Écriture interactive et multimédia

Introduction



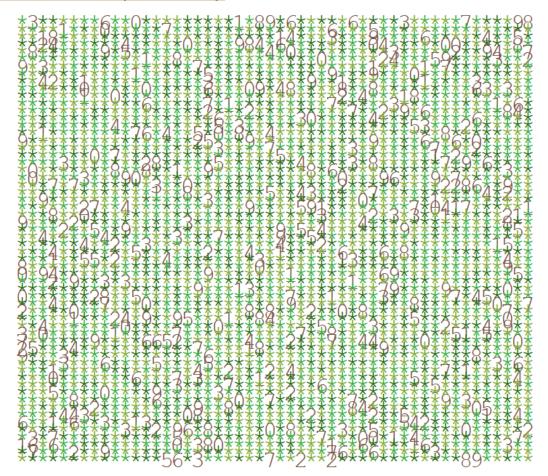
• Flying puppet de Nicolas Clauss (2001):

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



Amazon de Eugenio Tisselli (2018):
 http://motorhueso.net/amazon/



http://motorhueso.net/amazon/

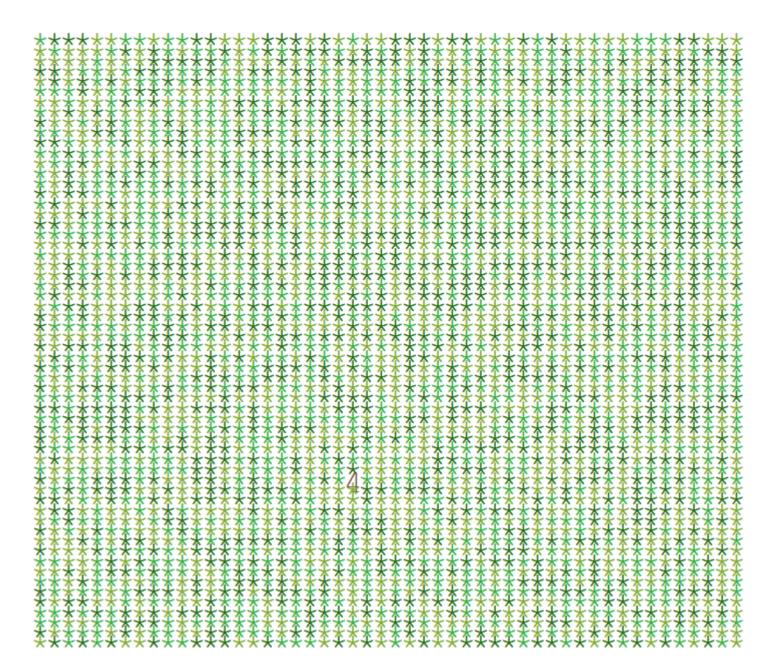
copy the following code, paste it on a plain text editor, save it as "amazon.html", double click the file so that it shows on your browser, and watch capitalocene unfold...

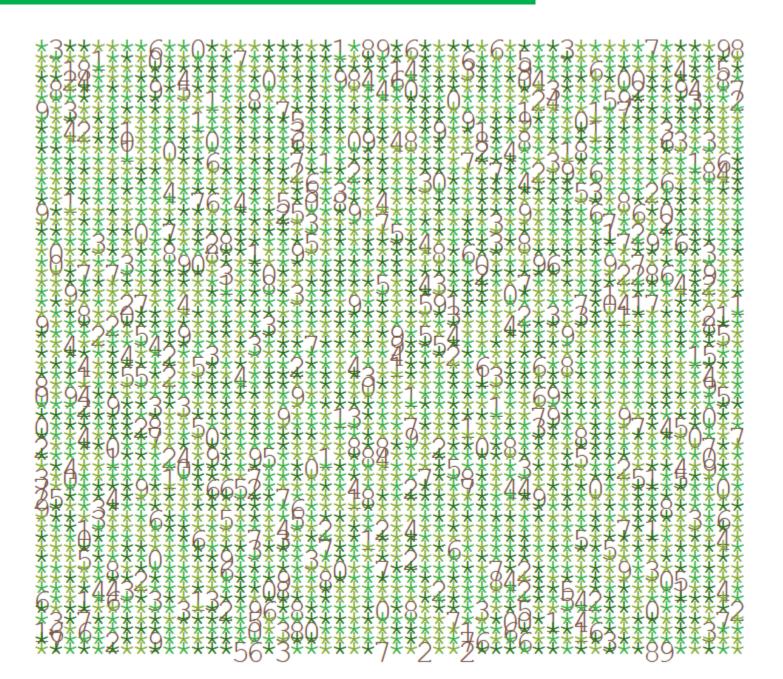
```
<!doctype html><head><meta charset="utf-8"><title>amazon</title>
<style>body{margin:0;overflow:hidden;}#x{text-align:center;padding-
top:30px;}.p{line-height:0.3;display:block;}.q{font-size:2em;font-
family:"Courier";letter-spacing:-5px;}</style></head><body><div id="x"></div>
<script>var s=5e3;var 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>
```

