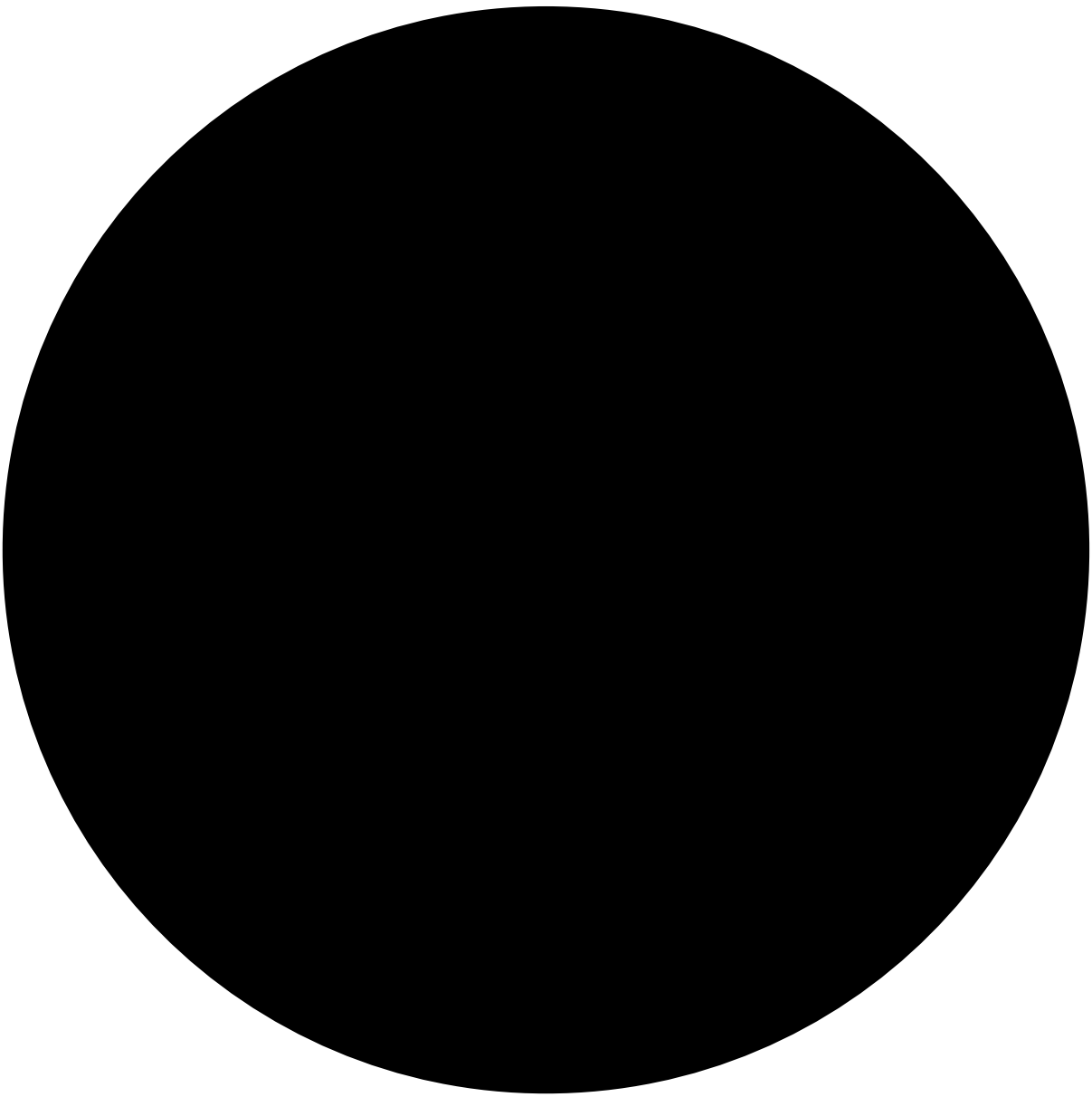
FOCUS



FOCUS est une application qui offre la possibilité aux usager-ère-x-s des réseaux sociaux de changer de point de vue, pour s'ouvrir au monde et se confronter à l'aléatoire.

