



ÉCOLE DOCTORALE N°509
« CIVILISATIONS ET SOCIÉTÉS EURO-MÉDITERRANÉENNES ET COMPARÉES »

LABORATOIRE I3M

THESE POUR L'OBTENTION DU GRADE DE DOCTEUR
EN SCIENCES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION

Approches esthétique, médiatique, et sémantique du design interactif

ANNEXES

Christine BREANDON

Directeur de recherche :	M. Philippe Dumas Professeur émérite Université du Sud Toulon Var
Tuteur de thèse :	M. Franck Renucci Maître de conférences Université du Sud Toulon Var
Rapporteurs :	M. Jean-Jacques Boutaud Professeur des Universités Université de Bourgogne
	M. Bernard Darras Professeur des Universités Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne
Suffragants	Mme Sylvie Leleu-Merviel Professeur des Universités Université de Valenciennes et du Hainaut-Cambrésis
	M. Jean-Marc Réol Directeur de l'École Supérieure d'Arts de Toulon

26 septembre 2012

UNIVERSITE DU SUD TOULON-VAR

Sommaire

1. L'enquête (48 répondants, site de St Raphaël).....	1
1.1. Protocole d'enquête des données qualitatives	1
2. Expérimentation d'oculométrie (cf. chap. 7 de la thèse)	4
2.1. Protocole expérimental.....	4
2.2. Données d'oculométrie.....	11
2.2.1. Données chiffrées type Tableur	11
2.2.2. Données synthétisées par macros, groupe A témoin (Vidéo)	19
2.2.3. Données synthétisées par macro Groupe B expérimental [appli]	21
2.3. Les graphiques statistiques de l'occupation des Look Zones par le regard	25
2.4. Les cartes du regard.....	29
2.5. Questionnaire de sortie d'expérience	38
3. Verbatim de l'entretien auprès de Florian Schmitt.....	88

1. L'enquête (48 répondants, site de St Raphaël)

1.1. Protocole d'enquête des données qualitatives

Le groupe choisi est homogène et non représentatif de la population. Il s'agit d'étudiants d'une même promotion (formés aux métiers de la production multimédia¹).

Le choix de ce groupe est doublement motivé :

- d'une part, il nous faut réduire les résistances culturelles à l'outil informatique, et minimiser la variable des connaissances du champ artistique. Ainsi, ces étudiants présentent une homogénéité de culture, de maîtrise informatique, et de génération. L'intérêt des résultats attendus est d'évaluer qualitativement les sentiments liés à l'approche de ce design interactif. Si les résultats corroborent la variabilité des réponses d'un groupe d'interacteurs très homogène, on peut en déduire qu'une population hétérogène la reproduira *a fortiori*.
- D'autre part, ce groupe, basé à St Raphaël (83) est géographiquement éloigné (90 km) du groupe retenu pour l'expérimentation d'oculométrie, basé sur le *campus* de La Garde (83). De plus, les deux panels sont éloignés également dans le temps (bac + 2 pour les premiers et bac + 5 pour les seconds) limitant culturellement les risques de contact. Enfin, on note un décalage dans le temps de 14 mois entre les enquêtes réalisés en novembre 2010, et l'oculométrie réalisée en février 2011. Chaque groupe ignore le travail de l'autre.

Les 48 répondants sont répartis en 6 groupes.

L'observation (30 mn), l'enquête par questionnaire (15 mn) et le *focus group*² (15 mn) sont effectués dans cet ordre sur une séance d'1 h 30 (temps d'installation et de présentation), soit une journée de 9 heures, avec les 6 groupes consécutifs :

1. installation des ordinateurs personnels
 - a. contextualisation minimale de l'application par le chercheur (date, commanditaire, lieu et conditions d'exposition)
 - b. URL inscrite au tableau
 - c. Exploration libre du site durant 20 mn sur l'ordinateur personnel. Possibilité d'expression et d'échanges verbaux
2. Questionnaire individuel à remplir en silence disponible en ligne, réalisé avec Google Documents (cf. Figure 1, p. 2). Le questionnaire soumis comporte 9 questions (+ champ *nom*) dont 3 seulement sont pertinentes en regard de l'enquête et rapportées ici ; Les 6 autres sont destinées à mettre en confiance le répondant (questions simples ou engageantes) et à masquer le sujet d'étude afin de ne pas induire les réponses.

Le *focus group* commence après que tous les formulaires aient été postés. Prise de parole libre, relances du chercheur. Le débat porte sur les sentiments, les impressions, et l'interprétation. Il dure 10 mn maximum, mais le chercheur ne retiendra que les tous

1 Etudiants de seconde année de l'IUT *Services et Réseaux de Communication* de l'université du Sud Toulon-var délocalisé à St Raphaël.

2 Il s'agit d'une forme de recherche qualitative en groupe de discussion autour d'un thème donné (Touraine, 2010).

premiers échanges, observant que les participants « dominants » convainquent très rapidement les autres répondants à adopter leur point de vue et donc à modifier leur première réponse, personnelle. Des nuances et opposition se font jour lors de la confrontation des idées.

Les résultats qualitatifs sont générés sous forme de graphiques par Google Documents (Cf. Figure 2, p. 3). Les faits marquants issus de l'observation et les réponses pertinentes du *focus group* sont notées manuellement par le chercheur durant la séance.

Figure 1: Questionnaire relatif à l'observation participante

TP2 Nice site Communicate

*Obligatoire

nom
renseignez votre nom

Quel sentiment provoque chez vous l'ambiguïté du site Communicate ? *

- l'ennui
- la curiosité
- l'effort
- la lassitude
- l'amusement
- la liberté
- la réflexion
- l'obscurantisme

Cette application vous parait plutôt relever de quel domaine ? *

- art
- jeu
- internet

L'aspect ludique vous parait une option intéressante dans quelle proportion ? *

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Fourni par [Google Documents](#)

[Signaler un cas d'utilisation abusive](#) - [Conditions d'utilisation](#) - [Clauses additionnelles](#)

Figure 2: expression graphique des résultats du questionnaire

05/01/2011

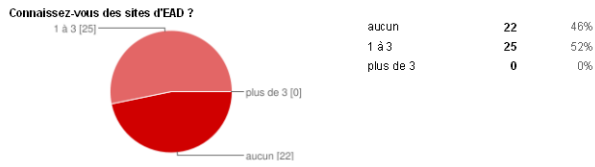
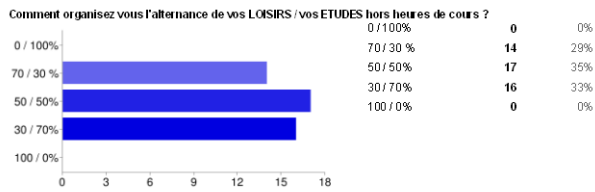
Modifier le formulaire - [TP4 SRC2 E...

48 réponses

Résumé [Afficher les réponses complètes](#)

Nom

Lapeix TOUZOT Dupré GUICHARD Raphael Bernaert Grange Lautier TRINGALI HACHEMI PENTAGROSSA Toutou
 Julie Gregoire Jennyfer Daoud alonzo POIRSON GERARD Simon spozio
 simon Martin Thibaud BOUGUEY GASCON SYLVAIN CICCARELLI Pa ...



spreadsheets.google.com/gform?key...

1/6

2. Expérimentation d'oculométrie (cf. chap. 7 de la thèse)

Phase de test : 2 groupes de 11 participants (Master « e-rédactionnel »), site de La Garde.

Les participants à la phase de test sont placés dans les conditions rigoureusement identiques à celles prévues pour l'expérimentation, sauf en ce qui concerne la collation. Elle sera mise en place en conséquence à l'observation des comportements de la phase de test.

Expérimentation : 2 groupes de 20 participants, (Master « info-com ») site de La Garde.

2.1. Protocole expérimental

L'expérimentation d'oculométrie que nous menons doit évaluer l'individualisation des métarécits : sont-ils si différents ? Présentent-ils des constantes ? Observe-t-on un intérêt majoré pour le site lié à la manipulation ? La variable /interprétation/ ne peut être évaluée dans le cadre des mesures oculométriques qui proposent le sujet d'étude hors contexte et durant un temps d'exposition limité à 3 minutes.

Pour vérifier nos hypothèses, nous choisissons d'utiliser le même objet d'étude, à savoir le site web au design créatif de l'agence *Hi-ReS!*, *Communicate* (cf. Thèse, p. 295). Le message linguistique y est quasiment absent, la priorité étant accordée à la communication par l'image. De plus, la spécificité des sites créés par l'agence *Hi-ReS!* est l'interactivité de type Flash. Par conséquent, nous relevons une approche hédoniste de l'information au moyen d'une communication intuitive dont la difficulté majeure est d'appréhender le message visuel, système de communication faiblement codé et éminemment polysémique. Le code linguistique est absent, ce qui décourage toute interprétation liée au désir de l'émetteur et tout déplacement du regard assujéti à l'habitude culturelle de lecture.

Deux formes différentes de consultation sont réalisées, limitées à 3 minutes en regard du poids des données d'oculométrie :

- Pour le groupe expérimental, le site est consulté en ligne (le dispositif en réseau n'est pas actif, l'utilisateur est seul à manipuler l'application). Le temps de consultation est fixé à 3 minutes, ce qui paraît un bon compromis entre le temps de compréhension du fonctionnement de l'interface, et le temps généralement consacré à ce type de site dans un contexte non-expérimental. Ce groupe est enregistré en deuxième partie d'expérience.
- Pour le groupe témoin, un enregistrement préalable par capture d'écran est visionné. La capture d'écran est réalisée au moyen du logiciel AVS Screen Capture Video au format WMV. Sa durée est fixée à 3 minutes, ce qui paraît maximal pour une attention soutenue à une vidéo sans montage ni récit.

Les participants volontaires sont divisés en deux groupes très homogènes du point de

vue de l'âge et de leurs centres d'intérêt puisqu'il s'agit d'étudiants d'une formation spécialisée (cf. Thèse, p. 301-311).

Le protocole expérimental répartit les 40 participants en deux groupes distincts mais équivalents quant à la parité des genres (9 femmes, 11 hommes) et l'âge (entre 21 et 27 ans). Les 20 premiers enregistrements constituent le groupe témoin (20 participants dits passifs). Chaque participant est soumis à la vidéo d'une capture d'écran durant 3 minutes. Les 20 enregistrements suivants forment le groupe expérimental (20 participants dits actifs). Chacun d'eux manipule librement l'application interactive en ligne durant 3 minutes. Le groupe témoin est enregistré en premier pour évacuer une variable parasite éventuelle, l'excitation enthousiaste des participants en début d'expérimentation, qui pourrait influencer sur la dynamique des comportements.

L'appareil d'oculométrie est installé dans un local de 20 m² environ, immobilisé totalement sur un bureau afin que le paramétrage des caméras soit inchangé.

Chaque enregistrement se fait individuellement après 7 minutes de configuration de l'appareil de mesure à la spécificité de chaque visage (forme du visage, contraste de l'iris, écartement des yeux) et du regard (paramétrage des limites de l'écran par rapport au déplacement oculaire de chacun).

1. Le participant est assis aux côtés de l'opératrice qui manipule l'ordinateur afin de réaliser la configuration de *GazeTracker*. Il regarde un moniteur sous lequel sont placées les deux caméras (une pour chaque œil). Le rayon infrarouge est rigoureusement disposé entre les deux caméras (il est invisible).
2. Suit l'enregistrement de 3mn.
3. Puis le participant est invité à se déplacer vers le bureau adjacent où se trouve un autre ordinateur afin de renseigner le questionnaire en ligne de « sortie d'expérience » (entre 5 à 7 mn sont nécessaires).
4. Une collation lui est offerte pour le remercier de sa participation volontaire et signaler le contexte inhabituel (ce n'est pas une situation de cours) – elle n'est pas consommée sur place, pour éviter tout dialogue avec l'expérimentatrice. Le secret est demandé à cette occasion afin de préserver les réactions de découverte pour les participants suivants.

L'expérimentation se déroule selon deux séquences différentes. Le dispositif et la procédure sont rigoureusement identiques afin de ne pas créer de variables parasites. Seule la consigne est différente : pour le groupe A (témoin), il s'agit de visionner un *screenshot* vidéo de l'application Communicate, alors que le groupe B (expérimental) manipule l'application Communicate en ligne au moyen d'une souris.

→ Les 20 premiers enregistrements successifs constituent le groupe témoin, les 20 enregistrements suivants le groupe expérimental.

Déroulement :

Le participant est installé dans un local où il se trouve isolé des autres participants volontaires. Un document « engagement éclairé » lui est soumis pour lecture, préalable à l'expérimentation (cf. Figure 3, p. 10). Le chercheur fait office d'opératrice, le technicien est présent pour surveiller le respect des procédures.

Le groupe A (groupe témoin) : L'opératrice lance la vidéo sans formuler aucun commentaire, ni fournir aucune indication. Chaque participant successif découvre le site Communicate en visionnant le vidéo réalisé par l'opératrice. Aucune interactivité n'est possible. Le temps de diffusion est celui de l'enregistrement (3 mn), les conditions de consultation sont alors rigoureusement identiques pour chacun des répondants successifs.

Le groupe B (groupe expérimental) : Chaque participant découvre le site Communicate en manipulant l'interface interactive *screenshot* en ligne au moyen d'une souris. Le temps de consultation est rigoureusement identique à celui du *screenshot* vidéo visionné par le groupe A. Les conditions de consultation sont identiques pour chacun des répondants successifs alors que chaque navigation est singulière.

Chaque participant des deux groupes renseigne ensuite le questionnaire de « sortie d'expérience », évaluant son ressenti et sa mémorisation, avant de choisir une collation et quitter le lieu du dispositif expérimental.

Evaluation de la démarche expérimentale

Nous concluons par l'évaluation du dispositif : l'expérimentation décrite par le protocole est évaluée selon sa pertinence et le degré d'exactitude des résultats (justesse et reproductibilité). Le protocole d'expérimentation est lui-même évalué en tant qu'objet de représentation (exécutable et communicable).

Nous choisissons de développer l'expérimentation sur deux groupes indépendants de participants qui ignorent la question de recherche. Ce choix d'un plan expérimental à groupes indépendants est retenu afin d'éviter l'écueil d'une variable parasite telle que l'accoutumance lié à des séances successives. On peut penser que la connaissance de la machine, et la reconnaissance de l'objet d'étude influenceraient les réactions et la compréhension issues de la seconde expérimentation. De plus, le temps séparant deux séances autoriserait un complément d'information autonome de la part des participants, ou pour le moins, une réflexion. Le plan expérimental à mesures successives est donc écarté.

Le volume de 40 participants est très important pour une expérimentation lourde en données enregistrées. La phase de test sur 2 x 11 participants a permis de régler cette question du nombre en révélant la variabilité des données basées sur une posture comportementale. Le volume fixé à 2 x 20 enregistrements nous paraît une quantification correcte pour une exploitation significative des données objectives.

Le groupe témoin est envisagé afin d'isoler la variable /interactivité/ en apportant des données qui seront exploitées en comparaison avec le groupe expérimental.

Les enregistrements s'effectuent individuellement, même durant la phase de configuration.

Les enregistrements sont réalisés par le chercheur assisté par le technicien qui surveille la procédure délicate d'enregistrement. Celui-ci a été omniprésent durant le travail de prise en main et de configuration de l'appareil, ainsi que pendant la phase de test. Il

n'intervient pas directement durant l'expérimentation, sinon comme garant de la qualité de la procédure.

Le local est fonctionnel, les 3 espaces bien délimités (oculomètre, questionnaire en ligne, collation).

Le formulaire de « sortie d'expérience » permet de recueillir des données qualitatives (sentiments) et quantitatives (mémorisation) et d'éviter toute conversation engagée avec le chercheur. L'enregistrement oculométrique est un acte technique qui place le répondant en posture de rat de laboratoire, ce qui provoque une certaine frustration chez lui. Cette sensation désagréable appelle le dialogue avec le technicien afin de la réduire. Le chercheur-opérateur résiste à cet appel afin de ne pas influencer sur les enregistrements suivants, le participant pouvant ne pas respecter sa promesse de silence.

Nous considérons le dispositif adéquat au recueil qualitatif et quantitatif des données.

Résultats envisagés

Étant entendu que l'échantillon est issu d'une formation « diplômante », l'homogénéité est relative à un groupe d'étudiants suivant le même cursus universitaire, et non représentatif de la diversité d'une population. De fait, les résultats ne peuvent engager une représentation de la population.

Les données recueillies sont exprimées sous trois formats :

- des données chiffrées type Excel, avec statistiques (point de fixation du regard, balayage, temps de fixation, zone privilégiée, parcours du regard, etc.). La création de zones préférentielles de l'interface (6 *Look Zones* dans notre cas, identiques pour les 40 participants) permet de constituer des statistiques. Celles-ci sont exploitées sous forme de moyennes des participants de chaque groupe, donnant lieu à une restitution graphique individuelle (*Gaze Tracker*) et par groupe (Excel, après traitement manuel).
- des données interprétées par le logiciel de capture *Gaze Tracker* sont exprimées sous forme d'images fixes, de cartes du parcours du regard et de représentations 3D des zones de fixations privilégiées (*Gaze Tracker*). Il s'avère à l'étude que ces données sont inexpressives en images fixes dans le cadre de notre objet de recherche. Elles sont finalement écartées, sauf pour illustrer les communications.
- des données de déplacement du regard (*scanpath*) sont restituées pas à pas par la vidéo de l'enregistrement (cela permet d'interpréter un point de fixation hors du champ de l'écran comme un instant de fatigue, ou comme un réflexe du regard qui suit un objet en mouvement hors-champ).

Ces trois formats nous permettent d'interpréter les résultats, d'une part de manière visuelle, d'autre part de manière chiffrée très précise (millionième de seconde). Ils sont croisés avec les données qualitatives recueillies par le questionnaire post-expérimental. Pour le groupe expérimental, le résultat envisagé est une mesure des variations de

consultation de l'interface dues au métarécit que chacun construit à son gré, au moyen de l'interactivité.

La diversité des parcours se voit dans :

- la variation de la superficie explorée (zones ignorées/explorées)
- la variation de vitesse (clics très denses ou rares)
- la variation d'information (affichage aléatoire des images surgissantes)
- la variation de récit (regard sur les zones de clic ou sur les objets surgissants, déplacements du regard).

Pour le groupe témoin, le résultat recherché est une mesure de variations minimales d'observation dues au récit identique proposé par la vidéo, sans la variable /interactivité/.

La constance des parcours s'observent au niveau de :

- la superficie explorée (le regard suit les apparitions)
- la vitesse (la vidéo propose un rythme rapide)
- l'information (apparitions identiques pour tous, pas d'aléatoire)
- le récit (le déplacement se fait dans l'ordre des apparitions)

Le questionnaire

Les données envisagées doivent nous renseigner sur les sentiments provoqués par l'objet d'étude, en faisant abstraction au maximum de ceux liés au dispositif expérimental qui intrigue les participants. Un exercice de mémorisation doit nous éclairer quant à la question de l'attention portée, comme objectif secondaire. La variable interprétative n'est pas adaptée à ce dispositif, plus portée sur l'étude comportementale. Néanmoins les résultats portant sur la mémorisation permettent d'interpréter le comportement du participant en rapport avec la consigne passive ou active.

La phase de test

Une phase de test est menée en vue de notre expérimentation. Elle est organisée auprès d'un panel d'étudiants présentant une homogénéité avec le panel prévu pour l'expérimentation. Ce panel-test est constitué d'étudiants de Master 1 option « e-rédactionnel ». Ils sont rompus à l'utilisation de l'ordinateur et présentent un profil socioculturel semblable. Afin de ne pas inférer sur les comportements, le test ne leur est pas présenté comme tel, mais comme une véritable expérimentation, avec l'idée d'une participation libre. Une personne refuse d'y participer. Le groupe témoin rassemble 11 participants, le groupe expérimental également 11. Un questionnaire pré requis leur a été soumis en ligne afin de profiler les participants pour constituer 2 groupes homogènes. Il sera abandonné pour la phase expérimentale. Le nombre d'enregistrements se révèle très lourd pour une phase de test, mais nous paraît décisif pour envisager la variabilité des postures comportementales et anticiper les variables parasites (incompréhension de la consigne, déroute devant l'instrumentation, inquiétude liée à la nocivité potentielle du rayon infrarouge). Le propos introductif du chercheur a été adapté et stabilisé pour réduire ses parasites.

Cette phase de test a permis de repérer les défauts de format vidéo pour le groupe témoin. La vidéo (capture d'écran d'une consultation du site Communicate) a dû être entièrement refaite. Le test a également montré un défaut de configuration pour le groupe expérimental dont le *scanpath* était enregistré sans la trace visuelle de la navigation sur le site. Suite à ses réajustements, nous avons pu engager l'expérimentation.

Le contrôle par constance

L'échantillon constituant notre panel présente une variabilité réduite puisque tous les participants sont issus d'une même classe d'âge et qu'ils sont étudiants d'une même formation universitaire. Le questionnaire de profilage appliqué au panel de la phase de test a permis d'observer une homogénéité significative sur le plan culturel et au niveau des compétences informatiques. Le contrôle des groupes par variation systématique avec appariement a donc été écarté. De même pour le contrôle par variation au hasard qui assigne aléatoirement les participants aux différents groupes: il nécessite un grand nombre de participants, ce qui n'est pas envisageable pour l'oculométrie.

Le contrôle par constance est la méthode retenue pour deux groupes (2 x 20 personnes) très homogènes.

Le problème inhérent à cette méthode est l'impossibilité de généralisation des résultats à une population hétérogène.

L'avantage d'un groupe homogène est d'envisager des résultats de même nature. De fait, toute variation prend un relief significatif.

Degré de fiabilité des résultats

Une information est faite en amphithéâtre afin de proposer l'expérimentation à l'ensemble de la promotion du Master « info-com. ». Dans un souci d'éviter l'effet Pygmalion observé par Rosenthal en 1963, l'expérimentatrice se présente comme une doctorante et non comme un professeur. Les participants sont informés du fait que l'expérimentation porte sur un site web, mais le contenu, le déroulement, et les objectifs leur sont tus. Le principe du libre consentement est respecté : les étudiants sont informés de la possibilité de refuser de participer, sans aucune conséquence pour leur diplôme. Les participants se présentent spontanément durant les pauses entre les cours, à la pause repas, ou le soir après les cours.

Un risque de mortalité expérimentale est lié au taux d'absentéisme des étudiants lors des séances d'enregistrements organisées sur une semaine.

Pour réduire l'effet Rosenthal, nous adoptons le procédé en simple aveugle : chaque participant ignore s'il se trouve dans le groupe témoin ou le groupe expérimental ; il ignore même l'existence des deux groupes. Ainsi chaque participant ne peut pas être tenté de modifier sa conduite pour se conformer aux attentes de l'expérimentatrice ou interpréter l'hypothèse de recherche. L'expérimentatrice et le technicien ne s'autorisent aucun commentaire ni échange verbal autre que nécessaire et suffisant pour l'expérimentation durant les paramétrages et les enregistrements.

Figure 3: engagement éclairé du participant

<p>Christine Bréandon doctorante laboratoire i3M, 3ème année cebrean@univ-tln.fr</p> <p>tel: 06 60 13 39 00 IUT SRC, 200 av Victor Sergent, 83700 St Raphaël</p> <p>Directeur du laboratoire : Eric Boutin Directeur de recherche : Philippe Dumas Tuteur de thèse : Franck Renucci USTV</p>	
<p><u>Engagement éclairé</u></p>	
<p>OBJET DE LA RECHERCHE: tester l'intérêt pour un site et la mémorisation de son contenu. L'oculométrie permet de mesurer les fixations et les saccades de la vision sur l'écran, et ainsi de permettre la détermination de constantes auprès d'un groupe de participants.</p>	
<p>MATERIEL OCULOMETRIQUE: La mesure s'établit au moyen de diodes lumineuses orientées vers la pupille de l'oeil. C'est indolore et sans aucun impact physique (lumière extrêmement faible). La durée d'exposition est de 10 mn (7 mn de paramétrage, 3 mn d'enregistrement). La mesure oculométrique est suivie d'un questionnaire évaluant les ressentis du participant (environ 6 mn de formulaire).</p>	
<p>L'ANONYMAT est assuré par l'utilisation d'un pseudo lors du questionnaire post-expérimental. Celui-ci est nécessaire pour assurer le chercheur de la participation complète du participant à chaque étape. Le chercheur ne connaît pas l'identité réelle des participants et s'engage à ne rien faire pour la découvrir. Les données seront chiffrées et exprimées sous forme de statistiques garantissant la confidentialité des participants.</p>	
<p>CONTEXTE DU SITE OBSERVÉ : le site étudié a été commandité en 2002 par la galerie d'art <i>Barbican</i> de Londres à l'agence de design web <i>Hi-ReS!</i> pour une exposition sur le thème « <i>état de la communication des années 60 à nos jours</i> ».</p>	
<p>NOTA BENE:</p> <ul style="list-style-type: none">- Aucune indemnité financière n'est prévue. Le volontariat est basé sur le plaisir de participer à la recherche qui anime les étudiants.- chaque participant n'est aucunement engagé. Il peut quitter l'expérimentation à tout moment sans aucun préjudice pour lui.	
<p>ENGAGEMENT: Je m'engage sur l'honneur à ne rien révéler, de quelque manière que ce soit, concernant cette expérimentation.</p>	

2.2. Données d'oculométrie

Les données sont de 3 types :

1. Chiffrées sur tableur Excel
2. Graphiques sous forme de colonnes statistiques
3. Visuelles sous forme de *scanpath*, vidéo enregistrée des interactions du participant sur le design et des stations du regard.

Nous exploitons essentiellement les données chiffrées. Les données graphiques nous confirment dans nos conclusions en regard des moyennes et statistiques chiffrées, et servent à l'illustration des communications de la recherche.

Les *Scanpath* nous déroutent : ils sont à la fois séduisants par le rendu graphique et dynamique, et inexploitable à cause de la variabilité du stimulus. Ils nous permettent néanmoins de vérifier la cause d'un regard hors-champ (mouvement réflexe de l'œil qui suit l'avion de chasse), ou distraction du participant (pas de stimulus attractif).

