

Synthétiser des documents RT1 S2

Après lecture du corpus suivant vous répondrez aux questions suivantes :

- Quel serait le titre que vous donneriez à ce groupement ? (2 points)
- Quelle est la problématique posée ? (3 points)

Puis,

- Vous proposerez un plan de synthèse non rédigé en deux ou trois parties (10 points)
- Vous rédigerez la conclusion (répondre à la problématique grâce au plan en 3/4 lignes et proposer une ouverture sur un sujet connexe en 2/3 lignes) 5 points

Document n°1

Timo Arnall est designer et conduit le projet Touch à l'Ecole d'architecture et de design d'Oslo. L'internet est une plateforme remarquable sur laquelle on peut faire beaucoup de choses, reconnaît-il. Mais il y a aussi des aspects négatifs... Pour Timo, ces aspects reposent surtout sur le fait que la plupart des interactions numériques se font dans un autre espace que l'espace physique : ils se font sur des écrans, séparés de nos existences physiques. Il nous faut changer cela, explique le designer. L'internet des objets c'est comment participer à des environnements, sans être nécessairement devant un écran. Les interfaces sans écrans sont intéressantes, car elles s'adressent à nous autrement.

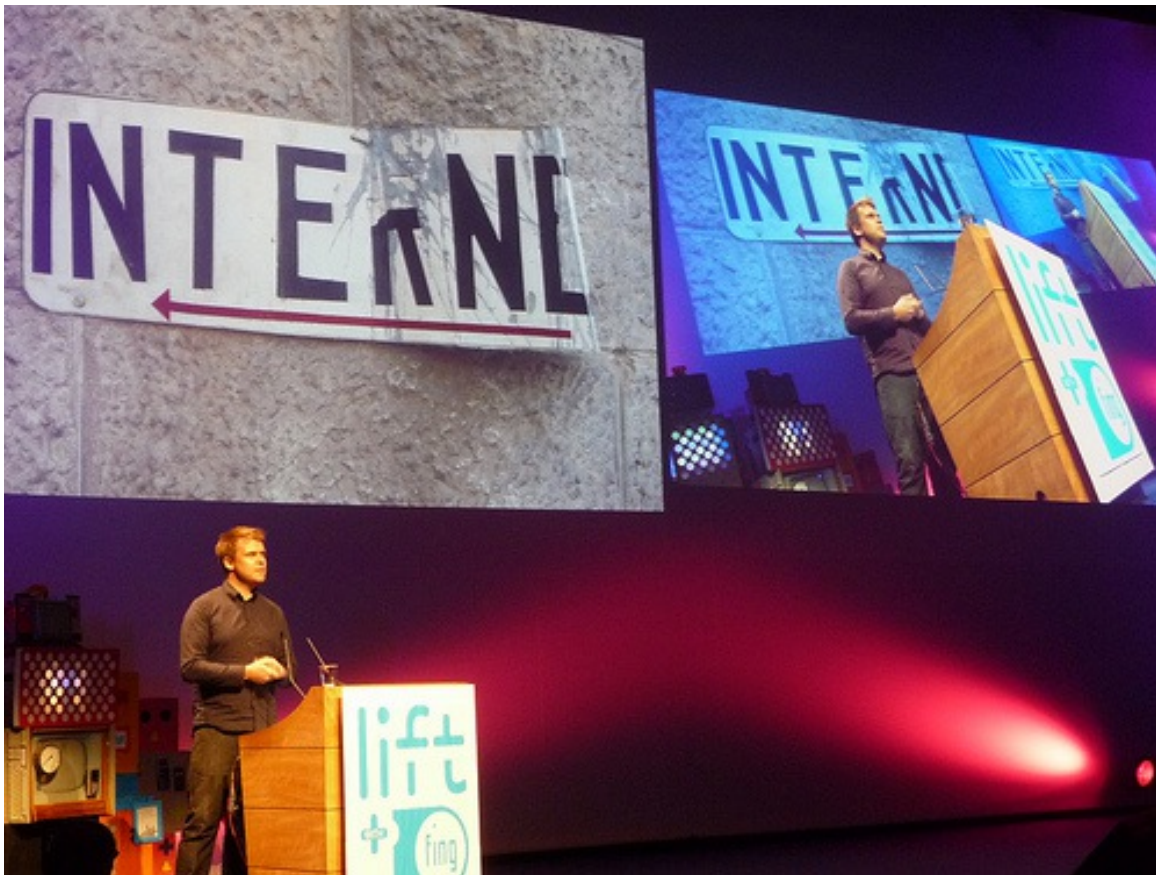


Image : Timo Arnall sur la scène de Lift à Marseille par Fabien Girardin.

L'internet des objets n'est pas l'internet de demain. Il est déjà là. On compte plus de 2 milliards de puces RFID en activité dans le monde, rappelle Timo Arnall ([voir la vidéo de sa présentation](#)). Il faut donc regarder comment cet internet est conçu, comment il s'intègre à des espaces culturels différents, comment il génère déjà des interactions. "Les technologies deviennent socialement intéressantes, quand elles deviennent technologiquement ennuyeuses". Et pour Timo Arnall, l'important repose sur des interactions tangibles. Et d'évoquer de nombreux projets de son laboratoire comme Bowl ce capteur de puce en bois avec lequel les enfants peuvent interagir via

leurs jouets quotidiens équipés de puces ou Sniff – mis au point avec Sara Johansson – , cet adorable chien en peluche doté d’un capteur dans le nez. Un compagnon tangible, un doudou qui renifle les objets qui l’entourent, et vibre pour donner un retour tactile aux enfants et les accompagner dans le processus de découverte de leur quotidien, de leur environnement de manière ludique.

