

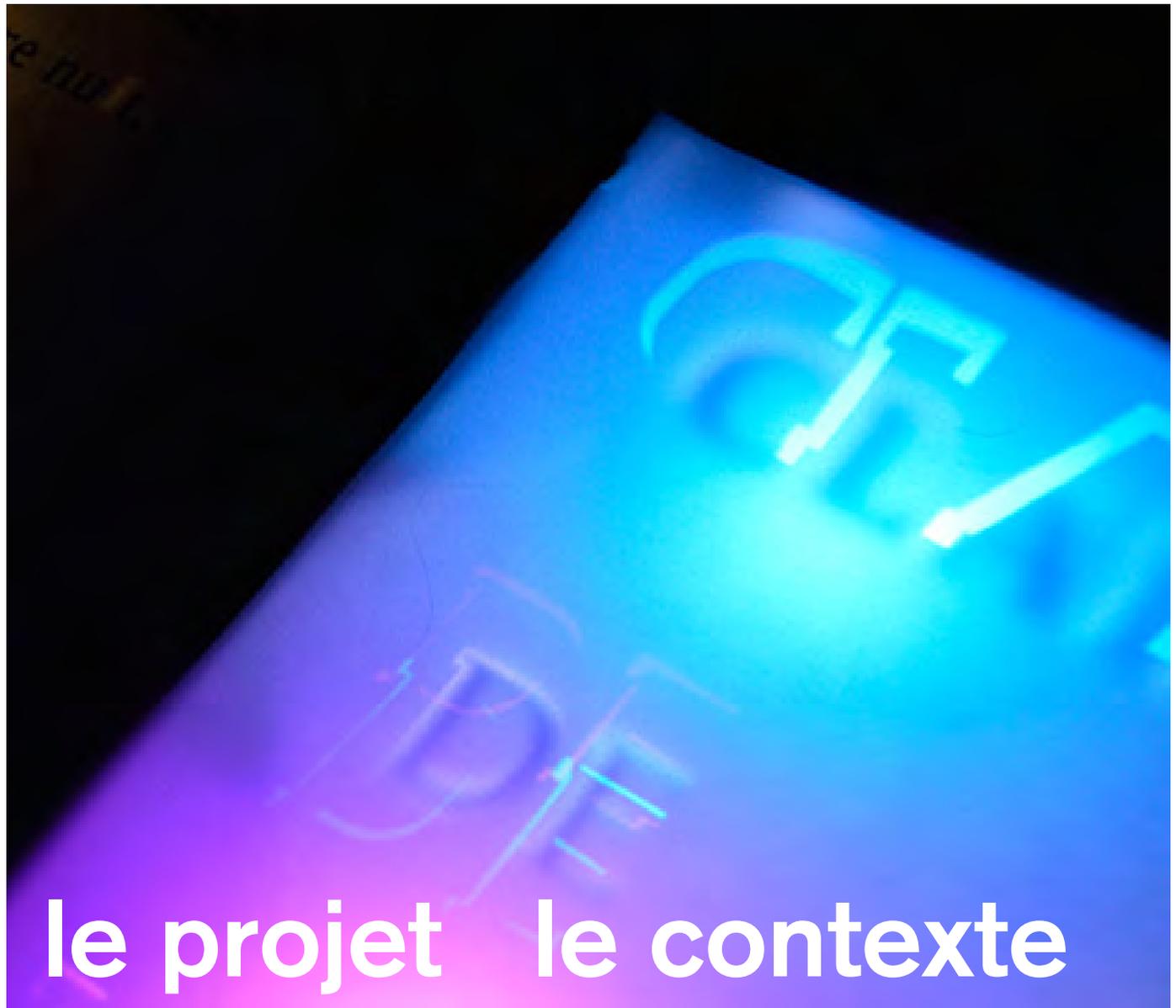
LIVRE NUMÉRIQUE

DSAA/LAAB RENNES BRÉQUIGNY

WORKSHOP - PROJET - OCTOBRE - NOVEMBRE 2012

- # Le livre qui sait à quelle heure vous l'avez commencé, ouvert, fermé et combien de temps il vous faut pour changer de page.
- # Le livre qui sait dans quelle position vous lisez
- # Le livre qui sait s'il fait jour ou s'il fait nuit.
- # Le livre qui sait dans quelle direction vous le tenez, à quelle altitude vous êtes. Si vous faites du bruit en lisant, si vous savez aboyer, miauler.
- # Si vous savez dessiner un rond avec le bout du nez...

Et si le livre vous demandait de photographier un oeuf ?
de marcher 10 minutes vers l'est ?
Si il vous le demandait pour se laisser lire ?
Ce serait quelle histoire ?



le projet le contexte

Lors d'une conférence le 22 novembre 2011, à la Chapelle de l'Oratoire à Nantes, Bertrand Duplat explique qu'il a fondé avec Étienne Mineur Les Éditions volumiques. « (...) une maison d'édition dédiée au livre en papier considérée comme une nouvelle plateforme informatique mais aussi un laboratoire de recherche sur le livre, le papier et leur rapport avec les nouvelles technologies. »¹

Auparavant intéressé par les jeux vidéos et pendant une vingtaine d'années « à l'écran », Bertrand Duplat explique que, Les Éditions volumiques sont un laboratoire de recherches traitant des nouveaux formats et des combinaisons possibles entre le papier et le numérique.

La semaine précédent cette conférence, une table ronde animée par Lorenzo Soccavo avait lieu à La Cantine numérique de Rennes.⁶ Le prospectiviste expliquait la disparition prochaine, totale et rapide du livre papier au profit du développement des formats d'édition numérique. Demandant ce qu'il pensait à propos de cette affirmation, Bertrand Duplat propose une vision opposée à celle de Lorenzo Soccavo, expliquant que la dimension affective

du livre est très grande et qu'il y a une place pour le livre qui a une dimension tangible associable au numérique.

