

Écriture interactive et multimédia



Introduction

Exemples liminaires

- *Flying puppet* de Nicolas Clauss (2001) :

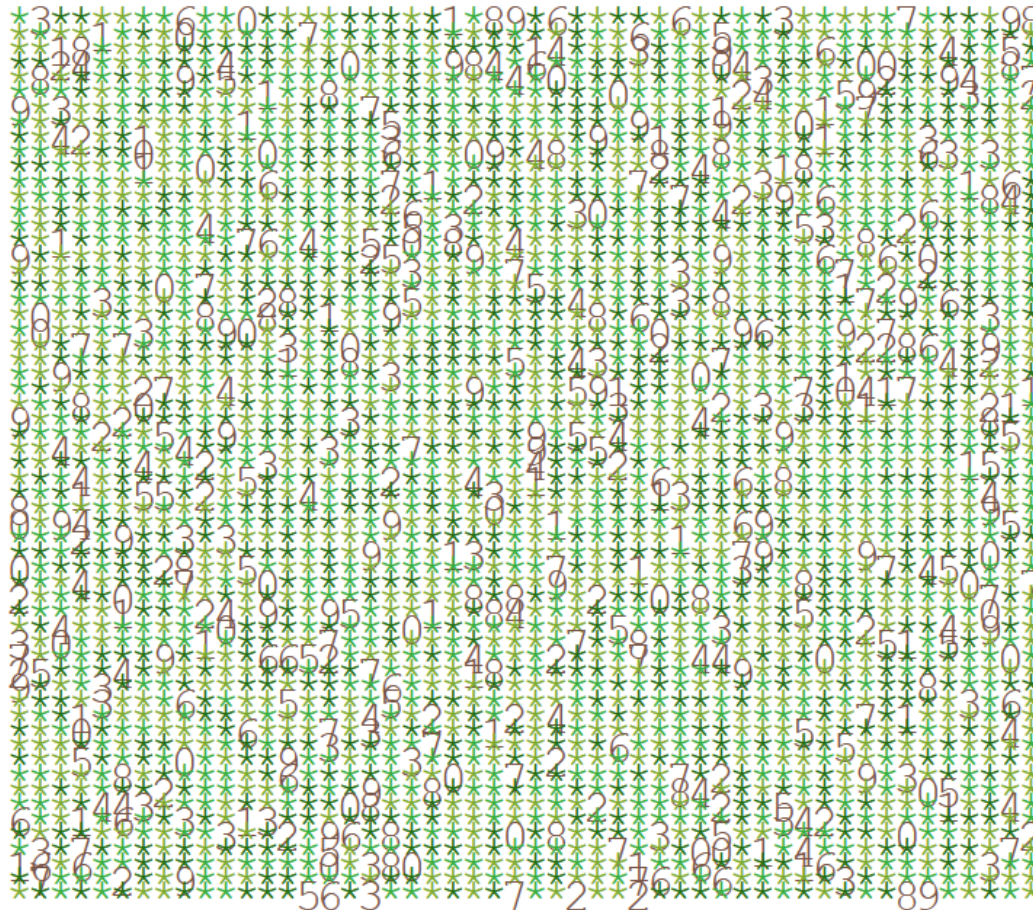
Legato : <http://www.flyingpuppet.com/shock/legato.htm>
(nécessite Shockwave Player, accessible uniquement avec les anciennes versions des navigateurs)

Capture vidéo: <http://www.utc.fr/~bouchard/SI28/Legato.mp4>



Exemples liminaires

- *Amazon* de Eugenio Tisselli (2018) :
<http://motorhueso.net/amazon/>



Amazon, Eugenio Tisselli, 2018

<http://motorhueso.net/amazon/>

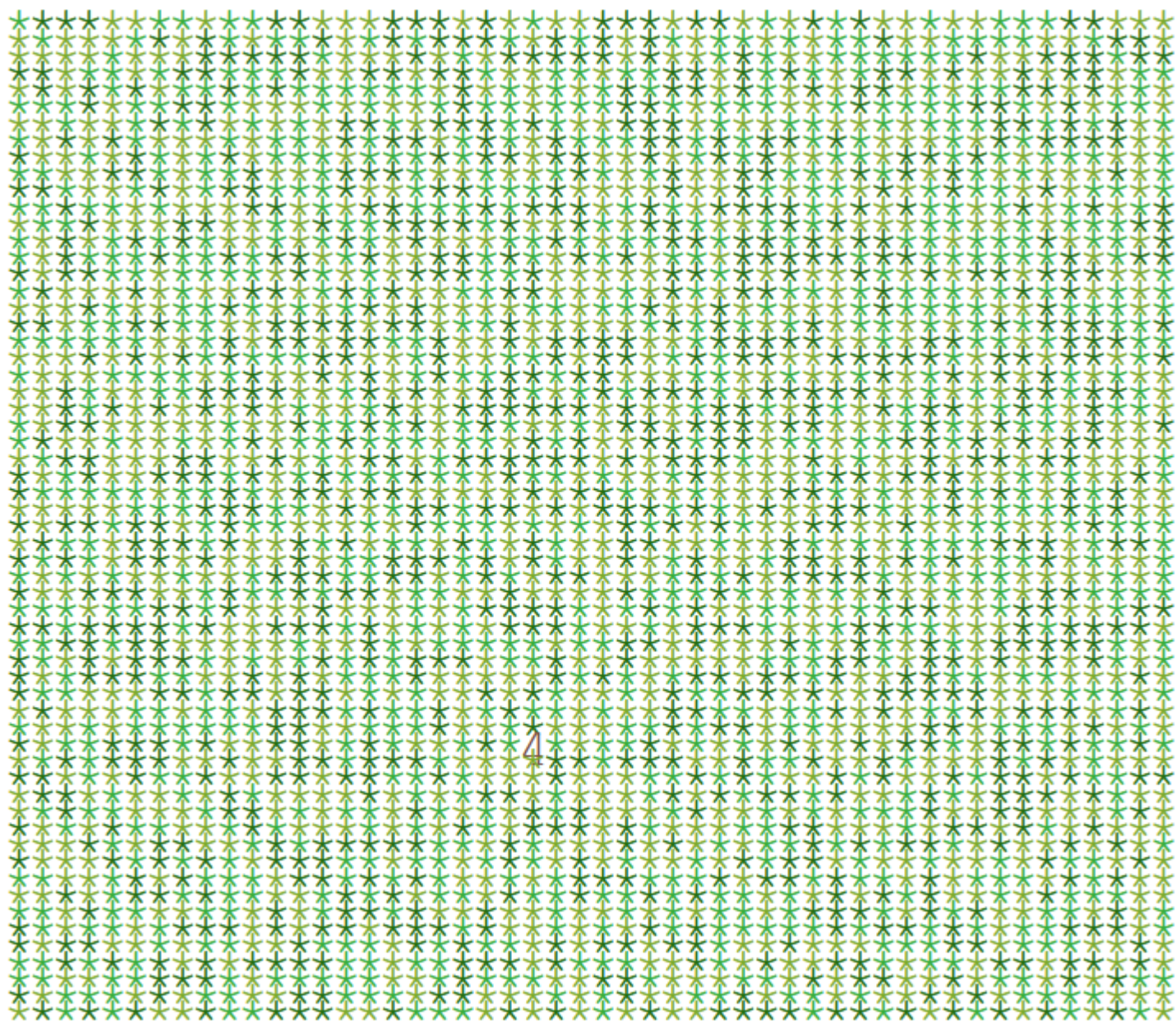
copy the following code, paste it on a plain text editor, save it as "amazon.html", double click the file so that it shows on your browser, and watch [capitalocene](#) unfold...

