

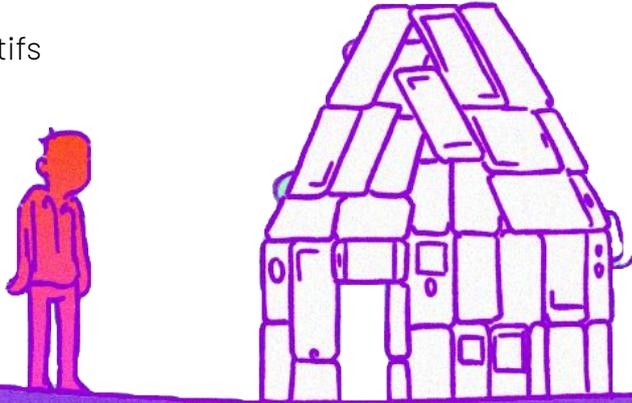


Zombitron

# Qu'est ce que le projet Zombitron ?

## Projet expérimental

- > Valoriser des objets électronique obsolètes
- > Concevoir de nouveaux dispositifs interactifs
- > Apporter des nouvelles connaissances



# noesya

## **Coopérative de développement WEB**

- > Sites internet éco-conçus
- > Expériences Interactives
- > Actions de recherche
  - > Communs numériques (Osuny)
  - > Sobriété numérique



# Clara Rigaud

Docteure en Interaction Humain-Machine

Développeuse-chercheuse chez noesya

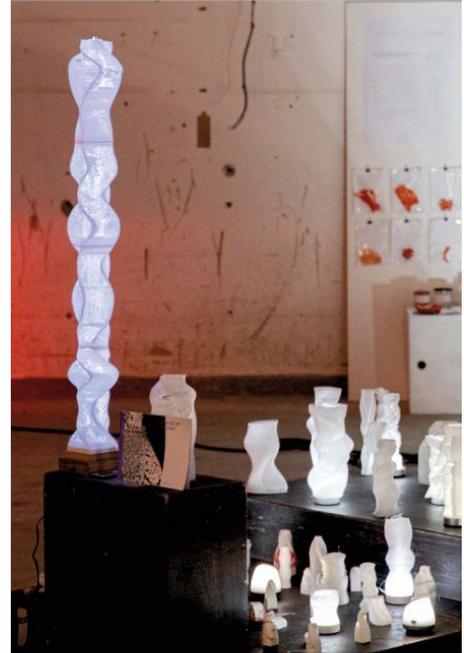
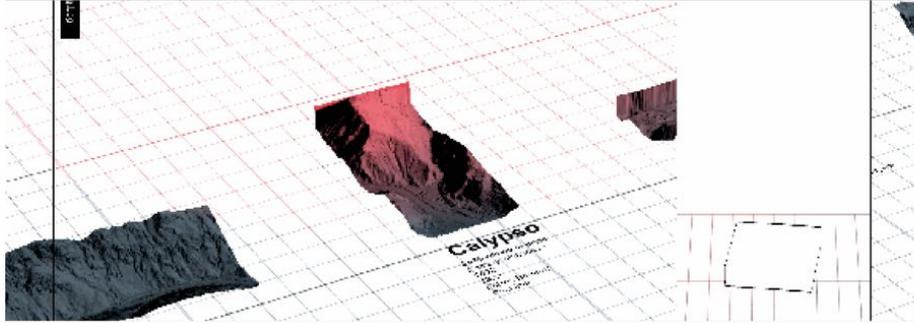
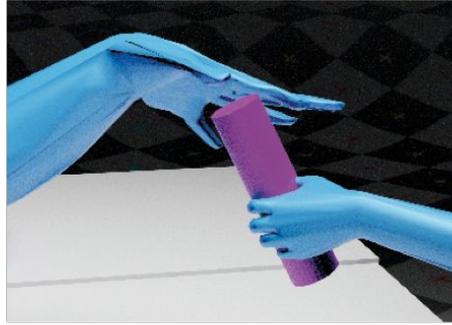


# Marion Jolas

Stagiaire, étudiante en design

pratique transdisciplinaire du design.





