



Interfaces Numériques, volume 7, n° 3/2018

Parution en novembre 2018

Design d'œuvres interactives & méthodologies de conception

Dirigé par
Samuel Gantier et Sandra Gaudenzi

Appel à contribution

Avec le développement massif des outils et supports numériques connectés, on assiste ces dix dernières années à la production, la diffusion et la circulation d'une grande variété d'œuvres interactives : web-documentaire, fiction interactive, narration ludifiée, *serious game*, livre augmenté, installation immersive et performative, dispositif de réalité augmentée, virtuelle, mixte, etc. Au-delà de leurs spécificités, ces interface-films (Di Crosta, 2009)¹ mélangent un flux audiovisuel linéaire et une interface graphique propre aux médias informatisés (Jeanneret, 2007)². Leur design d'interaction et design d'expérience utilisateur proposent à un utilisateur, joueur, interacteur ou encore « spectateur » (Weissberg, 2000)³ de lire, visionner, manipuler, contribuer voire participer à une diégèse. Quel que soit leur format, ces œuvres contribuent à renouveler la relation complexe entre instance d'énonciation, instance de réception et contenu hypermédia (Balpe, 1990)⁴.

En outre, le design de ces œuvres hybrides nécessite la collaboration de professionnels appartenant à différents segments des industries culturelles (auteur-réalisateur, journaliste, artiste, développeur, web designer, designer interactif, designer d'expérience utilisateur, *game designer*, designer graphique, *community manager*, etc.). Au cours du processus de conception, chaque acteur fait valoir son expertise selon sa culture professionnelle d'origine (cinéma, audiovisuel, journalisme, *web design*, *game design*, art contemporain, *design thinking*, design centré sur l'utilisateur, méthodologies Agiles, etc.). Les manières de concevoir et de produire sont par conséquent intimement liées aux pratiques professionnelles et systèmes de valeurs véhiculés dans différents secteurs des industries culturelles et créatives

¹ Di Crosta Marida, 2009, *Entre cinéma et jeux vidéo : l'interface-film*, Métanarration et interactivité, Bruxelles/Bry-sur-Marne, De Boeck/INA.

² Jeanneret Yves, 2007, *Y a-t-il (vraiment) des technologies de l'information ?*, Villeneuve-d'Ascq, Presses du Septentrion.

³ Weissberg Jean-Louis, 2000, *Présences à distance: Déplacement virtuel et réseaux numériques : pourquoi nous ne croyons plus à la télévision*, Paris, L'Harmattan.

⁴ Balpe Jean-Pierre, 1990, *Hyperdocuments, Hypertextes, Hypermédias*, Paris, Eyrolles.

(secteurs historiquement indépendants voire étanches les uns aux autres). Or, comme en atteste une série d'études empiriques récentes (Bénézech et Lavigne, 2016⁵ ; Gantier, 2016⁶ ; Gaudenzi, 2017⁷ ; Miles, 2014⁸ ; Nash, 2014⁹, 2015¹⁰) la réception et l'appropriation de ces œuvres interactives coïncident rarement avec les attentes et prescriptions d'usages des auteurs-concepteurs. Dans bon nombre de cas — et cela quel que soit le budget de production ou l'importance de leur médiatisation — des difficultés ergonomiques (utilisabilité) et de construction de sens (*sens making*) font fréquemment obstacle à une expérience utilisateur satisfaisante. Ce constat est d'autant plus prégnant qu'une série de financeurs publics et privés (France Télévisions, Arte, CNC, Pictanovo, ONF/NFB, Tribeca Film Institute, etc.) ont amplement contribué à alimenter la filière des « nouvelles écritures » depuis une dizaine d'années.

