INTERACTIVITE

Analyse comparative d'un produit off-line et on-line autour du film

LE PEUPLE MIGRATEUR

Julien DECOLLOGNE

DESS INI 2002

INTERACTIVITE

Analyse comparative d'un produit off-line et on-line autour du film

LE PEUPLE MIGRATEUR

Table des matières

Introduction.....5

Définition de l'interactivité.....7

Description de l'interactivité du DVD.....11

Description de l'interactivité du site Internet.....15

Comparaison de l'interactivité des deux produits.....17

Conclusion.....19

Bibliographie.....21

Webographie.....21

Annexes.....22

Introduction

Le but de cette étude est de décrire et comparer l'interactivité d'un produit off-line et d'un produit on-line sur un même thème. Pour ce faire, j'ai choisi d'analyser le DVD et le site du film documentaire : *Le peuple migrateur*. Dans ces pages, j'ai tenté de donner une définition de l'interactivité en rapport avec le thème traité en tenant compte du rôle de l'utilisateur. Ensuite j'ai élaboré une description de l'interactivité des deux produits. Enfin, j'ai effectué une comparaison de l'interactivité, présente dans chaque média, en fonction des données recueillies dans la description. Ceci permettra de voir si le support utilisé engendre des différences dans l'interactivité.

Définition de l'interactivité

Selon le Petit Larousse[1], l'interactivité c'est la faculté d'échange entre l'utilisateur d'un système informatique et la machine. Il y a donc mise en place d'un dialogue entre un ou plusieurs hommes et une machine. Selon l'office de la langue française[2], l'interactivité est la propriété d'un programme informatique qui permet à l'utilisateur d'interagir avec le système en modifiant le déroulement du contenu du programme. Selon cette définition, l'utilisateur semble avoir la possibilité d'interagir sur le déroulement du programme et non sur la réponse préprogrammée de l'ordinateur. Cela revient à dire que l'utilisateur à l'illusion de dialoguer avec la machine. Il ne s'agit bien là que d'une illusion puisqu'un produit interactif est programmé par ses concepteurs afin que les actions de l'utilisateur soit facilité dans sa démarche de recherche d'information. Cela montre en fin de compte qu'il ne s'agit pas d'un dialogue entre l'homme et la machine mais plutôt de la volonté des hommes à vouloir dialoguer entre eux par l'intermédiaire de la machine. Ce concept est également défendu par Max Giardina[3] qui précise que l'interactivité c'est une possibilité de communication instantanée entre deux ou plusieurs personnes, reliées ou non par une technologie, dans laquelle un ou plusieurs sens sont impliqués.

---

[1] Dictionnaire le *Petit Larousse*, 2002.
[2] Office québécois de la Langue Française http://www.olf.gouv.qc.ca, dans le *grand dictionnaire terminologique*, http://www.granddictionnaire.com, 2002.
[3] Max Giardina, *L'interactivité, le multimédia et l'apprentissage*, l'Harmattan, 1999.

Si l'on en croit Pierre-Marie Martin un des auteurs du Kafkaïens magazine[4], « la véritable interactivité n'existe que dans la non détermination ou dans le caractère fortuit des interactions qui modifient les déroulements des processus: l'interactivité réside dans la modification non prévue du déroulement d'un processus par un autre, et non pas dans la modification prévue et déterminée de ce déroulement ». Par là, l'auteur fait comprendre que l'interactivité n'existe pas puisqu'il y a toujours détermination, c'est-à-dire que les réponses des machines ont toutes été prédéterminées par l'homme.

Le rôle de l'acteur dans le produit varie en fonction des possibilités offertes par les concepteurs. Il doit manipuler et transformer les objets qui sont mis à sa disposition dans telle ou telle situation. Il est donc invité à s'impliquer activement dans le processus, c'est grâce à lui que le concept d'interactivité prend tout son sens.

Pour rendre accessible le contenu des produits interactifs, les concepteurs ont recourt à plusieurs types d'interactivité qui varie en fonction du niveau d'investissement qu'ils souhaitent voir naître chez leurs interlocuteurs.

