

ENTRETIEN AVEC DJEFF REGOTTAZ

E1000, DJEFF REGOTTAZ, LOÏC HORELLOU
(CONCEPTEURS), PAULINE SYLVAIN-GOASMAT, 2008



Date : 22 novembre 2018

Format : Retranscription d'un appel téléphonique

Réalisé par : José-Louis de Miras

1 À propos

2 Artiste numérique et chercheur, Djeff Regottaz a été lauréat de la bourse « Créateur Numérique » de la
3 Fondation Hachette en 2000 pour le roman policier interactif et génératif *Trajectoires*. Fondateur du studio
4 d'Entertainment digital Dekalko, il enseigne les nouveaux médias au département « Culture et
5 communication » de l'Université Paris 8, de 2001 à 2009 ; deviens Directeur artistique en 2009, puis
6 Directeur de la création en 2012, de Sciences Po Paris. Son travail aime interroger la perception et utilise
7 notre environnement comme terrain de jeu. En 2008, il met en place avec l'artiste plasticien et graphiste
8 Loïc Horellou un nouveau dispositif de cinéma interactif collectif en salle, *E1000*. Réalisé par Pauline
9 Sylvain-Goasmat et produit par L2D2 et Utopie Films, *E1000* est un court-métrage interactif mettant en
10 scène les mésaventures de Émile (Alexandre Borrás), un jeune homme capable de capter les conversations
11 téléphoniques et les SMS de tous les téléphones qui l'entourent à la suite d'une intervention chirurgicale
12 des dents. Dans cette *fiction actable*, l'activité de la salle (envois de SMS et appels téléphoniques) a pour
13 principal objectif de déstabiliser le personnage en l'inondant d'interférences téléphoniques ; plus l'activité
14 est forte et plus l'inconfort de Émile sera important.

15 JLDM

16 **D'où vous est venue l'idée de réaliser un film interactif ?**

17 DR

18 J'avais déjà fait un projet de roman interactif avec Jean-Pierre Balpe, un des papas de la génération
19 automatique de textes. Donc vers la fin de mes études, j'étudiais au DESS Hypermédia de Paris 8, et dans

20 ce DESS j'ai rencontré Jean-Pierre Balpe avec qui on a créé un groupe qui s'appelait « Agraphe ». Ce
 21 groupe réfléchissait sur la narration interactive, notamment sur Internet, et du coup on s'est lancé dans
 22 un projet de roman policier interactif génératif sur Internet¹. C'est cette création qui m'a ouvert le champ
 23 du récit interactif, en 1999-2000, et puis j'ai poursuivi personnellement des expérimentations aux Arts
 24 Déco de Paris où j'étais étudiant et où j'ai confronté le jeu vidéo à la narration interactive et aussi au
 25 cinéma interactif. J'ai donc fait des installations comme le *VidéoPong*, le *Simon Leon*, disponibles sur mon
 26 site Dekalko Studio, où je confrontais l'idée selon laquelle le moteur d'un jeu vidéo pouvait être le moteur
 27 narratif de récit cinématographique pour le *VidéoPong*, ou du récit vidéographique. De ce biais-là, est
 28 arrivée ensuite entre mes mains une technologie assez simple d'interaction téléphonique sur ordinateur,
 29 c'est-à-dire qu'en branchant un Modem j'étais capable de récupérer des fonctions d'appel et de réception
 30 de SMS depuis mon ordinateur sans avoir besoin de gérer une centrale d'appel ou des serveurs
 31 informatiques ou complexes. De ce petit élément technique m'est vite apparue la possibilité d'aller tester
 32 le récit interactif dans la salle de cinéma et de manière totalement autonome ; l'idée d'*E1000* a donc germé
 33 de ce postulat.

