



HAL
open science

Lectures en mouvement

Pierre Braun

► **To cite this version:**

Pierre Braun. Lectures en mouvement. Cinéplastie numérique (Le futur des éditions Présent Composé), Arts: pratiques et poétiques (université Rennes 2) & unité de recherche: Il n'y a pas de savoir sans transmission. (École Supérieure d'art et de design Grenoble Valence), May 2015, Rennes, France. hal-02508954

HAL Id: hal-02508954

<https://hal.science/hal-02508954>

Submitted on 16 Mar 2020

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.

Pièce, page, écran

Retour sur quelques « braconnages exploratoires » pour repenser la lecture dans un environnement numérique et cinéplastique (1) à l'échelle de la pièce, de la page ou de l'écran. Ces trois termes renvoient à des espaces projectifs aux dimensions et aux effets de matérialités qui deviennent des sortes d'embrayeurs sensoriels pour les designers créatifs désireux d'interroger l'éditorialisation (2) des données. Imagées ou textuelles, ces dernières sont des quasi objets dont la plasticité et les dynamiques peuvent être partagées ou personnalisées.

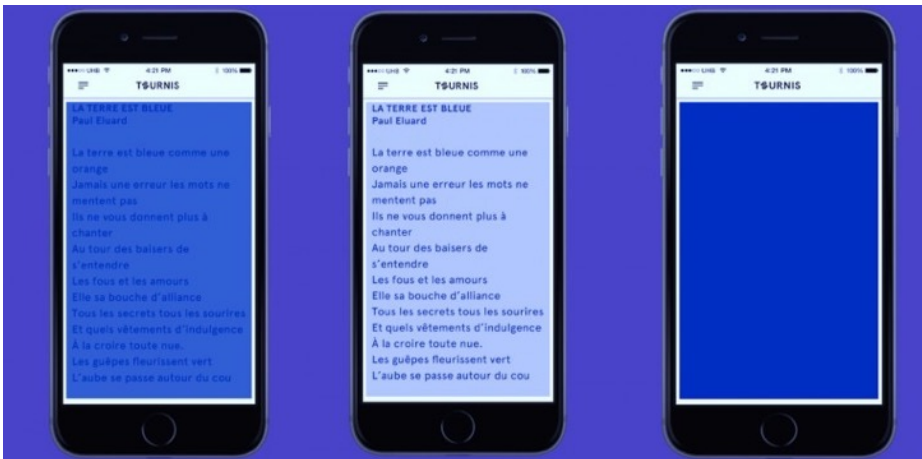
Cette plasticité engage des interactions entre les médiums et les corps dont les données multiplient les usages et les créations comme en témoignent les hybridations éditoriales d'Étienne Mineur ou les chorégraphies gestuelles inquiétantes repérés par Julien Previeux. Les données psychophysiologiques du corps et de la perception étendent leur présence dans les dispositifs de communication et d'information pour redéfinir via les capteurs numériques la plasticité du texte et les performances appareillées de la lecture...

Je marche donc je lis ?

Enquêtant tout d'abord sur les hybridations du livre avec les nouveaux capteurs de mobilité, nous avons demandé aux étudiants du master « Création et management multimédia » de l'université de Rennes 2 de réfléchir comment associer les trois espaces de la page, de l'écran et de la pièce. Les dispositifs -sans doute proches du *game design*- devaient mettre en mouvement autrement le lecteur et la lecture. Dans cette perspective de recherche, comment le corps peut-il jouer avec la lecture ? Quel mouvement et pour quelle lecture ? Les étudiants avaient pour consigne de choisir un texte et de le faire jouer avec le corps. Ils devaient imaginer comment traiter des données à partir de mouvements spécifiques.