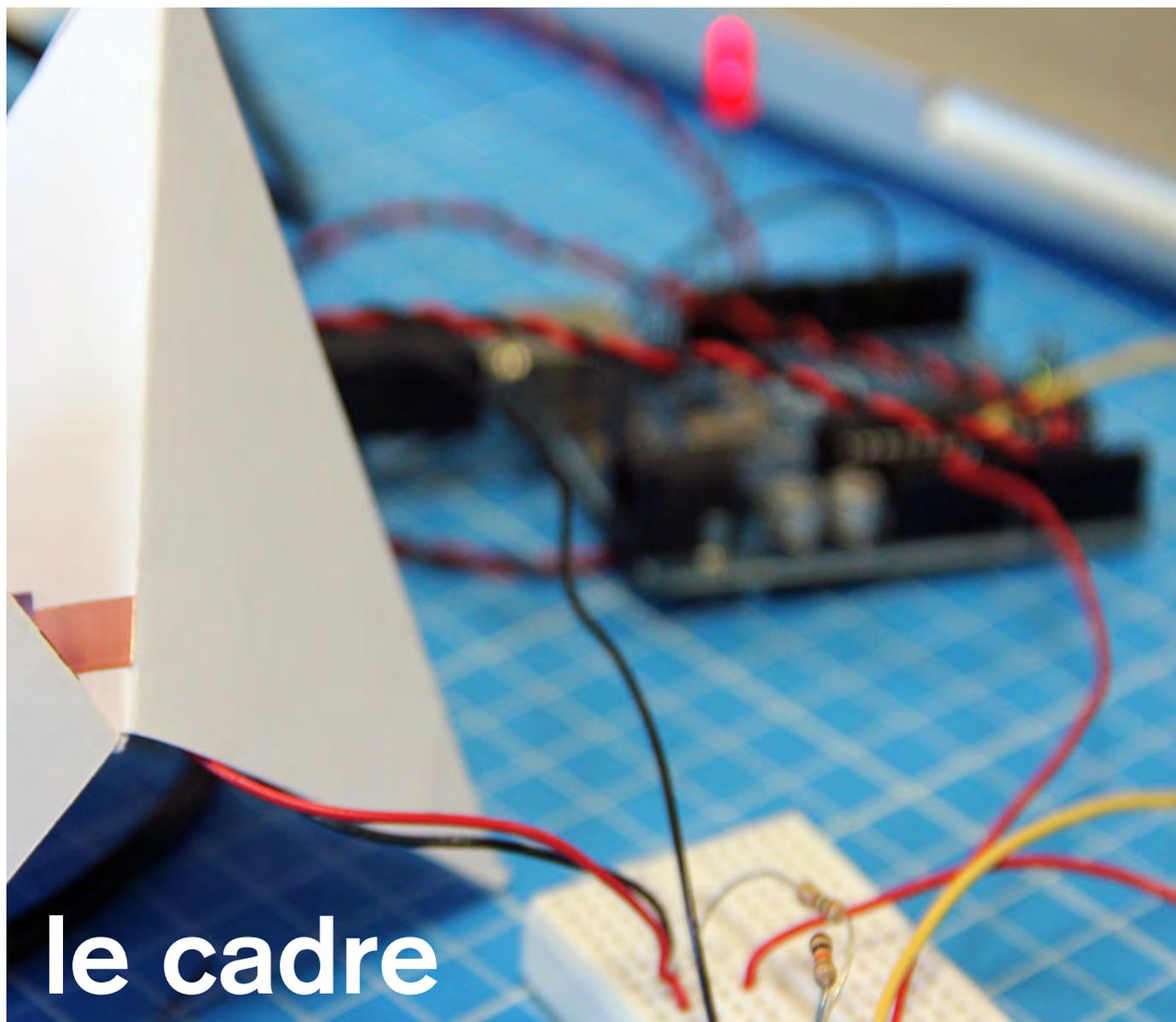
C'est en tout cas ce que semblent démontrer les projets conçus par Les Éditions volumiques qui se distinguent par leur caractère low tech, par une volonté d'associer le tangible et le numérique, et par leur forme poétique. Il est intéressant de constater que des éditeurs jeunesse s'intéressent à leur travail aujourd'hui. L'intérêt pour les nouvelles technologies associées à l'édition n'est pas nouveau d'ailleurs si l'on prend l'exemple de l'encyclopédie Dokéo, Comment ça marche, éditée il y a quelques années par Nathan.

Yves Guilloux, Enseignant DSAA,
LAAB Rennes Bréquigny, décembre 2012

¹ BERTRAND DUPLAT, Les Éditions volumiques, Conférence, Nantes, la chapelle de l'oratoire, association Ping, Musée des Beaux-Arts, mardi 22 novembre 2011

- MINEUR (Étienne), DUPLAT (Bertrand), Les Éditions volumiques [en ligne], disponible sur <http://www.volumique.com/fr/>, consulté le 15 janvier 2012.

²- SOCCAVO (Lorenzo), Les rendez-vous du numérique : Une Nouvelle génération d'éditeurs, Rennes, La Cantine numérique, 16 novembre 2011.



le cadre

Le workshop est animé par Éric Choisy.¹

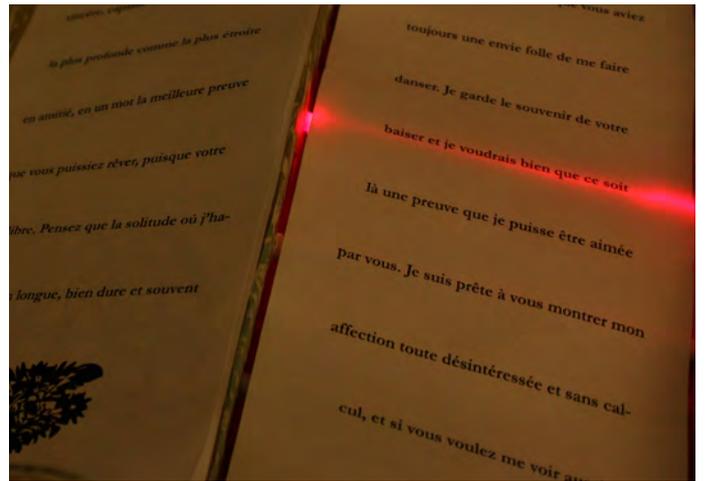
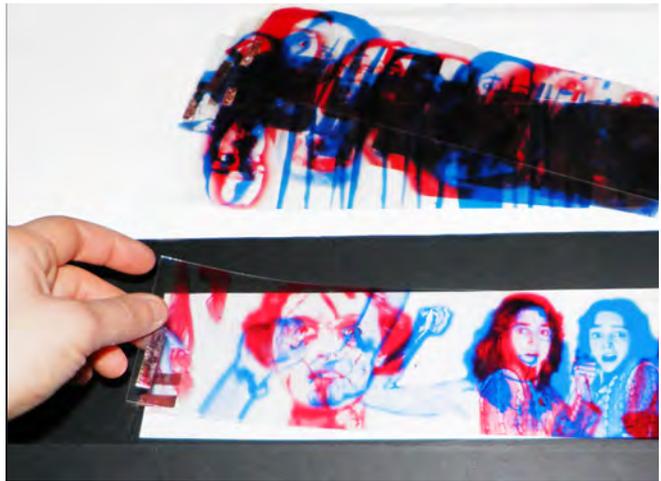
Le projet consiste à découvrir dans un premier temps les possibilités multiples offertes par la technologie Arduino. Pour les étudiants, il s'agit de produire une série d'expérimentations à partir du module afin de s'approprier cette technologie.