34 J'ai un profil artistique, donc je fais principalement des projets artistiques. *E1000* était vraiment un film,
 35 un court-métrage. Je fais des installations grand public, du coup cette technologie m'amenait à vouloir
 36 confronter le récit interactif de manière plus large. L'idée était de venir gratter l'*intelligencia cinématographique*
 37 en proposant de désacraliser la salle sur la question du téléphone portable qu'on interdit toujours ; je me
 38 disais au contraire qu'on pouvait s'en faire un allié et l'intégrer à un *process* de cinéma. Du coup, on a
 39 travaillé sur une solution technique : ce dispositif-là et la technologie Flash ont permis de concevoir toute
 40 une grammaire d'interactions basée sur des interactions qui ne nécessitaient pas de *smartphone*, puisqu'à
 41 cette époque-là il n'y avait pas autant de *smartphones*. Donc un dispositif, du basique au plus complexe – à
 42 l'époque il y avait des BlackBerry – qui pouvait aussi être un vieux Nokia dépourvu de fonctions
 43 multimédias. De ces éléments-là a été créée toute une petite grammaire d'interactivité basée sur l'appel et
 44 les SMS. La téléphonie, à la base, sert à lancer des appels et à recevoir des SMS. Avec ça, on a développé
 45 des types d'interaction que l'on pouvait avoir avec ce dispositif, et *E1000* est né de cette relation entre un
 46 film qui a pour sujet des perturbations, des ondes téléphoniques, et les spectateurs qui décident ce qu'ils
 47 envoient comme perturbations au film. La question était de savoir si d'autres créateurs pouvaient
 48 s'approprier un dispositif de ce type et qui pouvait lancer une branche un peu artistique d'un cinéma
 49 interactif.

¹ Djef Regottaz explique que le projet n'est plus accessible pour des raisons technologiques et financières liées à la non mise à jour du projet.

50 **JLDM**

51 Il y a donc un vrai mouvement qui aurait pu se créer et qui s'est créé à ce moment-là ?

52 **DR**

53 Il s'est créé à travers les workshops ; on a dû en faire une dizaine en France, dans plein d'Écoles d'Art.
54 Après, on était fatigué, on n'a pas eu l'énergie nécessaire ni les financements qui auraient permis de
55 développer la version suivante du logiciel qu'on avait mise en place. Après on est passé à d'autres projets
56 professionnels et ce projet-là est donc resté en l'état et s'est figé.

57 **JLDM**

58 J'intègre pour ma part *E1000* dans l'histoire du cinéma interactif, après le *Kinoautomat* en 1967,
59 *l'Interfilm Unit* en 1992. Le cinéma interactif en salle ne reprend ensuite qu'au cours des années
60 2000, avec *E1000* et le téléphone, puis avec toute une génération de films interactifs diffusés en
61 salle, comme *Last Call* en 2010, *Late Shift* de Tobias Weber et *Tantale* de Gilles Porte en 2016...
62 *E1000* semble avoir été le fer de lance du renouveau du cinéma interactif en salle avec le dispositif
63 téléphonique comme interface homme-machine.

64 **DR**

65 En effet, suite à *E1000* il y a eu pas mal de gens qui se sont rapprochés de nous. On avait une technologie
66 totalement autonome, les gens hallucinaient ; il y avait des personnes qui ont fait des trucs avec des
67 serveurs, qui étaient très lourds à installer, alors que nous, nous étions très légers, nous n'avions besoin
68 que d'un modem et d'un ordinateur. Mais quelle est ta définition du cinéma interactif ?

69 **JLDM**

70 J'appelle ça de façon très large cinéma interactif, et de façon très précise des *fictions actables*. Ce
71 sont des films de fiction tournés de façon à ce qu'un dispositif informatique puisse permettre au
72 spectateur de modifier le déroulement de l'histoire à partir d'alternatives proposées. Il ne s'agit
73 pas de modifier le récit, mais bien d'intervenir comme adjuvant, opposant aux personnages de la
74 diégèse, voire être considéré comme le héros du film. Ce sont des films dont vous êtes le héros.
75 Il ne s'agit donc pas d'intervenir sur le flux audiovisuel comme le proposent certains concepteurs
76 d'installations interactives artistiques qui se revendiquent du cinéma interactif.

77 **DR**

78 En effet, pour moi la différenciation du cinéma, elle est claire ; c'est la salle collective avec un écran
79 commun tel qu'il a été inventé au début du cinéma. Après, toute autre tentative de sortir de la boîte est
80 une autre forme et si le cinéma résiste encore aussi bien, c'est qu'il est resté sur cette forme-là qui le
81 caractérise. Après, il existe en effet tout un courant artistique qui parle de cinéma en le détournant de sa
82 forme première et qui suscite un débat sur le fait d'appeler ça encore du cinéma.

