

La bibliothèque de Babel est une nouvelle connue écrite par Jorge Luis Borges en 1991. Cette dite bibliothèque imagée contiendrait l'ENTIERETÉ des livres possiblement écrivables par l'humanité. L'idée d'une bibliothèque "finale" est forte et finalement bien plus proche de la réalité que nous l'imaginons.

Présentation

L'objectif du projet est de recréer à la sauce d'une interface futuristique/digital hud aesthetic, une représentation de la librairie de babel. Le site LibraryofBabel est le candidat principal pour l'opération, accompagné d'une api sous forme de module python faite par Victor Cortez . Le but serait donc de designer un visualisateur qui donne vie à tout le procédé d'aller chercher le texte donné à l'étagère/étage/compartiment respectifs.

LibraryofBabel: <https://libraryofbabel.info>

Victor Cortez API: <https://github.com/victor-cortez/Library-of-Babel-Python-API>

Comme dans la nouvelle, le site libraryofbabel est répertorié à l'aide de plusieurs indicateurs, tel que l'Hex, le wall, le shelf, le volume, la page et la position. Grâce à ces indicateurs, je pourrai orchestrer une navigation à travers la librairie pour effectuer la recherche du texte entré par l'utilisateur; celle-ci étant bien évidemment différente pour tout string entré, puisque dans différents ouvrages.

Le but serait de mettre en valeur l'esthétique technique/du système en soit de la librairie de babel digitale.

En addition, le message que je souhaite passer fait un parallèle entre une idée abstraite d'une bibliothèque infinie et l'informatique qui au final permet de ne pas être loin d'atteindre un tel but. Je souhaite mettre l'emphasis pour l'utilisateur sur le fait que l'idée qui lui est venue, peu importe abstraite ou insolite qu'elle soit, a déjà été abruptement écrite par une machine avec 50 fois moins d'efforts.

Les paramètres influençant le procédé vont donc comme suit:

- Texte de l'interacteur
 - o Hex de la librairie
 - o Shelf contenant le block
 - o Étagère contenant le block
 - o Volume du block
 - o Page du block
- Longueur du texte

