

« Interfaces / interactions » et « Internet of spaces », retour sur deux workshops

Julien Drochon est designer et enseigne le design graphique des nouveaux médias. Directeur du studio graphique Docile, il y aborde depuis 2004 les relations entretenues entre le design des nouveaux média (site Internet, mobile, installation...) et celui des objets imprimés (catalogue, programme, scénographies) dans le cadre de la commande. Son approche implique l'utilisation quotidienne du design génératif et programmé. Membre de la fabrique Pola, il co-porte ce projet de fabrique artistique et culturelle depuis 2007. Dans un but de recherche, de développement et de veille, il anime le LABX, hacklab/hackerspace.

Martial Geoffre-Rouland a mené de nombreux projets alliant programmation et interactivité au carrefour du design, de l'architecture et des arts numériques. Particulièrement attentif au rapport de la programmation avec les arts de la scène, il a développé des dispositifs scéniques lumineux interactifs innovants (*Modular Ship*, *Starfox*, *Lightfield*) s'inscrivant dans le cadre de divers festivals Européens tels les « Nuits Sonores » à Lyon. Il a également mené différents projets expérimentaux sur la dégradation numérique de l'image (*YouGlitch*, *2 vs*). Il est actuellement développeur informatique dans le studio Superscript2 basé à Lyon. www.super-script.com

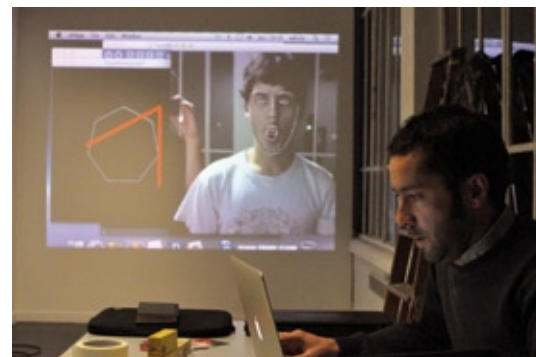
LUST a été créé en 1996 par Jeroen Barendse, Thomas Castro, et Dimitri Nieuwenhuizen, à La Haye, Pays-Bas. LUST a recours à un large éventail de média: les imprimés, le livre, la cartographie, la visualisation de données, les installations interactives, etc. Leurs recherches les ont conduits à créer LUSTlab à l'été 2010. LUSTlab permet d'observer, d'inventer et de produire des connaissances partagées. Les designers s'interrogent notamment sur la façon dont on peut tenter d'humaniser l'inhumain, de trouver le chaînon manquant entre le numérique et le physique. <http://lust.nl>

Les deux workshops présentés ci-dessous : *Interfaces / Interactions* avec Martial Geoffre-Rouland et *Internet of Spaces* avec Dimitri Nieuwenhuizen ont pris place dans le cadre de l'atelier Design des Nouveaux Média de l'ÉSA Pyrénées, site de Pau. Ces temps de travail resserrés sur une semaine, accompagnés par des acteurs spécialistes du design, ont permis d'aborder certaines notions sous l'angle pratique et expérimental. La notion de « Natural User Interface » (interface permettant des interactions homme-machine invisibles basées sur des mouvements, la voix, le corps...) a été particulièrement approfondie. Ces workshops s'inscrivent également dans le programme de recherche *Nouvelles Temporalités*. Ce programme explore notamment les vecteurs de transmission de l'information et du savoir et étudie les nouveaux usages des média contemporains et historiques.

