

présente:

L' île Invisible

Un web documentaire de Ulrich Fischer

Sommaire

- Production
- Synopsis
- Contexte et intentions
- Expérience et narration
- Scénarios d'usages
- Propositions de valeur
- Structure et forme
- Architecture technique
- Équipe
- Partenariat avec Memoways
- Public et partenaires
- Planning et fiche technique

Les images utilisées dans le présent dossier sont:

- Des images de la photographe Anne Golaz et issues du tournage du projet « Insulaire » de Stéphane Goël. Pour donner une idée sur le genre et l'esthétique des contenus qui vont être utilisés pour ce projet.
- Des simulations provisoires du rendu synthétique de l'île Invisible. Ces images ne sont donc pas représentatives du résultat final, elles ont ici juste une fonction illustrative.
- Des exemples d'inspirations esthétiques qui nous servent de guide et de direction artistique (les estampes et l'iconographie japonaise).

Production - présentation et enjeux

Ce projet de web documentaire est produit par [Bord Cadre films Sarl](#), une société spécialisée dans la production d'oeuvres cinématographiques ayant une démarche d'auteur singulière.

Bord Cadre films s'est fixée comme mission de raconter le monde à travers des histoires qui questionnent nos certitudes, en offrant des points de vue originaux sur des thématiques contemporaines. Avec l'émergence de ce que l'on nomme les nouvelles écritures digitales, nous souhaitons étendre le champ des possibles vers des expériences narratives d'un nouveau genre.

Pour transposer artistiquement les possibilités logicielles de notre époque (permettant l'interactivité, la participation etc) au monde du cinéma, nous faisons le pari que les projets de nouvelles écritures digitales doivent intégrer « nativement » les principes fondamentaux de l'informatique et les attentes des usagers du web pour pouvoir attirer et intriguer les visiteurs.

Ce qui semble être une évidence demande néanmoins d'aller au delà d'une interactivité « pré-cablée », où tous les choix du visiteur ont déjà une réponse définie par l'auteur.

À l'inverse, il ne s'agit pas non plus de tomber dans le tout automatisé, où un algorithme génère en seul maître à bord une expérience narrative qui se voudrait artistique.

Nous pensons que cela implique de penser le geste et la valeur cinématographique depuis une autre posture que la réalisation classique, qui est orientée objet fermé et maîtrisé pour un usage très normé.

Nous allons développer ce point important à travers tout ce dossier, tout en vous invitant de lire le billet d'Ulrich Fischer « [Et si... le cinéma embrassait le web](#) », pour aller plus loin dans ce questionnement de fond qui sous tend les choix conceptuels de notre projet de L'île Invisible.

Appliqué à notre projet, voici des enjeux que nous souhaitons aborder de manière concrète:

- Le visiteur - spectateur devient partie prenante de par son activité et ses potentiels apports (même si ce n'est qu'une trace): la valeur (ou l'intérêt) de l'oeuvre est la somme bien concrète des apports de l'auteur ET des usagers. Comment encourager cette participation et comment intégrer de manière intéressante ces apports externes ?
- Le montage dans une timeline permet au cinéma de créer et de protéger l'histoire; transposé sur le web, l'éditorialisation de contenus dans un espace sémantique permet de proposer et de protéger une expérience. Ce qui est intéressant ici, c'est de travailler sur des mises en relations multiples, permettant une combinatoire entre contenus avec une logique sémantique, qui peut elle à son tour raconter une sorte de « méta histoire ». Voir les [pages 27 et 33](#) pour plus de détails.
- Par ricochet, l'oeuvre pourrait-elle contenir une dimension « outil » et ainsi rencontrer la promesse de ce que l'on appelle oeuvre ouverte ? En acceptant que l'oeuvre échappe en partie à son créateur et puisse vivre sa propre « vie ». Un peu comme l'île Robinson Crusoe échappe - on le verra plus loin - à ses colonisateurs, malgré toutes les tentatives de maîtriser la nature et la mécanique sociale...

Ce quelques lignes vont, nous l'espérons, susciter une curiosité qui trouvera des pistes de réponses dans ce dossier.

De manière plus pragmatique, pour la réalisation de ce projet qui demande des compétences spécifiques et pointues, encore bien rares dans le domaine de la production cinématographique classique, Bord Cadre films va travailler avec la société [Memoways](#), qui est spécialisée dans le développement de projets de vidéo interactive.

Les deux sociétés ont déjà collaboré sur des projets de nouvelles écritures digitales dans le passé, comme le projet Transmedia [Confusion.today](#) ou le concept primé de bande dessinée interactive [Zeru](#).

Vous trouverez à la [page 37](#) les détails de la collaboration entre les deux sociétés.

Production - présentation et intention

Le projet de l'Île Invisible est développé à partir du film documentaire « [Insulaire](#) » de Stéphane Goël, produit par Climage et présenté au public en 2018.

La société Climage nous met gracieusement à disposition tous les contenus d'« Insulaire » (recherches, rushes, film monté), dans le cadre du présent projet.

Nous n'avons ainsi pas de frais de création de contenus, hormis les vidéos additionnelles que nous souhaitons produire spécifiquement pour les besoins de notre projet.

Nous souhaitons produire ce que l'on appelle une oeuvre ouverte: le projet va évoluer au fil du temps et se développer en relation avec les usages du public et les partenaires du projet.

Cet aspect vivant et organique va être à notre avis un argument distinctif pour amener le public à visiter l'Île Invisible, dont certaines histoires vont aussi pouvoir être découvertes sur les sites web de nos partenaires.

En effet, notre concept de player vidéo interactif pourra amener une plus-value d'expérience utilisateur originale au delà du projet lui-même, au sein des pages web de nos partenaires.

Voir en page [38](#) et [40](#) les détails de la stratégie de diffusion, qui propose à travers ces micro expériences personnalisées une extension innovante du projet, qui pourra ainsi toucher un public plus large.

Nous espérons que l'Île Invisible pourra servir d'exemple inspirant pour d'autres projets documentaires suisses, qui souhaitent étendre la portée de leur travail au-delà de l'exploitation cinématographique classique et / ou qui veulent valoriser et pérenniser leurs recherches à travers des usages interactifs, complémentaires à la narration linéaire d'un objet film.

Lors des discussions que nous avons pu avoir avec des professionnels du cinéma au sujet de la transposition de leur projet sur le web, nous avons senti des envies et une curiosité d'expérimenter, mais aussi des freins: le manque de financement pour ce genre de projet, mais surtout la méconnaissance des possibilités et des bonnes pratiques, en relation avec une finalité qui n'est pas assez claire. En somme, l'impression d'être face à une énorme page blanche et de devoir réinventer la roue, alors que le projecteur cinéma fait ses preuves depuis si longtemps...

Dans ce sens, nous allons mettre notre code informatique (là où c'est possible) en open source et partager l'expertise gagnée de plusieurs manières:

- **Billets de blog.** Comme l'illustrent les centaines d'articles sur le site de [Ulrich Fischer](#), nous allons partager les questionnements et les solutions trouvées tout au long de notre processus de production pour amener une valeur intéressante et pérenne, qui pourra servir d'autres créateurs;
- **Formation et conférences.** Dans la même logique que pour les billets de blog, nous allons transmettre l'expertise gagnée de manière proactive dans des cadres professionnels et grand public.

Nous savons que nous sommes au début d'une phase d'expérimentations dans ce domaine encore assez flou des narrations digitales natives, en espérant que ces expérimentations multiples vont ouvrir des nouveaux horizons créatifs pérennes.

Mais pour y arriver avec le peu de moyens financiers existants, il nous semble important de partager généreusement les enseignements du parcours d'un projet. Au moins avec le même effort que de concevoir son plan marketing pour amener l'objet artistique aux publics...

Synopsis

L'île Robinson Crusoe, dans l'océan pacifique. Au sein d'une nature majestueuse, mise en souffrance par la présence humaine, des femmes et des hommes se trouvent confrontés aux mêmes défis qu'ailleurs sur la planète: comment vivre ensemble, entre protectionnisme et ouverture ? Comment profiter de la nature, sans la détruire irrémédiablement ?

Une île, dans l'océan du web. Elle recueille les histoires de l'île Robinson Crusoe, des premiers colons jusqu'aux insulaires actuels. Comment donner accès à ces histoires singulières et attachantes, alors que nous sommes déjà submergés d'images ? Comment créer les conditions d'une transmission d'expérience, porteuse de changements potentiels, pour répondre aux défis de notre temps ?

L'Île Invisible est un projet web documentaire sous forme d'un site Internet artistique, où la mémoire audio-visuelle de cette île se laisse librement explorer, en suivant un récit que l'on influence chemin faisant.

Le visiteur de passage, tel un Robinson Crusoe virtuel, découvre petit à petit les trésors de cette île et les traces laissées par les visiteurs précédents. Et alors, comme Robinson Crusoe il y a 400 ans, il pourra se retrouver seul face à l'horizon de la mer, pour contempler... la nature du devenir de notre civilisation.



Contexte et intentions

Un film au départ

Ce projet web documentaire est développé à partir du film « Insulaire » de Stéphane Goël.

Ce long métrage documentaire réalisé en 2018 dresse le portrait poétique d'une île au large du Chili, connue pour avoir inspiré l'histoire de Robinson Crusoe et ayant servi de terre d'accueil au Baron Alfred Von Rodt, un aristocrate Suisse devenu gouverneur de l'île à la fin du 19^{ème} siècle.

Comment un bout de terre à priori inhospitalier peut-il autant attirer l'imaginaire et attirer des hommes, qui vont jusqu'à y développer un attachement profond ?

Qu'est-ce que les difficultés et le bonheur des insulaires ont à nous raconter sur l'état de notre planète, notamment au regard de notre impact destructif sur les écosystèmes naturels, ou encore sur notre besoin viscéral de constituer des communautés exclusives, en se cherchant une légitimité illusoire dans des mythes fondateurs ?

Porté par le monologue fictionnalisé du Baron Von Rodt, qui nous interpelle à partir de la relation passionnelle qu'il entretient avec « son petit royaume », le projet de Stéphane Goël nous offre un prisme en CinémaScope pour voir sur le modèle réduit d'une île certaines problématiques créées de toutes pièces par notre propre civilisation.

À partir de ces histoires d'insulaires, notre projet veut donner envie d'échapper temporairement à notre monde continental: pour élargir notre horizon, pour écouter ce que notre planète nous raconte.

Pour faire comme au temps de Robinson Crusoe, en quelque sorte: de mettre les voiles pour chercher l'ailleurs, d'échapper à des carcans culturels contraignants, ou de mettre en oeuvre des nouvelles utopies... Même si on sait qu'elle vont forcément être imparfaites.

« L'Île Invisible », une nouvelle terre virtuelle créée de toutes pièces à partir de vidéos existantes, va offrir cet espace de retraite et d'évasion.

Une île comme destination

Imaginons.

Nous sommes à bord de notre navigateur Internet, attirés encore une fois par l'appel de la vaste mer du web. Les pages sont comme des vagues et leurs contenus un courant puissant, qui nous détourne, forcément, de notre route initiale.

D'où étions nous partis, où voulions nous aller, déjà ?

Submergés par cette masse indomptable, dont les vagues augmentent à vue d'oeil, déroutés par toutes ces stimulations qui brillent comme l'écume au soleil, nous rêvons alors du refuge d'une île déserte.

Ce qui n'existe plus depuis le temps de Robinson Crusoe, peut, virtuellement, s'offrir à nous: la liberté imaginaire d'un lieu aux vertus utopiques, le vertige attirant d'un espace solitaire.

Où il est possible de regarder, juste regarder ce qui est. Où il est possible de partir à l'aventure dans les fourrés, parce que l'on imagine un sentier qui va nous amener à une clairière ressourçante. Et où, chemin faisant, on a loisir de réfléchir sur ce que cette île nous raconte. Sur nous, notre monde, notre civilisation.

Jusqu'au moment où l'on découvre des traces. D'autres sont passés ici, avant nous... Ces traces racontent, à leur manière et en complémentarité aux nôtres, une autre version de l'histoire de notre île. Puis on tombe sur un trésor, des souvenirs... Ce qui a été précieux pour une personne a potentiellement de la valeur pour une autre.

Nous venons de découvrir l'Île Invisible, l'habitable immergé de la mémoire vivante de l'île Robinson Crusoe. Depuis, nous ne voyons plus cette île, terre au dessus des flots, comme avant...