Dans un deuxième temps, il s'agit d'identifier un contexte, déterminer des stratégies de moyens à mettre en œuvre pour aboutir à un dispositif questionnant l'idée de livre, en lien avec la dimension numérique, traitant de manière cohérente, crédible et innovante, de la relation étroite entre un usager potentiel et une production qui fait véritablement sens...

Ainsi, huit projets ont émergé de cette expérimentation et ont été éprouvés au sein du Laab...

Yves Guilloux, Brice Garcin, enseignants
DSAA Rennes Bréquigny, déc. 2012

¹ Éric Choisy, A work in progress , portfolio [en ligne], disponible sur <http://demo.bbp-online.com/>





VEILLE POÉTIQUE

AURÉLIE CAS

Ce livre numérique s'intéresse à deux éléments proches du monde du rêve et de l'imaginaire : la lecture du soir, son univers et l'objet réconfortant qu'est la veilleuse. Les objectifs principaux étaient ici de relier la dimension numérique à l'univers poétique de la lecture du soir, de valoriser la dimension rassurante du livre, et de créer une relation avec le lecteur grâce à une interaction par le contact.

Intime et poétique, il va alors permettre la création d'une relation avec son lecteur, ici un public adulte, avec qui il va interagir.

Destiné à être lu en guise de lecture du soir, cet objet livre se veut donc d'évoquer le rêve et le secret à travers les références du coffre secret et de la boîte de Pandore, et ainsi de provoquer un sentiment de nostalgie et un émerveillement lié au retour en enfance.

On est face à un Livre qui ne se dévoile qu'au fur et à mesure de la tournée des pages et qui met en scène une Interaction entre un jeu de transparences, de découpes et de leds permettant au texte de se dévoiler. La lecture gênée, présente au début du livre va ainsi s'améliorer dès lors que le lecteur tournera les pages...





MADELEINE

JULIE PATAT

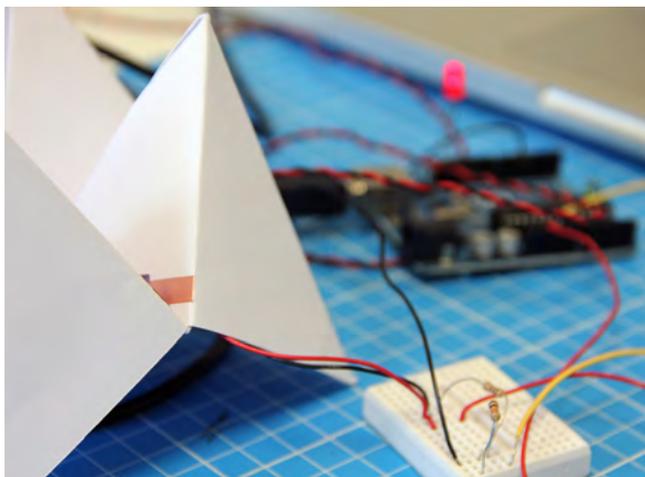


Malgré son expansion, le livre numérique n'est que très peu exploité dans les nouvelles possibilités qu'il offre. Souvent simple copie de livres classiques, les nouvelles technologies permettent pourtant une utilisation différente et plus personnelle du livre.

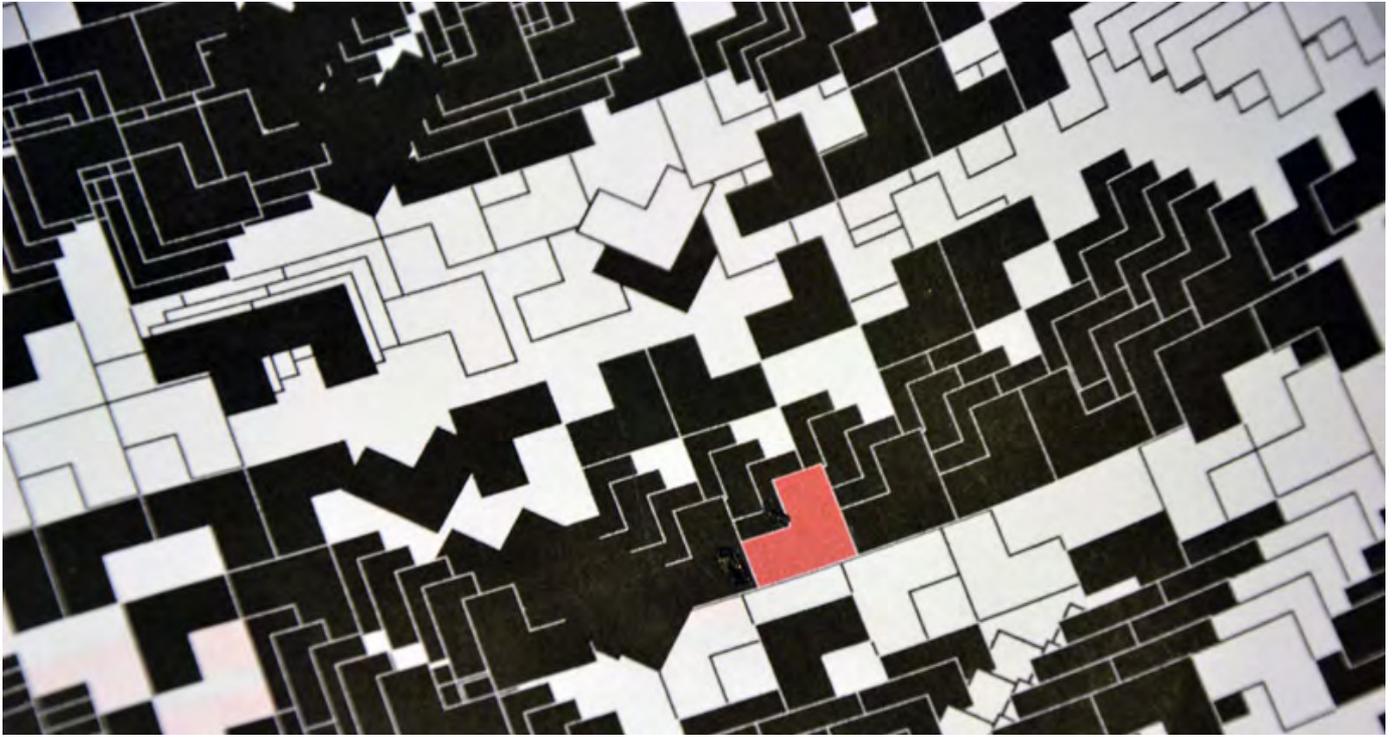
À partir de cela je me demande comment raconter une histoire qui intègre réellement le lecteur ?