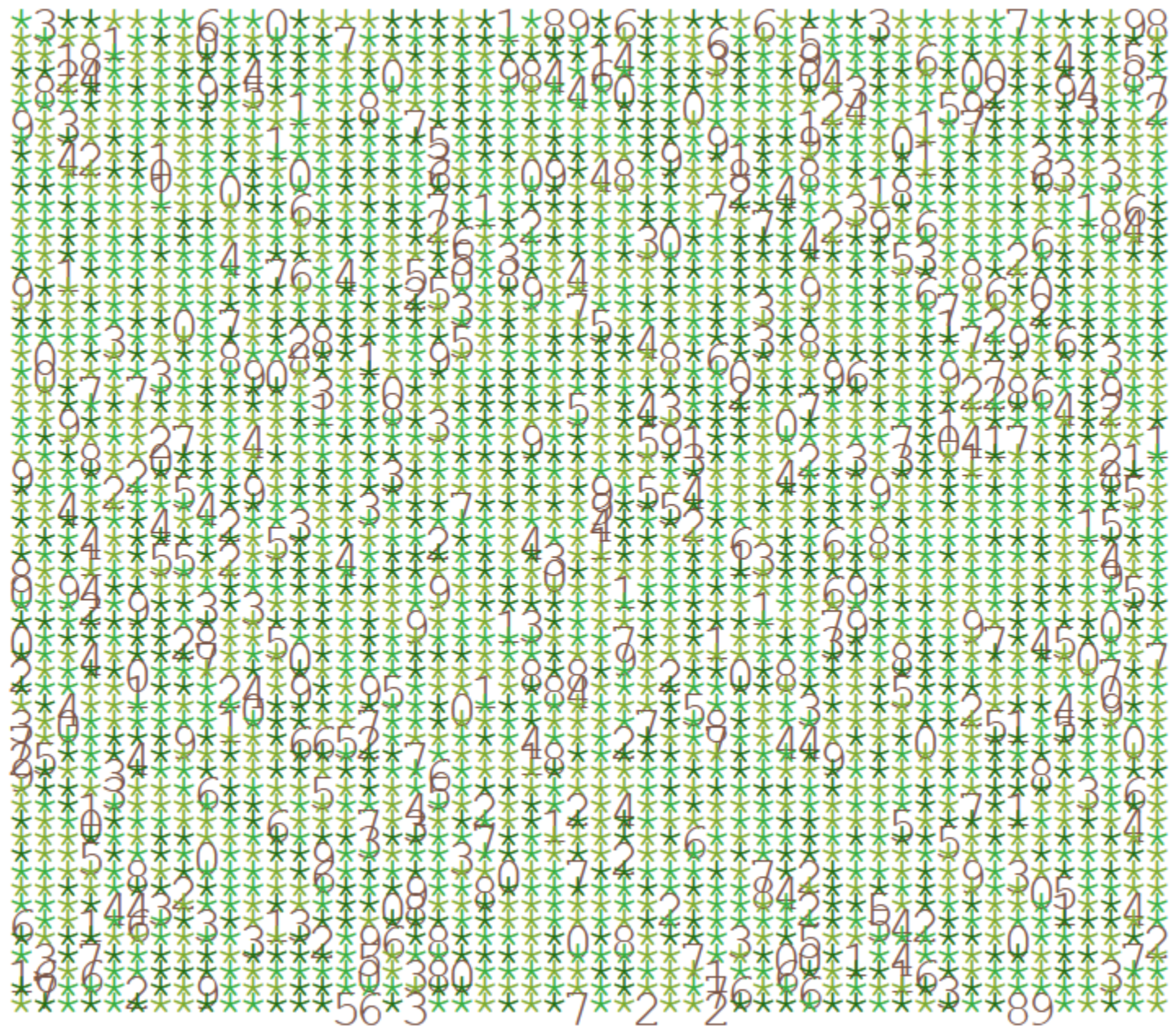
```
<!doctype html><html><head><meta charset="utf-8"><title>amazon</title>
<style>body{margin:0;overflow:hidden;}#x{text-align:center;padding-
top:30px;} .p{line-height:0.3;display:block;} .q{font-size:2em;font-
family:"Courier";letter-spacing:-5px;}</style></head><body><div id="x"></div>
<script>var s=5e3;var c=["#37ae3c","#236e12","#7bab2e"];var
x=document.getElementById("x");function g(y){return ~~(Math.random()*y);}var
i=60;while(i--){var d=document.createElement("DIV");d.className="p";var j=50;
while(j--){var t=document.createElement("SPAN");t.className="q";
t.style.color=c[g(c.length)];t.textContent="*";
d.appendChild(t);}x.appendChild(d);}function m(){var
e=x.children[g(x.children.length)];var f=e.children[g(e.children.length)];
f.style.color="#795548";f.textContent=String.fromCharCode(g(10)+48);s=s>100?s-
100:10;setTimeout(m,s);}setTimeout(m,s);</script></body></html>
```