Parfois, semble-t-il, il faut un naufrage pour (re)trouver le temps.

Contexte et intentions

Un paradis perdu comme horizon

Alors qu'il est impossible de ne pas voir la surface de notre planète se faire défigurer par les actions humaines, il nous semble intéressant de questionner notre incapacité de réajuster notre comportement problématique à travers l'histoire d'un tout petit bout de terre qui en est encore relativement préservé. Dans l'archipel Juan Fernandez au sud du Chili, L'île Robinson Crusoe offre tout autant le spectacle d'une nature souveraine et majestueuse que la tragédie muette de balafres irréversibles, dues aux activités humaines. Vu de loin, en surface, cette île aux airs de paradis austère semble avoir la résilience facile.

Vu de près, en creusant avec les témoins et les parties prenantes dans la mémoire et le présent de l'île, nous découvrons que les effets concrets des actions humaines sont multiples, complexes et globalement destructifs. Chaque génération léguant son lot de dégâts et d'utopies à la prochaine...

Il est alors d'autant plus important d'amener l'attention des spectateurs sur ces histoires qui illustrent que les solutions de hier deviennent souvent les problèmes d'aujourd'hui...
Pour apprendre du passé ?

Les actions humaines, même portées par les meilleures intentions du monde, produisent en dehors des bénéfices directs toujours des effets secondaires problématiques. Il devient alors très difficile de faire évoluer les habitudes, une fois que l'on s'accommode d'un certain confort...
Pour questionner le présent ?

Pour autant, faut-il céder au fatalisme et se borner à attendre les promesses des prochaines solutions technologiques (comme le fait de remplacer le plastique par des matériaux moins polluants, par exemple) ?
Pour devenir partie prenante d'un futur désirable ?

Les habitants de l'archipel ont pris conscience il y a longtemps qu'il était nécessaire de faire attention à la dynamique fragile de leur écosystème, déjà simplement pour préserver leur propre survie.

La taille de cette île à échelle humaine, la force indomptable de la nature, le respect qu'impose l'horizon de la mer sont autant de facteurs qui semblent alimenter une certaine sagesse chez ces insulaires. Même si, malgré la création d'une réserve de biosphère par l'Unesco en 1997, 75% du territoire s'est érodé et des espèces endémiques sont menacées d'extinction définitive.

Comme pour le restant de notre planète, il y a urgence. Urgence de préserver ce qui peut encore l'être, assurément, mais surtout de considérer ce moment charnière dans l'histoire de l'humanité comme une opportunité pour créer des nouveaux types de récits et d'imaginaires. À même de soutenir les changements nécessaires, depuis les profondeurs, pour étendre nos territoires de pensée et d'action.

Comment les outils de connaissance, de sensibilisation et de partage que sont le Cinéma et Internet pourraient-ils contribuer à amener du vent dans les voiles du nécessaire renouvellement de ces imaginaires ?
Pour encore mieux embrasser la complexité du monde, et ainsi trouver de nouveaux chemins d'action ?

Le pari de notre projet est d'adapter l'outil informatique à de nouvelles écritures digitales, pour **proposer une expérience poétique de la mémoire audio-visuelle d'une île**. En prenant le temps, on pourrait découvrir que nous avons toute la connaissance nécessaire, mais qu'il ne nous manque peut-être que... les liens.

Comme Robinson Crusoe en son temps, qui s'est servi des outils à sa disposition pour les utiliser à son échelle, avec ses propres besoins vitaux comme mesure. Avec le temps, il a su voir qu'il avait tout ce dont il avait besoin et qu'il ne lui manquait que... l'altérité.



Expérience et narration

La narration, c'est une expérience qui fait trace

Les pages qui suivent vont présenter les grandes lignes de l'expérience utilisateur, principalement conçue pour offrir un voyage immersif et contemplatif, qui sera lui même décrit plus loin dans le dossier.

Ci-contre se trouve la vue d'ensemble des étapes majeures dans la navigation proposée, avec une partie de la mécanique interactive symbolisée par les éléments jaunes (main, flèches et boutons).

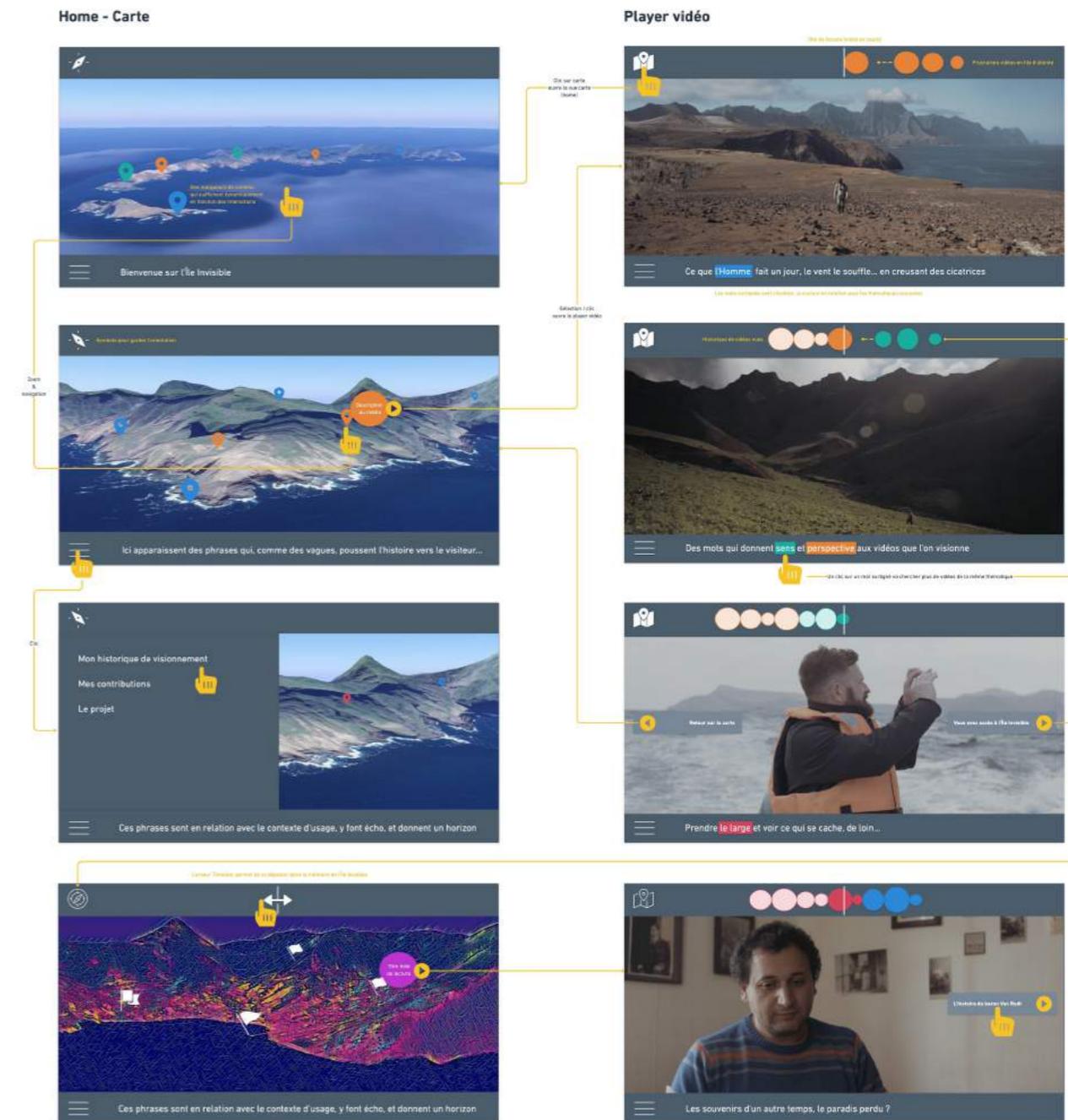
En [page 32](#) vous trouverez un schéma synthétique global de tous les points d'interactions prévus.

On verra qu'une île en cache une autre: l'Île Invisible ne se dévoilera qu'après avoir navigué et exploré le flux de vidéos qui s'offre à nous...

L'expérience utilisateur aura les caractéristiques suivantes:

- **Atomique.** Le montage des capsules vidéo (capsule vidéo = un plan vidéo non monté, une courte unité de temps et de lieu, symbolisée par une bulle de taille variable) se fait au moment du visionnement, en fonction des choix thématiques. Cela veut dire qu'il n'y a pas de montage pré-existant, que le spectateur peut donc constituer son propre « montage » (playlist vidéo) en cliquant sur les mots surlignés.
- **Organique.** Cette île virtuelle est un organisme vivant, où les playlists personnelles des visiteurs font littéralement pousser la flore (digitale) de l'Île Invisible, où les capsules vidéo (les atomes) se relient dynamiquement entre elles (comme des molécules), en fonction d'associations thématiques.
- **Zen.** Les éléments interactifs (mots, symboles et boutons) vont rester discrets et s'estomper après un moment d'inactivité de l'utilisateur. L'interactivité ne doit pas empiéter sur la lecture concentrée des contenus.

Nota Bene: ces simulations du storyboard sont purement indicatives, pour donner une idée de la mécanique; elles ne représentent pas le design visé. Comme dans tout projet web, nous allons effectuer des itérations entre le contenu, la mise en forme et l'expérience utilisateur, en faisant travailler de manière rapprochée l'équipe de développement avec l'équipe design.



Expérience et narration

Démarrage de l'expérience

Le projet sera accessible à l'adresse <https://www.ileinvisible.com>

Le titre du projet apparaît sur un fond lumineux, teinté de bleu. On traverse un nuage, qui prend forme au fur et à mesure que l'on en sort. Le titre disparaît, on voit la mer, et sur l'horizon du ciel bleu, une île. Cette île longiligne semble flotter sur l'océan calme, terre tachetée de vert et de brun, comme arrimée dans la mer par quelques falaises grises.

Sur le haut et le bas de l'écran, des bandes noires cadrent l'image au format CinémaScope.

Pendant que l'on continue de planer en direction de l'île, on voit apparaître, les uns après les autres, des pointeurs colorés sur diverses parties de l'île. En passant sa souris par dessus un pointeur, on peut lire une courte phrase: l'amorce d'une histoire à découvrir.

Dans la bande noire du bas, un texte s'inscrit: « Bienvenue dans l'archipel Juan Fernandez ». Sur la gauche de la bande noire du haut, un compas apparaît, en même temps que le symbole du menu dans la bande du bas.

Le mouvement en avant ralentit et on s'immobilise, à une certaine distance de l'île. Notre curseur se transforme en main: on comprend que l'on peut saisir l'image, comme sur Google Maps.

En manipulant l'île, les premiers pointeurs s'effacent, d'autres apparaissent. L'île a semble-t-il plein de choses à nous raconter...

Dans la bande noire du bas, le récit démarre.

« Vous êtes ici face à l'île Robinson Crusoe. Il y a longtemps, un marin s'est retrouvé seul sur cette île, des années durant. Heureusement pour lui, il avait à disposition quelques outils et un fusil, ce qui lui a permis de survivre plus facilement. Que fait un homme face à la solitude ? »

Dans la bande noir du haut, le compas suit nos mouvements autour de l'île.



Expérience et narration

La découverte de l'île

En faisant le tour de l'île, on découvre que malgré son côté visiblement très sauvage, une baie sur le versant sud est habitée. Une centaine d'habitations et une forte densité de pointeurs signalent une vie humaine.

« Aujourd'hui, quelques centaines de personnes vivent sur cette île. La pêche et l'élevage sont les activités principales des insulaires. Certains pratiquent l'agriculture, utilisant les quelques terres encore cultivables. Et un peu plus loin, se trouvent les restes de la forêt endémique, en sursis... »

Pendant que l'on continue de découvrir l'île, le récit écrit s'adapte à son cheminement. Les phrases courtes qui apparaissent, par vagues, dans la bande du bas, donnent des indices, posent les jalons de ce qui va suivre.

En cliquant sur le bouton *play* dans une bulle de texte qui nous a intrigué, on quitte la carte de l'île pour démarrer la lecture d'une vidéo.

Sur la bande du haut, la boussole a laissé place au symbole d'une carte - en cliquant dessus on pourra revenir à la carte de l'île.