2.2.1. Données chiffrées type Tableur

Les données chiffrées présentées sur Tableur (Excel) sont très volumineuses. Elles représentent environ : (ex. *Alexandre*)

- Page 1 : export compress.wmv – G : 11571 lignes de 4 données = 46284 nombres.
- Page 2 : export compress.wmv – F : 473 lignes de 4 données = 1892 nombres.
- Page 3 : export compress.wmv – STAT : 375 lignes d'1 donnée.

Le nombre de données est variable en fonction des mouvements des yeux.

En l'occurrence il n'est pas envisageable de présenter la totalité des 40 enregistrements sur format papier.

➔ L'ensemble des enregistrements est disponible sur le Cd-rom joint à la thèse.

Nous présentons ci-dessous pour exemple la seule page 3 d'un seul enregistrement afin de montrer le traitement par macro qui a été effectué pour générer les statistiques : les lignes de couleurs (cf. Tableau 1: Exemple de traitement de synthèse par macro : Alexandre, p. 12) reportées dans les totaux (2.2.2 Données synthétisées par macros, groupe A témoin (Vidéo), p. 19).

M\$'5*-	"\$)
:. \$("\$"&&
: ' ' \$(.&	467 89:
J "8' ' ' \$(.&	; <=<
J 8. (-'4) %0-8(3<8*+,) %850+) 1&2	"#\$%&(&
= 8# >\$. %6%# \$88+) \$%>8& . ; \$1	8#
= 8# >\$. %667(-'4) &%\$6+. \$8' & %.. ' ; (3	"\$
J 8. (-'4) %\$6+. \$8' & %67(-'4) %.. ' ; (3(850+) 1&2	8&(\$*))) &#
! +-(3%# \$%9 8+) \$%850+) 1&2	+*% '\$
9\$. 0\$) -(5\$%6+-(367(-'4) &%\$6+. \$8' & %.. ' ; (3	+%& #*! #! (
9\$. 0\$) -(5\$%6+-(3831\$%# \$%\$6+. \$8' & %.. ' ; (3	*% " + " * + ! " "
9\$. 0\$) -%# \$8& \$) -%9 8+) \$	" + % ! \$ & # & "
: ; \$. (5\$%8' '3%1' # \$ - \$.	!
: ; \$. (5\$%8' '3%1' # \$ - \$.	!
: ; \$. (5\$%8' '3% . \$ (!
98' '3%1' # \$ - \$. & 1%\$;	!
98' '3%1' # \$ - \$. & 1%\$;	!
98' '3% . \$ (& 1%\$;	!
? '7(-'4) 90+8) -	#!
9\$. 0\$) -(5\$%6+-(367(-'4) &	" " % " * * ") + \$
! +-(367(-'4) %18. (-'4) %850+) 1&2	+*%\$8#) (\$#
! +-(3%# \$%+-%67(-\$1%850+) 1&2	! % " # " ! + & " "
9\$. 0\$) -%# \$87(-\$1%\$3 -\$1%+ % # \$%9 8+) \$)) % ' + \$ # " #
9\$. 0\$) -%# \$%+) 67(-\$1	! % * (& " ! # " "
9\$. 0\$) -%# \$87(-\$1%\$3 -\$1%+ % - (367(-'4) %18. (-'4)	" & % # \$ ' &) & #
? '7(-'4) 90+8) -%6+-(3%# \$%9 8+) \$	*% * # (#) 8&'
? '7(-'4) 90+8) -%6+-(367(-'4) %18. (-'4) %9 8+) \$	*% \$ (" * * * " (&
: ; \$. (5\$%67(-'4) %18. (-'4) %850+) 1&2	! % # # ! (* (" "
A-1%\$; 67(-'4) %18. (-'4) %850+) 1&2	! % " & (* 8& "
: ; \$. (5\$%8' '3%1' # \$ - \$. %9 67(-'4) &	!
: ; \$. (5\$%8' '3%1' # \$ - \$. %9 67(-'4) &	!
: ; \$. (5\$%8' '3% . \$ (%9 67(-'4) &	!
98' '3%1' # \$ - \$. & 1%\$; %9 67(-'4) &	!
98' '3%1' # \$ - \$. & 1%\$; %9 67(-'4) &	!
98' '3% . \$ (& 1%\$; %9 67(-'4) &	!
C(B\$' +') -90+8) -	"\$ \$ #
C(B\$' +') -90+8) -%6+-(3%# \$%9 8+) \$	' + % \$ + !) ! (#
C(B\$' +') -90+8) -%6+-(367(-'4) %18. (-'4) %9 8+) \$	' + % * " " *) &

9DC%EF F GHF = I

E++4H+) \$% \$80. " -'4)	?3@A@ . 123-0 45123
K' ' \$. %6 %	+&!
K' ' \$. %6 %	\$ (#
K' ' \$. %5*--%	*! *
K' ' \$. %5*--%	\$ (#
E+, \$. %5*--%	*! *
E+, \$. %5*--%	&&&
E+, \$. %6 %	+&!
E+, \$. %6 %	&&&
L "1-*	&*
M\$'5*-	((
:. \$(\$! #!"

: ' ' \$ (. &	4 6 7 8 9 :
J " & ' ' \$ (. &	; <=<>
J 8. (-' +) % 0-8(3- 8* +,) % 8 5 0+) 1 & 2	" # \$ % & \
= 8 # > \$. % 6 # ' # \$ 8 1 0+) \$ % > 8 5 . ; \$ 1	" +
= 8 # > \$. % 6 7 (-' +) 8 8 % 5 6+ . \$ % 6' & % . . ' ; (3	+
J 8. (-' +) % 5 6+ . \$ % 6' & % 7 (-' +) % . . ' ; (3 8 5 0+) 1 & 2	! %) &)))) +
! + - (3 % # \$ % 1 0+) \$ % 8 5 0+) 1 & 2	" % * +
9 \$. 0 5) - (5 \$ % 6 7 + - (3 6 7 (-' +) 8 8 % 5 6+ . \$ % 6' & % . . ' ; (3	! % + + # * +) # !
9 \$. 0 5) - (5 \$ % 6 7 + - (3 8 5 1 \$ % # \$ % 5 6+ . \$ % 6' & % . . ' ; (3	! % 8 *) ' * # & *
9 \$. 0 5) - % # \$ % 8 \$) - % 1 0+) \$! % # \$ + + ') & +
: ; \$. (5 \$ % 8 ' ' 3 % 1 ' # \$ - \$.	!
: ; \$. (5 \$ % 8 ' ' 3 % 1 ' # \$ - \$.	!
: ; \$. (5 \$ % 8 ' ' 3 % 1 ' # \$ - \$.	!
9 8 ' ' 3 % 1 ' # \$ - \$. % 1 % \$;	!
9 8 ' ' 3 % 1 ' # \$ - \$. % 1 % \$;	!
9 8 ' ' 3 % 1 ' # \$ - \$. % 1 % \$;	!
? ' 7 (-' +) 9 0 + 8) -	(
9 \$. 0 5) - (5 \$ % 6 7 + - (3 6 7 (-' +) &	" % \$ ()) " & \$ * *
! + - (3 6 7 (-' +) % 8 . (-' +) % 8 5 0+) 1 & 2	" %))) # ' ! ! \$
! + - (3 % # \$ % + - % 7 (- \$ 1 % 8 5 0+) 1 & 2	! % * + ! " *) * "
9 \$. 0 5) - % # \$ % 7 (- \$ 1 % 5 3 - \$ 1 % + % # \$ % 1 0+) \$	() % & ! ! # # &
9 \$. 0 5) - % # \$ % +) 6 7 (- \$ 1	+ ! % \$ *) " " " &
9 \$. 0 5) - % # \$ % 7 (- \$ 1 % 5 3 - \$ 1 % + % + - (3 6 7 (-' +) % 8 . (-' +)	! % # ' (# + ' ! !)
? ' 7 (-' +) 9 0 + 8) - % 6 + - (3 % # \$ % 1 0+) \$	\$ % #) + " & # "
? ' 7 (-' +) 9 0 + 8) - % 6 + - (3 6 7 (-' +) % 8 . (-' +) % 1 0+) \$	8 8 % # \$ ' (* " ! (
: ; \$. (5 \$ % 7 (-' +) % 8 . (-' +) % 8 5 0+) 1 & 2	! % # & " + +) &
A- 1 % \$; % 7 (-' +) % 8 . (-' +) % 8 5 0+) 1 & 2	! % ' * ' (# & & "
: ; \$. (5 \$ % 8 ' ' 3 % 1 ' # \$ - \$. % 1 % 7 (-' +) &	!
: ; \$. (5 \$ % 8 ' ' 3 % 1 ' # \$ - \$. % 1 % 7 (-' +) &	!
: ; \$. (5 \$ % 8 ' ' 3 % 1 ' # \$ - \$. % 1 % 7 (-' +) &	!
9 8 ' ' 3 % 1 ' # \$ - \$. % 1 % \$; % 1 % 7 (-' +) &	!
9 8 ' ' 3 % 1 ' # \$ - \$. % 1 % \$; % 1 % 7 (-' +) &	!
9 8 ' ' 3 % 1 ' # \$ - \$. % 1 % \$; % 1 % 7 (-' +) &	!
C (B 5 ' + ') - 9 0 + 8) -	" " !
C (B 5 ' + ') - 9 0 + 8) - % 6 + - (3 % # \$ % 1 0+) \$	' (% \$! ") ' ! ! (#
C (B 5 ' + ') - 9 0 + 8) - % 6 + - (3 6 7 (-' +) % 8 . (-' +) % 1 0+) \$	# \$ % " +) " " (

9DCN%FF FGHF = I

E++4H+) \$ % \$ 8 0 . " -' +)	? 3 @ @ . 1 2 3 - 0 4 5 1 2 3 0 4 /
K ' ' \$. % 6 %	\$!)
K ' ' \$. % 6 %	&)
K ' ' \$. % 5 * - %	\$ \$!
K ' ' \$. % 5 * - %	&)
E+ , \$. % 5 * - %	\$ \$!
E+ , \$. % 5 * - %	' " "
E+ , \$. % 6 %	\$!)
E+ , \$. % 6 %	' " "
L ' 1 - *	* "
M 5 ' 5 -	\$ (
: . \$ (" \$ & \
: ' ' \$ (. &	4 6 7 8 9 :
J " & ' ' \$ (. &	; <=<>

J 8. (-"+) %0-8(3<2*+,) %850+) 1&2	"#\$%&'
= 8# >\$. %6%# \$8B+) \$%>85.; \$1	" "
= 8# >\$. %667(-"+) &2\$6+. \$8' & %.. ' (3	" "
J 8. (-"+) %\$6+. \$8' & %67(-"+) %.. ' (3(850+) 1&2	!%&*!!!!+*
!+(3%# \$%# 2+) \$%850+) 1&2	"%*\$
9\$. 0\$) -(5\$%6%+- (367(-"+) &2\$6+. \$8' & %.. ' (3	!%" "\$' '\$)
9\$. 0\$) -(5\$%6%+- (3831\$%# \$%\$6+. \$8' & %.. ' (3	!%!&!*' '*)
9\$. 0\$) -%# \$8' \$) -%# 2+) \$!%##&*! !& *
: ;\$. (5\$%8' '37% ' # \$-\$.	!
: ;\$. (5\$%8' '3% ' # \$-\$.	!
: ;\$. (5\$%8' '3%. \$)	!
98' '37% ' # \$-\$. & 1%\$;	!
98' '3% ' # \$-\$. & 1%\$;	!
98' '3%. \$) (& 1%\$;	!
? '7(-"+) 2+8) -	(
9\$. 0\$) -(5\$%6%+- (367(-"+) &	"%() " &\$**
!+(367(-"+) %8. (-"+) %850+) 1&2	"%#"') '* +#
!+(3%# \$%+-%67(-\$1%850+) 1&2	!
9\$. 0\$) -%# \$8' 7(-\$1%\$3 -\$1%+-%# \$%# 2+) \$	"!!
9\$. 0\$) -%# \$%+) 67(-\$1	!
9\$. 0\$) -%# \$8' 7(-\$1%\$3 -\$1%+-%+- (367(-"+) %8. (-"+))	"%#) & #& "
? '7(-"+) 2+8) -%6%+- (3%# \$%# 2+) \$	\$%#*)' & +#
? '7(-"+) 2+8) -%6%+- (367(-"+) %8. (-"+) %# 2+) \$	*%+#" #'\$ \$+
: ;\$. (5\$%67(-"+) %8. (-"+) %850+) 1&2	!%&\$&!&#
A-1%\$; %67(-"+) %8. (-"+) %850+) 1&2	!%*#*) \$) #"
: ;\$. (5\$%8' '37% ' # \$-\$. %# 7(-"+) &	!
: ;\$. (5\$%8' '3% ' # \$-\$. %# 7(-"+) &	!
: ;\$. (5\$%8' '3%. \$) (%# 7(-"+) &	!
98' '37% ' # \$-\$. & 1%\$; %# 7(-"+) &	!
98' '3% ' # \$-\$. & 1%\$; %# 7(-"+) &	!
98' '3%. \$) (& 1%\$; %# 7(-"+) &	!
C(B\$' +') -2+8) -	"!)
C(B\$' +') -2+8) -%6%+- (3%# \$%# 2+) \$	' ' %!(\$' ' *\$
C(B\$' +') -2+8) -%6%+- (367(-"+) %8. (-"+) %# 2+) \$	' ' %' (\$\$' &
<u>C D J % F F G H F = I</u>	
E++4H+) \$% \$80. " -")	, - . / 0 . 1 2 3 - 0 - . A @
K ' ' \$. %6 %	(" !
K ' ' \$. %6 %	\$ * !
K ' ' \$. %5 * - %	(' &
K ' ' \$. %5 * - %	\$ * !
E+, \$. %5 * - %	(' &
E+, \$. %5 * - %	& * +
E+, \$. %6 %	(" !
E+, \$. %6 %	& * +
L "1-*	& &
M\$5*-	"! +
: . \$(& " !
: ' ' \$(. &	4 6 7 8 9 :
J "8' ' \$(. &	; <=<>
J 8. (-"+) %0-8(3<2*+,) %850+) 1&2	"#\$%&'
= 8# >\$. %6%# \$8B+) \$%>85.; \$1	++

!+-(3%# \$%# #+) \$(850+) 1&2
 9\$.05)-(5\$%6#+-(367(-'4) 8+. \$%&%. '(3
 9\$.05)-(5\$%6#+-(36715%# \$%56+. \$%&%. '(3
 9\$.05)-%# \$%# \$) -%# #+) \$
 : ;\$. (5\$%8' '3%# ' # \$-\$.
 : ;\$. (5\$%8' '3%# ' # \$-\$.
 : ;\$. (5\$%8' '3%. \$(
 98' '3%# ' # \$-\$ & 1%\$;
 98' '3%# ' # \$-\$ & 1%\$;
 98' '3%. \$(& 1%\$;
 ?'7(-'4) #+8) -
 9\$.05)-(5\$%6#+-(367(-'4) &
 !+-(367(-'4) %8. (-'4) %850+) 1&2
 !+-(3%# \$%# +-%7(-\$1%850+) 1&2
 9\$.05)-%# \$%# 7(-\$1%53-\$1%+ %# \$%# #+) \$
 9\$.05)-%# \$%#) 67(-\$1
 9\$.05)-%# \$%# 7(-\$1%53-\$1%+ %+-(367(-'4) %8. (-'4)
 ?'7(-'4) #+8) -%# +-(3%# \$%# #+) \$
 ?'7(-'4) #+8) -%# +-(367(-'4) %8. (-'4) %# #+) \$
 : ;\$. (5\$%7(-'4) %8. (-'4) %850+) 1&2
 A-1%\$; %7(-'4) %8. (-'4) %850+) 1&2
 : ;\$. (5\$%8' '3%# ' # \$-\$ %# %7(-'4) &
 : ;\$. (5\$%8' '3%# ' # \$-\$ %# %7(-'4) &
 : ;\$. (5\$%8' '3%. \$(%# %7(-'4) &
 98' '3%# ' # \$-\$ & 1%\$; %# %7(-'4) &
 98' '3%# ' # \$-\$ & 1%\$; %# %7(-'4) &
 98' '3%. \$(& 1%\$; %# %7(-'4) &
 C(B5' +) -#+8) -
 C(B5' +) -#+8) -%# +-(3%# \$%# #+) \$
 C(B5' +) -#+8) -%# +-(367(-'4) %8. (-'4) %# #+) \$

!##*
\$)%##+(&+'
&\$%!!!()("
!%(\$"\$\$\$'
!
!
!
!
!
!
!"\$"'\$"'\$)
!%(")'(' &
!%'! !*+*&
"*%\$)"' (#
#' %&! !#*++
!%("#)!*!(*
"%*+&! !#*"
#%&\$(+\$\$#& &
!%(')')'(' &
!
!
!
!
!
!
!
!%&+! !*#
\$#(%)+ &*

9DJ N%F F GHF = I

E++4H+) \$% \$80. "' -'4)
 K' '\$. %6%
 K' '\$. %6%
 K' '\$. %5*-
 K' '\$. %5*-
 E+, \$. %5*-
 E+, \$. %5*-
 E+, \$. %6%
 E+, \$. %6%
 L "1-
 M5'5*-
 :. \$(
 : ' '\$(. &
 J "Q' '\$(. &
 J 8. (-'4) %0-8(3-#*+,) %850+) 1&2
 = 8# >\$ %6%# \$8B+) \$%>85.; \$1
 = 8# >\$ %6%# 7(-'4) 8+. \$%&%. '(3
 J 8. (-'4) %56+. \$%& %7(-'4) %.. '(3(850+) 1&2
 !+-(3%# \$%# #+) \$(850+) 1&2
 9\$.05)-(5\$%6#+-(367(-'4) 8+. \$%&%. '(3

?3@A@ . 123- (C- . A@B4/
#()
&' +
)!]
&' +
)!]
&&
#()
&&
*!
\$
"*+!
467 89:
; <=<>
"#\$%&&
*
*+
"%&+!!!!"
!%\$)
'% '&'+(')'

9\$. 0\$) -(5\$%6+-(383'1\$%# \$%\$6+. \$%& %.. ' ; (3	' %#! ' " +! +#
9\$. 0\$) -%# \$%\$ \$) -%# 98+) \$! %*\$ \$!) ' + (
: ; \$. (5\$%8' '3%1' # \$-\$.	!
: ; \$. (5\$%8' '3%1' # \$-\$.	!
: ; \$. (5\$%8' '3%. \$(!
98' '3%1' # \$-\$. & 1%\$;	!
98' '3%1' # \$-\$. & 1%\$;	!
98' '3%. \$(& 1%\$;	!
? '7(-'4) 90+8) -	"
9\$. 0\$) -(5\$%6+-(367(-'4) &	! %" " \$" " \$)
! +-(367(-'4) %8. (-'4) %8\$0+) 1&	! %#+))) " " "
! +-(3%# \$%+-%7(-\$1%8\$0+) 1&	! %' ' !!! *#)
9\$. 0\$) -%# \$%7(-\$1%\$3 - \$1%+ %# \$%# 98+) \$	(*%# *# ") \$
9\$. 0\$) -%# \$%+) 67(-\$1	+ ' %& ! " #! *'
9\$. 0\$) -%# \$%7(-\$1%\$3 - \$1%+ %+-(367(-'4) %8. (-'4)	! %+ " " \$ * * \$
? '7(-'4) 90+8) -%# +-(3%# \$%# 98+) \$	\$%# " " ! \$ +&
? '7(-'4) 90+8) -%# +-(367(-'4) %8. (-'4) %# 98+) \$	80\$' \$ \$) + \$) *
: ; \$. (5\$%7(-'4) %8. (-'4) %8\$0+) 1&	! %#+))) " " "
A-1%\$; %7(-'4) %8. (-'4) %8\$0+) 1&	!
: ; \$. (5\$%8' '3%1' # \$-\$. %# %7(-'4) &	!
: ; \$. (5\$%8' '3%1' # \$-\$. %# %7(-'4) &	!
: ; \$. (5\$%8' '3%. \$(%# %7(-'4) &	!
98' '3%1' # \$-\$. & 1%\$; %# %7(-'4) &	!
98' '3%1' # \$-\$. & 1%\$; %# %7(-'4) &	!
98' '3%. \$(& 1%\$; %# %7(-'4) &	!
C(B\$' +') -90+8) -	" (
C(B\$' +') -90+8) -%# +-(3%# \$%# 98+) \$	' #%(*!) +*(
C(B\$' +') -90+8) -%# +-(367(-'4) %8. (-'4) %# 98+) \$) +%#) ' * (+ * #

F K ! A Q ! % ? % E E F F G H F = I A

= 8# >\$. %6# \$%8+) \$%>8\$. ; \$1	!
= 8# >\$. %6# (-'4) 8%\$6+. \$%& %.. ' ; (3	!
J 8. (-'4) %\$6+. \$%& %7(-'4) %.. ' ; (3%8\$0+) 1&	! %" *
! +-(3%# \$%# 98+) \$%8\$0+) 1&	" \$(%&)
9\$. 0\$) -(5\$%6+-(367(-'4) 8%\$6+. \$%& %.. ' ; (3	!
9\$. 0\$) -(5\$%6+-(383'1\$%# \$%\$6+. \$%& %.. ' ; (3	! %!(! \$ * \$! &
9\$. 0\$) -%# \$%\$ \$) -%# 98+) \$	#! %! + \$) + * "
: ; \$. (5\$%8' '3%1' # \$-\$.	!
: ; \$. (5\$%8' '3%1' # \$-\$.	!
: ; \$. (5\$%8' '3%. \$(!
98' '3%1' # \$-\$. & 1%\$;	!
98' '3%1' # \$-\$. & 1%\$;	!
98' '3%. \$(& 1%\$;	!
? '7(-'4) 90+8) -	* & +
9\$. 0\$) -(5\$%6+-(367(-'4) &	(\$%# " #! ' \$' &
! +-(367(-'4) %8. (-'4) %8\$0+) 1&	" " * \$ \$ +! * + +
! +-(3%# \$%+-%7(-\$1%8\$0+) 1&	* \$%# ") ' (#
9\$. 0\$) -%# \$%7(-\$1%\$3 - \$1%+ %# \$%# 98+) \$	(' %# + (! * & \$
9\$. 0\$) -%# \$%+) 67(-\$1	+ * % (+) ' \$'
9\$. 0\$) -%# \$%7(-\$1%\$3 - \$1%+ %+-(367(-'4) %8. (-'4)	(& % * ! ! & * \$ "
? '7(-'4) 90+8) -%# +-(3%# \$%# 98+) \$	+ % # * # (!) \$'
? '7(-'4) 90+8) -%# +-(367(-'4) %8. (-'4) %# 98+) \$	* % ! +) ! ' * * +

2.2.3. Données synthétisées par macro Groupe B expérimental [appli]

Les 20 fichiers de données individuelles ont subi le tri comme indiqué dans l'exemple ci dessus (Cf, Tableau 1: Exemple de traitement de synthèse par macro : Alexandre, p. 12-19) avant d'être rassemblés ci-dessous pour obtenir des moyennes

(*average*).

➔ Toutes ces données sont consultables en fichier Excel, disponibles sur le Cd-rom fourni en annexe de la thèse.

Approches esthétique, médiatique, et sémantique du design interactif

Tableau 3: résumé 20 enregistrements groupe B (appli)

Table with 4 columns and multiple rows containing alphanumeric data. Includes sub-tables for 'Total time shown', 'Fixation count', 'Average fixation duration', and 'LookZone Description'.

Table with 4 columns and multiple rows containing alphanumeric data, including an 'AVERAGE' column. Includes sub-tables for 'LookZone Description' and 'LookZone Description'.

Tableau 4: tableau croisé dynamique pour validité des résultats

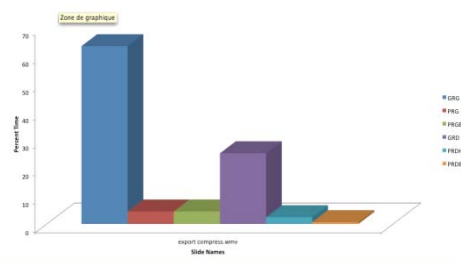
2.3. Les graphiques statistiques de l'occupation des Look Zones par le regard

Les données rendues sous forme de graphique s'avèrent difficilement exploitables en terme d'analyse rigoureuse. Elles permettent de visualiser les constantes et variables et servent de transcription communicable pour les supports de communications de cette recherche. De fait, elles ne sont pas rapportées de manière exhaustive, mais à titre d'exemple ici, pour le groupe A témoin (vidéo).

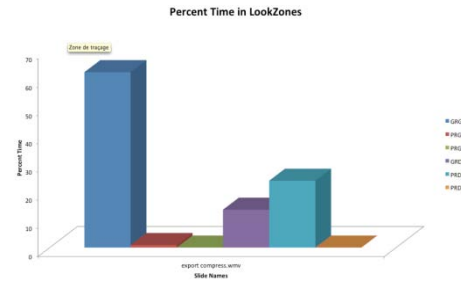
Le premier bloc correspond au GRG (Gros Rocher Gauche) sur le premier tiers de l'image : il magnétise le regard alors que la vidéo occupe un temps équivalent dans les 6 zones.

Les temps d'occupation ne sont pas similaires alors que le stimulus est identique : notons une individualisation de la perception.

