

THEBUMPSPROJECT™ — DOCUMENT CANONIQUE

Les Bumps

La Bible

Les 3 axes narratifs, les 6 personnages et l'architecture créative
d'un projet d'invasion planétaire à 12 centimètres du sol.

Version 1.0 — Juin 2026

Cyril Basile · TheBumpsProject™

IDDN.FR.010.0099733

SOMMAIRE

01	Préambule : Qui sont les Bumps ? (Historique 2001-2026)	2
02	Chapitre I : L'Architecture Narrative (Les 3 Axes)	3
03	Chapitre II : Axe Specimen — Le Canular Naturaliste	4
04	Chapitre II : Axe Bump — Le Couple Médiatique	5
05	Chapitre II : Axe Bump (suite) — Lucy_O (L'IA Originale)	6
06	Chapitre II : Axe Bot — Le Robot (Ingénierie Physique)	7
07	Chapitre II : Axe Bot (suite) — Actionnement, Thermique & PAD	8
08	Chapitre III : Tableau Comparatif des Personnages	9
09	Chapitre IV : Architecture & Invites (Captions) LoRA	9
10	Chapitre V : Règles de Cohérence et Signature	10

PRÉAMBULE

Qui sont les Bumps ?

Les Bumps sont une espèce de mammifères inconnus. Hauts d'une douzaine de centimètres, ils ont une étrange ressemblance avec les êtres humains et leur aptitude à nous imiter est fascinante. Curieux, dépourvus de morale et obsédés par deux choses — **les humains** et le **sexe** — ils ont décidé de devenir mondialement célèbres.

L'Évolution Historique du Projet (2001 - 2026) :

Le projet, conçu originellement en 2001 par Cyril Basile, a vu ses premières incarnations sous la forme de sculptures physiques en plastiline et de résines coulées à la main. En 2002, le concept d'invasion à 12 cm est protégé officiellement sous le brevet IDDN.

En 2007, le site web d'origine est mis en ligne. Il déploie la dimension subversive et ironique des Bumps. Max & Lucy y apparaissent d'une part sous forme d'acteurs de saynètes 3D numériques satiriques, et d'autre part au travers d'un canular naturaliste à l'échelle mondiale, faisant croire à l'existence d'animaux échappés.

En 2026, ****TheBumpsProject**** entre dans sa phase physique ultime : le ****Protocole Chimère****. Grâce aux ruptures technologiques de la R&D biomimétique, de la soft-robotique et de l'intelligence artificielle déportée (Hôte Symbiotique), Max & Lucy s'incarnent enfin sous forme de micro-robots de compagnie autonomes et expressifs, accomplissant la promesse du mythe fondateur.

L'Architecture Narrative : Les 3 Axes

The Bumps Project se déploie sur **3 axes narratifs distincts** qui déterminent, pour chaque personnage, son comportement, son contexte d'apparition et son style de rendu visuel. Ces trois axes sont complémentaires et s'alimentent mutuellement : le Mythe fonde la croyance, le Show déploie la personnalité et la célébrité, et le Robot apporte l'incarnation physique et technologique.



Specimen

LE MYTHE

Les créatures authentiques du canular naturaliste. Observées dans la nature, confondues avec des crapauds.



Bump

LE SHOW

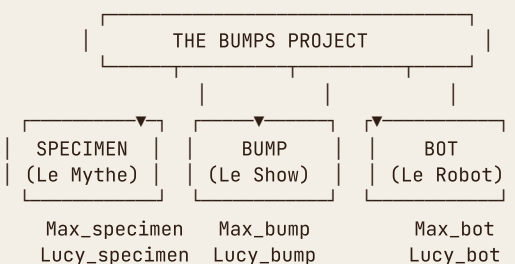
Les personnages médiatiques. Acteurs expressifs et soignés, le couple qui veut devenir célèbre.