Une étude de Vincent Mabillot[5], s'inspirant des théories de Jean-Pierre Balpe[6], décline trois principaux niveaux d'interactivité. Cette analyse s'appuie sur un classement des niveaux d'interactivité en fonction du type et du degré de réponse dans la relation de réciprocité entre l'homme et la machine. En outre, cette typologie s'appuie sur l'idée que l'interactivité sur Internet est un simple échange entre un homme et une machine, permettant à ce dernier d'être actif et d'être guidé intuitivement par celle-ci.

Le niveau 1, l'interactivité réflexe :
L'interactivité réflexe se résume à la fonction simple du bouton poussoir. Elle est le résultat d'un dispositif de navigation permettant d'accéder à l'information d'hyperlien en hyperlien. Deux utilisateurs peuvent emprunter le même chemin : son action est limitée. A une action succède une réponse. De ce point de vue, il n'y a à priori pas d'interactivité, puisqu'il n'y a qu'un système mécanique qui intervient entre l'utilisateur et la machine. Mais il y a

[4] Pierre-Marie Martin, *KaFkaïens n°4 - L'Interactivité* Novembre / Décembre / Janvier, 1997-98.
[5] Vincent Mabillot, *Les médiations interactives*, 1999
[6] Jean-Pierre Balpe, *Techniques avancées pour l'hypertexte*, Hermès, Paris,1996

interactivité à partir du moment où l'utilisateur est situé dans l'espace par la machine : par exemple, le système d'hypertexte permet de savoir quels liens ont été visités selon les propres choix de la personne.

Le niveau 2 : l'interactivité relative :
À un stade supérieur, l'action de l'utilisateur est interprétée par la machine qui, en fonction d'événements déterminés, va permettre de créer un système moins fermé. C'est à dire qu'à une action de l'utilisateur sont associées plusieurs réponses possibles. Ce type d'interactivité concerne essentiellement les jeux vidéo.

Le niveau 3, l'interactivité génératrice :
C'est la possibilité par le système de pouvoir analyser, comparer, mémoriser des choix effectués par l'utilisateur, afin de créer un processus évolutif, permettant une réponse de la machine unique et adaptée aux questions de l'utilisateur. Ce niveau est quelque peu utopique, le système étant presque supposé détenir une intelligence humaine.

Si l'on effectue un rapprochement entre cette classification et l'interaction que l'on peut trouver sur Internet, on s'aperçoit rapidement que cette dernière excède rarement le niveau 2, à savoir l'interactivité relative.

Pour rapprocher l'interactivité du thème étudié, le but d'un film documentaire est de dispenser du savoir, donc lorsque l'utilisateur accède à un DVD ou à un site dédié à ce type de contenu, c'est essentiellement pour améliorer ses connaissances dans le domaine abordé par le documentaire. Donc l'interactivité que l'utilisateur est sensé retrouver doit être orientée vers le monde éducatif. N'oublions pas que le visionnement d'un DVD reste un loisir et que le spectateur le regarde pour son plaisir. L'interactivité à vocation éducative doit donc être ludique et conçu pour divertir le public.

Description de l'interactivité du DVD

Le DVD du *Peuple migrateur* est composé de 2 disques. Sur le premier, on retrouve le film avec les options habituelles disponibles sur un DVD, tel que le chapitrage et le choix du mode audio. A ceci s'ajoute la possibilité de voir le film d'une manière interactive. Le deuxième disque, appelé bonus, propose à l'utilisateur d'accéder au making of, à des scènes coupées, à des plages musicales et même de tester ses connaissances avec des quizz.

En ce qui concerne le visuel, les deux DVD conservent une homogénéité. Les menus se trouvent au centre d'un globe terrestre sur lequel les oiseaux se déplacent. De plus, pour se déplacer à travers les menus, le spectateur utilise une rose des vents. Les quatre points cardinaux reproduisent à l'écran les flèches de déplacement de la télécommande. La thématique de la migration est très présente.

