ASSIGNMENT – “THEN” Felipe Dangond

*Project Proposal*

<https://github.com/FelipeDangond/Cart360/tree/master/ASSIGNMENTS/ASSIGNMENT_THEN>

// CART 360 - TANGIBLE MEDIA & PHYSICAL COMPUTING

// AUTUMN 2018

Il est souvent difficile de s’aider sois même et de maintenir un équilibre émotionnel au quotidien. L’intangibilité de nos sentiments fait de ceux-ci des sujet d’études difficiles à palper et examiner. Cependant, il est crucial pour une bonne santé mentale et un bien-être de prendre le temps d’examiner notre humeur quotidiennement afin d’en comprendre les différentes causes. Ce projet vise à personnifier nos humeurs quotidiennes et nos sentiments par l’entremis dans un objet tangible anthropomorphique. Cet « poupée » contient un cœur qui s’alourdit et grossit après lui avoir confiée nos chagrins et nos colères puis se vide après l’avoir réconforté en lui confiant nos joies et plaisirs. La personnification de nos pensés et nos émotions permet ainsi d’avoir une représentation physique du temps passé à réfléchir sur les causes de nos chagrins, de nos peines, de nos joies et nos plaisirs. À travers des confessions ritualistes quotidiennes à ça « poupée », le participant chercheras à garder le cœur de celle-ci ni trop gros, ni trop vide. Le participant devra quotidiennement faire part à sa poupée des émotions et des évènements négatifs de sa journée en les écrivant sur un papier qu’il brulera devant celle-ci. La fumée produite par le papier brulé se traduit par un jet d’air proportionnel qui gonfle le cœur (un ballon) de la poupée. Le participant doit ainsi vider le cœur de celle-ci en lui confiant ses plaisirs et bonheurs de sa journée. Munit d’un capteur de pression qui active un microphone, le participant doit tenir la main de l’objet et lui confier ses plaisirs de la journée, provoquant ainsi un dégonflement partiel du cœur. Ce projet vise développer une saine habitude quotidienne d’introspection et permet au participant de voir une représentation tangible et charismatique de son progrès.

* <https://daylio.webflow.io/>

Plusieurs applications visent à développer des bonnes habitudes de vie quotidiennes, « Daylio » est une application qui permet de quantifier et visualiser son humeur au quotidien. Elle permet de recenser les différentes émotions que l’ont eu a chaque jour et permet aussi d’inscrire les différentes activités que l’ont fait. Cette application à comme but de développer des habitudes de vie et de voir son progrès par rapport au différentes activités que l’ont fait.

* Mood Lamp project by Vittorio Cuculo,

Ce projet de Vittorio Cuculo permet de faire un lien entre notre état émotionnel et un objet inanimé (dans se cas ci une lampe). En effet, l’interaction humain et machine se fait par l’entremis d’une reconnaissance faciale qui détecte notre humeur puis la traduit à une teinte de couleur émise par une lampe. L’environnement (normalement passif par rapport a nous) réagit à notre communication non-verbale et génère ainsi une interaction expressive. Tout comme mon projet, ce pont entre nos émotions et les objets de notre environnement permet une certain conscientisation face à notre humeur au quotidien.

Mon projet se distingue de ces différents projets parce qu’il permet d’avoir un attachement réel pour un objet tangible tout en maintenant créant ainsi une connexion plus forte envers l’amélioration de sois et la prise de conscience de nos sentiments. L’aspect anthropomorphique de la poupée vient renforcer se lien entre l’objet et le participant. À la différence du Mood Lamp project (Vittorio Cuculo), la poupée et l’interaction active sous forme de rituel engage le participant de manière plus intrusive et solide ce qui conséquemment engage le participant davantage à se conscientiser par rapport à ses émotions. Un second aspect qui distingue mon projet est la connexion sensorielle du participant et de l’objet. En effet, contrairement aux applications qui vise a suivre les humeurs quotidiennes, cet objet requiert du participant un engagement pluri-sensoriel. Le participant doit notamment toucher l’objet, bruler du papier, sentir la fumée et percevoir les réactions de la poupée face a ce qu’il lui transmet.