

# Méthodes de narration interactives : De nouveaux médias, entre numérique et tangible.

- Porteur du projet : Flora WIERZBICKI
- Date : 30/10/2015
- Contexte : Mémoire DSAA
- Fichiers : [Quelques références ATC](#), [Document rendant compte de l'évolution de la réflexion accréditation](#)
- Lien : <http://florawierzbicki.tumblr.com/>

## Cheminement

### Introduction

#### I. Période de transition numérique (analogique/numérique) : Quel rôle pour le designer ? (accompagnement ?)

- 1) Définir cette transition numérique
- 2) Comment réagir à cette transition ? (STIEGLER, SIMONDON, MARX, HUYGUES)
- 3) Recommandations des auteurs : à quoi faut-il être vigilant ? (MARX : individuation détruite par l'absence du prolétaire sur toutes les étapes de fabrication)
- 4) Actualiser : revisiter les missions du designer (Annick LANTENOIS : Le design hérite des poussées industrielles. Forme cohérente dans le milieu actuel.)

#### II. Quelles missions pour le designer graphique ?

1) Visibilité

2) Lisibilité

3) Rapport texte/image

Analyser les types de productions (SAGMEISTER – Casa Musica, narration jeux vidéos...)

4) Vers de nouvelles formes ? (MOHOLY-NAGLY)

Analogique ≠ numérique → phénomènes historiques et techniques

### III. Positionnement

En regard des ces analyses, quelles choix dans la vie professionnelle ?

→ Médiation nouveaux enjeux (Analogique – numérique ?)

→ Graphiste catalyseur (Cf BRUISMA)

→ Interactivité de l'utilisateur acteur du graphisme ≠ passivité

### Conclusion

Premier développement (12 avril 2016) : [esquisses\\_me\\_moire.pdf](#)

*Le plan écrit ci-dessus n'est plus celui soutenu dans cette version*

---

## Fiches de lecture

**Anthony MAZURE, Technologie de l'information et de la communication pour la formation scolaire et supérieure, état des lieux et prospective**

[Séminaire](#)

### Une affaire d'attitude

→ Lazlo Moholy-Nagy

“Design pour la vie”, synthèse dynamique entre **technique, forme et économie**.

Collaborateur **critique** au sein des industries

## **Le design comme révélateur**

révéler ≠ secréter → brevets, succès économiques

“C'est parce que **le design tient à l'art** autant qu'à **l'industrie** que quelque chose en lui échappe à programmer nos existences.”

## **Modélisation (prototyper) et modalisation (expérimenter)**

Ingénierie → Ingéniosité

**Modéliser** la création pour **répondre à des besoins** ≈ design thinking

Puissance de **modalisation** → capacité à **faire bouger les modèles**, à échapper à ce que l'on attend de lui.

Le numérique comme mise à l'épreuve de la co-création

*“Les démarches de design **contributives et collaboratives**, favorisées (et non inventées) par la mise en réseau des connaissances permettent, sans en faire des remèdes absolus, **de déplacer des démarches de projets habituellement employées.**”*

→ Logiciels dits libres. *“Il s'agirait alors de ne **plus seulement apprendre comment utiliser un logiciel, mais d'étudier (voire participer à) sa conception et sa constitution.**”*

## **Le refus de la commodité**

Objets qui s'oublient dans leur commodité ≠ “design pour la vie”

“Ce design vif fait de l'homme un être insatisfait, qui n'est humain que tant qu'il est en mesure de modifier son environnement par la technique”

## **Une création assistée**

Danger pour le designer face à l'automatisation → Formatage des créations par des fonctions logicielles de plus en plus automatisées

*“Quelle est la **place du designer** dans un monde où **l'on conçoit de plus en plus des outils davantage que des objets formellement finis** (cf templates) ?*

*Comment **prendre en compte**, dans la démarche de projet, **l'idée de participer à la création de ses outils** de création ?”*

## Communications

“Comment penser une **communication juste et soutenable** (durable) dans un monde où apparaissent **chaque jour de nouveaux outils de communication** ?”

→ Former les étudiants à **publier** \\Remarque : ACC : vous citez Anthony Masure qui lui-même fait référence à des auteurs. Les phrases extraites que vous avez retenues renvoient-elles à d'autres auteurs?