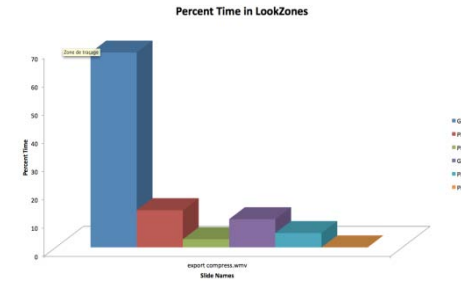
Figure 4: graphiques groupe A (vidéo)
Percent Time in LookZones



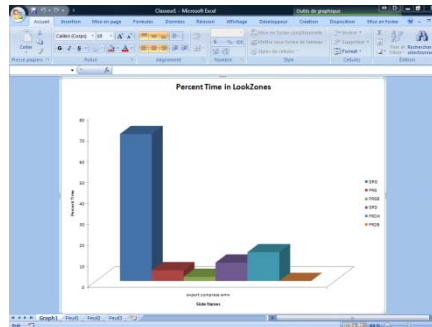
Alexandre
Coline



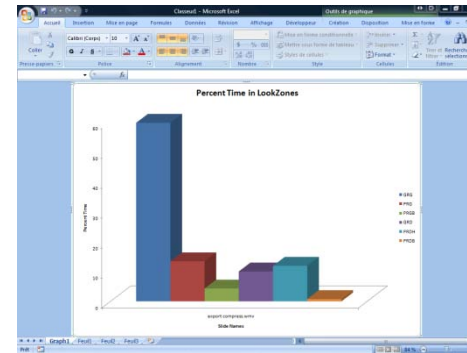
Anthony



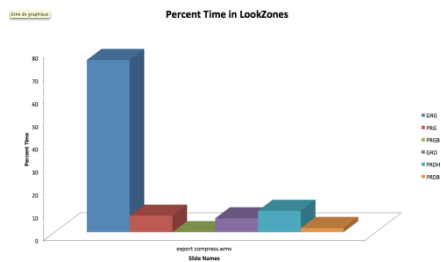
Jeremy



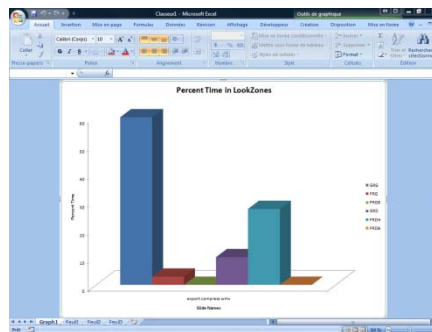
Cyril



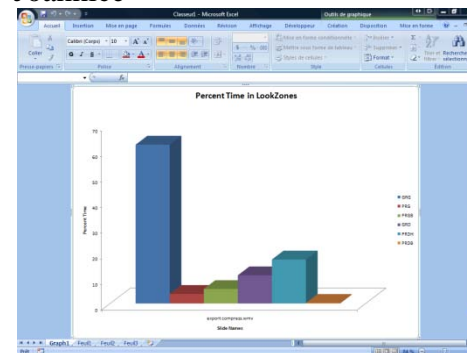
Joannice



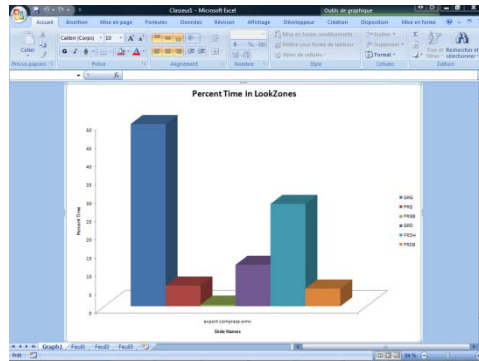
Guedda



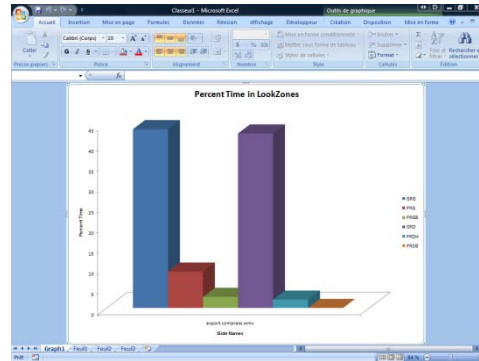
Hadj Amor



Kewei

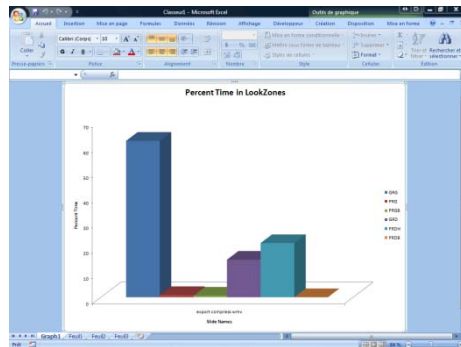


Karoued

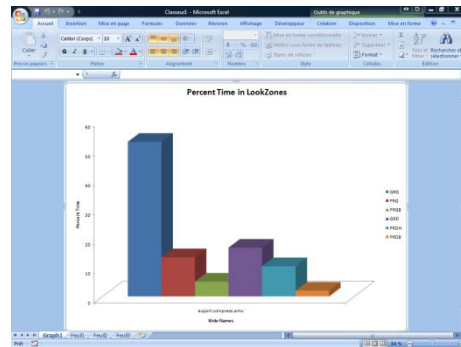


Marianne

Manuella



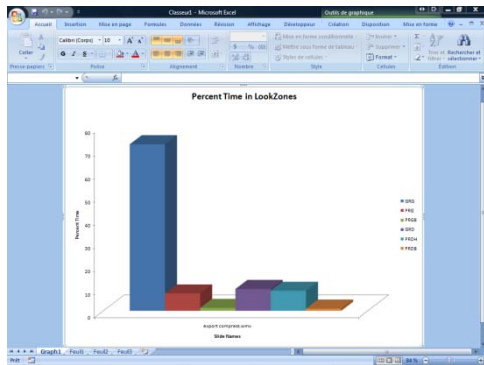
Maroi



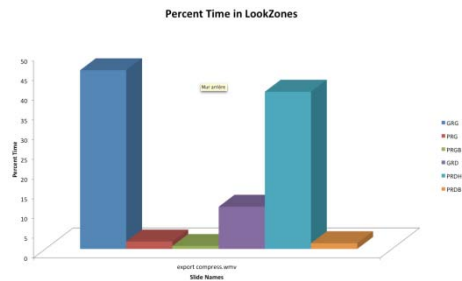
Mathilde

Safa

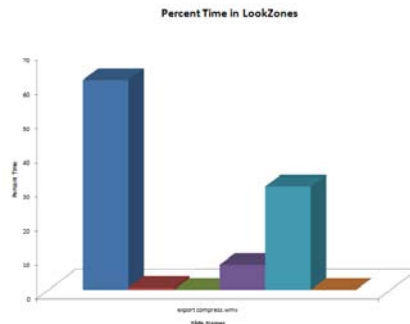
Approches esthétique, médiatique, et sémantique du design interactif



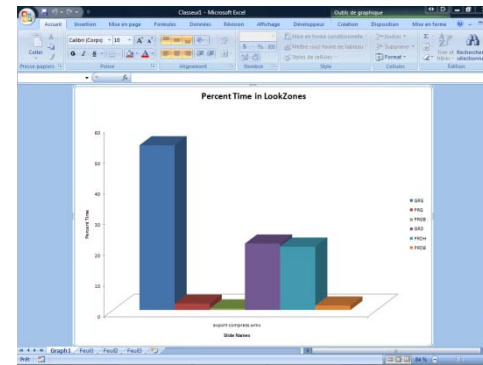
Mickael



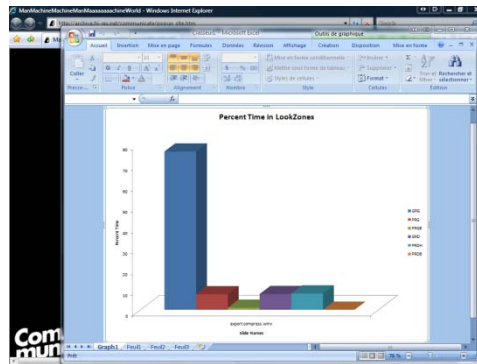
Thimoty



Mohamed



Stephane



Thomas

2.4. Les cartes du regard

Les *Scanpath*, ou cartes du regard, apparaissent comme inexpressives en images fixes dans le cadre de notre objet de recherche. Elles sont écartées au profit des données chiffrées, sauf pour illustrer les communications. De fait, elles ne sont pas

rapportées de manière exhaustive, mais à titre d'exemple ici, pour le groupe A témoin (vidéo).

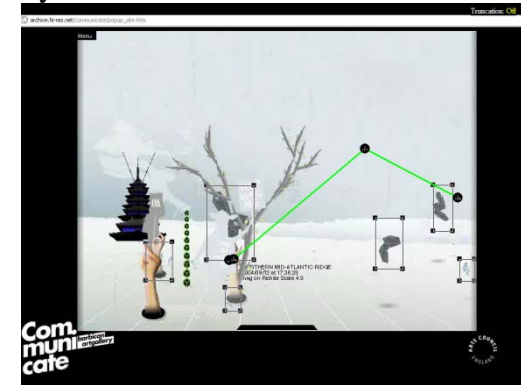
Cyril_18



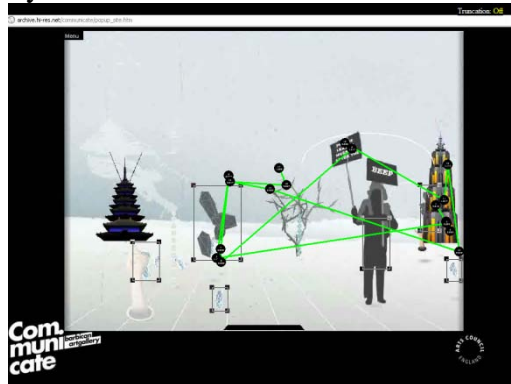
Cyril_16



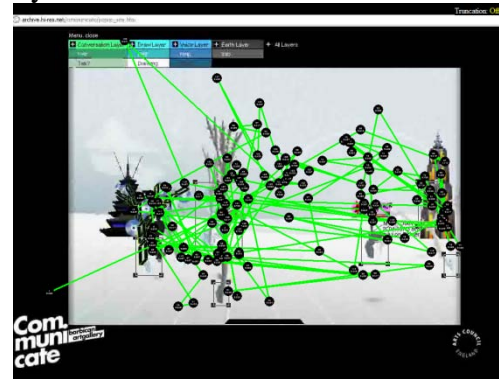
Cyril_12



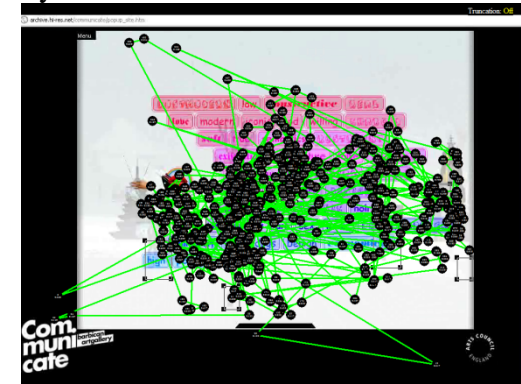
Cyril_08



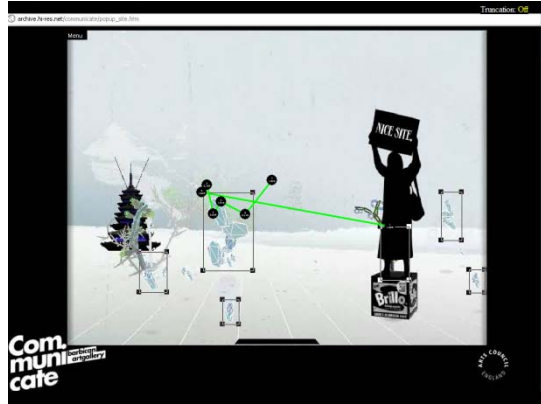
Cyril_04



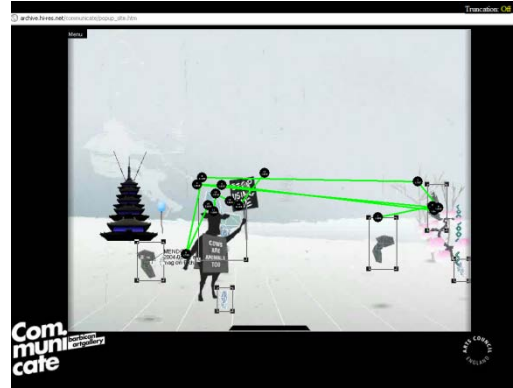
Cyril_00



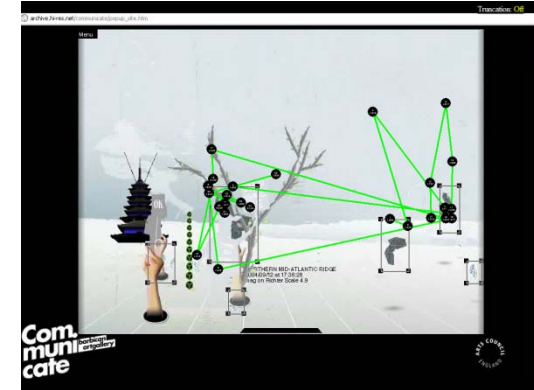
Had Amor_18



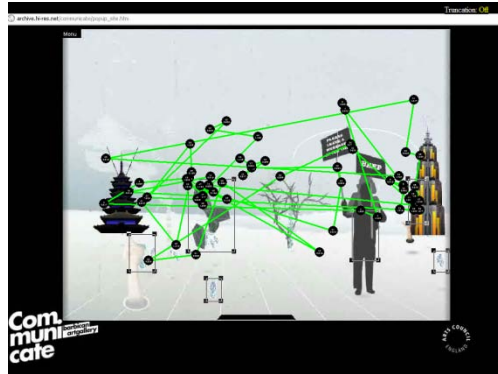
Had Amor_16



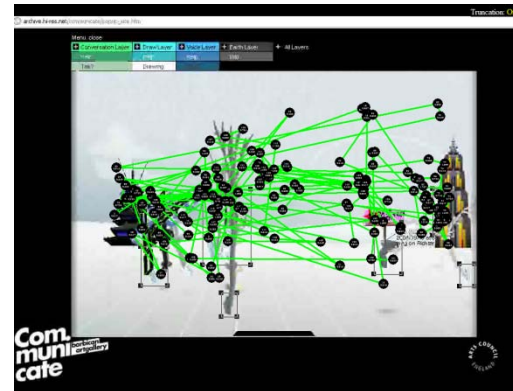
Had Amor_12



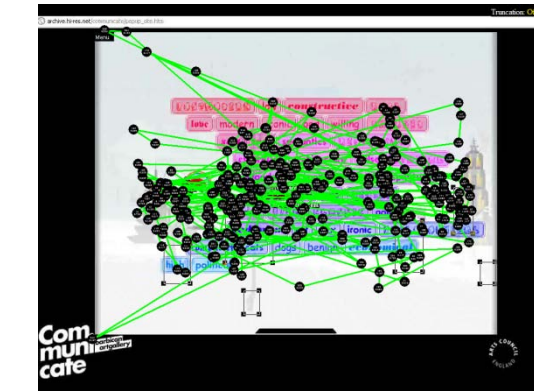
Had Amor_08



Had Amor_04



Had Amor_00



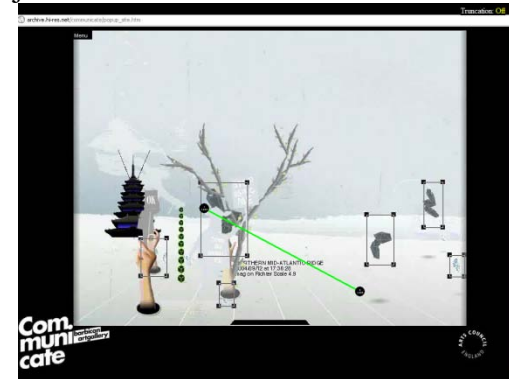
joannice_18



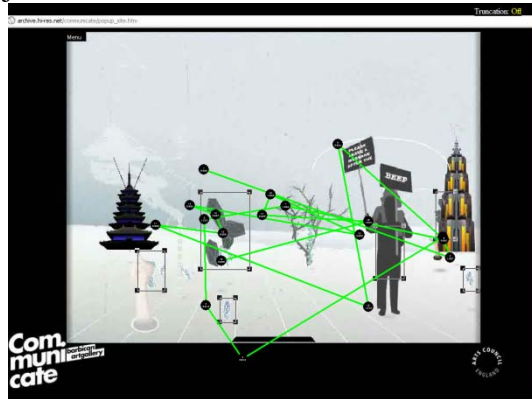
joannice_16



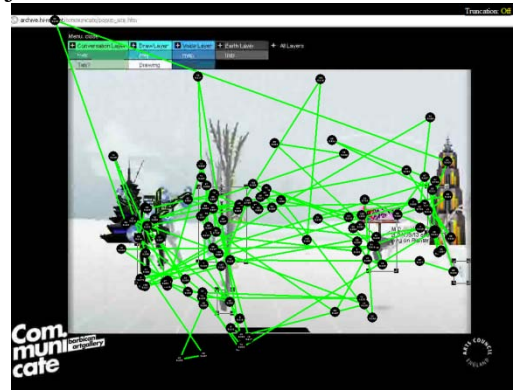
joannice_12



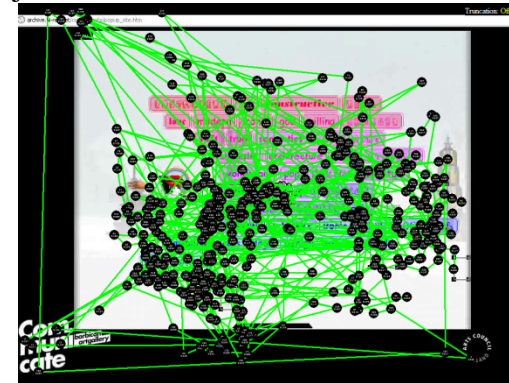
joannice_08



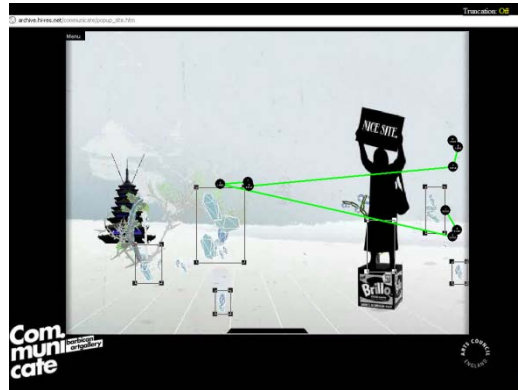
joannice_04



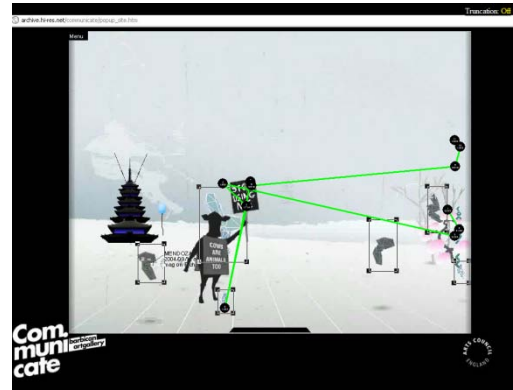
joannice_00



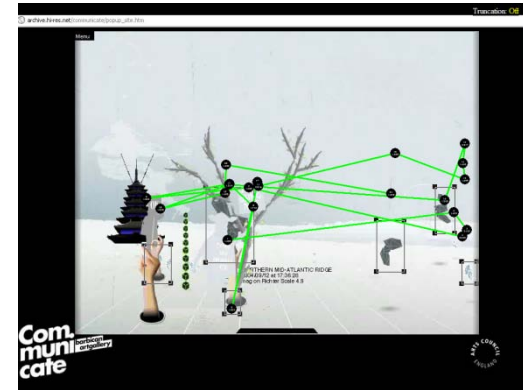
Kewei_18



Kewei_16



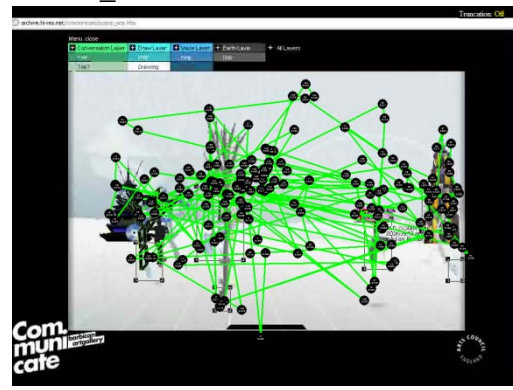
Kewei_12



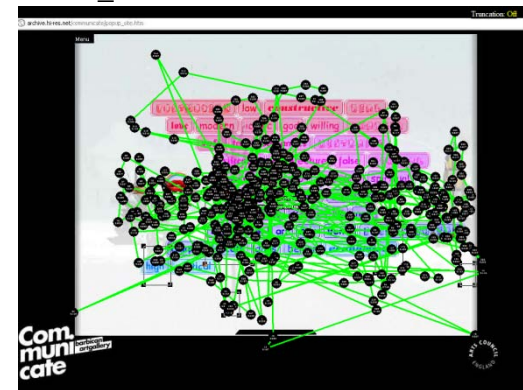
Kewei_08



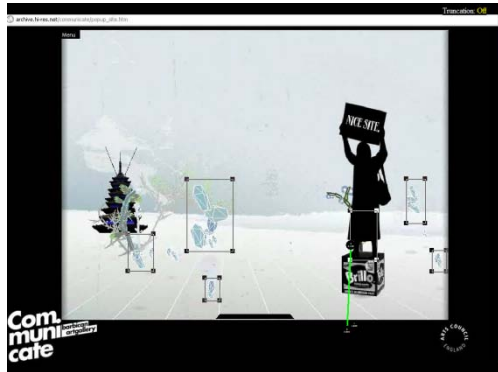
Kewei_04



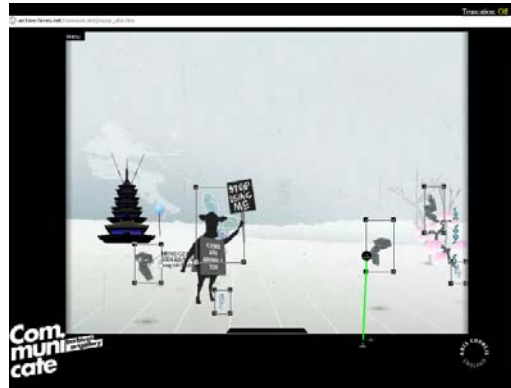
Kewei_00



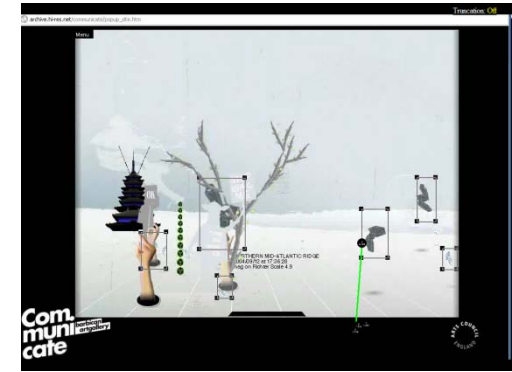
Marianne_18



Marianne_16

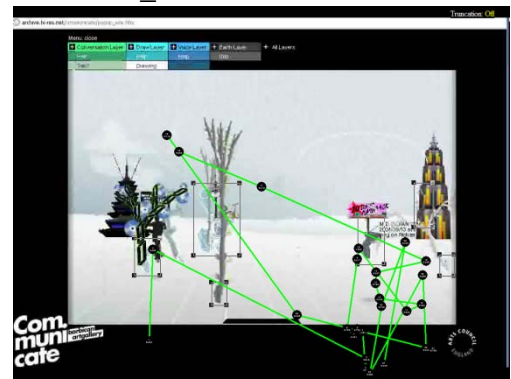


Marianne_12



Marianne_08

Marianne_04



Marianne_00



Les *scanpath* en image fixe ne fournissent pas de données intéressantes et nous abandonnons d'en relever un aperçu pour chacun des 20 enregistrements.

Les temps de points de fixation indiqués (dans les cercles noirs, cf. ci-dessus) ne sont pas exploités dans cette recherche et pourront donner lieu à de prochains développements.