83 **JLDM**

84 En revanche, vu que les films sont dorénavant accessibles sur Internet en dématérialisé, je reste
85 un peu plus souple, même si certains théoriciens considèrent que tout film de fiction diffusé en
86 salle, au moment d'être diffusé dans un salon, n'est plus une œuvre de cinéma. Dans un certain
87 sens, ils ont raison...

88 **DR**

89 En effet, si on regarde un film interactif sur Internet, on se retrouve face à son ordinateur, il n'y a donc
90 plus de collégialité. Il y a quand même le manque de la forme cinématographique qui est criant.

91 **JLDM**

92 C'est ce que j'ai appelé l'individualisation du spectateur du cinéma interactif face au dispositif.

93 **DR**

94 En effet, mais en même temps, comme je l'évoquais précédemment, cette individualisation du spectateur
95 s'est déportée dans les salles de cinéma. Le peu d'interactivité que l'on a avec les autres spectateurs en est
96 le résultat et c'est ce qui m'importait à l'époque, c'est-à-dire retrouver le sens de la collégialité de l'audience.

97 **JLDM**

98 Pourquoi avoir choisi de diffuser ce court-métrage en salle ?

99 **DR**

100 Pour moi, le cinéma à l'origine c'est très vivant. Les salles étaient très vivantes. Les gens n'hésitaient pas
 101 à parler, à s'exclamer. Il y avait des spectacles avant les projections. Quand on regarde les premières
 102 projections de cinéma, la foule était très vivante et je trouve que ça s'est considérablement assagi ; si
 103 quelqu'un mange du popcorn trop fort, il va se faire chahuter par ses voisins qui vont lui demander de
 104 manger moins fort, et je trouve que l'âme de la projection était beaucoup trop sage ; je voulais donc voir
 105 si en intégrant un élément perturbateur on pouvait retrouver une ambiance collective, d'avoir le sentiment
 106 d'avoir regardé un film collectivement et non pas une relation individuelle multipliée. Pour moi, nous ne
 107 sommes que des individualités qui ont regardé un film dans une salle. Et ce facteur collectif m'intéresse
 108 dans mes installations et dans le processus d'un cinéma interactif. La question avec le cinéma interactif,
 109 c'est si on peut reconnecter la salle dans sa globalité, dans sa collectivité.

110 **JLDM**

111 **Donc êtes-vous d'accord avec moi sur l'idée que l'aspect collectif du cinéma aujourd'hui est**
 112 **biaisé, voire faux ?**

113 **DR**

114 Les premières démonstrations étaient collectives, les gens se parlaient, échangeaient autour du film, il y
 115 avait vraiment une cohésion. Aujourd'hui, si on regarde les gens sortir du cinéma, ils n'échangent rien
 116 entre eux, on est dans une société d'individualisation très forte et c'est ce côté-là que je trouve dommage.
 117 Mon idée, c'était que dans cette individualisation prônée par le téléphone, on peut redévelopper une
 118 stratégie de la coopération collective, car le principe de l'interactivité, du moins comme moi je me
 119 l'imaginai et comme je l'ai mis en place, nécessitait une interactivité collective et pas individuelle. Il est
 120 vrai que les gens qui ont eu la chance de participer, et notamment les jeunes... on voyait qu'il y avait un
 121 vrai engouement collectif, les jeunes s'exclamaient et n'hésitaient pas à exprimer les choix qu'ils voulaient
 122 pendant la projection. Les workshops que nous avons par la suite animés ont montré qu'il y avait un
 123 potentiel. Après, on n'a pas eu ni les fonds ni l'énergie nécessaires pour le développer, mais les essais et
 124 les workshops que nous avons faits dans des écoles d'Art furent très prometteurs.

125 **JLDM**

126 **Dans le dossier de présentation du film, vous stipulez que *E1000* était un prototype. Quel était**
 127 **votre projet pour la suite ?**