# Motivation

Entre 54 et 110 millions de smartphones dorment  
actuellement dans nos tiroirs - Ademe

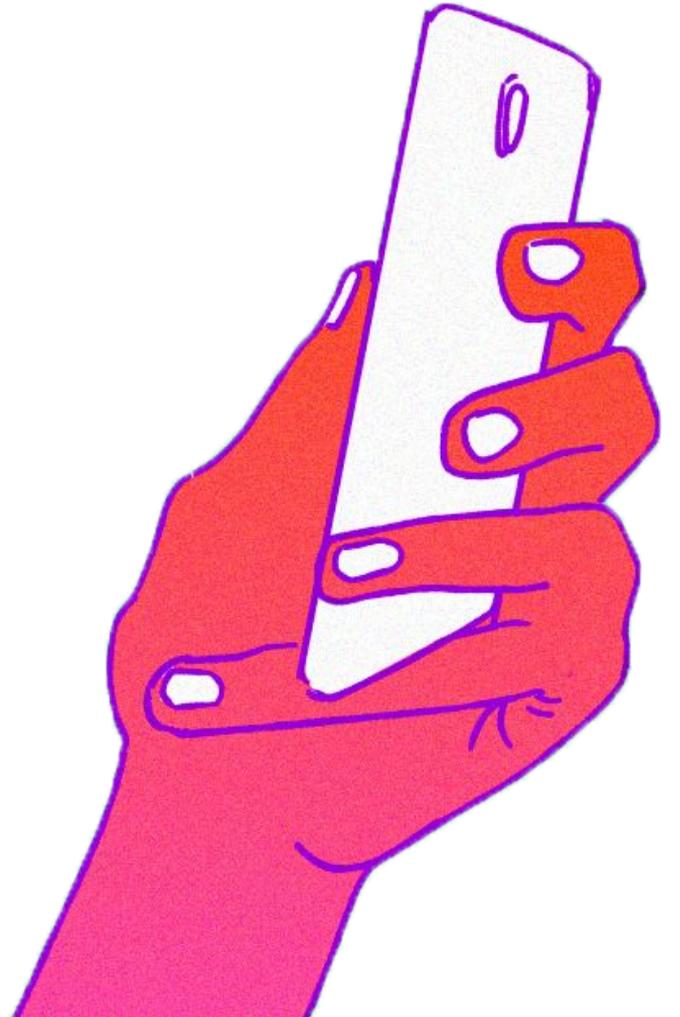
Questionner les récits autour des expériences  
interactives



