

Objet 01 : Lunette de vue



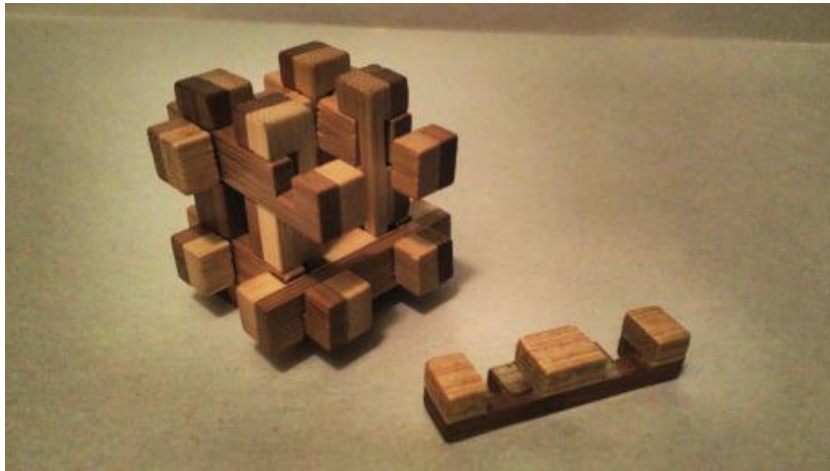
La monture est faite à partie d'acétate de cellulose, soit une matière plastique, en plus d'inclure deux verres correcteurs et deux charnières en métal. Les charnières de métal connectent les branches au cerclage (qui lui-même maintient les verres correcteurs). Dans ce cas précis, cette monture possède des lentilles divergentes, pour corriger ma myopie. Chaque lentille optique a un diamètre de 47 mm par 42,9 mm, les branches de la monture ont une longueur de 145 mm, tandis que la longueur du pont est de 19 mm¹. Cette lunette de vue affiche une couleur de cerclage écaille de tortue bleutée, tandis que les branches ont une couleur écaille de tortue bronze et brun.

Outre les qualités matérielles, cet objet possède des affordances perceptibles; Cette monture me permet de corriger ma vision. Elle peut se tenir sur mon nez et mes oreilles, et est capable de se tenir lorsque posé sur une surface plate. La monture peut être rangée facilement étant donnée sa petite taille. D'une autre part, certaines connexions immatérielles, perceptible uniquement à l'utilisateur premier, peuvent être associées à cet objet. En effet, Cette monture a été choisie avec l'aide de ma mère, créant ainsi un attachement sentimental et personnel à l'objet. Je préfère porter ces lunettes lorsque mes cernes sont trop apparents. De cette manière, l'objet remplit une fonction esthétique particulière, malgré le fait que celui-ci n'a pas été créé pour cela. Pour plusieurs, cet objet est commun. Celui-ci indique mon « handicap » visuel. Certains « utilisateurs » chercheront à essayer la monture, souvent pour connaître l'état de leur vision comparée à la mienne. D'autres y verront une qualité esthétique à l'objet. Habituellement, cet

¹ OV5318U : Monture Delray, mesures de la monture, Oliver Peoples, accédé le 17 septembre 2018.
<https://www.oliverpeoples.com/canada/00V5318U--1576>

objet résonne davantage avec les personnes qui eux-mêmes besoin de lunette de vue que les autres.

Objet 02 : Puzzle (Burr puzzle)



Ce puzzle en trois dimensions forme un cube, composé de douze morceaux symétriques qui s'entailent l'un dans l'autre. Ensemble, la forme globale de l'objet ressemble à un prisme carré. La forme globale de chaque pièce est irrégulière, bien qu'il soit possible de l'associer à un prisme à base carré. Chaque pièce mesure 4,45 cm de longueur en plus de posséder une base carrée de 0,95 cm de hauteur et de largeur. Chaque pièce est fabriquée à partir de bois, sur lequel du vernis semble avoir été appliqué. Deux tons, blond et foncé, sont perceptibles de la finition du bois. Au centre de la structure, un espace est formé par l'assemblage des pièces de bois.

