

DISPOSITIF TECHNIQUE

Avant de présenter les moyens techniques qui me permettront de construire mon projet, voici quelques projets qui m'ont permis d'enrichir ma réflexion.

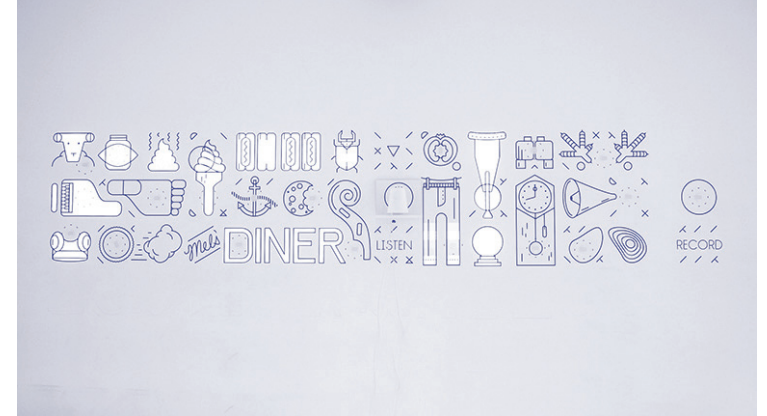
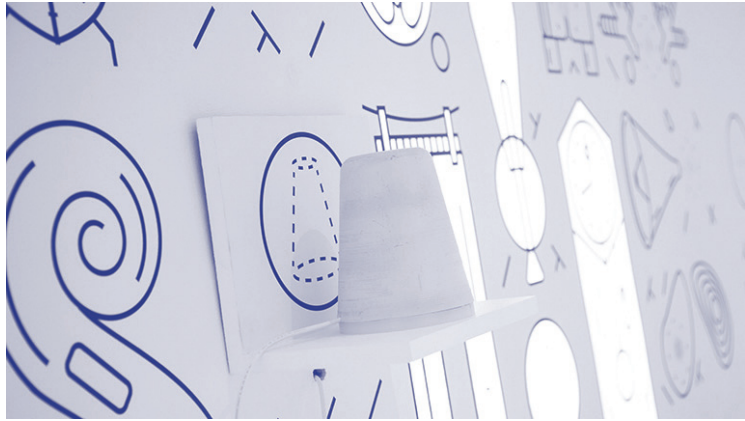
↳



HIDDEN STORIES

L'agence Red Paper Heart a présenté à l'occasion de l'exposition Sensory Stories un projet poétique sur le thème de la narration interactive. L'agence a choisi d'explorer la vie secrète des objets inanimés en écoutant à travers les murs. Ce mur couvert d'illustrations fait office d'interface: à l'aide d'un dispositif sonore et de capteurs cachés dans les illustrations, il est possible de venir coller son oreille au mur pour écouter les histoires qu'on à nous raconter les objets. Chaque histoire est unique, lorsque nous posons le dispositif sur chacun des capteurs, l'illustration s'anime et s'illumine grâce à un système de mapping. Le dispositif en forme de cône rappelle la façon dont nous écoutons à travers les murs à l'aide d'un verre. En plaçant sur le dispositif sur l'une des illustrations contenant un capteur enregistreur il est possible d'enregistrer soit même sa propre histoire.

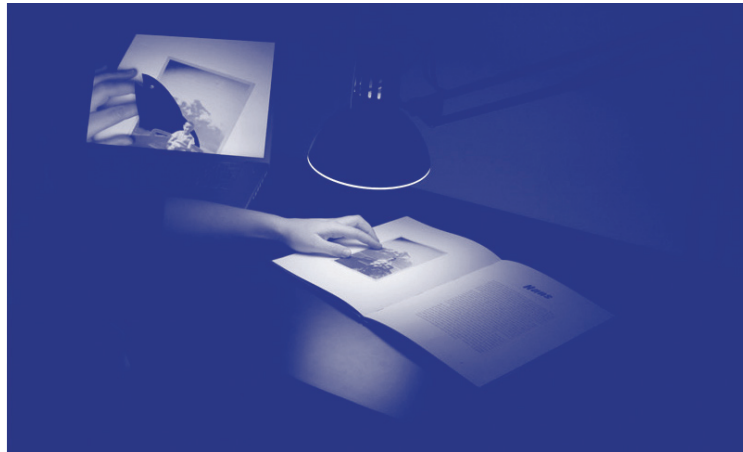
<http://www.redpaperheart.com/work/hiddenstories>