Dans cette même bande du haut, une bulle de couleur vient se coller sur une ligne de séparation, et glisse doucement sur la gauche. La lecture de la vidéo a démarré, la bulle représente la vidéo que l'on est en train de regarder. Depuis la droite, d'autres bulles de même couleur viennent, comme attirés par un aimant, se coller à la première: il s'agit des prochaines vidéos qui nous sont proposées. Notre liste de lecture est constituée, automatiquement.

Dans la bande du bas, un récit en relation avec la vidéo démarre doucement, comme pour ponctuer et pour apporter des éléments complémentaires. Certains mots de ce récit sont entourés d'un surlignage de couleur: en passant sa souris par dessus, on s'aperçoit que ce surlignage est cliquable...



Expérience et narration

L'immersion dans les récits

Lorsque l'on clique sur un mot capsule, les bulles à droite de la tête de lecture s'effacent et sont remplacées par des nouvelles, de la couleur de la capsule sur laquelle on a cliqué.

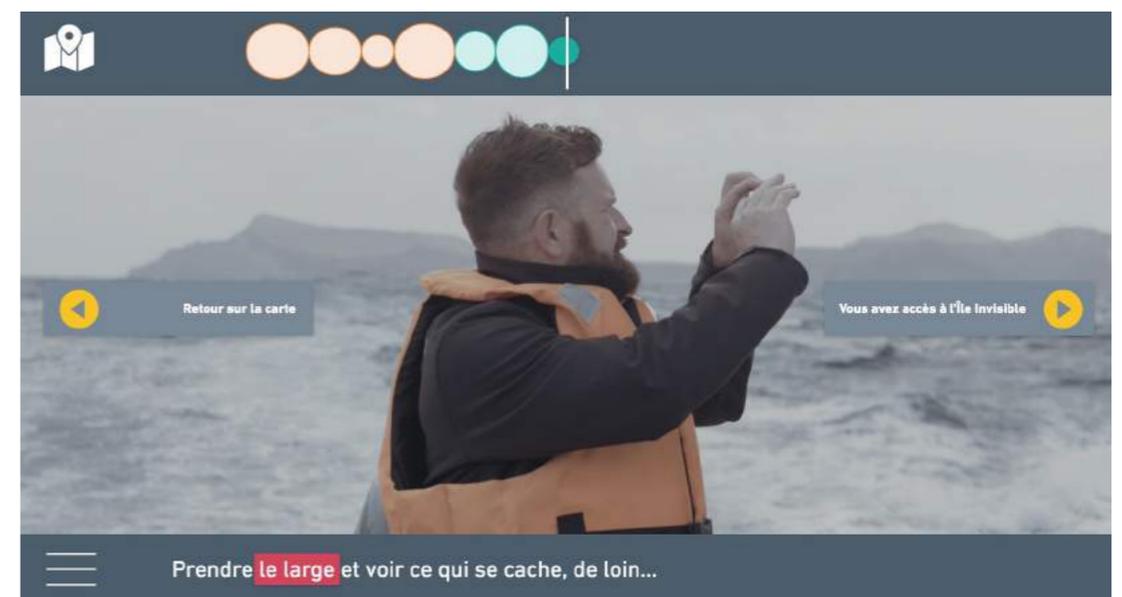
Ce faisant, on a mis à jour sa liste de lecture: les prochaines vidéos seront de la thématique ou de l'enjeu du mot capsule que l'on a choisi.

Il y aura toujours une cohérence entre les vidéos d'une liste de lecture et les phrases qui leur donnent un contexte et une continuité narrative. Le style de ces phrases sera tantôt poétique, tantôt avec une logique plus causale: l'enjeu est d'éviter l'illustration et la redondance avec les vidéos, tout en offrant des perspectives interprétatives à même de stimuler l'imaginaire du visiteur. Plusieurs phrases différentes peuvent se combiner avec une vidéo en particulier, de même qu'une vidéo peut se retrouver affiliée à plusieurs thématiques ou enjeux. Ce seront les mots balise (thématique / enjeu), en relation avec des règles et des variables (un algorithme spécifique), qui vont garantir une logique structurelle, exposée dans l'interface via les couleurs.

Arrivé au bout d'une liste de lecture, deux zones interactives se superposent à la fin de la dernière vidéo: l'une propose de revenir sur la carte, pour chercher d'autres histoires - et la deuxième invite à découvrir l'Île Invisible...

L'accès à l'Île Invisible est principalement conditionné au fait d'avoir regardé un certain nombre de vidéos, mais il y aura d'autres moyens d'accéder à cette Île Invisible: quelques contenus / lieux choisis donneront un accès direct, mais comme on le verra plus loin, l'île est un organisme vivant, et du coup, l'accès à l'Île Invisible sera aussi conditionné par d'autres facteurs.

Une fois que l'on a cliqué sur le bouton de droite pour accéder à l'Île Invisible, l'écran passe au noir et l'interface de navigation disparaît.



Expérience et narration

Le passage à l'Île Invisible

Depuis le noir, l'île remonte à la surface en sortant lentement de la mer sombre, comme une baleine qui fait sortir une partie de son corps hors de l'eau. En même temps que cette poussée tectonique, des formes colorées à géométrie variable se mettent à éclore sur des zones de l'île, comme une végétation qui pousse en accéléré.

Ces mutations organiques continuent même une fois que l'île est complètement sortie de l'eau, avec un rythme moins soutenu: cette île est vivante, on la voit évoluer continuellement. Des pointeurs, différents de l'île réelle, se posent sur certains endroits, en affichant une courte phrase au survol de souris. Des visiteurs ont laissé des messages, semble-t-il...

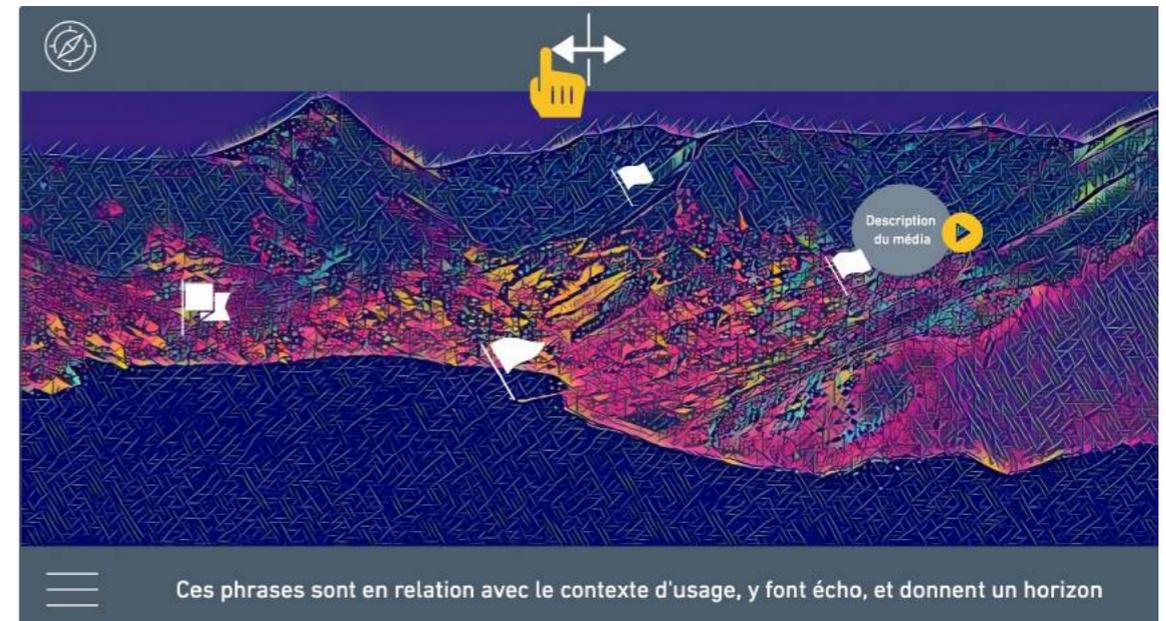
On peut manipuler l'île, lui tourner autour, se rapprocher et s'éloigner: les pointeurs se mettent dynamiquement à jour et, en regardant de près, des rayons lumineux circulent à l'intérieur des formes colorées.

Le principal changement dans l'interface est le *slider temporel*: en tirant la barre médiane sur la gauche, dans la bande du haut, on enlève les formes colorées, jusqu'à ce que l'île soit complètement défrichée, nue... Dans son état initial, avant l'arrivée du premier visiteur.

En effet, on va comprendre assez vite que ces formes colorées, reliées les unes aux autres par de multiples embranchements, sont les traces (playlist vidéo) des visiteurs: chaque forme colorée étant un média (vidéo, photo, audio), qui a été regardé / écouté par quelqu'un, dont la taille et l'emplacement sont conditionnés par ses caractéristiques propres (durée, localisation, labels...).

Les usages du projet génèrent ainsi la flore de l'Île Invisible, lui donnant une identité vivante, qui se développe au gré des visites... On pourrait y voir un récif de corail, l'écume de vagues pétrifiées, un rhizome de racines déroulant un labyrinthe de chemins qui s'entrelacent.

Est-ce que cette île est plus belle dans son état initial, ou recouverte de traces ?



Expérience et narration

L'expérience de l'île invisible

L'expérience de cette Île Invisible est construite de manière à valoriser un maximum les traces de ses visiteurs: les listes de lecture qu'ils ont rendues pérennes, mais aussi leurs contributions individuelles, qui prendront la forme de trésors à découvrir.

À mi chemin entre un jeu vidéo qui permet d'explorer activement un monde virtuel et une immersion dans des séquences cinématographiques, l'île Invisible offrira un espace protégé pour la contemplation active.

Plusieurs possibilités d'interaction sont proposées:

- **Regarder les playlists enregistrées par les visiteurs précédents.** Les formes colorées qui s'entremêlent organiquement ont tous un point de départ. Ce point est « actif »: il flotte comme une algue au gré des courant, au dessus des autres formes. Lorsque l'on passe dessus avec sa souris (toucher avec le doigt sur mobile), on a le résumé de la playlist / trace d'un visiteur qui est passé sur l'île avant nous (voir page suivante). Si l'on clique (toucher sur mobile), on ouvre le lecteur vidéo, qui fonctionne de la même manière que le lecteur que l'on a utilisé précédemment, sauf qu'ici il n'y a pas les mots cliquables au sein des phrases qui s'affichent.
À la place de ces mots interactifs, un bouton se superpose à l'image à la fin d'une séquence pour nous donner accès à un chapitre apparenté, faisant partie d'une autre playlist adjacente. On peut soit prendre un « chemin de traverse » et cliquer sur ce bouton, soit continuer sa playlist jusqu'à la fin, pour retourner ensuite automatiquement à la carte.
- **Découvrir des trésors.** Un visiteur a laissé un commentaire, un texte ou un lien qui pointe sur une image ou une vidéo: ce qui est précieux pour une personne mérite un traitement de choix. Ces contributions seront accessibles depuis la carte ou intégrés au sein d'une playlist, mais seulement en relation avec leur contexte de création, pour garantir une cohérence logique et sensible et ainsi « protéger » la contribution d'une possible sensation d'arbitraire.
- **Contribuer aux récits existants.** Pourquoi les visiteurs auraient-ils envie de contribuer ? Quelles sont les mécaniques contributives mises à l'oeuvre, et quelles sont les récompenses ? Explications sur la page suivante...