# Démarche

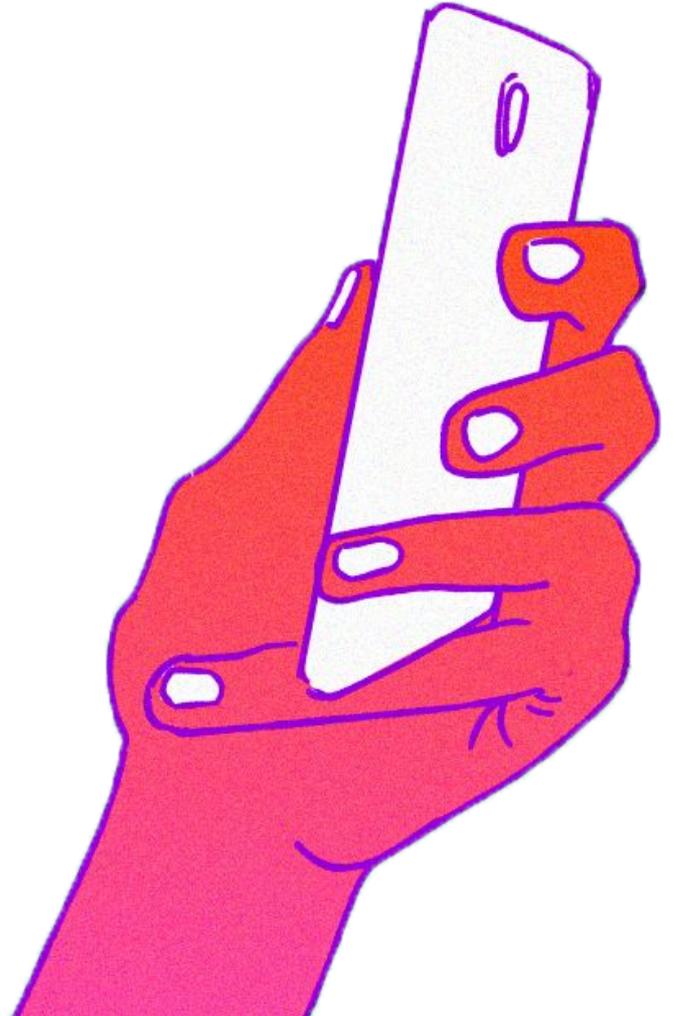
## **Au fil des prototypes**

- > Différents objets interactifs
- > Différentes esthétiques
- > Alimenter une base de ressources libre et gratuite
- > Évaluer l'utilisation dans le cadre de vrais usages



# Principes

- > **Réemploi**
- > **Esthétique**
- > **Robustesse**
- > **Simplicité**
- > **Interopérabilité**