Lorsque l'on insère le DVD du film dans son lecteur, la première chose qui nous apparaît est une sorte d'avant-propos audiovisuel. Sur une photographie, la voix de Jacques Perrin nous informe sur les possibilités offertes par le DVD du film. Le spectateur a le choix entre regarder le film normalement, d'une manière linéaire, ou le visionner de manière interactive. Grâce à cette méthode, le spectateur pourra avoir accès à des informations supplémentaires sur les oiseaux sous forme de séquences vidéos (9 séquences), de cartes géographiques et de fiches détaillées (14 fiches et cartes), *Fig. 1 et 2*.

Toutes les cartes, fiches et vidéos explicatives sont accessibles directement depuis le menu « Interactivité ». Ce menu propose également une aide qui explique le fonctionnement du mode « Interactivité pendant le film ».

Fig. 1: Exemple de fiche détaillée accessible pendant le film ou à partir du menu.

Fig. 2: Ces deux icones s'affichent à l'ecran pendant le film pour prévenir le spectateur

Le chapitrage du film propose une originalité. En effet, il permet d'accéder aux 18 chapitres de manière linéaire ou en fonction de la zone géographique. Par conséquent si le spectateur décide de visionner des scènes se déroulant dans une région arctique, il n'aura qu'à choisir cette région.

Quant au menu « Audio », il permet de choisir le système de restitution sonore (Dolby digital ou DTS) ou encore une version commentée par les réalisateurs. Ici l'interactivité sert le confort d'écoute et permet même de se documenter sur la réalisation du film.

Pour ce qui est du DVD comportant les « Bonus » il est composé de 9 parties, *Fig 3*. La première est sans grand intérêt au niveau interactif puisqu'elle ne permet que de visionner un making of d'environ 1 heure. Le menu « Musique », propose de visionner un making of sur la bande originale du film et d'écouter 4 morceaux de celle-ci.

Fig. 3: Ecran d'accueil du DVD Bonus

Le menu « Plan du DVD » offre une explication commentée de chaque partie du DVD Bonus. Cette dernière partie intègre également les crédits, sorte de générique regroupant les concepteurs et les personnes liées à la conception du DVD (*cf. annexes 1*).

L'album photos offre la possibilité de visionner 35 photos toutes commentées par le photographe. C'est le spectateur qui est maître de la vitesse de défilement des photos puisque c'est lui qui choisit de passer à l'image suivante ou de revenir à l'image précédente. En revanche il ne peut pas choisir une photographie en particulier, il est contraint de suivre l'ordre établit.

Une partie intéressante au niveau de l'interactivité est le menu « Jeux ». Dans celui-ci le concept d'interactivité s'applique au domaine éducatif, en effet cette partie permet de tester ses connaissances en rapport avec ce que l'on a pu apprendre dans le film. Il propose 2 quizz, le premier pose 20 questions à choix multiples sur les oiseaux, dans 2 niveaux de difficulté différents, *Fig. 4*. Le deuxième propose au joueur de reconnaître une dizaine de chant d'oiseau. Les deux jeux fonctionnent sur le même principe, une question à trois propositions, le joueur choisi sa réponse est on lui donne immédiatement la réponse correcte. A la fin du jeu, son niveau est sanctionné par un grade.

Fig. 4: Ecran de réponse du jeux *Connaissez-vous les oiseaux ?*

Les parties « Scènes coupées » et « Bandes annonces » ne présentent pas d'interactivité si ce n'est de pouvoir sélectionner le commentaire des scènes coupées. Contrairement à la majorité des DVD comportant des scènes coupées il n'est pas possible de choisir la scène que l'on désire regarder. Le spectateur, lorsqu'il a sélectionné ce menu doit visionner une succession de plans non montés commentés ou non par le réalisateur pour nous expliquer ses choix.
La partie « Bonus ROM » permet de découvrir les bonus accessibles depuis un ordinateur personnel. On y trouve évidement l'adresse du site Internet mais surtout 14 fiches sur les oiseaux à imprimer.

Une dernière partie, non référencée sur le menu, est sélectionnable au centre de la rose des vents. Cette partie donne accès à des commentaires supplémentaires des réalisateurs sur le film. N'étant, référencé ni sur la jaquette, ni dans le plan du DVD, cette partie peut-être considérée comme un bonus supplémentaire.

