

Titre : L'interview 1/

Thématiques : philosophie, nouvelles technologies, surveillance

Objectif : Mettre en image un court interview où le journaliste belge, Quentin Noirfalisse, pose à la philosophe des médias, Antoinette Rouvroy, la question suivante :

Quentin Noirfalisse : Quel intérêt pourrait avoir un pouvoir totalitaire à tenter d'espionner ce que ses citoyens voient de leurs propres yeux ?

Antoinette Rouvroy : « Cette possibilité hypothétique conférerait au pouvoir « totalitaire » (encore faut-il s'entendre sur la définition qu'on en donne) une vision « multi-dimensionnelle », un accès et, potentiellement, une maîtrise du « plurivers » composé de la multitude de points-de-vue singuliers. Cette « vision » multi-facette m'évoque spontanément celle des mouches capables de percevoir tout ce qui se passe « derrière leur dos » et de réagir avec une promptitude extrême à tout type de menace ou d'opportunité. Un gouvernement dès-lors insaisissable - comme les mouches, si difficiles à attraper à la main - qui aurait ainsi la possibilité d'intégrer les points-de-vues de la multitude serait certainement plus capable que n'importe quel autre de savoir non seulement ce que chaque « citoyen » est capable, en temps réel, de percevoir, mais aussi d'identifier très exactement tout ce qui échappe au champ de vision de chaque individu, en temps réel. Ce « savoir » des angles morts (savoir ce que l'autre ne sait pas, savoir localiser pour autrui ses zones d'imperceptibilité) confère un avantage stratégique inouï. »

Description : Dans cette interface, on entendra la réponse d'Antoinette Rouvroy. La question du journaliste doit figurer dans l'espace virtuel. Le reste est à créer, à imaginer.

Challenge :

Créer un univers graphique qui fait écho aux propos de la philosophe, qui incarne ses paroles.

Mots clés :

mouche, surveillance, plurivers (mondes multiples, parallèles...), multi-facette, pouvoir, angle-mort, anticipation, mouvement décomposé, perception du temps ralenti de la mouche > slow motion science fiction....

Contraintes :

- la question doit être visible tout le long (mais peut être déformée....)
- rester simple et économe en poids.
- Durée de la création = temps de l'interview

Titre : L'interview 2/

Thématiques : philosophie, nouvelles technologies, surveillance

Objectif : Donner vie à un court interview où le journaliste belge, Quentin Noirfalisse, pose une question à la philosophe des médias, Antoinette Rouvroy.

Quentin Noirfalisse : A ton avis, s'il était possible pour un pouvoir de surveiller directement à partir de l'oeil de quelqu'un, de mettre un capteur dans son iris, quel usage serait-il tenté d'en faire ?

Antoinette Rouvroy : Dans un contexte hyper-technologique d'interconnexion de tout (internet des objets, intelligence ambiante, « autonomic computing », réalité augmentée, etc.), la captation en temps réel des champs de vision des individus permettrait d'y adapter l'environnement, en temps réel aussi, de manière à contrôler totalement l'expérience des individus afin d'éviter qu'ils soient exposés à tout type de stimuli susceptibles de générer des réactions sub-optimales du point-de-vue du pouvoir. Il ne s'agirait plus seulement d'adapter les offres de consommation au « profil » individuel, ni d'« améliorer l'expérience de l'utilisateur », mais de façonner, pour chacun, un monde hyper-individualisé, c'est-à-dire parfaitement adapté à sa forme de vie, à son mode d'existence, et donc, de fabriquer, pour chaque individu pris isolément, un univers subjectivement parfait, dans lequel il évoluerait sans envie d'en changer, sans jalousie à l'égard des autres puisqu'il lui serait devenu impossible de comparer son expérience singulière à celle des autres (il n'existerait plus aucune expérience « commune »). Ce ne serait plus « le » meilleur des mondes, mais l'hyper-fragmentation du monde en parties, ou « monades » individuelles et la disparition de tout monde commun.