LE MONDE DES MONTAGNES

À travers ce projet Camille Scherrer à choisit d'animer le livre papier. Le lecteur découvre une nouvelle dimension faite d'illustrations en 3 dimensions. Le livre s'anime sur l'écran au fur et à mesure que le lecteur tourne les pages. Les animation permettent d'entrevoir un nouvel aspect des images contenues dans le livre. Elle les enrichit et donne à ce livre une dimension poétique presque magique.

<http://www.chipchip.ch/works/interaction/LeMondeDesMontagnes/LeMondeDesMontagnes.html>



LES ÉDITIONS VOLUMIQUE

Les éditions Volumique d'Étienne Mineur constituent ma source principale d'inspiration pour la réalisation de mon projet. Étienne Mineur intègre des capteurs à ses livres pour créer des livres intelligents et interactifs, qui interagissent avec le lecteur. Bien plus que des livres, ces objets hybrides et expérimentaux ouvrent le champs des possibles en matière de narration interactive.

Towers

À l'aide d'un ipad et de deux tours fabriquées en papier réfléchissant ce projet permet d'animer ce qui ressemblerai à un immeuble donnant alors à voir à travers les fenêtres un personnage se déplaçant de part en part de l'immeuble.

<http://volumique.com/v2/portfolio/towers/>

Pierre et le loup

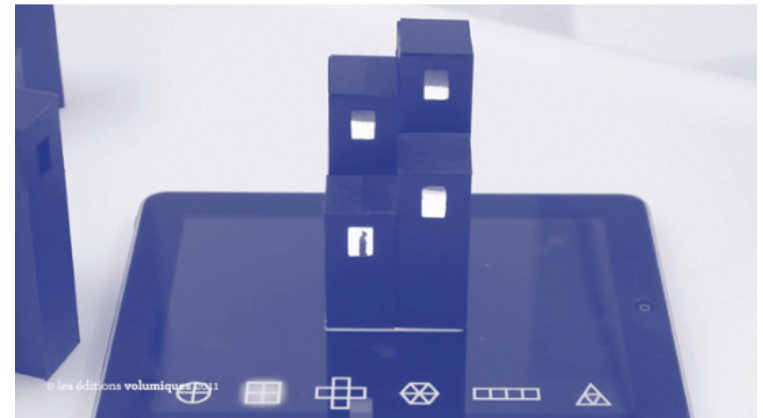
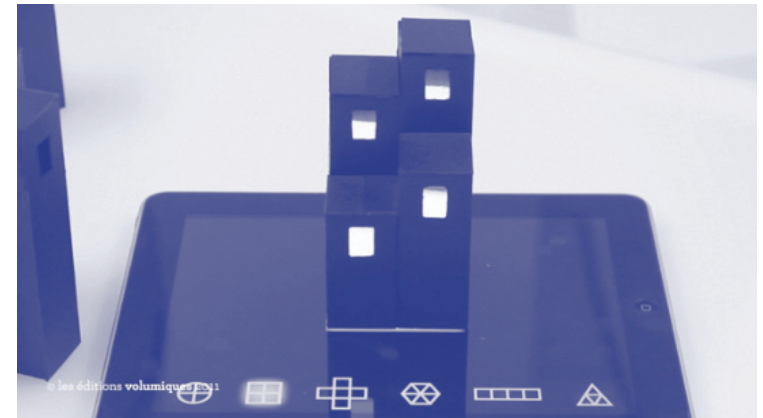
Un smartphone est glissé à la fin de ce livre. Le lecteur en posant son doigt sur le papier déclenche les sons et indique au téléphone à quelle page le livre est ouvert. De cette façon chaque page s'anime et donne a entendre des sonorités différentes.

<http://volumique.com/v2/portfolio/sound-book/>

Le livre qui disparaît

Dès son ouverture, nous ne disposons que de 20 minutes pour lire ce livre. En effet, une résistance est placée dans la reliure de celui-ci elle permet de chauffer les feuilles du livre composées de papier thermosensible. Ainsi au bout de 20 minutes les feuilles du livres deviennent entièrement noires rendant la lecture impossible.