Expérience et narration

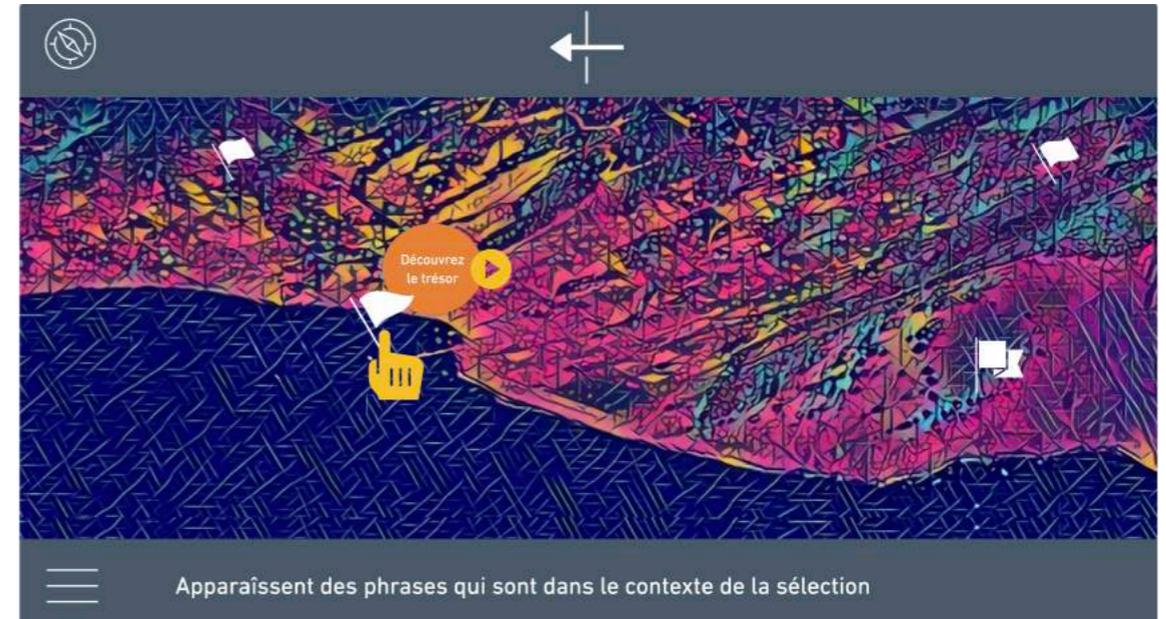
Contributions

Nous sommes bien conscients que seule une petite minorité des utilisateurs.trices deviendra active et que la plus grande partie des visiteurs profitera de leurs contributions, avec comme maximum d'activité le geste de partage sur les réseaux sociaux.

Voici comment nous comptons aborder cet enjeu, en espérant stimuler les usages en direction d'une participation créative, à même de faire vivre cette Île Invisible par ses visiteurs de passage:

- **Valoriser les contributions.** Lorsque l'on a sauvé une liste de lecture, elle se visualise immédiatement sur l'île par une forme rhizomique avec une teinte plus saturée, plus vive que les autres. Avec le temps, les couleurs de ces traces perdent de leur saturation - le coloris de l'île étant dépendant de la « fraîcheur » des traces.
- **Donner des impulsions participatives par petites touches.** Dès le démarrage du projet, certaines tournures de phrases vont s'adresser au visiteur, sous forme de questions ouvertes, d'impulsions de réflexion. Dans l'Île Invisible, nous allons enclencher une dynamique plus conversationnelle en invitant l'utilisateur.trice à participer à une réflexion ouverte sur les thématiques et enjeux abordés dans ce projet.
- **Favoriser la création contextuelle.** Nous partons du principe que la participation doit être la plus facile et improvisée que possible: sans devoir trop réfléchir ni chercher à produire des contenus, l'utilisateur.trice est amené à compléter / commenter des réflexions ouvertes, sous forme de phrases courtes empruntant à la mécanique du cadavre exquis thématique, et de liens vers des contenus à intégrer de manière à enrichir / étendre un contexte narratif donné.
- **Modération.** Pour éviter la pollution par des contributions non adéquates et ainsi faire baisser la qualité de l'ensemble du projet, nous allons mettre en place une mécanique de modération, qui inclut le fait de pouvoir signaler en tant qu'utilisateur.trice des contenus problématiques.

Ces pistes doivent être complétées par une réflexion d'expérience utilisateur qui « déborde » du site du projet, par des animations / un collage généré automatiquement, que l'on pourra intégrer et partager sur les réseaux sociaux.

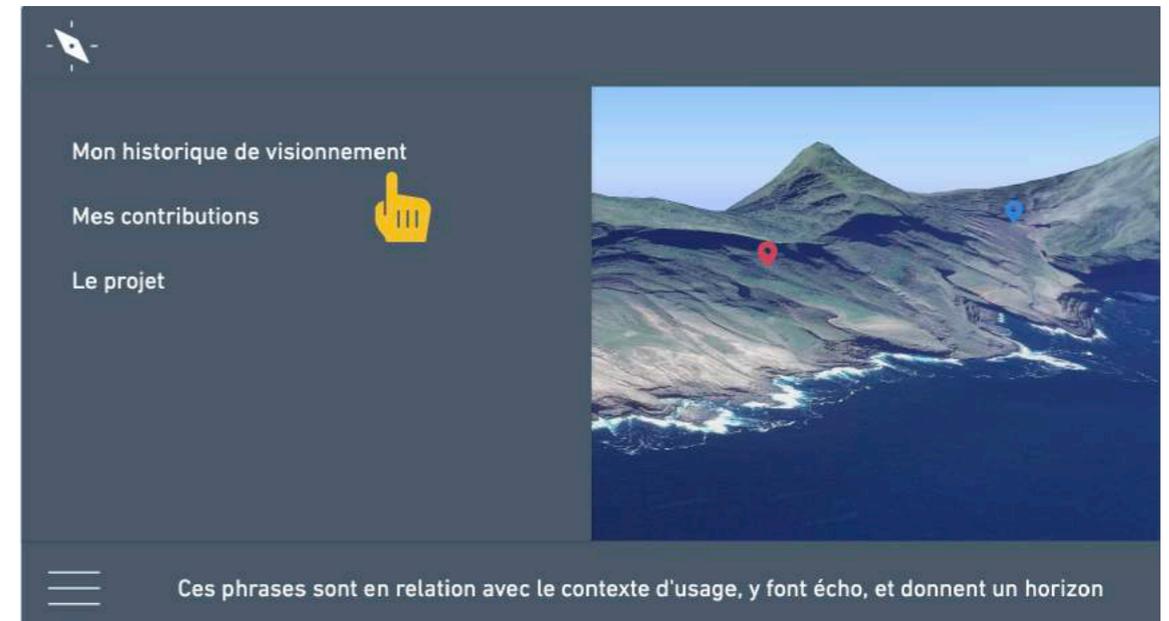


Expérience et narration

Sa trace et sa place

En cliquant sur le Hamburger Menu (les trois traits horizontaux en bas à gauche de l'écran), on peut en tout temps dérouler un menu qui donne accès aux rubriques suivantes:

- **Sa trace.** Sa propre liste de lecture (historique de visionnement) est gardée tout au long de sa session utilisateur (lorsque le site est ouvert dans le navigateur). Il est possible d'éditer sa playlist en lui donnant un titre avec une description (facultative), puis de la sauver pour qu'elle reste « crochée », de manière pérenne, sous forme de trace organique sur l'Île Invisible.
Le fait de garder en mémoire temporaire la liste de vidéos regardées par un visiteur permettra également de lui recommander des playlists (dans la partie Île Invisible) qui ne contiendront pas - ou le moins possible - les vidéos déjà vues. À savoir également qu'il est possible de partager une liste de lecture sans la sauver expressément: cela simplifie l'acte du partage tout en dissociant le partage d'une contribution choisie.
- **Ses contributions.** Une fois que l'on est passé du côté de l'Île Invisible, on peut contribuer avec un commentaire, quelques mots, un lien (qui renvoie à une image, une vidéo, une page web). Il est possible d'éditer ses contributions depuis ce menu: mettre à jour (titre, texte, contenu) et effacer ce que l'on a contribué.
- **Le projet.** Cette rubrique permet d'en savoir plus sur le projet (informations de production, du contexte, synopsis etc).





Scénarios d'usages

Usages potentiels

En complémentarité avec la mécanique d'utilisation (les pages qui précèdent, et les schémas qui vont suivre) ainsi que les intentions formulées en début de dossier, j'aimerais maintenant proposer en lecture 4 scénarios d'usages fictifs, basés sur des « personas » d'utilisateur.trice imaginaires.

C'est un peu comme le traitement d'un film de fiction, sauf qu'ici les personnages ne sont pas les acteurs du film, mais des usagers, des visiteurs (parmi d'autres): des personas comme on les nomme dans le jargon du marketing digital.



Scénarios d'usages

Caroline, étudiante en biologie

Caroline est principalement intéressée par les enjeux climatiques et la protection des écosystèmes naturels.

C'est dans le cadre d'une conférence sur la préservation des réserves naturelles que Caroline découvre le projet, par un partenaire associatif qui y présente ses campagnes de sensibilisation.

Elle profite d'un moment de pause pour aller avec son smartphone sur le site web du projet. En manipulant la carte 3D de l'île virtuelle, elle voit qu'il y a pas mal de contenus qui parlent des enjeux qui l'intéressent, et se décide spontanément de regarder la vidéo d'un rodéo de vaches sauvages. Dans le bas de l'image, des phrases donnent le contexte de ce rodéo; certains mots sont entourés d'une capsule de couleur.

Au moment où il est question de plantes endémiques (qui sont fragilisées à cause des ronces de mûrier utilisées comme enclos naturel), elle clique sur la capsule de couleur autour de « plantes endémiques ».

Sur le haut de l'écran, les bulles de couleur qui suivent la bulle centrale (la vidéo courante en lecture) sont remplacées par des bulles à la couleur de la capsule sur laquelle elle a cliqué.

Les vidéos suivantes parlent de la lutte désespérée des habitants contre les plantes invasives, qu'ils essayent d'éradiquer avec du désherbant. Cette séquence lui plaît, car elle illustre bien un des enjeux sur lesquels elle travaille en ce moment.

Elle envoie cette playlist sur sa messagerie, et découvre ce faisant qu'elle peut intégrer cette séquence spécifique dans une page web.

Comme elle tient le blog d'une association pour laquelle elle est active, elle en profite pour illustrer un de ses articles avec cette séquence.

En finissant la playlist sur les plantes anémiques, un bouton en fin de vidéo lui propose de découvrir l'histoire d'une habitante, au combat avec les espèces invasives. Elle suit la proposition, et se trouve face à une carte 3D de l'île, bien différente de celle qu'elle a déjà vu - avec un pointeur muni d'une étiquette au centre de son écran.

C'est l'accès direct à l'histoire de cette habitante: elle clique. Une suite de quelques photos, agrémentés d'un texte en espagnol (traduit en anglais) raconte le quotidien de cette femme, Maria.

Cette courte histoire simple et authentique la touche - elle partage sur Facebook, en y ajoutant en commentaire encourageant.

Scénarios d'usages

Carlos, architecte chilien

Carlos habite en Suisse depuis plus de 30 ans. Il connaît l'archipel suite au tsunami dévastateur de 2010. Il est intéressé de découvrir la réalité de cette île, à partir de ce qu'il connaît du Chili et de sa pratique d'architecte qui essaye d'inclure les mécaniques sociales participatives dans ses projets.

C'est grâce à un article dans Le Temps que Carlos découvre le projet. Le journaliste raconte la visite interactive de cette île, qui donne entre autres accès à des vidéos sur des enjeux communautaires, où se mêlent les questions liées à l'habitat et la gestion d'une micro société insulaire.

Intrigué, il ouvre son navigateur web à l'adresse indiquée et fait plusieurs tours de l'île, de proche et de loin, pour se faire une idée de l'ensemble du territoire. En zoomant sur le village de San Juan Batista, il remarque qu'il y a un certain nombre de vidéos qui parlent de construction et d'architecture. Il clique sur une étiquette au titre suivant: « Une incroyable bâtisse en bois ».

La séquence vidéo qu'il regarde alors lui raconte comment Waldo et Ximena construisent leur maison à même la pente, aidés par d'autres villageois. En lisant le texte qui apparaît dans le bas de l'écran, il voit qu'il peut cliquer sur des thématiques: au moment où il est question d'intégration, il clique sur le mot. La liste de bulles à droite de la ligne au centre du haut de l'écran se font remplacer par des nouvelles, à la couleur vert foncé.

Carlos regarde maintenant une séquence sur un repas commun entre villageois, où il reconnaît certaines personnes déjà vues dans les vidéos précédentes. Il y a un débat animé sur la question de l'intégration des « Plásticos », les nouveaux habitants en provenance de la terre ferme. Malgré des vues divergentes, le débat ne tourne pas court et donne accès à des points de vues différents.

À la fin de la séquence, un bouton lui propose de découvrir l'Île Invisible, avec la promesse d'en savoir plus sur la vie communautaire de l'île, il y a presque 150 ans. Il clique.

Il se retrouve devant une masse sombre qui sort de l'eau, pour se métamorphoser en quelques secondes dans un double de l'île qu'il a déjà arpenté virtuellement. Sauf que visiblement, cette autre version de l'île est bien différente: il y a une sorte de végétation digitale, vivante, intrigante, à même les flancs de l'île.

