



HAL
open science

De la projection-identification à l'immersion proactive : émergence d'expériences narratives interactives

Pierre Morelli

► To cite this version:

Pierre Morelli. De la projection-identification à l'immersion proactive : émergence d'expériences narratives interactives. Colloque international Formes discursives. Interactions, narrations, représentations, Interstud (Université Vasile Alecsandri, Bacău, Roumanie); Cetal (Université Vasile Alecsandri, Bacău, Roumanie), May 2018, Bacău, Roumanie. pp.[En ligne]. hal-01977937

HAL Id: hal-01977937

<https://hal.univ-lorraine.fr/hal-01977937v1>

Submitted on 18 Jan 2019

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

INTERSTUDIA

Revue du Centre Interdisciplinaire
d'étude des formes discursives
contemporaines
Interstud
Bacău, România

2018

24

Pour citer cet article : MORELLI Pierre, 2018, « De la projection-identification à l'immersion proactive : émergence d'expériences narratives interactives », *Interstudia*, 24, pp. 19-34.

DE LA PROJECTION-IDENTIFICATION A L'IMMERSION PROACTIVE : ÉMERGENCE D'EXPÉRIENCES NARRATIVES INTERACTIVES

Pierre MORELLI

Crem EA 3476 – Université de Lorraine
pierre.morelli@univ-lorraine.fr

Résumé

Avec le numérique sont apparus plusieurs types de dispositifs multimédias interactifs invitant le destinataire à lire ou contribuer voire modifier l'œuvre. Mixant interactivité et immersion les dispositifs contemporains font vivre aux usagers des situations pour l'analyse desquelles penser en termes de tension narrative (Baroni, 2007) regagne en intérêt. Pour appréhender ces phénomènes, nous reprenons, en la recontextualisant, la notion de projection-identification (Morin, 1956 : 1972) conceptualisée afin de pallier l'impossibilité pour le spectateur de cinéma de participer en actes au bénéfice de la création d'une activité affective intense (Morin, 1956). À l'ère de la participation interactive que nous enseigne cette notion ? Le développement de dispositifs interactifs immersifs relève-t-il d'une question de migration de pratiques de réception ou au contraire serions nous face à une problématique de l'augmentation d'un existant (narration augmentée, site compagnon (Bourdaa, 2016), livre augmenté, réalité augmentée...) voire d'un élargissement des potentialités narratives ? Que devient, à l'aune de l'interactivité et de la mobilité numérique, le mouvement de dédoublement qu'Edgar Morin associe à la projection cinématographique et qui marque l'intégration mentale du spectateur aux personnages et à l'action du spectateur (1971 : 91) ? Comment et en quoi participe-t-il de l'élargissement de l'expérience spectatorielle ?

Mots clés : *interactivité, immersion, narration, projection-identification, implication – participation.*

Abstract

Multimedia devices have been developed along with digital technologies, first on CD-ROM (in 92-99) and then online, linking texts, sounds and images in multiple interactive ways. Various levels of participation were then provided to authors and recipients of works on line, from the contribution to an interactive work to its modification under the effect of interactions. More recently, performative layouts have appeared in web documentaries, whose interaction design exploits the ubiquitous and connected dimensions of mobile terminals and allows interacting with reality through geolocation and augmented reality. In the first hypermedia on

CD-ROM, interactivity was first and foremost about having a set of paths and objects to manipulate, which constituted a potential for action (Iser, 1976) open to curiosity and meant for educational, cultural purposes or fun. Updated and revisited, the notion of action potential makes it possible to model new reading practices whose conditions would be anticipated by the forms taken by the text in a broad sense. Still, the reader's imagination is increasingly influenced by the underlying potentialities of interaction offered by contemporary multimodal digital devices. Mixing interactivity and immersion, they provide the users with situations for the analysis of which thinking in terms of narrative tension (Baroni, 2007) regains interest. In order to apprehend these phenomena without failing into the reductive temptation of metaphorical borrowing or into the more sterile attempt at seeking at any price to mark the split by creating neologisms, we propose to take up the notion of projection-identification (Morin, 1956: 1972) and revisit it by recontextualization. Conceptualized in order to overcome the impossibility for the cinema spectator to participate in acts for the benefit of the creation of an intense affective activity, this notion combines - let us recall - on the one hand the projection of "our needs, our aspirations, our desires, our obsessions, our fears" (Morin, 1956: 91), and on the other hand, the emotional integration of "the environment in the self" (*Ibidem*: 92). What does this notion teach us on the author's and the reading levels in the age of interactive participation? Is the transition from projection to immersion and from identification to the exercise of interactivity in immersive conditions a question of migration of reception practices or, on the contrary, would we face an approach to an augmented component (augmented narration, companion site (Bourdaa, 2016), augmented book, augmented reality ...) or even to an expanding of narrative potentialities?

In the light of interactivity and digital mobility, what would become of the movement of duplication associated by Edgar Morin (1971: 91) with the cinematographic projection and which marks the mental integration of the spectator with the characters and his/her own action? How does this relate to the broadening of the spectatorial experience?

Key words : *interactivity, immersion, narration, projection-identification, implication – participation.*

Depuis le début des années 90 ont été conçus différents types de dispositifs multimédia, hors ligne d'abord puis sur le web mettant en relation textes, sons et images selon des modalités interactives qui n'ont cessé de se sophistiquer, diversifiant la manière même de faire participer le destinataire.

Dans les premiers hypermédias sur cédérom l'interactivité revenait avant tout à explorer des parcours prédéfinis au sein de structures hypertextuelles et à manipuler des objets multimédias, invitant les usagers à tirer parti du potentiel d'action (Iser, 1976) offert par les dispositifs numériques. Puis, avec le développement progressif de l'écriture multimédia, plusieurs degrés d'interactions sont alors apparus allant de l'exploration des dispositifs afin d'en révéler les arcanes, sans obligatoirement en modifier ni le contenu, ni la structure hypermédia, à leur altération voire leur mutation sous l'effet de l'action des destinataires. Si à un premier niveau cela consiste essentiellement à emprunter une partie des chemins de lecture pensés par les auteurs, donc en la découverte progressive des contenus à

force d'exploration des arborescences et d'activation des liens prédéfinis, le destinataire peut être invité à participer au sein d'ensembles plus élaborés, à l'enrichissement de l'information par contribution personnelle et par la mise en place de liens suggérés par l'acte de lecture, quitte dans certains cas à autoriser une modification en profondeur de l'œuvre en ligne¹.

Anticipées par les formes-mêmes prises par le texte, prises au sens large, « avec ses procédés de disposition logique et ses matérialités, et par l'horizon d'attente extratextuel, c'est-à-dire les imaginaires, attentes, espoirs et habitudes du lecteur » (Saemmer, Tréhondart, 2014 : 109), les pratiques lectorielles ont favorisé le développement d'une vision pro-active de la réception des éléments multimédias.