C'est un objet récréationnel qui amène les utilisateurs à réfléchir quant aux solutions possibles pour assembler ou désassembler la structure. La forme globale du puzzle dépend du stade dans lequel il se trouve, soit complètement désassemblé, partiellement assemblé ou complètement assemblé. À cause de sa structure et de sa finition, il est possible reconnaître que l'objet possède des qualités esthétiques. Outre les connexions matérielles, c'est un objet qui a été acheté en compagnie d'une personne qui est importante à mes yeux. Ainsi, le puzzle a une valeur sentimentale plus importante que sa valeur utilitaire. De plus, j'apprécie particulièrement les propriétés tactiles de l'objet qui le rend agréable à manipuler. Ce puzzle est un objet inusité qui tend à intriguer en plus d'avoir la possibilité d'engager la conversation avec autrui. Les utilisateurs ont tendance à être stimulés par le défi et la curiosité de comprendre la solution du puzzle.

Objet 03 : Bol



Le type de céramique utilisée pour la création de ce bol est de la porcelaine. L'intégrité de la structure de l'objet se tient en un seul morceau. Celui-ci est constitué d'un cône tronqué droit ayant pour dimensions une hauteur de 7,3 cm, un diamètre de 11,43 cm pour la grande base, et un diamètre de 7,3 cm pour la petite base. Visuellement, la partie supérieure du bol a une teinte blanchâtre. C'est d'ailleurs sur cette partie qu'il se trouve des impressions florales bleues encre de chine, en plus d'y trouver des petits cercles rouges en relief. L'intérieur du bol ainsi que le « pied » du bol ont tous les deux la même teinte que la partie supérieure. La partie inférieure du bol est de couleur cyan. À l'endos du bol se trouve un logo ainsi qu'un mot, « Fauteux ». Le matériel est fragile; Une partie du rebord a été brisée puis fissurée, en plus de manqué un morceau.

La forme et la structure de l'objet sont les premiers indicatifs de ses affordances. Comme tel, c'est un objet assez commun pour qu'une majorité des utilisateurs reconnait son utilité et son utilisation. Ainsi, un bol peut se tenir sur une surface plate, peut être tenu, peut contenir des éléments (à l'état liquide et solide) accessibles par la grande base du cône tronqué. C'est un objet à la fois utilitaire et décoratif qui a pour fonction première de contenir; Cette fonction est possible puisque ce récipient possède un espace vide. Outre les connexions matérielles, cet objet m'a été offert, il y a donc une valeur sentimentale à prendre en considération. Aussi, c'est un bol fabriqué à la main par une artisane montréalaise. Par ces matériaux et de ces procédés utilisés lors de sa fabrication, un bol en porcelaine est le résultat une riche histoire de céramique. Pour l'ensemble de ces raisons, ce bol en particulier se distingue du reste des autres vaisselles qui sont en ma possession.

Exemples de switches

Suivant ma lecture de la partie 2 du livre Enchanted Objects : Design, Human Desire, and the Internet of Things de David Rose, j'ai tenté de concevoir un objet imaginaire à partir du bol de porcelaine. Rose illustre ses concepts avec plusieurs exemples tirés des romans fantastiques de J.K Rowling. Un de ses exemples est la « remembrall », une balle qui indique à l'utilisateur un oubli quelconque en affichant une fumée rouge. L'objet possède l'une des qualités des désirs fondamentaux et universels, l'omniscience, soit le désir d'acquérir davantage de savoirs. J'ai tenté de concevoir un objet enchanté suivant ces principes. Ainsi, j'en suis venue à l'idée d'un bol magique qui ne se vide jamais; Peu importe le nombre de bouchée prise, le bol ne se videra jamais (que le contenant ait toujours du contenu). Ainsi, cet objet magique répond au désir de longévité, voire d'immortalité. C'est un objet enchanté qui peut se prouver utile pour l'utilisateur – ne jamais manquer de nourriture. La question reste, comment faire un interrupteur pouvant recréer cette impression de contenu perpétuel? Ma compréhension de ce qu'est un interrupteur se résume à un circuit possédant deux états, un passif et un actif, dans lequel un élément est activé (dans l'état actif) puis désactivé (dans l'état passif). Ainsi, l'utilisateur est amené à interagir avec l'interrupteur pour obtenir l'état désiré.