Description de l'interactivité du site Internet

Le site Internet du *Peuple migrateur* est réalisé en Flash et se compose de 7 parties. On accède à ces parties par l'intermédiaire d'un menu à onglets proposant des sous menus, *Fig.5*. La page d'accueil offre des informations sur l'actualité du film. Cet onglet : actualité, offre la possibilité de jouer à un concours et gagner des produits dérivés du film. Il y a aussi dans ce menu, un forum, des liens vers des sites dédiés aux animaux, aux oiseaux migrateur, à l'écologie et à la nature en générale. Une autre partie de ce menu permet aux internautes de s'abonner à la newsletter. A noter que deux autres parties sont encore en construction, l'une intitulé les communautés et l'autre les séances. Cette dernière se justifie car, lors de la rédaction de ce dossier, le film n'est plus visible en salle.

Fig. 5: La page d'accueil du site Internet

Le second menu « multimédia » offre des vidéos, des sons et des photos des oiseaux du film. Le sous menu diaporama est le plus intéressant, il offre de nombreuses informations. S'il s'agit d'une photo d'oiseaux, on a accès à une fiche descriptive très complète, à des cartes de migration et de répartition, cette partie sert vraiment de petite encyclopédie des oiseaux du film. S'il s'agit d'une photographie de tournage, le site donne des explications textuelles sur l'événement photographié, et offre aussi des témoignages des techniciens et réalisateurs. Dans cette partie, Diaporama, on a accès aux vidéos et sons disponibles dans les autres menus du site. Cette fonctionnalité laisse transparaître une architecture en réseau car il est possible d'accéder au même contenu par différents chemins.

Dans le menu suivant « les oiseaux », on a accès à trois extraits du story-board et au synopsis du film. L'autre sous menu renvoie au diaporama cité précédemment avec une carte de répartition.

Le menu making of propose des photos et des témoignages des réalisateurs et des personnes qui ont collaborées à la réalisation du documentaire. Un sous menu propose des vidéos du tournage dans 19 lieux différents, *Fig. 6*, ainsi que des photos et des explications sur le matériel utilisé.

Fig. 6: Le menu *Lieux de tournage.*

L'onglet appelé Espace enseignant et encore en construction et on peut se demander si cette espace sera terminé un jour. Dommage, car cette partie aurait pu être intéressante.
Les deux dernières parties proposent des fonds d'écran à télécharger et offre la possibilité d'écouter des extraits de toutes les musiques du film. Est disponible aussi une rétrospective des films produits par Galatée, les producteurs du *Peuple migrateur*.

Comparaison de l'interactivité des deux produits

Pour commencer cette comparaison prenons tout d'abord en considération le format des deux produits. Celui-ci catégorise immédiatement leur interactivité. Dans le cas du DVD, son but principal et de permettre le visionnement du film alors que le site Internet, lui, propose plutôt des informations pour ceux qui désireraient voir le film et des compléments d'information pour ceux qui ont vu le film.

Outre les différents objectifs principaux des deux produits, tous les deux donnent accès à un même type de contenu. Par exemple, quand le DVD propose un making of d'environ une heure, le site Internet donne accès à des extraits de vidéos de tournage. Le confort qu'offre le DVD est bien supérieur à ce que propose le site. Quand il est possible de visionner le making of en plein écran, on regrette un peu de devoir attendre le chargement d'une vidéo de piètre qualité dans une petite lucarne sur notre petit moniteur d'ordinateur.