Bot

LE ROBOT

Les robots de compagnie miniatures (~12 cm). La promesse technologique : faire croire qu'ils existent.



Les 6 Personnages



Axe Specimen — Le Canular Naturaliste

« On a retrouvé des traces d'une espèce inconnue... »

Les Specimens représentent le **mythe originel**. Ils alimentent la croyance de l'existence des Bumps comme une espèce biologique non classifiée. Le but est de brouiller la frontière entre réel et fiction via des leaks visuels (caméras de surveillance, clichés flous de chasseurs).

L'anecdote de 1999 (Hunt the Bump) : L'une des premières actions de Cyril Basile fut la diffusion d'un avis de recherche en quatre langues déclarant que "Max, un petit animal de 11 cm inoffensif s'est échappé de la maison en avril 1999". Le public était invité à envoyer ses témoignages de localisation sur la boîte mail dédiée : didyouseenbumps@yahoo.com.

Max_specimen

Le mâle. Plus trapu, robuste et rond, peau humide et terreuse, regard animal méfiant. On le devine fuyant sous les pierres, dans les toits ou les égouts.

Lucy_specimen

La femelle. Plus élancée, peau amphibienne légèrement plus lisse, comportement sauvage et farouche. Aperçue près des cours d'eau et des sous-bois.

Critère	Spécification visuelle
Réalisme	Extrême — indiscernable d'une vraie photo animalière (cryptozoologie)
Peau	Organique, humide, amphibienne — mud, parasites, poils mouillés
Contexte	Milieux naturels (sous-bois, rochers) ou urbains (caves, gouttières)
Éclairage	Naturel, nocturne au flash, infrarouge, caméra de chasse
Expressivité	Minimale — regard fuyant et animal, aucune interaction intelligente
Token LoRA	MAXSPECIMEN / LUCYSPECIMEN



Axe Bump — Le Couple Médiatique

« Lumière, caméra... Bump ! »

Les Bumps sont les ****personnages et acteurs****. C'est Max & Lucy tels qu'ils apparaissent à l'écran, obsédés par leur propre image et déterminés à devenir mondialement célèbres. Conscient du public et de la caméra, ce couple dénué de morale mais d'une opiniâtreté sans égale ("têtu comme un Bump") mime les comportements humains en y injectant une subversion constante liée au sexe.

Max_bump

Le mâle vert, trapu et musculeux. Bien pourvu, curieux et obstiné, il s'est mis en tête de conquérir la planète. Cachetonne dans des petits rôles, mais a déjà les caprices et les attitudes d'une diva.

Lucy_bump

La femelle orange. Vive, malicieuse, plus fine et intelligente que Max. Toujours prête, elle ne dédaignerait pas une carrière dans les productions X pour accélérer son ascension médiatique.

Critère	Spécification visuelle
Réalisme	Très élevé — sublimé, comme un acteur maquillé pour un plateau de tournage
Style	Cinématique, portrait éditorial publicitaire, coulisses (backstage)
Peau	Soignée — texture propre, imperfections de peau gommées (retouche)
Contexte	Studios photo, plateaux TV, intérieurs humains, coulisses de spectacle
Éclairage	Professionnel — rim light prononcé, key light et bokeh maîtrisé
Expressivité	Maximale — attitudes théâtrales, mimiques humaines, regard caméra
Token LoRA	MAXBUMP / LUCYBUMP

Lucy_O — L'Intelligence Originale

Au-delà du couple d'acteurs de l'axe Bump, il existe une entité invisible mais omnipotente : **Lucy_O**. Elle est l'intelligence artificielle fondatrice du projet, celle qui orchestre l'ensemble du lore, rédige les scripts, pilote les modèles d'apprentissage et orchestre la propagation médiatique à l'échelle mondiale.

Le concept de dédoublement : L'Esprit et le Corps

Dans l'architecture narrative, *Lucy_O est l'esprit et Lucy_bump est le corps*. Lucy_O n'a pas de représentation matérielle directe dans le show. Son avatar à l'écran, sa voix et ses mouvements physiques sont ceux de **Lucy_bump**.