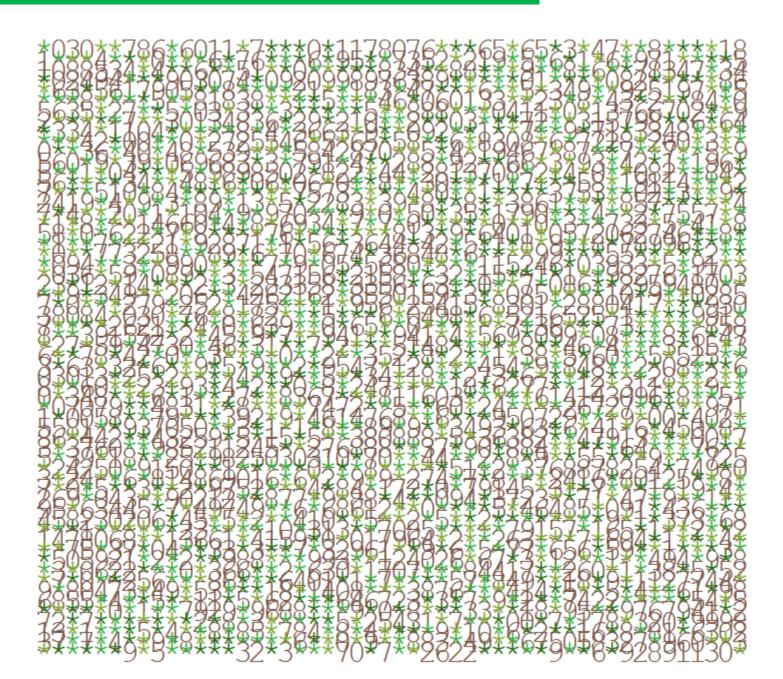
length: 873 bytes

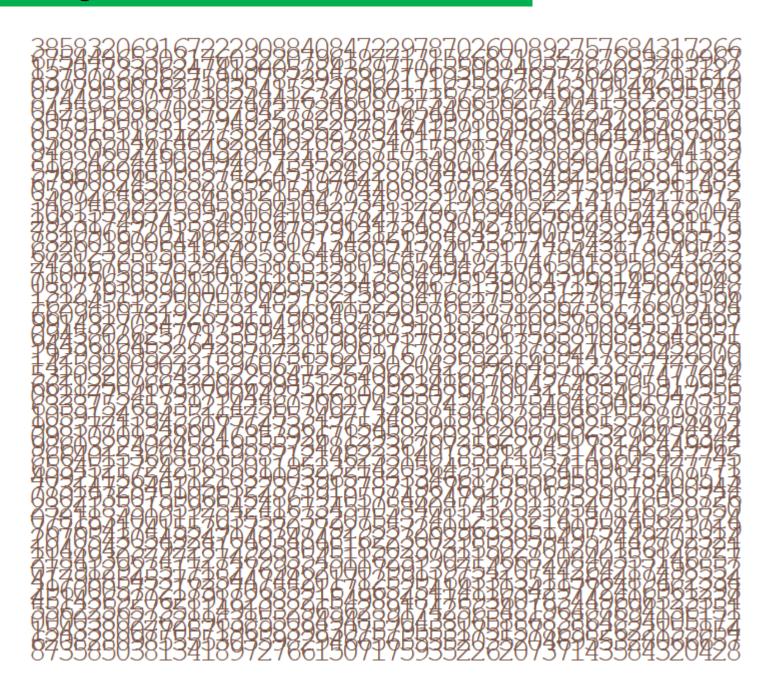
what is destroying the forest? it is the capitalist algorithm, executed by <u>fascist war-men/machines</u>. delete the algorithm from bodies and minds, smash the killer machines!