WORKSHOP DÉCEMBRE 2012, « INTERFACES / INTERACTIONS », AVEC MARTIAL GEOFFRE-ROULAND

Le design graphique est historiquement lié aux supports imprimés. Ses champs d'intervention sont habituellement ceux de la lisibilité, de la grille, de la surface d'un écran ou d'une page et du rapport texte-image. L'usage du design graphique est sollicité principalement par le sens de la vue. En élargissant le contexte à celui de l'espace, que peuvent permettre les principes d'interaction dans la pratique du design graphique ? La dématérialisation ou ce que nous percevons comme tel dans la mise à distance à laquelle nous obligent les écrans favorise un espace de déploiement inexploré par le design graphique. Aujourd'hui, le matériau du designer graphique s'étend à l'image en mouvement, au son et pourquoi pas au jeu vidéo ? Quelles rencontres peuvent alors s'opérer entre l'utilisateur et l'objet ? Quelle part de cette médiation le design graphique peut-il occuper ? Où se situe l'intervention de l'auteur ? C'est à partir de ces questions que les étudiants en option design graphique multimédia de 2e, 3e et 4e années, ont

participé au workshop Interfaces/Interactions conduit par Martial Geoffre-Rouland, en décembre 2012. Ils ont ainsi élaboré des projets à l'appui de programmations simples et d'interfaces d'interaction, supprimant le clavier de l'ordinateur.



Workshop « Interfaces-interactions », Trombologo, par Valère Auger, Lætitia Boîteau, Quentin Saldi, 2012.



Trombologo

Les étudiants ont créé un programme de formes intuitives et universelles afin de traduire l'expression du visage à un instant T. Un système de reconnaissance faciale permettait de relier visage et programme. Par la récupération de valeurs/données

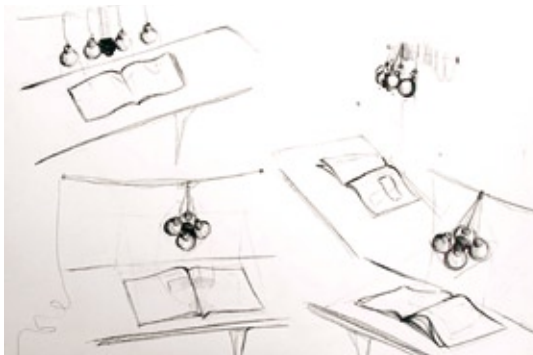
Workshop « Interfaces-interactions », Trombologo, par Valère Auger, Lætitia Boiteau, Quentin Saldi, 2012.

telles que la taille de la bouche ou encore l'ouverture des yeux, l'utilisateur pouvait remodeler son « portrait graphique » comme il le souhaitait.



Livre interactif

L'idée de départ était d'articuler lumière et texte. Le choix s'est porté sur le roman (écrit comme un journal intime) d'un auteur anonyme intitulé « L'Herbe Bleue ». L'auteur y mêle ses diverses sensations, émotions, sentiments auxquels les étudiantes ont associé des couleurs. Le dispositif global était composé de quatre ampoules (blanche, verte, rouge, bleue) placées au-dessus d'une tablette sur laquelle huit extraits de l'ouvrage étaient posés ainsi



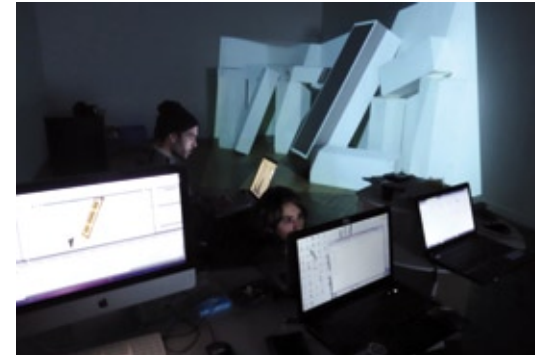
Workshop « Interfaces-interactions », Le livre interactif, par Marjolaine Beney, Anaïs Couzon, 2012.

qu'une webcam. Le tout donnait à voir une œuvre où récit et lumière s'accordaient lors de la manipulation des extraits.



Memorial Activity

Comment proposer au spectateur la représentation de ses déplacements? En cartographiant la mémoire de l'espace? Un ensemble de blocs ont été disposés de manière désordonnée dans un angle de la pièce. Lors du passage du spectateur, les arêtes s'illuminaient. La position du spectateur était enregistrée et montée en boucle. Ainsi lorsque de nouveaux spectateurs marchaient dans la pièce, de nouvelles arêtes s'éclairaient



Workshop « Interfaces-interactions », Memorial activity, par David Duhau, Anaïs Martins, Guofan Xiong, Thomas Le Guern, 2012.