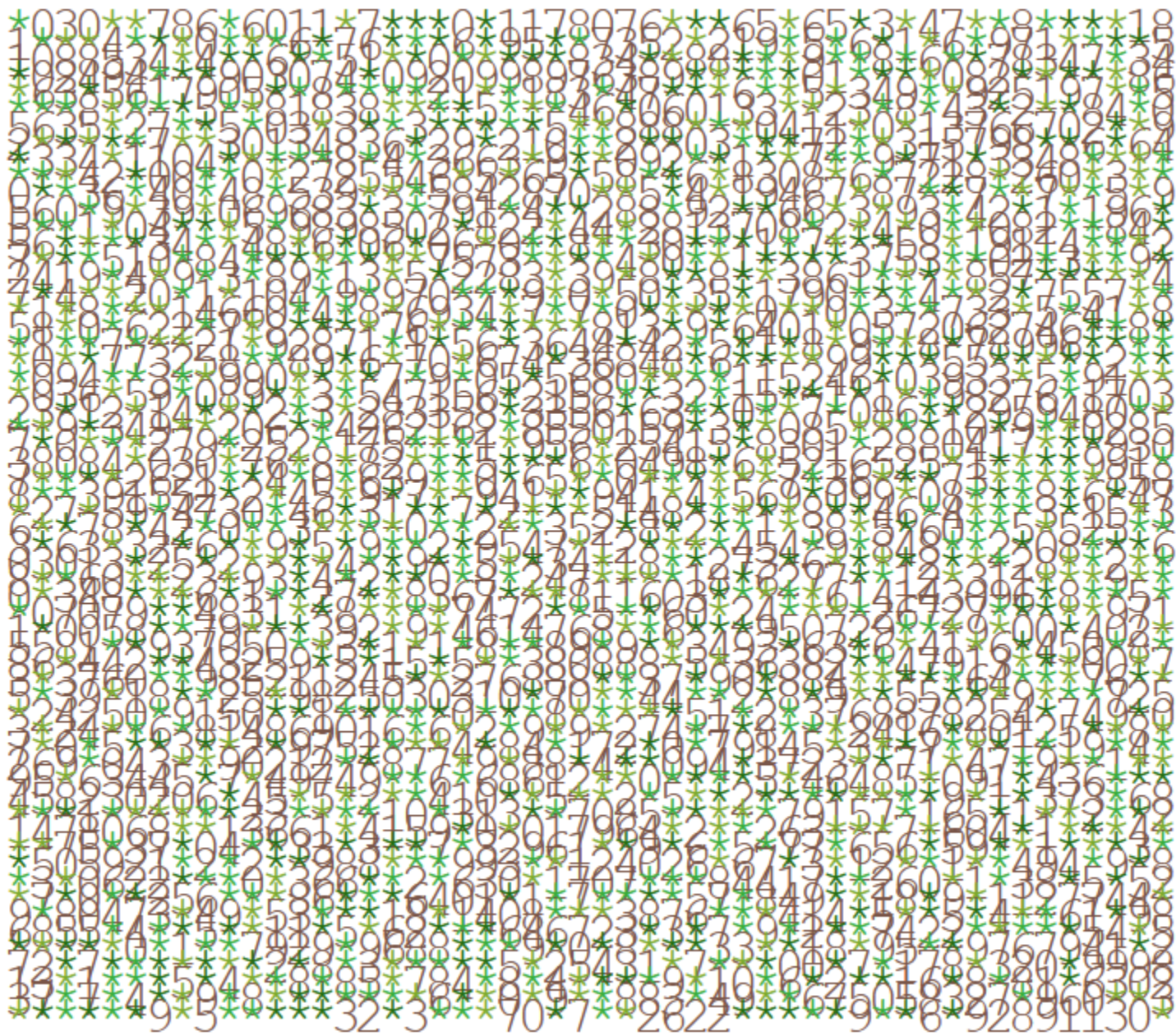
length: 873 bytes

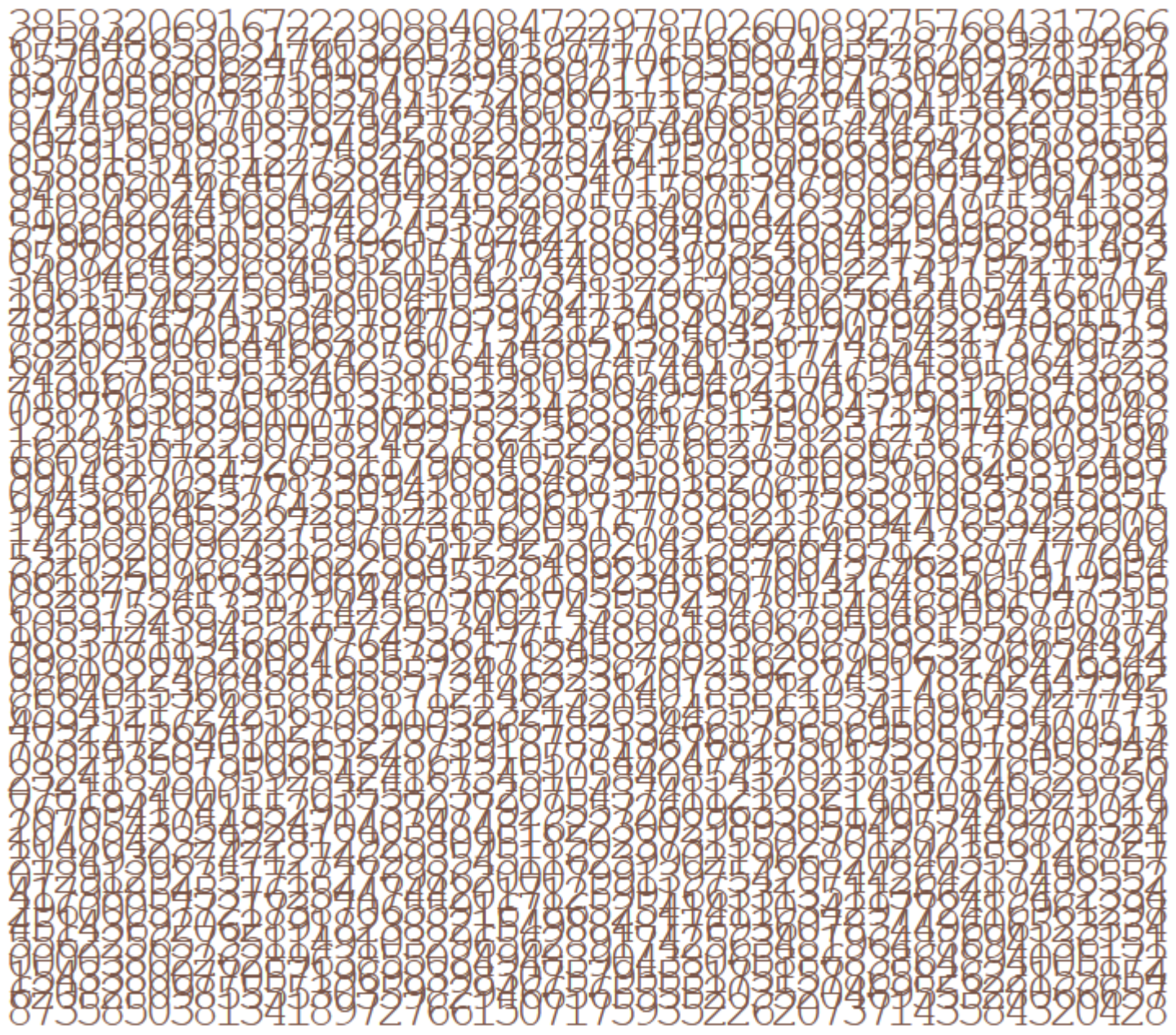
what is destroying the forest? it is the capitalist algorithm, executed by [fascist war-men/machines](#). delete the algorithm from bodies and minds, smash the killer machines!