Description : Dans cette interface, on entendra la réponse d'Antoinette Rouvroy. La question du journaliste doit figurer dans l'espace virtuel. Le reste est à créer, à imaginer.

Challenge : Créer un univers graphique qui fait écho aux propos de la philosophe, qui incarne ses paroles.

Mots clés : monde idéal, subjectivité, avatar, bulles, transformation, casques VR, science fiction, multiplication, imagination...

Contraintes :

- la question du journaliste doit être visible
- rester simple et économe en poids.
- Durée de la création = maxi 3 minutes, c'est à dire le temps de l'interview

Titre : Bliss / Félicité

Thématiques : Windows, reconstitution graphique, paysage, animation

Description : Recréation en 360° de l'image de Bliss Windows, un ciel bleu avec quelques nuages et une colline verdoyante. Ajout d'éléments animés autour de la Corée du Nord.

Challenge : L'image Bliss est vue le nombre de vente du logiciel Windows une des images les plus vues au monde. Pourtant, on ne la connaît qu'en 2D. Comment la faire exister en 360° ?

La Corée du Nord a tout d'abord utilisé le système Windows sur ses ordinateurs jusqu'à créer son propre OS afin de mieux protéger ses installations. Comment les éléments ajoutés pourraient-ils mettre en scène de façon humoristique les enjeux politiques du contrôle de la maîtrise informatique ?

Contraintes :

- il faut que l'image en format 2D « Bliss » apparaisse dans le paysage (par exemple dans un ordinateur ou autre)

Mots clé : décalage, humour, univers faussement naïf, surveillance, pelouse, jeu, soldats, ciel bleu...

Documentation :

Windows / Red Star :

Red Star OS (coréen : 붉은별, Pulgunbyol) est un système d'exploitation nord-coréen basé sur le noyau Linux. Il est développé depuis 2002 par le Korea Computer Center. Avant son développement, les ordinateurs nord-coréens étaient équipés des versions anglaises de Microsoft Windows¹. La version 2.0 de Red Star OS est sortie courant 2010. Le système d'exploitation n'est maintenant disponible qu'en langue coréenne, dans sa variante nord-coréenne quant à la terminologie et à l'orthographe².

L'interface graphique est fondée sur l'environnement de bureau KDE 3. Une version modifiée du navigateur Web Mozilla Firefox, renommée *Naenara* (« Mon Pays »), permet d'accéder au portail nord-coréen du même nom. Parmi les autres logiciels disponibles figurent un éditeur de texte, un client mail, des lecteurs audio et vidéo, ainsi que des jeux vidéo.^[réf. souhaitée]

La version 2.0 de Red Star OS utilisait un environnement de bureau KDE3 avec des éléments graphiques qui imitaient très précisément ceux de Microsoft Windows 7. Depuis la version 3.0 de Red Star OS, l'interface graphique imite désormais celle du système OS X de Apple. L'actuel dirigeant Nord-Coréen Kim Jong-un aurait été vu sur une photographie avec un iMac sur son bureau (bien que la façon dont il a obtenu l'ordinateur est inconnue) ce qui pourrait possiblement indiquer une connexion avec cette refonte graphique de Red OS 3.0^{3,4}.