Dans ce contexte, ce numéro de la revue *Interfaces Numériques* propose d'identifier les apports et limites des différentes manières d'écrire, concevoir et produire une œuvre interactive. Il s'agit de questionner l'héritage culturel, l'efficacité et la formalisation des manières de faire, processus et temporalités de fabrication. En d'autres termes, la problématique générale de cet appel à contribution vise à interroger la pertinence des méthodologies de conception à la croisée de plusieurs disciplines : cinéma, audiovisuel *broadcast*, *web design*, *game design*, réalité virtuelle et augmentée, design centrée sur l'utilisateur, *design thinking*, co-design, etc. Les chercheurs, professionnels ou praticiens sont notamment invités à explorer les questions suivantes : Quelles convergences et/ou divergences méthodologiques peut-on identifier entre production de programme audiovisuel pour l'antenne, conception de site web, *design thinking* ou *game design* ? Quelles sont les conséquences de l'adoption plus ou moins implicites de l'une ou l'autre de ces manières de faire ? Y-a-t'il une méthodologie de conception qui prédomine sur les autres au sein des industries culturelles ? Comment cohabitent, se concurrencent et/ou s'hybrident des processus de fabrication linéaires, séquentiels, en cascades, itératifs ou incrémentaux ? De quelle manière les contextes et supports de consultation (casque de réalité virtuelle, navigateur web, application mobile, environnement immersif, etc.) orientent-ils le design des œuvres interactives ? Comment est formalisée, négociée et évaluée la représentation de l'utilisateur final au cours du processus de conception ? Quelles sont les spécificités des différents prototypes partagés entre les acteurs ? Quels sont les apports de connaissance attendus des tests utilisateurs menés au cours du cycle de vie du projet ?

⁵ Bénézech Marine et Lavigne Michel, 2016, « Jouer le documentaire », *Entrelacs*.

⁶ Gantier Samuel, 2016, « Évaluation de l'expérience utilisateur d'un documentaire interactif : contrat de lecture, utilisabilité et construit de sens », *RIHM*, Vol. 17 n°1.

⁷ Gaudenzi Sandra, 2017, "User experience versus author experience: Lessons learned from the UX Series", *I-docs: the evolving practices of interactive documentary*, New York, Columbia University Press.

⁸ Miles Adrian, 2014, "Interactive Documentary and Affective Ecologies", *New Documentary Ecologies: Emerging Platforms, Practices and Discourses*, K. Nash, C. Hight, and C. Summerhayes (dirs.), p. 67–82, London, Palgrave Macmillan.

⁹ Nash Kate, 2014, "Strategies of interaction, questions of meaning: An audience study of the NFBs Bear 71", *Studies in Documentary Film*, Vol. 8.

¹⁰ Nash Kate, 2015, "Simulation games, popular factual media and civic engagement: an audience study of Asylum Exit Australia", *Media, Culture and Society*.

De manière non exhaustive, les propositions de contributions pourront problématiser le design d'œuvres interactives suivant plusieurs entrées :

- Études de cas empiriques du processus de création et de conception.
- Approches ethnographiques, sémio-pragmatiques ou socio-techniques des logiques, pratiques et controverses entre les différents acteurs.
- Approches communicationnelles, socio-cognitives, esthétiques, ou ergonomiques du design d'interaction et design d'expérience utilisateur.
- Évaluations socio-sémiotiques, socio-cognitives, communicationnelles ou ergonomiques de l'expérience utilisateur.
- Modélisations, formalisations ou conceptualisations de processus de conception originaux ou standardisés.
- Analyses culturelles, historiques, socio-techniques ou épistémologiques de courants de pensée tel que le *design thinking*, le design centré sur l'utilisateur, le co-design, ou les méthodologies Agiles.

Organisation scientifique

La réponse à cet appel se fait sous forme d'une proposition livrée en fichier attaché (nom du fichier du nom de l'auteur) aux formats rtf, doc ou odt. Elle se compose de deux parties :

- Un résumé de la communication de 4 000 signes maximum, espaces non compris ;
- Une courte biographie du (des) auteur(s), incluant titres scientifiques, le terrain de recherche, le positionnement scientifique (la discipline dans laquelle le chercheur se situe), la section de rattachement.

Le fichier est à retourner, par courrier électronique, pour le **15 décembre 2017**, à :

samuel.gantier@univ-valenciennes.fr et s.gaudenzi@westminster.ac.uk

Un accusé de réception par mail sera renvoyé.

Calendrier prévisionnel :

- 15 décembre 2017 : date limite de réception des propositions ;
- 22 janvier 2018 : avis aux auteurs des propositions ;
- 20 avril 2018 : date limite de remise des articles ;
- Du 23 avril au 22 juin 2018 : expertise en double aveugle, navette avec les auteurs ;
- 03 septembre 2018: remise des articles définitifs ;
- novembre 2018 : sortie du numéro en versions numérique et papier.

Modalités de sélection :

Un premier comité de rédaction se réunira pour la sélection des résumés et donnera sa réponse le 22 janvier 2018.