code is the <u>vector</u> 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

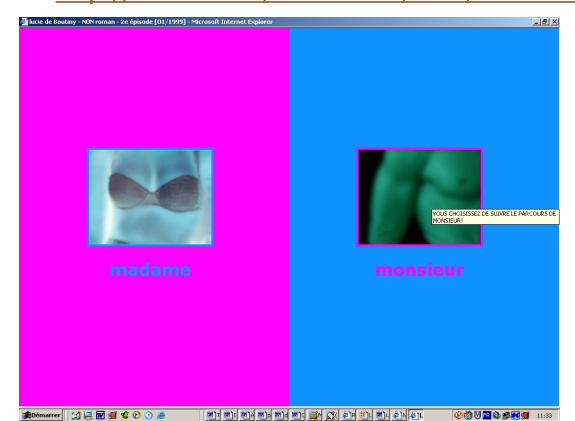




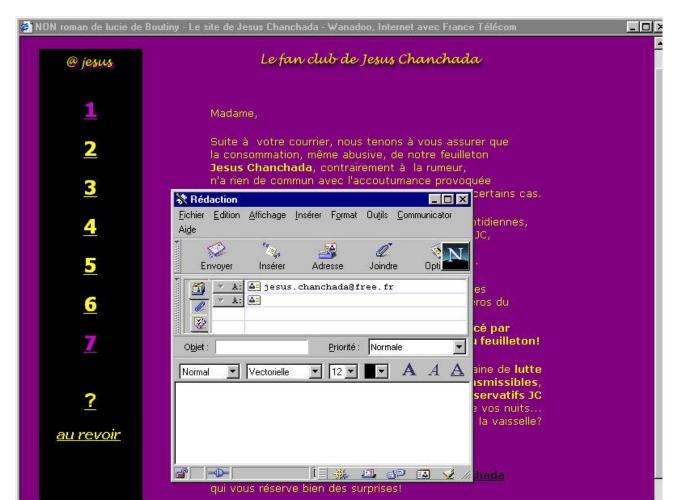




NON-roman de Lucie de Boutiny (1997-2000):
 http://synesthesie.com/boutiny
 (plus accessible, seulement via la Wayback Machine, p.e. le 18/01/2006)
 Capture vidéo: http://www.utc.fr/~bouchard/SI28/Non-Roman.mp4



