



ANNALENA

Fiction interactive

Daniel BOUILLOT

dbouillot@lisiere.com

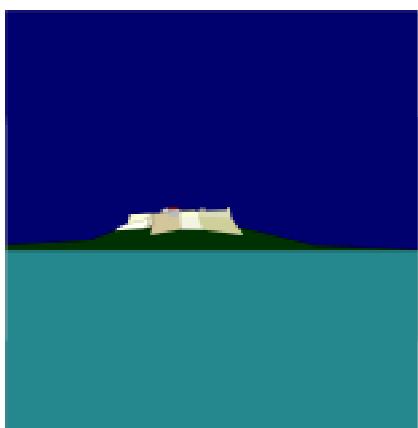
06.81.04.68.00

Comment (re-)concilier les nouvelles voies artistiques ouvertes par le numérique et l'interactivité avec des formes plus classiques, textuelles, visuelles ou sonores ?

Comment développer une narration non contrainte par la linéarité temporelle ?

Comment aller plus loin dans l'immersion narrative par la sollicitation des sens ?

« Annalena » est une réalisation multimédia conçue sous forme de fiction interactive composée de 21 séquences dont deux seulement (l'introduction et la conclusion) s'imposent dans le cheminement du lecteur qui peut parcourir les 19 autres* dans un ordre indifférent. Les thèmes qui y sont développés se centrent autour de la double quête du personnage principal, Pierre, artisan photographe : donner corps à un amour naissant, et trouver avec la peinture une épaisseur à sa vision du monde.



Avec Antibes pour unique décor, et l'ombre du peintre Nicolas de Staël durant son séjour ultime dans la ville, « Annalena » est une création originale composée de textes, photographies, dessins, peintures, images animées, vidéos, sons, voix et musiques étroitement associés par les jeux de l'interactivité : le lecteur contribue ainsi à la construction de la narration, tant sur le plan textuel que visuel et sonore. Cette démarche vise à dépasser le simple stade de la ponctuation pour immerger le lecteur dans l'univers multiforme qui lui est proposé, tout en laissant sa place au texte.

* Parmi les premières séquences réalisées, l'une d'entre elles, intitulée « Etales, rêve de peintre N°2 », a été sélectionnée en compétition au Festival International du Film d'Animation d'Annecy 2006.