L'article complet, écrit en français ou en anglais, devra être mis en page selon la feuille de style qui accompagnera la réponse du comité (maximum 25 000 signes, espaces compris). Il devra être envoyé par courrier électronique avant le 20 avril 2018 en deux versions : l'une entièrement anonyme et l'autre nominative.

Un second comité international de rédaction organisera une lecture en double aveugle des articles et enverra ses recommandations aux auteurs au plus tard le 22 juin 2018.

Le texte définitif devra être renvoyé avant le 03 septembre 2018.

Les articles qui ne respecteront pas les échéances et les recommandations ne pourront malheureusement pas être pris en compte.

Contacts : samuel.gantier@univ-valenciennes.fr et s.gaudenzi@westminster.ac.uk ;

Interfaces Numériques est une revue scientifique publiée chez Hermès-Lavoisier sous la direction de Benoît DROUILLAT et Nicole PIGNIER.

Présentation de la revue classée par l'HCERES (Haut Conseil de l'Évaluation de la Recherche et de l'Enseignement Supérieur) : <http://editions-design-numerique.fr/>



Interfaces Numériques, volume 7, n° 3/2018

Publication: November 2018

Interactive storytelling & Design methodologies

Co-edited by
Samuel Gantier and Sandra Gaudenzi

Call for contributions

The development of networked and mobile media, and the commercialisation of multi-platform authoring software, has led to an explosion of interactive storytelling projects over the last decade. Web-documentaries, interactive fictions, serious games, augmented books, graphic apps, immersive installations, immersive theatre, virtual, augmented and mixed reality experiences are all part of this continuously evolving landscape.

The resulting “film-interfaces” (Di Costa, 2009)¹¹ incorporate forms of audiovisual media alongside graphic interfaces, a form of content that is specific to digital media (Jeanneret, 2007)¹². Through interaction and user experience design the user, player, inter-actor, or “spectator” (Weissberg, 2000)¹³ is invited to read, watch, manipulate, contribute or co-author its narrative flow. Regardless of their format, such interactive artefacts invite a renegotiation of the complex relationships between enunciation, reception and hypermedia content (Balpe, 1990)¹⁴.

The production of these interactive projects requires collaboration across separate cultural industries (journalism, documentary, film, art, graphic design, interactive design, game design, coding, etc.) that rarely follow similar workflows and production methodologies. The clash between waterfall and agile development is thus amplified in teams where each actor is working to her/his own industry frameworks. The proposition here is that the transition

¹¹ Di Crosta Marida, 2009, *Entre cinéma et jeux vidéo : l'interface-film*, Métanarration et interactivité, Bruxelles/Bry-sur-Marne, De Boeck/INA.

¹² Jeanneret Yves, 2007, *Y a-t-il (vraiment) des technologies de l'information ?*, Villeneuve-d'Ascq, Presses du Septentrion.

¹³ Weissberg Jean-Louis, 2000, *Présences à distance: Déplacement virtuel et réseaux numériques : pourquoi nous ne croyons plus à la télévision*, Paris, L'Harmattan.

¹⁴ Balpe Jean-Pierre, 1990, *Hyperdocuments, Hypertextes, Hypermédias*, Paris, Eyrolles.

towards functioning multi-disciplinary creative teams necessitates a readjustment - or maybe a re-framing - of a common methodology of work.

Furthermore, a recent array of academic articles (Bénézech and Lavigne, 2016¹⁵; Gantier, 2016¹⁶; Gaudenzi, 2017¹⁷; Miles, 2014¹⁸; Nash, 2014¹⁹, 2015²⁰) highlights the on-going challenge of interactive authorship and the gap between authorial intent and user experience. We therefore need to explore the causes of user confusion: why do users, experience challenges in *sense making* despite an often significant focus on the user experience? Considering that a substantial amount of money has been invested in the development of interactive narratives in the last ten years (see the TFI New Media Fund, Knight Foundation, Mac Arthur Foundation, National Film Board of Canada, France Télévisions, Arte, CNC, Pictanovo, etc.) this is a pressing issue.

Within this context, this issue of *Interfaces Numériques*, wants to identify the pros and cons of existing ways to conceive, ideate, write and produce interactive narrative artefacts. It wants to analyse the appropriateness, and efficiency, of existing cross-disciplinary methodologies and question how to best mix processes coming from worlds as diverse as cinema, television, radio, web design, game design, service and product design, architecture, virtual and mixed reality, collaborative design, etc.