Au sein des dispositifs numériques contemporains, mixant interactivité et immersions multimodales se sont progressivement installées des dynamiques expérientielles, moteurs d'action dont le point de fuite coïncide avec l'horizon d'attente de l'utilisateur. Entre potentiel d'action et action effectives ces dynamiques ont pour vertu de tenir en haleine le destinataire et augmenter sa volonté d'aboutir au dénouement, principe en tout point similaire à la définition de la notion de récit (Blanchot, 1959 et Marti & Baroni, 2014). Recontextualisée au cas de formes multimédia activables, le récit peut donc faire figure de guide de l'action et en constituer une modélisation heuristique. Avec le numérique, les récits opèrent cependant moins sur le registre de la représentation que sur celui de la simulation, ce qui confère aux questions de l'architecture textuelle et de l'implication du destinataire une importance nouvelle et accrue (Marti, Baroni, 2014 : 2). Ainsi, faire l'expérience de l'interactivité peut, selon Monika Fludernik (1996 : 9), amener à vivre, grâce à la simulation, des situations en tous points similaires à la réalité. Le quasi-mimétisme avec lequel sont (re)produites les actions place alors l'actant dans une situation d'incarnation *via* le dispositif d'une expérience réelle. Il constitue, selon cette auteure une « expérientialité »² qui donne corps à une forme de narration naturelle dont l'exercice produit ou s'appuie sur une forme particulière de récit s'élaborant dans le temps et l'espace et qui anticipe, appelle puis reproduit l'expérience.

Ces dynamiques expérientielles reprennent et développent, sous l'influence du numérique, des modèles narratifs préexistants au sein desquels des formes minimales d'interactivité étaient toutefois déjà présentes, les virtualités de l'intrigue étant scénarisées par l'interprète au cours sa progression dans le texte (Marti, Baroni, 2014 : 3). Sous l'impulsion conjuguée de l'incertitude et de la charge passionnelle qui en découle s'intercale alors une dynamique propre au récit numérique fortement entretenue par « le désir cognitif du lecteur d'entrer en possession de la configuration finale de l'intrigue » (*Ibid.*) donc à atteindre la clôture du récit sous l'impulsion de tensions narratives (Baroni, 2007), qui en retour participent de l'actualisation et donc de la structuration des récits.

¹ S'intéressant aux œuvres du net-art, œuvres qui par essence fonctionnent et sont consultables en ligne, Jean-Paul Fourmentraux (2005) gradue la participation en ligne à travers une typologie en quatre points permettant de distinguer les dispositifs à exploration, à contribution, à altération et enfin à alteration dans lesquels l'action des internautes aurait pour effet, de modifier complètement l'œuvre initialement mise en ligne.

² *Experientiality* : "what I call experientiality, namely by the quasi-mimetic evocation of 'real-life experience'" (Fludernik, 1996 : 9).

1. La projection-identification : de la vie réelle au cinéma

Pour appréhender ces phénomènes, sans succomber à la tentation réductrice de l'emprunt métaphorique (Morelli, 2018) ou à celle aveuglante, voire stérile, d'un parti pris disruptif conforté à force de néologismes, nous nous proposons de reprendre et de revisiter, en la recontextualisant, la notion de « projection-identification » construite à des fins d'analyse de la réception du cinéma par ses publics par Edgar Morin (1956, 1972). Conceptualisée afin de pallier l'impossibilité pour le spectateur de cinéma de participer en actes au bénéfice de la création d'une activité affective intense (Morin, 1956), cette notion mêle, rappelons-le, d'une part la projection de « nos besoins, nos aspirations, nos désirs, nos obsessions, nos craintes » (*Ibid.* : 91), et d'autre part, l'intégration affective de « l'environnement dans le soi » (*Ibid.* : 92). Attention : pour Edgar Morin, les processus de projection-identification ne sont pas nés avec le cinéma. Etant au cœur de la vie (*Ibid.* : 97), ils s'adaptent fort bien au cinéma car le spectateur cherche à identifier les images vues à l'écran en les rapportant à la vie réelle. On se trouve donc dans un processus de compréhension de ce qui est perçu, donc pour le spectateur un processus de traduction et d'interprétation.

Fait majeur, le cinéma se présente avec des dispositions spectaculaires qui *de facto* éloignent le regardeur de l'action. Outre la séparation entre salle et écran, un vaste ensemble d'éléments paratextuels renforcent chez ce dernier le statut de spectateur. La distance n'est pas seulement physique. Les génériques de début et de fin³, les visuels disposés à l'entrée du cinéma (affiches, flyers...) ou produits ou repris par les médias (teaser, reportages) consolide cette dimension spectaculaire. Et, contrairement aux spectacles vivants⁴, au cinéma tout est consigné à travers un montage sur un support selon les volontés du réalisateur sous le contrôle des producteurs de sorte que, sauf incident et à la variation qualitative près des conditions de projection ou de diffusion, c'est toujours un seul et même montage assemblage audiovisuel⁵ qui est proposé.

Placé hors de l'action et sachant que l'action du film se situe en dehors de la vie pratique (Morin, 1956 : 99), le spectateur se retrouve au sein d'une assemblée plongée dans une obscurité enveloppante qui force son attention visuelle et auditive à se porter sur l'écran. Qu'il soit fictionnel ou réaliste, le film cinématographique est au fond une feintise (Jost, 1995) projetée sur grand écran. C'est une représentation construite à force de jeu d'acteurs et de choix de mise en scène au sein de décors réels ou en trompe-l'œil façonnés en accord avec la position des caméras de prise de vue selon un montage qui fige les interrelations audio-scripto-visuelles et les corrige en post-production, offrant au film une certaine cohérence globale et renforce sa

³ Nom des acteurs, du réalisateur, des producteurs et des techniciens ayant participé à la facture du film, crédits musicaux et audiovisuels, partenariats.

⁴ Arts du cirque où les protagonistes risquent leur vie ; arts de la scène où la représentation peut varier d'un soir l'autre suite à un incident ou en fonction de la réceptivité du public.

⁵ Avec l'apparition des DVD puis des Blu-Ray, le spectateur peut toutefois accéder à des montages alternatifs (exemple le *director's cut* qui permet au réalisateur de proposer une version épurée des contraintes liées à la sortie en salles) parfois proposés sous forme de bonus. Ainsi, le DVD *Mariées mais pas trop* (Catherine Corsini, 2004) donne-t-il la possibilité de visionner le film avec un début « alternatif » proposé par le réalisateur à partir des *rushs* filmés. Il s'agit là, d'une liberté concédée à l'auteur, indépendamment des choix dictés par les contraintes de la production (Morelli, 2005).

dimension spectaculaire. Avec la multiplication des modalités de diffusion contemporaines, le spectacle cinématographique se décline désormais à travers plusieurs supports et formes présentant une pluralité d'immanence (Genette, 1994) du fait de la diffusion à la télévision, sur support DVD ou Blu-Ray et désormais en ligne *via* les sites de *streaming* pour de *vidéo-podcasting*. Cette feintise se renforce sous l'influence du pouvoir affectif que détient l'image cinématographique, ce qui aux yeux d'Edgard Morin, justifie à lui seul la dimension spectaculaire du cinéma.