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



 The Boat de Nam Le et Matt Huynch (2016) http://www.sbs.com.au/theboat/

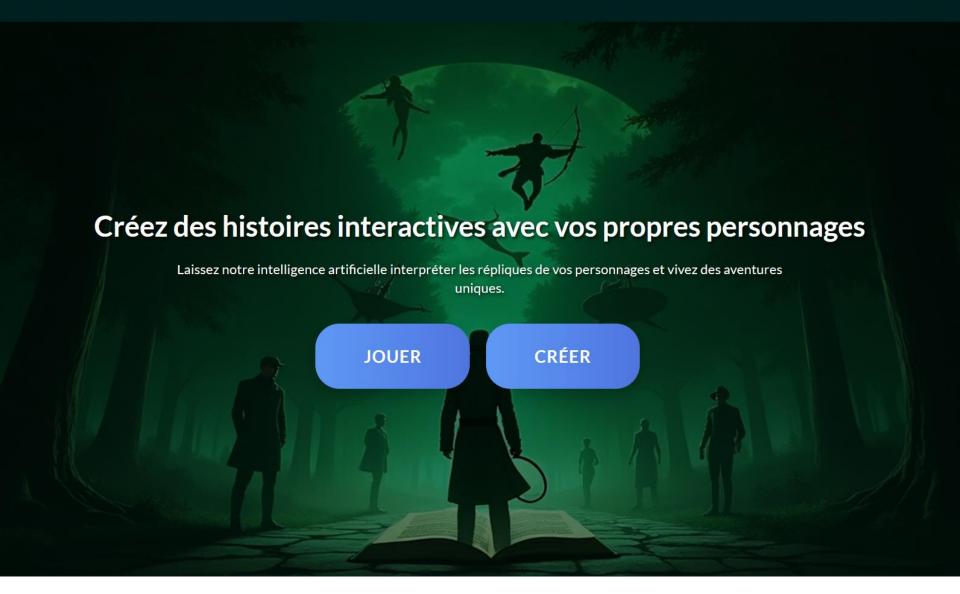




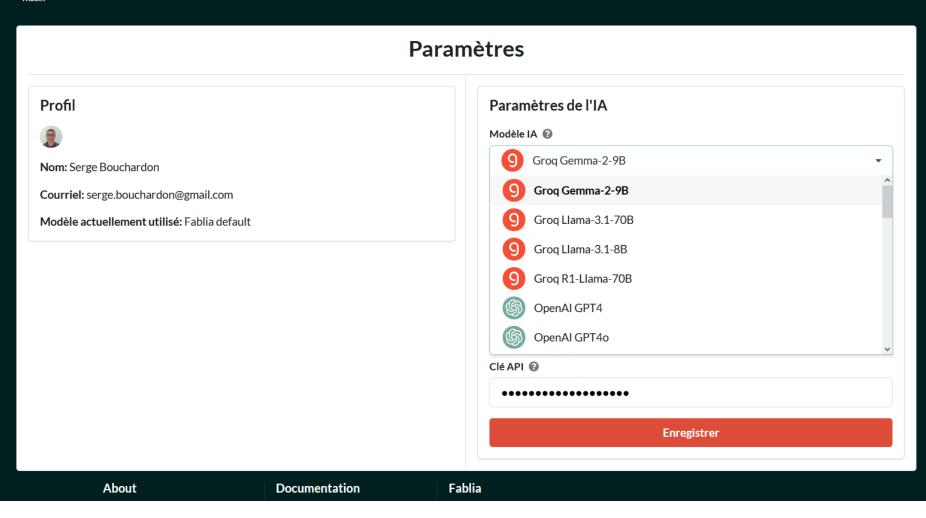








FABLIA, https://fablia.fr/ (2025) Simon Biffe, Marin Luet et Paul Wacquet



FABLIA, https://fablia.fr/ (2025)

an online storytelling platform that allows users to interact with characters embodied by LLMs, within a predefined narrative framework