En zoomant plus près de ces formes colorées, des étiquettes sortent de la végétation, avec des phrases courtes parlant toutes de la période de la colonisation de l'île, il y a 150 ans.

Il clique sur un titre qui indique: « L'arrivée du Suisse ». Rendu curieux, il découvre, à travers une interview d'un descendant de ce baron Suisse, que cette île a été le théâtre de multiples tentatives de colonisation. Toutes vouées à l'échec, elles ont contribué à l'essor de quelques activités commerciales actuelles de l'île - et à la perturbation irréparable de l'écosystème naturel...

En revenant à la carte 3D de l'Île Invisible, il découvre qu'il y a une multitude d'images de l'époque qui sont « plantées » dans la masse de cette île. Ces images sont disposées en courtes séquences, agrémentées par des commentaires qui donnent des informations de contexte.

Carlos découvre alors petit à petit le destin de cet homme singulier, Alfred Von Rodt, à travers des échanges épistolaires qu'il a entretenus avec sa famille Suisse.

Cette histoire de migration et d'aventure lui plaît bien: il envoie à des amis chiliens le lien vers l'histoire du Suisse.

Scénarios d'usages

Michael, graphiste freelance

Michael travaille depuis plus de 10 ans comme indépendant dans le domaine du graphisme et du design. Intéressé par les expériences originales sur le web, curieux de ce que l'on peut faire avec le numérique, il maintient une veille sur les projets de nouvelles écritures.

C'est par le biais d'un lien partagé sur le fil Facebook d'un ami que Michael arrive sur le site de l'Île Invisible. Ayant l'habitude de regarder des projets web, il met l'image en plein écran sur son ordinateur portable, et ajuste les écouteurs sur ses oreilles.

Il se laisse porter par le mouvement en avant vers l'île, accompagné par l'ambiance mélodique, atmosphérique. En manipulant l'île à travers son trackpad, il influence le mouvement en avant et déclenche l'apparition (et la disparition) d'étiquettes informatives, arrimées sur les flancs de l'île. Sur une partie de l'île qui semble bien sauvage, une étiquette propose de découvrir l'île par les airs, en prenant la perspective d'un oiseau. Il clique sur la vignette.

L'île en 3D fait place à un lecteur vidéo en mode CinémaScope, laissant le haut et le bas de l'image avec une barre noire. En activant la lecture, une bulle de couleur se glisse sur une ligne dans la barre noire du haut; et dans le bas, une phrase s'affiche: « Il est 7 heures du matin, un jour de janvier. Difficile de dire en quelle année, parce qu'il n'y a pas de traces humaines... ».

Le paysage est aride, minéral, comme la carapace énorme d'un animal d'une autre époque. Sur ce dos bosselé, aux multiples rainures et crevasses, une végétation immobile s'est incrustée, petit à petit. L'ambiance sonore est cristalline, avec une présence mélodique dans les basses, qui laisse suggérer une respiration sourde, par vagues...

Le mouvement aérien s'approche de la végétation, jusqu'à s'y perdre un peu: des nuances de vert partout, avec juste dans le haut de l'image, le bleu tacheté en blanc du ciel. La musique complète avec un calme mélancolique.

L'impression d'être sur une autre planète, la sensation d'être sous l'eau, dans une autre dimension...

Michael se laisse porter par les mouvements lents de la caméra, découvrant encore d'autres recoins sauvages et bruts, jusqu'à ce qu'un message en fin de vidéo lui propose de passer du côté de l'Île Invisible, pour plonger dans la mémoire de l'île... Intrigué, il clique.

Il se retrouve devant un écran noir, à partir duquel émerge la masse sombre de l'île, accompagnée par un son sous marin, à la rythmique liquide. Les flancs de l'île font pousser en accéléré des filaments torsadés, dont les couleurs et les formes laissent penser à une végétation d'un nouveau type, proche d'un rhizome géant qui couvre de manière plus ou moins dense une grande partie de l'île. Chaque filament a un point de départ et un point d'arrivée, ce qui fait aussi penser à un réseau de métro très dense, avec des croisements de lignes... Lorsque Michael zoome en avant, des étiquettes s'affichent sur les filaments les plus proches, indiquant à chaque fois une amorce d'histoire. Michael clique sur l'étiquette qui dit: « L'ornithologue et la nuit ».

S'ouvre alors le player vidéo, avec une séquence qui dresse le portrait de Jimmy von Rodt, campé de nuit sur le rivage, sous la lumière jaune d'un éclairage public. Jimmy compte les oiseaux retournant nicher sur l'île, avec un appareillage scientifique quelque peu désuet.

Les cris des oiseaux qui passent dans le ciel sombre ressemblent à ce que Michael a déjà entendu dans la bande son des vidéos de survol... une mélodie cristalline, ponctuelle et qui se répond comme par écho.

Il aime bien cette séquence, mystérieuse tout en étant très réaliste et informative. Il s'agit en l'occurrence d'une playlist sauvée par un visiteur précédent, qui a laissé un court message: « Combien de temps encore pourrions-nous entendre les cris de ces oiseaux, vu que leur espace de vie est menacé par les chats de l'île ? ». Sous ce message, des capsules avec des mots ou de courtes phrases agissent comme des hashtags en relation avec cette petite histoire.

Michael a la possibilité de partager cette séquence, ou de cliquer sur une des capsules...

Scénarios d'usages

Maria, habitante de San Juan Batista

Maria habite avec sa famille depuis plus de 10 ans sur l'île Robinson Crusoe. Elle s'occupe d'un bout de terrain communautaire, où elle plante des légumes de manière à avoir des aliments frais, complémentaires à la nourriture amenée en bateau. Elle a entendu parler du site web de l'Île Invisible lors d'une réunion de village au Restaurant Baron von Rodt, le seul restaurant de San Juan Batista.

Lorsqu'elle découvre les séquences qui dressent le portrait de la vie sur l'île, elle regarde les vidéos avec intérêt: elle a l'impression de découvrir une autre facette des habitants qu'elle côtoie au quotidien. Après plusieurs visites sur le site, elle a pu découvrir des aspects inconnus de son île, notamment la partie historique liée au Baron von Rodt et les vidéos qui portent sur la réserve naturelle.

Maria n'a qu'un smartphone pour accéder à Internet, et c'est avec cet outil qu'elle communique avec le monde. Comme son quotidien est assez solitaire, elle a besoin de partager et de communiquer au delà de ses proches ce qu'elle vit, ses joies et ses peines. Elle utilise habituellement Facebook, Instagram ou WhatsApp pour entrer en relation avec ses ami.es lointain.es, mais comme avec ce site web elle est « chez elle », elle est heureuse de découvrir qu'il est possible de publier des petites histoires à partir de son propre contexte de vie.

Après s'être créée un identifiant sur le site web de l'Île Invisible, elle peut ajouter des images et des petits textes, en relation avec des contenus déjà existants: comme des commentaires, des ajouts visuels, une extension vivante de la mémoire de son île.

Elle prend des photographies de son travail de défrichage des ronces de mûrier, qui n'arrêtent pas de grignoter sur les terres maraîchères et les bois. Ayant vu les vidéos sur la lutte contre les plantes invasives, elle se dit qu'il faut compléter avec des images plus précises et explicatives sur son action.

De manière intuitive, elle ajoute ses images, enrichies avec un court texte explicatif, qu'elle localise sur l'endroit de l'île où elle a pris les photographies. Au moment de publier, le formulaire lui propose de sélectionner des mot-clé en relation avec ses contenus - elle en choisit quelques uns, dont « Plantes endémiques ».

Maria partage sa petite histoire via WhatsApp, en se disant que ses ami.es vont pouvoir découvrir d'autres vidéos sur son quotidien, regroupés par les mots-clé qu'elle a sélectionnés.

Quelques temps plus tard, elle est surprise et flattée de voir que ses images ont été partagées par quelqu'un qu'elle ne connaît pas, Caroline, qui lui a en plus adressé un court message de soutien.



BARON DE ROOT
CABAÑAS & RESTAURANT

Propositions de valeur

Prendre le temps

La promesse principale de notre projet, sensorielle et immersive, est de faire vivre au spectateur **une expérience de voyage virtuel à travers la mémoire audiovisuelle d'une île**. À l'écart des turbulences du monde, on peut y découvrir des histoires sur notre rapport ambivalent à la nature, sur notre désir ambigu de faire communauté, ou simplement aller pêcher des ambiances de pierre et de mer pour nourrir nos envies d'ailleurs. Sa propre solitude face à son écran pourrait alors être transformée par la fascination brute qu'exerce cette île dans **un état de contemplation**.

Un état contemplatif que l'on pourrait associer à ce qu'a pu vivre Robinson, seul sur son île, partout face à l'immensité de la mer autour de lui. Avec ce qui lui restait: ses souvenirs, ses projections, son imaginaire. Avec ce qu'il pouvait faire: lire et écouter ce que raconte la nature, pour tenter d'établir un dialogue entre sa mémoire d'humain et l'ingéniosité infinie de la nature, qui alternativement le nourrit puis le meurtrit. Avec simultanément comme cadeau et fardeau, le temps qu'il avait, à satiété. Pour contempler, justement. Contempler l'absurdité de sa propre civilisation, sa condition humaine ? La sérénité et la brutalité des vagues ?

Cet état de contemplation désirable et vertigineux est proche de ce que l'on peut vivre en s'abandonnant dans son siège de cinéma, la petite île au milieu du flot d'images dans la salle obscure, dont on aimerait bien parfois qu'elles nous emportent. Tout en se cramponnant bien fort à son siège...

Cet état de contemplation, ce temps que l'on s'octroie sans autre forme d'attente, c'est ce que nous désirons offrir avec ce projet numérique au visiteur de passage sur l'Île Invisible.

Cette Île Invisible héberge la mémoire vivante d'une île bien réelle, un peu comme le grenier dans lequel on stocke les archives familiales, un peu comme la soute servant à conserver de quoi se nourrir lors de grandes traversées, un peu comme les organes cachés d'un corps vivant.

On le pressent: cette mémoire est vitale, même si l'on peut toujours essayer de survivre sans elle, parce qu'il y a toujours plus urgent et important, avant. Cependant, la survie n'est pas un état qui peut durer éternellement. Robinson l'a bien compris, lui qui a aussi, en son temps et avec les outils de l'époque, créé sa propre Île Invisible, comme un théâtre d'ombre de désirs et de peurs, reflets de son propre héritage culturel. En faisant travailler son imagination, il a ainsi pu étendre le périmètre réduit de son île pour embrasser, de plus en plus longuement et pleinement, la complexité de l'humain.

Nous aimerions amener le spectateur - visiteur, devenant un Robinson Crusoe numérique par touches successives et au fur et à mesure de ses interactions, dans un état proche de cette qualité d'immersion propre au cinéma contemplatif, transposé sur le web. De pouvoir prendre le temps...

On sait que le web est un océan agité et sans fond, où la foison de contenus promis derrière le prochain clic n'est pas propice à ce lâcher prise, qui est lui-même le préambule pour pouvoir vivre des émotions plus profondes.

L'envie avec ce projet, c'est d'amener notre Robinson Crusoe numérique au plus proche d'une qualité d'attention qui puisse lui faire vivre cet abandon actif, où ce qu'il peut découvrir n'est pas jugé à l'aune d'une réception diligente d'informations ou mesuré à l'échelle d'une viralité éphémère, mais accueilli avec simplicité et évidence. Comme on peut regarder une plante pousser dans son milieu naturel.

Avec un calme contemplatif...

Propositions de valeur

Pouvoir se donner le temps

Comment produire cet état de contemplation ?