## Graphisme en France, Code <> Outils <> Design, 2012

[Edition PDF](#)

“Cette dix-huitième édition de *Graphisme en France* aborde la question des **outils** et de la **programmation** dans les pratiques actuelles du design graphique.”

L'essai commence par le constat d'une **uniformisation de la production graphique** dans notre époque contemporaine. La faute à la suite Adobe, logiciel standard : “*Si l'outil est standard, ce qui est produit a tendance à se standardiser*”.

“Or, comme tout pinceau laisse une trace spécifique, **tout logiciel façonne les décisions** de son opérateur par la conception même de son interface et de sa logique interne [...] La vraie question serait **quel conditionnement** choisit-on pour mener à bien tel projet ?”

Les **logiciels libres** apparaissent comme une **alternative** face au problème posé. Il apparaît comme une opportunité garantissant la **préservation du statut d'auteur**.

→ **consommateur passif ≠ créateur autonome**

“*Quiconque est impliqué dans la production culturelle avec, pour, ou autour d'un ordinateur devrait savoir comment lire, écrire et penser les programmes informatiques*” - Davidson, Drew, *Beyond Fun : Serious Games and Media*

Apparaît dès lors la **nécessité de connaître l'outil informatique**, avec, comme atouts :

- Un retour à un **artisanat high-tech** “Le code est une matière à modeler comme peut l'être un pain de terre glaise ou un bloc de texte”
- Une perte de maîtrise par l'absence du WYSIWYG entraînant des **surprises graphiques**, une **ouverture formelle**

- Une nouvelle méthode de conception : un **design mutualisé, partagé**. Les créations peuvent être mises à disposition de la communauté.
- Prise en main d'un nouvel outil détenant un considérable **pouvoir économique**, ainsi que la **conception de l'accès au savoirs et aux informations**

**La figure du designer mute.** *“Dans ce nouveau mode, les compétences sollicitées du designer graphique ne seraient pas nécessairement celles de concevoir des objets, des formes, mais ses **capacités d'analyse, sa méthode de travail** favorisant l'émergence des réponses qu'il accompagnerait dans leur **médiatisation**. Dans ce processus, le designer adopterait le rôle du pédagogue [...]”*

Conclusion

*“**Les nouveaux enjeux du design sont des enjeux de société**. Aussi les discours et les pratiques doivent-ils être **soumis à la critique**. [...] De la même façon qu'il nous faut accéder au dialogue complexe entre continuités et ruptures, il nous faut également **mettre en œuvre le dialogue** tout aussi complexe entre **pensées individuelles et intérêts collectifs**, entre **conception verticale des relations sociales et conception horizontale** et, enfin, entre **culture du livre et culture numérique**.”*

→ **Software sur mesure ?**

- **Meilleur contrôle** de l'outil
- **S'éloigner** des **solutions génériques**

## **Le vertige du funambule, d'Annick Lantennois**

L'auteure s'interroge sur la fonction critique du designer. Il s'agit dans cet ouvrage de réactualiser cette fonction en investissant ce qui constitue aujourd'hui le terreau commun : la culture numérique. Cette actualisation nécessite quelques conditions : l'interrogation de l'histoire du design graphique depuis la fin du XIXe siècle, son rapport à la technique et son lien à la notion de projet.

*“La conception téléologique du temps - orienté vers une finalité qui structure la culture du livre est ce qui la distingue de la culture numérique marquée, quant à elle, par la conception présentiste du temps, ce “présent omniprésent”. **Distinguer la***

**culture du livre et la culture numérique suppose donc, distinguer deux structures de penser le temps. [...] Distinguer ne signifie ni opposer deux cultures ni clamer la disparition de l'une au seul bénéfice de l'autre. Distinguer est la tentative de comprendre ce qui se joue, se transforme, émerge dans la formation d'une culture. Distinguer est la volonté de réfléchir en dehors des schémas mécaniques et duels. C'est faire converser deux notions apparemment contradictoires : la continuité où s'enracinent la culture numérique émergente et les ruptures qu'elle provoque dans la culture historique. Alors, faire converser en ces termes la culture numérique et la culture du livre, suppose que soit analysée la proximité entre l'environnement dit "immatériel" et l'environnement dit "matériel" et non plus exclusivement la distance qui les sépare."** (p.58)

**Remarques :** ACC : vous reprenez ce seul extrait d'un ouvrage très dense dont les thèses principales ne concernent pas directement cette question très vaste du temps. Pourquoi ce choix?