128 **DR**

129 C'est une rencontre avec un festival, Pocket Film Festival. J'y ai participé pour les premières éditions. Cela
 130 faisait suite à mes premières interactions avec ce festival où j'avais fait plusieurs créations avec le téléphone
 131 portable, dont une performance, *Sur écoute*, où mon *smartphone* me filmait et enregistrait mes conversations
 132 téléphoniques avec les gens que je ne connaissais pas. Les gens pouvaient voir à n'importe quel moment
 133 de la journée ou de la nuit où je me trouvais et ce que je faisais afin d'écouter la conversation avec un
 134 inconnu. Suite à ce projet qui avait bien fonctionné, je leur ai proposé *E1000*. Ils m'ont alors donné carte
 135 blanche ainsi que la plus grande salle du Centre Pompidou, et on est parti ensuite faire ce premier film.
 136 C'était vraiment un film qui permettait d'avoir la preuve du concept d'un scénario d'un cinéma interactif
 137 conçu pour le téléphone portable. Du coup, après cette première tentative qui a plutôt été bien accueillie,
 138 on a été reçu en Suisse, en Espagne, un peu partout en France ; on a fait une petite tournée. On s'est
 139 ensuite aperçu que le moteur qu'on avait développé était très intéressant et on a donc commencé à faire
 140 des workshops dans des Écoles d'Art, on a expliqué comment fonctionnait notre dispositif et on a
 141 demandé aux étudiants de créer des fictions interactives. On a dorénavant une petite trentaine de micros
 142 films interactifs réalisés par des étudiants, avec le dispositif, et on a fait une projection à Amiens d'une
 143 sélection des meilleurs films dans une salle de cinéma.

144 **JLDM**145 **Comment le dispositif fonctionnait-il ? Le film s'arrêtait-il pour que le public puisse décider ?**146 **DR**

147 Non. Ma conception d'un film cinématographique ne permet pas d'arrêter la projection, c'est impossible.
 148 S'il y a un arrêt, on casse complètement l'expérience et du coup c'est que je voulais absolument éviter. Le
 149 film se joue donc en *live* et les interventions se font en *live*. On utilisait les bandes noires au-dessus et en
 150 dessous du film pour afficher des numéros de téléphone. Quand les gens entraient dans la salle, on leur
 151 donnait un petit dispositif pour qu'ils choisissent un numéro parmi quatre numéros possibles et qu'ils
 152 allaient solliciter pendant le film, soit en appelant, soit en envoyant des SMS. Du coup, le film se déroule
 153 et à certains moments il y a des numéros qui s'affichent dans les angles et avec deux petites options : soit
 154 appel (*call*) soit SMS et parfois les deux. Ça voulait simplement signifier au spectateur que pendant ces
 155 séquences, il avait la possibilité de lancer des appels ou d'envoyer des SMS. Il y avait toute une grammaire
 156 d'interaction possible et avec des systèmes d'icônes ils savaient s'il fallait atteindre un seuil d'appels
 157 suffisant pour faire dévier le scénario, ou s'il fallait avoir un nombre d'appels pair ou impair pour changer

158 le cours de l'histoire. C'était donc une bataille entre les gens qui se voulaient pairs ou impairs, et jusqu'à
 159 la dernière seconde d'affichage de l'élément les gens se battaient. Ils pouvaient aussi envoyer des SMS
 160 avec un certain nombre de mots clés qui pouvaient faire basculer l'histoire. Bref, il y avait tout un tas
 161 d'interactions possibles basées sur le nombre d'appels reçus, le nombre de SMS et les messages dans ces
 162 SMS.

163 JLDM

164 La nature de ces échanges visait-elle à modifier le comportement du personnage ?

165 DR

166 Le personnage est muni d'un masque de correction des dents qui lui a directement implanté sur sa
 167 mâchoire. De ce phénomène-là, un phénomène très réel surgit : on peut entendre des vibrations lorsqu'on
 168 est connecté à un *host*. On utilise cette technique sous la mer, c'est-à-dire qu'on peut écouter de la musique
 169 grâce à la vibration des eaux ; la musique, les conversations, etc., sont ainsi amenées jusqu'à l'oreille de
 170 l'oreille interne. On est donc parti de ce postulat-là avec l'idée que le masque d'orthodontie se transforme
 171 en dispositif de réception qui permet de capter les ondes téléphoniques qui l'entourent. Ces ondes qui
 172 l'entourent vont ainsi dépendre de l'activité de la salle. Plus la salle a une activité forte, plus ça va troubler
 173 le comportement d'Émile, et plus il va aller dans des degrés différents de folie jusqu'à devenir totalement
 174 barjo. Il y a une vingtaine de degrés de sollicitation et en fonction de l'activité de la salle à plusieurs
 175 moments très précis, cela va avoir des influences sur le comportement du protagoniste et de ses actions.
 176 Enfin, on intègre également le spectateur, puisqu'en plus des troubles du comportement, il y a aussi des
 177 troubles de la vision où des SMS envoyés par les gens sont intégrés directement dans le film, et ce, sans
 178 pauses. On avait trouvé un moyen d'intégrer de manière très efficace les SMS dans nos plans vidéo avec
 179 un *tracking* qui fonctionnait très bien. Du coup, les gens qui envoyaient leur SMS se retrouvaient très
 180 perturbés de voir leur SMS à l'intérieur du film. Il y a un scénario où Émile peut appeler quelqu'un dans
 181 la salle.