Les pionnier-ère-x-s d'internet imaginaient un espace libre et universel, permettant aux individus d'interagir au-delà des frontières et des cercles d'opinion. Désormais pourtant, les algorithmes nous soumettent à une surpersonnalisation des contenus proposés, qui réduit nos perspectives d'ouverture. Les réseaux sociaux focalisent notre perception de ce qui nous entoure sur la base de ce qu'ils enregistrent de nous. Ils nous enferment sur nous-mêmes, influant sur nos goûts, nos rapports sociaux ou nos opinions politiques.

Une fois installée sur un appareil, FOCUS permet à l'utilisateur-trice-x. de sortir des bulles qui filtrent son quotidien. En interférant avec les réseaux sociaux connectés au téléphone, elle modifie petit à petit les suggestions de contenu. Lorsque l'individu change de configuration sur l'application, celle-ci intervient en arrière-plan sur les comptes connectés, sur la base des critères choisis par l'utilisateur-trice-x. À son retour sur ces plateformes, le contenu recommandé correspondra à la configuration choisie sur FOCUS. Ainsi, l'usager-ère-x pourra consulter des publications qui ne correspondent pas à ce que l'algorithme interprète d'iel.

Graphiquement, l'application rend hommage aux origines de l'informatique d'une part, et évoque ses perspectives de l'autre. Le choix du jaune et du mauve provient du mouvement queer, qui propose une perception non-binaire du monde, faisant écho aux revendications du projet.

Le projet FOCUS s'inscrit dans la continuité du travail de mémoire, intitulé : « Théorie des ensembles ; Comment les algorithmes de recommandation encouragent-ils l'entre-soi et engendrent-ils un communautarisme informationnel ? ». Au travers de ce mémoire, il s'agissait de démontrer que les réseaux sociaux, au travers des algorithmes de recommandation, enferment les utilisateur.trice.x. En effet, à défaut de permettre aux individus d'ouvrir leurs perspectives, les contenus sont toujours centrés sur ce que l'algorithme interprète de l'usager.ère.x.

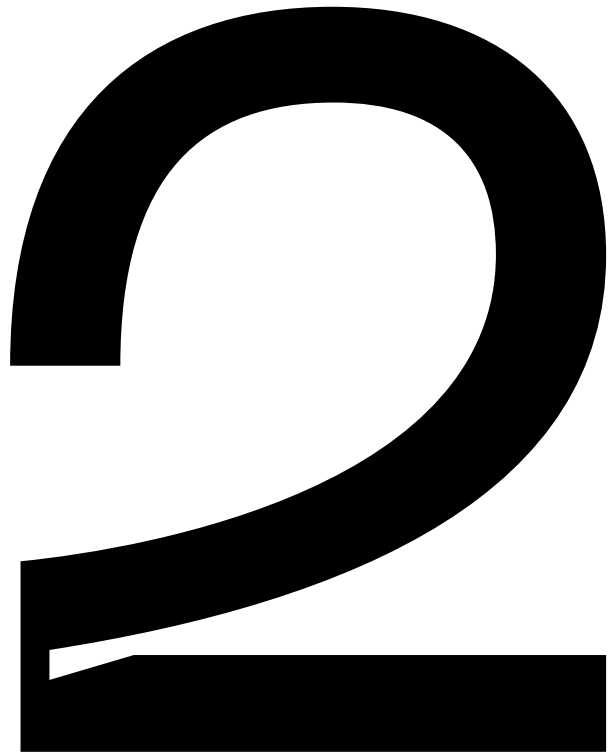
L'objectif du projet est de donner la possibilité à l'individu de se décentrer, au même titre qu'un.e.x téléspectateur.trice.x changerait de chaîne, pour découvrir au hasard du contenu n'ayant pas été délibérément sélectionné pour lui correspondre. FOCUS est, en quelque sorte, une télécommande.

Les origines du titre FOCUS sont multiples. Tout d'abord, le mot latin « focus » signifie « feu ». Lorsque les rayons du soleil convergent au travers d'une lentille, le point de convergence s'embrase, au même titre que la focalisation du contenu provoque un enfermement nocif. Par extension, « focus » désigne également aujourd'hui, toujours dans la langue de l'optique, et par l'intermédiaire de l'anglais « to focus », « mettre au point », le système de mise au point d'un appareil. Le mot « focus » évoque aussi la focalisation dans son acception en littérature, c'est-à-dire la position offerte au lecteur sur le récit. L'application porte ce nom en référence à ces trois définitions, puisqu'elle permet de changer de point de vue, de focus.