Vidéo d'illustration - Interface WEB

<https://www.zombitron.org/journaldebord/2024-06-27-premiere-demo-zombitronica/>

# Nos prototypes

## **Résidence Expérimenter Transmettre à Vilette Makerz**

Fablab à la Villette

Ateliers tout public autour du Zombitron en janvier

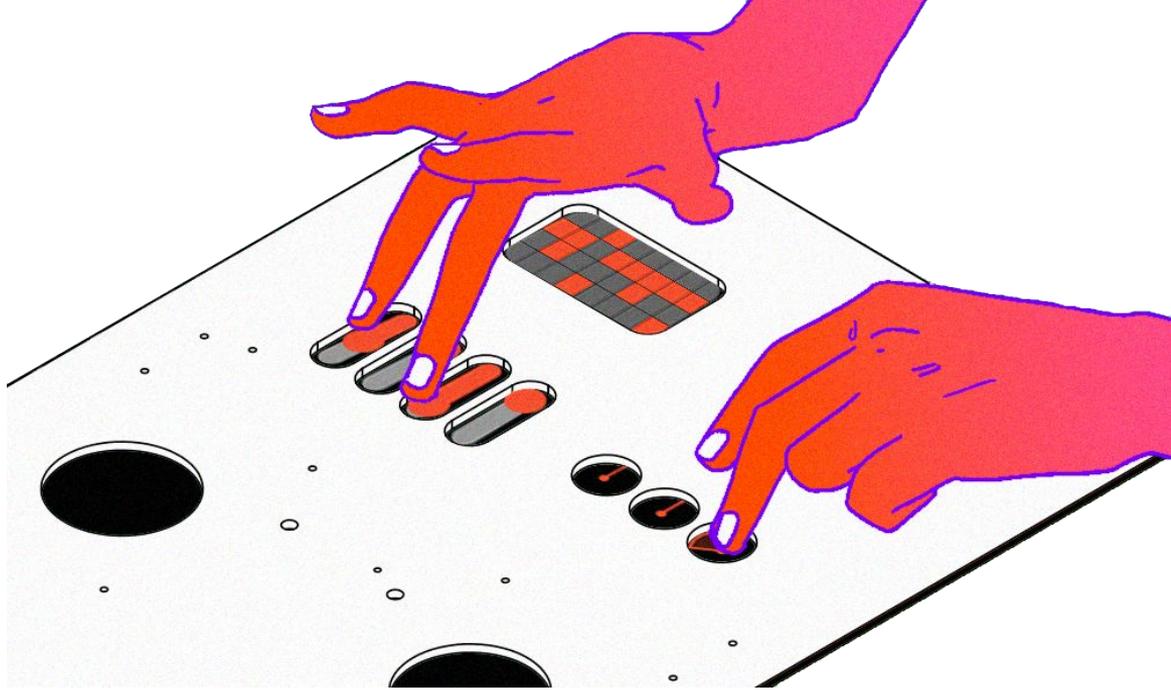


# Nos prototypes

## **Zombitronica**

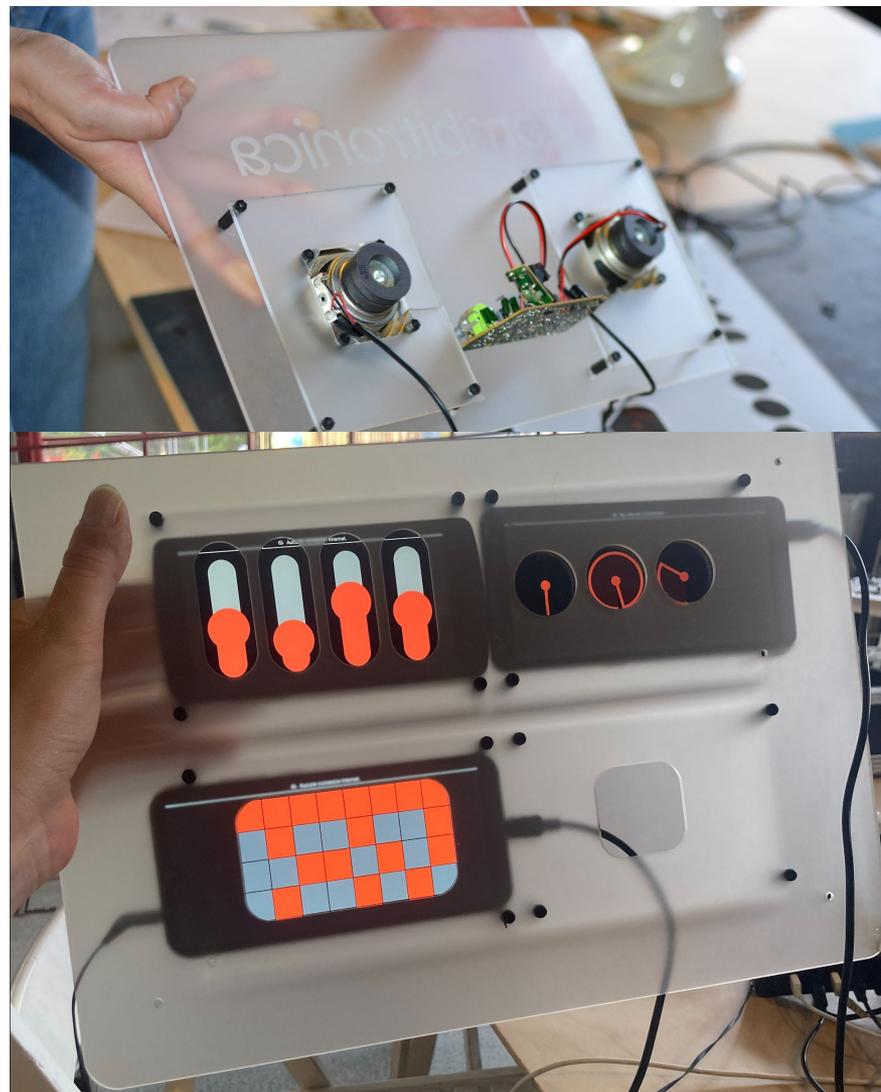
- > Boîte à musique
- > 4 Téléphones
- > 1 enceinte de chez Emmaüs