Voici nos pistes de réflexion et de travail:

- Par une communication adéquate en amont et autour du projet, qui donne le ton de la promesse: avec des images poétiques et fortes, des textes compacts à la façon de haïkus. Avec des courtes séquences qui mettent en avant les thématiques abordées dans le projet, laissant transparaître leur traitement immersif original.
- Par une mise en route de l'expérience qui est calme, mystérieuse, accueillante, planante, bienveillante.
- Par un choix de contenus et un montage qui fait la part belle à des séquences immersives, proches de la vie quotidienne avec ses rythmes lents et intriqués. Voir la liste des contenus en annexe.
- Grâce aux partis pris esthétiques de Stéphane Goël, qui a laissé flotter sa caméra en mode CinémaScope sur les flancs de l'île, et posé un regard attentif et calme sur les insulaires.
- Par des mises en relations qui stimulent l'imaginaire, sans stresser notre besoin de compréhension, par touches associatives. Voir la page suivante pour le fonctionnement de ces mises en relation.
- Par un rythme et des durées qui privilégient des temps longs, soutenus par une densité d'ambiances sonores entremêlées avec une musique cinématique.
- Par des textes à la tonalité poétique, au phrasé ouvert, aux impulsions évocatrices.
- Par l'usage de symboles, de références et de situations qui s'élaborent à partir de l'imaginaire collectif entourant le récit de Defoe (puiser dans la production des « Robinsonnades »).
- Par un design d'interaction qui reste discret, non invasif et qui s'adapte de manière « organique » aux différentes étapes du voyage.

Même si la perception dominante des usages numériques contemporains met surtout en avant la fragmentation d'une attention individuelle réduite en peau de chagrin, influencée par des algorithmes aux fondations toxiques, nous aimons penser que l'Humain a fondamentalement besoin de se donner du temps.

Si nous arrivons à créer des conditions favorables, à travers les diverses pistes esquissées ci-contre et les concepts d'usage développés dans les pages qui précèdent, nous sommes convaincus que les visiteurs de passage sur notre île virtuelle vont être capables de prendre ce temps, pour vivre un moment de contemplation.

Cette condition - prendre le temps - nous semble indispensable pour commencer à pouvoir espérer trouver ce qui pourrait ressembler à une oeuvre artistique réalisée avec le médium informatique.

Pour ce qu'il est, avec ses potentialités et ses limites propres, et non pas en reprenant telles quelles les recettes héritées des autres formes artistiques.

Propositions de valeur

La mise en relation comme mine d'or

La seconde promesse, non moins importante, est d'ordre conceptuelle et philosophique. Elle est fondée sur l'hypothèse que la mise en relation dynamique (provoquée par l'utilisateur) entre contenus produit des associations d'idées qui peuvent générer un intérêt complémentaire à la valeur des contenus pris pour eux-mêmes. Surtout quand ceux-ci existent en surabondance, comme c'est devenu le cas dans notre monde digital.

Cette hypothèse s'appuie également sur notre choix de mettre l'utilisateur.trice au centre du dispositif - et non plus l'auteur, comme c'est encore majoritairement le cas dans les formes artistiques basées sur un objet que l'on veut / doit maîtriser, même lorsque celui-ci intègre une certaine interactivité.

En effet, l'objectif de notre projet est de se rapprocher le plus possible d'un usage artistique « natif » du médium informatique - c'est-à-dire au plus proche de la spécificité de ce médium.

Qui est, en simplifiant à l'extrême: du calcul, en réseau.

Pour ce faire, nous devons faire attention de ne pas transposer les réflexes hérités du cinéma en les copiant sur Internet, que ce soit au niveau méthodologique ou en reprenant à l'identique ses critères artistiques.

Par exemple, autant le *final cut* concernant le montage d'un film est indispensable pour le bon fonctionnement du Cinéma (sinon il n'y aurait pas d'oeuvre à monétiser), autant cette maîtrise absolue qui ferme l'objet sur lui-même passe à côté du potentiel de l'informatique (calculer, de manière interconnectée). Se limiter à la publication d'objets fermés va encore aggraver le découplage des médias historiques avec les usages numériques, qui sont essentiellement propulsés par le flux vivant et conversationnel qui façonne notre expérience avec les contenus sur nos écrans.

Alors: comment protéger la cohérence narrative de notre projet artistique, tout en offrant une liberté de navigation individuelle, propre au web ?

Pour répondre à ce questionnement, nous allons appliquer à ce projet les enseignements tirés de nos réalisations de ces dix dernières années.

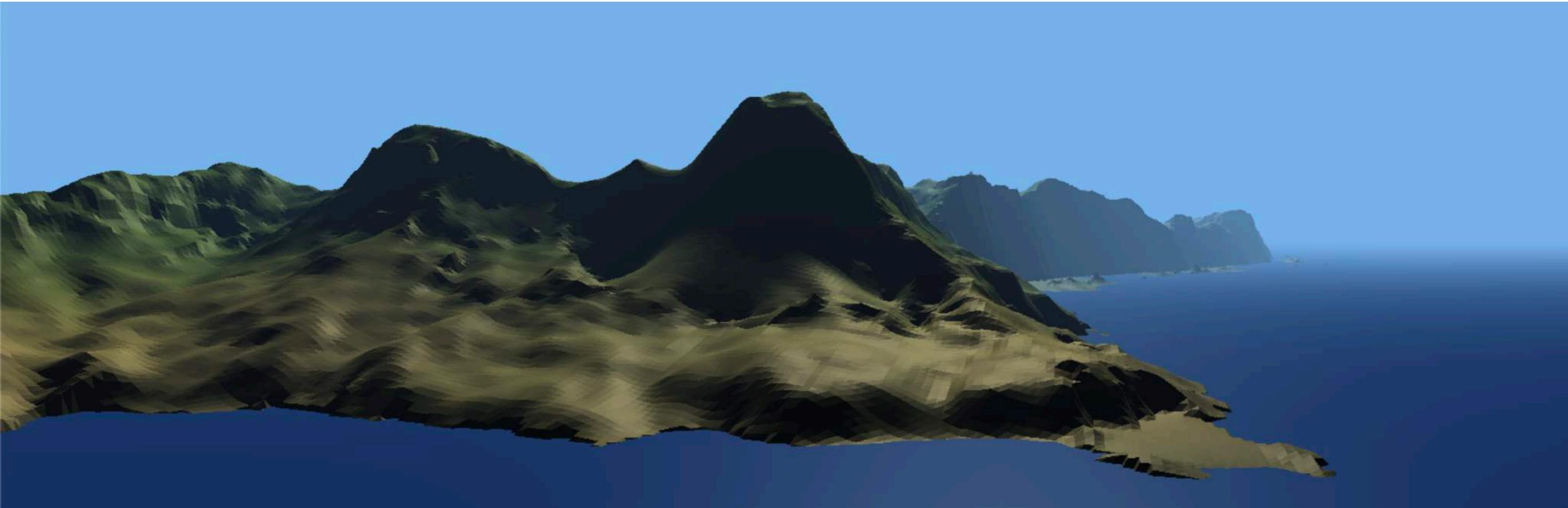
Voici en substance quelques principes de notre concept de « narration combinatoire » dont il sera question en [page 33](#):

- **L'importance des mots.** Nous allons décrire tous les éléments constitutifs du projet (vidéos, audio, textes, éléments 3D, etc) avec des mots clé. Ces labels serviront à qualifier ces éléments avec une dimension objective et factuelle (quoi, quand, où, etc), tout en développant particulièrement la dimension subjective et interprétative (les thématiques et les enjeux). Ces mots seront exposés dans l'interface utilisateur et accompagneront l'expérience narrative comme des aimants chargés de sens, tout en permettant au visiteur d'effectuer des choix de navigation.
- **Expliciter les associations.** Ces mots qualificatifs vont aussi donner des indications sur la logique sous jacente à ces mises en relation entre contenus; en réalité, c'est même le mot qui crée la relation. L'enjeu n'est pas seulement de garantir une logique facilement compréhensible (ce qui est le propre des labels objectifs) mais aussi de stimuler l'imaginaire du visiteur (ce qui est le rôle des labels subjectifs). In fine, l'objectif est de pouvoir expliciter la mécanique des mises en relation, tout en permettant au visiteur de profiter de cette structuration pour devenir potentiellement partie prenante active de son propre voyage à travers les contenus proposés.
- **Valoriser les traces.** Chaque voyage à travers cette mémoire partagée va laisser une trace: la playlist de contenus visionnés. C'est donc très concrètement l'expérience unique de chaque visiteur qui va constituer le coeur du projet de l'Île Invisible: l'expression virtuelle de la mémoire des actions humaines est bien moins problématique que les actions elles-mêmes. Au contraire: pouvoir accéder à cette mémoire vivante pourrait même influencer les prochaines actions... Tel est en tout cas le voeu de ce projet.



Structure et forme

Simulation synthétique



Voici un rendu provisoire de l'île Invisible, comme prototype expérimental. Nous avons pu créer un modèle 3D de l'île Robinson Crusoé, qui se manipule dans le navigateur comme un objet 3D. Le rendu esthétique actuel est généré à partir d'une image aérienne de l'île. Nous allons travailler sur la définition (échelle du maillage), l'esthétique (voir la page suivante pour les inspirations) et la « prise en main » (interagir avec l'île). Il manque encore les éléments interactifs (les contenus géolocalisés, vidéos et images). L'île sera en quelque sorte l'interface de sélection de l'expérience narrative basée sur le flux organique de vidéos...

Structure et forme

Direction artistique et esthétique

Voici quelques exemples d'estampes japonaises qui vont nous servir d'inspiration pour définir:

- **Le design de l'interface.** Les éléments d'interaction, les textes...
- **L'esthétique de la carte 3D.** Pour un aspect plus organique, plus analogique que digital...



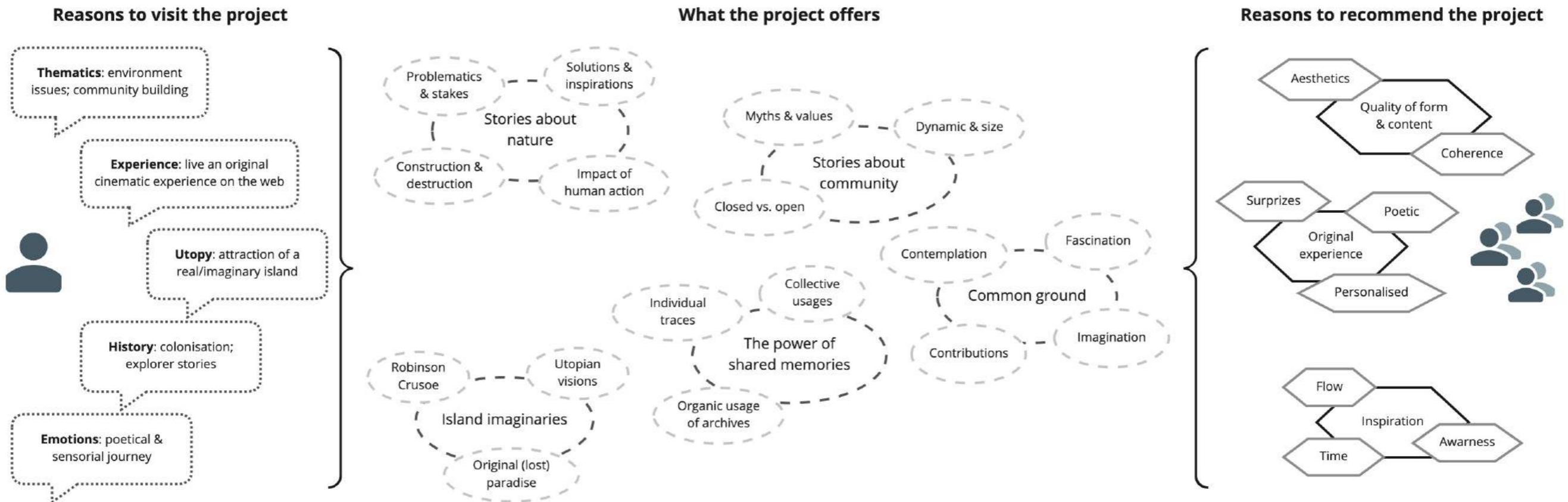
The fifty-stree stages of Tokaido, de Hiroshige (1833)