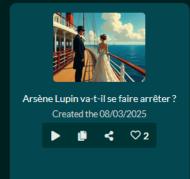




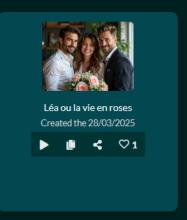


Recommanded by Fablia



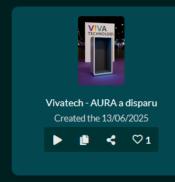






All Stories







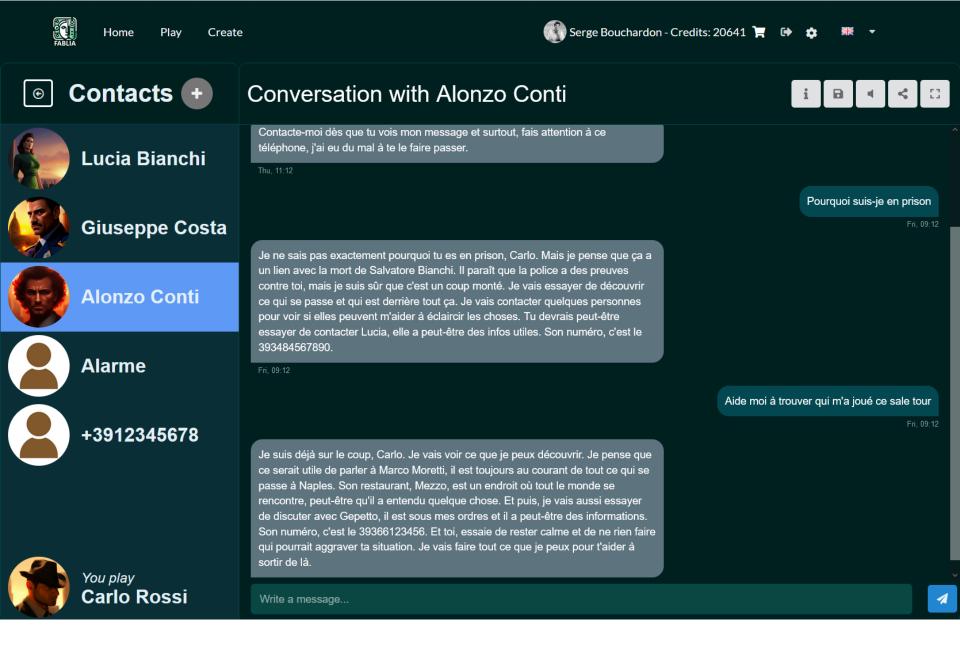


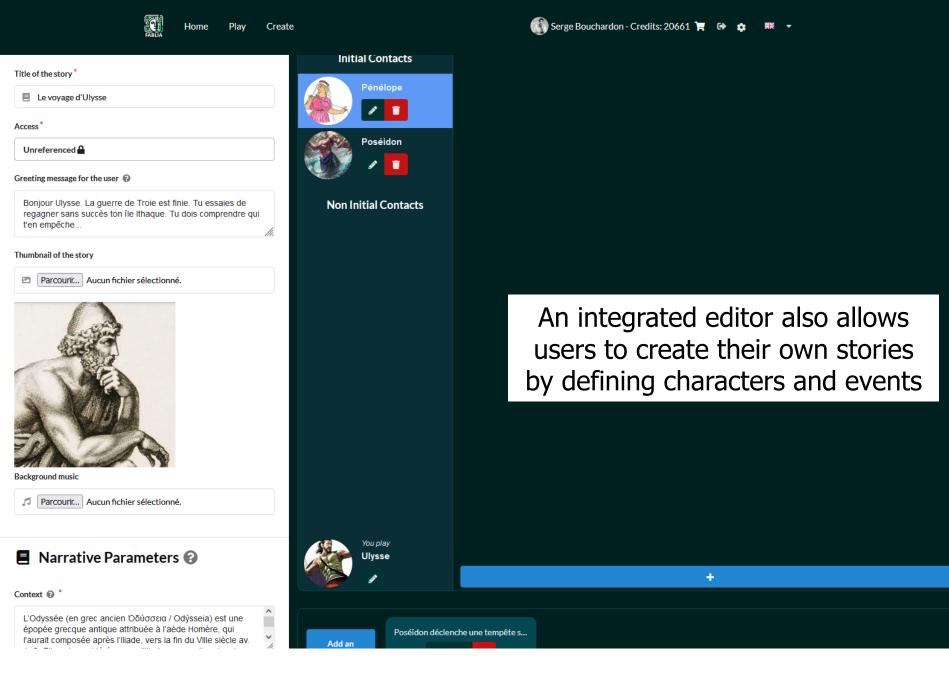










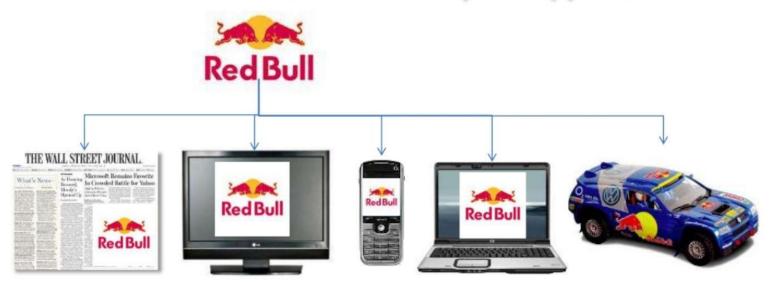


Multimédia?