## **Zombichord**



# Zombitronica

- > 1 Séquenceur
- > 4 Curseurs
- > 3 potentiomètres
- > 1 position



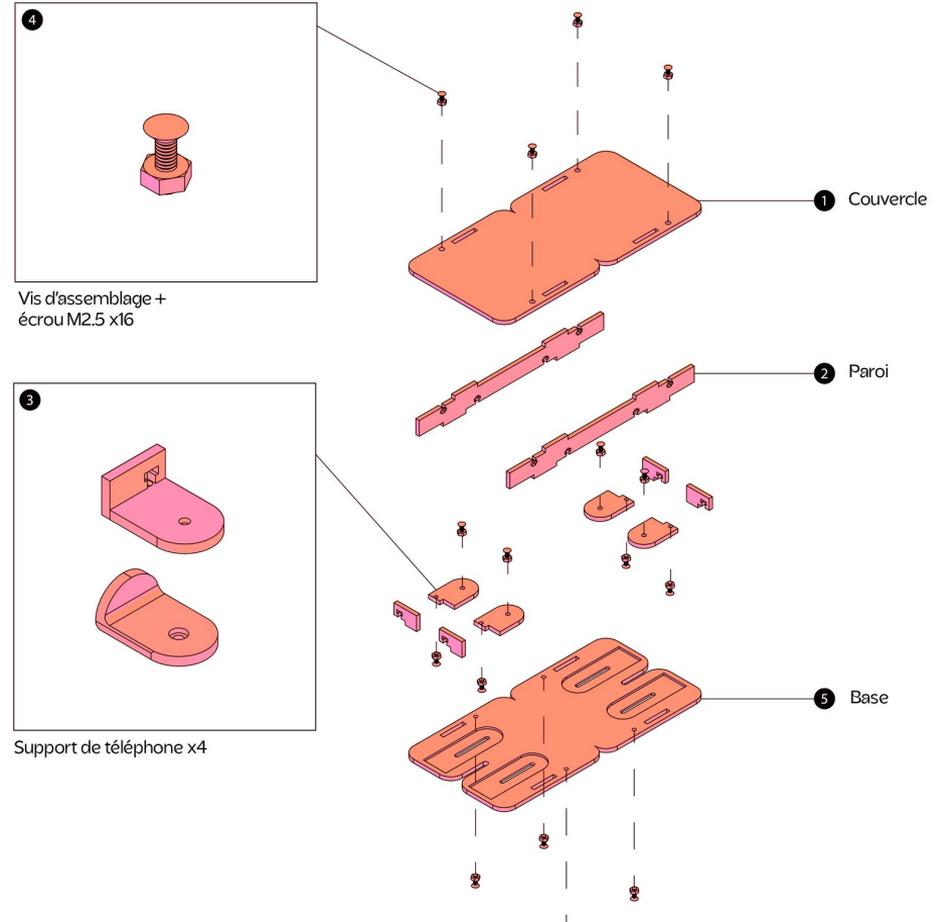


Vidéo d'illustration - Zombitronica

<https://www.zombitron.org/journaldebord/2024-08-06-demo-du-zombitronica/>

# Accessibilité

- > Design, plans, code → Open Source
- > Techniques d'assemblage
- > Matériaux issus du **réemploi**
- > Fablabs



# Zombichord

- >Collaboration avec Romain Segaud,  
artiste, réalisateur, scénariste et musicien
- >Design et création sonore



# Zombichord

Inspiration de l'Omnichord et son équivalent acoustique  
l'autoharp

Explorant le cycle des quintes

Permettant de jouer en live



# Zombichord

**LOOP** → RECORD/ LOOP RECORD WIND REDO BPM AJUSTABLE METRONOME ON/OFF

LECTURE → 123 BPM ▲

4 PISTES  
- ACCORD  
- BATTERIE/BEAT  
- BASSE  
- LEAD (MELODIE)

CHORDS DRUMS BASS LEAD

LIVE SEQUENCER

PATTERN 01 02 03 04 05 ✕

COMPOSITION EN JOUANT "LIVE"

5 PATTERN POUR CHAQUE PISTE

CERCLE DES QUINTES  
ON APPUÏE SUR C, ÇA JOUE L'ACCORD DE DO UN PEU À LA MANIÈRE DE L'ONNICHORD!