Pour Aurélie Simon, jouer et bouger avec le texte supposait de revenir vers ces joueurs que sont les membres de l'OULIPO. Réalisé sous *Unity* et en hommage aux « Exercices de style », plusieurs titres (Télégraphique, Rêve, Distinguo...) sont comme des adresses inscrites aux murs de la pièce qui incitent les lecteurs à pointer dans leur direction la tablette. Avec Distinguo, le texte à l'écran est contaminé par des pixels qui bougent, créant une cinématique qui rend impossible la lecture. En inclinant alternativement la tablette vers la droite ou vers la gauche, le texte s'affiche de plus en plus nettement.

Pour Simon Michel les mouvements sont encore plus curieux : Tournis est une web-application en temps réel, disponible sous *Android* et *iOS*, pour les smartphones équipés de gyroscope. L'application incite les utilisateurs à



tourner en rond sur eux-mêmes, quitte à en voir de toutes les couleurs ! Goethe n'a qu'à bien se tenir ! Le mouvement est analysé par le gyroscope. Un texte coloré rendu invisible par un fond de couleur identique apparaît progressivement à force de tourner. Les textes retenus sont ceux de poètes (ici Paul Eluard) qui décrivent la couleur présente. Sans mouvements, aucun texte ne s'affiche.

Orphée Javeneau a été inspiré par les vingt minutes de lecture du « Livre qui disparaît » des éditions Volumiques ou encore l'application ibeer à télécharger. le lecteur peut commencer à lire mais un « liquide noir » rempli peu à



peu l'écran, recouvrant le texte. Le lecteur est contraint d'accélérer sa lecture, de « jouer » avec le liquide en inclinant sa tablette au risque d'une gymnastique du corps pour découvrir le texte et le lire pendant qu'il en est encore temps.

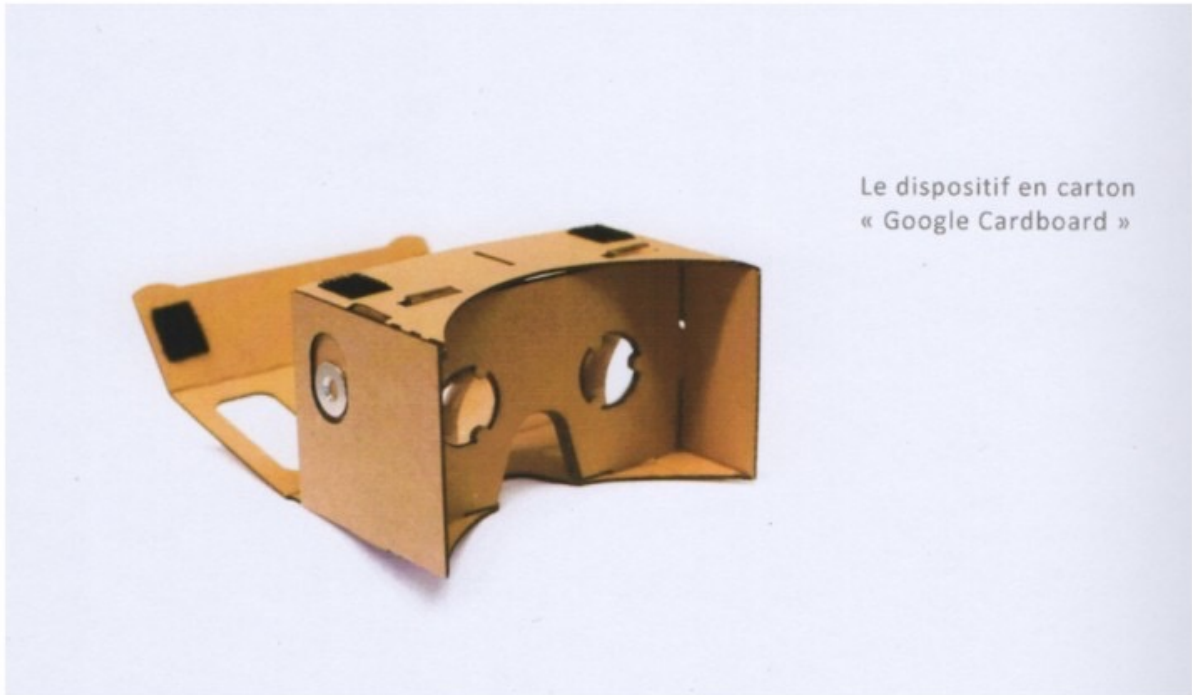
Extrait du recueil « *Les contemplations* », le poème de Victor Hugo, « *Je respire où tu palpites* » repris par Margaux Vanderwée est lié à l'aspect sensible qu'il dessine à partir d'émotion universelles. Développé au départ sur Processing, le travail de