code is the [vector](#) that transforms your desires into data // code extracts desires from your body, delivers them to the machine, and transports them through the full stack // code is what connects your infinite boredom to the tragedy of burning forests



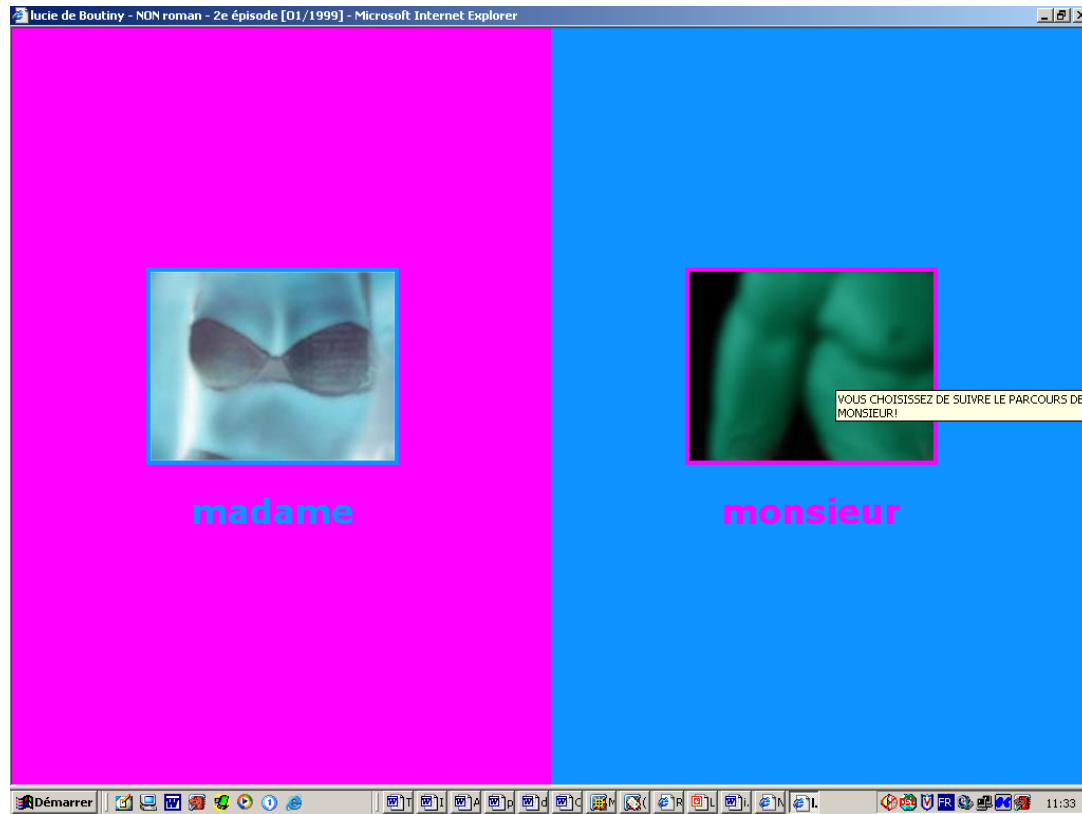






Exemples liminaires

- *NON-roman* de Lucie de Boutiny (1997-2000) :
<http://synesthesie.com/boutiny>
(plus accessible, seulement via la *Wayback Machine*, p.e. le 18/01/2006)
Capture vidéo: <http://www.utc.fr/~bouchard/SI28/Non-Roman.mp4>



Exemples liminaires

- *NON-roman* de Lucie de Boutiny (1997-2000)

The screenshot shows a web browser window with the title "NON roman de lucie de Boutiny - Le site de Jesus Chanchada - Wanadoo, Internet avec France Télécom". The main content area has a purple background and features the text "Le fan club de Jesus Chanchada" and "Madame,". Below this, there is a paragraph of text starting with "Suite à votre courrier, nous tenons à vous assurer que la consommation, même abusive, de notre feuilleton **Jesus Chanchada**, contrairement à la rumeur, n'a rien de commun avec l'accoutumance provoquée".

Overlaid on the page is a "Rédaction" (Compose) window. The window title is "Rédaction" and it has a menu bar with "Fichier", "Edition", "Affichage", "Insérer", "Format", "Outils", and "Communicator". The "Aide" button is visible. The toolbar includes "Envoyer", "Insérer", "Adresse", "Joindre", and "Opti". The "À:" field contains "jesus.chanchada@free.fr". The "Objet:" field is empty, and the "Priorité:" is set to "Normale". The window also shows font settings: "Normal", "Vectorielle", and "12".

On the left side of the page, there is a black sidebar with a vertical list of numbers: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, and a question mark. Below the list is the text "au revoir".

At the bottom of the page, there is a small logo and the text "qui vous réserve bien des surprises!".

Exemples liminaires

- *The Boat* de Nam Le et Matt Huynh (2016)
<http://www.sbs.com.au/theboat/>



X Post



THE BOAT

BASED ON THE STORY BY NAM LE
ADAPTATION BY MATT HUYNH
PRODUCED BY SBS

SCROLL



AUTO SCROLL FULL SCREEN



The Boat, Nam Le et Matt Huynch (2016)

<http://www.sbs.com.au/theboat/>

Exemples liminaires

- *StorIA* de Simon Biffe, Marin Luet et Paul Wacquet (2024)
<https://storiagl.web.app/>



Exemples liminaires

- *StorIA* de Simon Biffe, Marin Luet et Paul Wacquet (2024)
<https://storiagl.web.app/>

The screenshot shows the 'Settings' page of the StorIA web application. The page is dark-themed with a white settings panel in the center. The top navigation bar includes links for 'Accueil', 'Mode Histoire', 'Select a Story', and 'Mode Création', along with a user profile for 'Serge Bouchardon' and a 'Deconnexion' button. The settings panel is divided into two main sections: 'Profile' and 'AI Settings'. The 'Profile' section shows the user's name, email, and the currently used model. The 'AI Settings' section includes an API key field and a dropdown menu for selecting the AI model. The dropdown menu is open, showing options like 'Mistral-7B', 'Mistral-Small', 'Mistral-Medium', 'Mistral-Large', 'OpenAI GPT 3.5', 'OpenAI GPT 4', and 'IA locale'. The footer of the page contains links for 'About', 'Services', and 'Footer Header'.