FOCUS est une application mobile qui, une fois installée sur le téléphone de l'utilisateur.trice.x, lui permet de défier les algorithmes de recommandation. L'usager-ère.x a la possibilité de créer des « bots », terme utilisé pour désigner des robots informatiques, qui vont interagir sur les réseaux sociaux pour en changer le contenu. Afin de permettre d'accéder à une forme d'aléatoire, il est possible de choisir le niveau de focalisation du bot, c'est-à-dire le taux d'impact que ses interactions auront sur l'algorithme. Ces identités fictives sont caractérisées par une série de critères : les données démographiques d'abord ; l'âge, le genre, le continent, la profession et les opinions politiques. Ensuite, il est possible de sélectionner une série de centres d'intérêt et de désintérêt, qui définiront le point de vue du bot. Enfin, il suffit à l'utilisateur.trice.x de nommer son bot pour qu'il soit enregistré et qu'iel commence son travail.

Une fois configuré et activé, le bot effectue sa tâche en arrière-plan sur les comptes des réseaux sociaux sélectionnés par l'individu. Il se comporte conformément à l'identité configurée sur l'application, en consultant des contenus en lien avec ses caractéristiques. Par ce biais, il leurre l'algorithme de recommandation qui interprète ses interactions comme si elles étaient effectuées par l'utilisateur.trice.x. Après quelque temps, le contenu défilant sur le fil d'actualité s'adapte automatiquement à l'identité du bot et par conséquent, à son retour sur le réseau choisi, l'individu se voit proposé du contenu correspondant au point de vue de son bot.

L'application garde en mémoire tous les bots générés, et il est ainsi possible de varier les points de vue. On peut également ajouter de nouveaux comptes auxquels l'app a accès, ou en supprimer afin de retrouver un contenu calibré sur l'usager.ère.x.



L'application FOCUS est destinée a un public large, c'est-à-dire à touxtes les usager.ère.xs des réseaux sociaux. En effet, l'idée est de sensibiliser au conformisme et à l'entre-soi provoqué par les algorithmes de recommandation. Bien que la plupart des individus ne soient pas dérangés par le fait de se voir proposer un contenu informationnel « sur mesure », il peut être intéressant pour ces personnes de découvrir d'autres points de vue, tout en restant sur les plateformes conventionnelles.

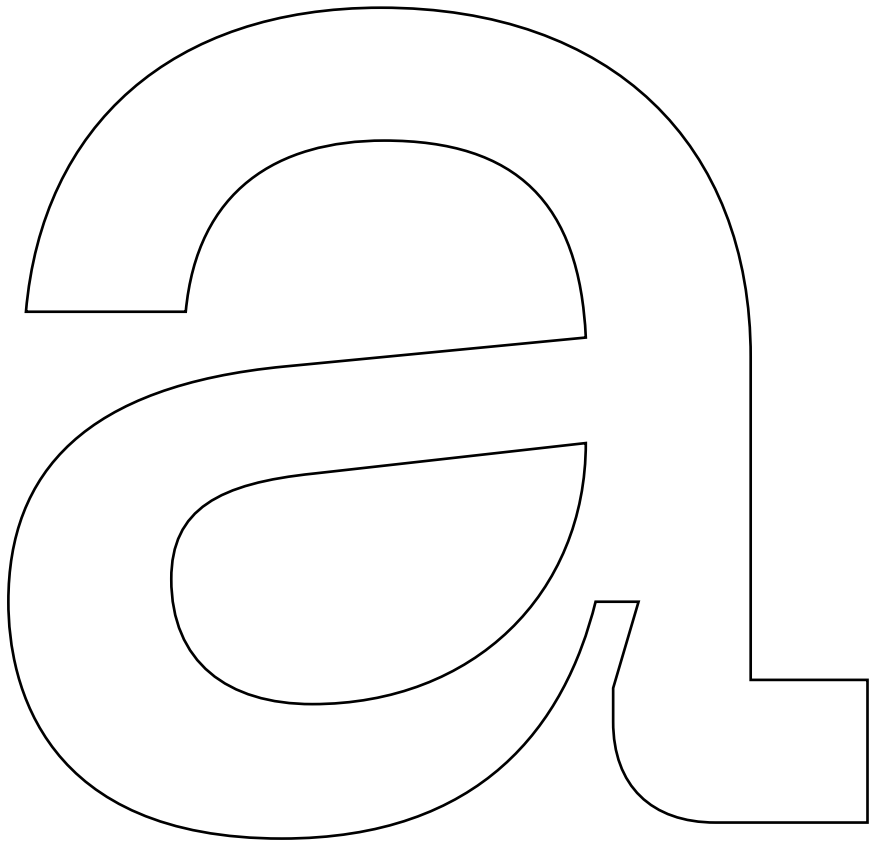
L'ensemble de l'identité graphique, de l'interface et des supports de communication est conçu pour que toute personne, même peu initiée au sujet, puisse en comprendre les enjeux, et potentiellement être tentée de s'y plonger.