Si, comme l'énonce Daniel Bounoux (1996) le spectacle est avant tout caractérisé par la coupure sémiotique qui place et maintient à distance le spectateur, pareille mise à distance n'installe pas pour autant le spectateur dans une situation passive, et c'est là qu'intervient la notion de projection-identification proposée par Edgard Morin (1956). Au cinéma, le spectateur est en effet présent à travers ses pensées et ses affects (*ibid.*). Ainsi, la dimension spectaculaire et affective se trouve-t-elle au cœur de la projection-identification car rappelle Edgard Morin (*Ibid.* : 99) : « l'image cinématographique (...) détient un pouvoir affectif tel qu'elle justifie un spectacle ». L'absence de participation pratique, rajoute-t-il « détermine donc une participation affective intense : de véritables transferts s'opèrent entre l'âme du spectateur et le spectacle à l'écran » (*Ibid.* : 101). Au cinéma, la participation du spectateur est donc avant tout affective puisque « le film porte en lui l'équivalent d'un amorceur ou d'un déclencheur de participation (*Ibid.* : 107). Le spectateur est placé en situation régressive. Il « voit un monde livré à des forces qui lui échappent » (*Ibid.*) et se retrouve en compagnie des autres spectateurs dans un environnement relaxant, propice à la rêverie donc idéal pour la mise en œuvre de la projection-identification (*Ibid.* : 102). Ainsi, le cinéma ouvre-t-il sans cesse « des canalisations où la participation [affective et interprétative] n'a qu'à s'engouffrer » (*Ibid.* : 108).

Saisis par le numérique, les échanges façonnent l'interactivité et réduisent la distance entre acteurs et spectateurs jusqu'à l'abolir par la création d'univers numériques dans lesquels s'immergent les regardeurs et se produisent les interactions qui confèrent au potentiel d'action une réalité tangible. Pareils rapprochements reviennent à considérer les destinataires et les destinateurs comme autant d'actants développant des relations réciproques dans une proximité spatiale et temporelle. Isabelle Rieusset-Lemarrié (1996) y voit même une forme réactualisée d'agora et de Chœur antique. Se plaçant en deçà de la coupure acteur/spectateur, le théâtre antique rapprochait en effet tous les personnages du drame à interagir. Dans l'écriture multimédia, peut donc être constaté un « chevauchement entre l'espace de l'action et celui où se tiennent les représentants symboliques des observateurs qui cette fois-ci sont actifs » (Morelli, 2006 : 27). D'où l'obstination de certains auteurs à proposer des néologismes insistant sur le rapprochement de ces deux espaces parmi lesquels nous citerons « observateurs »⁶ et « spect-acteurs »⁷.

Or, sous l'impulsion des technologies contemporaines, la réalité change, et cette « réalité en mutation », énonce Paul Virilio (1988), ne peut plus être représentée avec les outils traditionnels car

⁶ Vocabulaire proposé par Estrella Rojas (1996).

⁷ Jean-Louis Weissberg (1985) parle à ce propos de spect-acteur.

« ... le monde ne pourra plus se représenter désormais à travers une sculpture, ou l'image fixe du tableau, il ne pourra trouver sa juste "représentation" que dans la vitesse du mouvement, la juxtaposition des sources d'informations, l'hétérogénéité simultanée de ses supports physiques et électroniques ».

C'est donc désormais à travers les technologies numériques que s'élaborent les représentations. Agissant comme appareils aidant à configurer la sensibilité commune (Déotte, 2004) et s'accordant avec les temporalités et les spatialités contemporaines, les technologies numériques affectent la perception et déterminent le mode même d'apparition des événements. Intégrant l'interactivité comme modalité d'appréhension du monde environnant, les dispositifs immersifs multimédias œuvrent essentiellement sur le registre de la simulation. A travers la construction d'environnements numériques calculés et modifiables en fonction des données transmises aux algorithmes, suite aux actions des destinataires, ils offrent aux destinataires des univers à découvrir et à explorer et dans lesquels il devient possible de s'orienter et d'agir à son gré.

2. Le tournant narratif à l'épreuve de l'interactivité

Les technologies numériques font la part belle à l'action et plus précisément aux interactions. Dans les dispositifs numériques d'information en ligne plusieurs formes et degrés d'interactivité peuvent donc exister voire coexister. Cela peut aller de l'activation du dispositif (« interactivité technique permettant d'agir sur le dispositif en tant qu'objet » (Hurel, 2013) à la modification du *decorom*, sans influencer pour autant l'histoire (interactivité thématique), ou à la sélection de fragments hypertextuels de manière ou bien sélectionner un d'angle de caméra de manière à dérouler l'histoire sans fondamentalement la modifier (interactivité énonciative).

En effet, contrairement aux productions télévisuelles et cinématographiques, dans les environnements virtuels, le choix des points de vue n'est pas imposé et arrêté par le montage audiovisuel mais en partie délégué au destinataire. Dans des œuvres plutôt littéraires, l'interacteur peut accéder à son gré à des informations contextuelles, renforçant par là-même la dimension narrative et la reconfigurant à l'aune des possibilités offertes par le traitement numérique de l'information. Ainsi, dans *20 % d'amour en plus*⁸, roman interactif proposé par François Coulon, le lecteur a tout loisir d'activer l'affichage de fenêtres jaillissantes, donnant accès à de courts textes reprenant les pensées du personnage central : Léo, jeune rédacteur secrètement amoureux de sa mystérieuse voisine. L'interactivité peut même aller jusqu'à affecter la structure narrative elle-même, ce que Pierre-Yves Hurel (*Ibid.*) qualifie de « interactivité narrative » et de « narration émergente ». Sous l'impulsion de l'interactivité, le tournant narratif observé par Martin Kreiswirth (1995) duquel, selon Raphaël Baroni (2016 : 221) nous serions loin d'être sortis, connaît donc une nouvelle actualité.

Pris comme formes de représentation de la réalité ou comme manière de constituer cette réalité (Baroni 2016 : 222), les « récits numériques » sont appelés à

⁸ *20% d'amour en plus* est un « hyper roman » sur cédérom édité en 1996 par Kaona - Ici & Ailleurs.

composer avec l'interactivité, tant au niveau de leur conception qu'à celui de leur mise en circulation. Ils constituent autant d'expériences à partager et à confier au destinataire et sont par essence ouverts. Lors de la création de mondes narratifs participatifs, cette présence de l'interactivité se traduit dans la phase de conception par quatre dimensions à définir : le monde à représenter, le récit qui y sera mis en œuvre, les expériences que les destinataires auront à réaliser en fonction des objectifs visés et les modalités d'exécution des activités proposées au public, chronologie, rythmes... (Broudoux 2016 : 118).

Pour s'appliquer à l'analyse de web-documentaires, on peut encore étoffer la typologie d'interactivité. Samuel Gantier (2015) identifie quatre modalités impliquant le destinataire. Les deux premières concernent l'apport par le visiteur d'éléments de son choix, action cadrée par l'auteur et qui intervient sans altération notable de la diégèse : contribution scénarisée (mode contributif) voire participation par appel à dépôt de témoignages (mode participatif). Dans les deux autres modalités sont mises en avant l'exploitation des dimensions ubiquitaires et connectées des terminaux mobiles contemporains, à savoir la géolocalisation ou l'usage de la réalité augmentée (mode performatif) et la jouabilité à des fins ludiques (mode ludique). Toutes ces formes participent de l'engagement du destinataire dans l'œuvre et le(s) récits numériques qu'elle permet de développer.

S'il est un domaine dans lequel les formes narratives intégrant l'immersion et l'action du visiteur se sont particulièrement bien développées, c'est bien dans le monde des jeux vidéo. Immergé dans des environnements, les joueurs interagissent avec les personnages et les décors mais aussi parfois avec d'autres joueurs. Pour Sébastien Genvo (2002), dans les jeux vidéo, l'implication du joueur passe désormais par la scénarisation, conférant à ce dernier un rôle actif dans l'énonciation et les récits. Activer la caméra de son choix ou afficher la pensée des protagonistes renforce l'impression d'immersion au sein d'univers numériques et invite le joueur à participer activement au déroulement du récit.