Je cherche alors à l'impliquer de façon plus intime dans sa lecture.

La cocotte en papier est une Madeleine de Proust; c'est-à-dire qu'elle génère des souvenirs de façon crescendo afin d'inviter le lecteur-écouteur à se remémorer son enfance. L'objet-cocotte évoque à tous des souvenirs de cour de récréation, tout le monde la connaît et sait l'utiliser, ce qui rend son usage instinctif.



À l'aide d'une carte Arduino, la cocotte raconte des souvenirs grâce à des boutons qui font contact sur ses faces lorsqu'elle est manipulée. Les illustrations réalisées de manière automatique en deux parties invitent à flâner dans un univers imaginaire et abstrait le temps de l'écoute. Ces deux univers, un sombre, l'autre coloré guident le type de souvenir raconté; si l'on reste focalisé sur le travail graphique noir la cocotte contera des souvenirs mélancoliques, tandis que la face colorée renverra plutôt à des souvenirs joyeux, drôles voire anecdotiques.



MUSE

LAURENT HEUZÉ

Pour ce projet je me suis réellement questionné sur la notion de « livre numérique ». En effet, elle est la réunion de deux termes presque antagonistes. D'une part le livre, un objet que tout le monde connaît, traditionnellement constitué de pages et d'une couverture. Et surtout un objet avec une forte valeur institutionnelle ou affective selon les cas. D'autre part le numérique; et je me suis plus particulièrement intéressé au statut du son. Support intangible, immatériel, il passe souvent au second plan dans la plupart des productions multimédias et, souffrant des automatismes qu'a créé le virtuel, il est aussi de moins en moins respecté.

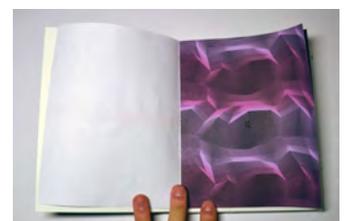
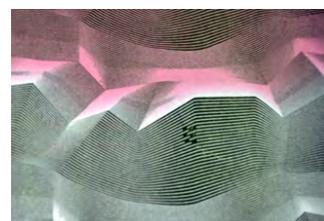
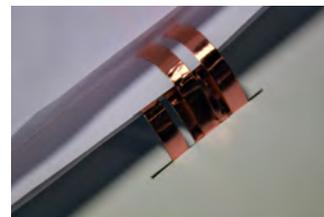
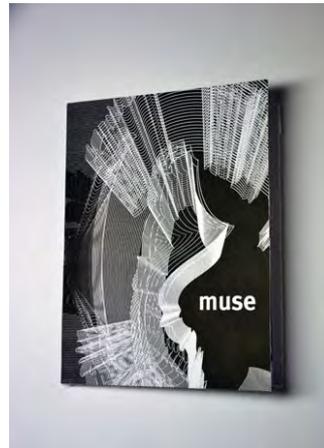
J'ai donc essayé, de revaloriser le son, de lui redonner une dimension prestigieuse en m'attaquant au principal soucis du support sonore: son immatérialité.

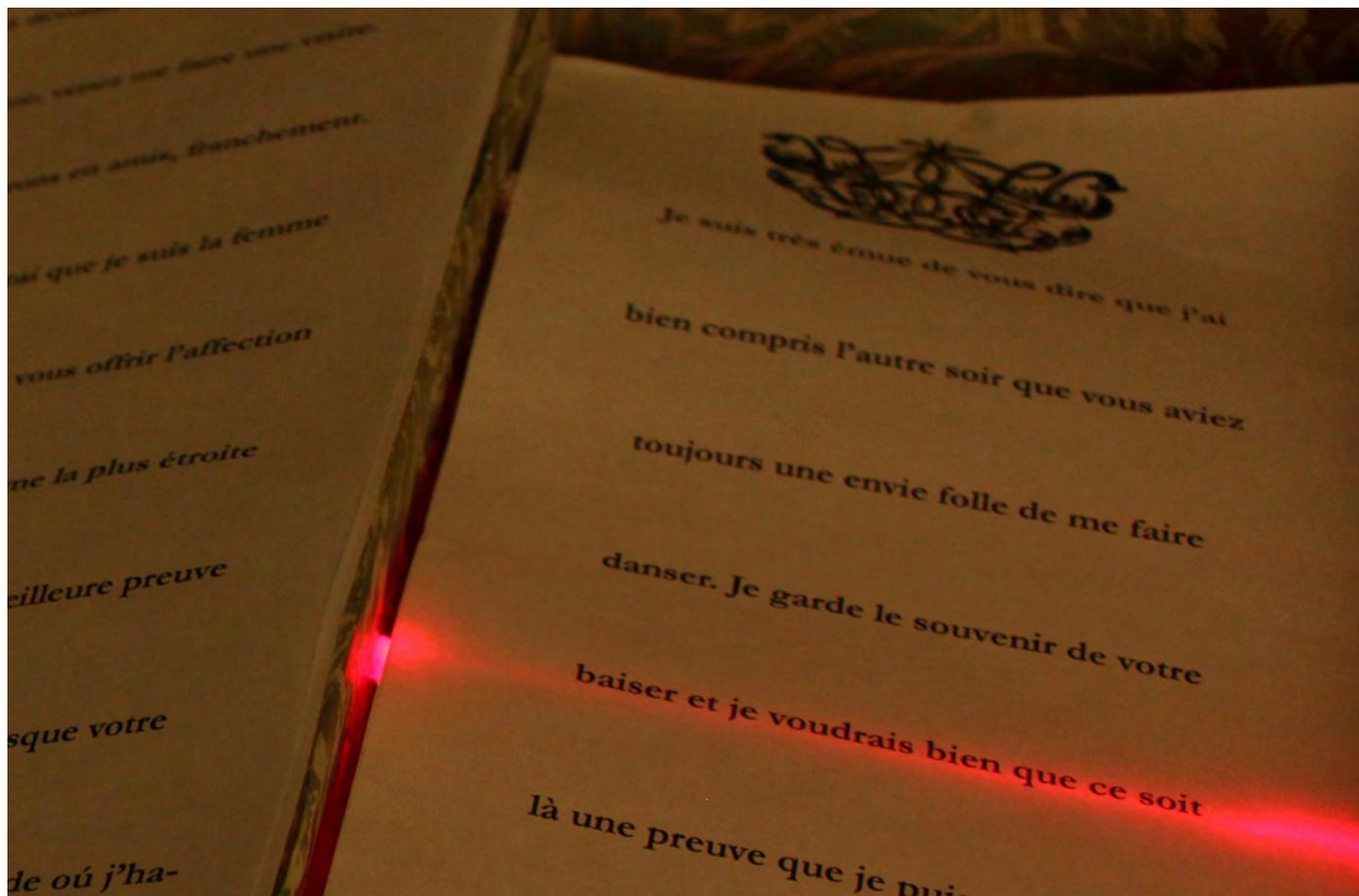
J'ai voulu déployer le son sur le support livre, en bouleversant la hiérarchie des perceptions pour mettre en avant le son et lui adjuger les valeurs du livre. Enfin, j'ai cherché à investir au maximum l'utilisateur dans cet objet livre, et donc dans le son.

