

Intentions

Ma réflexion et mes recherches m'ont permis de constater que le corps est intimement et indéniablement lié à notre processus de lecture. L'édition aujourd'hui n'a que peu évolué, souvent seul l'aspect visuel est pris en compte dans cette démarche. Pourtant, il est possible de combiner des sens dans la lecture, comme une image faisant appel à du son par sa composition graphique ou encore l'incorporation d'un autre sens comme le toucher avec le braille, le gaufrage ou l'incorporation de matières. Par ailleurs, le développement du numérique a donné naissance à de nouvelles technologies nous ouvrant des possibilités. Elles permettent une interactivité plus stimulante et originale pour l'individu acteur.

Dans cette partie technique, je souhaite alors mettre en avant le corps et les sens par des procédés interactifs, qu'ils soient numériques ou non. Décloisonner et sortir des supports classiques pourrait me permettre de donner une nouvelle définition de la lecture. Elle serait multisensorielle et donnerait une nouvelle conscience du corps.

L'intégration du numérique me semble importante par l'échange direct avec l'individu, mais aussi comme un moyen de création d'objets, de supports, etc.

Pour moi, les notions d'expérimentation, d'interactivité et de sensoriel, sont l'essence même du projet. Je n'ai donc pas d'objectif définitif mais plutôt des pistes à bidouiller. Le projet final pourra s'engager sous forme de divers dispositifs engageant différemment les sens.

*Techniques envisagées et
à expérimenter*

Makey Makey, Arduino, Processing
Capteur de pression, encre conductrice
Gaufrage, Blender, Imprimante 3D
Lecteur de codes barres
Mapping, Kinect

Concepts

Créer des dispositifs associant divers sens, par la mise en relation du toucher, de la vue, de l'ouïe.

Le makeymakey est très facile à s'approprier et permet diverses utilisations. Des touches alimentaires, faites à partir de Jelly servent d'éléments déclencheurs d'un son et d'un visuel. La création d'une histoire sonore, visuelle et gustative.

Jouer sur l'esprit critique et le décalage en déformant la relation du connoté et dénoté. Créer le trouble et l'incompréhension.

Spécialiser la lecture pour étendre le champ des possibles et ne pas se restreindre aux supports de lecture classique. Une narration qui nous engagerait physiquement.

Faire entendre une image, créer un paysage sonore.

Certains logiciels sont capables de convertir une image en signal sonore.

Mots-Clés

Interactivité - Multisensoriel - Relation - Papier - Numérique
- Corps - Lecteur - Trouble - Mobilisation - Sens - Décalage -
Analogie - Complémentarité - Synchronisation

Références

L'interprétation du langage est depuis toujours étroitement liée au corps.

Marion Estavoyer l'exprime dans son mémoire comme une extension totale à la lecture, le corps à part entière devient seul élément de déchiffrage.

Contexte : Il existe une relation évidente du corps et du lecteur durant notre travail de lecture : nos yeux (qui parcourent la page), nos mains (qui manipulent le support) et notre cerveau qui synthétise l'information perçue.

Pourtant la lecture mobilise le corps dans sa globalité. En observant ces corps qui lisent, elle a découvert que les publics malvoyants peinaient à lire. Ils n'avaient accès qu'à une infime partie des textes disponibles, car la plupart des supports ne les prennent pas en compte, et par conséquent ne leur sont pas ou peu adaptés.

Public : Ce projet vise particulièrement les aveugles et malvoyants afin de leur procurer une expérience de lecture plus adaptée à leurs besoins. Mais également tout à chacun, car il est important de comprendre les problèmes subis au quotidien par ces personnes malvoyantes afin de mieux les cibler.

Matériaux : La Tactilographie est une police de caractère tactile et visuelle en bois (déclinée dans une version papier). Ces supports multisensoriels permettent aux lecteurs d'appréhender le texte et les lettres de l'alphabet de manière ludique, tout en mettant en jeu leurs corps par la collaboration d'autres sens.

Avec LutrIn Sonore (mêlant visuel, tactile et sonore), elle développe une proposition qui exploite une expérience sensorielle du lecteur en sollicitant son œil, sa main qui touche le support guidée par des éléments tactiles et la mise en jeu de son corps pour accéder à une lecture sonore partagée.

Le travail d'*Étienne Mineur* avec *les Éditions Volumiques* est intéressant car le livre n'est plus passif, la narration devient interactive en combinant textes, images et sons.

Contexte : « Comment envisager le livre et sa lecture au XXI^e siècle, après la grande révolution des médias liée au numérique et aux réseaux ? L'interactivité, le jeu vidéo en particulier, conduit à une conception nouvelle de la narration et du rôle du lecteur. Comment introduire les usages et l'expérience utilisateur des médias numériques dans le livre papier afin de l'actualiser, étendre son champ et engager le lecteur d'une nouvelle manière ? » Ce sont toutes les questions que les éditions volumiques cherchent à dégager en développant de nouveaux types de livres fondés sur la mise en relation du tangible et du numérique. Il ne faut pas opposer le livre numérique au livre papier, mais les enrichir réciproquement en plaçant un rapport tactile, émotionnel et intime au savoir qu'offre le livre papier, avec les dimensions nouvelles qu'apporte le numérique.

Public : Petits et grands

Matériaux : Sous la forme d'un prototype, le livre sonore se compose d'un iPhone que l'on glisse dans un étui et le lecteur déclenche des sons en posant son doigt sur le papier et indique au téléphone à quelle page le livre est ouvert. Une narration interactive se met en place utilisant le texte, le dessin et le son.

Coralie Gourguechon avec sa planche anatomique du haut-parleur, elle détourne de façon éducative le papier. Il est devenu un véritable objet sonore. À plat, le système est éteint. Si l'on déploie le cône, celui-ci prend alors toute sa fonction de haut-parleur.

Contexte : La planche anatomique du haut-parleur est conçue comme un outil interactif et éducatif. Elle démontre une simplification visuelle des circuits apparemment complexes.

Public : Petits et grands

Matériaux : Composants cartons tels que des antennes de radio, haut-parleurs, commutateurs et connecteurs de la batterie 9. L'assemblage des pièces du haut-parleur est réalisé à partir de colle et de stylos à encre conductrices.