L'ACCORD JOUÉ (OU PEU À CHAQUE GOSTÉE) S'AFFICHE TEL. L'ACCORD SUIVANT S'AFFICHE AU DÉROULEMENT

CHÔIX DU SON DE PIANO/SYNTHÉ

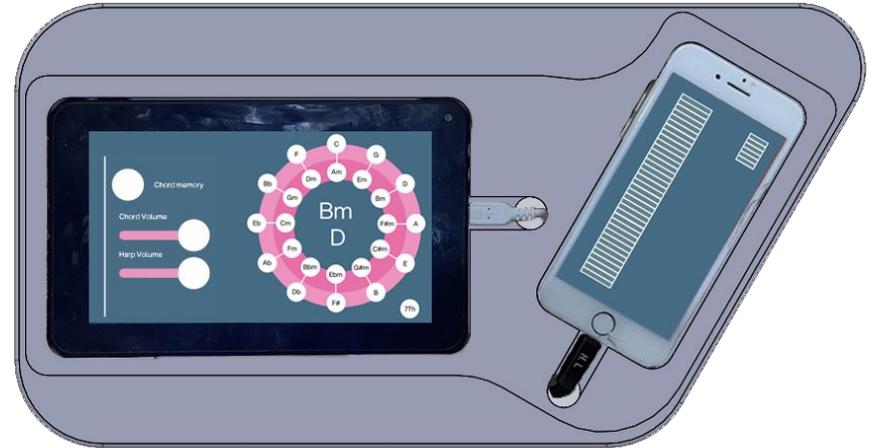
ONGLET DE COMPOSITION

COMPOSITION VIA SEQUENCER

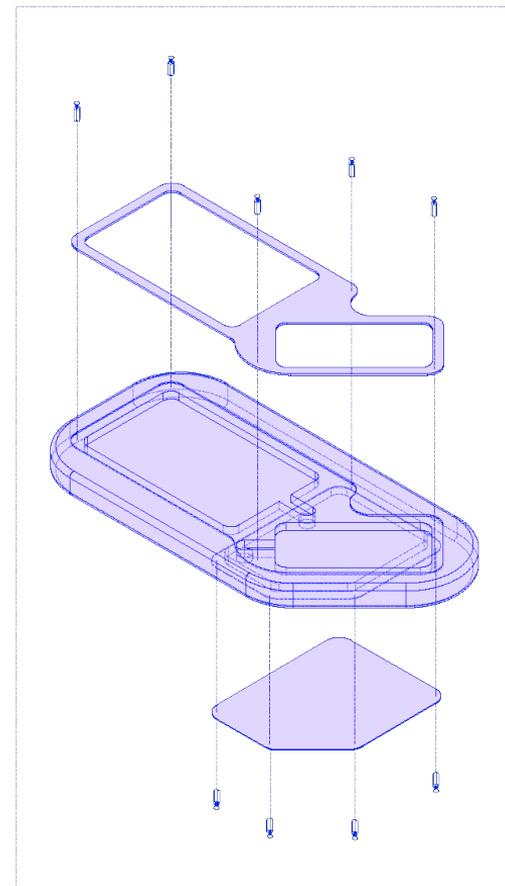
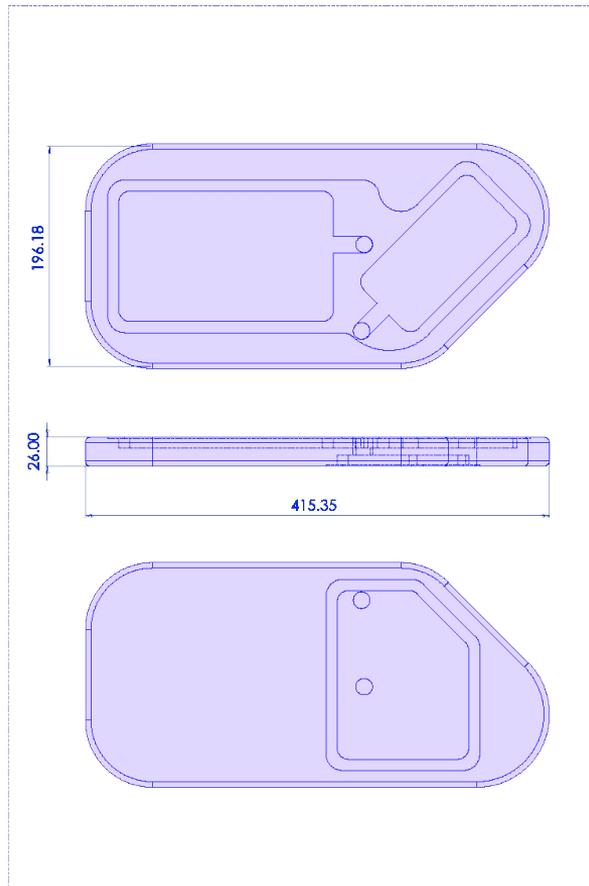
EFFACE LA PATTERN SÉLECTIONNÉE (CONFIRMATION VIA BOÎTE DE DIALOGUE)