Trois types de narration sont explorés par les créateurs d'univers immersifs. La narration topographique tout d'abord. Elle amène le joueur à découvrir l'histoire en validant différents points d'entrée liés à des lieux prédéfinis. La narration arborescente ensuite. Elle structure l'histoire en subdivisions renvoyant la responsabilité de la sélection parmi un ensemble d'histoires alternatives au choix de la suite du récit par le joueur. Et enfin la narration multifocalisée dans laquelle le joueur est invité à observer ou déclencher donc à découvrir et à vivre un même événement successivement à partir de différents points de vue.

La mise à disposition d'une pluralité de points de vue, dont fait référence Pierre-Yves Hurel (2013), se retrouve également au sein de certains web-documentaires dits de troisième génération (Broudoux, 2016 : 118). Fonctionnant selon les modalités du *storytelling* interactif, ces dispositifs d'information numériques proposent des interactions entre destinataires et entre destinataires et personnages de l'histoire. La dimension participative y est centrale. Sont concernés ici avant tout les web-documentaires créés avec *Racontr*⁹. Plateforme dédiée aux divertissements pervasifs, dispositifs mêlant fiction et réalité, *Conducttr* propose au public d'interagir à partir d'outils numériques du quotidien : courriels, messages

⁹ Logiciel et plateforme de *storytelling* interactif lancé en 2013 par Djehouti et dont la création des contenus interactifs s'effectue sans avoir à écrire une ligne de code.

diffusés *via* sur les réseaux sociaux ou SMS. Dans de tels web-documentaires, l'interacteur communique directement avec les personnages de l'œuvre. Cette idée de participation au sein de dispositifs interactifs proposés par les technologies immersives proactives connaît, avec l'intensification des conversations numériques (Granier, 2011) dans les médias sociaux, un regain d'intérêt. S'appuyant sur les phénomènes de culture fan, des productions télévisuelles et cinématographiques ont entrepris de promouvoir et de faire vivre leurs œuvres phares à travers des formes de narration augmentée opérant selon des modalités transtextuelles transmédias (Bourdaa, 2016). Dans ce cas l'interaction opère à un plan *meta* : les fans s'impliquent, discutent les *scenarii* et/ou proposent des alternatives donc traversent le seuil qui sépare traditionnellement, dans le cinéma, auteurs & acteurs et spectateurs.

Mixant pervasivité¹⁰ avec une alternance entre réalité et calcul *via* toute sorte d'interfaces émergentes (Capteurs, géolocalisation, connexion *via* réseaux sans fils...), ces narrations procèdent par dispersion calculée de fragments de récits entre plusieurs plateformes médiatiques, donc par mise en circulation orchestrée selon le principe du *storytelling* transmedia, ce qui constitue en retour une opportunité pour les communautés geeks, fort attachées « au développement d'une expérience immersive » (Jenkins, 2006 : 9). Avec le transmedia, la fidélisation des publics procède, rappelons-le par recherche puis par appropriation et exploitation d'indices disséminés sur plusieurs types de plateformes médiatiques. A charge pour le public de raccorder tous ces éléments avec ce qu'ils ont retenu des épisodes précédents, donc d'appliquer un cadre narratif.

Recourir de la sorte à un cadre narratif (Marty, 2011 : 2) revient à procéder à une « narrativisation »¹¹, notion construite par Monika Fludernick (1996) et qui signifie l'application par le destinataire (le lecteur, l'interacteur...) d'un cadre narratif afin de saisir un texte dans toute sa complexité, ce qui revient à créer une histoire pour comprendre. À travers les interactions, le destinataire est ainsi invité à faire l'expérience de la narration.

3. Interactivité & expérience narrative : de la projection - identification à l'implication - participation

Dans les dispositifs interactifs et immersifs hybridant réalité et virtualités¹², contrairement à la projection-identification, nous n'avons pas uniquement affaire à des activités mentales mais à des actions dont la mise en œuvre renforce la curiosité et l'intérêt. Le dédoublement qui marque l'intégration mentale du spectateur de cinéma aux personnages et à l'action représentée à l'écran (Morin, 1956 : 91) élargit l'expérience spectatorielle par une immersion active. L'hybridation entre perception et action implique le destinataire. De la projection on glisse vers l'implication qui coïncide avec le développement d'un goût certain pour l'échange et la coopération. L'implication dépend également de la praticabilité des dispositifs interactifs¹³

¹⁰ A savoir l'usage de formes d'interactivité endogène permettant aux objets numériques d'interagir entre eux.

¹¹ Monika Fludernick parle également de « storification ».

¹² Casques et/ou applications mobiles de réalité augmentée, géolocalisation qui actualise l'affichage à l'aune de la position géographique de l'interface...

¹³ S'intéressant aux installations artistiques, Manuel Mahé (2012 : 118) rappelle volontiers

(Mahé, 2012) ainsi que de la latitude d'action concédée donc des actions, réactions et des initiatives attendues, espérées ou sollicitées. Elle constitue un facteur de réussite de la participation interactive des destinataires lesquels bénéficient en retour de la création d'aires intermédiaires d'expérience, lieux de négociation et terrains de mise en œuvre des nouvelles forme de réalités médiatiques (*Ibid.* : 122). Pour Emmanuel Mahé, l'activité des « pratiquers » relève du « faire avec » cher à Michel De Certeau (1980), donc d'un art consommé du braconnage. Le public est ainsi amené à user de la technique autrement (Mahé, 2012), à explorer à sa façon les limites des dispositifs, à les repousser le plus loin possible (*Ibid.* : 134-135), donc à se les approprier, ce qui consolide en retour le désir d'action.

L'implication peut également être définie comme « attitude qui traduit des sentiments d'attachement, d'identification ou de loyauté » (Bietry, Laroche, 2011 : 20). Dénotant un fort intérêt pour une situation donnée, elle se renforce également à travers l'exercice du rapport aux autres. Fonctionnant sur le registre affectif et guidée par un souci de loyauté vis-à-vis du groupe d'appartenance, elle est consubstantielle au partage d'un sentiment d'appartenance à une communauté d'actants qui opère à travers les réseaux donc participe d'un mécanisme de « communalisation » (Weber, 1921). Etayée par un sens vif des responsabilités ou par besoin, l'implication opère également sur le registre de l'engagement, tant au bénéfice du collectif que par calcul personnel (implication calculée), dans la recherche d'un compromis [*Aussgleich*] ou d'une coordination [*Verbindung*] d'intérêts motivés rationnellement (*Ibid.*), donc à travers des communautés objectives, des « sociations ». Dans les dispositifs numériques interactifs, les niveau et degré d'implication des destinataires peuvent s'évaluer à l'aune des activités et des conversations qui les accompagnent à travers les réseaux sociaux.