De ce fait, l'ensemble des mes concepts sont caractérisés par leurs états. Lorsque les utilisateurs interagissent avec les bols, il y aura un effet particulier. De plus, j'ai tenté d'inclure des personnalités aux bols. Les personnalités se mêlent aux interactions pour mieux transmettre leurs désirs. Certains sont plus capricieux que d'autres. Par exemple, le bol hurlant (figure 1) se veut rappeler les bambins qui hurlent lorsqu'ils ont faim. J'ai tenté d'inclure des désirs de sécurité et de longévité pour les bols, tandis que pour les utilisateurs, j'ai préféré opter pour des désirs d'omniscience (de savoir). Ces derniers sont mieux au courant de l'état des bols par un signalement vocal, un peu à la manière de la « remembrall ». Lorsque j'ai étudié les objets, l'un des points communs étaient que l'ensemble avait une valeur sentimentale particulière. Ainsi, en offrant des personnalités avec des interrupteurs, ces objets tenteront de se « connecter sentimentalement » avec les utilisateurs.

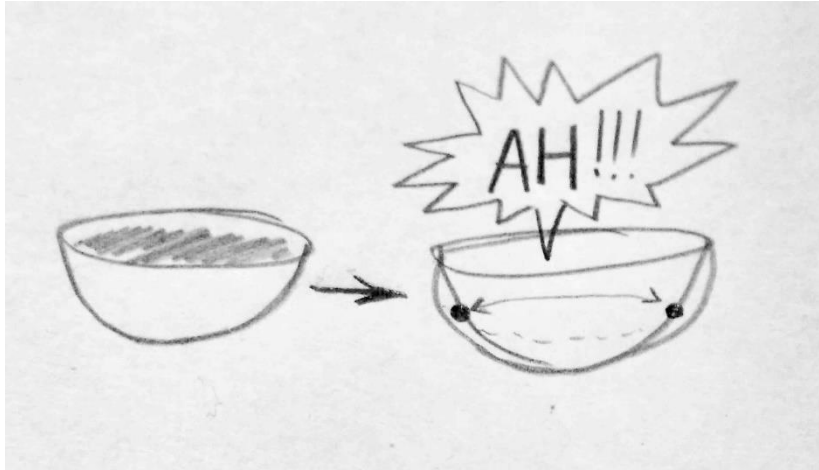


Figure 1 : Bol qui hurle lorsqu'il est vide.



Figure 2: Bol qui ne veut pas être touché.

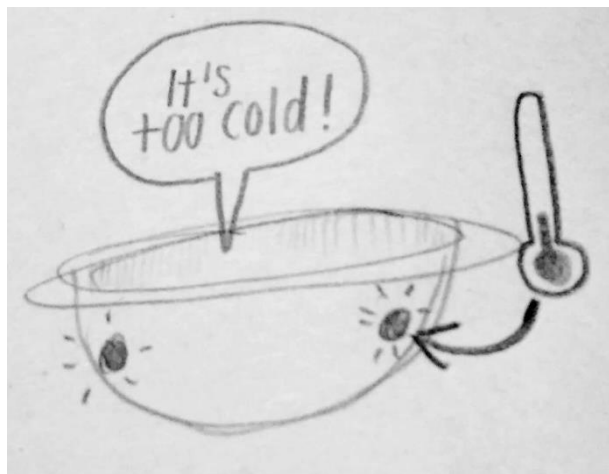


Figure 3: Bol qui a des préférences de température pour le contenu.