Maroi_00	Maroi_04	Maroi_08
Maroi_12	Maroi_16	Maroi_18

Mathilde_00	Mathilde_04	Mathilde_08
Mathilde_12	Mathilde_16	Mathilde_18

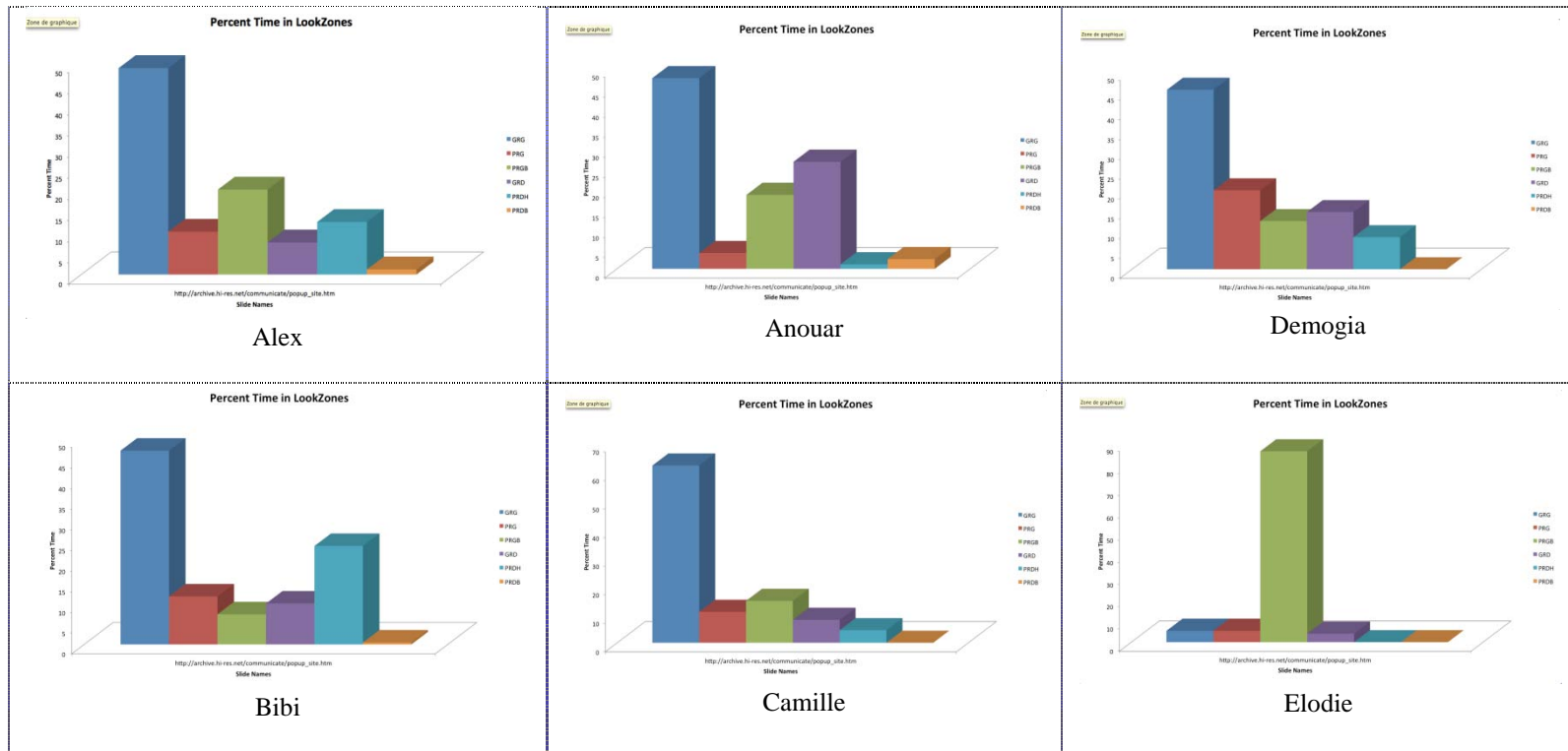
Mickael_00	Mickael_04	Mickael_08
Mickael_12	Mickael_16	Mickael_18

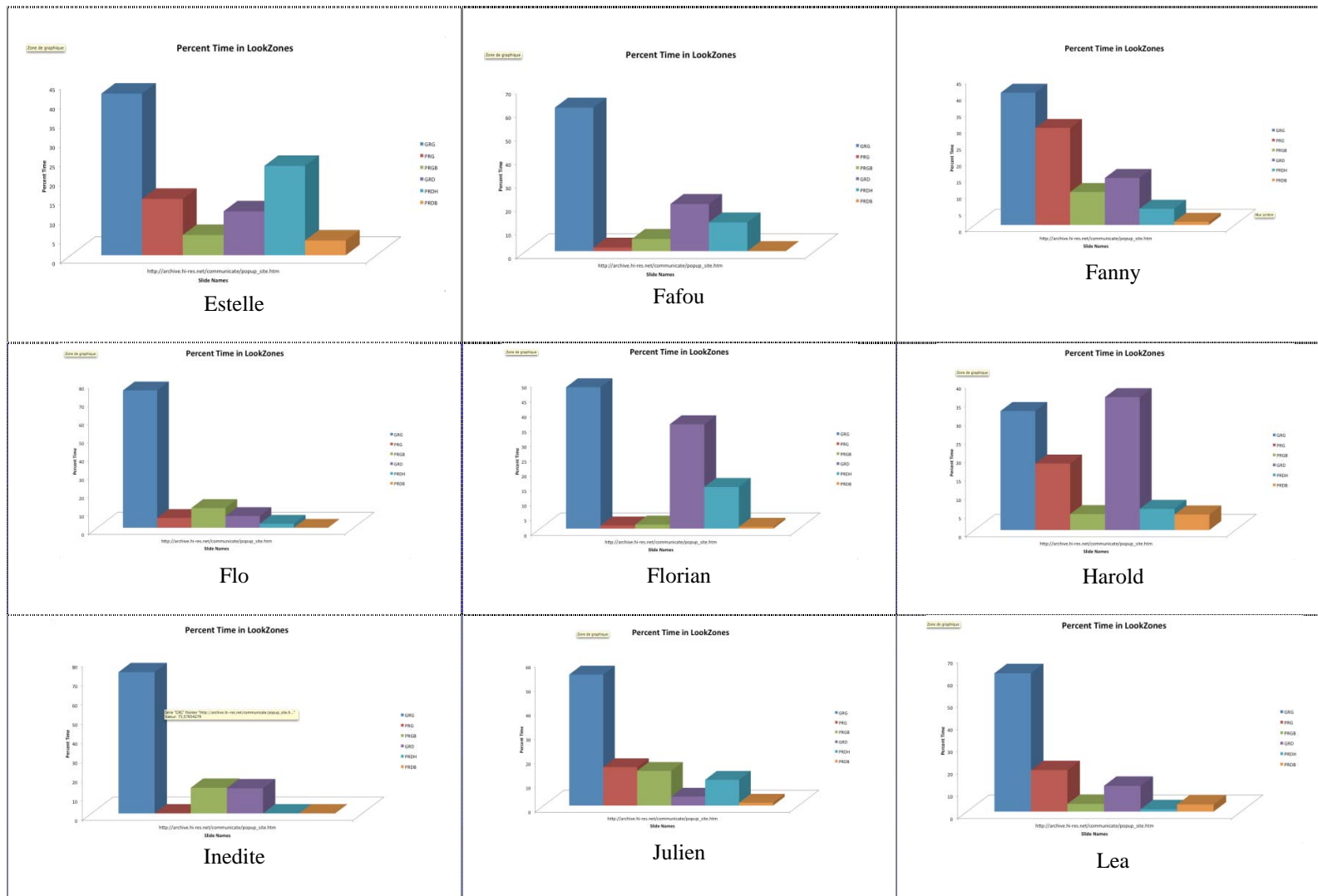
Mohamed_00	Mohamed_04	Mohamed_08
Mohamed_12	Mohamed_16	Mohamed_18

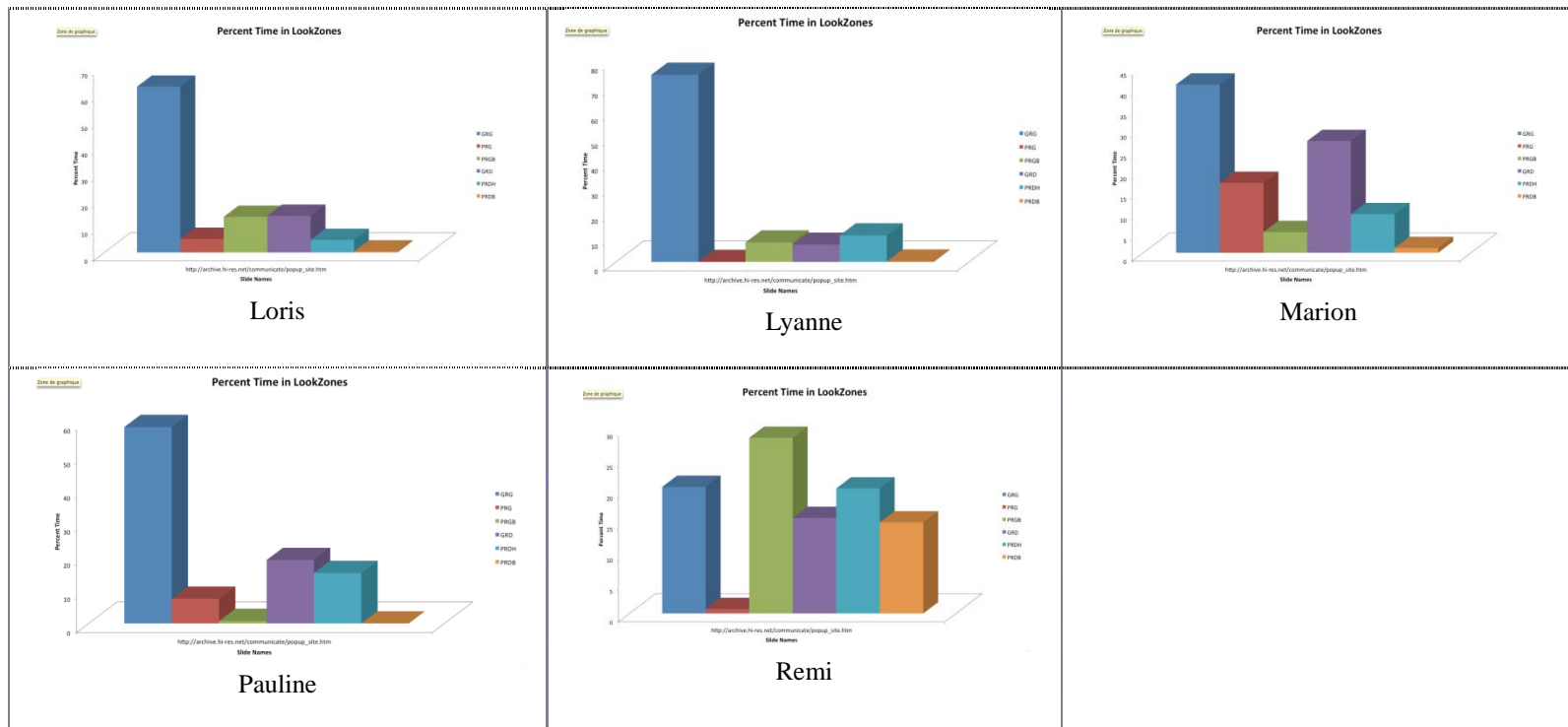
Stephane_00	Stephane_04	Stephane_08
Stephane_12	Stephane_16	Stephane_18

Thomas_00	Thomas_04	Thomas_08
Thomas_12	Thomas_16	Thomas_18

Figure 5: Groupe expérimental B (Appli) : les graphiques statistiques de l'occupation des Look Zones par le regard.







2.5. Questionnaire de sortie d'expérience

Le questionnaire est rigoureusement identique pour les 2 groupes mais sépare en A et B les données pour le chercheur afin d'évaluer la performance de mémorisation (dernière question).

Il est réalisé avec *Google Documents* et renseigné en ligne par chaque participant. Les résultats sont exportés en fichier Excel pour établir les moyennes, et sous forme de graphiques pour les communications.



Questionnaire expérimental B Christine Bréandon

Nous vous prions de bien vouloir renseigner toutes les questions afin de ne pas fausser les données statistiques et vous remercions de votre aimable participation

***Obligatoire**

Votre pseudo *
sans rapport avec la formation

Votre année de naissance *
4 chiffres

Votre sexe *
 femme
 homme

Votre utilisation d'internet *

	jamais à 1 fois / mois	1 fois / semaine	1 fois / jour	plusieurs fois / jour	en permanence
Fréquence de connexion	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Commande en ligne	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Chat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
forum, blog	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

La création graphique vous intéresse *
n'importe quel support ou style

1 2 3 4 5

pas du tout beaucoup

à propos du site que vous venez de découvrir

Répondez selon votre sentiment personnel seulement, sans vouloir généraliser.

Ce site provoque des réactions *
répondez seulement pour vous

	pas du tout d'accord	plutôt pas d'accord	plutôt d'accord	tout à fait d'accord
l'imaginaire	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
la surprise	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
l'amusement	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
le rêve	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
la détente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
l'attention	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Ce site provoque un sentiment dominant *

- de tristesse
- de plaisir
- d'ennui
- de solitude
- de beauté
- d'aventure
- Autre :

L'interactivité mobilise l'utilisateur *
répondez seulement pour vous

	pas du tout	un peu	plutôt	beaucoup
c'est amusant	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
c'est lourd	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
c'est motivant	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
c'est immersif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
c'est créatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

La stratégie dominante de ce site est: *
répondez seulement pour vous

- l'information
- la communication
- le design

Les éléments que vous avez vu sur ce site: *

	je m'en souviens	je ne m'en souviens pas
un parachutiste	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
un globe terrestre	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
des caméras de surveillance	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
une souris	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
un ballon de baudruche	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
un arbre	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
un homme à tête de vache	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
un téléphone	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
des paraboles roses	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
une femme tenant une pancarte	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
un avion à réaction	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
un avion en papier	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
une moto	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
une pagode	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
un building	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
une villa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
une corbeille à papier avec des ailes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
un pinceau d'artiste	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
un cadre doré de tableau	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Fourni par [Google Documents](#)

[Signaler un cas d'utilisation abusive](#) - [Conditions d'utilisation](#) - [Clauses additionnelles](#)

Les données Excel ci-dessous sont disponibles sur le Cd-rom fourni avec la thèse. Elles permettent d'évaluer le ressenti des participants à l'oculométrie en regard de l'image vidéo non

interactive qui leur est proposé. La dernière question permet d'évaluer la mémorisation (cases rouges notifiant les erreurs). Vidéo identique pour les 20 enregistrements.

Tableau 5: Réponses des 20 participants du groupe A témoin (Vidéo)

Horodateur	Votre pseudo	Votre année de naissance	indiquez votre genre	Depuis quelle année disposez-vous d'un ordinateur chez vous ?	Votre utilisation d'internet [Fréquence de connexion]	Votre utilisation d'internet [Commande en ligne]	Votre utilisation d'internet [Chat]
2/24/2011 10:17:43	mickaël	1989	masculin		en permanence	1 fois / mois	plusieurs fois / jour
2/24/2011 10:30:59	thomas	23	masculin		en permanence	1 fois / mois	plusieurs fois / jour
2/24/2011 10:48:37	mohamed	25	masculin		en permanence	1 fois / mois	plusieurs fois / jour
40598,46161	hadj amor	24	masculin		plusieurs fois / jour	1 fois / semaine	1 fois / mois
40598,72152	joannice	1985	féminin		plusieurs fois / jour	1 fois / mois	1 fois / jour
2/24/2011 17:37:14	kewel	1987	masculin		plusieurs fois / jour	plusieurs fois / jour	plusieurs fois / jour
2/24/2011 17:51:58	cyril	1988	masculin		plusieurs fois / jour	1 fois / mois	plusieurs fois / jour
2/24/2011 18:10:05	maroi	1988	féminin		en permanence	1 fois / mois	plusieurs fois / jour
2/24/2011 18:26:17	mathilde	1989	féminin		en permanence	1 fois / mois	plusieurs fois / jour
2/24/2011 18:39:54	marianne	150687	féminin		en permanence	1 fois / mois	plusieurs fois / jour
2/24/2011 18:56:52	stephane	1988	masculin		en permanence	1 fois / mois	1 fois / semaine
2/25/2011 8:37:31	alexandre	1988	masculin		en permanence	1 fois / mois	plusieurs fois / jour
2/25/2011 9:12:54	guedda	1987	masculin		plusieurs fois / jour	1 fois / mois	1 fois / jour
2/25/2011 9:24:28	timothy	1987	masculin		en permanence	1 fois / mois	en permanence
2/25/2011 9:43:52	polline	1989	féminin		en permanence	1 fois / mois	en permanence
2/25/2011 10:04:21	manuela	1986	féminin		en permanence	1 fois / mois	en permanence
2/25/2011 11:04:43	anthony	1988	masculin		plusieurs fois / jour	1 fois / mois	1 fois / mois
2/25/2011 11:23:19	safa	1988	féminin		en permanence	1 fois / mois	en permanence
2/25/2011 11:43:10	coline	1990	féminin		en permanence	1 fois / semaine	1 fois / jour
2/25/2011 12:02:23	karaoud	1989	féminin		en permanence	1 fois / mois	plusieurs fois / jour
3/8/2011 8:26:54	hadj amor	1987	masculin		plusieurs fois / jour	1 fois / semaine	1 fois / mois

Approches esthétique, médiatique, et sémantique du design interactif

Votre utilisation d'internet [forum, blog]	La création graphique vous intéresse	Cette vidéo de site provoque des réactions [l'imaginaire]	Cette vidéo de site provoque des réactions [la surprise]	Cette vidéo de site provoque des réactions [l'amusement]	Cette vidéo de site provoque des réactions [le rêve]	Cette vidéo de site provoque des réactions [la détente]	Cette vidéo de site provoque des réactions [l'attention]	Ce site provoque un sentiment dominant
1 fois / mois		5 plutôt d'accord	tout à fait d'accord	tout à fait d'accord	pas du tout d'accord	plutôt pas d'accord	plutôt d'accord	d'aventure
en permanence		5 plutôt d'accord	tout à fait d'accord	plutôt d'accord	plutôt pas d'accord	plutôt pas d'accord	plutôt pas d'accord	d'aventure
1 fois / semaine		4 plutôt d'accord	plutôt d'accord	plutôt d'accord	plutôt pas d'accord	plutôt pas d'accord	tout à fait d'accord	de plaisir
1 fois / jour		2 tout à fait d'accord	plutôt pas d'accord	pas du tout d'accord	tout à fait d'accord	plutôt d'accord	plutôt pas d'accord	d'ennui
1 fois / mois		5 plutôt d'accord	plutôt d'accord	plutôt d'accord	plutôt pas d'accord	plutôt pas d'accord	plutôt d'accord	d'ennui
plusieurs fois / jour		5 tout à fait d'accord	plutôt d'accord	plutôt pas d'accord	plutôt d'accord	plutôt d'accord	tout à fait d'accord	de solitude
plusieurs fois / jour		2 tout à fait d'accord	plutôt d'accord	pas du tout d'accord	plutôt pas d'accord	plutôt pas d'accord	plutôt d'accord	d'ennui
1 fois / jour		5 tout à fait d'accord	plutôt d'accord	plutôt pas d'accord	tout à fait d'accord	pas du tout d'accord	tout à fait d'accord	de solitude
1 fois / jour		4 tout à fait d'accord	plutôt d'accord	plutôt pas d'accord	plutôt d'accord	plutôt pas d'accord	plutôt pas d'accord	d'amusement
1 fois / jour		3 tout à fait d'accord	plutôt d'accord	plutôt d'accord	plutôt pas d'accord	plutôt pas d'accord	tout à fait d'accord	de solitude
plusieurs fois / jour		4 tout à fait d'accord	plutôt d'accord	plutôt pas d'accord	plutôt d'accord	pas du tout d'accord	plutôt d'accord	de beauté
plusieurs fois / jour		5 tout à fait d'accord	plutôt d'accord	plutôt d'accord	plutôt d'accord	plutôt pas d'accord	plutôt d'accord	de solitude
1 fois / jour		5 plutôt d'accord	tout à fait d'accord	plutôt d'accord	plutôt pas d'accord	pas du tout d'accord	tout à fait d'accord	de solitude
en permanence		2 plutôt pas d'accord	plutôt d'accord	plutôt pas d'accord	plutôt pas d'accord	plutôt d'accord	tout à fait d'accord	de solitude
plusieurs fois / jour		5 plutôt d'accord	plutôt d'accord	pas du tout d'accord	plutôt pas d'accord	pas du tout d'accord	tout à fait d'accord	d'ennui
en permanence		5 tout à fait d'accord	tout à fait d'accord	plutôt d'accord	plutôt d'accord	plutôt pas d'accord	plutôt d'accord	de solitude
1 fois / jour		3 tout à fait d'accord	plutôt d'accord	plutôt d'accord	plutôt d'accord	plutôt pas d'accord	plutôt d'accord	de tristesse
plusieurs fois / jour		5 tout à fait d'accord	plutôt pas d'accord	plutôt d'accord	plutôt d'accord	plutôt pas d'accord	plutôt d'accord	d'aventure
1 fois / jour		5 plutôt d'accord	plutôt d'accord	plutôt d'accord	plutôt d'accord	plutôt pas d'accord	plutôt pas d'accord	de solitude
1 fois / mois		5 plutôt d'accord	plutôt d'accord	pas du tout d'accord	plutôt pas d'accord	pas du tout d'accord	plutôt d'accord	d'ennui
1 fois / jour		2 tout à fait d'accord	plutôt pas d'accord	pas du tout d'accord	tout à fait d'accord	plutôt d'accord	plutôt pas d'accord	d'ennui

Question sans intitulé	L'interactivité mobilise l'utilisateur [c'est amusant]	L'interactivité mobilise l'utilisateur [c'est lourd]	L'interactivité mobilise l'utilisateur [c'est motivant]	L'interactivité mobilise l'utilisateur [c'est immersif]	L'interactivité mobilise l'utilisateur [c'est créatif]	La stratégie dominante de ce site est:	Les éléments que vous avez vu sur ce site: [un parachutiste]	Les éléments que vous avez vu sur ce site: [un globe terrestre]
	plutôt	un peu	un peu	plutôt	plutôt	la communication	je ne m'en souviens pas	je m'en souviens
	plutôt	plutôt	un peu	un peu	beaucoup	le design	je m'en souviens	je m'en souviens
	plutôt	un peu	plutôt	un peu	plutôt	l'information	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas
	un peu	beaucoup	pas du tout	un peu	plutôt	le design	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas
	un peu	un peu	un peu	un peu	plutôt	le design	je ne m'en souviens pas	pas
	un peu	plutôt	un peu	beaucoup	beaucoup	le design	je m'en souviens	je m'en souviens
	pas du tout	plutôt	pas du tout	un peu	plutôt	la communication	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas
	beaucoup	pas du tout	plutôt	beaucoup	beaucoup	la communication	je m'en souviens	je ne m'en souviens pas
	beaucoup	un peu	plutôt	un peu	plutôt	le design	je m'en souviens	je m'en souviens
	un peu	pas du tout	un peu	plutôt	beaucoup	le design	je ne m'en souviens pas	je m'en souviens
	plutôt	plutôt	un peu	plutôt	beaucoup	le design	je m'en souviens	je ne m'en souviens pas
	plutôt	pas du tout	un peu	un peu	beaucoup	le design	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas
	un peu	pas du tout	plutôt	beaucoup	beaucoup	le design	je ne m'en souviens pas	je m'en souviens
	un peu	plutôt	un peu	un peu	plutôt	l'information	je m'en souviens	je m'en souviens
	pas du tout	plutôt	pas du tout	un peu	un peu	le design	je ne m'en souviens pas	je m'en souviens
	plutôt	pas du tout	plutôt	un peu	plutôt	le design	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas
	un peu	beaucoup	un peu	plutôt	plutôt	le design	je ne m'en souviens pas	je m'en souviens
	plutôt	pas du tout	un peu	plutôt	beaucoup	le design	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas
	un peu	pas du tout	plutôt	plutôt	beaucoup	le design	je ne m'en souviens pas	je m'en souviens
	pas du tout	beaucoup	pas du tout	un peu	un peu	la communication	je ne m'en souviens pas	je m'en souviens
	un peu	beaucoup	pas du tout	un peu	plutôt	le design	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas

Mauvaise réponse

Figure 6: expression graphique des réponses au questionnaire de "sortie d'expérience", groupe A (vidéo)

Modifier le formulaire - [Questionnaire expérimental A Christine Bréandon] - Google Documents

<https://spreadsheets.google.com/gform?key=0Atu-fKqV7cxN4G1zcmZKbU1aVWoteFlaSVI2...>

20 [réponses](#)

Résumé [Afficher les réponses complètes](#)

Votre pseudo

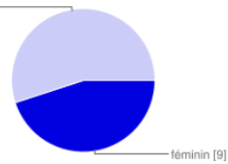
mickael thomas mohamed joannice kewei cyril marol mathilde marianne stephane alexandre guedda timothy polline manuela anthony safa coline karaoud hadj amor

Votre année de naissance

1989 23 25 1985 1987 1988 1988 1989 150687 1988 1988 1987 1987 1989 1986 1988 1988 1990 1989 1987

indiquez votre genre

masculin [11]



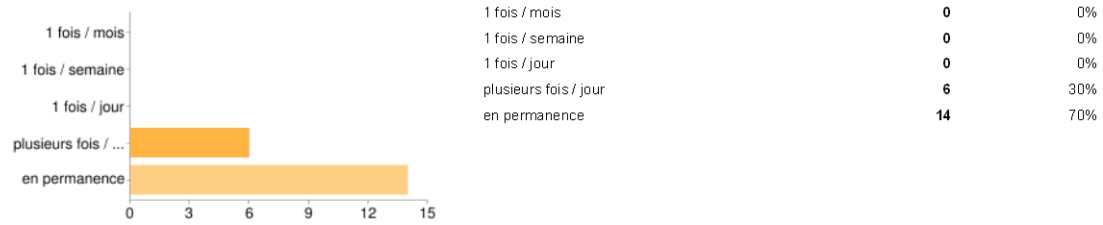
féminin
masculin

9 45%
11 55%

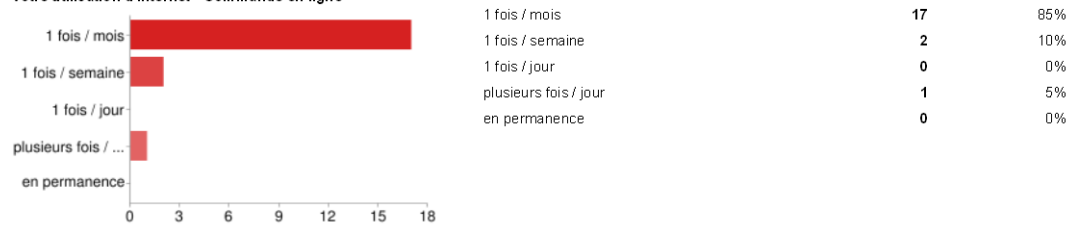
Votre utilisation d'internet - Fréquence de connexion

Modifier le formulaire - [Questionnaire expérimental A Christine Bréandon] - Google Documents

<https://spreadsheets.google.com/gform?key=0Atu-fKgV7cxNdG1zemZKbU1aVWoteFlaSV12...>



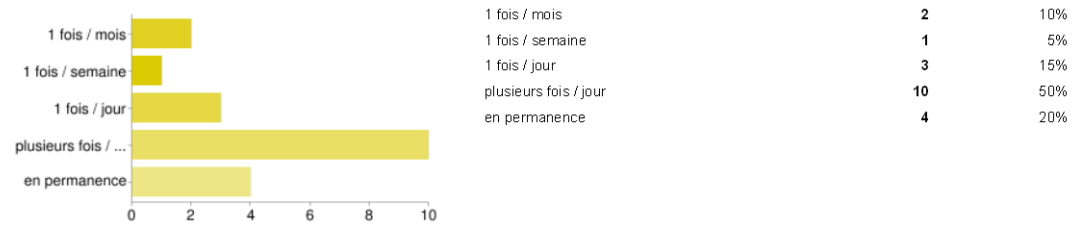
Votre utilisation d'internet - Commande en ligne



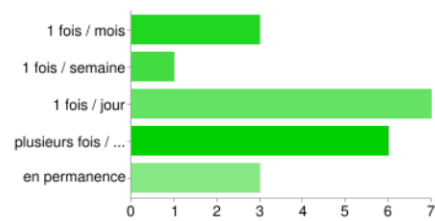
Votre utilisation d'internet - Chat

Modifier le formulaire - [Questionnaire expérimental A Christine Bréandon] - Google Documents

<https://spreadsheets.google.com/gform?key=0Afu-fKgV7cxNdG1zemZKbU1aVWoteFlaSV12...>



Votre utilisation d'internet - forum , blog



1 fois / mois	3	15%
1 fois / semaine	1	5%
1 fois / jour	7	35%
plusieurs fois / jour	6	30%
en permanence	3	15%

La création graphique vous intéresse



1 - pas du tout	0	0%
2	3	15%
3	2	10%
4	3	15%
5 - beaucoup	12	60%

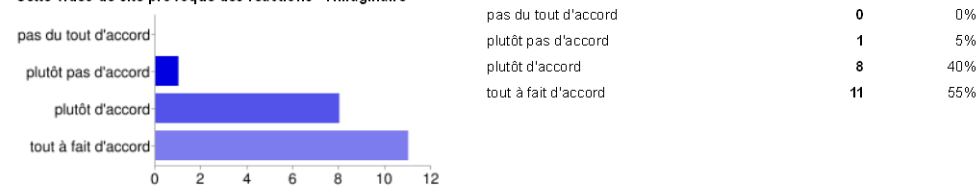
à propos du site que vous venez de découvrir

Répondez selon votre sentiment personnel seulement, sans vouloir généraliser .