Scholars, researchers and practitioners are invited to explore questions such as:

- Which points of convergence/dissonance can we identify between methodologies of conception, ideation and production coming from TV & broadcasting, Web & design thinking or game design?
- Are there methodologies and processes that are becoming mainstream in the digital cultural industries, where do they come from and how can we assess them?
- To what degree do interactive narrative platforms (web, mobile phone, tablet, virtual reality, interactive space, etc.) dictate the best methodology to follow?
- Can storytelling (as author-led linear process) and user centered design (as user-led iterative process) cohabitate? Is there a successful middle ground?
- How can a user experience be conceived, designed, tested and evaluated in interactive narratives?
- What to prototype, when, with whom, and at what cost?
- How to convert user testing to a better user experience without losing artistic value and depth of meaning?

¹⁵ Bénézech Marine et Lavigne Michel, 2016, « Jouer le documentaire », *Entrelacs*.

¹⁶ Gantier Samuel, 2016, « Évaluation de l'expérience utilisateur d'un documentaire interactif : contrat de lecture, utilisabilité et construit de sens », *RIHM*, Vol. 17 n°1.

¹⁷ Gaudenzi Sandra, 2017, "User experience versus author experience: Lessons learned from the UX Series", *I-docs: the evolving practices of interactive documentary*, New York, Columbia University Press.

¹⁸ Miles Adrian, 2014, "Interactive Documentary and Affective Ecologies", *New Documentary Ecologies: Emerging Platforms, Practices and Discourses*, K. Nash, C. Hight, and C. Summerhayes (dirs.), p. 67–82, London, Palgrave Macmillan.

¹⁹ Nash Kate, 2014, "Strategies of interaction, questions of meaning: An audience study of the NFBs Bear 71", *Studies in Documentary Film*, Vol. 8.

²⁰ Nash Kate, 2015, "Simulation games, popular factual media and civic engagement: an audience study of Asylum Exit Australia", *Media, Culture and Society*.

-
- How to test and evaluate “sense making” and emotional reception of interactive artefacts?
 - What best practices are coming from other industries, or new design paradigms, that could be applicable to interactive and immersive storytelling?

We welcome contributions coming from a vast array of professional practices that use approaches as varied as:

- Case study analysis;
- Quantitative or qualitative research around the reception of interactive artefacts;
- Ethnographic studies of roles and attributions within creative teams;
- Cognitive and neuro-scientific studies around users’ experiences of interactive artefacts;
- Communication, socio-cognitive and socio-semiotic evaluations;
- Flow design, design conception and the modelling of creative interactive methodologies;
- Historical, cultural, socio-technical analysis of design thinking approaches such as user centered design, experience design, co-design, participatory design, agile methodologies, etc;
- Other possible approaches.

Submission

Please submit by attaching a single rft, doc or odt document to your email, and save it using your family name.

In the document, do include the following:

- an abstract of 600 words maximum.
- a short biography of the author/s, which includes title, affiliation and area of research

Deadline: 15th of December

Submissions to be sent to both email addresses: samuel.gantier@univ-valenciennes.fr and s.gaudenzi@westminster.ac.uk

Provisional calendar:

- 15 December 2017: proposal deadline;
- 22 January 2018: response to all authors;
- 20 April 2018: deadline for first draft submission;
- From 23 April to 22 June 2018: peer-reviewing and communication with authors;
- 03 September 2018: deadline for final article;
- November 2018: digital and paper publication.

Selection process:

A first editorial committee will select abstracts and reply by the 22nd of January 2018.

The paper, written in English or French, will need to follow the journal's style guidelines and will have a maximum length of 4000 words (notes and bibliography included). The paper will be sent by email before the 20th of April 2018 in two versions: one with and one without name (anonymous copy).

A second international committee will follow the double reading and communication with the authors.

The final version of the paper needs to be sent by the 3rd of September 2018.

Failure in following the recommendations and submission deadlines will unfortunately result in exclusion from the publication.

Contacts: samuel.gantier@univ-valenciennes.fr and s.gaudenzi@westminster.ac.uk;

Interfaces Numériques is a scientific publication by Hermès-Lavoisier, directed by Benoît DROUILLAT and Nicole PIGNIER.

Presentation of the journal attested by HCERES (Haut Conseil de l'Évaluation de la Recherche et de l'Enseignement Supérieur): <http://editions-design-numerique.fr/>