### **Homo Ludens, de Johan Huizinga**

Si le nom d'homo sapiens ne convient pas très bien à notre espèce parce que nous ne sommes pas tellement raisonnables, si celui d'homo faber nous définit encore moins bien, car faber peut qualifier maint animal, ne pourrait-on pas ajouter à ces termes celui d'homo ludens, "homme qui joue ?" c'est ce que propose Johan Huizinga dans cet essai, où il montre que le jeu est un facteur fondamental de tout ce qui se produit au monde.

#### Définition

**"Le jeu est une action qui se déroule dans certaines limites, de lieu, de temps et de volonté, dans un ordre apparent, suivant des règles librement consenties, et hors de la sphère de l'utilité et de la nécessité matérielle. L'ambiance du jeu est celle du ravissement et de l'enthousiasme, qu'il s'agisse d'un jeu sacré, ou d'une simple fête, d'un mystère ou d'un divertissement. L'action s'accompagne de sentiments de transport et de tension et entraîne avec elle joie et détente."** (p. 217)

## Les limites spatiales

*“La **limitation locale** du jeu est plus frappante encore que sa **limitation temporelle**. **Tout jeu se déroule dans les contours de son domaine spatial, tracé d'avance, qu'il soit matériel ou imaginaire, fixé par la volonté ou commandé par l'évidence.** De même qu'il n'existe point de différence formelle entre un jeu et une action sacrée, à savoir que l'action sacrée s'accomplit sous des formes identiques à celles du jeu, de même le lieu sacré ne se distingue pas formellement de l'emplacement du jeu. L'arène, la table à jeu, le cercle magique, le temple, la scène, l'écran, le tribunal, ce sont là tous, quant à la forme et à la fonction, des terrains de jeu, c'est-à-dire des lieux consacrés, séparés, clôturés, sanctifiés, et régis à l'intérieur de leur sphère par des règles particulières. Ce sont des **mondes temporaires au cœur du monde habituel, conçus en vue de l'accomplissement d'une action déterminée.**” (p. 217)*

**Remarques :** ACC : je pose la même question que précédemment. Pourquoi retenir seulement ces extraits? Vous ne faites pas apparaître non plus ici la fonction sociale du jeu. Il me semble pourtant que c'est là un élément important de l'ouvrage.

## **Philosophie des jeux vidéo, de Mathieu Triclot**

*“Le jeu engendre une forme d'expérience, non pas “une expérience nue”, mais une **“expérience instrumentée”** qui se déploie dans la **relation à l'écran**. Le jeu existe comme un **état intermédiaire**, à mi-chemin **entre le joueur et la machine**, un état plutôt qu'un objet, un état altéré, un **état second**. Qu'est ce que cela fait de jouer à un jeu vidéo ? Quelle est cette forme d'expérience, licite et pourtant si peu conforme aux conditions ordinaires de l'éveil, **à la limite entre le vertige et l'hallucination**, ce à la machine et à l'écran ?” p.14*

## **Du tangible au digital, de Gaël Gouault**

[http://editionseditions.net/PDF/DU\\_TANGIBLE\\_AU\\_DIGITAL.pdf](http://editionseditions.net/PDF/DU_TANGIBLE_AU_DIGITAL.pdf)

Le mémoire s'ouvre sur la **distinction** de **deux domaines**, activités et affects distincts dans le champ du **design graphique** : le **support physique** (éditions, livres d'art et catalogues), autour duquel s'est créée dernièrement un réel engouement, et, parallèlement et paradoxalement, **l'outil informatique**, apparaissant comme un réel support de réflexion.

En effet, ce dernier introduit de nouvelles dimensions à la création graphique :

- **Émotion** particulière
- Part de **jeu**
- **Magie**
- Laisse libre cours à la **créativité** de l'utilisateur

*“Le **processus** et l'**envie de jouer** génèrent souvent des résultats aussi **inattendus qu'agréables**. C'est un peu comme donner un feutre à un enfant, écrire une liste de ce qu'il peut et ne pas faire, et **laisser libre cours à sa créativité**.”* - Graphisme en France, *Code <> outils <> design*, 2012, p.35