Le cas des web-documentaires est assez emblématique de la volonté d'impliquer les destinataires dans et par des œuvres interactives. Ces documentaires en ligne sont conçus pour être diffusés à travers le web et concentrent l'attention des auteurs sur les contenus et les relations du public aux contenus, donc sur l'horizon d'attente (Jauss, 1974) des destinataires. Les web-documentaires réclament une forte participation qui s'exerce à travers une fragmentation combinatoire de récits au sein desquels l'internaute s'immerge et peut aller parfois jusqu'à assumer plusieurs rôles. Agrégeant au sein de structures hypertextuelles des éléments narratifs et documentaires dont ils permettent la mise en scène, les plateformes de création *Racontr* et *Conducttr* favorisent et renforcent l'immersion dans le dispositif, notamment du fait de la possibilité d'appréhender les contenus à partir de différents points de vue offerts aux internautes. Visant la création d'histoires interactives, les Web-documentaires créés avec ces programmes permettent donc d'explorer les scènes, non seulement de manière géographique et topographique, grâce à des simulations de déplacement et d'action au sein de l'univers représenté, mais également par l'accès aux dires et aux pensées des personnages ainsi qu'à toutes

qu'en son temps, la « *tavoletta* » de Filippo Brunelleschi impliquait le spectateur par le biais d'une action visuelle, que pour Diderot la qualité d'une œuvre dépend du degré d'absorption du spectateur, que pour Marcel Duchamp c'est le regardeur qui fait le tableau, que le mouvement Fluxus avait pour objectif de faire entrer l'art dans la vie quotidienne via la participation des spectateurs à des happenings. Dans les dispositifs interactifs immersifs l'implication est également affective.

sortes d'informations contextuelles. Les auteurs de scénarii interactifs immersifs proposent alors aux destinataires un ensemble de points de vue et leur renvoient une certaine responsabilité narrative à savoir le choix d'une façon de raconter l'histoire.

Telle qu'elle a été traitée par les linguistes, et notamment par Alain Rabatel, la question du point de vue peut être posée dans les récits interactifs. Ainsi, les trois catégories suivantes, peuvent-elles être reprises à l'aune de l'activité du destinataire : point de vue raconté dans lequel « le focalisateur perçoit, pense en "racontant" » (Rabatel, 2009 : 101) ; point de vue montré ou représenté dans lequel « le focalisateur perçoit, pense sans parler » (*Ibid.*) et le point de vue asserté (*Ibid.* : 104) qui correspond à l'expression manifeste de l'opinion des personnages. Dans les récits numériques, avec l'interactivité les pensées et les actions des personnages ne sont plus uniquement racontées, représentées ou affichées. Elles sont activables et à expérimenter selon des modalités prédéfinies.

Prenons le cas des jeux vidéo. La narration multifocalisée et la narration topographique (Genvo, 2002) proposent au joueur de choisir, parmi l'ensemble de possibles, des positions d'observation, d'accéder à son gré au point de vue des actants donc d'explorer la différence entre les points de vue, de les juxtaposer, de les alterner ou les mettre en tension les uns par rapport aux autres. Sélectionnant et combinant les points de vue, le destinataire co-participe à la construction un récit à des fins compréhensives ou pour progresser au sein de l'ensemble narratif accessible. L'attitude du locuteur à l'égard des protagonistes de l'événement peut également consister à présenter les informations à partir des acteurs de l'énoncé (Rabatel, 2009 : 91) et à ce titre relève de l'empathie ramenant de fait à la notion de focalisation narrative (*Ibid.* : 92). Comme : « tout récit doit être analysé à l'aune des points de vue (...) qu'il met en scène et en confrontation : ceux des personnages, ceux du narrateur, construits par la narration elle-même, ceux de l'auteur, dans des projections ou des commentaires para- ou péricritiques, voire ceux des lecteurs (impliqués ou réels) » (Rabatel, 2017 : 252), l'accès à différents points de vue fait donc office, pour le destinataire, d'embrasseur d'empathie (Rabatel, 2009 : 99).

Dans les dispositifs interactifs immersifs l'empathie accompagne l'expérience narrative tout au long de sa mise en œuvre. Cette immersion/interaction place le récepteur dans une situation dialogique qui l'implique : « Bien souvent, celui qui participe à une conversation s'aperçoit que ses interlocuteurs et lui-même sont liés par l'obligation de s'y engager à un certain point », rappelle Erving Goffman (1974 : 102). Créant un sentiment d'obligation d'engagement les dispositions interactives et immersives renforcent donc en retour la dimension narrative du dispositif.

Le tournant narratif est également saisi par le développement de pratiques communicationnelles séduites, voire subjuguées par le *storytelling* (médias, publicité, communication politique...), étiquette inquiétante qui, selon Raphael Baroni (2016), participerait d'une dérive instrumentale de la narratologie, dérive redoublée par l'application du *storytelling* à la question de l'interprétation des textes. Utilisées dans certaines productions télévisées visant à promouvoir une série en amont de la diffusion du pilote (Bourdaa, 2016 : 21), ces stratégies promotionnelles immersives s'appuient sur les phénomènes de culture fan. Elles concernent des amateurs culturellement fortement impliqués. Visant la curiosité des publics et leur volonté de prolonger, *via* le partage avec des pairs, leurs avis et leurs ressentis, les productions disséminent pour le public, à travers plusieurs plateformes médiatiques, des indices complémentaires aux épisodes filmés et montés.

Reste alors aux fans de collecter et de mettre en commun les découvertes, de formuler et de soumettre et discuter entre pairs des hypothèses afin d'anticiper la suite de l'histoire ou d'en prolonger la dimension émotionnelle. La fidélisation de ces fans passe par une participation soutenue et régulière en ligne. Vecteurs et/ou relais d'information, ils construisent et négocient des méta-récits, donc contribuent activement à la mise en place de processus de narrativisation qui accompagnent et orientent la réception des informations.

4. Retour à l'interprétation : la narrativisation comme clé de compréhension de l'expérience interactive

Les œuvres interactives multimédia dévoilent progressivement leur structure ainsi que le sens sous-jacent. Elles se donnent à voir de manière parcellaire amenant les destinataires à assumer et renforcer des liens affectifs avec elles. Pressés d'aboutir à l'épilogue, les destinataires sont parfois désarçonnés par le manque d'information ou la volonté de l'auteur de retarder le dénouement, éventuellement en lui proposant de fausses pistes par trop évidentes et qui se révèlent infructueuses de manière à accentuer l'effet final. S'engage alors la dynamique de l'interprétation de textes ouverts (Eco, 1979) au risque de sur-interpréter les intentions de l'auteur (*intentio auctoris*) ou de l'œuvre (*intentio operis*) du fait de la narrativisation engagée par le récepteur (*intentio lectoris*) voire de produire une dérive interprétative (Eco 1990 : 32).

Certains dispositifs surjouent l'opacité afin d'attiser la curiosité. Etonner peut en effet renforcer l'attention du regardeur. C'est notamment le cas des installations dont le sens échappe à la seule observation. Construire un récit peut alors s'imposer comme unique solution pour donner du sens à ce qui est perçu par le regardeur déconcerté.