3

4

L'identité graphique du projet évoque le principe de l'application, qui est de valoriser la réappropriation des réseaux sociaux par les individus en leur redonnant prise sur le contenu qu'ils consultent.

Elle est construite à la fois en référence aux origines de l'informatique et aux débuts du web, tout en ouvrant des perspectives sur l'avenir avec une évocation des mondes numériques de demain, en s'écartant de la perception binaire de l'informatique et de la société.



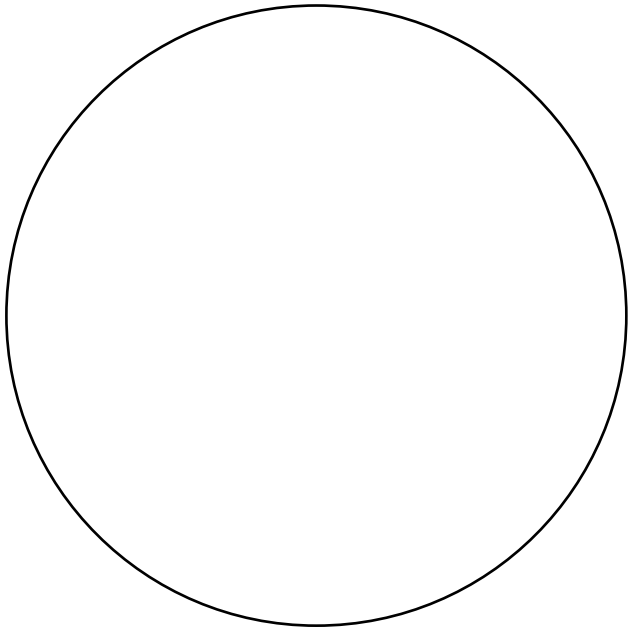
TYPOGRAPHIE

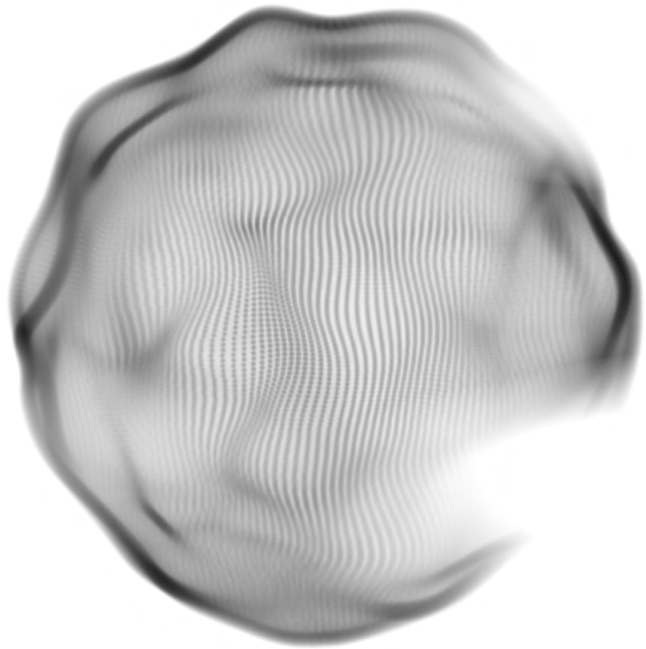
Loin d'être un projet technophobe, FOCUS encourage la littératie numérique et propose aux individus de se réapproprier les réseaux sociaux. La typographie choisie est un hommage aux technologies. Il s'agit de la fonte « Neue Machina », de la fonderie Pangram Pangram, inspirée dans sa conception par l'esthétique de la robotique et des machines.