182 Tout est découpé en séquence : une séquence va durer 8-10 secondes. Pendant les huit secondes, les gens
 183 peuvent lancer des appels et ils voient si c'est le pair ou si c'est l'impair qui l'emporte. Il y a un petit *timer*
 184 qui défile, c'est très simple à comprendre : les gens voient les appels et le nombre d'appels qui monte et
 185 on entend la frénésie des gens. Plus ça arrive, plus les gens crient « pair ! » ou « non, impair ! ». Il n'y a pas
 186 besoin d'expliquer, c'est très naturel comme élément parce que l'interface d'interaction s'affiche dans les
 187 bandes noires de l'écran, de façon très minimaliste, et les gens géraient cet élément de façon instinctive.
 188 À la fin de la séquence, le film s'enchaînait directement sur la séquence paire ou impaire. Par exemple, sur

189 les seuils où il fallait atteindre un seuil d'appels pour remplir une jauge et où on voyait son évolution : il y
 190 avait des personnes qui disaient « on s'arrête, on en reste là ! » et d'autres qui au contraire criaient « non,
 191 on pousse encore plus loin ! » ; dès que le plan se terminait, en fonction du résultat de la jauge, ça passait
 192 au plan suivant qui allait être établi en fonction des huit niveaux de jauge qu'on avait créés. Du coup, on
 193 oriente la direction du récit par les choix collectifs, sachant qu'on avait une quantité de scénarii assez
 194 importante pour 11-12 minutes de film. Tout était fait en direct, ce n'était pas uniquement des choix
 195 binaires du type « si tu veux qu'il aille à droite ou gauche ». On utilisait assez faiblement le pair/impair ;
 196 on allait plutôt sur des choix de niveau, de SMS, qui étaient beaucoup plus subtils et qui amenaient une
 197 grande possibilité d'interaction qui n'était pas basée sur le simple choix binaire. Lorsque les gens
 198 n'obtenaient pas leur version ou rataient une jauge, ils s'exclamaient de façon très vive, ils étaient très
 199 expressifs et pour moi c'était une vraie salle de cinéma vivant tel que je pouvais me l'imaginais quand je
 200 voyais les films anciens qui montraient les conditions de projection.

201 JLDM

202 Il y a eu un projet similaire après le vôtre, *Last Call*, où le personnage appelle un spectateur de la
 203 salle et lui demande des conseils. Le spectateur pouvait aider le personnage grâce à un système
 204 de reconnaissance vocale...

205 DR

206 De notre côté, nous n'avions pas développé un logiciel de reconnaissance vocale, mais c'est clairement un
 207 héritage d'*E1000*. Le scénario voulait en effet qu'à un moment donné, le personnage de Lila, la petite amie
 208 de Émile, demande à ce dernier d'appeler l'un des numéros présents dans ses visions. Du coup, il note le
 209 numéro et appelle. Ça sonne dans la salle et Émile commence à avoir un monologue. Bien sûr, nous ne
 210 pouvions pas intégrer la conversation, mais on entendait le téléphone sonner dans la salle et Émile
 211 commençait à s'énerver avant de raccrocher. Il y a eu un effet très impressionnant dans la salle, c'était très
 212 flippant pour les spectateurs.

213 JLDM

214 Le public était-il une sorte d'arroseur arrosé ?

215 **DR**

216 Tout à fait. Le but était de s'apercevoir que l'interactivité pouvait aller dans les deux sens, avec par exemple
217 la mention « avec la participation » dans le générique de fin où l'on affichait tous les numéros qui avaient
218 participé à l'expérience.