#### → **L'interface tangible**

“Ce terme aborde des principes d'interface utilisateur dans laquelle **une personne interagit avec l'information numérique** par le **biais de l'environnement physique** [...]. Les interfaces tangibles sont des **alternatives aux outils traditionnels** utilisés comme le **clavier** ou la **souris**. Une proposition de lecture numérique grâce à des objets tangibles qui peuvent être manipulables. [...] **Hybridation de l'informatique et de l'objet** pour une **évolution de communication avec l'ordinateur**”

Aussi appelée “interface objet”, “interface saisissable”, TUI pour “Tangible User Interface”, NUI “Natural User Interface” ou anciennement GUI pour “Graspable User Interface” selon les travaux de George FITZMAURICE. “L'interface tangible est un **procédé de manipulation d'objets physiques** qui **interagissent avec un environnement virtuel**. [...] L'arrivée des interfaces tangibles tend à **révolutionner notre rapport à la technologie** et au monde numérique permettant de créer une **nouvelle relation**, plus consistante, **entre l'utilisateur et le système**. Il s'agit dans ces interfaces de **manipuler** de véritables objets physiques **comme nous en avons l'habitude**.”

- **Réduire les limites** entre les **mondes numériques et physiques**
- **Accroissement** de la possibilité de **nouvelles formes d'interaction** où les surfaces jouent un rôle important
- **Relation inédite** avec l'utilisateur

*“L'interactivité captive les artistes avant même que le concept issu de l'informatique soit créé. L'idée de faire interagir le spectateur avec une œuvre ou un environnement remonte aux années soixante. On parle alors non pas d'interactivité mais de participation du spectateur. Pourtant, les intentions sont déjà là : associer le spectateur à l'élaboration de l'œuvre ou, dans le cas d'environnements, faire réagir ces environnements à la présence du spectateur.”* - Edmond COUCHOT et Norbert HILAIRE, L'Art numérique, Comment la technologie vient au monde de l'art

Les trois approches de l'interface tangible selon le [READi/Design Lab de l'école de design de Nantes](#)

### **1. Approche psychotechnique et ergonomique**

L'interface investit l'espace (produits, architecture), comme modalité d'interaction, la tangibilité efface l'interface.

Disparition de la métaphore, du cadre descriptif et conceptuel, au profit d'une “**naturalité**” et d'une **sensorialité** plus effective.

### **2. Approche architecturale et sémiologique**

Un **nouveau langage plastique**, issu des gènes de ce nouvel objet, fusion du tangible et du numérique, intelligent et communicant. L'interrelation usage/plasticité, les formes, le poids, l'environnement, le mouvement (et flux), les signes...

### **3. Approche économique, sociale et politique**

De la **personnalisation** à la **co-création** par l'utilisateur (DIY/RepRap).

**Adaptation et transformation des moyens de production**, quels enjeux, quelles conséquences sociales et économiques ?

→ Placer l'**utilisateur au centre de la communication** grâce à l'environnement physique

Heinz WERNER, psychologue spécialisé dans la psychologie du développement  
*“Les objets nous poussent à agir. Il définit comme “objets signaux”, les objets qui ont pour caractéristique d'évoquer leur fonctionnalité à celui vers qui il est destiné; comme une chaise évoque à l'homme le fait de pouvoir s'asseoir dessus, bien que cela ne soit pas le cas pour un bébé ou un animal.”*

James J. GIBSON, 1977

**“Affordance”** l'ensemble des possibilités d'action dans l'environnement, d'un objet, d'une situation : en fonction de ses caractéristiques propres et de celle de l'observateur/acteur.

Donald NORMAN - *The Design of Everyday Things*, 1988

Réutilise le terme **“affordance”** dans les possibilités perceptibles d'un programme pour son utilisateur, le terme est donc utilisé pour **désigner le potentiel d'une interface homme-machine.**

→ L'**effet sensoriel** que procure un objet peut **optimiser l'interaction.**

*“Cet effet sensoriel fait appel à notre **sens haptique**, qui désigne la **science du toucher**, comme l'acoustique pour le son ou l'optique pour la vue. Lorsque l'on touche un objet, l'haptique agit de trois manières différentes :*

*- Le **sens tactile**, la **sensation des textures**, grâce aux capteurs de pression sur notre peau qui nous donne une information sur le relief de la surface.*

*- Le **sens kinesthésique**, la **sensation des forces** qui permet de ressentir la position et les mouvements du corps ainsi que les forces exercées sur lui, en particulier pour nous informer sur le poids des objets.*

