

JOURNÉE D'ÉTUDE

DIGITAL STORIES

Images interactives & Interactions collectives

Organisée par

Jean Paul FOURMENTRAUX et Marion DALIBERT

Université Lille 3 - Laboratoire GERiCO – MESHS Lille Nord de France



Avec le Soutien de [Pictanovo](#), du cluster Sciences et Culture du Visuel ([SCV](#), iCAVS, CNRS) et de la Région Nord Pas de Calais

Le 13 JUIN 2014

de 10h à 18h30

À la Maison Européenne des Sciences de l'Homme et de la Société

MESHS - Lille Nord de France

2 Rue des Canoniers, 59000 Lille



DIGITAL STORIES

Images numériques & interactions collectives

Journée d'étude organisée par
Jean-Paul FOURMENTRAUX et Marion DALIBERT
Laboratoire GERiiCO – Université Lille 3

**

ARGUMENTAIRE

En une décennie, le monde de l'image a été profondément bouleversé sous le double effet d'Internet et des nouvelles ergonomies visuelles/numériques. En passant de deux (cinéma et télévision) à cinq écrans (ordinateur, téléphone portable et console de jeu), le monde de l'image connaît une série de ruptures. Un nombre croissant de dispositifs médiatiques et d'œuvres de création proposent de réinventer les mises en scène et les modes de relations aux images, à l'interface du cinéma interactif, des jeux vidéos et de l'Internet. Depuis quelques années, les web-documentaires, fictions, clips et jeux interactifs ou *serious games* fleurissent en effet sur le web, ce qui apportent à la fois de nouvelles possibilités artistiques aux créateurs, et placent le public dans une situation nouvelle. Ces évolutions conduisent notamment à délaisser l'idée d'image (ou de narration audiovisuelle), conçue comme étant achevée et unique, au profit de propositions qui prennent davantage la forme de processus ou d'expériences partagés avec le public. Visibles jusqu'alors uniquement sur le web par un spectateur unique, ces nouveaux contenus s'ouvrent également, et depuis peu, à une « expérience collective ». Mais qu'est-ce alors qu'appréhender les images interactives de manière collective ? Peut-on envisager ce type d'expériences comme le lieu d'une « négociation » entre artistes, ingénieurs, dispositifs techniques et publics participants et actifs ? Quels types d'interactivités numériques et d'interactions sociales sont en jeu ?

En s'appuyant sur ces nouvelles formes de créations audiovisuelles numériques, notre journée d'études propose ainsi de questionner l'expérience collective qui peut en être faite : une expérience non seulement visuelle, mais aussi médiatique et sociale, tendue entre des figures de l'interactivité et des modes d'interactions sociales.

L'interactivité et la jouabilité composent en effet ici deux nouveaux régimes (sociotechniques) d'interprétation des images et médias audiovisuels numériques, qui se doublent d'un renforcement de l'activité d'écriture (de scripts d'usages et scénarios) et génèrent une multitude de postures interprétatives que nous proposons d'interroger. Au croisement de l'innovation artistique et médiatique, le recours à la sociologie et aux sciences de l'information et de la communication – analyse des processus de création, des interfaces et des séquences d'interaction – peut permettre de mieux saisir les formes d'engagements autour des images interactives et de leurs pratiques. Au cours de la journée d'études, l'échange avec différents chercheurs permettra une mise en perspective de ces modes de création et des nouvelles pratiques de l'image numérique sous différents angles :

- par l'observation de nouvelles façons de penser et de concevoir des « récits audiovisuels numériques » (Digital Stories) destinées à une pratique collective et non plus seulement individuelle,
- par l'examen des conditions potentielles de la participation du public mises en scène dans des dispositifs informatiques (figures de l'interactivité) ;
- par l'étude de la participation effective, des interactions et de l'implication sociale du public (modes d'interaction entre le média, l'œuvre et son public).

C'est donc le problème de l'articulation entre des interactivités et des interactions et pratiques collectives que cette journée d'études souhaite interroger. À la question « que fait le public ? » se superpose ici la question des modes d'instauration médiatiques. Du côté des médias, de quelle façon anticipent-ils des modes de relations avec les usagers – stratégies de captation, de fidélisation, tentatives de connaître les participants, etc. ? Du côté du public, qu'est-ce qu'être au contact de l'image et des médias dans ce contexte ? Qu'en est-il de la pratique proprement dite ? Et comment rendre compte du vécu et de la perception propre à cette nouvelle génération de « Digital stories » ?