conception granulaire du texte s'est suivi d'une série de scénarios spécifiques aux mouvements du corps du lecteur en reprenant une *Kinect* associée au logiciel e-motion d'Adrien Mondot.



Réalisé sous *Unity* par Haydn Edginton-King, le texte est un poème d'Edgar Allan Poe, de 1849. « A dream within a dream » interroge notre capacité à faire la distinction entre la réalité et les songes. Réalisé en réalité augmentée avec le moteur de jeux Unity et la partie interactive sous C#, chaque vers apparaît sur une scène visible à l'aide des Google cardboard. Le texte



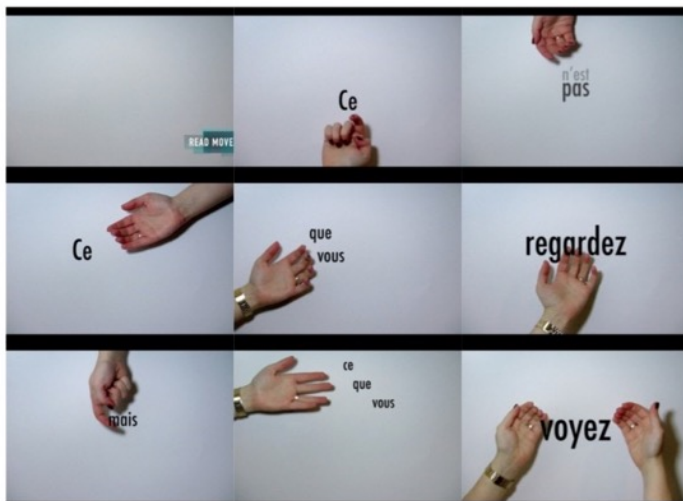
poétique semble entourer le lecteur et apparaît au fur et à mesure des mouvements, en suspension dans la scène 3D. Mais le lecteur peut aussi les faire défiler dans l'ordre de son choix. Pour les lire, le lecteur doit bouger et tourner la tête.

Réalisé également sous *Unity 3D* par Sophie Vallez, les désaxés est une projection sur un mur qui prend en compte les paramètres de distance et de

J'écris je trace des mots sur une page
 lettre à lettre un texte se forme s'affirme et se fixe
 une ligne strictement horizontale se dépose sur la blanche
 noircit l'espace vierge lui donne un sens