Les étiquettes intelligentes permettent de créer des expériences physiques. Nos interactions avec les objets deviennent de plus en plus physiques comme le montre notamment l’évolution des consoles de jeux, ou cette boussole qui vibre dès que vous regardez le Nord, qui vous rend conscient du sens dans lequel vous vous orientez dans une ville. Ces nouvelles interfaces, périphériques, nous apportent des informations supplémentaires sans nécessiter de notre part forcément un important engagement (cognitif).

De nombreux produits conçus pour l’internet des objets deviennent inutiles sans connectivité, comme le Watson, cet outil de mesure de nos dépenses énergétiques. La radio BBC Olinda, mime l’internet par sa modularité, vous permettant d’écouter ce qu’écoutent vos amis si vous y branchez le bon module... Ces exemples montrent comment un produit physique peut agir comme un miroir du fonctionnement du web où chaque objet irradie l’infrastructure qui le porte.

Ces objets permettent également de développer la visualisation, car ils produisent de nombreuses données, comme les cartes de transports et de paiement britanniques Oyster. L’important est d’avoir accès à ces données, comme on l’a sur le Nokia Sports Tracker, permettant aux gens équipés de certains téléphones Nokia de partager par géolocalisation, leurs itinéraires sportifs. Mais comment récupérer les données ? Comment les ramener à des interfaces tangibles, hybrides, organiques ?

Timo Arnall distingue 3 niveaux d’expérience de l’utilisateur : le niveau tangible et “*embarqué dans le corps*” (*embodied*) qui permet en fait de générer des données ; celui de la connexion et du partage et celui de la visualisation et de la réflexion qui permet d’acquérir une meilleure connaissance de l’environnement et des objets que nous utilisons. Ces trois boucles de rétroactions ont des temporalités différentes (immédiates, à court terme et à long terme), mais elles nous permettent de mieux comprendre et mieux concevoir le futur de l’internet des objets¹.

Article du site Internet Actu repris par Le Monde

http://www.lemonde.fr/technologies/article/2009/06/26/l-internet-des-objets-va-t-il-changer-la-nature-des-objets_1211801_651865.html#ens_id=1150782

Document n°2

Eric Gradman est un jeune californien artiste et inventeur, il a présenté en 2011 cette invention.