*- Le **sens thermique**, qui permet de percevoir la **température de l'objet** par rapport à notre peau.”*

Ainsi le **jeu vidéo** apparaît comme *“un **domaine de création** propice à l'**expérimentation** où la diversité des productions favorise de nombreux axes d'approche et d'étude. Les bases d'un jeu reposant principalement sur des notions*

*liées à l'image, l'esthétique, le son, la narration, l'interactivité. [...] Cette évolution lui a permis de se démocratiser, on le retrouve dorénavant dans l'éducation, généralement sur des logiciels comme **supports pédagogiques** où pour l'éveil des enfants car de plus en plus **visuel**. Plus récemment on trouve des jeux éducatifs sous le nom de "**serious game**", destinés à un public "adulte" dont l'intérêt est de transmettre un savoir-faire de manière pédagogique, informative et ludique."*

*"Application informatique, dont l'objectif est de combiner à la fois des aspects sérieux ("Serious") tels, de manière non exhaustive, l'**enseignement**, l'**apprentissage**, la **communication**, ou encore l'**information**, avec les ressorts ludiques issus du jeu vidéo (Game). Une telle association a donc pour but de s'écarter du simple divertissement." - Julian ALVAREZ, définition de "serious game"*

→ Le **succès du jeu vidéo** semble tenir à ses interfaces naturelles & tangibles :

- Engagent le **corps** du spectateur
- Possibilité de **toucher le virtuel**

Types de **domaines d'applications TUI** :

- **Muséographie**
- **Éducation**
- **Médecine**
- **Travail collaboratif** \ - Favoriser la **communication** chez des **personnes**, enfants et adultes éprouvant des **difficultés à communiquer** ou qui ont des **problèmes liés à l'apprentissage**

*"D'un point de vue **pédagogique**, elles (les TUI) semblent être **prometteuses** et **porteuses de nouvelles formes d'interactions**. Selon les premières études, en présence de ce type de technologie, les élèves seraient plus enclins à communiquer, à échanger entre eux et avec l'enseignant sur ce qu'ils perçoivent pour ensuite demander des explications. Les objets tangibles utilisés **encourageraient la réflexion, la prise d'initiative et les actions**." - L'Agence nationale des usages des TICE, *Les interfaces tangibles en éducation : quelles potentialités ?*, Mélanie BECKER, juin 201*

“L'enjeu des interfaces tangibles est de proposer des **modalités d'interaction plus naturelles**, se passant délibérément de la métaphore, du filtre intellectualisant la fonction, au profit d'une **manipulation intuitive**. Les interfaces utilisateurs sont ici formes, couleurs, matières, lumière, son et leurs transformations... L'idée est de sortir de cette surface “glacée” que représente l'écran : l'objet et l'environnement deviennent alors supports et interfaces.”

Gaël GOUAULT conclue son mémoire avec justesse sur cette dernière phrase :  
**“C'est l'expérience qui doit être mémorable, pas l'interface.”**

## Fiches de visionnages

### Let's Play ! de Arte Creative

<http://creative.arte.tv/fr/series/lets-play>

#### #1 La scène indé, de nouvelles aires de jeux

2010 Emergence de la scène indépendante → :

- **Expériences singulières**
- Nouvelles manières de penser le “**gameplay**”
- Média, **moyen de s'exprimer**
- **Tester de nouvelles choses**

Spaceteam : Financement des développeurs par les joueurs (ex : un an de création)

Innover, créer sans avoir à plaire au plus grand nombre

#### #2 Changer les règles, marketing no pasaran

[Molleindustria](#)

Le jeu, **média de communication**

Analyse critique de la société, engagement politique  
Changer le gameplay

### #3 Dans quel état j'erre ? Expérimentation libre

*“Réinterroger les conventions // créations artistiques contemporaines”* - Nicolas ROSETTE, directeur artistique

#### **Art ? Non art ? Jeu ? Non jeu ?**

Curiosité chez le joueur, propre interprétation du jeu.

