

Note d'intention de projet

- *Terrain*

Le projet s'inscrit dans les plateformes de vidéos en ligne amateur comme YouTube, Twitch, Vimeo et Kick. Ce sont des espaces très utilisés par les jeunes, où le graphisme est omniprésent : miniatures, overlays, interfaces, animations. Aujourd'hui, avec l'intelligence artificielle et les logiques d'algorithme, les visuels tendent à se ressembler. Les miniatures suivent les mêmes codes, les couleurs et les typographies sont répétitives. Le graphisme devient standardisé et formaté.

- *Problème à résoudre*

Le problème identifié est l'uniformisation du graphisme sur ces plateformes. L'IA facilite la production d'images « efficaces », mais participe à la réduction de la singularité et de la créativité visuelle. En parallèle, le spectateur occupe une position majoritairement passive : il regarde, il scrolle, mais il ne participe pas réellement. L'expérience est rapide, automatique et mécanique.

L'enjeu est donc de questionner la place du graphisme et de redonner une dimension interactive au spectateur.

- *Cible*

La cible principale est constituée de jeunes (adolescents et jeunes adultes), habitués au doomscrolling et au multitâche. Elle inclut également des créateurs amateurs ou des personnes souhaitant s'intégrer dans l'univers de la vidéo en ligne. Il s'agit de profils curieux, attirés par des expériences numériques nouvelles et interactives.

- *Objectif de communication*

L'objectif est de proposer une nouvelle manière de regarder des vidéos.

Le spectateur ne serait plus uniquement spectateur, mais également acteur. Le graphisme deviendrait interactif : éléments cliquables intégrés à la vidéo, overlays apparaissant en fonction du contenu, possibilités de personnalisation de l'expérience.

Il s'agit de sortir du simple scroll passif pour proposer une expérience plus engagée, participative et créative.

- *Supports*

Deux pistes sont envisagées :

- Une proposition d'UI/UX pour un site de vidéos amateur, intégrant des éléments interactifs au visionnage (zones cliquables, overlays dynamiques, navigation alternative).

OU

- Un outil ou une extension permettant de créer ses propres miniatures à partir de modules graphiques, ou de personnaliser son feed, afin de redonner une place à la créativité sur des plateformes comme YouTube.

OU

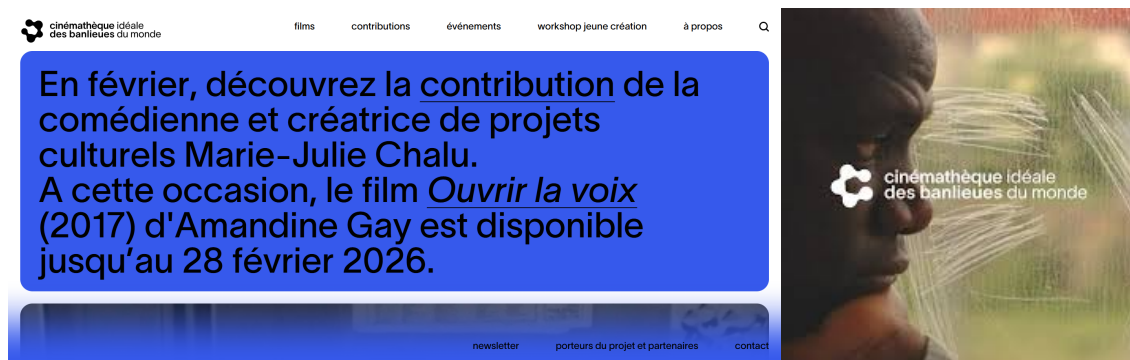
- Un outil ou une extension permettant de créer l'identité visuelle d'un événement de streaming sur des plateformes comme Twitch ou YouTube, afin de proposer un système graphique modulable et animé (logo, overlays, écrans) qui s'adapte au direct et se démarque des codes visuels standardisés.

Le support serait numérique et expérimental, centré sur l'interaction et la réactivation du graphisme comme espace d'expression.

- *Inspirations*

Le site de la **Cinémathèque idéale des banlieues du monde** montre qu'une plateforme vidéo peut aller au-delà du simple hébergement de contenus. Les vidéos y sont mises en valeur, contextualisées et reliées entre elles, ce qui invite à la découverte plutôt qu'au scroll rapide. Il propose une expérience plus sensible et immersive, moins centrée sur l'algorithme.

<https://www.cinematheque-ideale-des-banlieues-du-monde.com/>



Le site **tenk**, la plateforme du cinéma documentaire montre une approche différente de la vidéo en ligne, en valorisant des films choisis, rares et porteurs de sens plutôt que des contenus instantanément consommés. Grâce à une sélection humaine et une ligne éditoriale autour du documentaire d'auteur, il propose une expérience de visionnage plus réfléchie, immersive et culturelle, qui met l'accent sur la découverte et le sens, et pas seulement sur l'algorithme ou la standardisation des visuels.

<https://www.on-tenk.com/fr>

Sur tous vos écrans

Visionnez sur le web et sur votre TV avec Android TV et Apple TV ou via ChromeCast et Airplay.

[En savoir plus](#)

tënk

LE CINÉMA DOCUMENTAIRE EN LIGNE