un chutier comprenant tous les plans du film *Last Room*, parfois dans une durée plus longue, ainsi que quelques plans additionnels non montés dans la version linéaire. En touchant les plans représentés par des vignettes, on compose un film dont les images apparaissent dans une fenêtre située en haut de l'écran — précisons qu'à l'écoute, nous avons la bande-son des plans sélectionnés. Au bas de l'écran apparaissent verticalement les deux derniers plans sélectionnés par l'utilisateur, c'est à partir de cet espace que l'on pourra agir sur la (re)présentation. Il est non seulement possible de faire défiler tous les plans accessibles en faisant glisser son doigt horizontalement dans le chutier, mais également de modifier la vitesse et le sens de défilement des plans ; l'interface laisse enfin la liberté de fondre deux plans ensemble (image et son) selon le degré de surimpression/mixage souhaité. Toutes ces manipulations se font en fonction du déplacement des doigts sur l'écran, par exemple, pour ralentir l'image, il faut faire glisser deux doigts en les écartant vers l'extérieur de l'écran, la distance entre les deux doigts déterminera le pourcentage de ralentissement (voir figure 9).
- 12 Bien que les propos de Cédric Mal ne s'appliquent pas à *Dépli*, on pourrait aisément les reprendre à notre compte pour qualifier cette œuvre interactive qui « en appelle à la divagation de l'esprit, à l'imaginaire qui s'envole et qui guide le doigt sur l'écran. Une technologie anti-technique, destinée à laisser toute sa place au sensible »<sup>33</sup>. Plus encore, le dispositif de *Dépli*, loin de distraire par sa « jouabilité » tactile, en appelle à une

expérience esthétique critique, quant aux enjeux en termes de représentation et de réception au cinéma.



Figure 9 : *Dépli*, pièce interactive sur iPad de Thierry Fournier. L'interface présentée ici est la configuration pour une projection en salle (la tablette étant reliée à un écran de projection). (Photo © Thierry Fournier 2012)

13 **Thierry Fournier explique :**

La spécificité de *Dépli* est d'offrir une navigation continue, par le geste, à travers la temporalité et les plans d'un film. L'espace-temps cinématographique est traité comme un continuum, dans lequel le spectateur entre "par le milieu" et navigue par l'intermédiaire d'une interface tactile qui l'implique physiquement. Cette navigation s'éprouve comme le parcours d'un corps et d'un regard : déplacements dans la temporalité, glissements ou mélanges d'un plan à l'autre, ralentis... De ce fait la dimension du toucher est capitale dans le projet : elle signe l'implication du corps, de la vitesse et de ses rythmes propres dans une écriture différenciée de l'espace et du temps<sup>34</sup>.

- 14 Et d'ajouter : « Un des enjeux de *Dépli* est justement d'installer au sein même de la salle de cinéma, d'une exposition ou chez soi, une expérience qui mette en jeu la pratique et le geste individuel du spectateur »<sup>35</sup> (voir figures 10 et 11).



Figure 10 : *Dépli*, pièce interactive sur iPad de Thierry Fournier. (Photo © Thierry Fournier 2012)



Figure 11 : *Dépli*, pièce interactive sur iPad de Thierry Fournier. (Photo © Thierry Fournier 2012)

## Les nouveaux usages de l'écran mobile tactile ou la préhension d'un espace relationnel réflexif

- 15 Dans un contexte de mutations croissantes des pratiques et des usages liés aux outils et supports numériques, la question du spectateur s'avère en effet essentielle. Les dispositifs tactiles participatifs bouleversent sans aucun doute le rôle et la place qui lui étaient jusque-là attribués. Parce qu'ils offrent une liberté d'exploration et de manipulation

inédite du matériau audiovisuel, ils suscitent une réception singulière au plein sens du terme : individuelle, subjective, souvent éphémère - car à chaque manipulation de l'écran de nouvelles configurations s'actualisent, pour la plupart difficilement reproductibles ; une réception expérimentale et performative donc qui s'enrichit dans « la répétition d'usage »<sup>36</sup>. Une gestuelle du toucher se fait jour - il existe même des guides qui se proposent de recenser les différentes façons de toucher les interfaces<sup>37</sup> (voir figure 12).