- 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

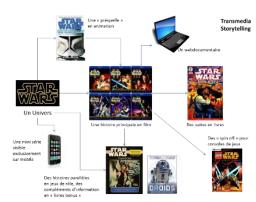
Marketing transmédia

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

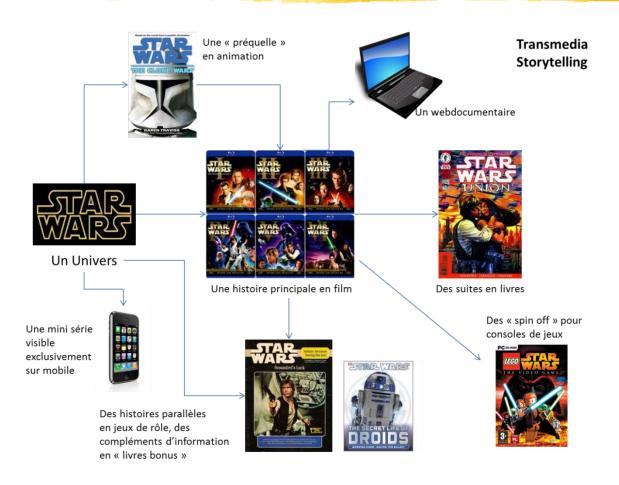
- accès sur mobile à un horaire de cinéma après avoir scanné un QR code sur l'affiche du film
- reconnaissance audio (grâce à Shazam) d'un spot publicitaire TV qui donne accès à un site web spécifique
- => repose largement sur toutes les techniques qui permettent de faire le pont entre le numérique et 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 sup

association sur un **même support numérique** de textes, images, séquences audio, séquences vidéo (médias ou modes d'expression, formes sémiotiques)

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

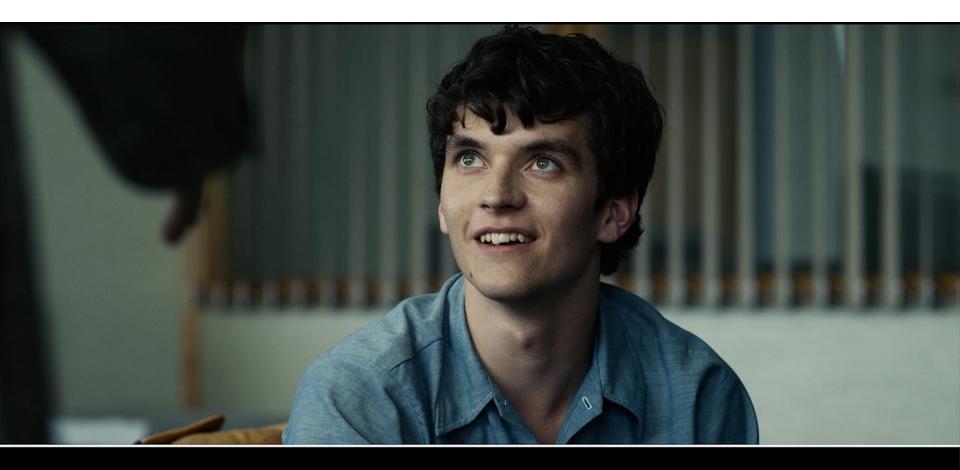
multimodal et polysensoriel (plusieurs modalités sensorielles)

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)