#0000FF #BAA7F8 #FFFF3D

COULEURS

La palette chromatique est constituée de noir et blanc, de bleu, de mauve et de jaune. Les pionnier.ère.xs du web étaient convaincu.e.xs qu'Internet serait un espace de partage démocratique de connaissance et d'opinions. Aujourd'hui, la focalisation induite par les algorithmes freine ces possibilités de découverte. En référence aux idéaux initiaux du web, la couleur bleue fait référence au bleu vif utilisé pour les liens html des premières pages Internet. Par ailleurs, des progrès récents laissent à penser que l'avenir de l'informatique permettrait de concevoir des systèmes qui ne seraient plus basés sur un fonctionnement binaire. En référence à cela, un lien est fait avec les luttes sociales actuelles menées par les militants LGBTQIA+, qui imaginent un monde ou la binarité ne serait plus la norme. Les couleurs mauves et jaunes sont donc inspirées du drapeau non-binaire.





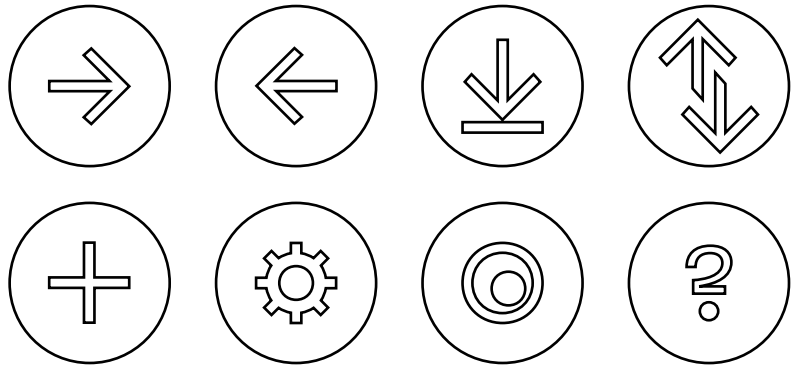
VISUELS

Toujours dans une optique d'allier héritage du passé et perspectives d'avenir, l'identité graphique conjugue deux types de visuels.

> Une carte perforée est un morceau de carton constellé de trous, elle est un des systèmes de lecture binaire utilisés dans les premiers systèmes informatiques du début du XXe siècle. L'identité graphique reprend cette esthétique avec des cercles qui constituent le design de l'interface utilisateur.trice.x. Ces formes sont également reprises dans l'animation et les affiches de présentation du projet. Elles prennent vie grâce à du motion design et évoquent le déplacement du point de vue de l'utilisateur.trice.x.

Le traitement de l'infinité des données par les algorithmes de recommandation peut être imaginé sous la forme d'un espace comprenant autant de dimensions que de critères pris en compte. Une branche de la physique théorique, la théorie des cordes, tente de définir à quoi ressemblerait un espace aux dimensions multiples. Dans l'identité, des sphères de points en trois dimensions y font référence. Ces boules de particules mouvantes habitent l'application et représentent les différentes identités créées par l'usager.ère.x.

FOCUS



LOGOTYPE

Le logotype de l'app reprend la typographie Neue Machina en capitales, le O est remplacé par un cercle en écho aux visuels de l'identité. Il est animé pour représenter le déplacement de point de vue de l'individu face aux informations.

INTERFACE

Avec l'usage de cercles et de formes géométriques, l'interface utilisateur.trice.x est conçue pour faciliter l'accessibilité à l'application et pour simplifier la compréhension de la navigation. L'icône des bots est déclinée en une animation, pour illustrer le mouvement du regard sur d'autres perspectives.