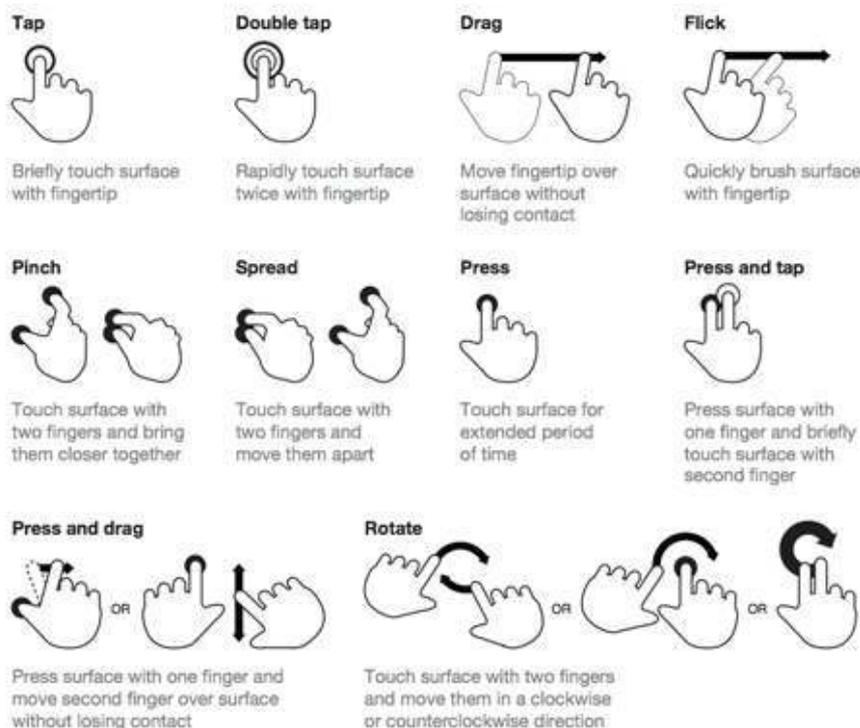


Figure 12 : *Touch Gesture Reference Guide* de Craig Villamor, Dan Willis et Luke Wroblewski.

- 16 L'écran mobile tactile, interface de médiation sensible et surface de représentation dynamique, s'offre alors comme espace relationnel à expérimenter. Pour Jean-Louis Boissier, « le mot relation s'impose pour caractériser des objets qui sollicitent une intervention effective de leurs destinataires »<sup>38</sup>, ainsi propose-t-il de penser les dispositifs interactifs en termes d'« image-relation ». Il semblerait alors que les outils conceptuels propres à l'analyse des arts plastiques soient plus opérants pour appréhender ces objets audiovisuels hybrides caractérisés par la modularité, la variabilité, la non-clôture, la réflexivité. Ainsi pourrions-nous convoquer Robert Morris qui dès 1966 expliquait dans *Notes on sculpture* :

L'objet n'est plus qu'un des termes de la nouvelle esthétique. D'une certaine manière elle est plus réflexive, parce que l'on a davantage conscience du fait que l'on existe dans le même espace que l'œuvre, qu'on ne l'avait en face d'œuvres précédentes avec leurs multiples relations internes. On se rend mieux compte qu'auparavant que l'on est soi-même en train d'établir des relations, pendant qu'on appréhende l'objet à partir de positions différentes et sous des conditions variables de lumière et d'espace.<sup>39</sup>

- 17 Si les derniers écrans mobiles obligent à l'évidence à penser les formes audiovisuelles participatives qu'ils supportent selon des régimes de représentation et de réception distincts de ceux dont dépendent les formes cinématographiques « classiques », ils semblent paradoxalement renouer avec certaines modalités du « cinéma primitif » ou du

« pré-cinéma », telles que les ont énoncées notamment Noël Burch et François Albera : principe de la mise en boucle, non clôture du film, non-linéarité du récit, absence de centre... Ainsi ces objets audiovisuels manipulables offrent-ils un espace de réflexion riche et complexe, dont quelques pistes sans doute encore insoupçonnées.

