

DESIGN INTERACTIF

EXPÉRIENCES DU SENSIBLE

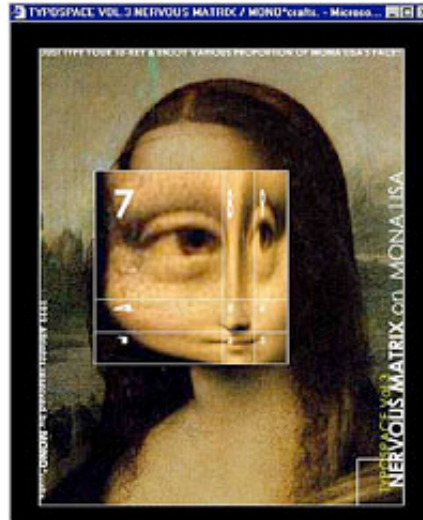
EXPOSITIONS AU CENTRE


[< Toute la liste](#)**19 novembre 2003 - 5 janvier 2004**

11h00 - 21h00

Foyer  [Plan d'accès](#)

entrée libre


 [Que pensez-vous de l'exposition?](#)

 Nervous Matrix 02, 2001
<http://www.yugop.com>
 © Application interactive réalisée par Yugo Nakamara



360° : Panorama de l'exposition en Quicktime VR

 [Voir le panoramique \(853 Ko\)](#)

Une lampe qui réagit en fonction des données météorologiques d'un point situé à plusieurs milliers de kilomètres, une table de ping pong réactive, une jeu électronique projeté sur une surface en relief.

La relation interactive est un nouveau dialogue que l'homme a instauré avec l'ordinateur. Grâce aux logiciels d'interface, permettant d'assurer des échanges entre les composants électroniques et l'utilisateur, l'objet et le dispositif interactif se configurent désormais dans un processus de création en perpétuelle mutation.

Le site à consulter ou l'objet à manipuler n'existent qu'au moment où nous l'utilisons et font appel à toutes nos capacités d'imagination et de création.

AUTOUR DE L'ÉVÉNEMENT

Interactivité : l'avenir d'un design intuitif et sensible



Praktica.net, depuis 1999
 Portail des webdesigners,
<http://praktica.net>

La Terre merveilleuse
 CD-Rom
 © Jean-Louis Fréchin
 Montparnase Multimédia -
 Géo

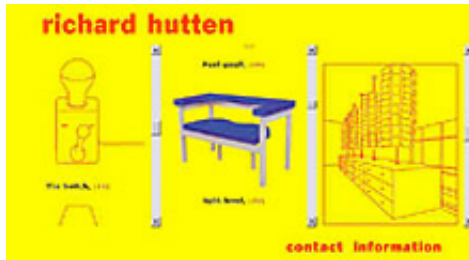
Aujourd'hui, nos façons de sentir, d'évoquer et même d'interpréter nos expériences "réelles" de l'écran et de l'objet se sont ainsi transformées.

Les designers élaborent alors des dispositifs protéiformes qui mélangent le rythme, les

parcours, le texte, l'intensité visuelle ou sonore, les processus d'apparition ou de disparition dont nous sommes les principaux acteurs.

Dans ce monde virtuel en trois dimensions, on peut toucher, caresser, se détendre, expérimenter, vivre et découvrir ainsi de nouvelles possibilités sensorielles.

Cette exposition propose d'illustrer la diversité des expressions contemporaines du design interactif et de familiariser le public avec cette nouvelle pratique dans un circuit informatif, ludique et poétique.



Richard Hutten.com, 2001,
site du designer Richard Hutten
© Par Tonik (<http://www.thonik.nl>)



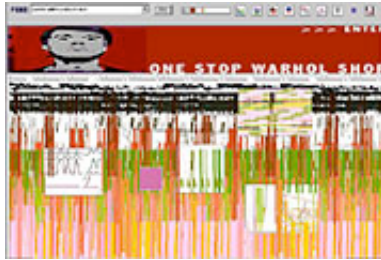
Habitat.net, 2001
Site des magasins Habitat
par Digit (<http://www.digitlondon.com>)

Elle permet aussi de découvrir les champs d'étude et d'application du design interactif à travers, d'une part, une sélection de sites internet phares, français et internationaux, aux visions et formes d'expression variées : politiques éditoriales, identités de marques...et, d'autre part, les nouveaux contours de l'objet interactif.

Le visiteur est alors invité à découvrir les objets de la vie quotidienne sous un nouveau jour. Par exemple, une lampe, une table de ping-pong ou un livre "embarquent" l'interactivité et proposent de nouveaux scénarios d'utilisation.

Le libre usage de tous ces dispositifs sur le parcours de l'exposition fournit des éléments propres à repenser le design d'aujourd'hui.

Du design de l'objet, on passe ainsi au design de la relation entre l'objet et son utilisateur.



Potatoland.org/feed, 2001
© Programme réalisé par
Mark Napier



PixelByPixel, 2003
<http://www.lecielestbleu.com>
animation interactive
© LeCielestBleu

Commissaires / organisateurs:
Mnam/Cci Valérie Guillaume

[< Toute la liste](#)

[Haut de page](#)