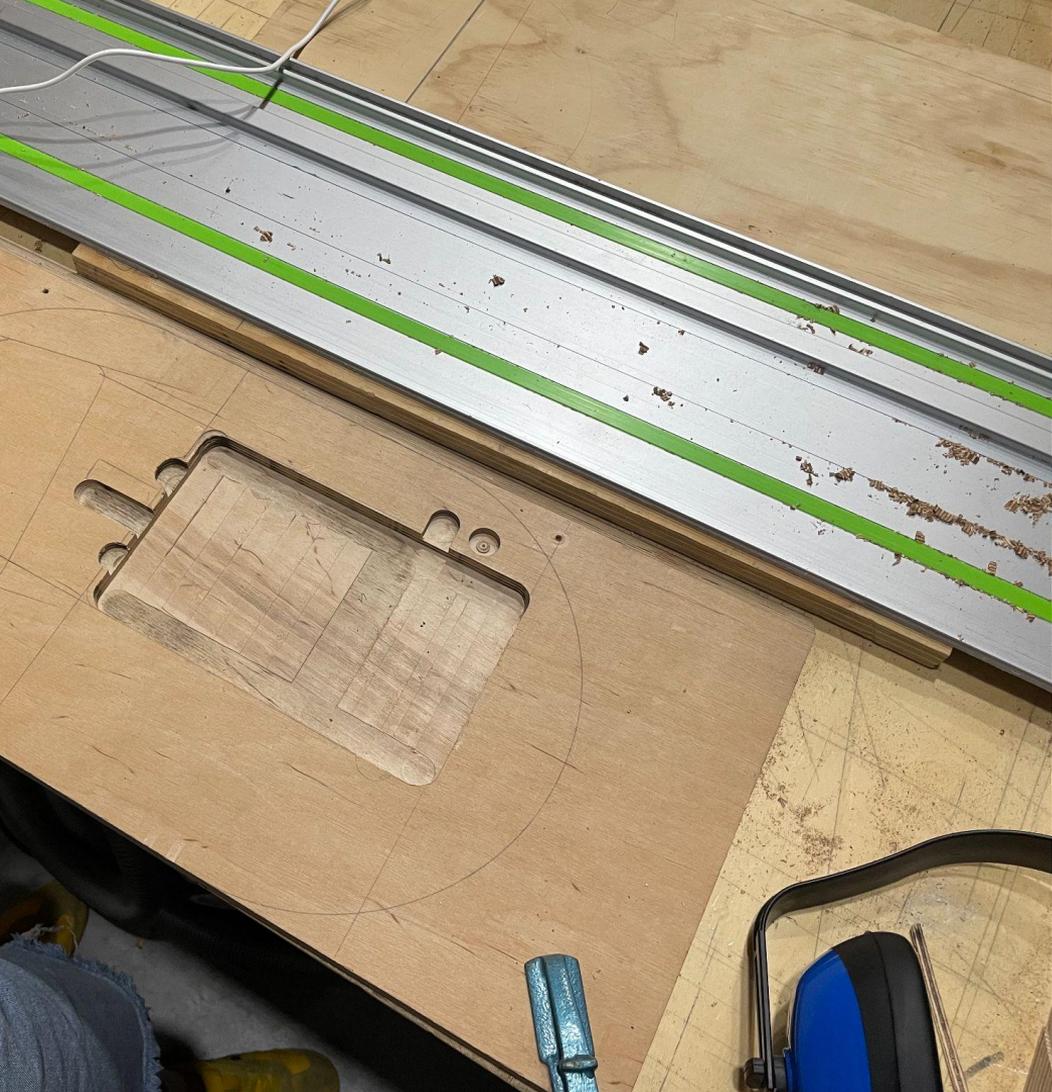
ONGLET ARRANGEMENT (+ PERFORMANCE LIVE)

MENUIS HABITUÉLS OPEN SAVE



> Luthier de réemploi





Démonstration !

# La suite

Performance musicale et pédagogique dans un lieu accueillant du public.

Performance dans le cadre d'une conférence scientifique (TEI).

Expérimenter Zombitron dans d'autres domaines

> scénographie interactive

> installations muséales

> ...

Explorer d'autres possibilités d'interaction permises par les téléphones ( interaction par le geste et le mouvement, ...)