Violence Poésie

### [A Constant Move Forward](#) - One Life Remains

Jeu contemplatif

*“Est ce que le jeu vidéo c'est sur téléphone mobile ? Ou sur PC, puisque c'est la palteforme historique ? Je pense pas... Puisque **ça peut être partout, justement.**”* -

Nicolas ROSETTE

### #4 Au delà de l'écran, le low-tech de l'avenir

*“L'interface, conventionnellement, c'est le clavier, la souris, la manette. Nous ce qu'on cherche, c'est **innover le jeu au niveau des commandes**”* - Johnatan

VANHOVE, [Glitchnap](#)

### [One Life Remains](#)

**Faire sortir le jeu de l'écran**

**++ interaction**

*“**C'est plus un jeu de société qu'un jeu vidéo**”* - Danaja DIMOVSKA,

*Kapnokgames*

### [Etienne Mineur](#)

Jeu de société - écran

→ Cohabitation

## Spaceteam

Jeu **coopératif**, dans la même perspective que le jeu de société

Expérimenter un **nouveau type de gameplay**

**“Dynamique sociale”**

## **#5** Co-créations, collectifs 5/5

*“Collaborer, ça permet de **faire coexister des volontés artistiques très différentes** [...] et puis, c'est compliqué de travailler tout seul ou à deux”* - Brice DUBAT,

Klondike

## Game Jams

- **Expérimenter**

- **Prototyper des dispositifs** spécifiques

## **Pierre Damien HUYGUES, l'injonction de l'innovation**

*Pierre Damien HUYGUES est philosophe et professeur à l'Université Paris 1-  
Panthéon-Sorbonne*

## Conférence

**On propose avec insistance aux designers comme mission importante ou principale, voire comme responsabilité et engagement d'être force d'innovation** (...) mais finalement qu'est-ce qui fait innovation ?” - dixit Catherine GEEL. Et tout d'abord que recouvre ce terme ? Innovation technique ? Innovation Sociale ? Innovation d'usage ? Innovation formelle ? ... Quelles en sont les enjeux, les finalités ? Pourquoi le design y est-il si fortement associé ? **Et que cherche-t-on : la nouveauté ou le changement ?**

Dans cette conférence, Pierre Damien HUYGUES **pose la question sous-jacente de l'emploi du mot “innovation”**.

Caractérisé comme **“maître mot”**, c-à-d, un signifiant pratique, dissolvant tout questionnement et organisant l'obéissance ; le mot “innovation” généralise, englobe sans réellement définir clairement ce qu'il désigne.

Pour mieux comprendre les enjeux cachés derrière cette formulation, Pierre Damien

HUYGUES questionne ce que cette injonction met de côté. Qu'est ce qui n'est pas demandé au design aujourd'hui et qui pourtant l'a concerné ?

**Juridiquement**, lorsque l'on réalise une innovation technique, il s'agit de réaliser une modification des chaînes opératoires, **sans réellement toucher au résultat**.

L'innovation est donc **indissociable de la chaîne du processus** : en ce sens, pour qu'il y ait **innovation**, il faut qu'il y ait **industrialisation**.

### ≠ Héritage du design

XVIIIème -XIXème siècle

Notion de **FORME**

→ *Form Follow Function* (SULLIVAN)

→ *Forme & Fonction* (WRIGHT)

→ “Le design **organise les poussées techniques** organiques découlant de l'activité humaine” (MOHOLY)

Le design serait donc une “activité seconde de découverte formelle”

≠ ce qui est sous-entendu à travers l'emploi du mot “innovation”, soit **pousser les techniques sans** que ces “innovations” aient une **forme**.

## Fiches d'écoutes

**La semaine de Gilbert SIMONDON par France Culture**

[Du mode d'existence d'un penseur technique](#)

« A ceux qui pensent que la technique a déshumanisé l'homme, Gilbert Simondon répond que c'est l'homme, justement, qui a déshumanisé la technique. Aujourd'hui Nathalie Simondon et Xavier Guchet nous font le portrait d'un penseur technique. »

### **La machine**

→ S'oppose à la dégradation de l'énergie

→ Organisation, information

→ S'oppose au désordre

→ ≠ Mort de l'univers

### **“L'objet technique”**

La machine comme, et avec la vie. Puissance créatrice, capacité à se réinventer.

Capacité de révéler l'homme, et de lui donner une nouvelle culture.

Résonner avec elle-même et avec nous, se réinventer, en porter avec elle des pouvoirs de changements : un nouvel humanisme.