Jean-Paul FOURMENTRAUX

DIGITAL STORIES

Images numériques & interactions collectives

Journée d'étude organisée par
Jean-Paul FOURMENTRAUX et Marion DALIBERT
Laboratoire GERiiCO – Université Lille 3

**

PROGRAMME

10h-10h30 : accueil des participants
Hall de la MESHS 2 Rue des Canonniers, 59000 Lille

10h30 - 12h30 : Salle 2

1/ De l'interactivité numérique aux interactions sociales : mises en perspectives et problématisations théoriques

Modération : Émilie Da Lage, Laboratoire GERiiCO, Université Lille 3

Mélanie BOURDAA, Laboratoire MICA, Université Bordeaux 3

Keep calm and dive into it : une plongée dans les séries télévisées au travers du Transmedia Storytelling

Fred PAILLER, Centre atlantique de philosophie (CAPHI), Université de Nantes

Petite théorie des propriétés affectives conférées aux médias

Fanny GEORGES, Laboratoire CIM, Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3

Quand l'art numérique se fait le lieu d'une utopie d'éternité. Mémoire Totale de Gordon Bell.

12h00 - 13h30 : Déjeuner sur place : Salle 1

13h30-18h15 : Salle 2

2/ De l'interactivité numérique aux interactions sociales : confrontations empiriques

13h30-15h / dans les webdocumentaires

Modération : Aurélie Lamy, Laboratoire GERiiCO, Université Lille 3

Laure BOLKA, Laboratoire GERiiCO, Université Lille 3

Anticiper les usages. L'exemple de la co-conception du webdocumentaire « Horizons ».

Evelyne BROUDOUX, Laboratoire DICEN-IDF, CNAM

L'identité narrative de l'internaute entre jeu individuel et engagement collectif

Samuel GANTIER, Laboratoire DeVisu, Université de Valenciennes
Penser le design du web-documentaire à travers la figure de l'Utilisateur Modèle

15h-15h15 : Pause

15h15 -16h45 / dans les jeux vidéos et livres numériques
Modération : Florence Thiault, Laboratoire GERiiCO, Université Lille 3

Vinciane ZABBAN, Laboratoire Techniques, territoires et société, Université Paris-
Est Marne-la-Vallée
Jouer en ligne, ou construire un "point de vue" sur le jeu

Florence RIO, Laboratoire GERiiCO, Université Lille 3
Le livre augmenté ou la mise en scène de la rupture

16h45-17h : Pause

17h-18h30/ Création artistique et « Digital stories »
Modération : Juliette Dalbavie, Laboratoire GERiiCO, Université Lille 3

Marie-Laure CAZIN : *Cinéma émotif*, Cinéma Interactif

Jean Marie DALLET : *Sliders*, Cinéma algorithmique et interactif

18h30 / Clôture de la Journée d'étude

DIGITAL STORIES

Images numériques & interactions collectives

Journée d'étude organisée par
Jean-Paul FOURMENTRAUX et Marion DALIBERT
Laboratoire GERiiCO – Université Lille 3

**

RÉSUMÉ DES COMMUNICATIONS

Mélanie BOURDAA, Laboratoire MICA, Université Bordeaux 3
melaniebourdaa@yahoo.fr

***Keep calm and dive into it :
une plongée dans les séries télévisées au travers du Transmedia Storytelling***

Cette proposition de communication se propose de revenir sur la notion de Transmedia Storytelling telle que définit par Henry Jenkins (2006). Afin de mieux saisir les enjeux de cette narration augmentée, nous analyserons deux univers sériels transmédiateurs. Game Of Thrones répond au principe d'un Transmedia promotionnel qui s'appuie sur les fans et leurs productions. Battlestar Galactica construit un transmédia de fidélité qui garde les fans dans l'univers. Ces deux études de cas, emblématiques de la production transmédiateur sérielle américaine, permettront de dresser les contours d'univers narratifs immersifs et augmentés.

Fred PAILLER, Centre atlantique de philosophie (CAPHI), Université de Nantes
fred.pailler@sociographie.net

Petite théorie des propriétés affectives conférées aux médias

Dans le cadre d'une ethnographie du web de l'intime menée durant les années 2000, il s'agit de déterminer le cadre théorique pour appréhender un terrain rassemblant les sites aussi hétérogènes que des plateformes de rencontre en ligne ou de visionnage/production de pornographie. Pourtant, ce terrain est concrètement explorable sans couture technique, pratique ou culturelle majeure. Reste que ni le vocabulaire sociologique de la rencontre comme établissement/reconfiguration des sociabilités, ni celui de l'analyse de type pornstudies des significations des images pornographiques ne sont en mesure de tenir seuls la distance pour en cadrer le compte-rendu. À la place, je propose une lecture en termes *d'affects*, permettant d'attribuer un caractère relationnel à tout média auquel sont conférées des propriétés affectives (c'est le cas de la pornographie comme des photos de profils), tout en prenant en compte la qualification des relations impliquées dans les échanges et les

manipulations de documents, que celle-ci se déporte ensuite sur des activités sexuelles et/ou romantiques hors-ligne ou au contraire se stabilise sur leurs versions médiatisées.