219 **JLDM**

220 **Donc un double sens d'interactivité.**

221 **DR**

222 Ils étaient en effet totalement intégrés dans le processus. Il n'y a jamais eu une séance où il ne se passait
223 rien. On avait prévu au cas où, mais on était plus souvent dans les niveaux hauts de perturbations que
224 dans les niveaux bas. Néanmoins, dans les niveaux bas c'était très intéressant. S'il n'y avait aucun appel, le
225 film était totalement muet, mais on ne l'a jamais eu alors qu'on l'avait tourné et prévu. S'il n'y a aucun
226 appel, il n'y a que l'introduction qui met en place l'histoire et la suite ressemble plus à un film contemplatif.
227 À chaque fois qu'on appelle, il y a toute la bande-son qui se déclenche. La partie sonore était en effet très
228 interactive : on entend les SMS et les appels qui sont réalisés ; lorsque les gens lancent un appel, quand ça
229 sonne sur leur téléphone, ils voient déjà les petites icônes clignoter et ils entendent aussi les perturbations
230 auditives dans le film.

231 **JLDM**

232 **Pouvez-vous me parler de la production ? Combien le film a-t-il coûté, le temps de tournage, de**
233 **montage, etc. ?**

234 **DR**

235 Le coût du film, c'était 20 000 euros. C'est un coût très minime. On a pris une réalisatrice (Pauline Sylvain-
236 Goasmat) pour toute la partie film. On a ensuite travaillé avec deux acteurs, Alexandre Gorras (Émile) et
237 Lili Eido (Lila). On a voulu faire un vrai film, tourner avec du matériel, avec une équipe, un chef-op, prise
238 de son, etc. Après on a eu trois jours de tournage, en extérieur et en intérieur.

239 **JLDM**

240 **Avez-vous eu des difficultés à présenter le projet aux acteurs ?**

241 **DR**

242 Pas vraiment, parce qu'on leur a expliqué. Les acteurs ont l'habitude de découper les séquences. On leur
 243 a donné l'intégralité de l'histoire et on leur a expliqué comment cela fonctionnait et comment cela se
 244 découpait, de façon à comprendre leur rôle selon l'intensité des appels et des SMS. Ça s'est donc très bien
 245 passé, on n'a pas eu de complications sur le tournage. Il s'agissait d'une préparation cinématographique
 246 classique, avec un *storyboarding* ; l'ensemble des scènes et tout le scénario étaient faits à l'avance avec les
 247 suppositions qu'on avait sur les interactions. Très honnêtement, c'est comme un tournage d'un film. On
 248 a tourné dans l'ordre qu'on voulait en fonction des lieux et des contraintes techniques et pas forcément
 249 en fonction des contraintes liées à l'interactivité puisque tout était calé par rapport à ces éléments-là.
 250 Maintenant, il est évident qu'il était très difficile de prévoir exactement comment les gens allaient se
 251 comporter sur une telle pièce, mais on était plutôt très satisfaits. Après, sur les conditions de tournage,
 252 pour moi c'était vraiment comme un tournage classique d'un court-métrage cinématographique.

253 **JLDM**

254 **Concernant le financement des 20 000 euros, a-t-il été difficile de les obtenir ?**

255 **DR**

256 Oui, ça n'a pas été simple de réunir l'argent, c'est toujours très compliqué sur ces projets-là. On n'a pas
 257 eu le soutien du CNC. C'est le festival qui nous a fait une avance, ensuite le Forum des Images nous a
 258 financé parce que ça se tournait à Paris. Mon laboratoire de l'université Paris 8 a aussi financé parce qu'on
 259 était très ancré dans l'hypermédia et les récits interactifs.

260 **JLDM**

261 **Le cinéma interactif est souvent critiqué pour son illusion d'interactivité causée par un vote**
 262 **démocratique qui permet aux votants majoritaires d'obtenir leur version du film et aux votants**
 263 **minoritaires d'être contraints de visionner la version non désirée. Comment avez-vous géré ce**
 264 **phénomène, et comment ce dernier s'est-il manifesté lors des projections ?**