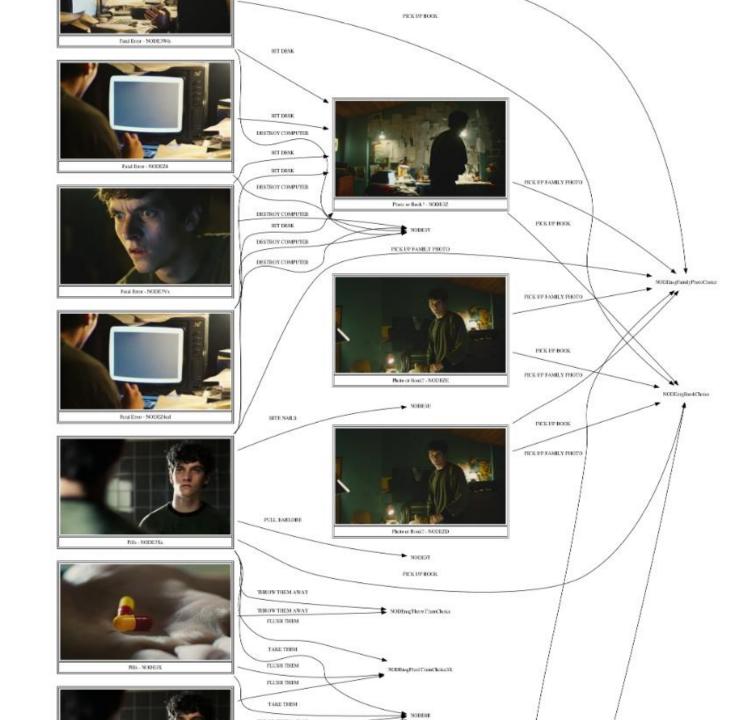
SHOUT AT DAD

THROW TEA OVER COMPUTER

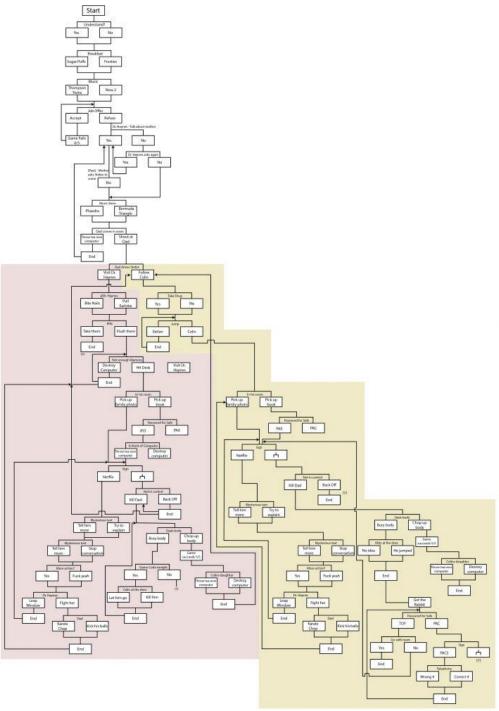
© Netflix

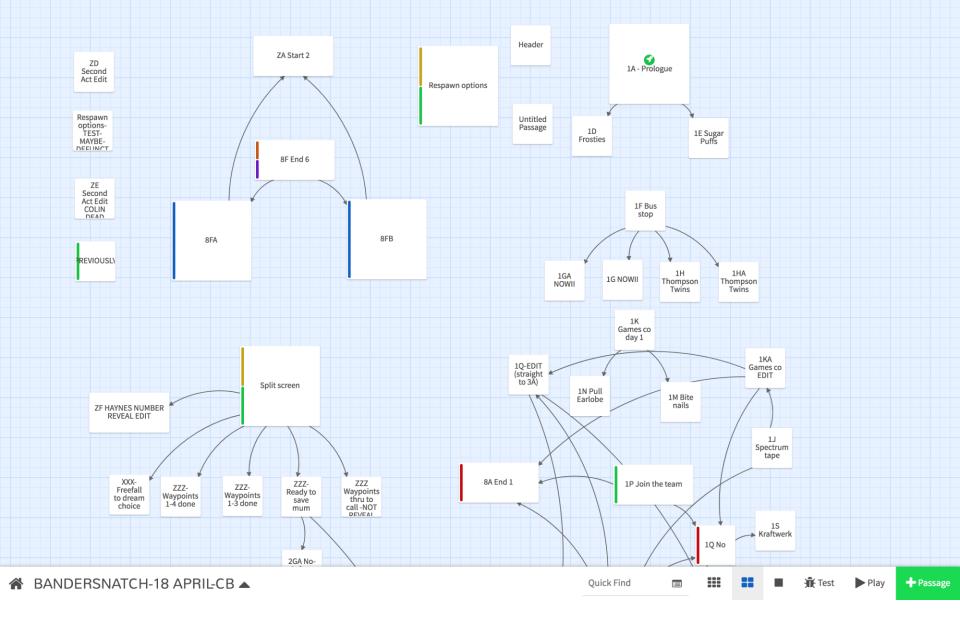
Bandersnatch (Black Mirror) sur Netflix (28 décembre 2018)











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, XR/VR/AR, 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-a25

Modalités d'évaluation

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