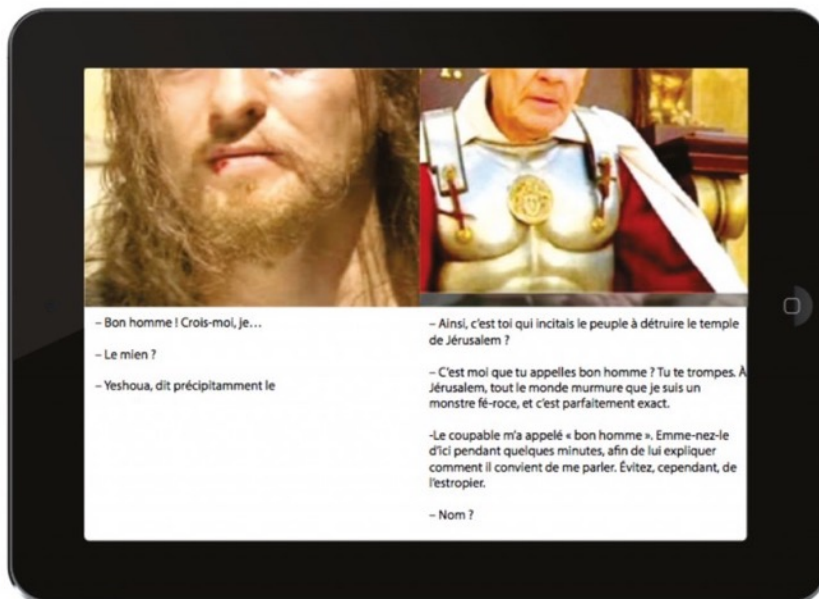
position angulaire du lecteur pour interroger la page et la fragmentation du texte dans sa relation au pli («La page», tiré du livre *Espèces d'espaces*, de Georges Perec).

Le travail de Marine Grafyn a été réalisé en plusieurs étapes. elle a pris des vidéos de sa main sur laquelle elle a positionné des marqueurs noirs. Des zones de *tracking* ont été défini autour des marqueurs sur le bouts des doigts qui les distinguent de chaque. Une zone de texte est associée aux zones de



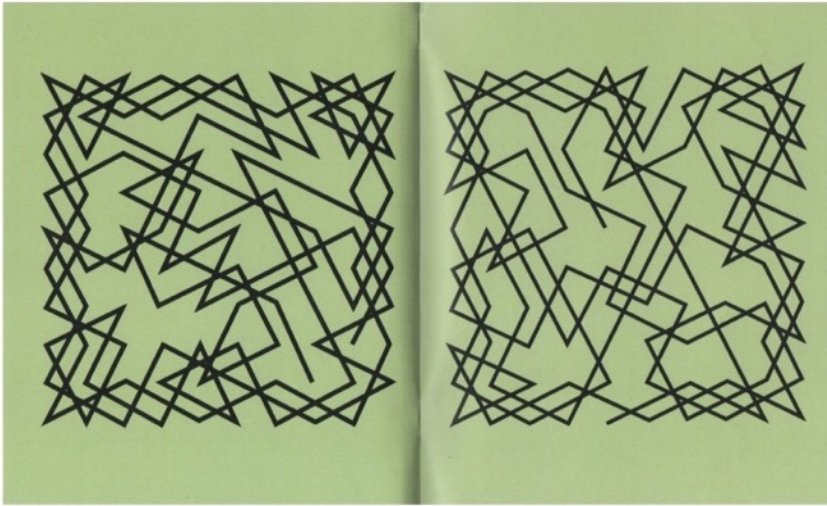
tracking pour les lier entre elles. la page devenue transparente, chaque mot se dessine en suivant les mouvements d'un doigt. Un l'aide d'un « *motion tracking* », un texte apparaît qui recompose une sorte d'injonction ambiguë lorsque l'ensemble des doigts bougent successivement : « Ce n'est pas ce que vous regardez mais ce que vous voyez »...

Movebook est une application réalisée par Maria Shirokova. Elle s'intéresse au phénomène de la lecture en mouvement sur les smartphones et les tablettes. *Movebook* est une application ludique et expérimentale qui n'impose qu'une seule règle à l'utilisateur : pour lire il faut marcher. Si l'utilisateur s'arrête pour une durée de temps supérieure à une minute, l'application s'arrête.