265 **DR**

266 Ça s'appelle en effet la démocratie. Nous sommes dans une République démocratique et le cinéma et un
 267 art démocratique, c'est-à-dire qu'effectivement si quelqu'un a envie d'embêter quand tu regardes une
 268 séance de cinéma, tu subis. Quand il y a une collectivité, il faut accepter les règles de cette collectivité et
 269 d'y être intégré. On peut y participer, mettre en place des stratégies pour avoir les versions que l'on
 270 souhaite. Ce qui est très intéressant, c'est qu'il y a presque 15 à 20% des spectateurs qui restaient la séance
 271 suivante parce qu'ils avaient envie d'explorer et de comprendre. On avait également identifié plusieurs
 272 spectateurs qui s'amusaient vraiment avec le dispositif pour aller explorer, pour voir les versions
 273 alternatives, voir comment les changements pouvaient s'opérer et jusqu'où ça pouvait aller. Il y a donc
 274 quand même cette dimension qui était très intéressante sur les retours. Après on ne pas satisfaire tout le
 275 monde, mais notre volonté, d'une part de ne pas arrêter le film et d'avoir une vraie expérience
 276 cinématographique, et d'autre part de ne pas donner une contrainte d'interactivité, c'est-à-dire de ne pas
 277 fournir des dispositifs interactifs comme un bouton ou une télécommande, visait à réduire ce sentiment
 278 d'insatisfaction. On ne voulait pas que les gens téléchargent quoi que ce soit, on ne voulait pas qu'ils se
 279 connectent à quelque chose en particulier ; on voulait simplement qu'ils viennent comme des spectateurs
 280 lambda, dans une salle de cinéma, où on leur recommandait d'allumer leur téléphone afin de se servir de
 281 cet objet très commun comme une potentialité d'interactions qui ne sont pas spécifiques à ce dispositif
 282 technique, mais qui sont des interactions usuelles d'appel ou d'envoi de SMS. Sur ce biais-là, on a considéré
 283 qu'on était les plus ouverts, les plus équitables pour un cinéma populaire interactif. On ne voulait pas
 284 d'une expérience réservée à l'élite, à ceux qui font en sorte que ce soit un art, et notre film a rencontré un
 285 succès populaire. Chez les jeunes qu'on a eus en Espagne, c'était le délire alors qu'ils ne parlaient pas
 286 français ; ils avaient compris naturellement les interactions possibles, ils hurlaient quand ils voulaient que
 287 ça tombe sur un chiffre pair ou impair, tout en comprenant bien le système. La coopération collective est
 288 tellement fragile que lorsqu'on est embarqué dans une expérience collective, soit elle nous prend et on
 289 rentre dedans, soit effectivement on a du mal et on est obligé de subir. Mais c'est totalement assumé dans
 290 la réflexion de départ, c'est le collectif et la salle qui va décider. Ainsi si on a une salle plus réservée, on
 291 aura un film qui correspond à la salle, alors que si on a une salle totalement hystérique, le film sera donc
 292 totalement hystérique. C'est vraiment cette quête qui m'intéressait, c'était d'essayer d'adapter un scénario
 293 d'un film en fonction de la typologie collective qui se trouve là pour le regarder.

294 **JLDM**

295 **On retourne donc à un cinéma attraction, où l'attraction prévaut sur la dimension esthétique,**
 296 **avec la participation du public. On constate en effet cette dynamique, ce mouvement du**

297 spectateur qui essaye de corrompre le spectateur d'à côté ; il ne s'agit peut-être pas d'un désir de
 298 compétition, mais au moins d'un aspect ludique du cinéma interactif.

299 **DR**

300 Il y a en effet un côté stratégique ! J'ai remarqué cela dans tous mes dispositifs : il y a toujours un côté
 301 stratégique. Le côté jeu est en effet toujours intégré dans mes créations, c'est-à-dire qu'il y a une sorte de
 302 gamification de l'interactivité avec l'*agon* : par quel biais vais-je résoudre une énigme ? Et en fonction de
 303 la collégialité que tu trouves, il va aussi y avoir des phases de résolution que je n'avais pas prévues, et c'est
 304 génial d'avoir ces éléments où on est surpris par les stratégies adoptées par les utilisateurs de dispositifs
 305 qui nous échappent. Les Workshops nous ont permis d'amener d'autres figures d'interactivité qui étaient
 306 très intéressantes.