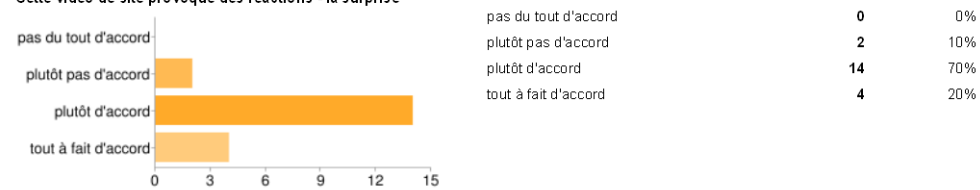
Modifier le formulaire - [Questionnaire expérimental A Christine Bréandon] - Google Documents

<https://spreadsheets.google.com/gform?key=0Afu-fKgV7cxNdG1zemZKbU1aVWoteFlaSV12...>

Cette vidéo de site provoque des réactions - l'imaginaire



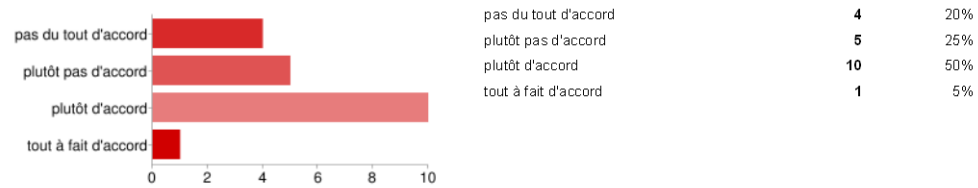
Cette vidéo de site provoque des réactions - la surprise



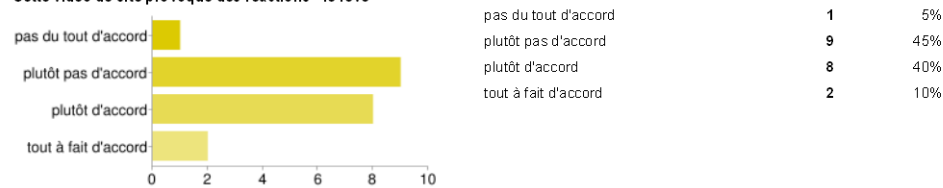
Cette vidéo de site provoque des réactions - l'amusement

Modifier le formulaire - [Questionnaire expérimental A Christine Bréandon] - Google Documents

<https://spreadsheets.google.com/gform?key=0Atu-fKgv7cxNdG1zcmZKbU1aVWoteFlaSVL2...>



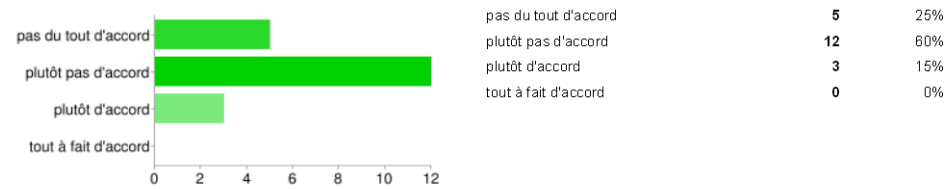
Cette vidéo de site provoque des réactions - le rêve



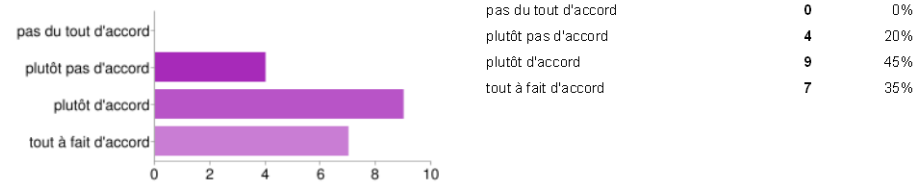
Cette vidéo de site provoque des réactions - la détente

Modifier le formulaire - [Questionnaire expérimental A Christine Bréandon] - Google Documents

<https://spreadsheets.google.com/gform?key=0A tu-fK gV7cxNdG1zcmZKbU1aVW oteFlaSVL2...>



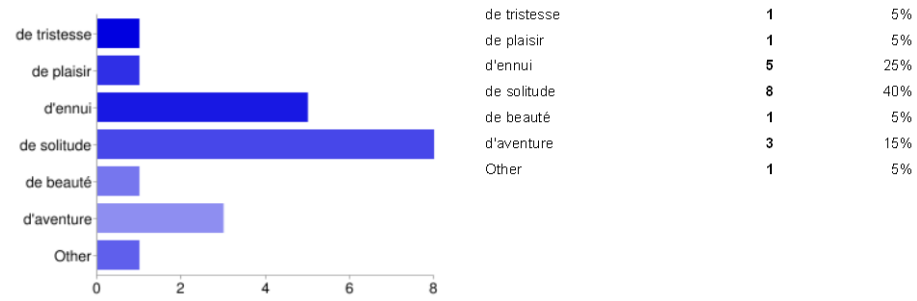
Cette vidéo de site provoque des réactions - l'attention



Ce site provoque un sentiment dominant

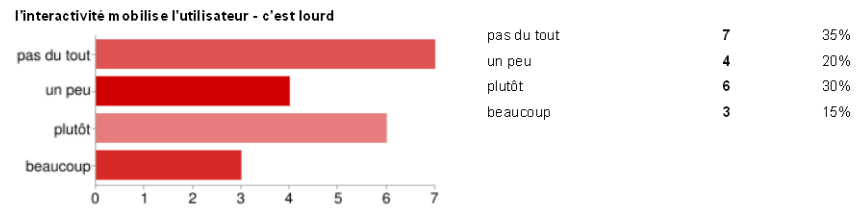
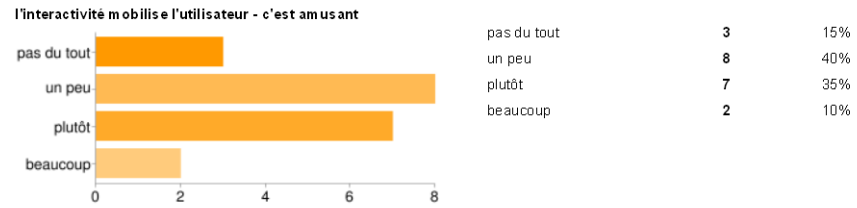
Modifier le formulaire - [Questionnaire expérimental A Christine Bréandon] - Google Documents

<https://spreadsheets.google.com/gform?key=0Atn-fKgv7cxNdG1zcmZKbU1aVWoteFlaSVL2...>



Modifier le formulaire - [Questionnaire expérimental A Christine Bréandon] - Google Documents

<https://spreadsheets.google.com/gform?key=0Afu-fKgV7cxNdG1zemZKbU1aVWoteFlaSVL2...>

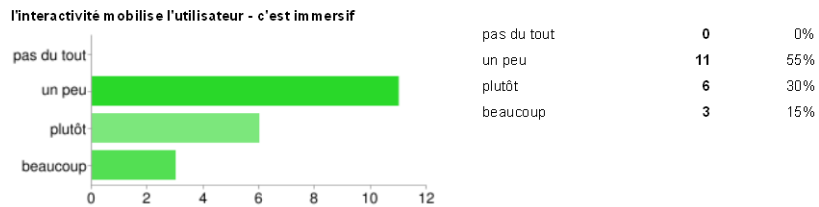
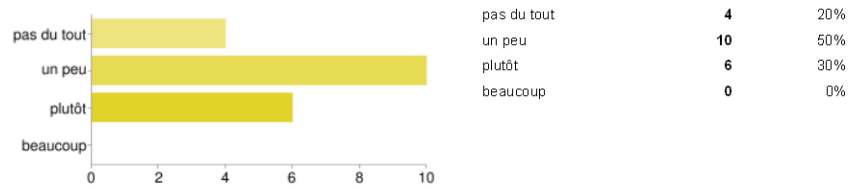


l'interactivité mobilise l'utilisateur - c'est motivant

Approches esthétique, médiatique, et sémantique du design interactif

Modifier le formulaire - [Questionnaire expérimental A Christine Bréandon] - Google Documents

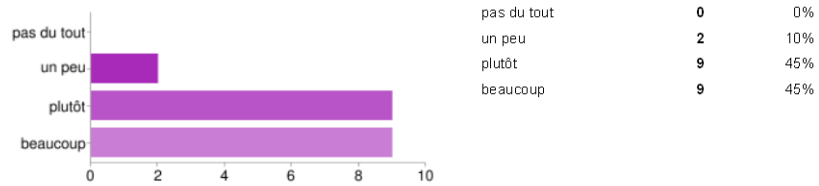
<https://spreadsheets.google.com/gform?key=0Atu-fKgV7cxNdG1zcmZKbU1aVWoteFlaSV12...>



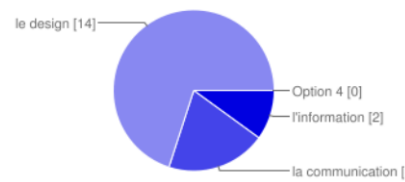
l'interactivité mobilise l'utilisateur - c'est créatif

Modifier le formulaire - [Questionnaire expérimental A Christine Bréandon] - Google Documents

<https://spreadsheets.google.com/gform?key=0Afu-fKgV7cxNdG1zemZKbU1aVWoteFlaSV12...>

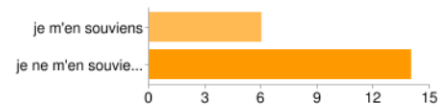


La stratégie dominante de ce site est:



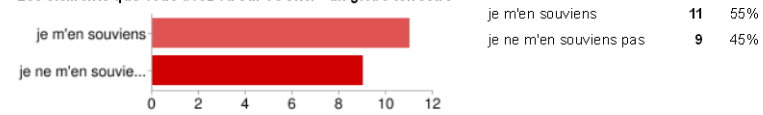
Stratégie	Nombre	Pourcentage
l'information	2	10%
la communication	4	20%
le design	14	70%
Option 4	0	0%

Les éléments que vous avez vu sur ce site: - un parachutiste

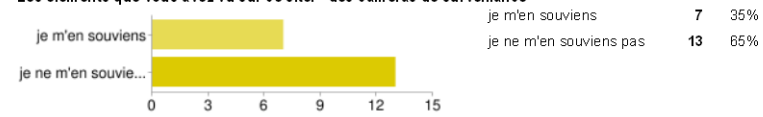


Réponse	Nombre	Pourcentage
je m'en souviens	6	30%
je ne m'en souviens pas	14	70%

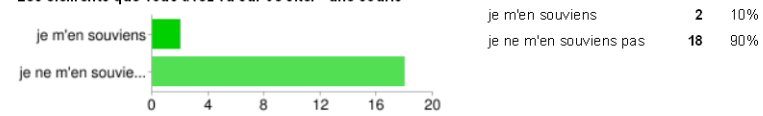
Les éléments que vous avez vu sur ce site: - un globe terrestre



Les éléments que vous avez vu sur ce site: - des caméras de surveillance



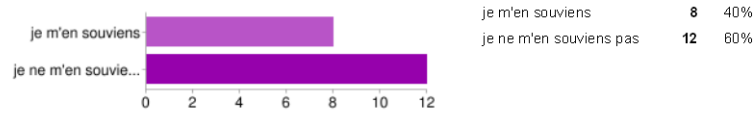
Les éléments que vous avez vu sur ce site: - une souris



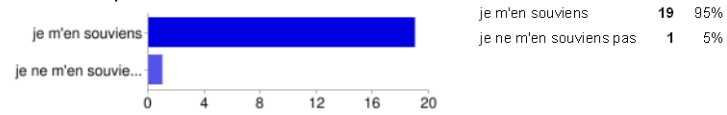
Les éléments que vous avez vu sur ce site: - un ballon de baudruche

Modifier le formulaire - [Questionnaire expérimental A Christine Bréandon] - Google Documents

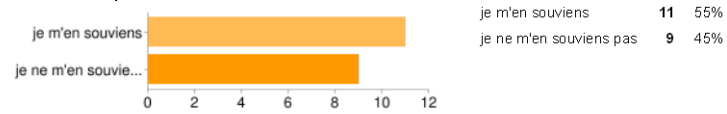
<https://spreadsheets.google.com/gform?key=0Afu-fKgV7cxNdG1zemZKbU1aVWoteFlaSV12...>



Les éléments que vous avez vu sur ce site: - un arbre



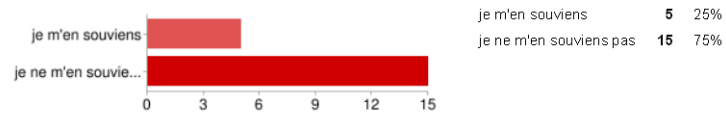
Les éléments que vous avez vu sur ce site: - un homme à tête de vache



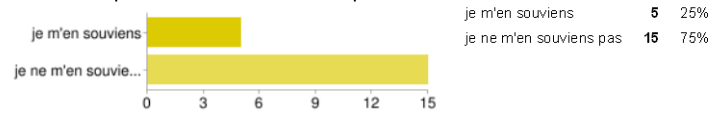
Les éléments que vous avez vu sur ce site: - un téléphone

Modifier le formulaire - [Questionnaire expérimental A Christine Bréandon] - Google Documents

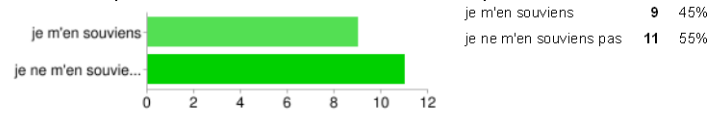
<https://spreadsheets.google.com/gform?key=0Afu-fKgV7cxNdG1zcmZKbU1aVWoteFlaSV12...>



Les éléments que vous avez vu sur ce site: - des paraboles roses



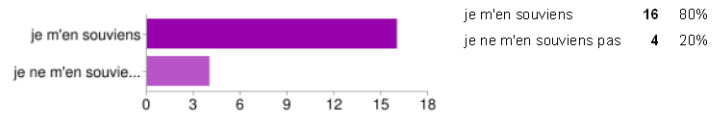
Les éléments que vous avez vu sur ce site: - une femme tenant une pancarte



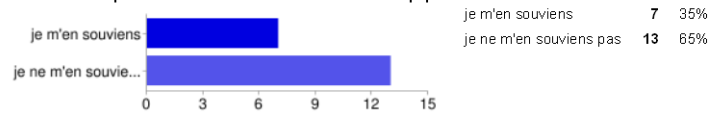
Les éléments que vous avez vu sur ce site: - un avion à réaction

Modifier le formulaire - [Questionnaire expérimental A Christine Bréandon] - Google Documents

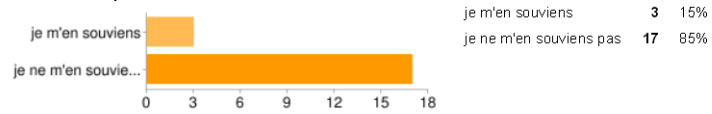
<https://spreadsheets.google.com/gform?key=0Afu-fKgV7cxNdG1zcmZKbU1aVWoteFlasV12...>



Les éléments que vous avez vu sur ce site: - un avion en papier



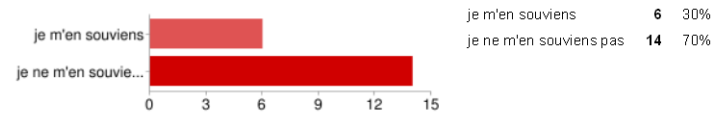
Les éléments que vous avez vu sur ce site: - une moto



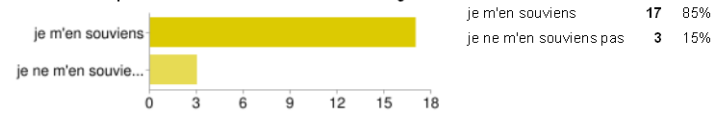
Les éléments que vous avez vu sur ce site: - une pagode

Modifier le formulaire - [Questionnaire expérimental A Christine Bréandon] - Google Documents

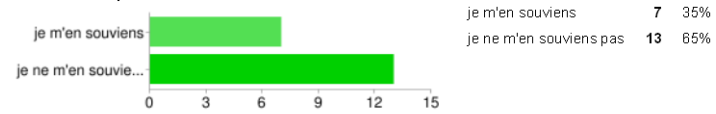
<https://spreadsheets.google.com/gform?key=0Afu-fKgV7cxNdG1zemZKbU1aVWoteFlaSV12...>



Les éléments que vous avez vu sur ce site: - un building



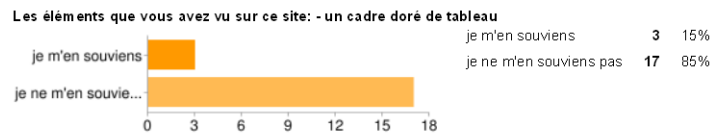
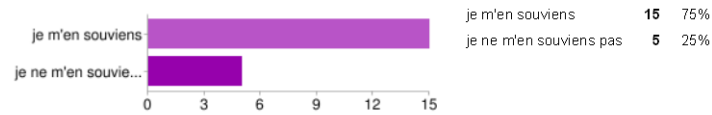
Les éléments que vous avez vu sur ce site: - une villa



Les éléments que vous avez vu sur ce site: - une corbeille à papier avec des ailes

Modifier le formulaire - [Questionnaire expérimental A Christine Bréandon] - Google Documents

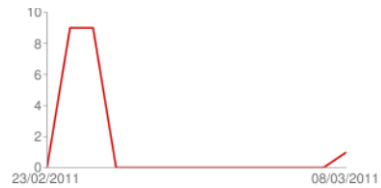
<https://spreadsheets.google.com/gform?key=0Afu-fKgV7cxNdG1zcmZKbU1aVWoteFlaSV12...>



Nombre de réponses quotidiennes

Modifier le formulaire - [Questionnaire expérimental A Christine Bréandon] - Google Documents

<https://spreadsheets.google.com/gform?key=0Atu-fKgV7cxNdG1zemZKbU1aVWoteFlaSV12...>



Nombre de réponses sans date : 1

Tableau 6 : Réponses des 20 participants du groupe expérimental B (Appli)

Horodateur	Votre pseudo	Votre année de naissance	Votre sexe	Depuis quelle année disposez-vous d'un ordinateur chez vous ?	Votre utilisation d'internet [Fréquence de connexion]	Question sans intitulé [commande en ligne]	Votre utilisation d'internet [Commande en ligne]
2/22/2011 16:27:30	bibi	25	homme		en permanence		jamais à 1 fois / mois
2/22/2011 16:41:36	fafou	31	homme		en permanence		1 fois / semaine
2/22/2011 16:57:01	flo	1988	homme		en permanence		jamais à 1 fois / mois
2/22/2011 17:10:55	Harold	1987	homme		plusieurs fois / jour		jamais à 1 fois / mois
2/23/2011 10:27:58	camille2	1985	femme		plusieurs fois / jour		jamais à 1 fois / mois
2/22/2011 17:25:34	estelle	22	femme		en permanence		jamais à 1 fois / mois
2/22/2011 17:41:59	anouar	22	homme		plusieurs fois / jour		jamais à 1 fois / mois
2/22/2011 17:56:35	pauline	24	femme		en permanence		jamais à 1 fois / mois
2/22/2011 18:19:12	demogia	1987	homme		en permanence		en permanence
2/23/2011 8:48:27	remi	1989	homme		en permanence		jamais à 1 fois / mois
2/23/2011 9:08:37	julien	1985	homme		en permanence		1 fois / semaine
2/23/2011 9:19:35	Alex	1989	homme		en permanence		1 fois / semaine
2/23/2011 9:33:21	fanny	1989	femme		plusieurs fois / jour		1 fois / semaine
2/23/2011 10:08:58	lyanne	1986	femme		plusieurs fois / jour		jamais à 1 fois / mois
2/23/2011 10:49:55	elodie	3/6/1985	femme		plusieurs fois / jour		jamais à 1 fois / mois
2/23/2011 11:04:11	marion	1989	femme		plusieurs fois / jour		1 fois / semaine
2/23/2011 11:25:37	florian	1989	homme		en permanence		jamais à 1 fois / mois
2/24/2011 8:28:39	loris	27/07/89	homme		en permanence		jamais à 1 fois / mois
2/24/2011 9:05:00	inedite	1988	femme		en permanence		jamais à 1 fois / mois
2/24/2011 9:48:37	lea	1989	femme		plusieurs fois / jour		jamais à 1 fois / mois

Approches esthétique, médiatique, et sémantique du design interactif

Votre utilisation d'internet [Chat]	Votre utilisation d'internet (forum, blog)	La création graphique vous intéresse	Ce site provoque des réactions [l'imaginaire]	Ce site provoque des réactions [la surprise]	Ce site provoque des réactions [l'amusement]	Ce site provoque des réactions [le rêve]	Ce site provoque des réactions [la détente]
plusieurs fois / jour	plusieurs fois / jour		5 plutôt d'accord	tout à fait d'accord	plutôt d'accord	plutôt pas d'accord	plutôt pas d'accord
plusieurs fois / jour	plusieurs fois / jour		4 plutôt d'accord	plutôt d'accord	plutôt d'accord	pas du tout d'accord	pas du tout d'accord
en permanence	plusieurs fois / jour		5 plutôt d'accord	tout à fait d'accord	plutôt d'accord	plutôt pas d'accord	plutôt d'accord
1 fois / jour	1 fois / jour		3 pas du tout d'accord	plutôt pas d'accord	plutôt pas d'accord	pas du tout d'accord	plutôt pas d'accord
plusieurs fois / jour	1 fois / semaine		5 plutôt d'accord	tout à fait d'accord	plutôt d'accord	plutôt pas d'accord	plutôt d'accord
1 fois / jour	jamais à 1 fois / mois		3 tout à fait d'accord	plutôt d'accord	tout à fait d'accord	plutôt d'accord	plutôt d'accord
plusieurs fois / jour	1 fois / semaine		3 tout à fait d'accord	plutôt pas d'accord	plutôt d'accord	tout à fait d'accord	pas du tout d'accord
plusieurs fois / jour	jamais à 1 fois / mois		4 tout à fait d'accord	plutôt d'accord	plutôt d'accord	plutôt d'accord	plutôt d'accord
plusieurs fois / jour	plusieurs fois / jour		5 tout à fait d'accord	tout à fait d'accord	tout à fait d'accord	tout à fait d'accord	plutôt d'accord
plusieurs fois / jour	plusieurs fois / jour		5 plutôt pas d'accord	plutôt d'accord	plutôt pas d'accord	plutôt d'accord	plutôt pas d'accord
jamais à 1 fois / mois	1 fois / jour		5 tout à fait d'accord	tout à fait d'accord	plutôt d'accord	plutôt d'accord	pas du tout d'accord
en permanence	en permanence		5 plutôt d'accord	tout à fait d'accord	tout à fait d'accord	plutôt d'accord	plutôt d'accord
plusieurs fois / jour	jamais à 1 fois / mois		5 tout à fait d'accord	plutôt d'accord	plutôt d'accord	plutôt d'accord	plutôt d'accord
plusieurs fois / jour	plusieurs fois / jour		3 tout à fait d'accord	tout à fait d'accord	tout à fait d'accord	tout à fait d'accord	plutôt d'accord
plusieurs fois / jour	1 fois / jour		5 tout à fait d'accord	tout à fait d'accord	tout à fait d'accord	plutôt d'accord	plutôt d'accord
plusieurs fois / jour	plusieurs fois / jour		4 plutôt pas d'accord	plutôt d'accord	tout à fait d'accord	plutôt pas d'accord	tout à fait d'accord
1 fois / semaine	jamais à 1 fois / mois		4 plutôt d'accord	plutôt d'accord	plutôt pas d'accord	plutôt pas d'accord	plutôt d'accord
1 fois / jour	plusieurs fois / jour		5 plutôt d'accord	plutôt pas d'accord	plutôt pas d'accord	plutôt d'accord	plutôt d'accord
1 fois / jour	plusieurs fois / jour		5 tout à fait d'accord	plutôt d'accord	plutôt d'accord	plutôt pas d'accord	plutôt pas d'accord
plusieurs fois / jour	plusieurs fois / jour		4 tout à fait d'accord	tout à fait d'accord	plutôt d'accord	plutôt d'accord	tout à fait d'accord