## NOTES

3. Maurice Merleau-Ponty, *L'œil et l'esprit* (1960), Paris : Folio Essais, 2001 (rééd.), p. 21.
4. Repris dans *Variété IV*, Paris : Nrf, Gallimard, 1939, pp. 235-265.
5. Dans « Rapidité et fatigue de l'homme-spectateur », *Écrits sur le cinéma*, tome II, Paris, Seghers, 1975, pp. 45-53. Notons cependant que dans cet article écrit en 1949, Jean Epstein évoque un spectateur « industrialisé et commercialisé » qui cherche à se reposer du rythme frénétique impulsé par la vie moderne et qui trouve dans le cinéma un moyen privilégié pour se distraire d'un travail de plus en plus aliénant.
6. Nous verrons plus loin que les concepts de co-crédation et/ou co-production qui sont souvent avancés pour caractériser ce type d'œuvres — que nous préférons d'ailleurs qualifier de participatives plutôt qu'interactives — nous paraissent peu opérants dans la mesure où le rôle et la place du spectateur-utilisateur sont assignés en amont par le programme informatique.
7. « Marcel Duchamp vite », *Le Surréalisme, même*, n° 2, 1957.
8. Nous empruntons l'expression « régime scopique » à Christian Metz.
9. Nous privilégierons la notion d'interaction dans le sens restreint de « réaction réciproque de deux phénomènes l'un sur l'autre » (définition du dictionnaire Larousse), plutôt que celle d'interactivité, laquelle induit selon nous un flou terminologique (voir : Claire Chatelet, *L'interface incorporée : les enjeux esthétiques/esthésiques des derniers médias mobiles*, PUP, 2013, à paraître). Plus généralement nous parlerons de dispositifs participatifs, plutôt qu'« interactifs ».
10. Ces applications utilisent les données mesurées par l'accéléromètre et le gyroscope des tablettes. Ces capteurs permettent en effet de détecter l'orientation et la position de l'appareil.
11. Le court-métrage comique a pour décor la reconstitution d'un salon sur la scène d'un théâtre où, sous le regard d'un chien empaillé, se jouent les récriminations ordinaires d'un vieux couple marié (le rôle de l'épouse est tenu par un acteur, ce qui ajoute évidemment à la dimension humoristique et décalée du film — le registre est celui de l'humour anglais proche de celui des Monty Python). Les embranchements narratifs sont présentés à l'image, par un tableau tenu par une jeune femme dans le même décor mais un peu en avant de la scène (voir figures 1 et 2). L'un des tableaux indique par exemple : « his thoughts, her thoughts, thoughts dog ». L'alternative narrative permet donc de découvrir selon les choix de l'utilisateur, les pensées de l'homme, celles de la femme ou celles du chien !
12. Voir *Présence à distance : Déplacement virtuel et réseaux numériques : pourquoi nous ne croyons plus à la télévision*, L'Harmattan, 2000. Vincent Mabillet envisage de son côté des « mises en scène d'interactivités », dans un article éponyme (*Médiamorphoses*, n°3, 2001, pp. 45-50).
13. Si le terme d'« immersion » nous paraît abusif, nous l'employons néanmoins ici en référence à la stratégie narrative mise en place par les concepteurs de *Touching Stories*.
14. Ces modalités rappellent fortement les dispositifs scénaristiques des jeux vidéos « dont vous êtes le héros ». On retrouve d'ailleurs ce procédé dans un grand nombre de webdocumentaires (

*Thanatorama* produit par Upian, *Voyage au bout du charbon* de Samuel Bollendorf et Abel Ségrétin, *Manipulations : l'expérience web* de Davide Dufresne, etc.).