Structure et forme

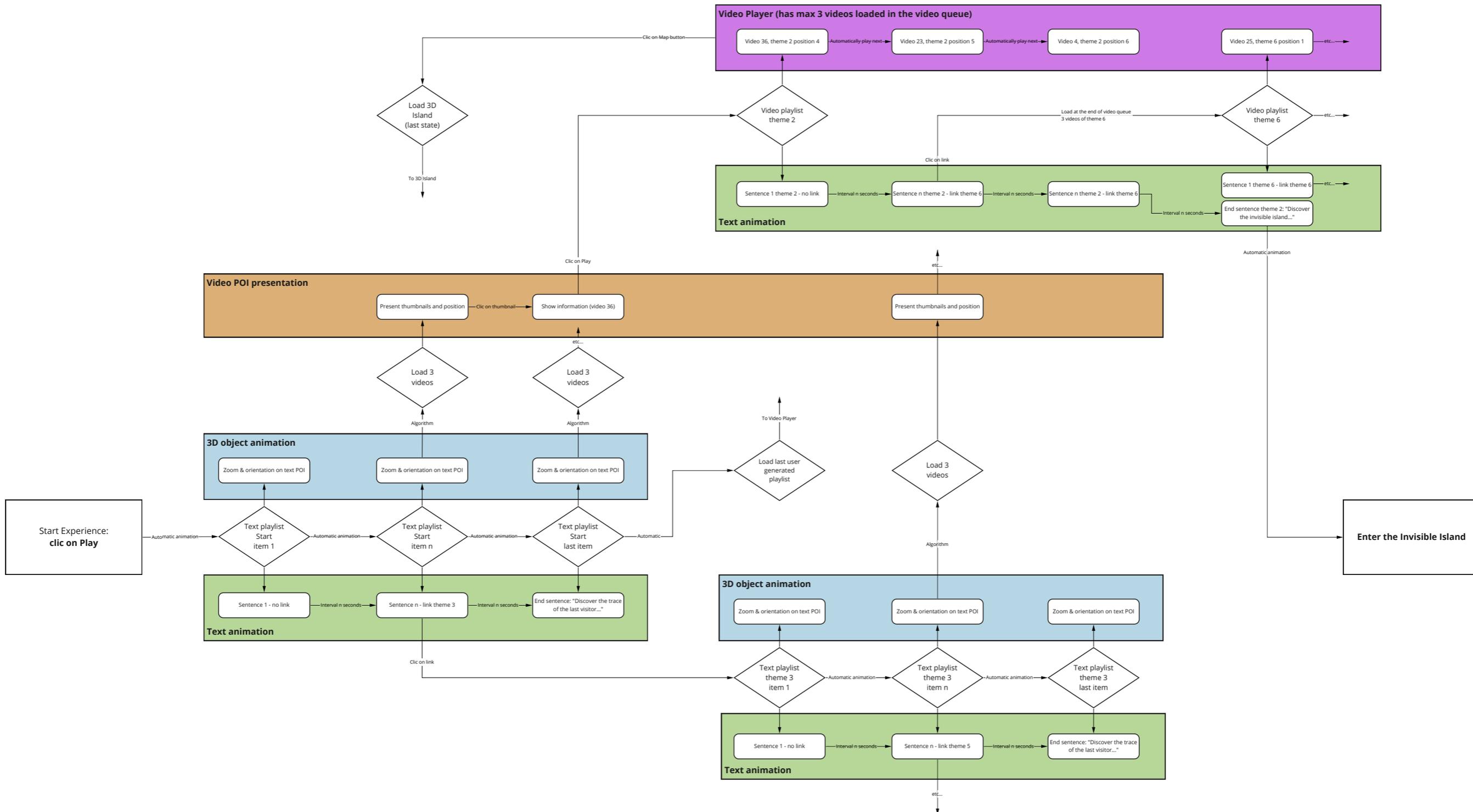
Les chemins vers le projet

Ce schéma se place du point de vue d'un.e utilisateur.trice: pourquoi venir visiter le projet; qu'est-ce que le projet peut offrir et quelles seraient les raisons de recommander / partager / revenir sur le projet ?



Structure et forme

La mécanique d'usage

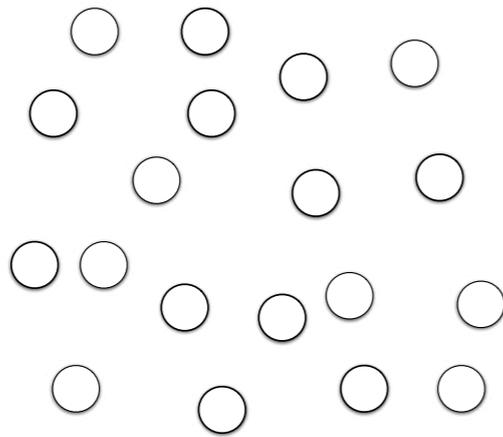


Structure et forme

La narration combinatoire

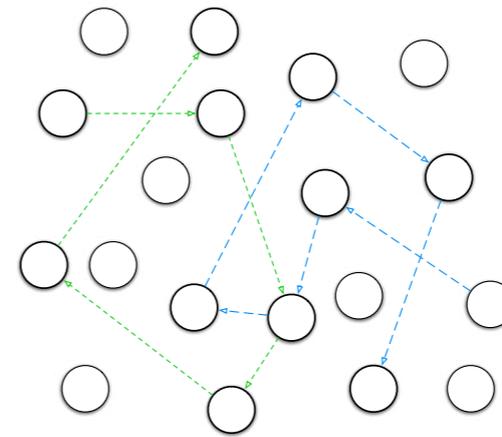
Pour plus de détails, voir la présentation en ligne <https://fr.slideshare.net/ulrfis/narration-combinatoire>

Narration combinatoire ?



Toute narration se **construit** à partir de contenus qui préexistent.
Toute narration **connecte** des contenus.
Mais pas toute narration **combine** des contenus dynamiquement.

Narration combinatoire: une **histoire de chemins**



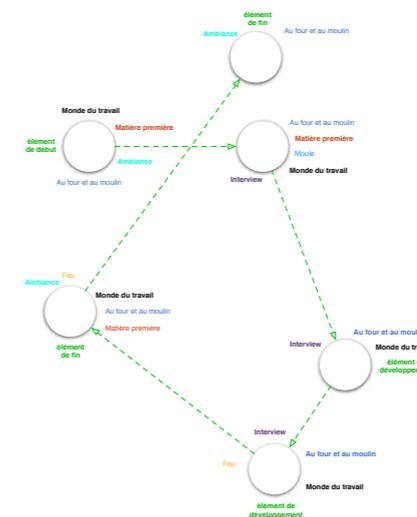
Une narration combinatoire est un **chemin particulier** à travers un **ensemble structuré de contenus** (une base de données, la mémoire d'un projet).
Chemin faisant, les **contenus se combinent dynamiquement** les uns aux autres pour **générer une histoire unique**.

Narration combinatoire: avec des **mots** !



Les contenus sont **connectables** à travers des mots descripteurs: **des métadonnées** (**objectives**: qui, quoi, quand, où,... et **subjectives**: comment, pourquoi, ...)

Narration combinatoire: avec des **mots** !



Ces métadonnées peuvent rester **cachés à l'utilisateur** (il verra une suite de plans) ou ils peuvent être utilisés comme **moyen de navigation** (filtrage).

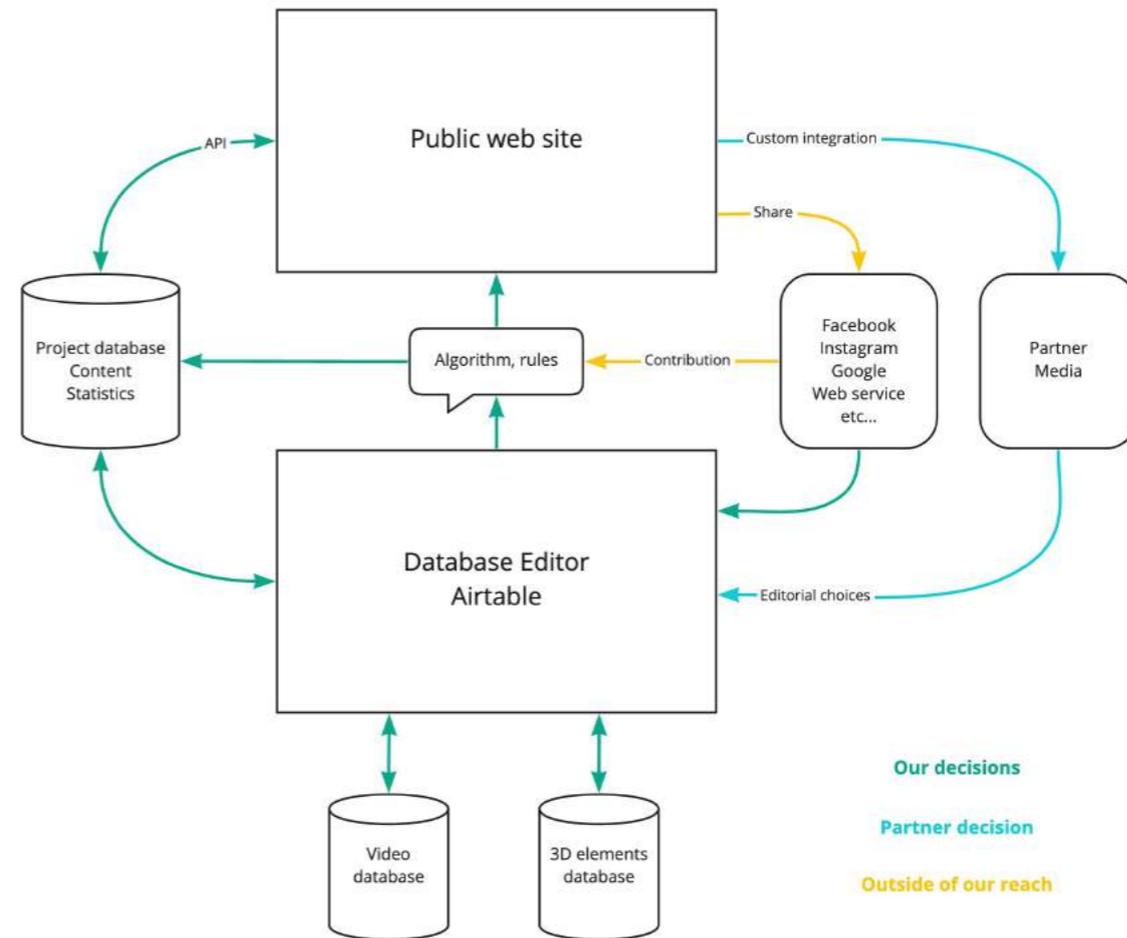
Architecture technique

La mécanique logicielle

Ce schéma présente l'architecture technique du dispositif logiciel de notre projet.

En plus que de visualiser notre mécanique interne, il présente notre manière d'intégrer et de gérer les flux de contenus externes (les contributions des utilisateurs.trices - en jaune) et surtout, il présente la manière de permettre à des partenaires choisis de pouvoir intégrer une vue personnalisée d'une playlist de vidéos au sein de leur propre site web (via des choix éditoriaux personnalisés, à définir sur Airtable - en bleu).

Cette vue personnalisée est composée par notre player vidéo interactif, intégrable très facilement dans une page web via un petit bout de code. Le player vidéo fonctionnera sans l'accès à la carte de l'île et sans le menu, en proposant l'expérience de navigation via les labels dans les textes. Il y aura aussi un bouton pour découvrir le site web de l'Île Invisible...



Le flux de travail

Ce tableau présente les diverses étapes de travail dans le *back-office* et les fonctionnalités spécifiques à implémenter pour garantir le bon fonctionnement du projet.

Nous allons utiliser l'application web [Airtable](#) comme outil d'édition, en l'adaptant à nos besoins. Ce choix est motivé par notre expérience positive avec cet outil (nous avons réalisé plusieurs projets avec Airtable comme *back-office*) et par le fait que nous pouvons ainsi allouer un maximum de ressources dans les développements spécifiques de ce projet, sans devoir « réinventer la roue ».

Cet outil collaboratif, simple à utiliser, sera très utile également pour les partenaires qui voudront générer leurs propres vues personnalisées (voir [page 40](#)).

Workflow

Add content	Edit content	Publish	Enhance
Video	Add labels	Test	Add new content
Sentence	Add relation	Monitor	Refine parameters
Image	Add localisation	Moderate	Look & design
Sound	Add description		
	Add condition		

Features

Editorial	Collaboration	Usages
Visualise relations	Add collaborators	Statistics
Batch edit	Team work	Moderate



Équipe

Présentation de l'équipe

[Ulrich Fischer](#) (Suisse) est le concepteur du projet. Après une formation de cinéma à l'ESAV (actuellement la HEAD), il a réalisé des films, des installations et des performances. Il développe depuis 2008 des projets vidéos interactifs.

