

**sélection de ressources
imprimées et numériques**
consacrée à l'exposition
oracles du design

3 avril – 16 août 2015



sélection de ressources imprimées et numériques consacrée à l'exposition oracles du design

3 avril – 16 août 2015

Le regard de Lidewij Edelkoort, commissaire de l'exposition

oracles du design



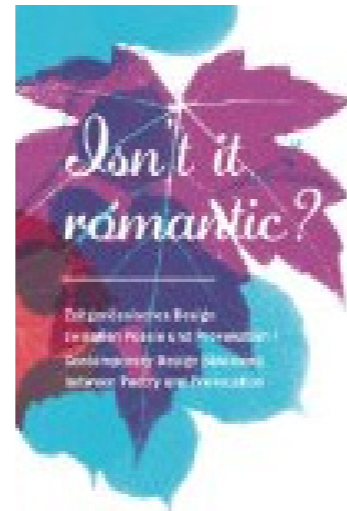
un regard de
Lidewij Edelkoort

Gaîté lyrique, Lidewij Edelkoort, Juliette Pollet, *Oracles du design* (2015)
Paris (France) : Gaîté lyrique, 1 vol. (253 p.)
978-2-350-17347-4

Lidewij Edelkoort est l'une des chercheuses de tendances les plus reconnues dans l'univers de la mode et du design. Dans cet ouvrage, elle invite à un parcours intuitif au coeur de la création contemporaine. Des textes originaux et des images inédites donnent à voir autrement les objets de notre quotidien.

Juliette Pollet, responsable de la collection design et arts décoratifs au Centre National des Arts Plastiques, a proposé à d'anciens membres de la commission d'acquisition du CNAP de faire part de leur expérience au sein de cette instance, chargée d'identifier des pièces destinées à devenir le patrimoine de demain.

Museum für angewandte Kunst Köln (Cologne),
Petra Hesse, Tulga Beyerle, Lidewij Edelkoort, *Isn't it Romantic ?* (2013)
Köln : Museum für Angewandte Kunst, 1 vol. (170 p.)
978-3-86335-305-6

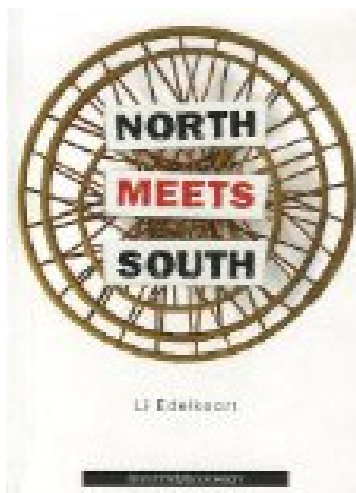


Si en histoire de l'art, le 'romantisme' renvoie à l'époque qui débute après la Révolution française et se poursuit dans la période victorienne, nous associons aujourd'hui ce mot le plus souvent au rêve, voire à l'égoïsme ou au «kitsch». Ce catalogue s'intéresse à une inflexion du design contemporain qui montre un penchant vers les thèmes de la métamorphose, de l'individualisme, de la rêverie - des préoccupations propres à l'époque romantique après une période moderniste plus austère.

Lidewij Edelkoort, *North meets South* (2006)
Paris : J.-M. Place, 1 vol. (62 p.)
978-2-85893-873-5

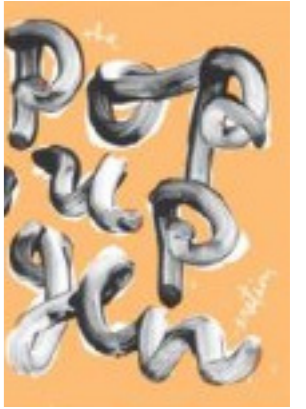
Cet ouvrage, conçu par Lidewij Edelkoort, confronte des objets usuels, des meubles, des textiles traditionnels africains avec des objets de designers contemporains scandinaves.

La mise en page souligne les liens formels entre ces objets du Nord et du Sud. L'auteur compare ainsi une cuillère finlandaise en bois clair avec une cuillère en bois foncé d'Afrique de l'Ouest.



MOTI, Museum of the Image (Breda, Pays-Bas), Lidewij Edelkoort, Paola Antonelli, Lotte Van Gelder, *The pop-up generation* (2012)
Amsterdam (Pays-Bas) : BIS Publishers, 1 vol. (280 p.)
978-90-636-9282-7

Avec Lotte van Gelder, Edelkoort a sélectionné pour ce livre plus de soixante oeuvres qui s'inscrivent dans des projets temporaires, mobiles ou recyclables. Ces différents projets qualifiés par Li Edelkoort de pop-up renvoient au bricolage, au temporaire, au mobile... Ces projets sont souvent hybrides, se déplaçant entre le virtuel et le monde physique. Le thème de pop-up est abordé sous différentes perspectives dans de courts essais.