Fanny GEORGES, Laboratoire CIM, Université Sorbonne Nouvelle-Paris 3
fanny.georges@univ-paris3.fr

***Quand l'art numérique se fait le lieu d'une utopie d'éternité.
Mémoire Totale de Gordon Bell.***

Les nouvelles technologies sont investies aujourd'hui de forts enjeux symboliques à l'égard des représentations de l'existence: en tant que technologies de mémoire, elles sont tournées non plus seulement vers la vie, mais aussi après la mort (identités post mortem) et vers les représentations de l'immortalité (Lachut, 2009, Bryson, 2012 ; Gilbert & Massimi, 2012 ; Still & al., 2012). À l'image de Gordon Bell, artiste qui propose de numériser sa vie entière *via* une technologie intelligente qui apprendrait à agir en tous points comme lui, et qui pourrait ainsi, après son décès, continuer de poster des messages sur le web, les usagers ne rêveraient-ils pas d'atteindre à travers le numérique, une forme d'éternité ? Internet apparaît dès lors comme le moyen de lutter, non pas contre la mort biologique, mais contre la mort sociale. S'« il n'y a de mort *vraie* que de mort socialement reconnue » (Thomas, 1975: 52), et si le web intervient à l'encontre de cette reconnaissance sociale, n'assisterait-on pas à l'émergence d'une utopie d'éternité numérique ?

Laure BOLKA, Laboratoire GERiiCO, Université Lille 3
bolka59@yahoo.fr

***Anticiper les usages.
L'exemple de la co-conception du webdocumentaire « Horizons ».***

Le processus de co-conception d'un webdocumentaire engage une pluralité d'acteurs. Nous nous intéresserons au cas d'« Horizons », un webdocumentaire photographique actuellement en cours de conception et dont la vocation artistique et socio-éducative réunit des acteurs des sphères artistique, associative et technique. Nous traiterons des ressorts de l'immersion dans un dispositif qui est avant tout une œuvre photographique et poétique racontant l'histoire de femmes auxquelles une partie ciblée des usagers est vouée à s'identifier. Cette problématique de l'immersion est liée à celle de l'interactivité, qui fait du webdocumentaire un dispositif ludique et un terrain d'innovations. Le dosage entre captation et action se négocie entre les acteurs engagés dans la conception, dont les cultures professionnelles, les représentations sociales et les attentes sociotechniques se confrontent et s'entremêlent, notamment dans l'anticipation des usages du dispositif. Notre réflexion s'appuiera sur des observations et retranscriptions de réunions et ateliers autour de la conception, des entretiens avec les acteurs du projet, des documents de travail ainsi que les premières versions partielles du webdocumentaire.

Evelyne BROUDOUX, Equipe Dicen, Cnam
evelyne.broudoux@cnam.fr

L'identité narrative de l'internaute entre jeu individuel et engagement collectif

Cette communication examinera les différentes figures participatives de l'internaute créées dans les web-documentaires. Nous dénombrons trois types d'espaces : les espaces fictionnels créateurs d'identités narratives, les espaces de « redocumentarisation » où l'action de l'internaute est sollicitée au sein de dispositifs (ré)agencant de la matière documentaire et les espaces d'interaction visant à promouvoir les échanges horizontaux entre participants. L'attention, l'adhésion, les prises de position sont attendus dans une interactivité mise au service de la réflexion et de l'engagement.