The Haptic Compass

Last night I built a *haptic compass*, also known as the *Clown Belt*. This is a belt which features twelve vibrating pager motors equally spaced around the perimeter of the belt. The control box uses a digital compass to determine which way is north, and continuously buzzes the appropriate motor. The effect is subtle but noticeable. I feel like I’ve been granted a strange new sense of direction. The belt has additional features : it can be connected via serial to my iPhone which

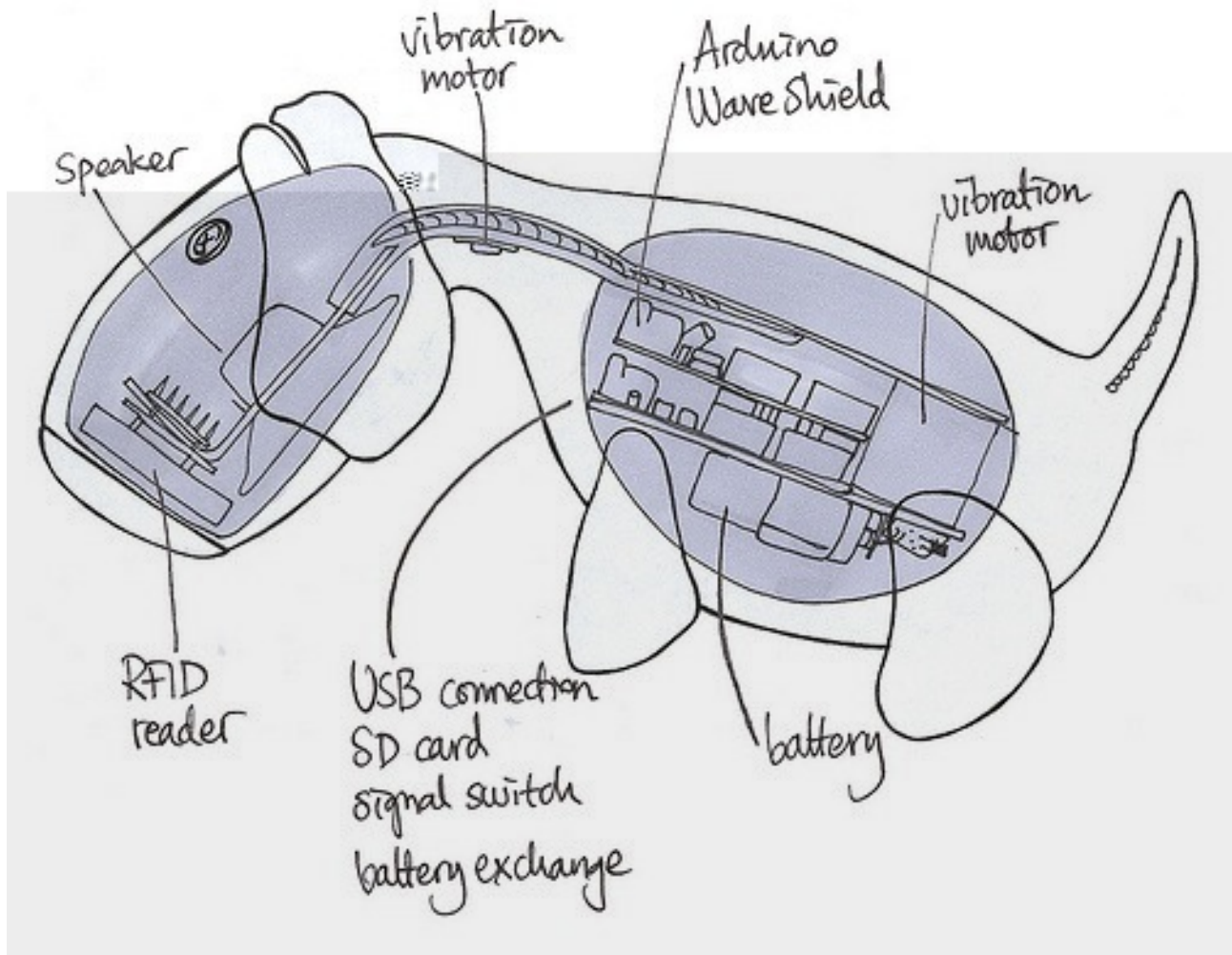


¹[Lift with Fing 09 : La vidéo de la présentation de Timo Arnall “Making Things Visible” from Lift Conference on Vimeo.](#)

delivers up a bearing to an arbitrary destination.