Le dispositif se veut un livre d'apparence classique, mais il diffuse de la musique sous l'action de l'usager, qui vient, en touchant/reliant certaines zones avec son doigt, sa main, son bras, combler une ou plusieurs anomalies dans l'illustration liée à cette musique. Cette implication nécessaire place l'utilisateur au centre de l'action.

Techniquement, l'utilisateur, par le biais de sa peau, vient fermer le circuit qui traverse les pages du livre et actionne les différentes commande d'un lecteur MP3 détourné grâce à un module Arduino.

Le livre propose une captivité volontaire et « magique » qui donne à l'objet un certain prestige..





PLAISIR SOLITAIRE

ÉMELINE RODARIE

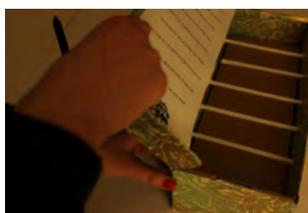
Qu'est-ce que lire? Lire est tout d'abord un plaisir, une évasion, une projection, un voyage où l'on s'invente un imaginaire. L'interprétation personnelle d'un texte, pouvant amener à de multiples lectures.

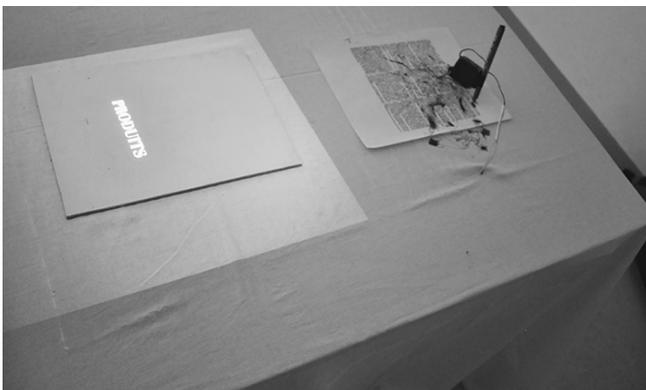
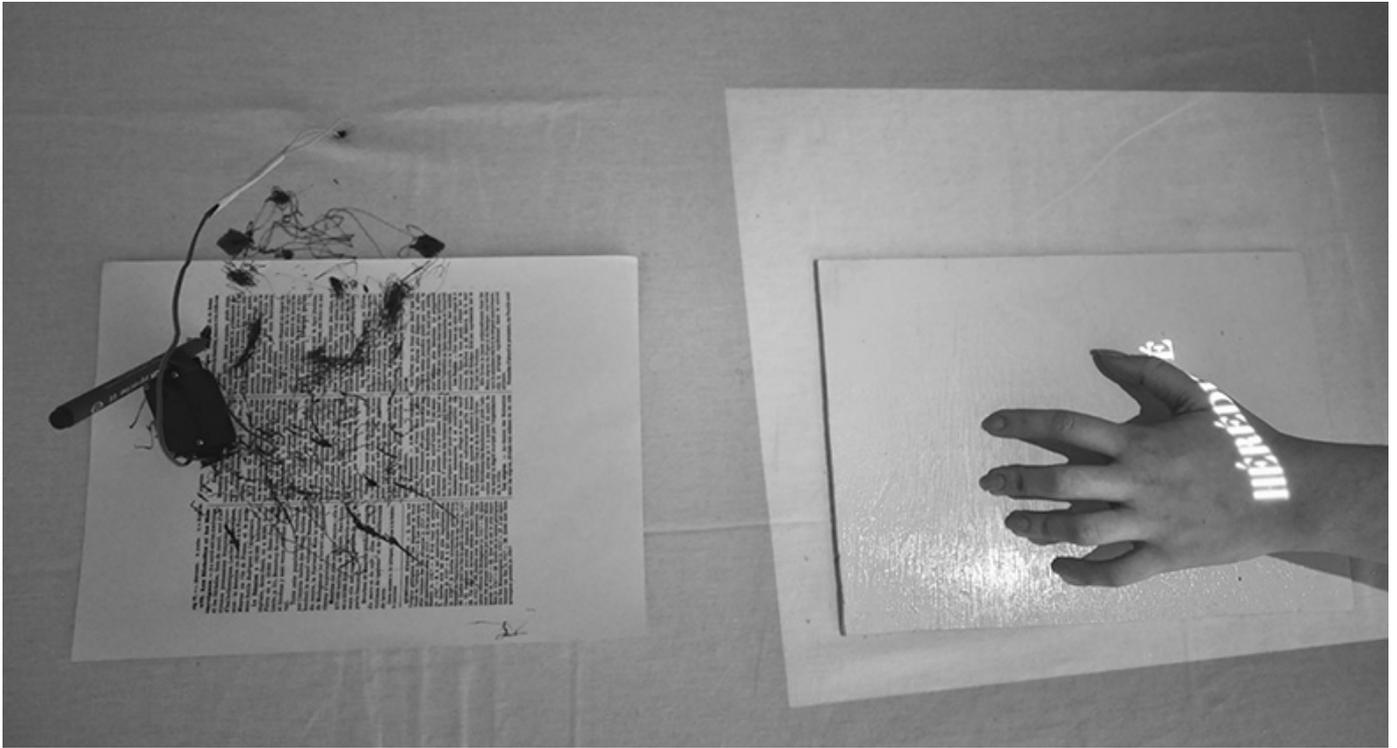
Mon dispositif répond à la problématique suivante : Comment la technologie permet-elle de renforcer le phénomène de lectures multiples?