UX

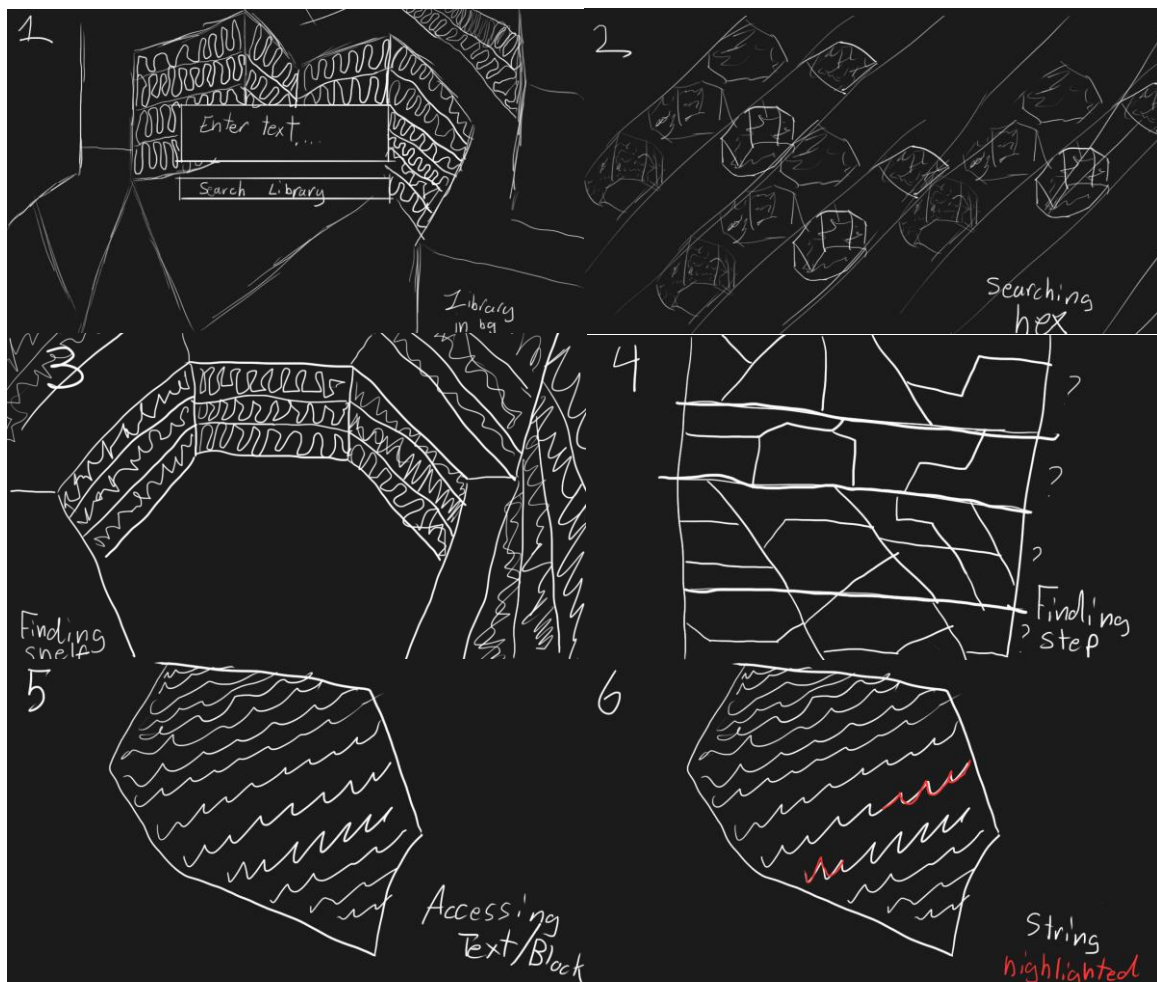
Le procédé d'interaction imaginé va comme suit:

- L'utilisateur est invité à entrer un texte sur l'interface de navigation.
- Le texte est entré et soumis, dépendamment de sa longueur, la navigation à travers la DB commence avec une certaine variation.
- La navigation continue en se fiant aux indicateurs.
- La navigation se termine à la bonne page du livre qui contient le texte de l'utilisateur surligné.

Maquettes:

Voici des mockups pour illustrer mes propos. Toute l'esthétique reste abstraite puisque le résultat final découlera de plusieurs explorations.

Tout cela est une séquence, qui une fois enclenchée par l'utilisateur, s'exécute jusqu'à être terminée



Esthétique

L'esthétique visée est contenue dans une apparence futuriste, à la manière d'un répertoire de base de données plutôt que d'une librairie physique, mais avec un style d'architecture rappelant les caractéristiques d'une bibliothèque (Sens propre de wall, shelf, volume, page maintenu).

Idéalement, l'interface de navigation est en 3D, ou du moins en donne l'illusion. L'inspiration comme mentionné plus haut viendra principalement d'interface futuristes un peu éclatées



Images d'interface tirées de Ghost in the Shell et Neon Genesis Evangelion

Le HUD doit illustrer une base de données qui donne l'impression de l'infini et de la grandeur pour insister sur toutes les possibilités écrites dans ses blocks. La base de données ne peut évidemment pas être rendu à l'infini en tout temps, donc je dois trouver une façon de donner l'illusion de parcourir l'infini, du moins pendant quelques instants durant la navigation.

Couleurs:

Pour ce qui est des teintes, je pense me diriger vers une palette bleutée monochrome, à l'instar des systèmes vectoriels comme la Vectrex. Je risque possiblement de rajouter un peu de glowing et de scanlines pour accentuer l'apparence interface sci-fi. À quelques exceptions près, comme le surlignage du texte ou l'effet variant selon la longueur du texte, les couleurs seront peut-être vers le rouge ou blanc.