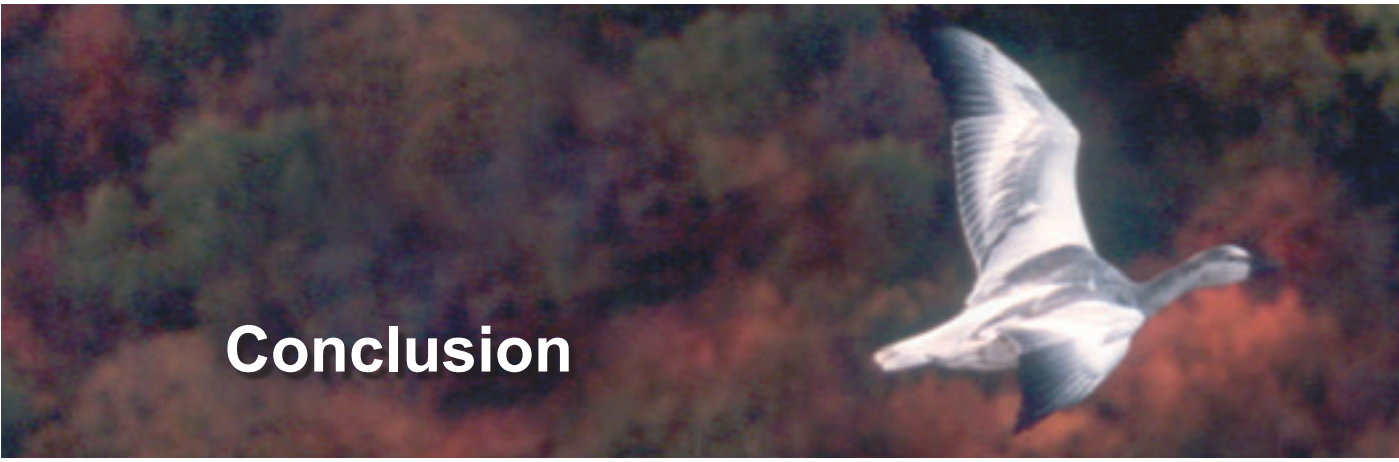
Sur le site, l'interactivité semble augmentée par rapport au DVD car l'utilisateur dispose d'une souris pour se déplacer à travers les menus, et parce que les vidéos sont découpées en petites séquences d'une à trois minutes.

En ce qui concerne l'utilisation des produits, le plus simple d'emploi me semble être le DVD, aucune connaissances informatique n'est nécessaire, pour se déplacer il suffit d'utiliser les flèches directionnelles de la télécommande. La navigation est assez simple grâce à sa page principale regroupant tous les menus disponibles. Son arborescence est relativement simple à comprendre,

difficile de s'y perdre. Le site du film lui s'organise plus comme un logiciel informatique avec des menus sous forme d'onglet, ce qui est plus compliqué d'accès, l'orientation n'y est pas aussi simple, de plus la taille des boutons et des zones cliquable ne facilite pas la navigation. C'est sûrement pour cela que le site utilise plus de couleurs que les menus du DVD qui sont tous dans les mêmes tons.

Pour ce qui est de l'interactivité de type éducative, tous les deux ont un contenu très riche avec un avantage pour le site Internet puisque l'information est décomposée en plusieurs parties. Ceci permet à l'internaute d'accéder directement à l'information qui l'intéresse.

La différence fondamentale entre le DVD, produit off-line et le site Internet produit on-line réside dans la possibilité via le site d'accéder à un forum, de recevoir la newsletter et de suivre l'actualité du film en directe. Malheureusement le contenu du site n'a jamais vraiment été mis à jour et certaines parties comme l'espace enseignants ne seront jamais mis en ligne. De plus le fait de retrouver sur la piste DVD-Rom du DVD, le site dans sa version complète montre que le seul intérêt de l'avoir mis sur le réseau se limite au forum et à la newsletter.



Conclusion

L'interactivité de type éducative, dont nous parlons ici, est mise en place dans ces deux produits, d'une part dans le DVD, par l'intégration de quizz et, par les possibilités d'accès à l'information sur le thème abordé. Le domaine du documentaire est propice à l'éducation et l'interactivité est un moyen qui facilite l'apprentissage et la recherche. Ainsi, l'interactivité prend tout son sens quand elle est appliquée au documentaire.

Pour ce qui est du type de diffusion, les produits on-line et off-line ne doivent pas être traités de manière indépendante mais plutôt complémentaire. Le fait de retrouver des informations plus complètes sur le site doit tenter l'utilisateur à approfondir ces recherches dans le domaine qui l'intéresse et lui ouvrir des portes sur d'autres disciplines en relations.

Bibliographie

Max Giardina,
L'interactivité, le multimédia et l'apprentissage, l'Harmattan, 1999.

Christian Depover, Max Giardina et Philippe Marton,
Les environnements d'apprentissage multimédia, l'Harmattan, 1998.