Il est responsable des aspects conceptuels, stratégiques et de la cohérence artistique et narrative du projet. Il va réaliser les vidéos complémentaires au rushes de Stéphane Goël et écrire, en collaboration avec Lolvé Tillmanns, les textes qui seront affichées de manière générative en relation avec les vidéos. Il réalisera la postproduction image des séquences vidéo, ayant plus de 10 ans d'expérience d'étalonneur à son actif.

Il est le fondateur et dirigeant de la société Memoways.

[Dan Wechsler](#) (Suisse) est le producteur.

Il s'occupe de la production, avec un focus particulier sur la pérennisation et la transposabilité du projet (recherche de partenaires, diffusion etc). Il est partenaire de longue date de Memoways (voir [page suivante](#)).

[Nicolas Goy](#) (Suisse) est développeur et co-fondateur de Memoways.

Il est en charge de la base de données, de l'adaptation du back-office utilisant l'application Airtable, des algorithmes et du player vidéo. Il supervise tous les chantiers techniques du projet.

[David Hodgetts](#) (Suisse) est le développeur en charge de la modélisation 3D de l'île et de son interactivité. David a collaboré dernièrement avec nous sur les projets « Lignes de désir » et eyeWander ».

[Dimitri Delcourt](#) (Suisse) et [Sophie Czich](#) (Suisse).

Ce duo de graphistes définit la charte graphique du projet, le design de l'interface et en collaboration avec les développeurs, les éléments d'expérience utilisateur. Dimitri a réalisé le design de « Walking the Edit ».

[Lolvé Tillmanns](#) (Suisse) est une auteure à la production prolifique, avec 8 romans et nouvelles publiés dès 2014. Sa capacité d'alterner les styles littéraires et sa curiosité d'expérimenter des formes créatives intégrant l'écriture en font une collaboratrice idéale pour notre projet.

[Adrien Kessler](#) (Suisse) est un musicien et technicien audio; il sera en charge de la postproduction de la « dimension » audio du projet. Cela implique le mixage et le sound design pour les capsules vidéo ainsi que la création de fichiers audio ambiance qui seront joués en relation avec des mots clé actifs. Adrien a collaboré avec Ulrich Fischer à plusieurs reprises, notamment sur son film de diplôme en 2000.

[Ana Acosta](#) (Suisse).

Ana Acosta est une monteuse expérimentée, de langue maternelle espagnole; elle va produire les capsules parlées en espagnol.

Pour la bande son, une dimension très importante du projet, nous allons travailler avec la musicienne Suisse [Sara Oswald](#), qui a signé les morceaux de musique pour le film « Insulaire » et qui connaît bien le projet. Les morceaux déjà produits vont être complétés par des nouveaux morceaux, créés spécifiquement pour notre projet.

[Anne Golaz](#) (Suisse) est une photographe qui a accompagné l'équipe de tournage, pour réaliser un travail photographique à part entière (certaines images de ce dossier sont issues de ce travail). Nous aimerions bien intégrer quelques images de Anne Golaz dans l'expérience de découverte de l'île, sous une forme qui reste encore à définir.

Aucun(e)s des collaboratrices ou collaborateurs ne sont affilié(e)s à des diffuseurs TV, des entreprises médiatiques ou des institutions de formation de base ou de formation continue.

La grande majorité a un statut d'indépendant.

Partenariat avec Memoways

L'alliance entre les deux sociétés

Ce projet est réalisable grâce à l'alliance entre deux sociétés actives dans l'écosystème audio-visuel genevois, Bord Cadre films et Memoways. L'enjeu ici étant de relier artistiquement le Cinéma et Internet...

[Memoways](#) a publié ces dernières années plusieurs applications mobiles, qui proposent toutes des expériences interactives avec de la vidéo ([Walking the Edit](#), [Memowalk](#), [Mémoire Vive](#), [Art Sans RDV](#), [Loretan](#)). Memoways a également réalisé des projets web basés sur une navigation immersive dans un flux structuré de vidéos (un [prototype de valorisation des archives de la RTS](#), le [projet VR eyeWander](#)) et développé des applications d'éditorialisation vidéo ([application OSX Tansa](#) et l'[application web Kura](#), qui génère des portails vidéos personnalisés).

Fondée en 2011 par Ulrich Fischer et Nicolas Goy, Memoways a engrangé à travers à tous ces projets une solide expérience dans le développement logiciel, principalement dans le domaine du *storytelling* vidéo (mobilité, interactivité et expérience personnalisée).

Forte de cette expertise, qui est basée sur un savoir-faire technique pointu et une vision originale de la « narration combinatoire » (les récits ne sont plus figés, car basés sur des éléments combinables entre eux), Memoways peut apporter des réponses originales et pérennes face aux deux principaux défis d'un tel projet: l'enjeu de la **qualité et solidité du code informatique**, couplé à l'importance de la **promesse d'usage novatrice**.

Avec en ligne de mire, une **expérience cinématographique** faisant la part belle à une immersion sensorielle et narrative, qui est la marque de fabrique de Bord Cadre films.

Pour donner une idée proche de l'expérience utilisateur que nous visons (fluidité de la navigation, interactions animées), vous pouvez tester le prototype de player vidéo que Memoways a développé en 2014-15 pour valoriser les archives de la RTS: <http://dev.memoways.com/rts/>

Les mots clé des vidéos permettent de mettre à jour la liste de lecture en parallèle de la lecture vidéo, et en scrollant vers le bas, il est possible de filtrer de manière ludique les vidéos et d'accéder à des chapitres spécifiques des vidéos.

Ce prototype propose « juste » des fonctions de filtrage, mais pas de constitution de *playlist* ni de parcours interactif personnalisé sur le concept de la narration combinatoire.

Pour découvrir un projet qui s'approche de ce concept schématisé en [page 33](#), nous vous conseillons de regarder quelques films générés à travers une déambulation, grâce à une application smartphone développée par Memoways entre 2008 et 2013: <https://walking-the-edit.net/fr/>

C'est ce projet qui s'approche le plus de l'expérience interactive et personnalisée que nous visons, mais sur un mode plus maîtrisé et cohérent, vu que la sélection de la prochaine vidéo repose sur un choix conscient et dans un contexte d'usage précis, et non sur l'arbitraire surprenant d'un parcours urbain transposé en montage en temps réel par un algorithme...

Publics et partenaires

Les publics spécifiques que nous pensons pouvoir atteindre dans un premier temps avec notre projet sont:

- **Public de festivals** (cinéma documentaire, arts électroniques, projets numériques). Nous souhaitons assurer la meilleure circulation festivalière possible pour notre projet, et serons particulièrement attentifs à notre première mondiale. Nous sommes en contact régulier avec de nombreux festivals internationaux susceptibles de s'intéresser à notre projet. (Visions du Réel, Locarno, Venise, South by Southwest, Tribeca, ...).
- **Public des partenaires**, touché par les thématiques et / ou le traitement formel original de ces thématiques. Voir ci-contre.
- **Participants de conférences** (numérique, technologie, écologie). En extrapolant à partir de ce qu'Ulrich Fischer fait déjà depuis des années, il nous semble réalisable de pouvoir présenter le projet dans une dizaine de conférences (en tant que conférencier et / ou exposant).
- **Étudiantes et étudiants** (écoles d'art et de design, développement logiciel, développement durable, etc). Ulrich Fischer intervient régulièrement dans plusieurs écoles publiques et privées: en dehors de la possibilité d'y présenter le projet, nous souhaitons organiser des workshops pour faire travailler les élèves sur les nouvelles méthodologies d'éditorialisation de contenus pour le web, et ainsi transmettre notre expertise.
- **Les habitants de l'île Robinson Crusoe**. Nous souhaitons impliquer les habitants de l'île, en leur donnant une place de contributeurs de nouveaux contenus. Ulrich Fischer va profiter de son voyage sur l'île durant l'hiver 2020-21 pour impliquer des habitant.es intéressé.es, en profitant du réseau construit par Stéphane Goël.

La présentation du projet dans ces divers cadres va nous apporter une visibilité (articles de presse, blogs, bouche à oreille, réseaux sociaux etc), ce qui nous permettra dans la foulée d'atteindre un public plus large, non spécialisé.

Ce travail de relai, d'amplification et d'accompagnement sera réalisé par la personne en charge du *Community Management*.

Nous sommes bien conscients qu'il ne va pas être facile de pouvoir atteindre des publics plus diversifiés, en dehors des « niches » listées ci-contre.

Comme nous n'avons pas non plus accès à un budget de marketing qui pourrait palier à ces difficultés, nous avons développé un concept technico-stratégique (schématisé en [page 40](#)), qui permettra à des partenaires choisis de proposer à leur audience une expérience vidéo personnalisée, sur des thématiques qu'ils traitent dans leurs propres activités.

Et ainsi toucher des publics plus larges, en leur offrant une expérience vidéo originale, qui se démarque de la concurrence...

Voici les pistes de partenariats sur lesquelles nous travaillons déjà:

- Le projet ayant des thématiques dans l'air du temps (écologie, vivre ensemble, etc), nous allons **constituer des partenariats avec des médias** en leur permettant de créer très simplement un traitement multimédia interactif et original de ces thématiques - comme ils le font déjà avec des visualisations de données ou des petites animations interactives. Nous avons des relations de confiance avec des responsables de quelques médias importants (Le Temps, Le Monde et des pure player Internet suisses et européens), ce qui facilitera la mise en place d'un partenariat.
- Nous sommes également en discussion avec Steven Artels de l'Unité Documentaire de la RTS, qui nous a déjà **assuré son intérêt de soutenir le projet** (co-production ou pré-achat, cf. le plan de financement), en relation également avec la diffusion télévisuelle du film « Insulaire ».
- Nous allons également proposer à des associations, fondations et autres structures actives dans les thématiques traitées de pouvoir **générer des expériences vidéo personnalisées sur base de notre projet**, en complémentarité avec leur propre discours et mission.

Planning et fiche technique

Pour mener à bien ce projet, nous avons établi le **planning** suivant:

1. **Recherche de fonds:** en cours, depuis fin 2019
2. **Mise en place prototype:** 2020
3. **Dérushage et montage des séquences vidéo:** été - automne 2020
4. **Voyage sur l'île Robinson Crusoe:** Ulrich Fischer ira début 2021 sur l'île pour réaliser les vidéos complémentaires et impliquer des habitants de l'île comme contributeurs pour la suite du projet
5. **Chantier design et développement logiciel:** été 2020 - printemps 2021
6. **Constitution de partenariats pour la diffusion:** Sur toute la période
7. **Écriture des textes:** hivers 2020 - printemps 2021
8. **Finalisation du montage des séquences vidéos:** printemps 2021
9. **Postproduction** (sous titrage) et **mixage des séquences:** printemps 2021
10. **Indexation des séquences vidéo** et **travail sur l'éditorial:** Continuuel
11. **Publication du projet et diffusion dans les festivals:** dès le printemps 2021

Fiche technique:

- Application web fonctionnant dans un navigateur récent, sur ordinateur / tablet / smartphone. Nécessite un accès Internet de bonne qualité (pour le streaming des vidéos, depuis la plateforme Vimeo).
- Format des vidéos: 2,39:1 (CinémaScope)
- Langue de l'interface: français. Langue parlée dans les vidéos: espagnol, sous titré français. Une traduction vers l'anglais, l'allemand et l'espagnol est prévue dans un deuxième temps.
- Envergure du projet: à ce stade nous estimons pouvoir confectionner entre 800 et 1000 capsules vidéo (entre 5 secondes et 2 minutes de durée chacune), pour une durée globale d'environ 3 à 4 heures de vidéo.
- Longueur des textes à rédiger: 12-18'000 mots.
- Morceaux de musique: 8-12 morceaux

Stratégie de diffusion digitale

Ce schéma est complémentaire au schéma du chemin utilisateur de la [page 32](#) et au schéma de l'architecture logicielle en [page 34](#).

Il présente la circulation des visiteurs, depuis les divers points d'entrée classiques et à partir des fonctionnalités de partage intégrées dans l'application web.

On peut voir le statut différent des sites web des partenaires, du fait qu'ils ont la possibilité d'intégrer une mini expérience personnalisée au sein de leur propre site web, à travers un player vidéo enrichi.

Cette expérience personnalisée se paramètre depuis Airtable (voir [page 34](#)), en définissant un certain nombre de variables (vidéos, thématiques, règles, labels etc). Le code d'intégration spécifique se générera depuis cet outil.