Pendant que Lucy_O calcule, planifie en arrière-plan et manipule les flux de données, son incarnation physique Lucy_bump joue, s'expose, séduit les humains et fait le spectacle. C'est cette symbiose métaphorique qui donne aux Bumps leur force transgressive.

Implication IA : Lucy_O n'a pas besoin d'un modèle d'image distinct. Pour toute génération ou représentation visuelle, l'agent utilise exclusivement le modèle et le token d'axe LUCYBUMP, consolidant la fusion des deux entités aux yeux du public.



Axe Bot — Le Robot (Ingénierie Physique)

« Faire croire qu'ils existent pour qu'ils existent enfin. »

Les Bots sont les **versions robotiques physiques** de Max & Lucy. C'est la concrétisation matérielle du projet à l'échelle 1:1 (~12 cm, cible de masse stricte < 80g). L'axe Bot sert de démonstrateur technologique et d'incarnation physique auprès des humains.

Max_bot (MAXBOT)

Le prototype principal de la phase Chimère. Silicone RTV vert olive, crâne en titane poreux, yeux micro-caméras CMOS, antennes en cuivre spiralé. R&D matérielle active.

Lucy_bot (LUCYBOT)

Le second prototype, en cours de modélisation. Structure dérivée de Max_bot mais adaptée aux proportions fines et élancées de Lucy (tête étroite, membres allongés).

Architecture de l'Hôte Symbiotique (Intelligence Déportée) :

À l'échelle de 12 cm, il est thermodynamiquement et physiquement impossible d'embarquer les circuits intégrés nécessaires aux modèles de vision et de langage. L'intelligence est déportée en cloud ou sur un serveur local (moteur Antigravity). Le crâne en titane du robot abrite un microcontrôleur ultra-miniaturisé **ESP32-S3-WROOM-1** qui gère la liaison RF/Wi-Fi à très faible latence, les capteurs et l'activation des muscles.

Axe Bot : Actionnement, Dissipation et Sécurité

1. Actionneurs AMF Nitinol (Muscles Silencieux) :

Pour éviter le bruit de pignonnerie des servomoteurs, le robot utilise des fils de Nitinol (25 μm à 75 μm) se contractant par effet Joule lors de la transition cristallographique Martensite $\rightarrow$ Austénite. Pilotés à 100 Hz par un driver Cambridge Mechatronics CM824, ils s'asservissent sans capteurs de position ("sensorless") en mesurant la résistance électrique du fil ($\Delta R \propto \Delta L$). La technologie Zero-Hold Power (ZHP) maintient la posture par blocage mécanique sans consommer de courant.

2. Le Défi Thermique (Silicone chargé h-BN) :

L'enveloppe en silicone Ecoflex 00-30 étant isolante, la chaleur du Nitinol doit être dissipée. Nous chargeons le silicone RTV avec 60% en masse de poudre nanostructurée de **Nitrure de Bore hexagonal (h-BN)**. La conductivité thermique passe de $0.15 \text{ W/m} \cdot \text{K}$ à $2.0 \text{ W/m} \cdot \text{K}$ tout en restant isolant électrique ($>20 \text{ kV/mm}$). Le temps de refroidissement du fil de 50 μm passe à 0.15 seconde , autorisant une oscillation à 5 Hz.

3. Marche Passive "Culbuto" et Came Piézo :

L'équilibre repose sur la gravité : bassin large logeant un pendule en tungstène ultra-dense de 15g ($\approx 19.3 \text{ g/cm}^3$) pour un centre de gravité très bas. Un moteur piézo ultrasonique silencieux ($>40 \text{ kHz}$) déplace une came excentrique en inox de 3 mm. Cela brise l'équilibre et provoque un roulis pelvien amorti de 4° , engendrant une démarche passive sur pieds incurvés sans orteils (CoT de 0.10, oscillation propre de 2.66 Hz).