Il s'agit déclarer l'utilisateur sur une lecture qu'il pourrait manquer. La technologie Arduino et l'action du lecteur révèle une double lecture.

Le dispositif est une boîte tel un écrin précieux, mystérieux, contenant des néons permettant d'avoir une lecture éclairée. Pour pouvoir effectuer celle-ci, le lecteur est obligé d'actionner un «baton de joie» activant les diodes qui éclairent la lecture érotique. Le joystick fait référence à la pratique de la masturbation, mettant en avant l'aspect frénétique et addictif de cette dernière.

Tout d'abord l'utilisateur lit une déclaration d'amour, naïve et évanouissante, de Georges Sand dédiée à Alfred de Musset, puis grâce à la technologie, il découvre une lecture érotique, sexuelle.



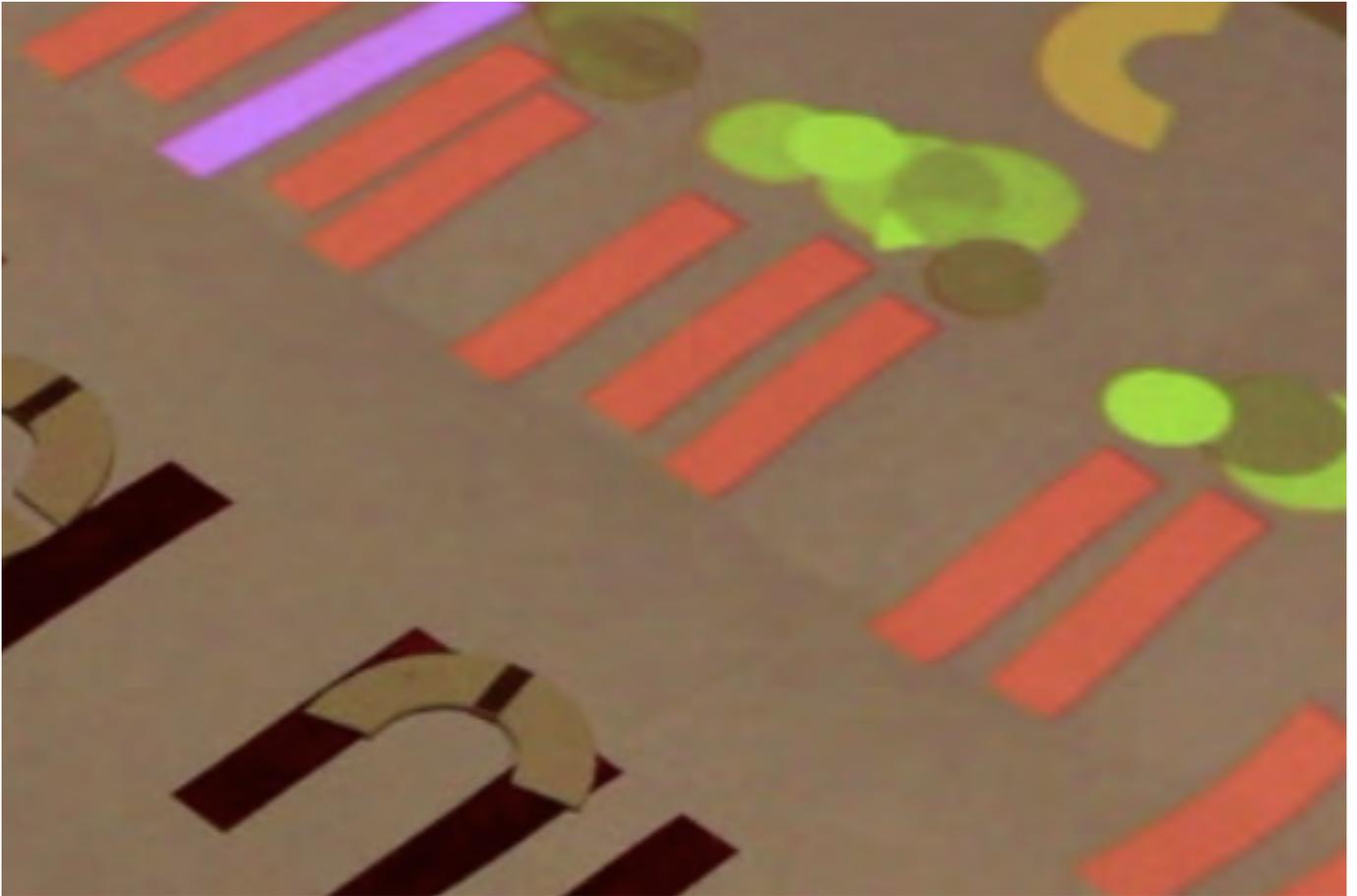


FER NÈGRE

SULEYMAN YAZKI

L'enjeu de l'installation est de générer un sentiment de malaise auprès de l'utilisateur en le plaçant dans une position active de dissimulation de l'histoire coloniale française. La notion de colonisation est intimement liée à la notion d'esclavage. L'interaction vise à questionner l'utilisateur sur son positionnement et sa relation à l'esclavage. L'objectif est d'altérer le texte issu d'un manuel scolaire officiel de géographie politique de 1910 sensiblement raciste. Cette altération s'opère par deux médiums accolés à un cerveau moteur qui sont liés à un Piezo sensible aux vibrations. L'ensemble est piloté par une carte électronique Arduino. Le Piezo est placé au dessous d'une plaque de bois qu'il faut gratter afin que le moteur agisse.

Ce «ratissage» de la plaque de bois introduit le travail pénible que pouvait fournir l'esclave. Un geste de désespoir qui ne connaît pas de fin et qui vise à cacher cette histoire dure de la traite négrière. L'utilisateur devient - l'espace d'une page - un acteur de l'histoire.