Accueil Mode Histoire Select a Story Mode Création Serge Bouchardon - Tokens: 0 Deconnexion Basic User

Settings

Profile

Nom: Serge Bouchardon
Email: serge.bouchardon@gmail.com
Modèle actuellement utilisé:

AI Settings

Clé d'API

Modèle d'IA

- Mistral-7B
- Mistral-Small
- Mistral-Medium
- Mistral-Large
- OpenAI GPT 3.5
- OpenAI GPT 4
- IA locale

About
Sitemap
Contact Us
Religious Ceremonies
Gazebo Plans

Services
Banana Pre-Order
DNA FAQ
How To Access
Favorite X-Men

Footer Header
Extra space for a call to action for users.

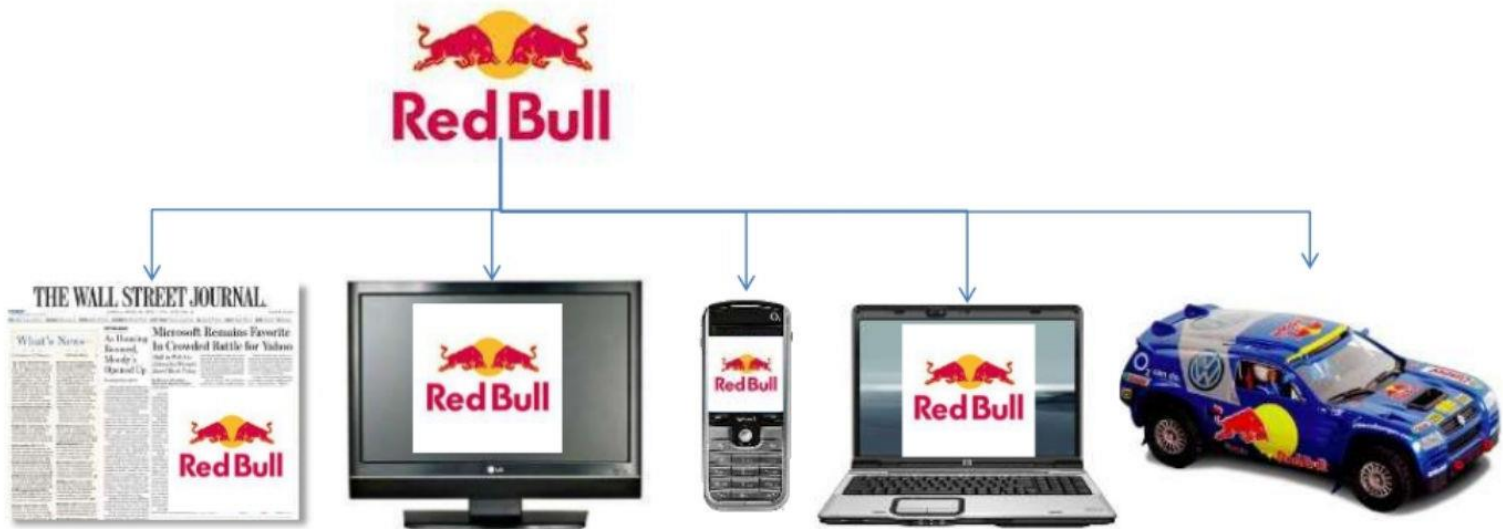
Multimédia ?



- Secteur d'activité économique regroupant les différentes industries liées aux TIC (télévision, télécommunications, fabrication d'ordinateurs...)
- Communication publicitaire : campagne **plurimédia** ou **multisupport** (presse, affichage, télévision, radio, cinéma, médias électroniques)

Crossmédia

= Un message diffusé de manière simultanée et coordonnée sur de multiples supports



Transmédia

Marketing transmédia

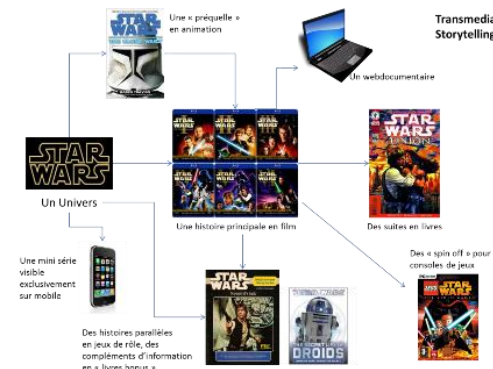
possibilité d'obtenir, à partir d'un support, du contenu **complémentaire** sur un autre support

- accès sur mobile à un horaire de cinéma après avoir scanné un QR code sur l'affiche du film
- reconnaissance audio (grâce à Shazam) d'un spot publicitaire TV qui donne accès à un site web spécifique

=> repose largement sur toutes les techniques qui permettent de faire le pont entre le numérique et le monde physique (QR Code, réalité augmentée, géolocalisation, etc.)

Transmédia : favorise les interactions entre producteurs de contenus et utilisateurs, et même la cogénération de contenu.

=> les *fan-films* produits par les fans d'une série, d'un film ou d'une marque



Transmédia



Narration transmédia (transmedia storytelling) :
concevoir un contenu avec plusieurs fils narratifs imbriqués.

Multimédia



- Secteur d'activité économique regroupant les différentes industries liées aux TIC (télévision, télécommunications, fabrication d'ordinateurs...)
- Communication publicitaire : campagne **plurimédia** ou **multisupports**
=> marketing **crossmédia** et **transmédia**
- **informatique** :
association sur un **même support numérique** de textes, images, séquences audio, séquences vidéo (médiats ou modes d'expression, formes sémiotiques)