### **Un horizon culturel neuf**

Objet esthétique, objet sacré... Objet technique ? (1967)

→ Symétrie qui attire l'attention sur une lacune

Toutes les pensées traditionnellement considérées comme littéraires sont orientés par une préoccupation politique ou religieuse. Une activité réflexive doit commencer par arrêter de postuler une appartenance.

Pensée réflexive : S'attache à la compréhension du réel dans toute sa complexité.

Réalité physique, réalité vivante, réalité humaine, réalité culturelle, réalité technique.

Remise en cause des données déjà acquises, écrites.

→ Culture globale de l'homme

### **Un penseur de la technique ?**

≠ HEIDDEGGER technique

Technique : jonction entre le vital et la culture ?

Civilisation pas tant technicienne : mais quand elle l'est, elle l'est mal.

Surconsommation, etc...

→ Refus de la réalité étrangère : pourtant encore humaine.

Machine étrangère : méconnue, matérialisée, asservie... mais humaine.

Aliénation causée par la méconnaissance de la machine : non connaissance de sa nature et de son essence faisant partie de la culture.

→ Degrés de perfectionnement de la machine : Automatismes. Résultats sommaires  
≠ Haute technicité : **machine ouverte**. L'homme est son interprète.

### **Repenser les rapports de l'homme à la technique**

→ Couramment : moyen ≠ pensée de SIMONDON

“Part d'humanité dans la machine”

Plusieurs d'aspects de l'humanité dans la machine \\→ Aspect d'invention nié  
lorsque la machine est utilisée dans la société et dans l'univers industriel. “Aliénation”

→ Mission de la philosophie, libérer des ces aliénations

→ Actuellement : trouver une solution à cette aliénation.

Transformation de la civilisation en “civilisation du rendement”. L'individu existe  
uniquement de manière fonctionnelle au regard de la communauté.

La pensée de la machine peut permettre de sortir de cette chape de plomb : la  
machine nous mettrait en relation avec ce qui permet de sortir de la communauté.

Technique mal pensée : l'homme est mal pensé.

**Technophobie** : L'autre de l'autre, menace pour l'homme. \\ **Technophilie** : Solution  
à tous les problèmes humains → Automatisation. \\ Deux concepts rejetés par  
SIMONDON.

### **Machine ouverte**

Machine en relation avec un milieu

→ Exemple de la turbine Guimbal

*Concrétisation* : l'objet n'est plus abstrait de son milieu de fonctionnement

### **La normativité propre de la technique**

Différentes modes d'existence

→ Élément

→ Individu

→ Ensemble

Jugement ci dessus → Jugement moral

Qu'est ce qu'est l'être ? Qu'est ce qu'il devient ? Comment il se concrétise ?  
Comment il s'associe ?

~~Ben, mauvaise machine.~~ Comment améliorer ?

Continuité homme-machine

### **Pédagogie de la technique**

On peut voir comment "améliorer" un homme

Mais la technique ? Nécessite des connaissances techniques que tout le monde n'a pas.

Culture, homme ≠ technique, machine

~~Unique perception de la technique~~ → Fonction de la technique fondée et pensée

### **Un nouveau rapport au monde**

Médiation entre l'homme et la nature

L'objet pouvoir libérateur

Porteur de progrès dans l'évolution de l'homme

### **Théorie de la pensée esthétique**

Circonscrire le sens de la technicité par la différence avec le sens de la pensée esthétique

"Beauté technique"

→ Dimension d'universalité. Harmonie de l'objet technique et de son milieu.

Aesthesis → Sensation, fait de sentir

### **Rattacher la technique au vivant**

"L'objet technique doit rencontrer un fond qui lui convient".

Dualité fond naturel et objet technique artificiel ?

→ Retrouver quelque chose de l'univers "primitif magique".

CF réflexivité

→ Pensée aussi riche que la nature elle-même

# Rencontres

## Mots clés

Premiers mots clefs relevés : Complémentarité, dialogue, connexion

Seconde analyse : Expérience, jeu, corps tangible, fiction numérique

Troisième analyse : **Narration, expérience, médiation, tangible, numérique,**  
interface ?

**Remarques** :ACC : s'il s'agit des mots clés qui synthétisent votre approche, les termes d'expérience, de jeu et de tangible et numérique me semblent incontournables.

## Travaux personnels

[Diaporamas travaux et compétences](#)

CF aussi...