Dans le cédérom regroupant vingt ans d'installation vidéo (1979/1999), l'artiste Belge Marie-Jo Lafontaine affiche en guise de générique de fin le texte suivant :

« Les images, aussi jouent avec le spectateur, puisqu'il ne sait pas où sont les images. Il essaie aussi de suivre les images, il essaie de rattraper les images, il est entouré d'images. Les images sont derrière, les images sont devant, elles sont sur le côté, le son l'entoure, il est coincé dans un territoire. Il a deux possibilités le spectateur : c'est de partir ou bien de se laisser aller. Et il se laisse entraîner par le flux d'images, par les sons et il essaie de comprendre. De toute façon, comme il n'y a pas de narration, il essaie tout le temps de se rattraper quelque part. Il essaie de se rattraper en se disant : tiens, c'est ça l'histoire. Mais il n'y a pas d'histoire. C'est son histoire. C'est son histoire qui est en jeu, pas la mienne. Pas l'histoire du film, il n'y a pas d'histoire dans le film. C'est lui qui se fait son histoire, quand il regarde. » (Cédérom *Marie-Jo Lafontaine, installations vidéo 1979-1999*, Paris : Réunion des musées nationaux).

Confronté à des images vidéo brutes ou montées avec une visée éminemment esthétique et qui sont incrustées dans les sculptures monumentales et/ou mises en

espace selon des scénographies complexes, le regardeur est face à des objets audiovisuels qui parfois l'entourent et dont la signification échappe aux canons construits par la télévision et le cinéma. Placé dans une relation esthétique qui se concentre sur l'aspect des objets exposés donc sur leur perception sensorielle (Genette, 1997), le regardeur construit la signification de l'installation vidéo à travers un récit (une histoire) qu'il élabore, et qui pour Marie-Jo Lafontaine est avant tout son histoire à lui. Comme le revendique l'artiste, les images vidéo mises en espace ont moins vocation de raconter que d'interpeller par leur puissance évocatrice le regardeur. Il s'agit donc de provoquer des réactions, de forcer l'appropriation des images à travers un récit à construire afin de donner du sens au flot d'images perçues. Remarquons que cette opération s'effectue tout en interrogeant l'artificialité de telles œuvres, et en cela engage un processus d'auteurisation (Jost, 1992 : 66-67) qui guide l'interprétation de ce qui est perçu.

Nous nous retrouvons ici dans une situation équivalente à celle du spectateur confronté à l'impossible narration de *18h39*, installation et cédérom créé par Serge Bilous, Fabien Lagny et Bruno Piacenza (1997, Paris, Flammarion, Collection Art & Essais). Trois personnes sont prises en photo dans un appartement : une femme genou à terre, un homme qui l'a giflée ou va le faire et un autre personnage armé d'un fusil. L'œuvre interactive se présente comme une enquête policière donnant accès à toutes sortes d'objets apparaissant comme indices, pièces à conviction placées dans des pochettes en plastique transparent, fiches de renseignements ou analyses organiques, d'empreintes, etc.).

Malgré la très grande quantité d'informations variées supposées mettre le regardeur en capacité de résoudre l'énigme posée par la photo initiale, ce dernier est sans arrêt ramené à l'écran initial sans obtenir la moindre réponse à ses questions. Ce retour sans véritable réponse aux questions initiales interpelle le spectateur. Son désir de narration (Weissberg, 2000) est sans cesse frustré par l'absence de réponse aux questions qu'il se pose et que l'on retrouve en partie dans le paratexte :

« Que se passe-t-il à 18h39 ? Agression ? Manipulation ? Attaque terroriste ? Qu'autorise l'accès aux fichiers judiciaires des protagonistes ? La photo satellite des lieux va-t-elle nous dévoiler le sens de la scène ? Que peut-on encore dissimuler dans une pièce truffée de caméras de surveillance ? Quelle grille de lecture nous permettra d'expliquer ce qui s'est passé ? L'ordinateur suffira-t-il à nous faire comprendre les images ? Que révèle la photographie à l'heure du multimédia ? Que s'est-il vraiment passé en 1839 ?... » (Bilous, Lagny, Piacenza, 1997, 18:39, Cédérom, Arts et essais Flammarion).

Désorienté par l'énigme qui se dérobe à mesure qu'il prend connaissance de toutes sortes d'informations et d'indices accessibles suite à l'exploration des écrans, le regardeur est confronté à des impressions de réalité qui masquent à peine l'impossible compréhension de la scène figurée à l'écran. Répétant sans arrêt la tentative d'exploration, l'interacteur est amené à superposer un méta-récit que, Jean-Louis Weissberg (2000) qualifie d'« infra-récit », de « récit immanent » qui opère sur le registre de la « narrativisation » (Fludernik, 1996) substituant au récit porté par la scène, un récit échafaudé par le regardeur en quête de compréhension.

5. Conclusion

Nous avons vu que progressivement, l'interactivité s'est complexifiée passant d'une logique d'exploration à la possibilité d'apporter du contenu et d'intervenir sur la structure de l'information voire de participer à la co-construction des objets d'informations. Une vision pro-active de la réception des éléments multimédias s'est installée générant des dynamiques expérientielles. Avec la simulation se développe une « expéientialité » qui prend la forme de narrations naturelles en lien avec les actions mises en œuvre dans le monde réel.

Si, à travers la projection-identification le cinéma maintient à distance le regardeur donc hors de l'action représentée à l'écran et donc le cantonne à l'observation de forces qui lui échappent et l'amènent à participer de manière uniquement affective et interprétative, l'une des principales vertus de l'interactivité et de l'immersion dans des mondes reconstitués par calcul informatique est de ramener le destinataire en deçà de la coupure du spectacle et de lui offrir la possibilité d'agir sur les éléments et situations simulés par ordinateur. Dès lors, les dispositifs interactifs immersifs ouvrent à des expériences d'action simulées ce qui génère en retour de nouvelles formes de narration activables et agies, conformément au degré d'ouverture des œuvres numériques donc confèrent à la narration un statut expéientiel. Des formes de collaboration peuvent alors s'y déployer. Contribution et participation bénéficient alors des dimensions ubiquitaires et connectées des terminaux numériques contemporains, notamment dans le cas des jeux vidéo en réseau. Désormais, la lecture s'effectue à partir du choix de points de vue parmi un ensemble prédéterminé de possibles mais aussi à force d'apports personnels et d'interactions au sein des réseaux d'information. Connecté, le public se passionne pour l'échange et le débat autour de l'interprétation d'objets d'informations. Les interactions deviennent source de construction narrative de sorte que sur le modèle de la projection-identification conceptualisé pour le cinéma puisse être proposé celui de l'implication-participation par la vertu duquel les pratiquers s'emparent des contenus et des situations afin d'explorer et de repousser les limites des dispositifs numériques d'information et juxtaposent, alternent ou mettent en tension les différents points de vue afin de s'approprier et de prolonger les thématiques abordées.

Pareilles tactiques s'inscrivent dans des stratégies discursives et communicationnelles nouvelles visant la fidélisation des publics. L'expérience concrète de l'interactivité produit alors en retour de nouvelles formes pour l'interprétation et dans certains cas permettent de pallier le manque de compréhension immédiate.

La question de la narration ne se contente pourtant pas de ce type de retour en grâce dans les pratiques sociales contemporaines. La puissance relationnelle qui saisit l'image au sein des réseaux sociaux est confrontée à la multiplication exponentielle du nombre d'images, d'où le recours au récit, sous forme de fonctionnalités offertes par les interfaces des réseaux sociaux les plus récents (SnapChat, Instagram), les « stories » qui permettent « d'égrainer des images de soi tout au long d'une journée pour mieux se construire une identité en partie toujours narrative » (Allard, 2017 : 36), donc de constituer des petites unités de sens faciles à partager et qui sont par nature éphémères (elles ne sont généralement visibles que pendant 24h) constituant des grilles de lecture donc l'expression d'une pensée,

l'interprétation libre d'une suite de photographies prise avec son smartphone sans pour autant rajouter à la masse d'information visuelles.