307 **JLDM**

308 **Le cinéma interactif a du potentiel. Je constate que le téléphone semble être l'outil commun à**
 309 **privilegier pour interagir, car ça évite au spectateur d'apprendre une nouvelle technologie.**
 310 **Depuis 2008, de nouvelles tentatives avec le téléphone ont vu le jour. L'essai semble avoir été**
 311 **transformé, car ce que vous avez proposé en 2008 avec *E1000* est toujours d'actualité.**

312 **DR**

313 Avec les *smartphones* c'est encore plus facile. Aujourd'hui presque tout le monde a un *smartphone* dans sa
 314 poche. À l'époque, tout le monde n'en avait pas et c'est pour ça que nous ne voulions pas nous réduire à
 315 une technologie que les gens ne maîtrisaient pas encore. À l'époque, l'appel et le SMS n'étaient pas
 316 considérés comme des processus interactifs alors que des émissions télévisées existaient avec des jeux de
 317 serveurs vocaux, comme des adaptations du *Livre dont vous êtes le Héros*. Tout cela raisonnait en moi quand
 318 j'ai travaillé sur *E1000*, mais l'idée était de savoir quelles étaient les interactivités les plus basiques avec le
 319 téléphone, et c'était l'appel et le SMS. Juste avec ces deux éléments-là, on peut trouver des formes très
 320 intéressantes : on fait le pair et l'impair, les barres de progression qui permettent en fonction du nombre
 321 d'appels de jauger ; on utilisait quatre numéros pour avoir une réelle partition. Juste avec ces deux simples
 322 interactions, on était arrivé à formuler une trentaine d'interactivités possibles que la salle comprit très vite.

323 **JLDM**

324 **Quel est donc selon vous l'avenir du cinéma interactif en salle ?**

325 **DR**

326 Je suis toujours étonné qu'il n'y ait pas eu une expérience interactive avec les téléphones portables qui ait
 327 été très prégnante. Moi, j'attendais qu'avec les *smartphones* je puisse arriver en salle et télécharger une
 328 application... Il suffit juste de regarder les gens au cinéma : ils sortent tout de suite leur téléphone si une
 329 partie du film les lasse et lancent leur *Instagram*. Il faut donc arrêter l'hypocrisie sur les téléphones. Ils ont
 330 une interactivité avec leur téléphone, donc est-ce que le film ne peut pas jouer avec l'interactivité du
 331 téléphone ? Avec les *smartphones*, c'est évident qu'il y a de quoi faire. C'est devenu tellement plus simple
 332 aujourd'hui d'avoir cette interactivité dans la salle de cinéma... Maintenant, il reste à trouver le bon
 333 réalisateur qui écrira un film super intéressant basé sur cet élément. Mais je suis étonné qu'une personne
 334 comme Mike Figgis (*TimeCode*) ne l'ait toujours pas fait alors qu'il s'est intéressé au *multiscreen* et aux
 335 différents flux audio. Je pense que ça peut venir, mais il manque un grand film qui permettrait cela. Je fais
 336 souvent l'analogie avec les lunettes 3D : depuis la sortie d'*Avatar* qui a été un fer-de-lance pour la 3D, il
 337 n'y a plus eu grand-chose. La 3D est devenue un gadget et aujourd'hui les gens rechignent à aller voir un
 338 film en 3D. Pour l'interactivité, c'est la même chose : est-ce que tu as un fer-de-lance, un film qui lance
 339 une mode aujourd'hui ? En réalité, il y a beaucoup de petites expériences qui ont été faites, qui montrent
 340 qu'il y a beaucoup de potentialité, par contre il n'y a personne qui a mis sur le tapis un projet ambitieux
 341 avec des fonds ambitieux, avec un système, une équipe, etc. Peut-être que ça arrivera un jour, mais pour
 342 l'instant je n'en ai pas l'impression, bien que je sois un peu retiré de ce domaine-là.

343 Après, si l'on confiait notre dispositif à des réalisateurs de renom qui ont des visions particulières, seraient-
 344 ils capables de produire autre chose qu'un produit marketing ? Je pense qu'il faut des gens qui soient du
 345 monde du cinéma et qui veulent bien l'ouvrir. Le problème, c'est que le cinéma est tellement sacralisé que
 346 dès que l'on intègre quelque chose dans la salle, cela devient très vite compliqué. Il y a un protectionnisme
 347 et une crainte des gens derrière un *business* aussi florissant. Peut-être qu'un jour ça viendra ; j'ai plus d'espoir
 348 pour l'interactivité au cinéma que pour l'immersion ou autre.