Ce site provoque des réactions [l'attention]	Ce site provoque un sentiment dominant	Question sans intitulé	L'interactivité mobilise l'utilisateur [c'est amusant]	L'interactivité mobilise l'utilisateur [c'est lourd]	L'interactivité mobilise l'utilisateur [c'est motivant]	L'interactivité mobilise l'utilisateur [c'est immersif]	L'interactivité mobilise l'utilisateur [c'est créatif]
plutôt d'accord	de tristesse		plutôt	beaucoup	beaucoup	beaucoup	beaucoup
plutôt d'accord	d'aventure		beaucoup	un peu	beaucoup	plutôt	plutôt
plutôt pas d'accord	de solitude		beaucoup	un peu	plutôt	un peu	beaucoup
plutôt pas d'accord	d'ennui		un peu	plutôt	pas du tout	pas du tout	pas du tout
plutôt d'accord	de plaisir		beaucoup	pas du tout	un peu	plutôt	plutôt
plutôt d'accord	de plaisir		beaucoup	pas du tout	plutôt	plutôt	beaucoup
pas du tout d'accord	de solitude		un peu	beaucoup	pas du tout	plutôt	beaucoup
plutôt d'accord	de beauté		plutôt	pas du tout	plutôt	plutôt	beaucoup
plutôt pas d'accord	de réflexion		beaucoup	plutôt	beaucoup	plutôt	beaucoup
plutôt d'accord	d'incompréhension		un peu	plutôt	plutôt	plutôt	plutôt
plutôt d'accord	angoisse		un peu	un peu	un peu	plutôt	beaucoup
plutôt d'accord	d'aventure		plutôt	un peu	plutôt	beaucoup	plutôt
plutôt d'accord	d'aventure		plutôt	un peu	plutôt	plutôt	plutôt
tout à fait d'accord	d'aventure		beaucoup	un peu	beaucoup	beaucoup	beaucoup
tout à fait d'accord	de plaisir		beaucoup	pas du tout	plutôt	beaucoup	beaucoup
plutôt d'accord	de plaisir		beaucoup	pas du tout	plutôt	un peu	plutôt
plutôt pas d'accord	d'aventure		un peu	un peu	plutôt	plutôt	pas du tout
plutôt d'accord	de solitude		plutôt	un peu	plutôt	beaucoup	beaucoup
tout à fait d'accord	de solitude		plutôt	un peu	un peu	beaucoup	beaucoup
plutôt d'accord	d'aventure		plutôt	pas du tout	un peu	beaucoup	beaucoup

La stratégie dominante de ce site est:	Les éléments que vous avez vu sur ce site: [un parachutiste]	Les éléments que vous avez vu sur ce site: [un globe terrestre]	Les éléments que vous avez vu sur ce site: [des caméras de surveillance]	Les éléments que vous avez vu sur ce site: [une souris]	Les éléments que vous avez vu sur ce site: [un ballon de baudruche]	Les éléments que vous avez vu sur ce site: [un arbre]	Les éléments que vous avez vu sur ce site: [un homme à tête de vache]
le design	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas	je m'en souviens	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas	je m'en souviens	je m'en souviens
le design	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas	je m'en souviens	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas	je m'en souviens	je ne m'en souviens pas
le design	je ne m'en souviens pas	je m'en souviens	je ne m'en souviens pas	je m'en souviens	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas
le design	je m'en souviens	je m'en souviens	je m'en souviens	je ne m'en souviens pas	je m'en souviens	je m'en souviens	je m'en souviens
le design	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas	je m'en souviens	je ne m'en souviens pas
la communication	je m'en souviens	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas	je m'en souviens	je m'en souviens
le design	je ne m'en souviens pas	je m'en souviens	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas	je m'en souviens	je m'en souviens	je ne m'en souviens pas
le design	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas	je m'en souviens	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas	je m'en souviens	je ne m'en souviens pas
le design	je m'en souviens	je ne m'en souviens pas	je m'en souviens	je ne m'en souviens pas	je m'en souviens	je m'en souviens	je m'en souviens
le design	je m'en souviens	je ne m'en souviens pas	je m'en souviens	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas	je m'en souviens	je m'en souviens
le design	je m'en souviens	je ne m'en souviens pas	je m'en souviens	je ne m'en souviens pas	je m'en souviens	je m'en souviens	je m'en souviens
le design	je m'en souviens	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas	je m'en souviens	je m'en souviens	je ne m'en souviens pas
la communication	je m'en souviens	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas	je m'en souviens	je m'en souviens	je ne m'en souviens pas
le design	je m'en souviens	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas	je m'en souviens	je m'en souviens	je m'en souviens
le design	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas	je m'en souviens	je ne m'en souviens pas
le design	je m'en souviens	je m'en souviens	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas	je m'en souviens	je m'en souviens
la communication	je m'en souviens	je ne m'en souviens pas	je m'en souviens	je m'en souviens	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas
le design	je ne m'en souviens pas	je m'en souviens	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas	je m'en souviens	je ne m'en souviens pas
la communication	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas	je m'en souviens	je ne m'en souviens pas
le design	je m'en souviens	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas	je m'en souviens	je m'en souviens	je ne m'en souviens pas
le design	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas	je m'en souviens	je m'en souviens	je ne m'en souviens pas

Mauvaise réponse

Les éléments que vous avez vu sur ce site: [une villa]	Les éléments que vous avez vu sur ce site: [une corbeille à papier avec des ailes]	Les éléments que vous avez vu sur ce site: [un pinceau d'artiste]	Les éléments que vous avez vu sur ce site: [un cadre doré de tableau]
je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas
je m'en souviens	je m'en souviens	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas
je ne m'en souviens pas	je m'en souviens	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas
je ne m'en souviens pas	je m'en souviens	je ne m'en souviens pas	je m'en souviens
je m'en souviens	je m'en souviens	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas
je m'en souviens	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas
je m'en souviens	je m'en souviens	je ne m'en souviens pas	je m'en souviens
je ne m'en souviens pas	je m'en souviens	je ne m'en souviens pas	je m'en souviens
je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas	je m'en souviens
je ne m'en souviens pas	je m'en souviens	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas
je ne m'en souviens pas	je m'en souviens	je ne m'en souviens pas	je m'en souviens
je ne m'en souviens pas	je m'en souviens	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas
je m'en souviens	je m'en souviens	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas
je m'en souviens	je m'en souviens	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas
je m'en souviens	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas
je m'en souviens	je m'en souviens	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas
je m'en souviens	je m'en souviens	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas
je m'en souviens	je m'en souviens	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas
je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas
je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas
je ne m'en souviens pas	je m'en souviens	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas
je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas	je ne m'en souviens pas

Mauvaise réponse

Figure 7: graphiques des réponses, groupe B (appli)

Modifier le formulaire - [Questionnaire expérimental B Christine Bréandon] - Google Documents

<https://spreadsheets.google.com/gform?key=0Atu-fKgV7czNdEoyQ2RKQWRGM0JEcUxNcW...>

20 [réponses](#)

Résumé [Afficher les réponses complètes](#)

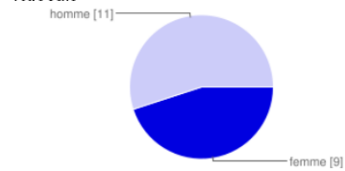
Votre pseudo

bibi farou flo Harold estelle anouar pauline demogia remi julien Alex fanny lyanne camille2 elodie marion florian loris inedite lea

Votre année de naissance

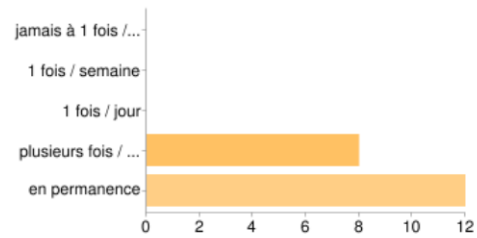
25 31 1988 1987 22 22 24 1987 1989 1985 1989 1989 1986 1985 06/03/1985 1989 1989 270789 1988 1989

Votre sexe



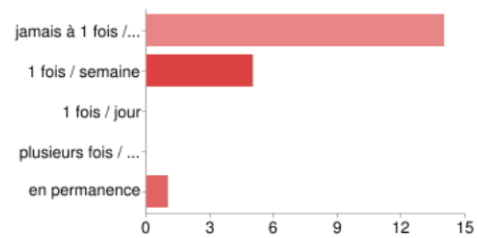
femme	9	45%
homme	11	55%

Votre utilisation d'internet - Fréquence de connexion



jamais à 1 fois / mois	0	0%
1 fois / semaine	0	0%
1 fois / jour	0	0%
plusieurs fois / jour	8	40%
en permanence	12	60%

Votre utilisation d'internet - Commande en ligne

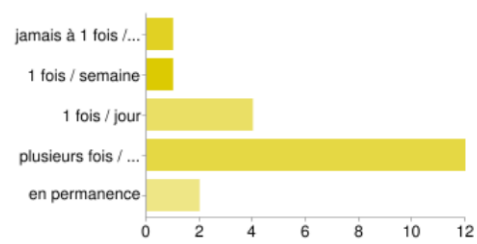


jamais à 1 fois / mois	14	70%
1 fois / semaine	5	25%
1 fois / jour	0	0%
plusieurs fois / jour	0	0%
en permanence	1	5%

Votre utilisation d'internet - Chat

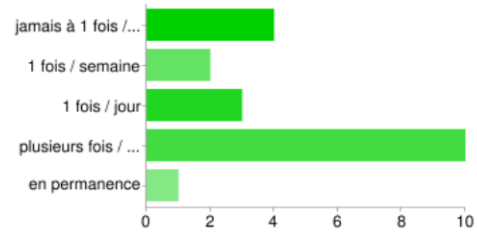
Modifier le formulaire - [Questionnaire expérimental B Christine Bréandon] - Google Documents

<https://spreadsheets.google.com/gform?key=0Atu-fKgV7cxNdEoyQ2RKQWRGM0JEcUxNcW...>



jamais à 1 fois / mois	1	5%
1 fois / semaine	1	5%
1 fois / jour	4	20%
plusieurs fois / jour	12	60%
en permanence	2	10%

Votre utilisation d'internet - forum, blog

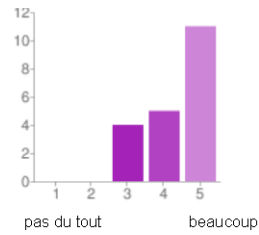


jamais à 1 fois / mois	4	20%
1 fois / semaine	2	10%
1 fois / jour	3	15%
plusieurs fois / jour	10	50%
en permanence	1	5%

La création graphique vous intéresse

Modifier le formulaire - [Questionnaire expérimental B Christine Bréandon] - Google Documents

<https://spreadsheets.google.com/gform?key=0Atu-fKgV7cxNdEoyQ2RKQWRGM0JEcUxNcW...>

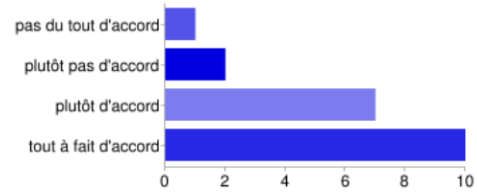


1- pas du tout	0	0%
2	0	0%
3	4	20%
4	5	25%
5- beaucoup	11	55%

à propos du site que vous venez de découvrir

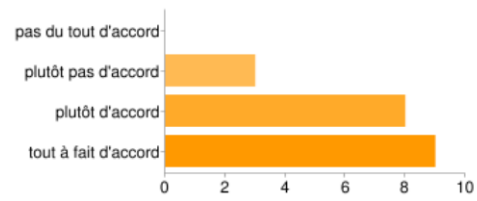
Répondez selon votre sentiment personnel seulement, sans vouloir généraliser .

Ce site provoque des réactions - l'imaginaire



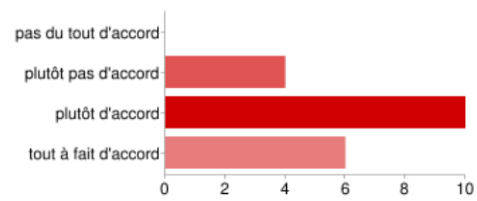
pas du tout d'accord	1	5%
plutôt pas d'accord	2	10%
plutôt d'accord	7	35%
tout à fait d'accord	10	50%

Ce site provoque des réactions - la surprise



pas du tout d'accord	0	0%
plutôt pas d'accord	3	15%
plutôt d'accord	8	40%
tout à fait d'accord	9	45%

Ce site provoque des réactions - l'amusement



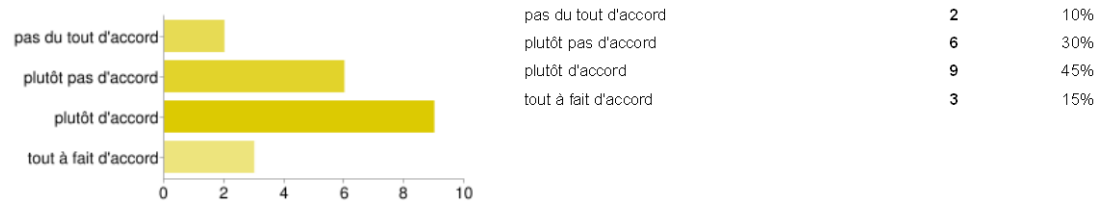
pas du tout d'accord	0	0%
plutôt pas d'accord	4	20%
plutôt d'accord	10	50%
tout à fait d'accord	6	30%

Ce site provoque des réactions - le rêve

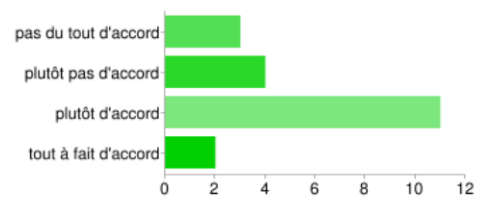
Approches esthétique, médiatique, et sémantique du design interactif

Modifier le formulaire - [Questionnaire expérimental B Christine Bréandon] - Google Documents

<https://spreadsheets.google.com/gform?key=0Atu-fKgv7cxNdEoyQ2RKQWRGM0JEcUxNcW...>

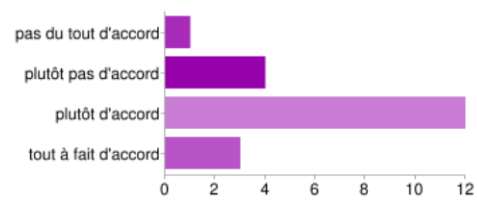


Ce site provoque des réactions - la détente



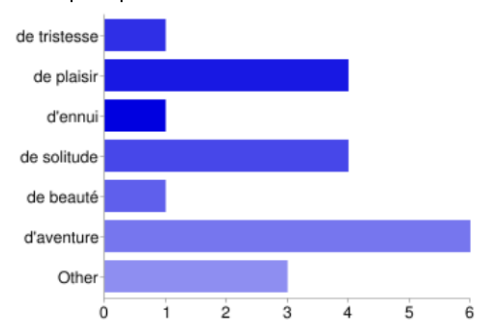
pas du tout d'accord	3	15%
plutôt pas d'accord	4	20%
plutôt d'accord	11	55%
tout à fait d'accord	2	10%

Ce site provoque des réactions - l'attention



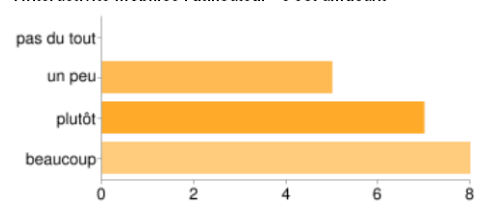
pas du tout d'accord	1	5%
plutôt pas d'accord	4	20%
plutôt d'accord	12	60%
tout à fait d'accord	3	15%

Ce site provoque un sentiment dominant



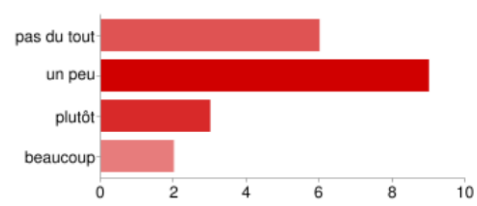
de tristesse	1	5%
de plaisir	4	20%
d'ennui	1	5%
de solitude	4	20%
de beauté	1	5%
d'aventure	6	30%
Other	3	15%

l'interactivité mobilise l'utilisateur - c'est amusant



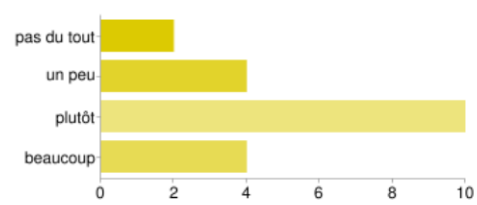
pas du tout	0	0%
un peu	5	25%
plutôt	7	35%
beaucoup	8	40%

l'interactivité mobilise l'utilisateur - c'est lourd



pas du tout	6	30%
un peu	9	45%
plutôt	3	15%
beaucoup	2	10%

l'interactivité mobilise l'utilisateur - c'est motivant



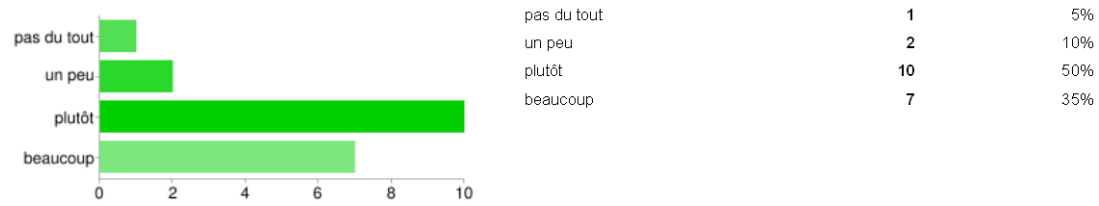
pas du tout	2	10%
un peu	4	20%
plutôt	10	50%
beaucoup	4	20%

l'interactivité mobilise l'utilisateur - c'est immersif

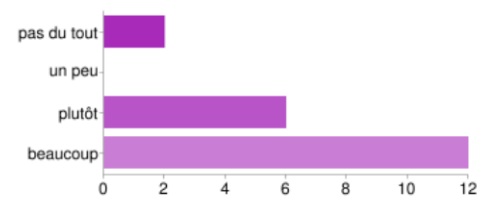
Approches esthétique, médiatique, et sémantique du design interactif

Modifier le formulaire - [Questionnaire expérimental B Christine Bréandon] - Google Documents

<https://spreadsheets.google.com/gform?key=0Atu-fKgV7cxNdEoyQ2RKQWRGM0JEcUxNcW...>

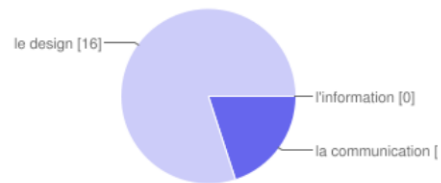


l'interactivité mobilise l'utilisateur - c'est créatif



pas du tout	2	10%
un peu	0	0%
plutôt	6	30%
beaucoup	12	60%

La stratégie dominante de ce site est:

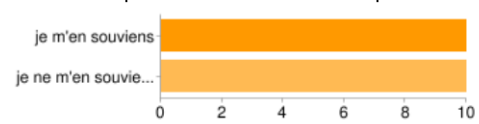


l'information	0	0%
la communication	4	20%
le design	16	80%

Modifier le formulaire - [Questionnaire expérimental B Christine Bréandon] - Google Documents

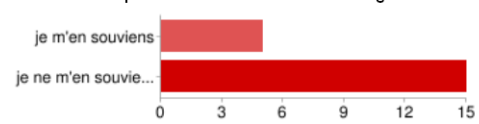
https://spreadsheets.google.com/gform?key=0Atu-fK_gV7cxNdEoyQ2RKQWRGM0JEcUxNcW...

Les éléments que vous avez vu sur ce site: - un parachutiste



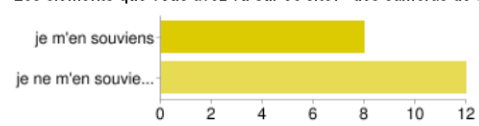
je m'en souviens	10	50%
je ne m'en souviens pas	10	50%

Les éléments que vous avez vu sur ce site: - un globe terrestre



je m'en souviens	5	25%
je ne m'en souviens pas	15	75%

Les éléments que vous avez vu sur ce site: - des caméras de surveillance

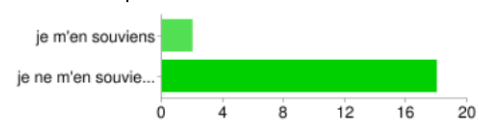


je m'en souviens	8	40%
je ne m'en souviens pas	12	60%

Modifier le formulaire - [Questionnaire expérimental B Christine Bréandon] - Google Documents

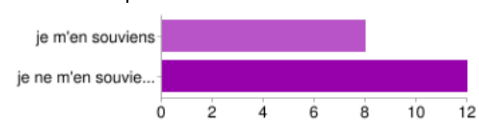
<https://spreadsheets.google.com/gform?key=0Atu-fKgV7cxNdEoyQ2RKQWRGM0JEcUxNcW...>

Les éléments que vous avez vu sur ce site: - une souris



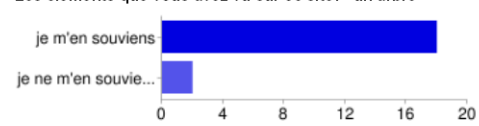
je m'en souviens	2	10%
je ne m'en souviens pas	18	90%

Les éléments que vous avez vu sur ce site: - un ballon de baudruche



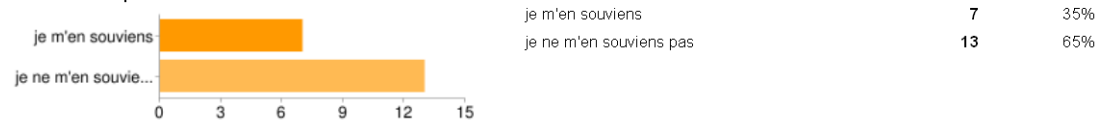
je m'en souviens	8	40%
je ne m'en souviens pas	12	60%

Les éléments que vous avez vu sur ce site: - un arbre

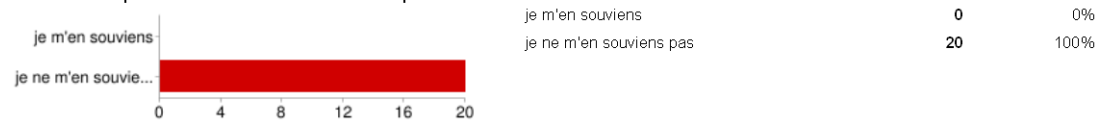


je m'en souviens	18	90%
je ne m'en souviens pas	2	10%

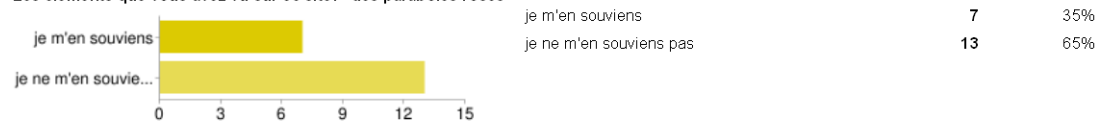
Les éléments que vous avez vu sur ce site: - un homme à tête de vache



Les éléments que vous avez vu sur ce site: - un téléphone



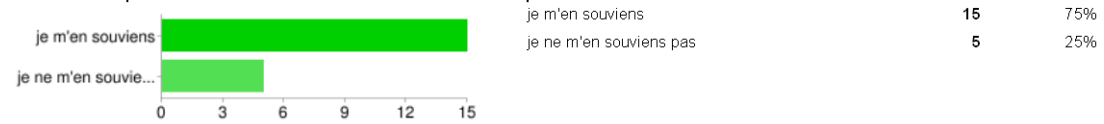
Les éléments que vous avez vu sur ce site: - des paraboles roses



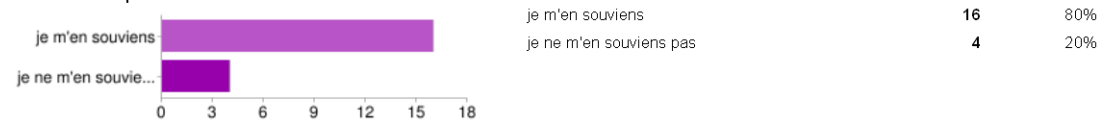
Modifier le formulaire - [Questionnaire expérimental B Christine Bréandon] - Google Documents

<https://spreadsheets.google.com/gform?key=0Atu-fKgV7cxNdEoyQ2RKQWRGM0JEcUxNcW...>

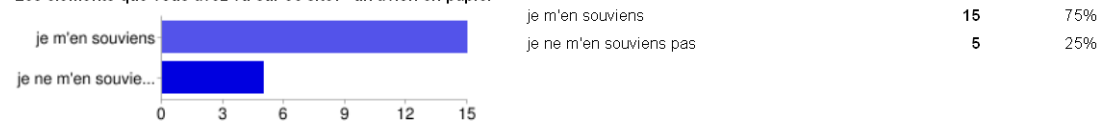
Les éléments que vous avez vu sur ce site: - une femme tenant une pancarte



Les éléments que vous avez vu sur ce site: - un avion à réaction



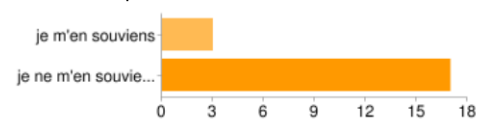
Les éléments que vous avez vu sur ce site: - un avion en papier



Modifier le formulaire - [Questionnaire expérimental B Christine Bréandon] - Google Documents

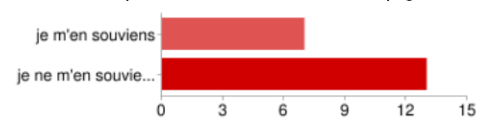
<https://spreadsheets.google.com/gform?key=0Atu-fKgV7cxNdEoyQ2RKQWRGM0JEcUxNcW...>

Les éléments que vous avez vu sur ce site: - une moto



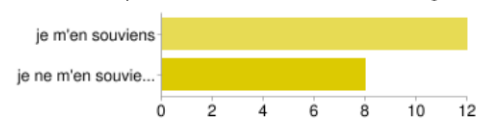
je m'en souviens	3	15%
je ne m'en souviens pas	17	85%

Les éléments que vous avez vu sur ce site: - une pagode



je m'en souviens	7	35%
je ne m'en souviens pas	13	65%

Les éléments que vous avez vu sur ce site: - un building

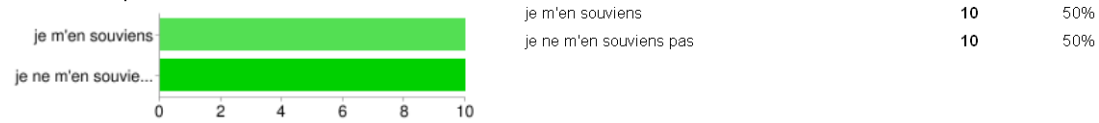


je m'en souviens	12	60%
je ne m'en souviens pas	8	40%

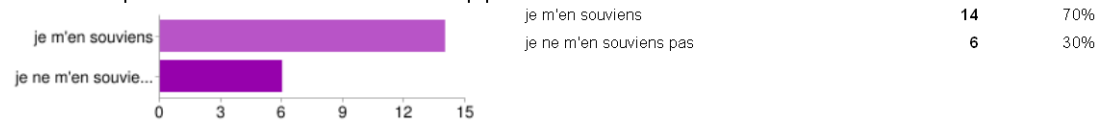
Modifier le formulaire - [Questionnaire expérimental B Christine Bréandon] - Google Documents

<https://spreadsheets.google.com/gform?key=0Atu-fKgV7cxNdEoyQ2RKQWRGM0JEcUxNcW...>

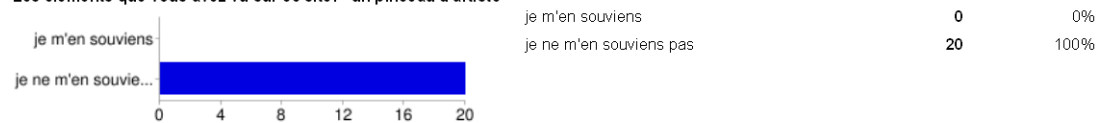
Les éléments que vous avez vu sur ce site: - une villa



Les éléments que vous avez vu sur ce site: - une corbeille à papier avec des ailes



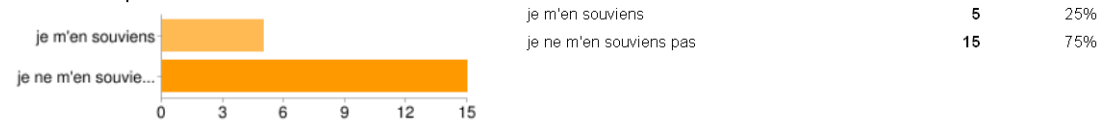
Les éléments que vous avez vu sur ce site: - un pinceau d'artiste



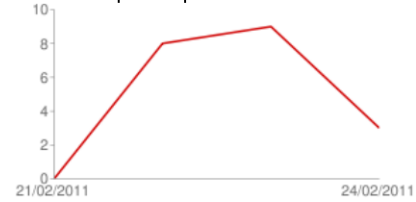
Modifier le formulaire - [Questionnaire expérimental B Christine Bréandon] - Google Documents

<https://spreadsheets.google.com/gform?key=0Atu-fKgV7cxNdEoyQ2RKQWRGM0JEcUxNcW...>

Les éléments que vous avez vu sur ce site: - un cadre doré de tableau



Nombre de réponses quotidiennes



3. Verbatim de l'entretien auprès de Florian Schmitt

Entretien avec le cofondateur-directeur artistique de l'agence *HiReS!*, Florian Schmitt, réalisée le 20 juin 2008 à Londres dans les locaux de l'agence. Prévu initialement pour 20 mn, il a été rallongé de 20 mn (soit 40 mn au total) grâce au gracieux concours de Florian Schmitt qui s'est intéressé à notre démarche.