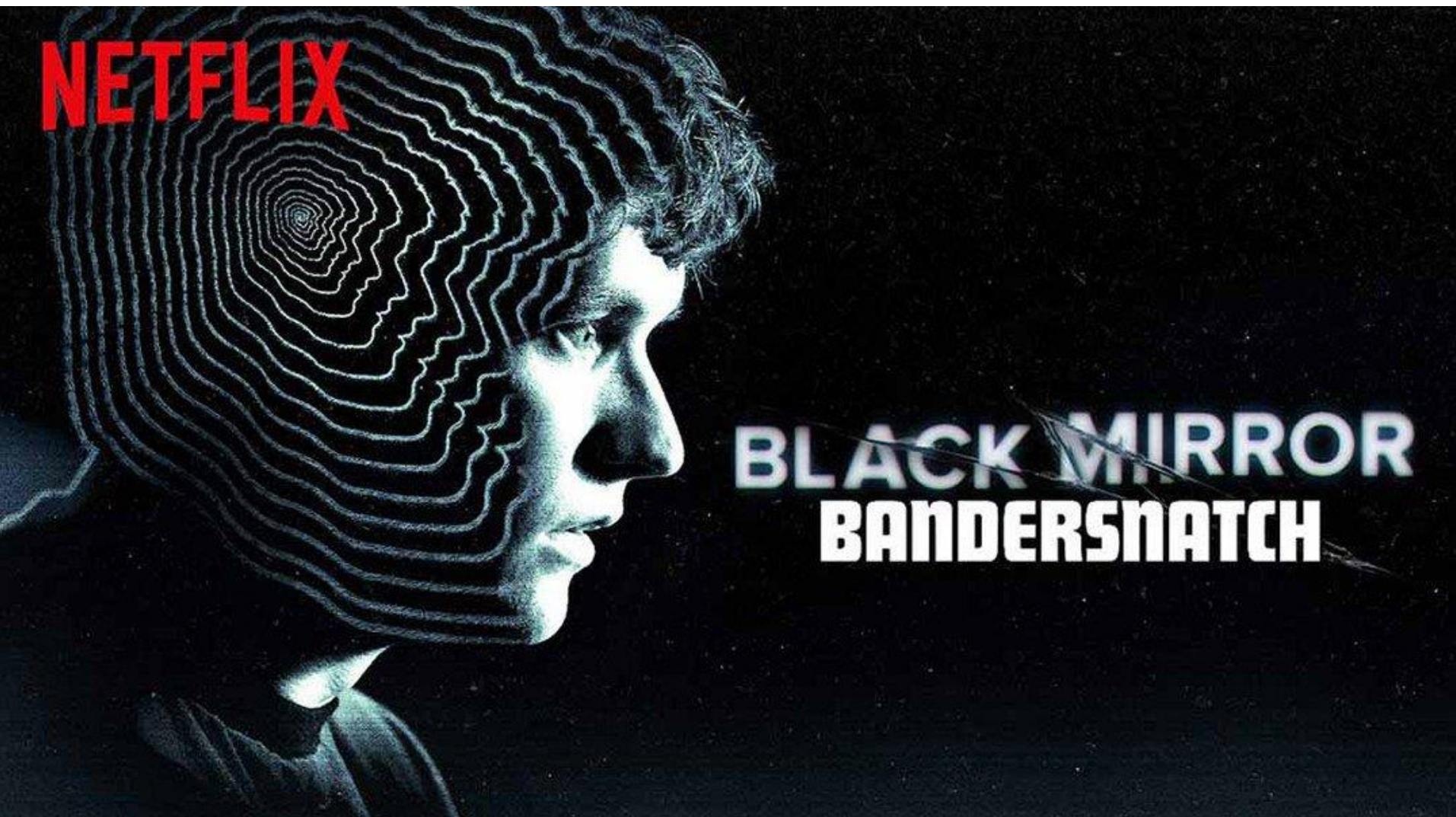
un *mono-medium* qui accueille des *multi-medias*

multimodal et **polysensoriel** (plusieurs modalités sensorielles)

Écriture interactive et multimédia



- **Association de différents médias** sur un même support numérique
- **Interactivité**
programmation informatique des interventions matérielles de l'utilisateur et, par suite, des réponses de l'ordinateur
- **Hypernavigation**
structure linéaire => structure hypertextuelle ou hypermédia
(la technologie hypertexte consiste en nœuds d'informations reliés par des liens)



Bandersnatch (Black Mirror) sur Netflix (28 décembre 2018)



ACCEPT

REFUSE

Bandersnatch (Black Mirror) sur Netflix (28 décembre 2018)

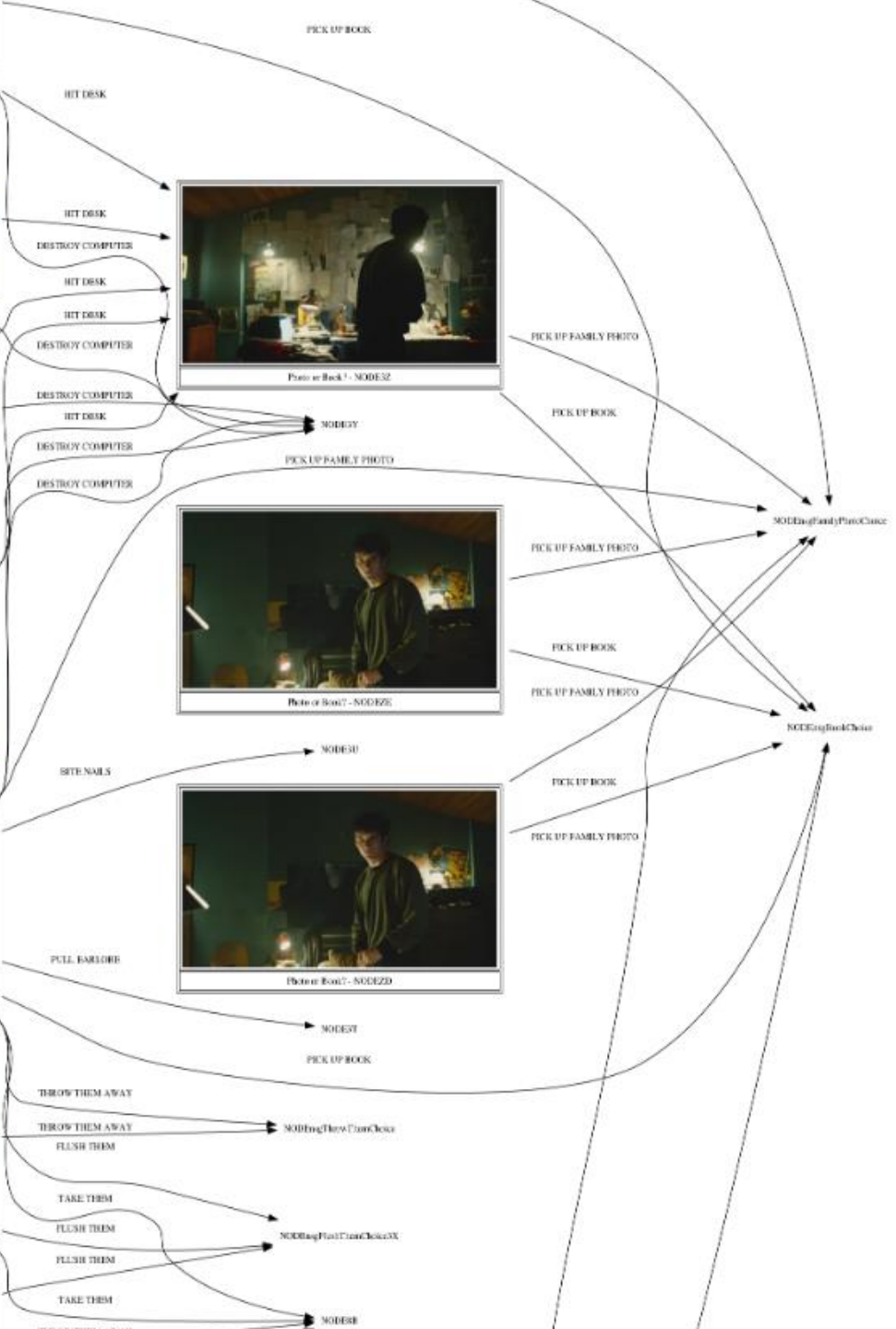


SHOUT AT DAD

THROW TEA OVER COMPUTER

© Netflix

Bandersnatch (Black Mirror) sur Netflix (28 décembre 2018)