15. « Du cinéma à internet : narration, hypermédiation et médiation inter-narrative », Colloque international « Mutations des industries de la culture, de l'information et de la communication », Saint-Denis, Septembre 2006. Disponible sur : [www.observatoire-omic.org/colloque-icic/omic\\_icic\\_atelier32.php](http://www.observatoire-omic.org/colloque-icic/omic_icic_atelier32.php)

16. Cédric Mal, « Webdoc : Du potentiel cinématographique d'Alma » (Le Blog documentaire), à propos du webdocumentaire tactile *Alma : une enfant de la violence* de Isabelle Fougère et Miquel Dewever-Plana (2013). Disponible sur : <http://cinemadocumentaire.wordpress.com/2013/04/03/webdoc-du-potentiel-cinematographique-dalma/>

17. On se réfère ici à l'analyse développée, à la suite de Jean-Louis Weissberg, par Dominique Cunin et Mayumi Okura dans la communication « The Image-Object Notion and Art Practices Using Mobile Screen », The 17th International Symposium on Electronic Art 14-21 septembre 2011. Disponible sur : <http://isea2011.sabanciuniv.edu/paper/image-object-notion-and-art-practices-using-mobile-screens>

Dominique Cunin en présentation d'un workshop explique par ailleurs que dans les dispositifs interactifs, « les images sont [alors] directement reliées à l'état de l'objet "écran", troublant ainsi la distinction habituelle entre l'interface d'interaction, l'écran et les images qu'il donne à voir. L'image devient objet, car son état dépend de celui de "écran". Pour désigner cette relation, nous proposons la notion d'image-objet ». Disponible sur : <http://head.hesge.ch/made/media-design/2011/03/03/ecran-image-objet/>

18. *Op. cit.*

19. *Ibid.*

20. Et de préciser : « il n'y aura de perspective interactive sans une certaine jouabilité ». (*La relation comme forme : L'interactivité en art*, 2e éd., Dijon : Les Presses du réel, 2009, p. 305).

21. Avec l'ipad mini, nous en sommes aujourd'hui à la quatrième version de la tablette tactile conçue par Apple.

22. C.a.d des modalités relationnelles particulières entre l'utilisateur et le dispositif interactif : « C'est dans ce dispositif, combinant programmation et interfaces, que se construisent des modalités relationnelles et que se saisissent des relations, avec l'image ou sans l'image. On définit alors une jouabilité, comme il y a une visibilité et une lisibilité » (*op.cit.*, p. 299). Dans sa thèse Gwenola Wagon envisage un « cinéma jouable » (*Utopies d'un cinéma interactif Accessibilité des images en mouvement*, sous la direction de Jean-Louis Boissier, Université Paris 8, 2006) ; Marida di Crosta propose quant à elle les terminologies de « films actables » et d' « interface-film » en expliquant : « Interface-film est pour moi un synonyme moins équivoque de film interactif. Cela désigne moins un genre qu'une configuration langagière spécifique à ces objets hybrides, à mi-chemin entre le film et autre chose » (*Entre cinéma et jeux vidéo : l'interface-film*, Bruxelles/Paris, De Boeck/Ina, 2009, p. 8).

23. « Du cinéma à internet : narration, hypermédiation et médiation inter-narrative », *op. cit.*

24. L'œuvre interactive *Dépli* sera prochainement exposée au ZKM dans le cadre du prix App Art Award, parmi les dix meilleures œuvres sur tablettes que le jury a sélectionnées en 2013.

25. Selon les propos introductifs du livret *Last Room/Dépli*, *op.cit.*, p. 6.

26. « (...) j'ai veillé à ne pas coudre de fil narratif définitif dans le tissu des images, afin que le spectateur soit invité à recomposer une identité sans cesse interrogée, que le futur film s'offre à la fois comme un miroir et une fenêtre sur l'autre », explique Pierre Carniaux (« Le temps vous appartient », Livret *Last Room/Dépli*, *ibid.*, p. 12).

27. Pour reprendre le concept freudien.

28. « Il n'y a pas un "cinéma du réel" et un "cinéma de fiction", il y a en revanche plusieurs types de fictions. Aux deux pôles opposés : Les fictions du visible — et de l'invisible — fondées sur la réduction de la réalité au visible (...); les fictions de la réalité, qui par des images et rapports

audiovisuels complexes, font accéder au visible ce qui échappe à la vue, à la perception immédiate. Il s'agit dans ces fictions de produire le visible de ce que l'on ne voit pas. Les apparences sensibles du monde sont intégrées dans les formes de montage et de tournage qui leur donnent une signification nouvelle (« La réalité en question », *CinémAction*, « Le documentaire français », n° 41, 1987, p. 45).