Envisagés:

Background – Effet de particules ou “Core” en action. Mes deux options (toutes deux axées sur le progrès de la navigation) sont soit un nuage de particules ou un objet à l’allure d’un core, pour tenter d’illustrer la machine qui travaille durant la recherche.

Inspirations:

FACES PAR IREGULAR: Esthétique technique



Faces est une œuvre qui détecte les visages des gens entrant dans le champ et qui ajoute leur visage à une base de données pour qu'une IA vienne la mixer au reste des autres visages. Cette œuvre vient rejoindre le projet vis-à-vis d'une importance accordée à la beauté du système en lui-même.

NEON GENESIS EVANGELION ET GHOST IN THE SHELL: Esthétique d'interface - Précisions

-Hideaki Anno

-Mamoru Oshii



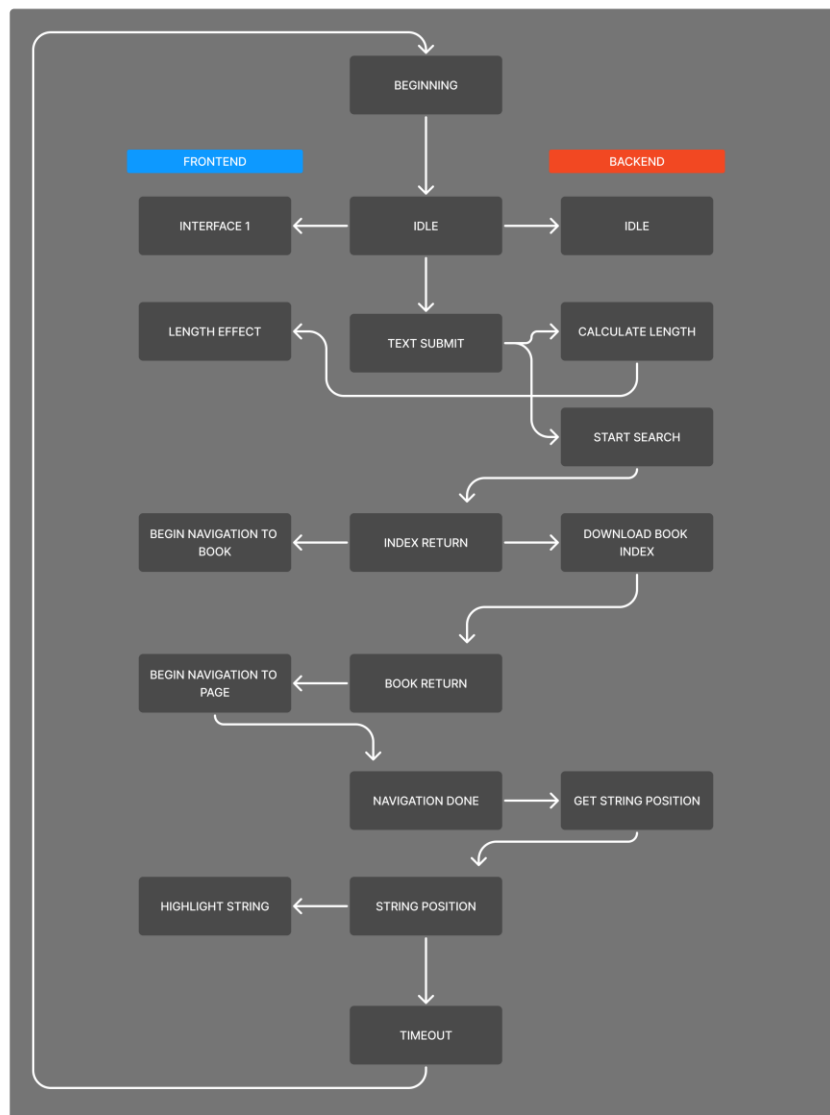
Ces deux titres sont des séries/films animés de science-fiction que j'affectionne dans l'optique de ce projet pour l'esthétique de leurs interfaces informatiques.