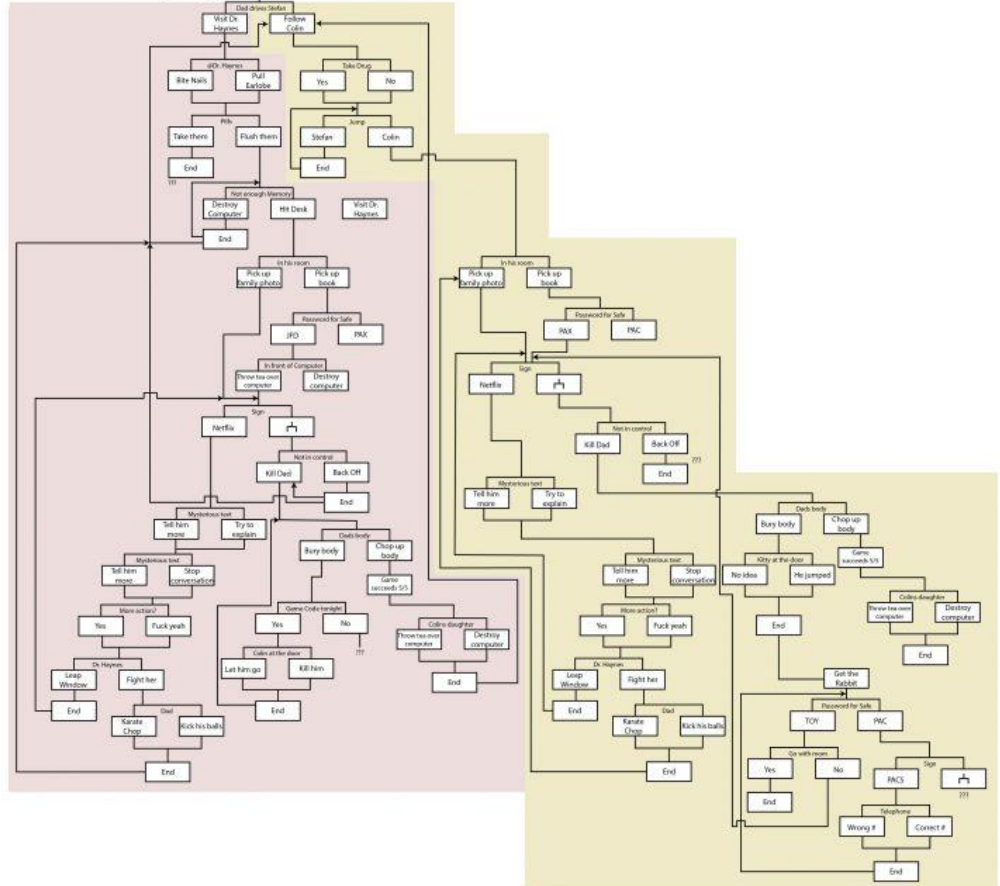
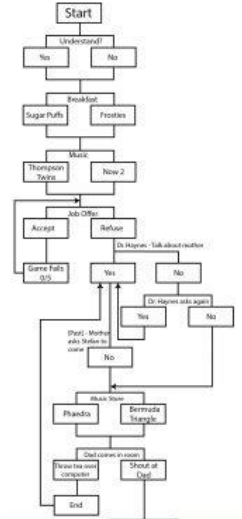