29. « "J'aimerais te voir en train de penser" était la principale (pour ne pas dire l'unique) indication de jeu donnée aux acteurs avant de les laisser avec leurs réflexions et leurs souvenirs s'adresser à eux-mêmes, seuls face à la caméra », explique Pierre Carniaux (« Le temps vous appartient », *op.cit.*, p. 12).

30. *Ibid.*, p. 6.

31. *Ibid.*, p. 6.

32. Le projet initial date de 2007, donc, bien que pensé en fonction d'un dispositif interactif impliquant le spectateur, le support n'était évidemment pas la tablette tactile (cet écran n'existait pas encore !). De plus dans sa version actuelle, le dispositif est pensé également pour une présentation en salle (écran de projection + tablette servant d'interface).

33. « Alma, le premier webdoc pensé "tactile" », Le Blog documentaire. Disponible sur : <http://cinemadocumentaire.wordpress.com/2012/10/17/webdocumentaire-upian-alma-le-premier-webdoc-pense-tactile-arte-agence-vu/>

34. « Un film à l'œuvre : du public au spectateur », *op. cit.*, p. 17.

35. *Ibid.*, p. 19.

36. « La répétition d'usage, la relation suivie du spectateur avec l'œuvre lui permettant de mobiliser son savoir préalable (connaissance des conventions narratives mais aussi des pratiques d'usage du média numérique) tout en faisant l'acquisition d'un savoir nouveau et, surtout, de nouveaux savoir faire » (Marida Di Crosta, « Du cinéma à internet : narration, hypermédiation et médiation inter-narrative », *op. cit.*).

37. Par exemple : *Touch Gesture Reference Guide* de Craig Villamor, Dan Willis et Luke Wroblewski. Disponible sur : <http://static.lukew.com/TouchGestureGuide.pdf>

38. *Op. cit.*, p. 263.

39. Ces notes ont paru dans *Artforum* en 1966 et ont été traduites par Claude Gintz dans *Regard sur l'art américain des années soixante*, Paris : Editions du Territoire, 1979, p. 90.

1. « Les interfaces haptiques se caractérisent par un mode d'interaction faisant appel à notre sens "tactilo-kinesthésique". Elles induisent en effet un contact cutané actif avec le dispositif : c'est par la perception tactile du mouvement d'un objet médiant et par les actions en retour de l'utilisateur sur celui-ci, que s'établit le dialogue avec l'interface. » (Pierre Bonnier, Benoît Drouillat, *Le design des interfaces numériques en 170 mots-clés : des interactions homme-machine au design interactif*, Paris, Dunod, 2013, p. 86).

2. Nous reprenons les propos de présentation du livret accompagnant le coffret *Last Room/Dépli* de Pierre Carniaux et Thierry Fournier, Editions Shellac et Pandore, 2013, p. 6.

---

## RÉSUMÉS

Se présentant le plus souvent comme interfaces haptiques<sup>1</sup>, les derniers écrans mobiles (tablettes, terminaux hybrides, smartphones) engagent une relation inédite entre un spectateur devenu « utilisateur » et un objet audiovisuel désormais manipulable. En valorisant

l'« expérience utilisateur » comme modalité essentielle de l'expérience esthétique, ces supports numériques dessinent à l'évidence un nouveau régime de la représentation et de la réception : une esthétique, ou pour être plus juste, une esthésique relationnelle et expérientielle où le spectateur-utilisateur devient le « vecteur de l'écriture filmique »<sup>2</sup>. À partir de deux exemples récents, nous proposons d'examiner ici les enjeux esthétiques et narratifs de ces nouvelles formes audiovisuelles qui se déploient à partir du toucher du spectateur-utilisateur. La main s'offre alors comme un prolongement presque « immédiat » — au sens littéral : sans intermédiaire, sans médiation — de l'interface-surface que constitue l'écran tactile.

## AUTEUR

### CLAIRE CHATELET

Claire Chatelet est maître de conférence en arts numériques (Université Montpellier 3, Département arts du spectacle, section cinéma), responsable de la licence professionnelle concepteur réalisateur audiovisuel (écritures participatives et contenus multisupports) et membre du laboratoire Rirra 21.