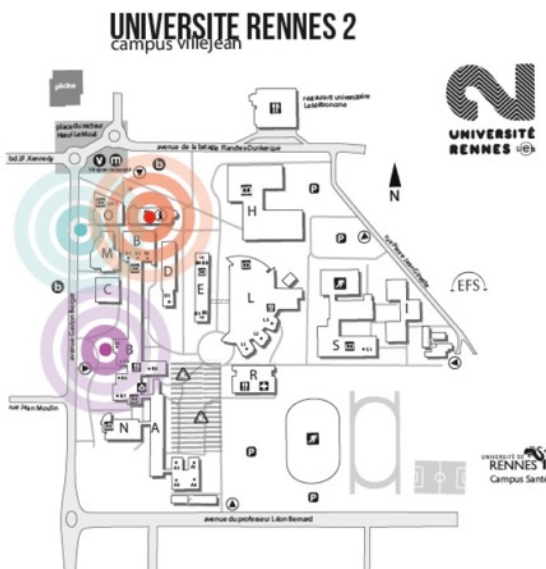
L'application propose de lire « *Le maître et Marguerite* », roman fantastique de Mikhaïl Boulgakov. En analysant la vitesse des déplacements de l'utilisateur, l'application adapte la vitesse de défilement du texte à l'écran. Si l'utilisateur tourne à droite, l'application change de chapitre et lit le chapitre suivant, à gauche, il revient en arrière et tout droit, le texte défile dans l'ordre.

Le projet d'Amandine Werly est dérivé de « *La vie mode d'emploi* » de Georges Perec. Il s'agit d'un échiquier géant réalisé à l'aide d'un marquage au sol qui symbolise l'immeuble découpé imaginé par Georges Perec. La navigation dans le récit se réalise grâce au déplacement du joueur qui imite le déplacement d'un cavalier. Pour accéder aux chapitres du livre, le marquage au sol permet d'activer un flash code pour chaque case. L'utilisateur peut choisir de réduire ses capacités



de mouvement en choisissant un déplacement suivant la figure du polygraphe d'Euler (se positionner sur toutes les cases de l'échiquier sans jamais repasser par la même case...). Le parcours du joueur est enregistré sur une table. Au final, les tracés mémorisés font l'objet de reconstructions graphiques qui actualisent les figures infinies du polygraphe ...

Avec l'application *Flash* pour smartphones de Clarysse Olivier, le projet se fonde sur l'affichage intempestif d'injonctions qui diffèrent selon le lieu où l'utilisateur se trouve. La lecture joue en fonction de notre position. Le texte est provocateur et interroge ironiquement le lecteur. Les points d'intérêt étant situés sur le campus Rennes2, l'application s'adresse à la population qui fréquente différents lieux de l'université. Par exemple, pour la bibliothèque le message que l'on capte nous interpelle : « Tu crois vraiment que c'est la bibliothèque qui va te rendre intelligent ? » la lecture contraint à se déplacer pour lire. L'application



se fonde sur les relevés de position des données GPS. Les données sont comparées à des points pré-enregistrés. La fréquence d'apparition des images et leur insistance à l'écran en terme de luminosité varient en fonction de l'éloignement ou de la proximité des points de référence pré enregistrés..

À l'issue des présentations des travaux on a pu identifier 3 types de lectures performées parmi les créations.

la lecture sur tablette : les machines accompagnent le corps dans ses déplacements.

Les réalisations animant les corps et les textes mobilisent la surface de l'écran. L'horizon du livre et de la page : c'est la tablette numérique

De l'écran à la pièce : la lecture opère dans des parcours d'espaces qui organisent des jeux de pistes, des cartographies, des plans de pirates... Il y a les écrans mais ceux-ci sont aux services des mouvements et des parcours

La lecture reprend les pratiques de l'installation en réalité virtuelle : l'espace est aménagé et exploratoire : la lecture intègre des espaces immersifs.

- (1) Théorisée au début des années 2000 sous la plume du théoricien de l'art Thierry Davila, cette notion désigne les pratiques d'artistes contemporains qui exploitent le déplacement comme mode de création.
- (2) Bruno Bachimont, Marcello Vitali Rosati... par éditorialisation, nous entendons les dynamiques et les spécificités techniques, anthropologiques et sociales de productions et de remédiations de contenus infléchis par l'environnement numérique.