à leur passage. L'accumulation de ces « faisceaux » engendrait de plus en plus de lumière.



Pong 2.0

Le projet a été intitulé Pong 2.0 et fait référence au jeu vidéo du même nom créé dans les années 80. Ce « mini jeu » était dépourvu de but et de finalité comme un high score ou une victoire finale. Pour concevoir ce jeu,

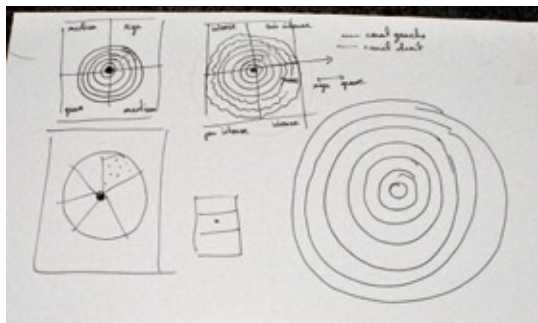
Workshop « Interfaces-interactions », Pong 2.0, 2012.

le capteur de mouvement de la Kinect a été expérimenté.



Transcription graphique de la musique

À l'aide de Processing, les étudiantes ont expérimenté plusieurs manières d'écrire le son sur un format délimité. Une affiche a été créée pour chaque morceau de musique.



Workshop « Interfaces-interactions », Transcription graphique de la musique, par Adeline Grolet, Pauline Terne, Camille Belloc, Marjolaine Bergonnier, 2012.

WORKSHOP MAI 2013, « INTERNET OF SPACES », AVEC DIMITRI NIEUWENHUIZEN (LUST)

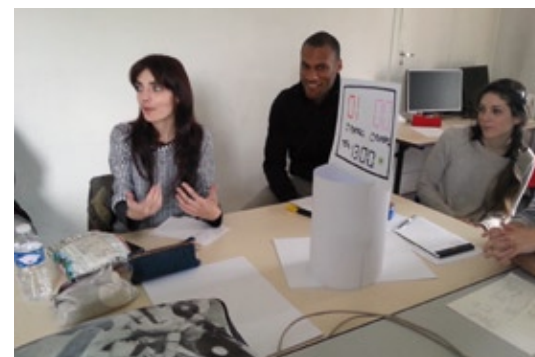
On imagine souvent exister notre monde digital comme une couche indépendante et parallèle séparée de notre environnement tangible et organique. Pourtant, alors que les réseaux s'étendent par delà les ordinateurs et commencent à influencer les espaces physiques, ces territoires a priori distincts deviennent inséparables. Si nous continuons à regarder le digital et le physique comme deux entités



fondamentalement différentes, aucun objet médiatique ne pourra exister en possédant simultanément le caractère métaphysique du digital et le caractère tangible des choses physiques. Les 2 jours de workshop ont permis d'explorer les conséquences de cette convergence. À travers

Workshop LUST « Internet of spaces », Dimitri Nieuwenhuizen à gauche et les étudiants, 2013.

des expérimentations simples, nous avons discuté de notions telles que : la fusion des mondes digital et physique, la manière dont elle influence l'altération de la fonction des objets, de l'architecture et de l'espace (public), du « ménage à trois » homme-données-objet, l'équivalent digital de l'ici, du là et du partout, de la liberté sur Internet, de l'agrégation de contenu, de la vie privée selon Facebook et d'Aaron Swartz.



Les étudiants ont fabriqué des prototypes papier d'objets intelligents. En s'appuyant sur des cas existants, ils ont réfléchi aux usages et à la façon dont ces objets pouvaient améliorer nos vies dans un futur plus ou moins éloigné : une poubelle intelligente pour nous inciter à

Workshop LUST « Internet of spaces », avec les étudiants, 2013.

trier nos déchets, des drones-assistants, l'affichage de l'information publique et communautaire, la reconnaissance faciale, la protection des données personnelles... autant de rapports possibles aux objets technologiques imaginés sous l'angle du design prospectif.