[Documentation Open Frac #2, affiche tactile](#)

[Documentation Panoramas, autocollants au plotter de découpe](#)

[Documentation le Motif, programme interactif générant des kaléidoscopes](#)

### Prototypes en cours

[Dessins d'intention approfondissement prototypes](#)

[Prototype n°1](#)

[Prototype n°2](#)

**Remarques** :ACC : Dans les dispositifs pour Borelly et la nuit, la dimension tangible n'apparaît pas clairement. Il s'agit plutôt de reconsidérer la mise en œuvre d'une forme ou d'une narration dans un nouveau milieu, fait de calcul et d'écran.

## Expériences professionnelles

[à venir] **Stage du 01/06 au 22/07**

La Fabrique d'objets libres, Lyon

Fab Lab

### **Mission**

→ Apprentissage des machines numériques à disposition (Laser, imprimante 3D...)

Permettra l'approfondissement des différents prototypes, tant sur le plan technique que sur le plan social (rencontres, discussions...)

[à venir] **Stage du 01/09 au 31/09**

Guillaume Bertrand, Besançon

Ingénieur Graphiste

### **Mission**

→ Ateliers pédagogiques mobiles de sensibilisation au numérique

Permettra de concevoir et de tester des dispositifs numériques auprès d'un jeune public

## Références

### **Les éditions volumiques**

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

**Guillaume Bertrand** Atelier 3615 Senor

<http://bien-urbain.fr/>

**Julie Stephen Chheng** (travaille également aux éditions volumiques) exemple de projet :

<http://www.kisskissbankbank.com/les-aventures-du-petit-train-postal>

**Wakatoon**, application donnant vie aux coloriages pour enfants

<http://fr.wakatoon.com/>

**Glitchnap**, studio de développement de jeux indépendants travaillant sur l'innovation des interfaces, du gameplay au niveau des commandes

<http://www.glitchnap.com/>

**One Life Remains**, studio de développement de jeux indépendants travaillant sur l'interaction homme-machine, l'implication corporelle du joueur dans le jeu

<http://oneliferemains.com/>

**Trapped in Suburbia**, studio de graphisme spécialisé dans l'interaction production-usager

<http://www.trappedinsuburbia.com/>

**Skylanders**, éditeur de jeux vidéo. Concept de figurine interactives obligatoires pour jouer à son titre.

<https://www.skylanders.com/fr/online-games>

**Red Paper Heart**, studio de designers et de développeurs travaillant sur l'interactivité et l'animation

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

## Échanges professeurs

acc : Je me suis permis de petites incursions dans le cours du texte. Pour commencer Bravo! :) c'est bien écrit, les références sont explicites, les lectures approfondies et le travail de synthèse semble fait ( c'est difficile à savoir cependant car vous produisez des extraits, sans que l'on sache si vous avez procédé à des survols d'ouvrages ou si vous avez choisi de ne retenir que des passages précis). L'ensemble est très cohérent. Vous commencez par un état des lieux des missions du designer et du graphiste aujourd'hui et vous mettez l'accent sur quelques idées fortes : le jeu, l'expérience, l'interactivité et la mise en dialogue du corps/tangible et de la "fiction"/numérique. Il s'agira sans doute dans le mémoire de montrer les liens entre ces différentes idées et d'expliquer leur place dans la mission actualisée du designer graphique...avec les conséquences logiques sur le processus, le modèle économique, la place de la technique. Peut-être une autre légitimité que celle de

l'accompagnement de l'innovation pourra être dégagée. Faut-il s'engager vers une problématique du type : comment l'interactivité redéfinit les missions du design graphique? Je pense que la question posée par G.Simondon (<http://www.franceculture.fr/oeuvre-imagination-et-invention-1965-1966-de-gilbert-simondon.html>) et P.D.Huyghe est à approfondir. Le passage qui décrit plus haut différentes modalités de l'innovation : sociale, technique, formelle...me semble très intéressant. Le designer graphique est aujourd'hui plus conscient de son action sociale.

J'aimerais savoir comment vous analysez vos prototypes à la lumière de vos lectures. Comment qualifieriez-vous ce que vous interrogez via ces dispositifs? Comment tangible analogique et tangible numérique dialoguent-ils?

Bon, on en parle dès demain, mais vous êtes déjà bien avancée dans votre réflexion.  
Encore B R A V O

[Remarques professeur avril 2016 \(Mme Ceard, M. Ricordeau, M.Portet\)](#)