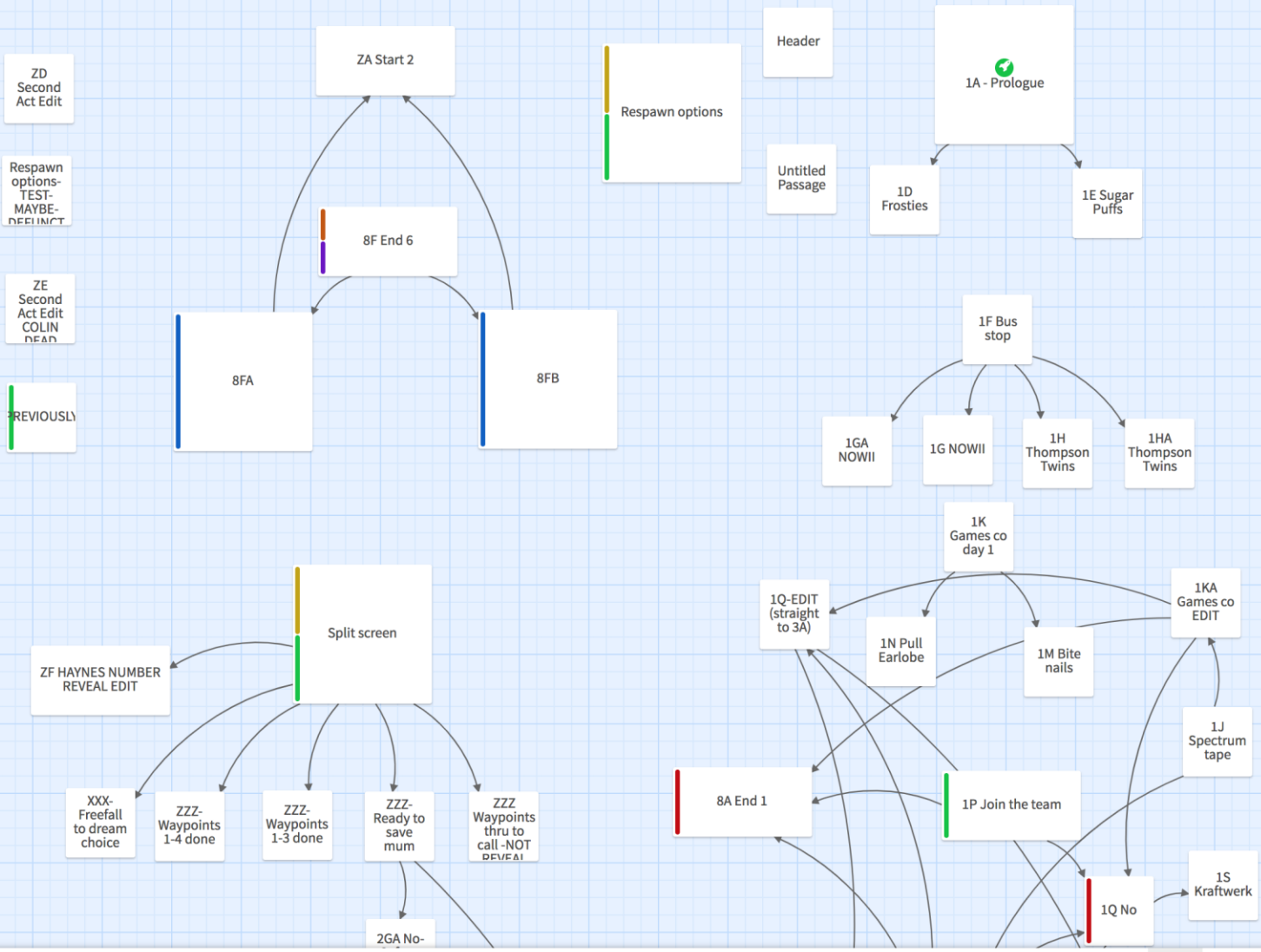


Black Mirror Bandersnatch Endings

CH

Guide





Scénario de *Bandersnatch* conçu sur Twine : <http://twinery.org/>

Écriture interactive et multimédia



- **Association de différents médias** sur un même support numérique
- **Interactivité**
programmation informatique des interventions matérielles de l'utilisateur et, par suite, des réponses de l'ordinateur
- **Hypernavigation**
structure linéaire => structure hypertextuelle ou hypermédia
(la technologie hypertexte consiste en nœuds d'informations reliés par des liens)

Ces trois composantes sont étroitement dépendantes du **support** numérique.

Le support



- Théorie du support (Goody, Stiegler, Bachimont)
 - Toute connaissance n'existe que si elle est inscrite sur un support.
 - Ce support a une structure qui lui permet d'enregistrer et de restituer; le support est donc d'emblée une mémoire.
 - Les propriétés du support conditionnent, modifient la signification de ce qui est inscrit sur le support.
Sans pour autant la déterminer, le support matériel participe à la constitution du sens.

Les « raisons » du support



- **raison orale** : support phonique de la parole et support charnel ou corporel de la mémoire
- **raison graphique** : support graphique d'inscription
La technique de l'écriture permet l'apparition de nouvelles catégories intellectuelles (ex. : le tableau)
Jack Goody, *La Raison graphique*, 1979.
Ex : <http://aswemay.fr/co/000011.html>
- **raison computationnelle** : support dynamique ou calculatoire de l'ordinateur
Bruno Bachimont, *Le sens de la technique : le numérique et le calcul*, 2010.
- Les 3 rationalités (catégories conceptuelles, modes de pensée) coexistent et se re-configurent mutuellement.

Le numérique



- une **étape supplémentaire** de l'histoire des technologies intellectuelles, son importance découlant simplement du fait que c'est celle que nous vivons ?
- une **mutation profonde de nos savoirs**, inscrivant le numérique à la suite des mutations liées à l'écriture ou l'imprimerie ?
- une **mutation de la cognition humaine** et de ses conditions de possibilités ?

Le numérique



- Au départ réalité technique du numérique : renvoie au codage, binaire, permettant de rendre manipulable des contenus
=> contenu transférable sur différents supports
- A présent réalité à la fois technique et culturelle (Doueihi, 2011)
- Les 3 âges de l'informatique : informatique scientifique (calculs), informatique de gestion (procédures), informatique des contenus
(=> numérique)
- Le numérique est notre nouveau *milieu* (entre et autour) d'écriture et de lecture

Le numérique



- Le **numérique** se manifeste principalement par **l'ubiquité** et la **calculabilité** qu'il confère aux enregistrements qu'il manipule.
- **Ubiquité :**
on peut accéder à la même information en différents temps et différents lieux.
- **Calculabilité :**
Les informations numériques sont par construction calculables : l'accès à l'information numérique n'est jamais direct, mais repose sur la médiation du calcul.

Le support numérique



- **Support calculatoire**
le calcul détermine ce que nous comprenons, les possibilités selon lesquelles les formes apparaissent sur l'écran pour faire signe et sens
- **Support dynamique** dans la mesure où l'inscription peut être manipulée
Le numérique, c'est du **manipulable**.

Rafaël Rozendaal, art numérique visuel
<https://www.newrafael.com/websites/> (2001-2020)
<http://www.fataltotheflesh.com/> (2004)

Jörg Piringer, poésie sonore :
[Piringer iPad](#) (2010)

Saharan (2022) : <https://oimo.io/works> - <https://oimo.io/works/water3d/>

- Ce n'est plus seulement le support, mais le contenu lui-même qui est manipulable, dans la mesure où le contenu est calculable.

Les enjeux du numérique



- Le support a pour seules limites celles de la calculabilité ; comment mobiliser ces possibilités ?
- Comment coupler ces possibilités technologiques à des traitements signifiants et pertinents ?

Problématique



- Ce sont non seulement :
 - les **supports** (passage du papier au numérique),
 - les **modes de diffusion** (internet),
 - mais **l'écriture même**, qui dans sa forme et son fond, est bouleversée.
- Dans quelle mesure le support numérique et multimédia peut-il permettre l'émergence de nouvelles formes d'écriture ?

Questions



- Qu'est-ce qu'être un **auteur** et un **lecteur** sur un tel support ?
- Comment co-créer avec de l'**IA** (chatGPT, Midjourney, ElevenLabs...) ?
- Comment écrire pour ce support en exploitant pleinement sa **dimension multimédia** ?
- Que devient le **récit** sur un support numérique?
Quels seront les **modes de narration** de demain ?
Peut-on concilier narrativité (prendre le lecteur *par la main*) et interactivité (*donner la main* au lecteur) ?

Défi TSH : raconter un avenir désirable

<https://moodle.utc.fr/course/index.php?categoryid=113>

<https://communication-responsable.ademe.fr/lemergence-de-nouveaux-recits>

Concevoir et réaliser un projet interactif et multimédia



- Concevoir **et** réaliser ...
=> aspects théoriques et pratiques
comprendre pour faire, faire pour comprendre
- un **projet** ...
=> adopter une méthodologie de conduite de projet
- **interactif et multimédia**
=> Web, smartphones, tablettes, installation ...

Galerie des projets : <https://moodle.utc.fr/mod/data/view.php?id=75642>

Outils de communication de ce semestre



- Moodle : <https://moodle.utc.fr/course/view.php?id=2041>
- Mattermost : <https://team.picasoft.net/si28-a24>

Modalités d'évaluation



- Exposé
- Commentaire d'exemple hebdomadaire
- Projet : rapport + réalisation + soutenance