BIBLIOGRAPHIE

- ALLARD, Laurence, 2017, « Partages créatifs : stylisation de soi et *appsperimentation* artistique », *Communication & langages*, 4, 194, pp. 29-39.
- BARONI, Raphaël, 2007, *La tension narrative*, Paris, Éd Le Seuil.
- 2016, « L'empire de la narratologie, ses défis et ses faiblesses », *Questions de communication*, 30, pp. 219-238.
- BIETRY, Franck, LAROCHE Patrice, 2011, « L'implication dans l'organisation, le syndicat et/ou la carrière », *Revue de gestion des ressources humaines*, 3, 81, pp. 19-38.
- BLANCHOT, Maurice, 1959, *Le livre à venir*, Paris, Folio essais, 2001.
- BOUGNOUX, Daniel, 1996, « Bis ! ou l'action spectrale », pp. 15-27, *Les cahiers de médiologie*, 1, *La querelle du spectacle*, 1.
- BOURDAA, Mélanie, 2016, « "Keep calm and dive into it". Une analyse de la narration augmentée des séries télévisées américaines », pp. 21-36, in : Fourmentraux (dir.), *Digital stories. Arts, design et cultures transmedia*, Paris, Hermann.
- BOYD, Danah Michele, 2008, *Taken Out of Context American Teen Sociality in Networked Publics*, Thèse de doctorat en philosophie, Berkeley, University of California. Accès : <http://www.danah.org/papers/TakenOutOfContext.pdf>. Consulté le 17 mai 2018.
- BROUDOUX, Evelyne, 2016, « Le web-documentaire à l'épreuve de ses contradictions », pp. 109-120, in : Fourmentraux (dir.), *Digital stories. Arts, design et cultures transmedia*, Paris, Hermann.
- DE CERTEAU, Michel, 1980, *L'invention du quotidien. I. Arts de faire*, Paris, Gallimard, 1990.
- DEOTTE, Jean-Louis, 2004, *L'époque des appareils*, Paris, Éd. Lignes/Manifeste, Léo Scheer.
- ECO Umberto, 1979, *Lector in fabula*, traduit de l'italien par Myriem BOUZAHER, Paris, Éd. Grasset, 1985.
- 1980, *Les limites de l'interprétation*, traduit de l'italien par Myriem BOUZAHER, Paris, Éd. Grasset, 1992.
- FLUDERNICK, Monika, 1996, *Towards a 'Natural' Narratology*, London & New York, Routledge, 2002.
- FOURMENTRAUX, Jean-Paul, 2005, *Art et Internet. Les nouvelles figures de la création*. Paris, CNRS Éd.
- GANTIER, Samuel, 2015, « Quel design d'interaction pour le Web-documentaire ? Proposition de typologie interactionnelle de la production sur la décennie 2005-2015 », pp. 258-272, in : SALEH, Imad et al., *Le numérique à l'ère de l'internet et des objets, de l'hypertexte à l'hyper-objet*, H2PTM'15, Londres, Iste Éd.
- GENETTE, Gérard, 1997, *L'œuvre de l'art, La relation esthétique*, Paris, Éd. Le Seuil.
- 1994, *L'œuvre de l'art, Immanence et transcendance*, Paris, Éd. Le Seuil.
- GENVO, Sébastien, 2002, « Transmédialité de la narration vidéoludique : quels outils d'analyse ? », *Compar(a)ison*, 2, pp. 103-112.

GOFFMAN, Erwing, 1974, *Les rites d'interaction*, Traduit de l'anglais par Alain Kihm, Paris, Éd. De Minuit.

GRANIER, Jean-Maxence, 2001, « Du Contrat de lecture au Contrat de conversation », *Communication et langages*, 100, pp. 51-62.

HUREL, Pierre-Yves, 2013, « Les récits numériques : de nouvelles formes narratives ? », Ludovia. Accès : http://culture.numerique.free.fr/publications/ludo13/Hurel_Ludovia_2013.pdf. Consulté le 26 avril 2018.

ISER, Wolfgang, 1976, *L'Acte de lecture. Théorie de l'effet esthétique*, trad. de l'allemand par E. Sznycer, Bruxelles, P. Mardaga, 1985.

JAUSS, Hans Robert, 1974, *Pour une esthétique de la réception*, traduit de l'allemand par Claude Maillard, Paris, Éd. Gallimard, 1990.

JENKINS, Henry, 2006, *La culture de la convergence. Des médias au transmédia*, Traduit de l'anglais (Etats-Unis) par Christophe JAQUET, Paris, Armand Colin Ina, 2014.

JOST, François, 1992, *Un monde à notre image*, Paris, Méridiens-Klincksieck.

— 1995, « Le feint du monde », *Réseaux*, 72, 73, pp. 163-175.

KREISWIRTH, Martin, 1995, "Trusting the Tale: The Narrativist Turn in the Human Sciences", *New Literary History*, 23, 3, pp. 629-657.

MAHE, Emmanuel, 2012, « Les praticiens », pp. 117-136, in : Fourmentaux J.-P., dir., *L'ère post-média. Humanités digitales et Cultures numériques*, Paris, Hermann.

MARTI, Marc, BARONI Raphaël, 2014, « De l'interactivité du récit au récit interactif », *Cahiers de Narratologie*, 27. Accès : <http://narratologie.revues.org/7077>. Consulté le 28 avril 2018.

MARTY, Nicolas, 2011, « Vers une narratologie naturelle de la musique », *Cahiers de Narratologie*, 21, pp. 1-14.

MORELLI, Pierre, 2018, « De l'emploi des métaphores dans la communication numérique. S'interroger au delà des apparences immédiates », *Styles of Communication, Vol 10, n°1*, pp.9-24.

— 2005, « Paratexte et transcendance textuelle dans les supports numériques "off line" : essai de typologie », pp.307-315, in : Viera L. et Pinède- Wojciechowski N. (dirs) *Enjeux et usages des T.I.C. : aspects sociaux et culturels*, Tome 1, Bordeaux, Presses universitaires de Bordeaux.

MORIN, Edgar, 1956, *Le Cinéma ou l'homme imaginaire*, Paris, Éd. de Minuit.

— 1972, *Les Stars*, Paris, Éd. Le Seuil.

RABATEL, Alain, 2017, « Des récits en général Des récits en général, de la narratologie en particulier (et de quelques autres considérations sur l'état du monde académique dans nos sociétés libérales) », *Questions de communication*, 31, pp. 245-263.

— 2009, *Homo narrans. Pour une analyse énonciative et interactionnelle du récit. Tome 1. Les points de vue et la logique de la narration*, Limoges, Lambert-Lucas.

RIEUSSET-LEMARIE, Isabelle, 1996, « Esthétique de l'interactivité », pp. 33-64, in : VETTRAINO-SOULARD Marie-Claude (Dir.), *Écrit, Image Oral et nouvelles technologies*, Actes du séminaire, Lib. Teknê,

ROJAS Estrella, 1996, *L'écriture multimédia, éléments de méthode pour la conception d'hypermédias culturels*, Thèse de doctorat, sous dir. Roger Laufer, université Paris 8.