Samuel GANTIER, Laboratoire DeVisu, Université de Valenciennes
sgantier@gmail.com

Penser le design du web-documentaire à travers la figure de l'Utilisateur Modèle

À partir de l'analyse empirique du design du web-documentaire *B4, fenêtres sur tour*¹, cette communication interroge la dialectique entre les usages imaginés et réels du spectateur. Nous formulons l'hypothèse, en filiation avec la théorie de la coopération textuelle (Eco, 1989) qu'il existe un Utilisateur Modèle élaboré de manière plus ou moins consciente par l'équipe de conception. Cette figure est mise à jour à travers une méthodologie ethnographique par observation participante menée pendant les six mois de conception. Dans le sillage de la sociologie de la traduction, l'enjeu est de retracer les controverses sociotechniques qu'entretient l'auteur-réalisateur avec les différents acteurs impliqués, afin de révéler les prescriptions techniques, éditoriales, et artistiques qui préfigurent l'Utilisateur Modèle dans le dispositif sociotechnique. Dans cette optique, trois dimensions complémentaires de l'Utilisateur Modèle sont successivement présentées : *exogène*, *interfacielle*, et *capacitationnelle*. Cette figure multidimensionnelle de l'Utilisateur Modèle est confrontée dans un deuxième temps à une évaluation des parcours de lecture du document interactif par un panel d'utilisateurs. *In fine*, cette étude questionne l'opportunité de formaliser une méthodologie itérative dans le design du documentaire interactif.

Florence RIO, Laboratoire GERiiCO, Université Lille 3
florence.rio@univ-lille3.fr

Le livre augmenté ou la mise en scène de la rupture

Le livre augmenté a l'ambition de faire coexister le livre dans son format traditionnel papier et les plateformes numériques pour construire une expérience de lecture ou de lecture/jeu transmédiatique. Mais la conception de ce genre d'objets hybrides pose la question du lien et

¹Web-documentaire réalisé par Jean-François Ribot, coproduit par *France Télévisions* et *Mosaïque films* en 2012. <http://www.francetv.fr/nouvelles-ecritures/banlieue-b4/> (consulté le 19/05/2014).

de la linéarité de l'expérience de lecture proposée. À travers deux exemples de prototypage de livre augmenté, il s'agira d'interroger les éléments graphiques, techniques et artistiques qui œuvrent à la construction de ce lien et de questionner par l'usage l'expérience transmédiatique elle-même.

Vinciane ZABBAN, Laboratoire Techniques, territoires et société, Université Paris-Est Marne-la-Vallée, Vinciane.zabban@univ-mlv.fr

Jouer en ligne, ou construire un "point de vue" sur le jeu.

Les jeux en ligne sont l'une des premières applications de l'informatique en réseau. Ils sont l'objet d'innovation en termes de conceptions et d'usages médiatiques qui préfigurent des transformations plus larges en termes de communications et d'interactions. Ils dévoilent notamment, en proposant un espace de jeu unique à des audiences larges et diversifiées, comment les TIC constituent des ressources pour des formes très poussées de personnalisation de la pratique. Nous nous appuyons dans cette présentation sur l'observation et sur le recueil d'informations sur des actions coordonnées dans le jeu World of Warcraft, pour montrer comment la pratique du jeu collective est réglée et informée, et comment les joueurs, en fonction de leur rôle dans l'action, participent à la co-construction de "vues" sur le jeu.

Jean Marie DALLET : *Sliders*, Cinéma algorithmique et interactif : dallet@mac.com

Le SLIDERS_lab : Sky Memory Project

Sky Memory Project est un environnement interactif pour réaliser des performances audiovisuelles. Par le réemploi de moments sonores et visuels tirés des six premiers films de l'agent très spécial 007, alias James Bond, le SLIDERS_lab construit une autre fiction, un méta film d'aventure qui en rejoue ces scènes emblématiques : explosions, bagarres, chute dans le vide, course poursuite, exotisme, happy-end.

Marie-Laure CAZIN: Cinéma algorithmique et interactif : marielaurecazin@gmail.com

Le Cinéma émotif : Mademoiselle Paradis

Le cinéma émotif est un dispositif de cinéma interactif dans lequel le film varie en fonction des émotions des spectateurs, analysées par des casques EEG qui captent leur activité cérébrale. Le film répond au ressenti des spectateurs en temps réel, les personnages agissent différemment et le scénario varie d'une séance à l'autre. Un film pilote de vingt-six minutes, "Mademoiselle Paradis", a été réalisé en 2013 et permet de tester les possibilités offertes par le dispositif. Inspiré de faits réels, le film évoque la guérison controversée d'une jeune musicienne souffrant de cécité nerveuse par Franz-Anton Mesmer, médecin viennois du XVIIIe siècle et pionnier du magnétisme. Selon les ondes cérébrales qui émanent des "spectateurs agissants" dans la salle, les variantes du film dessinent une interprétation différente de l'origine du traumatisme de Mademoiselle Paradis.