<http://volumique.com/v2/portfolio/disappearing-book/>



Towers, Éditions Volumique



Pierre et le Loup, Éditions Volumique



Le livre qui disparaît, Éditions Volumique



OBJECTIF

Le but de mon projet est de créer un support narratif interactif et participatif. Ma démarche se veut dans la lignée d'un cadavre exquis ou des cut-ups de Burroughs. Je souhaite accompagner l'utilisateur dans la narration et dans la recombinaison d'un récit.

DÉMARCHE

Pour réaliser ce dispositif je choisis de découper plusieurs récits selon le schéma quinaire de Paul Larrivaille :

- Situation initiale
- Élément perturbateur
- Péripéties
- Élément de résolution
- Situation Finale

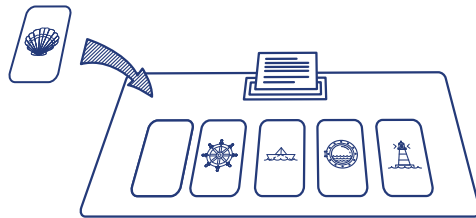
À chaque partie de chaque récit est attribué un jeu de cartes (fig 1). Ces cartes sont illustrées et abordent différentes thématiques. L'utilisateur a la possibilité de choisir cinq cartes et de venir

①

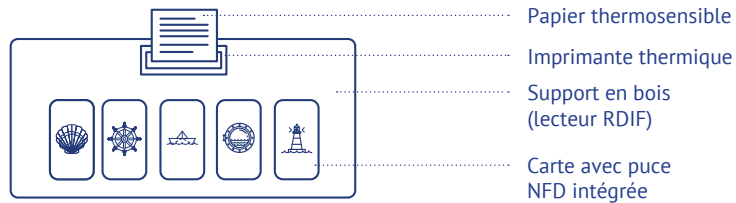


Chaque partie de carte correspond à un élément composant le récit. Au sein d'un même paquet, chaque carte aborde une thématique différente.

②



L'utilisateur choisit une carte et vient la placer sur le support pour compléter le récit. Dès qu'une carte est posée, une partie du récit s'imprime.



les placer sur un support (fig 2), afin de reconstituer le récit. Le support contient une imprimante thermique qui, à chaque fois qu'une carte est posée, imprime la partie du récit correspondant.

En assemblant des fragments de récit l'utilisateur peut s'approprier l'histoire et lui fait prendre la direction qu'il souhaite. Il est libre d'agencer les différents composants du récit dans le but de créer un tout plus ou moins uniforme. Ce projet permet de s'interroger sur la frontière entre auteur et lecteur. Qui est le lecteur celui qui a écrit le récit ou celui qui le recompose à sa manière? Le dispositif joue le rôle d'interface entre le lecteur/manipulateur et le récit.

TECHNIQUE

Chacune des cartes contient une puce NFC. Les cartes se posent sur un support comprenant un lecteur RFID (Radio Frequency Identification) permettant de détecter de quelle carte il s'agit. Ce support est relié à une imprimante thermique, à chaque fois que nous posons une carte dessus, une partie de récit associée à la carte en question s'imprime. Il est ainsi possible de recréer une histoire en choisissant les composants.

Pour la partie technique je m'inspire d'un projet réalisé plutôt cette année, en collaboration avec le FRAC de Marseille.

Carte Arduino et imprimante thermique

L'imprimante thermique utilise la chaleur pour imprimer, elle est programmée à l'aide d'une carte Arduino ce qui lui permet de fonctionner en autonomie. Une carte Arduino est une carte électronique dont les composants sont libres (Open Source). Ses plans sont en libre accès. Cette carte contient un micro-contrôleur permettant d'être programmé. En l'occurrence dans mon dispositif, il est programmé pour envoyer des informations à l'imprimante.

Technologie RFID

La Radio Frequency identification est une technologie d'identification automatique qui utilise le rayonnement radiofréquence pour identifier les objets porteurs de puces électroniques. Les puces NFC permettent de communiquer sans contact et à courte distance.

En combinant la technologie RFID permettra au support d'identifier chaque carte et d'envoyer à l'imprimante, via la carte arduino, les informations correspondantes.