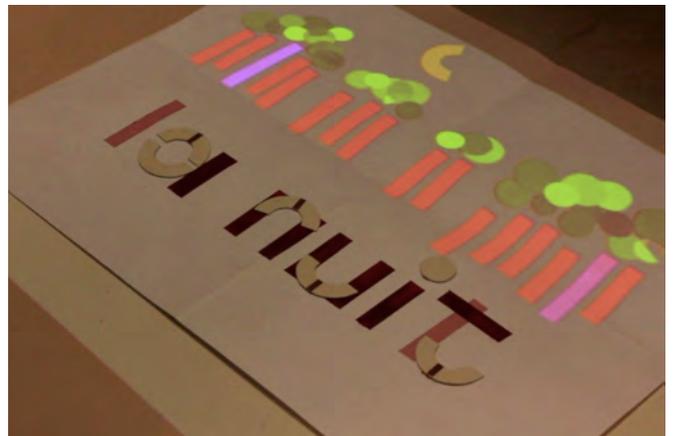


PAS À PAS

VALENTINE DESCHAMPS

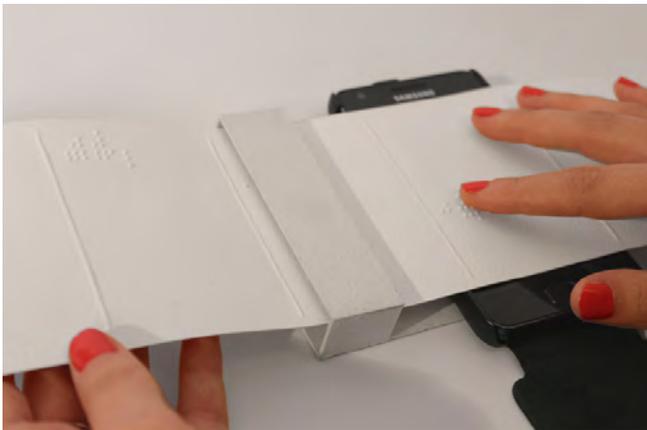
Beaucoup utilisé dans les écoles, le livre est un élément essentiel dans l'apprentissage de l'écriture chez les enfants. Le plaisir de la lecture, fixe dans leur intellect, des contours qui deviennent des lettres puis des mots. Mais avec le livre d'apprentissage classique l'enfant peut être passif et solitaire, les connaissances deviennent alors idéalisées. De plus il ne permet pas une interactivité avec des objets réels. Comment peut-on faire du manuel pédagogique un véritable objet de manipulation interactif s'adaptant au rythme de chaque enfant ?

Dans Pas à pas l'enfant s'investit pleinement dans sa lecture. Tout d'abord il déploie le dispositif et s'installe autour de ce « livre-tapis ». En suivant un modèle de lettre projetée il va tester, essayer de poser l'élément au bon endroit. L'installation s'ajuste à la progression de l'enfant qui découvre, d'abord une lettre puis un mot et enfin le concept matérialisé s'en découlant, ici la nuit. Grâce à des contacteurs le dispositif reconnaît les formes, si c'est la bonne une animation simple montrant d'autres représentations de graphies, de lettre, se met en route. La récompense ultime est une courte vidéo animée autour de la nuit, à l'univers géométrique et familier. Pour multiplier l'interactivité l'histoire peut se lire à plusieurs, assis derrière une table ou même par terre.



LECTURE TACTILE

MARIE MALARME



Face à l'actuelle expansion des ebooks, définition et statut du livre papier sont en train de changer ; celui-ci est menacé de disparaître pour être progressivement remplacé par des contenus numériques accessibles seulement sur support technologique et donc immatériel, perdant alors toute l'affection tangible portée à l'objet livre tandis que la manipulation des tablettes et smartphones devient naturelle et automatique.

Comment garder cette matérialité du papier et la rendre indispensable pour accéder aux informations virtuelles et intangibles du numérique, prouver que les deux supports ont chacun leur place ?

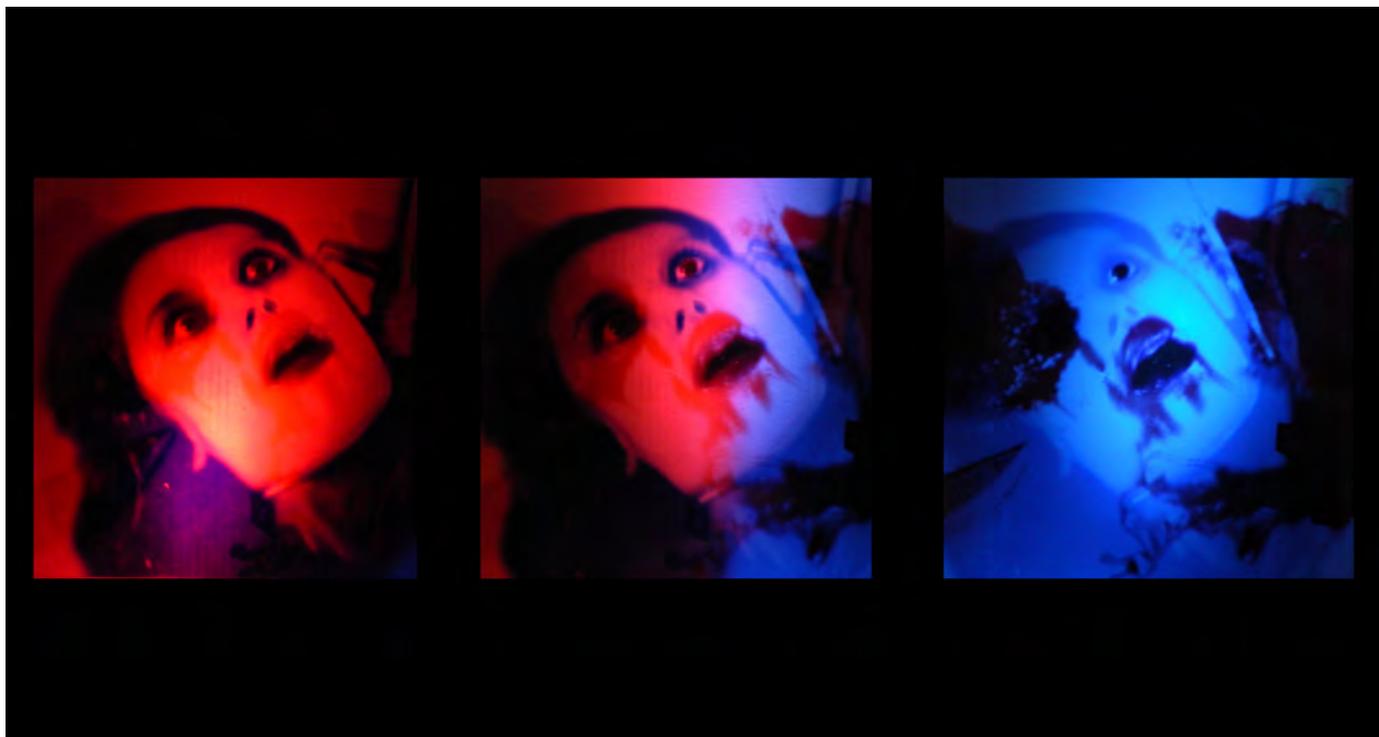
Il s'agit donc de créer une interdépendance entre les deux techniques/technologies, et d'associer leurs aspects foncièrement opposés pour les rendre compatibles : la valeur tactile et séduisante du papier, et la neutralité et l'immatérialité de l'interface multimédia. Pour rendre celles-ci complémentaires, il s'agit de redonner toute sa valeur au livre en incitant implicitement l'utilisateur à passer par la matérialité du papier pour accéder à la lecture des contenus livrés par l'outil numérique qu'est le smartphone.