PRÉCÉDENTES MANIFESTATIONS SCIENTIFIQUES

Cette journée d'étude prolonge d'autres manifestations organisées à Lille ces quatre dernières années et dont on peut retrouver les programmes en ligne et ci-dessous, ainsi que la référence d'un premier ouvrage collectif publié aux éditions Hermann.

2011 **ARTLAB. IMAGES NUMÉRIQUES ET ART CONTEMPORAIN**

Journées de conférences et exposition artistique les 21 et 22 septembre 2011, au **Fresnoy - Studio national des arts contemporains et Pôle Images** de Tourcoing, en articulation avec l'édition 2011 du Forum sur l'interaction tactile et gestuelle **FITG II**.
<http://www.meshs.fr/page.php?r=29&id=1458&lang=fr>

Conception et Organisation : Jean Paul FOURMENTRAUX (GERiiCO, Lille 3)

Conférenciers invités : Michèle GELLEREAU et Juliette DALBAVIE (GERiiCO, Lille 3), Laurent GRISONI (LIFL, Inria, Lille 1), Roger MALINA (Leonardo MIT, IMéRA Provence), Christian JACQUEMIN (LIMSI, CNRS Paris), Nicolas NOVA (LIFT Lab, Genève).

Artistes invités : Samuel BIANCHINI, Thierry FOURNIER, Yann NGUEMA (EZ3KIEL), Vincent TIFFON et Romain BRICOUT, Alexandre MAUBERT, Keyvane ALINAGHI.

2010 **DEMO. MONSTRATION ET DEMONSTRATION DES DISPOSITIFS INTERACTIFS**

Journée d'étude du Vendredi 2 avril 2010 au **Le Fresnoy - Studio national des arts contemporains** de Tourcoing, en partenariat avec la **MESHs** de Lille, Nord Pas de Calais.

Dans le cadre des **Rencontres internationales SHS 2.0 : Objets et pratiques numériques**, du 8 mars au 2 avril 2010, <http://www.meshs.fr/page.php?r=108&id=802>

Conception et Organisation : Samuel BIANCHINI (Université de Valenciennes) et Jean-Paul FOURMENTRAUX (GERiiCO, Lille 3)

Conférenciers invités : Peter LUNENFELD, Jean-Louis BOISSIER, Thierry DUTOIT, Mieke GERRITZEN, Laurent GRISONI, Heiko HANSEN, Étienne CLIQUET, Atsu TANAKA, Koert VAN MENSVOORT.

2010 **POLITIQUES D'ACCÈS, RÉSEAUX SOCIAUX ET CONTENUS PARTICIPATIFS**

Table ronde du 30 mars 2010, dans le cadre des **Rencontres internationales SHS 2.0 : Objets et pratiques numériques**, du 8 mars au 2 avril 2010, <http://www.meshs.fr/page.php?r=108&id=802>

Conception et Organisation : Jean Paul FOURMENTRAUX (GERiiCO, Lille 3)

Conférenciers invités : Dominique CARDON, Bruno LATOUR, Tomaso VENTURINI

2010 **MEDIAS PRATICABLES. LA CREATION INTERACTIVE A L'EPREUVE DU PUBLIC**

Journée d'étude du Jeudi 21 janvier 2010 à la **MESHS** (Maison Européenne des Sciences de l'Homme et de la Société) de Lille. <http://www.meshs.fr/page.php?r=24&id=731&lang=fr>

Conception et Organisation : Jean Paul FOURMENTRAUX (GERiiCO, Lille 3)

Conférenciers invités : Francis CHATEAURAYNAUD (GSPR, EHESS Paris), Antoine HENNION (CSI, Mines-ParisTech), Jacques PERRIAULT (Université Paris 10), Vincent TIFFON (CEAC, Université Lille 3), Samuel BIANCHINI (Université de Valenciennes), Emmanuel MAHE (Orange Labs), Anne BATIONO et Moustapha ZOUINAR (Orange Labs), Patricia LAUDATI (Université de Valenciennes). Journée modérée par Jean-Paul FOURMENTRAUX, Michelle GELLEREAU, François DEBRUYNE, Cédric TERZI et Émilie DALAGE, GERiiCO, Université Lille 3.

Ouvrage publié : *L'ERE POST-MEDIA. Humanités digitales et Cultures numériques.*
<http://www.editions-hermann.fr/3605-l-ere-post-media.html>

CONTACTS

Jean-Paul.Fourmentraux@univ-lille3.fr

Marion.Dalibert@gmail.com

Laboratoire GERiiCO, Lille 3

<http://geriico.recherche.univ-lille3.fr/>