En accédant à l'application, quatre options s'offrent à la personne qui souhaite tester l'expérience. L'option « Créer » lui permet de concevoir une identité nouvelle, un nouveau bot. Elle sélectionne les critères du personnage fictif dont elle souhaite découvrir la vision. Dans les réglages, elle peut ajouter les comptes de son choix à l'app, et sélectionner ceux sur lesquels FOCUS aura un impact. Il est aussi possible de lire le texte qui résume les intentions derrière le projet dans l'onglet Histoire. Elle retrouvera les identités créées au préalable dans l'option « Bots », en choisissant quel bot interviendra sur ses réseaux sociaux. Enfin, un tutoriel vidéo résume les différentes fonctionnalités de l'application et son fonctionnement, toujours dans une optique d'accessibilité à un public large.

COMMUNICATION

5

PROTOTYPE

La communication autour du projet FOCUS se décline en plusieurs axes. Le prototype en est le cœur et les autres éléments s'articulent autour. Il permet aux curieux.ses de naviguer à travers l'application pour avoir un aperçu des possibilités de FOCUS.

Techniquement, la partie graphique est réalisée sur le logiciel Adobe XD, et est ensuite importée sur Protopie pour l'aspect interactif. L'expérience utilisateur est ensuite embarquée sur un téléphone mobile pour permettre de se figurer le projet en situation.

VIDÉO

Une vidéo en motion design 2D permet à l'utilisateur.trice.x de se familiariser avec les problématiques que traite FOCUS. Dans une première partie, une contextualisation historique soulève les utopies des pionnier.ère.xs d'Internet, puis une évocation du problème d'enfermement qu'impliquent les algorithmes sensibilise l'individu aux enjeux. La seconde partie est un tutoriel expliquant chaque fonctionnalité de l'application.

AFFICHES

Le public cible du projet étant large, mais aussi pas nécessairement sensible à la problématique de prime abord, les affiches visent à attirer le regard et à proposer une rapide introduction au sujet.

Une affiche abstraite reprend les codes graphiques de l'identité de FOCUS. On y aperçoit les cercles inspirés des cartes perforées, les sphères multidimensionnelles et les couleurs du projet. Cette composition graphique a pour objectif d'être une accroche visuelle, une entrée en matière.

Une autre affiche propose une visualisation de l'application en situation. Une personne tient dans ses mains le téléphone ; elle est en train d'utiliser FOCUS. Cette photographie est traitée en bitmap, reprenant les cercles, symboles de l'identité, dans les couleurs phares de celle-ci : le bleu et le mauve. Une légende présente en une phrase le concept du projet et les quatre fonctionnalités y sont brièvement expliquées. L'objectif de cette affiche est de permettre aux individus de s'initier au projet sur un support papier.

SUPPORT

Une plaque en plexiglas facilite l'accès au projet. Le téléphone est placé au centre et le support fait office de plan, de sorte qu'avant même d'entrer en contact avec l'écran, l'individu peut prendre connaissance de l'arborescence de FOCUS et des différentes fonctionnalités se trouvant derrière chaque bouton.

PERSPECTIVES

FOCUS est à ce stade encore un prototype. Les perspectives de faisabilité de l'application ont été creusées avec l'apport théorique d'un ingénieur en informatique, mais le court laps de temps alloué à la réalisation du projet n'a pas rendu possible le développement de celui-ci. Dans une perspective d'avenir, il est envisagé que FOCUS soit rendu fonctionnel, avec un apport de compétences extérieures.

6

MERCI

aux enseignant.e.xs, famille et amix, iels ont rendus possible ce projet par leur soutien et leur amitié :

FLORENCE
CLÉMENCE
CLAUDY
PIERRE
VÉRONIQUE
GUY
HÉLOÏSE
VINCENT
APOLLINE
NAOMI
LÉA
MARINE
LUCIE
STELLA
FLORA
AURORE
AMALIA
FANNY
LOAN
JOÉ
LORAINE
JORDANE
ELSA
TAE-YUN
PRINCESS
JEANNE
LAURA
MAXIME
ADAM
MATHIS
CLÉMENT
CLARISSE

ainsi que touxtes celleux que j'ai oublié.e.xs.

© MATHILDE SCHIBLER, 2023
BACHELOR THESIS EN COMMUNICATION VISUELLE