SAEMMER Alexandra, TREHONDART, Nolwenn, 2014, « Les figures du livre numérique “augmenté” au prisme d’une rhétorique de la réception », *Études de communication*, 43, pp. 107-127. Accès : <http://edc.revues.org/6036>, consulté le 29/06/2017.

VIRILIO, Pierre, 1988, « La fin des certitudes », Entretien avec Fred FOREST, *Art Press*, 122, p. 14.

WEBER, Max, 1921, *Économie et société/1*, trad. de l’allemand par Julien FREUD, Pierre KAMNITZER, Pierre BERTRAND, Éric DE DAMPIERRE, Jean MAILLARD, Jacques CHAVY, 1995, Paris, Éd. Pocket.

WEISSBERG, Jean-Louis, 2000, « Récit, geste et présence (à propos de 18:39) ». Accès : <http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/1839Weiss.htm>. Consulté le 17-04-2000.

— 1985, *Le simulacre interactif*, Thèse de doctorat, sous dir. Guy Berger, Université de Paris VIII.

Centre interdisciplinaire
d'étude des formes
discursives contemporaines

INTERSTUDIA

**Formes discursives.
Interactions, narrations,
représentations**



**ALMA MATER
BACĂU
2018**

© Copyright 2018, Editura Alma Mater, Bacău, România

ISSN 2065 – 3204

Toate drepturile rezervate

INTERSTUDIA
REVUE SEMESTRIELLE DU CENTRE INTERDISCIPLINAIRE D'ÉTUDE
DES FORMES DISCURSIVES CONTEMPORAINES
INTERSTUD

COMITÉ DE RÉDACTION

Directeur : Adriana-Gertruda ROMEDEA

Directeur adjoint : Simina MASTACAN

Secrétaire de rédaction : Veronica GRECU

Conseil scientifique

Anne BECHARD-LEAUTE – Université « Jean Monnet », Saint-Etienne, France

Michel BENIAMINO – Université de Limoges, France

Ahmet BEŞE – Université Atatürk, Erzurum, Turquie

Dominique BERTRAND – Université « Blaise Pascal » de Clermont-Ferrand, France

Elena BONTA – Université « Vasile Alecsandri » de Bacău, Roumanie

Dumitru BORTUN – S.N.S.P.A., Bucarest, Roumanie

Maria CARPOV – Université « Al. I. Cuza » Iaşi, Roumanie

Alexandru CĂLINESCU - Université « Al. I. Cuza » Iaşi, Roumanie

Elena CROITORU – Université « Dunărea de Jos », Galaţi, Roumanie

Mircea DIACONU – Université « Ştefan cel Mare » de Suceava, Roumanie

Felicia DUMAS - Université « Al. I. Cuza » Iaşi, Roumanie

Pierre MORELLI – Université de Lorraine, France

Stephen MORRISON – Université de Poitiers, France

Emilia MUNTEANU – Université « Vasile Alecsandri » de Bacău, Roumanie

Sergio PIRARO – Université de Messine, Italie

Jean-Christophe PITAVY – Université « Jean Monnet », Saint-Etienne, France

Michael RINN – Université Européenne de Bretagne, France

Luminița ROȘCA – Université de Bucarest, Roumanie

Brândușa-Elena STEICIUC – Université « Ştefan cel Mare » de Suceava, Roumanie

Mükrem YAMAN – Université Atatürk, Erzurum, Turquie

Membres : Elena BONTA (coord.), Raluca BĂLĂIȚĂ, Cătălina BĂLINIȘTEANU,
Elena CIOBANU, Raluca GALIȚA, Maricela STRUNGARIU

Responsables du numéro : Adriana-Gertruda ROMEDEA, Pierre MORELLI,
Brândușa-Mariana AMĂLĂNCEI, Cristina CÎRTIȚĂ-BUZOIANU, Raluca BĂLĂIȚĂ,
Veronica GRECU

Adresse de la rédaction : Université « Vasile Alecsandri » de Bacău

8, rue Spiru Haret, Bacău, Roumanie

Email: interstudia@ub.ro

<http://portal.ub.ro>

TABLE DES MATIÈRES

Avant-propos 15

I. Narration(s) et dispositifs numériques

Pierre Morelli

De la projection-identification à l'immersion proactive : émergence d'expériences narratives interactives 19

Emilie Lechenaut

Le manga : espaces visuels-narratifs, pratiques de lecture et déterritorialisation culturelle du lecteur-spectateur 35

Justine Simon

Appropriation, reformulation et circulation de la liberté guidant le peuple sur les réseaux socionumériques durant les événements de Paris 48

II. Discours médiatiques et représentations

Daniela Roventă-Frumușani, Ana Niculescu-Mizil

Le « Social Media Turn ». L'espace public et la nouvelle visibilité des femmes politiciennes en Roumanie postcommuniste 63

Dumitru Bortun

La culture comme ensemble de représentations. L'exercice du pouvoir de certaines personnes sur d'autres par le management des représentations 76

Joëlle Constanza

Traitement de l'affaire Strauss-Kahn dans la presse écrite française : variation de l'identité médiatique 89

Miranda Dos Santos Cidicley

Quand la mise en feuilleton est au service de l'actualité : Eurovision – un suspense qui reste entier jusqu'au bout 101

Raluca Galița, Elena Bonta

The Romanian protests of 2017 and their representation in the international newspapers 113

Adriana-Gertruda Romedea

Les protagonistes du circuit de la parole : je et tu 124

Corina Sorana Matei

Ethics in Romanian organizational culture –are we lost in translation? 133

Adriana-Gertruda Romedea, Paul-Claudiu Cotîrlet
La toute-puissance du langage dans la communication 140

III. Représentations de l'identité culturelle

Vitaly Buduchev
Les représentations des cultures transnationales, nationales et professionnelles dans les pratiques des reporters russes et français sur le terrain en Biélorussie 153

Mihaela Culea, Andreia-Irina Suci
Replicating the quintessential features of English national identity in Julian Barnes' England, England 163

Ioana Boghian
Ritualistic and daily meals. Elements of Romanian cultural identity 174

Svitlana Kremzykova
Stéréotypes linguistiques et culturels dans les discours du Moyen Age européen 181

Veronica Grecu
Le jeu de la feuillée. Le mystère du sens et son (en)jeu 190

Paola Labadessa
Représentations du patrimoine culturel et imaginaire mythique de Sicile. Des récits des voyageurs français aux XVIII^e et XIX^e siècles aux guides touristiques français 196

Sergio Piraro
La communication touristique à l'ère du numérique. Le tourisme en Sicile 206

Elena Ciobanu
Shakespeare's misprisions of classical myth 218

Mükrem Yaman
Du pédéphore au pédévole : le champ mythique dans Le roi des aulnes de Michel Tournier 227

IV. Varia

Elodie Peurou
Analyse de discours d'immigrés portugais en France 239

Kévin Raynaud
Etude de la variation de l'oral en classe de FLE 248

Raluca Bălăiță 260
Eugène Ionesco : représentations identitaires

Comptes rendus

Corina Anton, Luminița Diaconu et Ioana Munteanu (dir.), *Du Blanc au Noir : les couleurs dans la symbolique médiévale* (Mihaela Chapelan) 271

Mihaela Chapelan, *Perspectives pragmatiques sur le discours littéraire* (Patricia Apostol) 273