Son site : <http://www.gradman.com/inventionusa>

Document n°3 :



Sniff est un petit chien en peluche (2009), au moins pour l'aspect, qui intègre un système de reniflage de puces RFID, des haut parleurs, un système de vibration. Conçu pour les enfants ayant des difficultés visuels il leur permettra de savoir exactement ce qu'il ont devant eux. Des jeux sont également prévu et programmés.

Source : <http://www.bionic-mind.com>

Document n°4

[...] À chaque palier, sur une affiche collée au mur, face à la cage de l'ascenseur, l'énorme visage vous fixait du regard. C'était un de ces portraits arrangés de telle sorte que les yeux semblent suivre celui qui passe. Une légende, sous le portrait, disait : BIG BROTHER VOUS REGARDE. À l'intérieur de l'appartement de Winston, une voix sucrée faisait entendre une série de nombres qui avaient trait à la production de la fonte. La voix provenait d'une plaque de métal oblongue, miroir terne encastré dans le mur de droite. Winston tourna un bouton et la voix diminua de volume, mais les mots étaient encore distincts. Le son de l'appareil (du télécran, comme on disait) pouvait être assourdi, mais il n'y avait aucun moyen de l'éteindre complètement. Winston se dirigea vers la fenêtre. Il était de stature frêle, plutôt petite, et sa maigreur était soulignée par la combinaison bleue,

uniforme du Parti. Il avait les cheveux très blonds, le visage naturellement sanguin, la peau durcie par le savon grossier, les lames de rasoir émoussées et le froid de l'hiver qui venait de prendre fin. Au-dehors, même à travers le carreau de la fenêtre fermée, le monde paraissait froid. Dans la rue, de petits remous de vent faisaient tourner en spirale la poussière et le papier déchiré. Bien que le soleil brillât et que le ciel fût d'un bleu dur, tout semblait décoloré, hormis les affiches collées partout. De tous les carrefours importants, le visage à la moustache noire vous fixait du regard. Il y en avait un sur le mur d'en face. BIG BROTHER VOUS REGARDE, répétait la légende, tandis que le regard des yeux noirs pénétrait les yeux de Winston. Au niveau de la rue, une autre affiche, dont un angle était déchiré, battait par à-coups dans le vent, couvrant et découvrant alternativement un seul mot : ANGSOC. Au loin, un hélicoptère glissa entre les toits, plana un moment, telle une mouche bleue, puis repartit comme une flèche, dans un vol courbe. C'était la patrouille qui venait mettre le nez aux fenêtres des gens. Mais les patrouilles n'avaient pas d'importance. Seule comptait la Police de la Pensée. Derrière Winston, la voix du télécran continuait à débiter des renseignements sur la fonte et sur le dépassement des prévisions pour le neuvième plan triennal. Le télécran recevait et transmettait simultanément. Il captait tous les sons émis par Winston au-dessus d'un chuchotement très bas. De plus, tant que Winston demeurait dans le champ de vision de la plaque de métal, il pouvait être vu aussi bien qu'entendu. Naturellement, il n'y avait pas moyen de savoir si, à un moment donné, on était surveillé. Combien de fois, et suivant quel plan, la Police de la Pensée se branchait-elle sur une ligne individuelle quelconque, personne ne pouvait le savoir. On pouvait même imaginer qu'elle surveillait tout le monde, constamment

Extrait du roman *1984* de G. Orwell, chapitre 1

Document n°5

Image extraite de la série américaine *Person of Interest*(image CC)



Série de 2011 ; Harold Finch, mystérieux milliardaire est l'inventeur d'une machine de surveillance globale.