Salut c'est cool chanson : <https://www.youtube.com/watch?v=5aZoLumSPyg>

Titre : Nucléaire féérique

Thématiques : nucléaire, armement, féerie

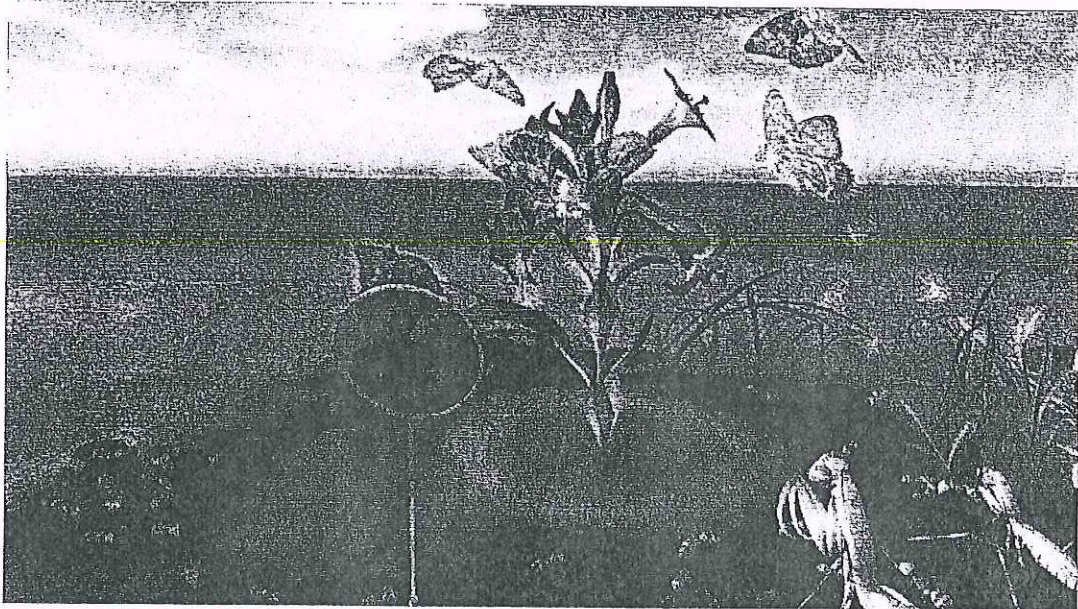
Description : Création d'un paysage féérique intégrant une explosion nucléaire ou/et des éléments d'armement ballistique nord coréen (de préférence).

Mots clé : explosion, féerie, inquiétante étrangeté...

Documentation:

Actualité nord coréenne :

<https://www.youtube.com/watch?v=kaq998-j3U>



Univers graphique figurant une explosion nucléaire en forme de fleurs dans une baie quelque part dans le monde.

Titre : Un jour d'un carnet de voyage partagé

Thématiques : boîte à pensées, boîte à souvenirs, compte rendu animé

Objectifs : Créer une interface qui rende compte de l'atelier que nous partageons au fur et à mesure de son déroulement. Mettre en scène les questions qui se posent par rapport aux propositions (qu'elles soient techniques, philosophiques, esthétiques...), ce à quoi nous pensons, ce qui se dit, les problèmes rencontrés... Ce groupe devra avoir les oreilles qui trainent dans les autres groupes, avoir lu toutes les propositions. Il pourra intégrer des éléments créés par les autres groupes dans l'interface ou en créer à partir de ce qui l'inspire dans les autres groupes.

Challenge :

Rendre visible une expérience en cours. Lui trouver une forme agréable. Trouver comment le porteur de casque accède aux contenus. Créer un espace ludique qui fixe les idées dans le temps et où des informations pourraient être consultées à nouveau. Mémoire du groupe pour le groupe en 360°.

N.B : Je partage ces journées et vous ai écrit ces propositions de travail dans le cadre de mon voyage virtuel. Vous faites parties durant ces deux jours de mon voyage virtuel. Cette proposition est à la fois une journée de mon voyage et une journée de votre formation. Cette interface a pour but de fixer cela.

Contraintes :

- Intégrer au moins 1 élément 2D (photo, texte, capture d'écran) dans l'interface.
- Favoriser la graphie (phrases ou questions écrites dans l'espace)
- Etre bienveillant avec les autres lorsqu'on parle de leur expérience ou d'eux.
- Trouver la meilleure façon de présenter les contenus.

Mots clé : graphie, typographie, compte rendu, éléments 2D dans un espace 3D, souvenir, thématiques, notes à conserver, idées, logique d'organisation des informations...

Comment lier les idées les unes aux autres, annotations