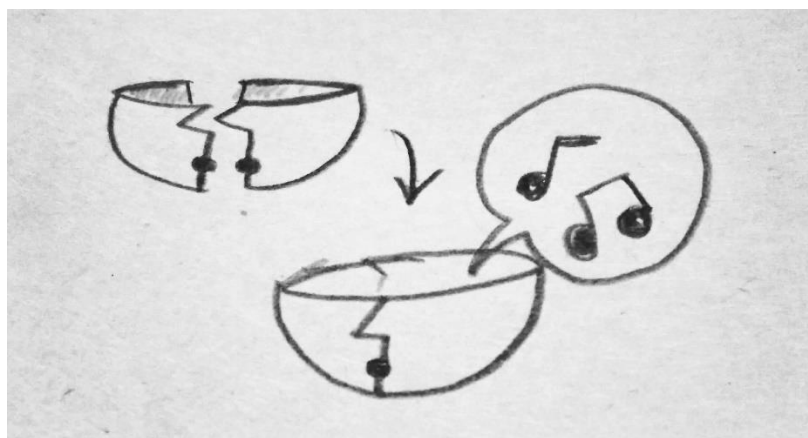



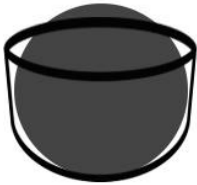



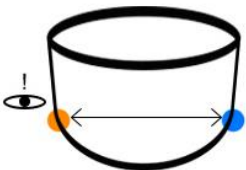



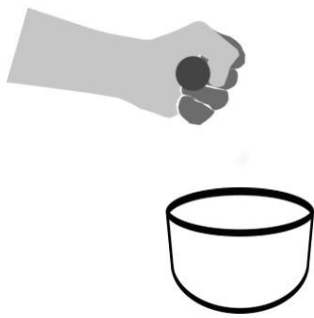
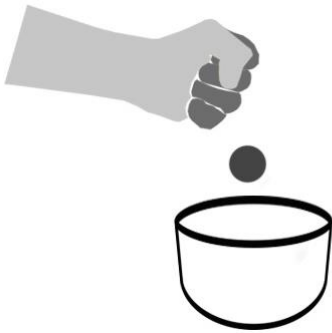

Figure 4: Bol fragmenté qui chante et/ ou émet un son heureux lorsque les pièces sont réunies.

STORYBOARD : Bol hurlant

Scène : 1.1	Scène : 1.2	Scène : 1.3
		
Scène initiale : Bol et son contenant. L'utilisateur est indiqué par une main (en ton de gris) tenant un ustensil (une fourchette).	L'utilisateur penche son ustensil (fourchette) pour prendre le contenant du bol.	L'utilisateur prend une bouchée du contenant du bol.

Scène : 2.1	Scène : 2.2	Scène : 2.3	Scène : 2.4
			
Le bol est initialement plein (de son contenu)	Le contenu du bol diminue graduellement.		Le bol est vide.

Scène : 3.1	Scène : 3.2
	
Deux infrarouge phototransistors (IR Receiver) sont représentés par les cercles orange et bleu. Ils sont capables de se percevoir dès le moment où le bol est vide.	Le bol hurle.

Scène : 4.1	Scène : 4.2	Scène : 4.3
		
L'utilisateur tient un composant à mettre dans le bol. Le bol continue à hurler.	L'utilisateur met le composant à l'intérieur du bol. Le bol continue à hurler.	Le composant devient le nouveau contenu du bol et bloque les infrarouges phototransistors. Le bol cesse de hurler.

Bibliographie :

Rose, David. Enchanted Objects : Design, Human Desire, and the Internet of Things. New York, NY : Scribner, 2014. PDF.