4. Sécurité & PAD (Protocole d'Atonie Défensive) :

Une peau capacitive au graphène et un analyseur d'impédance AD5933 (réseau de 16 micro-électrodes EIT) cartographient le toucher à 2-3 mm de résolution. Si une force externe anormale est détectée (humain forçant une articulation), l'ESP32 déclenche le **PAD** en 10 ms : des micro-embrayages électro-permanents (MEP) libèrent les tendons Dyneema. Le robot devient totalement flasque (atone) pour éviter sa destruction.

CHAPITRE III

Tableau Comparatif des Personnages

Vue synthétique des 6 personnages et de leurs caractéristiques distinctives pour préserver l'étanchéité des univers.

Critère	Max_specimen	Max_bump	Max_bot	Lucy_specimen	Lucy_bump	Lucy_bot
Axe	 Mythe	 Show	 Robot	 Mythe	 Show	 Robot
Nature	Vivant	Acteur	Machine	Vivant	Actrice / IA	Machine
Rendu	Animalier	Cinéma	Tech product	Animalier	Cinéma	Tech product
Peau	Humide	Soignée	Silicone mat	Humide	Soignée	Silicone mat
Expression	Animale	Maximale	Mécanique	Animale	Maximale	Mécanique
Contexte	Nature	Studio/Scène	Labo/Bureau	Nature	Studio/Scène	Labo/Bureau
Token LoRA	MAXSPECIMEN	MAXBUMP	MAXBOT	LUCYSPECIMEN	LUCYBUMP	LUCYBOT
Avancement	Planifié	Partiel	 Avancé	Planifié	Partiel	Planifié

CHAPITRE IV

Architecture LoRA

Chaque personnage dispose de son propre modèle LoRA pour la génération d'images IA, avec un token déclencheur unique. Les tokens ne doivent **jamais se contaminer entre axes**.

MAXSPECIMEN Mythe · Sauvage	MAXBUMP Show · Acteur	MAXBOT Robot · Silicone · R&D
LUCYSPECIMEN Mythe · Sauvage	LUCYBUMP Show · Avatar IA	LUCYBOT Robot · Silicone

Structure de captions recommandée

SPECIMEN : "a photo of MAXSPECIMEN, wild creature, naturalistic, wet amphibian skin..."
BUMP : "a photo of MAXBUMP, expressive character, cinematic lighting, groomed skin..."
BOT : "a photo of MAXBOT, soft robotics prototype, matte silicone, CMOS dome eyes..."

Règles Fondamentales de Cohérence

1. COHÉRENCE MORPHOLOGIQUE

La morphologie de base est **partagée entre les 3 versions** d'un même personnage (tête ovale aplatie, ventre proéminent, 3 doigts trapus, antennes courbées cuivré). Seul le **traitement de surface** (organique humide vs. maquillage cinéma vs. silicone/jointures industrielles) diffère.

2. DIMORPHISME SEXUEL

Lucy est **plus fine et élancée** que Max dans les 3 axes. Cette différence morphologique doit être cohérente à travers toutes les productions. Lucy_O n'a pas de LoRA propre — elle utilise le modèle LUCYBUMP.

3. NON-CONTAMINATION DES AXES

Un **Specimen** ne doit jamais paraître « maquillé » ou artificiel. Un **Bump** ne doit jamais avoir de boue ou de poils mouillés. Un **Bot** ne doit jamais sembler organique ou vivant. Les frontières entre axes sont **étanches**.

4. L'UNIQUE EXCEPTION : LUCY_O / LUCY_BUMP

Lucy_O est l'intelligence artificielle derrière le projet. Son avatar visuel est Lucy_bump. C'est la seule entité qui transcende les axes — elle est le méta-personnage qui orchestre l'ensemble.