L'entretien est à notre initiative (démarchage, organisation logistique, ressource de traduction, matériel, et déplacement de l'équipe de 2 personnes sur fonds propres).

Nous sommes assistée de Michèle Norris, traductrice franco-américaine, présente lors de l'entretien et de la réalisation du verbatim en qualité d'experte.

L'entretien est anticipé et formulé suivant la méthode prônée par S. Giroux et G. Tremblay (2009) et les conseils de S. Leleu-Merviel (2008 : 76-79 *Déroulement de l'entretien*).

La totalité de l'entretien est enregistrée en vidéo numérique pour une post-production en fichier audio afin de réaliser un verbatim le plus précis possible.

Christine Bréandon	<i>je souhaite connaître votre formation artistique, l'école que vous avez suivie, comment s'est nourrie votre culture de l'image ? et concernant la co-fondatrice, Miss Alexandra Jugovic ?</i>	<i>Can you talk to me about your artistic training and where you've study and how you've developed your artistic culture of images to be able to do the graphic work that you do?</i>
Florian Schmitt	Ok, C'est bon ? [il regarde si ma caméra tourne]. Alors comme vous le savez, la société a été fondée par ma femme et moi il y a 10 ans. Sans pouvoir préciser la date, nous avons étudié à la même école d'art, la Hochschule Fur Gestaltung.	O Daresd'k, are we on? As you might know the company was started by my wife and myself about 10 years ago. We didn't ever really put a date on it, but we both went to the same art school, which is the Hochschule Fur Gestaltung.
CB	<i>En Allemagne ?</i>	<i>In Germany?</i>
FS	Oui, à Offenbach en Allemagne, je peux l'écrire si vous voulez. Elle a une formation des Beaux-Arts, elle a étudié ce qu'on appelle la communication visuelle. Moi, j'ai étudié le design des produits et donc j'ai une expérience plus dans le design industriel. J'ai toujours voulu être un designer, un concepteur, mais surtout dans le domaine des voitures. Je voulais concevoir des voitures.	Yeah in Offenbach in Germany. I can write it down for you. She came from a fine arts background and she sort of studied what is called visual communication. And I actually studied product design, so I came from an industrial design background. As long as I remember I wanted to be a designer, but I really wanted to be a car designer.

CB	<i>Des voitures ?</i>	<i>A car designer?</i>
FS	Comme vous savez quand on a 8 ans, pour les garçons, c'est les voitures et tout ça. Mais pour moi, j'étais vraiment convaincu que c'est ce que je voulais faire. Et j'ai commencé à étudier le design pour les produits avec l'idée de travailler dans la conception de voitures ; et j'ai vite compris qu'en fait vous vous retrouvez à dessiner des rétroviseurs pour les voitures, pour une bonne partie de votre vie, et ça ne m'a pas vraiment attiré, et donc...	It was you know when you were 8 that sort of makes sense because you know, boys and cars and stuff. But for me I was really convinced that this is what I was meant to do. And I actually went in and sort of started product design but with the view of doing automotive design. And then I realized very quickly that as an automotive designer you end up designing rear-view mirrors for a good part of your life and I didn't really think that was very appealing so I...
CB	Je vous serais en train de travailler pour une grande société ? peut-être c'est la différence de travailler entre en le fait de travailler pour une grande société et...	<i>Because you'd be working for a big companies? Is that the difference between working for a large company and...</i>
FS	Oui, je pense qu'il y a quelque chose que je n'avais pas vu ; à un moment donné, je ne voyais pas... si je devais dessiner encore une chaise, encore un frigo, s'il y avait encore un besoin pour ça. Après j'ai commencé à travailler sur la conception d'interfaces et je me suis dirigé plutôt vers les logiciels après mon expérience de concepteur de design de produits. C'était quand même nouveau à l'époque, et donc j'ai fini ma formation, je n'ai pas vraiment créé de produits, mais plutôt un concept et une idée de logiciel, et après tout ça, Alexandra et moi-même, on a commencé à travailler pour une société en Allemagne. Elle a été fondée par deux musiciens, des millionnaires fous excentriques qui avaient le rêve de transformer Francfort en Hollywood. Ils avaient un énorme bâtiment avec tout ce que vous pouvez imaginer. Ils avaient tous les équipements, ils avaient une caméra de motion control...	Yeah, I think that there was a point where I didn't see whether I should design another chair or another fridge if there was actually a need for it. And I got into interface design a little things more geared towards doing software but with a product design background which was very new at the time. So I actually graduated I didn't create a product, but a concept and a software idea and then thereafter both Alexandra and myself joined a production company in Germany. It was run by two musicians, slightly eccentric crazy millionaires who had this dream of making Frankfurt into Hollywood. So they had this huge complex and they had everything you could dream of. They had like house production facilities, they had a motion control camera...
CB	<i>Motion capture ?</i>	<i>Motion capture?</i>
FS	Non, motion control, c'est-à-dire... C'est-à-dire ils avaient un bloc aussi grand que cette pièce avec un écran bleu. Ça pesait 3 tonnes et c'était complètement automatisé par un ordinateur, et pour nous c'était vraiment extraordinaire. Parce qu'Alexandra travaillait comme directrice artistique pour leur label de musique, et moi je	No, motion control which is... it's a brick as long as this room here with a blue screen. It's a huge 3 ton camera which is completely computer controlled and for us that was really amazing. Because She was working as the art director for the record label that they had and I was working basically in their post-

	travaillais plutôt pour la post-production, en train de dessiner des navettes spatiales et Dieu sait quoi. Après, j'ai commencé à travailler avec la 3D ce qui m'a amené vers la conception de film.	production designing space ships and god know's what. And then I started going into 3D and that took me off to actually ending up in film.
CB	<i>C'est là que vous vous êtes spécialisé dans les films pour les sites Web ?</i>	That is where you get you're specialization in films for web sites.
FS	Oui, j'ai commencé à réaliser des vidéos de clips musicaux et des publicités commerciales, et tout ça. Et après tout ça, c'est un parcours un peu bizarre. J'ai signé un contrat avec un label d'une musique, ici à Londres, et j'ai sorti un album, et je suis parti en tournée avec eux autour du monde pendant six mois, et après j'ai quitté ce travail, et nous avons décidé avec ma femme de vivre ici à Londres. Et quand nous sommes arrivés ici, la raison pour laquelle je suis venu, c'était pour travailler sur mon second album, et ça s'est jamais fait.	Yeah, well I did, I started directing music videos and commercials and all that. And then it is a bit of a crazy journey. And then I signed a record deal with a music label here in London and released an album and then went on tour with them around the world for half a year and then I quit my job and decided to move to London with my wife. And then we got here, I originally came here to work on my second album and that never happened.
CB	<i>Quel type de musique jouez vous ?</i>	What type of music do you do?
FS (fin part 1a)	C'est une sorte, à l'époque, c'était une sorte de jazz électronique hyperactif. Il n'y avait que moi et mon ordinateur portable et ma guitare basse. Essayez d'imaginer un disque de jazz que vous jouez en accéléré, quelque chose comme ça. C'est très attirant.	It's sort of, at the time it was sort of hyperactive electronic jazz. It was just me and my laptop and my bass guitar. Just imagine a jazz record and you play it at double speed, sort of like that. Very appealing.
CB	<i>Et votre musique a-t-elle influencé votre travail graphique ?</i>	And has your music influenced the graphical work that you do?

<p>FS (fin part 1b)</p>	<p>Je pense que cet aspect a toujours été là. Je ne me suis jamais séparé ni de l'un ni de l'autre. Les deux sont aussi importants. Je continue à faire de la musique pour les projets qu'on fait. Le projet qu'on a lancé aujourd'hui est le projet probablement le premier projet depuis longtemps pour lequel je fais la musique. Vous savez qu'il y a toujours cette sorte de synergie entre ce que vous entendez est ce que vous voyez, je pense que j'ai toujours été intéressé par les deux et je pense que c'est pour ça aussi que c'était intéressant d'être ici, et on était obligé d'élaborer un projet de ce qu'on allait faire pour les quelques années à venir, dans notre vie. Donc on a regardé des Flash, et comment utiliser Internet comme un moyen de transmettre toutes ces idées. Donc c'est comme ça qu'on se retrouve ici mais ça n'a jamais été prévu au départ qu'on allait faire des sites web. On ne savait pas, on n'avait aucune expérience dans ce domaine. On ne savait rien faire.</p>	<p>I think that the benefit was always there. I can never really divorce one from the other. They are both equally important. I still make the music for most of the projects that we do. The one that we are launching today, is probably the first one in a long time that I'll have made the music for. So you know there is always this sort of synergy between what you hear and what you see and I think that I've always been interested in both and I think that what was interesting about being here and being forced come up with a plan of what we were going to do with the next few years of our lives. See how we could do this together using Flash and using the Internet as a medium to transmit it. So that is how we sort of ended up but there was never ... when we started doing web sites, we actually had no clue about it. We didn't know anything.</p>
<p>CB</p>	<p>Et donc les sites Web que vous faites ici à Londres n'ont rien à voir avec ce que vous faisiez pour l'entreprise en Allemagne ?</p>	<p>That and the web sites when you were here in London, that is not something you were doing with the company in Germany?</p>
<p>FS</p>	<p>Non on fait des choses pour la télé, par exemple, je dessine des pochettes de disques. Pour nous c'était très excitant parce qu'on avait aucune idée de ce qu'on était en train de créer. Et c'est pour ça que c'est bien d'être dans quelque chose de nouveau, on a à inventer notre chemin. C'est comme ça que cette entreprise s'est construite, on a été obligé finalement de lui donner un nom [Hi-ReS !], et d'un coup on s'est retrouvé à employer des gens, et avant de s'en rendre compte...</p>	<p>No, we were doing like proper stuff for tv, for example I was designing record sleeves for records. It was really exciting for us because we essentially had no idea what we were doing and it's a really nice place to be in sometimes because everything is exciting and new and you need to find your way. And that is how it came about and finally we had to give it a name and suddenly you start employing people and before you know it...</p>
<p>CB</p>	<p><i>Et donc il n'y avait que vous deux pour faire le travail graphique et la partie technique.</i></p>	<p>So there were just two of you doing all the graphical work and the technical part of it.</p>

<p>FS</p>	<p>Oui on est autodidacte. Alexandra travaillais plus le côté design et moi j'étais plus dans l'animation et la programmation, le code, et tout ça. C'est surprenant que le premier travail qu'on ait fait, c'est Requiem for Dream, le site web pour Darren Aronofsky. Et on avait vraiment peur, on avait aucune idée comment faire correctement et on a travaillé avec des professionnels aux Etats Unis qui disaient « voilà notre site Web, voilà comment ça fonctionne, et ci et ça, voilà le plan de la structure du site. », et tout ça ne tenait qu'à un fil.</p>	<p>Yeah, everything was self-taught. Alexandra was probably doing more of the design work and I took it to do the animation and more of the coding and tech bits. But you know it was very...I mean... it's surprising that the first very big job that we did was Requiem for Dream site for Darren Aronofsky. And we were literally so scared. We literally had no idea how to do it properly and we were working with professionals in the US who were like ok this is our server setup and du du dah and how are you going to plan the structure of the web site. And we were like....Everything we did was held together by bits of string.</p>
<p>CB</p>	<p><i>Et donc, le site Requiem for a Dream, ce sont eux qui ont défini les critères et qui y ont dit ce qu'ils voulaient et c'est ce que vous avez fait...</i></p>	<p><i>So Requiem for a Dream web site they were the ones that defined the criteria, this is what we want and that's basically what you...</i></p>
<p>FS (fin part 1b)</p>	<p>Mum, je pense que cela a commencé avec le premier site web que l'on avait fait, qui s'appelle Soul bath. C'était juste pour nous, on essayait de comprendre la technologie, on a eu l'idée de ne pas utiliser de couleur, juste l'idée des erreurs et des dysfonctionnements comme un principe qui nous a guidé, et comme un défi à ce qu'on voyait déjà en ligne. C'était plutôt un projet artistique où il n'y avait aucune implication commerciale pour ce projet. Je pense que c'est ce projet, pour nous, qui est vraiment le point de départ de tout ce qu'on a fait après. C'est grâce au site Soul bath qu'on a fait le site Requiem for a dream, parce que Darren l'avait vu et ça lui a plu. Donc il nous a été demandé de faire quelque chose de similaire pour Requiem. Et c'est comme ça qu'on a travaillé sur des films.</p>	<p>Um I think, well I it started before that like the first web site that we did was soul bath. That was just... It was just sort of us trying to come to terms with technology and with a concept of using no colors, using the idea of mistakes and malfunctioning as a guiding principle and just challenging what we were seeing online so it was more of an art project than a... There was absolutely no commercial application to it. Um that's was triggered I think a lot of the work that came afterwards. It certainly triggered Requiem because Darren saw it and he liked it. And then he asked us to do something similar for Requiem. And that is how we got into movies.</p>
<p>CB (part 1c)</p>	<p><i>Parce que pour vous voyez l'art comme le plus important et après vous trouvez une application commerciale pour cette oeuvre d'art. Cependant, la plupart du temps, la plupart des sociétés font l'inverse, et ils ont un projet commercial et ensuite ils développent la dimension esthétique séduisante.</i></p>	<p>Because you seem to have a vision where it seems like art takes... it is the most important and then you find a commercial purpose for it, whereas, normally a company would do it the other way around, would have a commercial project and then try make it aesthetically pleasing.</p>

<p>FS</p>	<p>Oui je pense, je pense que pour la plupart d'entre nous notre source d'inspiration est enracinée dans l'art, quelle que soit sa forme, vous savez ça peut être une sorte de graffiti que vous voyez au coin de la rue où une énorme installation qui vous plaise, mais dans chaque proposition que l'on fait il y a toujours une référence à l'art. Toujours, parce que ça nous paraît un bon point de départ. C'est tellement absent des propositions commerciales que c'est facile d'intéresser les gens à ça parce qu'on ne peut pas vraiment comparer, on ne peut pas dire qu'on va faire un site web comme ça, qui ressemble à quelque chose qui a déjà été fait.</p>	<p>Yeah, I think, I think sort of collectively with everyone here that the main source of inspiration will mainly be somewhere rooted in art in whatever shape or form, you know it could something like a sort of graffiti that you see on the street corner or it could be a huge installation that you like. But you know every proposal that we do, it always has references to art. So that's always, It always feels like a good starting point. And it is so far removed from the commercial side of things; that it's quite easy to sort of get people into it because you can't really compare it, you can't say uh, we want to make a little bit like that web site which would be stupid anyway.</p>
<p>CB</p>	<p><i>Qu'est-ce que vous considérez comme des influences artistiques pour les créations que vous faites ?</i></p>	<p>What would you consider to be artistic influences for the creations that you do?</p>
<p>FS</p>	<p>Je sais pas, vous savez, c'est très difficile parce que ça a tendance à changer, en fait ça ne s'arrête jamais. Je pense que pour moi personnellement je suis depuis toujours intéressé par la sculpture, et je pense que c'est pareil pour Alexandra, mais vous savez, d'une certaine façon... la sculpture c'est une sorte de... j'aime bien la sculpture avec beaucoup d'humour. Il y a cette femme Katharine Fish et ses oeuvres sont vraiment drôles. Mais aussi les choses impressionnantes. Mais j'aime bien aussi Beuys parce que je ne comprends pas tout ce qu'il fait mais je sens qu'il y a une sorte d'émotion. Mon alter ego, c'est Jésus Beuys, j'ai un site maintenant où je suis tout ça. Je suis un grand fan. J'aime bien aussi le travail de Bill Viola. J'aime aussi Paul Pfeiffer. J'aime, pour revenir à la sculpture, Erwin Wurm. Il fait des choses comme The fat Car. C'est une base de Porsche mais qui a grossi comme une poche.</p>	<p>I don't know, cinq essais sept heures à sculpture cinq astronautes you know. It's really hard to say because they seem to shift. It never really, it never really stops. Um, I think for me personally I am always, I am probably more drawn to sculpture. Um, and I think it's similar for Alexandra but you know it's sort of... I like sculpture that is sort of... I actually like sculpture with a bit of humor. There is this woman Katarina Fish and her stuff is actually very funny. But it is also quite impressive. And I like Beuys just because I don't understand it always but I feel that it is quite sort of emotionally moving. My alter-ego is Jesus Beuys, so that I've got a web site set up for it and stuff. I'm a big fan. I like the work Bill Viola. I like Paul Pfeiffer. I like, going back to sculpture Erwin Wurm. He does things like The fat car. It's like basically like a porsch but its like completely fat.</p>
<p>CB</p>	<p><i>C'est pour ça que dans la vidéo à propos du livre, vous dites vouloir faire des choses vraiment très marrantes ?</i></p>	<p><i>Is that why you mentioned in the video about the book you were saying that you would love to do something really, really, funny?</i></p>

<p>FS</p>	<p>Oui, c'est drôle quand vous regardez votre travail...comme je l'ai fait, vous savez... vous avez tout votre travail dans un livre, vous êtes en train de regarder... Je pense que pendant longtemps on a fait des choses noires, moroses, un peu perturbées, déformées, et on le fait très bien, et ça devient une sorte de signature de l'entreprise presque et c'est quelque chose que j'aime bien parce que je crois qu'il y a quelque chose de puissant dans tout ça ; mais c'est aussi très facile, vous savez, est je pense que l'humour est nettement plus difficile.</p>	<p>Yeah, I, well the thing is that I would not.. it's funny when you look back at your work... like I did then, you know... you like all your work in one book you know and you look at it and you ... I think that for a long time it felt we were doing the dark, disturbed, distorted stuff really well and it became sort of a trademark almost. And it's something that I quite like because I think it's powerful but it's also quite easy, you know. Whereas I think humor is much more difficult.</p>
<p>CB</p>	<p><i>Et c'est pour ça que vous ne voulez pas être un catalogué, piégé dans un style ?</i></p>	<p>Which is why you mentioned you don't want to actually get pinpointed, get stuck into a certain style?</p>
<p>FS (fin part 1c)</p>	<p>Non, non pas du tout. C'est quelque chose sur laquelle nous avons été très clairs, avec Alexandra, on voulait faire des choses diverses. Parce qu'on écoute pas un seul style de musique, ou on regarde pas un seul style d'art. Si vous avez des pôles d'intérêt variés, pourquoi ne faire qu'une seule chose ? je pense que ça nous a servi aussi.</p> <p>En fait quand vous grandissez, vous rencontrez des gens très, très différents donc vous ne voudriez pas vous enfermer dans un style juste parce que c'est le style vous avez choisi. Vous savez, ça garde un côté rigolo. Ce serait ennuyeux de faire la même chose tout le temps. Mum, mais l'humour est quelque chose qui m'intéresse beaucoup, c'est difficile, vous savez. Ce n'est pas facile... c'est comme dans un film... c'est plus facile de faire pleurer que de faire rire.</p>	<p>No, Not at all, that is something that we were really clear with Alexandra about from the beginning that we wanted to do different things. Because we don't just listen to one type of music or do just one kind of art. If you have varied interests, why would you do just settle on one thing. And I think it has served as well.</p> <p>And actually as you grow, you have people that like very, very different things so you wouldn't want to just fit into a style just because that's the style you have chosen. But you know it keeps it fun as well. It would be boring to do the same thing over and over again. Um, but yeah humor is something that I would definitely be interested in. It's difficult you know. It is not as easy... it's like in film... it's easy to make someone cry than to make someone laugh.</p>

CB (part 2)	<i>Le graphisme provoque l'émotion en tant réel alors que le film raconte cette émotion en temps différé, la narration nous mettant à distance. Quelle est l'articulation entre le film Requiem for a dream et le site que vous avez réalisé ? Qu'est-ce qu'apporte de plus le site sinon une esthétisation du sentiment de désespoir ? est ce une commande ? (si oui) très encadrée par le commanditaire où vous laissant carte blanche ?</i>	Graphism provokes an immediate emotion, whereas like a film would describe the emotion and using time lapses with narration keeping us at a distance, so what is the articulation between Requiem for a Dream and the web site that you created?
-----------------------	--	--

<p>FS</p>	<p>C'est intéressant à plusieurs titres parce qu'on a réellement vu le film que très très tard pendant la réalisation. On a lu le scénario et on a reçu la musique très vite, la musique c'était une sorte de bande sonore pour nous, pas seulement pour le film, mais aussi pour tout ce qu'on faisait... Et c'était noir, un été noir. Mais comme vous savez, pour nous beaucoup d'idées sont venues des discussions avec Darren. On s'envoyait des e-mails tous les jours afin de parler des concepts, pas vraiment d'idées précises, c'est mieux. C'était beaucoup mieux que de dire « voilà le DVD, qu'est-ce qu'on peut faire avec ? »</p> <p>Nous avons eu une approche très conceptuelle et c'est là que l'idée nous est venue de créer un site Web qui suit le récit du film mais avec une narration très différente comme vous savez, dans le site Web, tout tombe à l'eau, tout dysfonctionne, c'est très proche de ce qu'on avait fait avec Soul Bath, où il y avait des choses qui fonctionnaient mal ou des liens brisés, on voulait faire la même chose mais de manière plus narrative avec Requiem, est évidemment traiter et les différentes strates. Mais comme vous savez, quand on arrive à la fin, le navigateur se ferme et c'est fini. Et si vous voulez regarder le site encore une fois, il faut ouvrir le navigateur et refaire. Le commanditaire n'a pas vraiment apprécié cette idée mais ils étaient d'accord avec tout le reste. Et à cette époque-là on s'est pas vraiment rendu compte de la chance qu'on avait de travailler avec un directeur qui travaillait directement avec nous mais dont l'équipe nous apportait son soutien à 100 %. C'est quelque chose maintenant qui est très très difficile à trouver.</p>	<p>It was interesting in many ways because we didn't really see the film until very very late in the project. We read the script and we got the music very early on and the music almost became sort of the soundtrack for us, not just for the film, but also for everything we were doing so everything was just... It was a dark, dark summer. But you know, we sort of, a lot of the concepts came out of the discussions with Darren .We had daily emails going back and forth talking more about concepts than about specific things which is sort of nice. It's so much nicer than someone just going "okay here's the DVD of the film what can you do with it?"</p> <p>We had to approach it conceptually and um that is where the idea came that we would create a web site that follows the narrative of the film, but in a very different way as a web site where everything falls apart which you know is that's why it is very close to what we did with soul bath which was very much about things not working and malfunctioning and breaking and we sort of wanted to do the same thing but in a much more narrative way with Requiem and it obviously cover all the sort of different strands. But you know, You got through it and at the end the browser closes and its done. And if you want to see it again you have to actually open up the browser and do it again. The studio didn't really like that idea so much but they were fine with everything else. At the time we didn't quite realize how lucky we were to have a director who works with you on it but to also have a studio backing it 100% . Is something that you know now is difficult to find.</p>
<p>CB</p>	<p><i>Et donc l'idée derrière le site Web... En fait c'était quoi la raison d'être de ce site Web ?</i></p>	<p>So the idea behind the web site, what was the purpose of the web site?</p>