LIBRARY OF BABEL (Site): Corpus



Le site fut déployé en 2015 par Jonathan Basil, un codeur originaire de New York. Il s'agit d'une représentation de la librairie de babel tel qu'illustrée dans la nouvelle originale. La librairie n'existe pas pour de vrai, mais simule plutôt la recherche et la classification. Je m'inspire de cette œuvre pour son aspect technique original, que je vais tenter de mettre beaucoup plus de l'avant avec ce projet.

Schéma de programmation:



L'interface 1 étant l'interface de départ, lorsque tout est prêt pour recevoir un texte.

Moyens Techniques:

TouchDesigner

Python (BabelLib and string manipulation)

Possible moyens techniques pour la visualisation de la librairie en soit:

Grid?

Fractals (Impression d'infini)

Blend des éléments custom (?)

Possible défis techniques en vue:

Jeu de perspective/Navigation - Utiliser la caméra geo? Jeu de perspective en jouant avec la grosseur des éléments? Je devrai faire quelques expériences pour déterminer si j'exécute réellement les mouvements de navigation ou si la grosseur des éléments donneront l'illusion du déplacement.

Temps de téléchargement du livre – Possiblement déjà réglé puisque la recherche se fait en deux étapes. En premier lieu, la recherche trouve les indicateurs nécessaires au téléchargement, ce qui donne le temps à la navigation de s'exécuter pendant le téléchargement du livre. Chaque livre fait la même taille, ce qui permet d'avoir un approximatif à peu près stable du temps de téléchargement qui maintiendrait un délai suffisant pour la fluidité du procédé.

Ajustements de l'API - L'api ne remplit présentement pas entièrement les fonctions dont j'ai besoin pour procéder. Il faudra faire quelques ajustements pour que la recherche puisse ensuite être utilisée à des fins d'arguments pour le téléchargement du livre. Ne devrait pas être un défi majeur.

UI- Le UI se divise en 3 états distinct: Idle, NavigationCooking, NavigationDone. Il me faut des transitions fluides entre ces trois états cycliques. Je prévois pour l'instant utiliser l'opacité d'un container, mais peut-être que cela s'avèrera plus complexe. La facilité de compréhension du concept n'est pas à négliger.

Message- "Le message que je souhaite passer fait un parallèle entre une idée abstraite d'une bibliothèque infinie et l'informatique qui au final permet de ne pas être loin d'atteindre un tel but. Je souhaite mettre l'emphasis pour l'utilisateur sur le fait que l'idée qui lui est venue, peu importe abstraite ou insolite qu'elle soit, a déjà été abruptement écrite par une machine avec 50 fois moins d'efforts. La façon efficace de véhiculer ce message est encore à développer." Je pourrais inclure des messages fournis par le HUD soit sous forme de logs ou juste en extra.

Calendrier:

- 17 Nov – Avoir fini l'ajustement de l'api, commencer les animations de navigations
- 23 Nov – Avoir fini la manipulation de string (search, download, find in book, highlight)
- 23 Nov – 12 Dec – Animations navigations (Le plus demandant)

Étapes facilement fragmentées qui laissent la partie plus créative à la fin pour s'assurer d'un système fonctionnel AVANT TOUT

Biblio

FACES by Iregular (2023, July 12): <https://iregular.io/work/faces/>

'Neon Genesis Evangelion'. Wikipedia, 12 Nov. 2023. Wikipedia, https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Neon_Genesis_Evangelion&oldid=1184742520.

'Ghost in the Shell'. Wikipédia, 19 Mar. 2023. Wikipedia, https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Ghost_in_the_Shell&oldid=202431476.

LibraryofBabel: <https://libraryofbabel.info>

'The Library of Babel (Website)'. Wikipedia, 25 Oct. 2023. Wikipedia, [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=The_Library_of_Babel_\(website\)&oldid=1181776300](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=The_Library_of_Babel_(website)&oldid=1181776300).