Webographie

Net 4 image, *L'interactivité en question*, http://www.net4image.com

KaFkaïens, *L'interactivité*, http://www.kafkaiens.com

Le Peuple Migrateur, http://www.peuplemigrateur.com

Annexes

Annexes 1 : Credits

Galatée films
Chef de projet : Nasser Belkalem

Studiocanal vidéo
Chefs de projet : Jan Nils Hansen (vente)
Benjamin Geffroy (location)
Miss Bonus : Keren Benoliel

Ulteama DVD studio
Chef de projet : Richard le Boloc'h
Authoring et encodage : Yann Marchesseau
Sound design 5.1 : Cyrille Marchesseau
Infographie 2D et 3D : Cedric Cazal

Quizz connaissances
Elaboration des questions : Bioviva éditions, Galatée films
Design du jeu : Yves Prince
Remerciements : Valentine Perrin, Jean-Thierry Winstel et Olivier Mercier, Bioviva

Quizz sonore
Quizz réalisé par Philippe Barbeau, chef opérateur son et coordinnateur des equipes son du film *Le Peuple Migrateur*.

Commentaire audio/photos
Commentaire dit par Mathieu Simonet
Textes de Stéphane Durand
Photographes : Mathieu Simonet, Christophe Pottier, Renaud Dengreville, Luc Coutelle, Renan Marzin, Michel Terrasse, Patrick Chauvel
Enregistré au studio Elude

Commentaire audio
Jacques Perrin, producteur et co-réalisateur
Jacques Cluzaud, co-réalisateur

Michel Debats, co-réalisateur
Guy Jarry, scientifique au muséum d'histoire naturelle de Paris
Enregistrements : VDM, Amazing sound, Studio Copra

Making of
Réalisation : Olli Barbé
Montage : Catherine Mauchain
Direction de production : Jean de Trégomain

Scènes coupées
Montage : Catherine Mauchain

Fiches signalétiques
Textes : Stéphane Durand et Guillaume Poyet
Graphisme : Ulteama

Vidéos explicatives
Interviews et réalisation : MMD Productions
Montage : Julien Feuillade, Ulteama

Site Internet
Conception des fiches signaletiques : Stéphane Durand, Guillaume Poyet
BAC Films : Pierre-Emmanuel Barthe, Camille Néel, Benoit Spicq
Galatée Films : Jean de Trégomain, Nicolas Mauvernay
Opixido : Emmanuel Cennelier, Jean-Philippe Dagnet, David Erlos

Making of de la musique
Merci à
Bruno Coulais pour la superbe musique et son investissement sans faille dans la réalisation de ce reportage.
Jacques Perrin pour son témoignage précieux.
Jean de Trégomain et Olli Barbé pour les images studios.
Galatée Films pour les extraits du film *Le Peuple Migrateur*.
Nick Cave, Robert Wyatt, A Filetta, Gabriel Yacoub pour leur talent et leur humanité.
Olivier Bas pour la compréhension musicale et la réalisation des interviews.
Montage de Jérôme Lenfant, Zone 4 Productions.

Dépot : décembre 2002

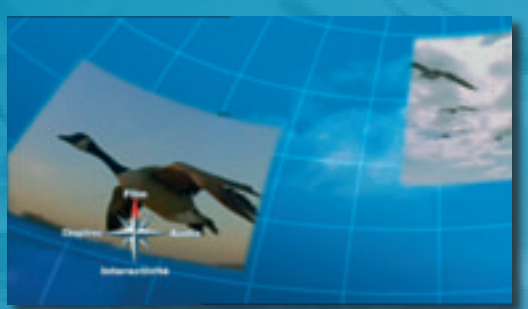
INTERACTIVITE

Analyse comparative d'un produit off-line et on-line
autour du film

Le Peuple Migrateur

Ce document a pour but de donner une définition de l'interactivité appliquée au film documentaire à travers l'analyse du DVD et du site Internet du film *Le Peuple Migrateur*.

Outre cette définition, ce livre s'attache aussi à élaborer une comparaison de l'interactivité des deux produits.



Menu principal du DVD

Menu *Les oiseaux du film* du site Internet