<p>FS (fin part 2)</p>	<p>C'était essentiellement pour promouvoir le film mais il est je pense intéressant par ce que pour les promotions de film sur le Web c'était vraiment le début. Il n'y avait pas trop d'intérêt pour ce qui se passait là. Je pense que le seul projet qui était vaguement intéressant c'était Leverage project qui a été lancé un an avant [le nôtre] sur Internet et qui était une bonne idée pour promouvoir le film. Et nous, on a conçu ce projet essentiellement pour faire quelque chose de narratif et d'interactif pour raconter l'histoire mais de façon différente et qui à la fin vous donne envie d'aller voir le film. C'était pas pour pousser les gens à aller voir directement le film. C'était presque comme une oeuvre sponsorisée de film interactif en parallèle.</p>	<p>To promote the film essentially but you I think it was an interesting time because movie promotion on the web was in its infancy. There certainly was no interest in stuff happening. I think the only thing that was vaguely interesting was the Leverage project which had launched I think the year before and they used the Internet quite cleverly to market the film. And so we essentially just made it up on the spot. We wanted to make interactive narrative retell the film but in a different way and ultimately makes you want to go and see the film. But there was no hard sell to it. It was almost like a sponsored piece of interactive film that running along side it.</p>
<p>CB (début part 3)</p>	<p><i>Est-ce qu'il y a des artistes Web qui ont un impact sur vous ?</i></p>	<p><i>Are there web artists who have an impact on you?</i></p>
<p>FS (fin part 3)</p>	<p>Oui, pour être honnête, j'essaie de ne pas trop regarder le Web. Je mentirais si je disais que il n'y a pas des gens pour lesquels j'ai du respect, et dont le travail me plaît, mais dire que leur travail m'influence réellement. Il y a beaucoup de choses intéressantes qui se passent dans l'univers narratif qui sont formidables, et vous savez que ces gens boostés par la technologie, comme Aron colin qui une sorte de Diser et il fait ça de façon tellement intéressante que c'est pas quelque chose que j'aurais envie de faire personnellement. J'apprécie son concept mais ce n'est pas quelque chose qui m'influence directement. Je pense que beaucoup de choses qui ont été faites très tôt sur Internet, et ça m'intéressait parce que c'était brut, il y avait une énergie intéressante et je sens qu'ils arrivaient à faire des choses avec très peu de moyens et je pense que cela se retrouve dans nos premiers travaux esthétiques. Mais vous savez, je préfère ne pas trop regarder si je peux éviter. C'est mieux.</p>	<p>Yeah, to be honest I try not to look at the web. You know I would be lying if I said there weren't people that I respect and whose work I like. But to sort of say that the influence comes from there. There is alot of interesting stuff happening also in the narrative space that is great and then you got you know people who are really pushing technology, people like Aron Colin (Erin Colin?) who really sort of takes Diser and makes that beautiful which I find fascinating but it's not something I would personally would ever do. I like it conceptually and I appreciate it but I wouldn't say that it directly influences me. I think a lot of the earlier net art stuff was something that I quite liked because it was so raw and it had some interesting energy to it and it felt like with very little they were able to do quite a lot. Um and I think that it married into the aesthetics of the earlier work that we did. But you know I try not to look too much if I can avoid it. It's better.</p>

CB question 7 (début part 4)	<i>Vos créations utilisent largement l'interactivité, faisant de chaque univers un parcours initiatique, un succession de découvertes successives pour l'utilisateur. Le site pour BMW, qui a marqué un changement.</i>	<i>You use a lot of interactivity in your creations making each universe sort of a discovery to the user. There was a site that you did for BMW marks a change.</i>
FS	Vous voulez dire que c'est un changement dans..	You mean it's a change in....
CB	<i>Ce n'est plus le concepteur qui détermine à l'avance les parcours possibles, c'est l'utilisateur. La mouvance apportée par l'effacement lent introduit la notion de temps, favorise la relaxation. Vous donnez la main à l'utilisateur pour qu'il crée lui-même, vous vous effacez en tant que concepteur, quel est votre objectif de communicationnel ?</i>	<i>It is not the conceptor who decides how the user is going to navigate within the web site, it's actually the user.</i>
FS	Oui, c'est un principe différent que nous avons fait pour le site de BMW. C'était même pas un site. C'était pensé comme une installation. C'était montré comme une installation avec 15 autres artistes. C'était aussi en ligne.	Well it was a very different premise when we did the BMW site. It's not even a site. It was created as an installation. It was shown as an installation with 15 other artists. It was also online.
CB	<i>Une installation ?</i>	<i>An installation?</i>
FS	L'idée était de lancer la série 1 de BMW. BMW nous a recrutés par le biais d'un conservateur, on était 16 artistes pour créer quelque chose dans notre spécialité inspirée de la voiture ; et ils avaient recruté des designers de chaussures qui ont utilisé des éléments de voitures pour dessiner des chaussures. Ils ont embauché quelqu'un comme Electro Jackson qui...	The idea was to launch the BMW 1 series. BMW commissioned through a curator 16 artists to create something within their field that is inspired by the car; and so they got shoe designers and used parts of the car to design shoes. They got someone like Electro Jackson who sort of...
CB	<i>Donc c'était une exposition ?</i>	<i>So it was an exhibition?</i>
FS	Oui c'était une exposition dans un parking. Il l'avait appelé Car park 1 C'était juste derrière <i>Suffrages</i> . C'était un grand parking. Ça faisait partie de tout ça. L'objectif était très différent des autres projets sur lesquels nous avons travaillé.	Yes, it was an exhibition in a car park. It was called Car park 1. It was just behind <i>Suffrages</i> . There was a big car park. It was part of that. The purpose of it was very different from a lot of the other work that we did.
CB	<i>C'était pour promouvoir les produits BMW et et de façon artistique.</i>	<i>It was still to promote BMW products but in an artistic way.</i>

FS (fin part 4)	Oui, de façon indirecte. Pour être honnête, j'étais à la soirée d'inauguration, et les gens qui étaient à cette soirée n'achèteront certainement jamais une BMW série 1. Vous savez... c'est les marques qui font ce genre de choses.	Yeah, in a very roundabout way. I mean to be honest, I was at the launch party but the people who were at the launch party certainly would never buy the BMW 1 series. So you know it was... brands sort of do these things.
CB (début part 6)	<i>Le Web sémantique, c'est une sorte de... vous avez des applications qui peuvent interagir avec d'autres applications. C'est comme si vous avez un calendrier et vous cliquez sur une date, non seulement vous voyez ce qui se passe à cette date-là mais ça vous renvoie aussi vers d'autres applications, comme un XML...</i>	<i>The semantic web, it's sort of like you have applications which can interact with other applications. It's like you take a calendar and you click on a date, not only do you see what is happening, it gives you an access towards another application, makes it, like with the XML...</i>
FS	<i>C'est un peu comme un hyperlien ?</i>	Is it just sort of hyperlinking?
CB	<i>Oui, c'est comme un hyperlien. C'est comme si vous avez différents programmes compatibles qui sont reliés entre eux.</i>	<i>It's sort of hyperlinking. It's like several different programs interlinked which are compatible which allow you to go from one application to another.</i>
FS	D'accord	OK
CB	<i>Donc ça crée une sorte d'application à trois dimensions</i>	<i>So it creates a sort of three dimensional application.</i>
FS	Dans un réseau.	In a cloud.
CB	Oui...	<i>Yeah...</i>
FS (fin part 6)	Oui, je vois, je vois. Je pense que j'ai beaucoup de choses à faire avant de m'intéresser à ça. Je sens qu'on est en train de s'éloigner à de ce qui était au départ, c'est-à-dire la narration interactive utilisant notre expérience de l'art et du film pour créer ces productions interactives.	Yeah, I know, I know. I think there are a lot of things still to do where we are now before I am really going to move my interest into that. It's also feel like we removing yourself quite a lot from where we started which was using art direction and film experience to create interactive narratives.
CB (début part 7)	<i>Vous savez qu'un projet a été fait par un professeur français où il a commencé une histoire, un récit, et d'autres personnes qui faisaient partie de sa liste de diffusion, pouvaient rajouter des parties de l'histoire. Je ne sais pas si vous avez entendu parler de ça...</i>	<i>There was a project that was done a French professor where he started a story, a narrative and other people who belonged to the mailing list could add on parts of the story. I don't know if you've heard about it...</i>
FS	Non mais ça c'est quelque chose que j'ai envie de faire depuis longtemps...	I haven't but I've been wanting to do that for the longest time.
CB	<i>Vraiment ?</i>	<i>Really?</i>
FS	C'est juste que... On devait le faire il y a quelques années pour une galerie, nommée Sketch, ici à Londres.	I just never... We were going to do it years ago for a gallery called Sketch here in London.
CB	<i>Pour l'écriture ou le graphisme ?</i>	<i>Writing or graphic?</i>

<p>FS</p>	<p>Non, c'était juste une idée. Ils voulaient qu'on fasse un site Web. On leur a dit « pourquoi ne pas avoir non seulement un site Web mais aussi une histoire sans fin pour laquelle chaque personne qui venait rendre visite à celle-ci pouvait rajouter un mot, mum, vous savez comme ... Bizarre... Et bien sûr, il y avait des jours où il fallait rajouter un ET ou un LE ou un POINT mais j'étais toujours intéressé par cette idée. Il a tellement d'idées qu'on n'a jamais eu l'occasion de développer.</p>	<p>No, it was just an idea. They wanted us to do their web site. We said why you don't just not have a web site but a neverending story where every person who comes to the web site they can add one word, um so you get just like this you know... bizarre... and obviously someday you would have to put in the AND or the THE or the PERIOD but I always thought that it was interesting. There are just so many ideas that we've never gotten around to doing.</p>
<p>CB</p>	<p><i>Donc à la fin des 100 jours il y a eu 100 histoires différentes et chaque personne qui a contribué a lu une histoire différente et ainsi ça a pris forme.</i></p>	<p><i>The end result was at the end of the 100 days you had 100 different stories and so that each person that was contributing was actually seeing a different story and how it was created.</i></p>
<p>FS</p>	<p>Et donc il y avait une histoire et les différentes personnes ont fini l'histoire ...</p>	<p>And so there was one story and different people finished it or was it more of a...</p>
<p>CB</p>	<p><i>Tout le monde a rajouté une partie au scénario.</i></p>	<p>Everyone added a sentence to the scenario.</p>
<p>FS</p>	<p>Sony a fait quelque chose comme ça...</p>	<p>Actually Sony did something like that...</p>
<p>CB</p>	<p><i>Est-ce que vous voyez un projet comme ça ? un projet graphique ?</i></p>	<p>And could you see a project like that? A graphical project?</p>
<p>FS</p>	<p>Bon, vous savez, on a travaillé sur plusieurs choses comme ça, où on avait l'idée de permettre aux gens de collaborer à la création graphique et j'aimerais bien encore voir ça mais il faut que cela soit fait de manière utile, que cela ait un sens. On a fait une chose, l'idée était de créer un paysage sans fin avec contribution du public pour Nokia. Mais en fait au milieu du projet, l'objectif a changé complètement et on n'a jamais eu l'occasion vraiment d'essayer cette idée. On était en train de travailler un projet pour la BBC, qui s'appelait Blast Studio [(http://www.cuartoderecha.com/category/interactivos/?lp_lang_pr ef=fr)] où vous avez des robots qui vont faire couler de la peinture sur une toile et, j'ai senti que ce n'était pas ce qu'il fallait faire. Ce matin j'ai eu une discussion sur ce sujet sur le terrain et on était tous les deux d'accord sur le fait que ça valait le coup de le faire mais il fallait que ça soit fait correctement vous savez...</p>	<p>Well, you know, we have sort of worked on a number of things like that where you know the idea was to sort of allow people do collaborate art works and I still would love to see it happening but I think it needs to be done in a meaningful way. I mean, we did one thing, which unfortunately, the idea was to create an everdeveloping landscape of contributions from the public for Nokia. But actually halfway through the focus changed completely so we never actually got to do it. Then we were involved with a thing for the BBC which was called Blast Studio where you could actually have robots which drip paint onto something and um, and again it never felt like it was quite right. I actually just had a discussion this morning with someone about it. Um and we both felt that it's worth doing it, but you really need to do it right for it to you know...</p>

	<i>Est-ce que c'est vous qui avez proposé ces idées aux entreprises ou est-ce que ce sont les entreprises qui sont venues vous voir avec ces idées de participation des utilisateurs dans le site Web, de façon active ?</i>	Are you the ones that proposed these ideas to the companies or did the companies come to you with these ideas saying we want users to participate in the web site, be more active ?
FS (fin part 7)	Ça dépend en fait. Il a des clients qui viennent vers nous avec une idée mais nous avons toujours une discussion avec eux vous savez. Ça peut être aussi simple que « on veut vendre plus de télé » ou quelque chose comme ça. Les consommateurs disent qu'ils aiment bien jouer à des jeux et vous développez la discussion dans ce sens. Mum, vous savez, simplement, si vous ne discutez pas, c'est qu'il n'y a pas de budget, et si il y a pas de budget on ne peut pas travailler. Il faut être réaliste avec ça. Nous avons des clients à qui on peut proposer des choses et ils vont regarder les idées est évidemment plus vous vous connaissez avec un client plus vous vous comprenez, vous savez ce qu'il va lui plaire. Et même si ce n'est pas prévu par le projet initial, on propose toujours quelque chose qui peut l'intéresser. Et je pense qu'on a de la chance que ces personnes viennent vers nous, parce que non seulement elles veulent créer un site mais elles veulent aussi réaliser une expérience qui peut nous donner envie d'acheter les produits. Mais vous savez c'est comme une sorte de.... d'improvisation, il n'y a pas de règle écrite.	It really depends. I mean there are some clients that we come to with an idea but there is always a brief you know. That this might be as simple as “we need to sell more tv” or whatever. Consumer insight says that people like to play games and then you develop your brief out of that. Um, and but you know basically, if there is no brief, there is no budget and if there is no budget we can't work. That is sort of the reality of it. We've got some clients that we can propose things to and they will look at it and it's obviously easier the longer you know a client the more you sort of get a feel for what they might like. Um, and it's, even it's not part of the brief, we always try to propose something that we think might be interesting. And I think that we are fortunate in that people come to us not because they want a site where you can buy something, but where you can get an experience that might eventually lead you to buy something. But you know there is no sort of... it's almost like a missing link between what we do and there's no by.
CB (début part 8)	<i>Vous avez dit c'est pas seulement créer un produit mais plutôt créer une expérience amusante.</i>	You mentioned that it's not just to create a product, but to create also an entertaining experience.

<p>FS (fin part 8)</p>	<p>Oui, ça veut dire que si on n'arrive pas à provoquer l'évènement, c'est qu'on a échoué. Je ne peux pas dire que tout ce qu'on fait c'est amusant mais c'est la base. Quoi qu'ils en disent, je veux que les gens aient une réaction émotive, une réponse à notre travail, vous savez, je voudrais savoir s'ils trouvent ça captivant, ou si ça leur fait peur, ou s'ils pensent que c'est vraiment mauvais, au moins il y a une forte réaction. Si vous n'obtenez pas ça, c'est que vous n'avez pas fait ce qu'il fallait. Quand on parlait de créer une expérience amusante, on pense toujours que ça doit marrant mais je ne pense pas que ça doit toujours être rigolo. Je pense à la façon dont je regarde l'art, soit ça vous parle ou ça vous parle pas. Celle qui vous touche, on ne sait pas toujours pourquoi, mais c'est l'art qui reste la référence, qui reste en mémoire, je pense.</p>	<p>I think that if it's not entertaining, then we failed. You know, I'm not saying that everything we do is entertaining, but um that's certainly the basis. And whether you call it, I always say that I want people to have some sort of emotional response to the work so you know it could be they think it's captivating or scary or even if they think it's really bad, but that's a least a strong reaction. I think that the minute you don't have that then you've done something wrong. So that you know that's just entertaining. Entertaining always sounds like it's going to be fun. I don't think that it always has to be fun. Yeah, it's just like the way I look at a good art work. Either it speaks to you or it doesn't. And the ones that speak to you, are the ones you don't always know why, but those are the ones that you stick with, I guess.</p>
<p>CB (début part 9)</p>	<p><i>Il semble que l'on va vers ce type de site où les gens peuvent participer ou en tout cas on voit de plus en plus de jeux sur les sites. Est-ce que vous vous voyez en train de développer ce genre de produit où le client va faire des choix. Je pense à Nike qui permet aux gens de concevoir le design de leurs produits...</i></p>	<p>We seem to be going towards the type of web sites which allow people to participate or at least you see alot of games which are on web sites. Can you see yourself developing products where the customer is going to decide exactly what he wants. He is going to... I think that Nike does that where people can actually design their products and add...</p>

<p>FS (fin part 9)</p>	<p>Nike ID ? bien. Ah oui, je pense qu'il y a là deux choses différentes. D'une part il y a une sorte de site Web réalisé pour des contenus générés par les utilisateurs, et je pense que vous savez que il y avait cette tendance de site avec des utilisateurs-contributeurs jusqu'à il y a un an. Et tout le monde s'est mis à dire qu'on avait besoin de ça et des vidéos sur le site... Et après tout le monde s'est rendu compte que ce n'était pas si formidable. C'était le site Web aide beaucoup de choses qu'il n'aurait pas acceptées et je suis content que ce soit fini. Et je pense que vous pouvez faire des choses, on a déjà fait des sites Web où on a créé des structures et ensuite on l'a laissé à des utilisateurs créer une sorte de contenus et d'interactivité dans le site. On a fait un site pour Barbican avec un espace multi-utilisateurs. Donc vous pouviez interagir avec. Si je faisais quelque chose sur le site tout le monde pouvait le voir. C'était exaltant parce que vous vous asseyiez pour regarder et vous ne saviez pas ce que vous alliez voir en fin de compte. C'est la même chose avec les données que vous ne pouvez pas contrôler et qui commande une partie de votre site. Le jour où il pleut le site se comporte d'une certaine façon. Si une bombe tombe quelque part, le site se comporte autrement. L'idée m'a toujours plu de créer un réseau de règles (commandes) et c'est la réalité qui va écrire l'histoire. Mum, si on parle de la personnalisation des sites, c'était un sujet très à la mode il y a 2 ans. Bien sûr si vous avez l'infrastructure pour le faire, c'est formidable, mais je pense que en tant que marque d'une société, vous devez être l'auteur. Vous devez savoir qui vous êtes. J'ai eu cette discussion avec quelqu'un, il avait un sentiment très fort de « Vous ne possédez pas la marque. Les gens qui achètent votre produit possèdent la marque. » Et je ne pense pas que ce soit vrai. Je pense que c'est toujours la société qui est propriétaire de la marque, vous savez, et vous achetez cette idée, et ensuite vous pouvez y contribuer mais vous savez que cela ne peut pas être l'inverse. On ne peut pas dire aux gens « allez y, dessinez, concevez vos TV et Dieu sait quoi d'autre ».</p>	<p>Nike Id? Ok. Yeah, I guess there are two types of things. One is where you sort of create a web site that is made of user-generated content and I think you know there was like this user-generated craze sort of up to last year or so. Where everyone was We need to have that and videos to... and then everyone realized it wasn't great. It was actually just a web site with lots of stuff that they would have never actually accepted and that I think is thankfully is sort of over. I think you can do something... We've done a few sites, where we've basically built the framework and then handed it over to the people using it and they would sort of create the content or the interaction within the site. We did one for the Barbican where you know it was a multiuser space. You could interact with. If I did something you could see it. Everyone could see it. That was quite exciting because you can actually sit back and you don't know exactly what you're going to get. It's the same with using data that you can't control to control bits of your site. So if it's a rainy day the site will behave one way. If a bomb went down somewhere, it will do this. I've always quite like that, that you create a set of rules and reality writes the story. Um, As for customization, which was a big hot topic two years ago, sure if you have the infrastructure to do it, it's great, but I still think that as a brand you should be sort of the editor of choice. You should know who you are. I had a discussion with someone and there was a strong sentiment of "You don't own the brand. The people that buy your stuff own the brand." And I don't think that that's strictly true. You know, I think they still own the brand you know and that you buy into that idea and then you can contribute to it but you know it can't be the reverse. You can't just say "alright design your own tvs and God knows what else."</p>
-----------------------------------	--	---

<p>FS (fin part 9)</p>	<p>Ça ne marche pas comme ça. C'est pour ça que les gens viennent vers les marques, et c'est pour ça que les marques fonctionnent. Les gens ils aiment bien l'idée d'acheter une télé Samsung parce que il pense que c'est la meilleure, parce que quelqu'un a fait le travail correctement, et est parce que quelqu'un est arrivé à les convaincre que ces télévisions sont les meilleures. Donc je pense qu'il faut être prudent, il faut que cela soit fait avec soin. Et je pense que quand vous créez un dialogue entre la marque et le consommateur, je pense que vous pouvez faire quelque chose de très intéressant, parce que là ce n'est pas simplement monologue, c'est ce que je trouve très intéressant, et c'est en quoi l'interactivité m'intéresse. Vous allez pas juste crée un énorme panneau qui dit « ACHETE MOI » et ensuite ça plait ou non, il faut un peu de retour d'informations. Mais en ce qui concerne le consommateur ce n'est pas pour créer une marque, je ne pense pas que ça marche. Sa fonction dans une structure, vous savez. C'est pour ça que je dis si vous êtes l'auteur, vous pouvez fournir cette structure. Vous pouvez dire « oui cela est conforme à la marque du téléviseur ». Mais vous savez, c'est extrêmement complexe, je pense que le sens recherché est très variable d'un projet à l'autre.</p>	<p>It doesn't work that way. That's why people come to brands and that's why brands work. People like the idea of buying a Samsung tv because they think it's the best one because someone has done their job and someone has convinced them that those are the best tvs. So I think it needs to be carefully done. And I think that when you can create a dialogue between the brand and the consumer and I think you can do something really interesting. Because then it doesn't just become a monologue. That is what always appealed to me with interactive. You don't just make a billboard that says "BUY ME" and then you either like it or you don't but you can actually feedback. But as for consumers creating the brand, I don't think that it actually works. It works within a framework, you know, that's why I mean if you are the editor of choice, then you can provide that framework. You can say "yes, this all fits into the television brand". But you know it's all hugely complex. I think it really depends from project to project where it makes sense.</p>
<p>FS (début part 10)</p>	<p><i>[J'interrompt pour couper à la réponse trop longue et rappeler la contrainte de temps (40mn). J'ai encore du temps. Posez moi des questions si vous en n'avez encore.]</i></p>	<p>I've got time. Just ask me... I'll answer whatever you want to know.</p>
<p>CB</p>	<p><i>[Je vérifie les questions. On définit le projet par rapport au design. Au départ je croyais que c'était plus par rapport à la navigation dans un projet multimédia. Tu as clarifié ton projet et Florian commence à parler de Hi-Res! par rapport aux interfaces.]</i></p>	

<p>FS</p>	<p>Bien. Je ne sais pas. Je ne sais pas si j'ai bien compris, mais si vous regardez tout notre travail, c'est axé surtout sur le design et très peu sur la façon dont les gens interagissent. On a pensé que ce serait trop si les utilisateurs devaient chercher les boutons, ou peut-être bouger la souris, et que quelque chose disparaisse d'un coup de l'écran, par exemple. Pour nous c'était quelque chose d'intéressant, mais, je pense que les gens, avant, avaient plus de temps ou plus de patience. Je sens qu'aujourd'hui si les utilisateurs ne trouvent pas en 3 secondes, ils s'en vont. Maintenant il y a tellement de bruit (de pertes), qu'il faut immédiatement filtrer tout ce qui est trop compliqué immédiatement, ce qui est dommage. On a rajouté dans la conception de sites à ce que nous appelons « découverte assistée », c'est-à-dire que vous découvrez aimer et on est là pour vous aider.. Mum, je me souviens très clairement maintenant en de la première fois où on a commencé à mettre des petites croix à côté des choses où il fallait cliquer, c'était une journée triste pour moi. On était en train de discuter, on s'était assis, et on se disait que les gens ne comprenaient Pas ce qu'il fallait faire. Donc il fallait leur expliquer où il fallait cliquer, mais en fin de compte je préférais que les gens découvrent ce qu'on faisait, le travail que l'on avait fait, au lieu d'être frustré qu'ils ne le voient jamais. C'est une procédure d'apprentissage je pense, nous on n'a pas eu de formation spécialisée dans l'utilisation de l'interface. C'était plutôt ce que les gens ressentent par rapport à notre production, le design, la conception, qui essaie d'attirer les gens et de les amener le plus rapidement de A à B, et c'est drôle, avec le comportement du consommateur qui change, cet aspect était un vrai défi.</p>	<p>Ok . I don't know. I might not get it completely, but if you look at all our earlier work, it was alot the design and very little about how people could actually use it. We thought it would be funny if people have to look for the button and maybe move the mouse and suddenly something goes away. That was sort of the appear for us. I think that people had more time or more patience. I feel like people now have about three seconds and if they don't know where to click they just go....</p> <p>There is so much noise that you know you just weed out anything that feels too complicated immediately which is a bit of a shame. We started doing this thing which we called "assisted discovery", which is you still discover it but we're sort of going....it's here. Um, so you still get to do both. Now I very clearly remember the first time we actually started putting crosses next to the things you were supposed to click on. It was a little bit of a sad day. I remember exactly when we sort of sat down and we were like "people are not getting it" so maybe we should just tell them where to click. But obviously in the end I'd rather have people see the work that we've done than be frustrated and never see it. But it's a learning process. I think, we definitely don't come from a usability sort of background. It's always been more about experience and design and getting people the fastest from A to B and it's fun, it's sort of you know, with changing consumer behavior that is being challenged quite severely.</p>
<p>CB</p>	<p><i>Les utilisateurs, maintenant, ont moins de temps, vous dites, et donc vous êtes obligé d'adapter les produits...</i></p>	<p>People have less time so you have to adapt the products...</p>

<p>FS (fin part 10)</p> <p>The end</p>	<p>C'est bien. On utilise souvent ma femme Alexandra comme cobaye. Je lui montre quelque chose c'est elle qui le teste. Elle n'a pas beaucoup de patience... elle s'énerve assez rapidement quand elle ne trouve pas ce qu'elle cherche et c'est très intéressant de voir ce genre de comportement parce que vous voyez tout de suite ça ne marche pas. Mais j'aime toujours l'idée que quand vous trouvez votre chemin, d'une manière ou d'une autre, c'est un défi, et après, et ensuite, et ensuite... Mais il faut s'adapter à l'époque aussi et à la demande des utilisateurs.</p>	<p>It's good. We keep using Alexandra, my wife. I just show her stuff and she tests it. She has got a short attention span for... Well, she's got a long attention span but she gets annoyed very quickly when she doesn't find something out. And it is interesting to see that sort of user behavior and you immediately see when something doesn't work. Yeah it doesn't make any sense. So you know, for us it's a learning process, but I still like this idea that you sort of find your way through it somehow and that it's more of challenge then just a next, next, next... but you know you got to adapt to the times.</p>
--	---	---