Pour se faire, je confronte l'utilisateur à un objet livre simplement constitué d'une bande de papier bouffant sur laquelle ne sont imprimés que des points en relief. Rien n'est lisible, cependant le braille est significatif à l'utilisateur de la nécessité de toucher le papier à cet endroit, d'impliquer un geste physique. Le livre positionné sur un smartphone, le contact du doigt éveille la technologie tactile de l'appareil : une case lumineuse s'éclaire alors, puis plusieurs au fur et à mesure que l'on fait défiler la bande, dévoilant le texte jusqu' alors invisible sur la feuille. Ce n'est qu'en se fiant à son sens du toucher que l'utilisateur peut accéder à l'intelligible ; j'ai choisi de proposer des poèmes traitant de la synesthésie - association simultanée de deux perceptions sensibles liées à deux organes de sens différents.

« Rien n'existe dans notre intelligence qui n'ait d'abord été dans nos sens »,

Democrite, philosophe grec.

Techniquement, le papier poinçonné à l'aide d'une grille de braille est à faire défiler à l'aide d'un support style liseuse au-dessus du smartphone, sur lequel a été préalablement installée une application dédiée. Celle-ci se compose d'une grille de 8 cases qui réagissent par technologie tactile, et s'illuminent spontanément lorsqu'on touche aux différents endroits programmés.

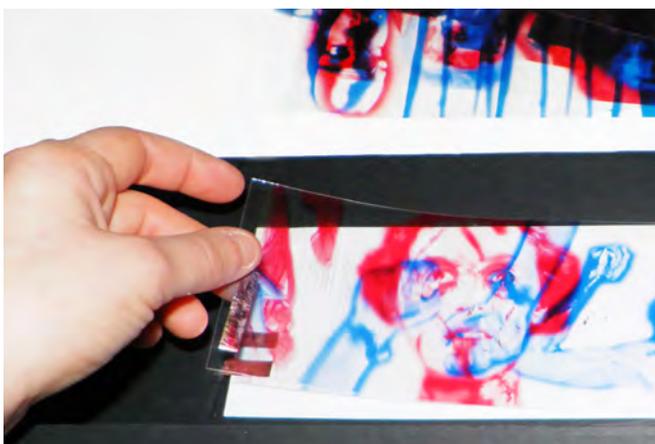


CINÉMA À FEUILLETER

ALIÉNOR FERNANDEZ



Aujourd'hui le numérique est partout. Il reste cependant des domaines où sa légitimité ne va pas de soi. Ainsi le livre numérique ne s'installe qu'au ralenti dans notre société et ne cesse d'interroger sur son véritable apport. Le numérique ouvre pourtant des dizaines de possibilités techniques supplémentaires au livre traditionnel. Dans ce cadre, il s'agissait de concevoir un livre augmenté : un dispositif technologique qui offre une expérience de lecture enrichie. La technologie Arduino consiste en une carte à circuit électronique sur laquelle on vient souder des composants : on contrôle les informations grâce à un code numérique qui permet de donner un comportement indépendant à notre objet.



Souhaitant valoriser la possibilité d'animation dans le livre numérique, j'ai imaginé un dispositif qui permet de donner du mouvement à des images figées sur papier. Pour cela j'ai développé un système de lecture par filtres rouge et bleu. Le lecteur pose simplement la page sur le support : cela allume une lumière derrière un filtre et déclenche un balayage de la page pour baigner le livre d'une lueur bleu ou rouge. Les images, spécifiquement travaillées, sont issues du film d'horreur *Suspiria* (1977) de Dario Argento, réalisateur italien qui travaille les éclairages saturés. Le dispositif marche dans le noir : les images sont révélées de manière partielle et successive. Leur enchaînement crée une impression de mouvement cinématique. Selon la couleur projetée à travers le filtre des détails apparaissent et disparaissent dans un univers inquiétant.

À propos des acteurs

Le pôle design Rennes-Bréquigny

Le pôle fait partie d'un établissement public du secondaire et du supérieur. Il accueille depuis 2010 une formation qui délivre un diplôme supérieur d'arts appliqués. Trois secteurs - design graphique, design d'espace, design de produits - y sont enseignés, construisant un cadre pluridisciplinaire ET interdisciplinaire, où les étudiants de chaque spécialité développent une démarche approfondie, en même temps qu'une pratique où convergent approches complémentaires.

La nature de cette formation engage une réflexion aboutie, en terme de projet de design, une capacité à problématiser une situation donnée et à chercher de manière ouverte et créative. C'est pourquoi l'activité en DSAA comporte une très forte dimension de conception, en plus d'une exigence de grande précision dans les projets développés (mises en place de stratégies créatives complexes, sélection de moyens techniques/ technologiques adaptés).

Contact Contact

Communication Communication

Le pôle design Rennes-Bréquigny
7 avenue Georges GRAFF
BP 90516
35205 RENNES Cedex 2

DSAA - pôle design
dsaa@lyceebrequigny.fr
<http://laab.fr/dsaa/>

Éric Choisy
Graphiste
Intervenant enseignant
<http://demo.bbp-online.com/>

Yves Guilloux
professeur teacher
yves-jean.guilloux@laposte.net

Brice Garcin
professeur teacher
brice.garcin@free.fr

Contacts des étudiants présents dans ce communiqué de presse Students contacts present in this press release

Aurélie Cas
cas.aurelie@yahoo.fr
<http://aureliecas.tumblr.com/>
<http://aureliecas.fr/>

Valentine Deschamps
valentine.deschamps@wanadoo.fr
<http://deschamps.valentine.free.fr/>

Aliénor Fernandez
itsalienorfernandez@gmail.com
<http://alienor-fernandez.com/>
Laurent Heuzé
heuzelaurent@gmail.com
<http://cargocollective.com/laurentheuze>

Marie Malarme
malarmemarie@orange.fr
malarme.marie.free.fr/wordpress

Julie Patat
julie.patat@gmail.com
<http://julie-patat.free.fr/>

Émeline Rodarie
emeline.rodarie@orange.fr
<http://rodarie.emeline.free.fr/wordpress>

Suleyman Yazki
suleyman.yazki@gmail.com
<http://oedo.fr/>