Lidewij Edelkoort, Marian Bantjes, *Anthon Beeke* (2013)
Amsterdam (Pays-Bas) : BIS Publishers, 1 vol. (448 p.)
978-90-636-9330-5

Un ouvrage dirigé par Lidewij Edelkoort sur Anthon Beeke, l'un des designers les plus prolifiques des Pays-Bas et qui a marqué l'histoire du design néerlandais du XXe siècle. Au travers d'une riche iconographie, on découvre les multiples facettes du travail multidisciplinaire du designer.

Lidewij Edelkoort, *Fetishism in fashion* (2013)
Amsterdam (Pays-Bas) : Frame Publishers, 1 vol. (247 p.)
978-94-917271-3-9

Lidewij Edelkoort dirige un bureau de tendances à Paris. Dans cet ouvrage, édité à l'occasion de la Biennale de Mode à Arnhem aux Pays-Bas en juin-juillet 2013, elle aborde la question du fétichisme dans la mode.



Quelques designers présents dans l'exposition

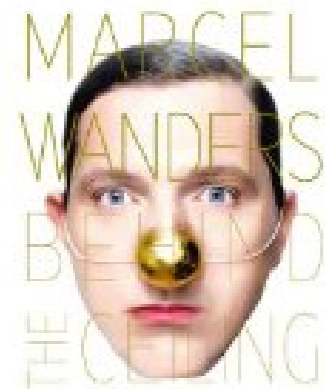


Patrizia Ranzo, **Ettore Sottsass** (2011)
Milan : 24 ore cultura, 1 vol. (119 p.)
978-88-664-8027-3

Monographie sur l'un des des designers italiens les plus importants du XXe siècle. Intellectuel engagé, il a mené une réflexion politique et artistique de l'avant-garde italienne des années 60 jusqu'au Nuovo Design des années 80. Fondateur du groupe Memphis en 1981, il a été le chef de file des créateurs qui ont combattu l'héritage pesant du rationalisme et du Bauhaus.

Vitra Design Museum (Weil am Rhein, Allemagne), Mateo Kries, Janna Lipsky, **Konstantin Grcic** (2014)
Weil am Rhein (Allemagne) : Vitra Design Museum, 1 vol. (319 p.)
978-3-931936-07-5

Konstantin Grcic est l'un des designers les plus influents de sa génération. Son travail est marqué par des méthodes de conception et de production transparentes et par un grand soin porté au choix des matériaux. Le design est pour Grcic un processus complexe de recherche, d'essais et d'erreurs. Ce catalogue publié à l'occasion de l'exposition Panorama est le premier catalogue raisonné rassemblant images et documents sur plus de 400 meubles et objets.

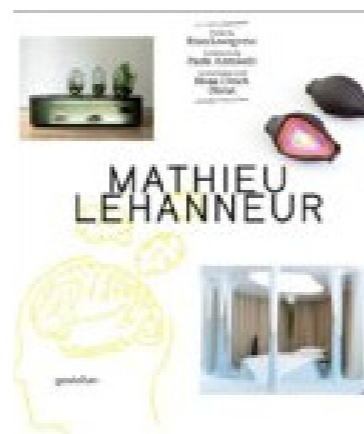


Robert Klanten, Shonquis Moreno, **Marcel Wanders** (2009)
Berlin (Allemagne) : Gestalten, 1 vol. (319 p.)
978-3-89955-234-8

Le designer hollandais Marcel Wanders a fait de l'humour le fondement de son travail. Il se fait connaître dans les années 90 au sein du collectif de designers Droog Design. Le studio devient rapidement une référence dans le monde du design grâce à une production souvent insolente. Cette première monographie sur ce célèbre designer explore son approche théâtrale du design.

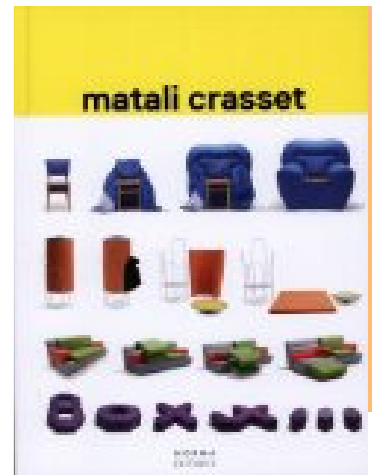
Coralie Gauthier, **Mathieu Lehanneur** (2012)
Berlin (Allemagne) : Die Gestalten Verlag, 1 vol. (192 p.)
978-3-89955-395-6

Mathieu Lehanneur est devenu rapidement une figure incontournable du design dans le monde. Cette première monographie sur son travail dévoile des créations aux formes empruntées à la nature et à la pointe des technologies ou de la science.



Midal, Alexandra, **matali crasset** (2012)
Paris : Norma éd., 1 vol. (319 p.)
978-2-915542-45-5

Cette première monographie consacrée à matali crasset retrace les vingt dernières années du parcours d'une des créatrices les plus renommées du design international. De l'objet à l'architecture, le travail de matali crasset interroge à la manière d'un sociologue le rôle du design dans la vie quotidienne et redéfinit les usages et les modes de vie. Cette monographie de référence est organisée en huit chapitres chronologiques avec huit diagrammes de matali crasset ainsi qu'une section présentant les projets transversaux et un chapitre consacré aux archives.



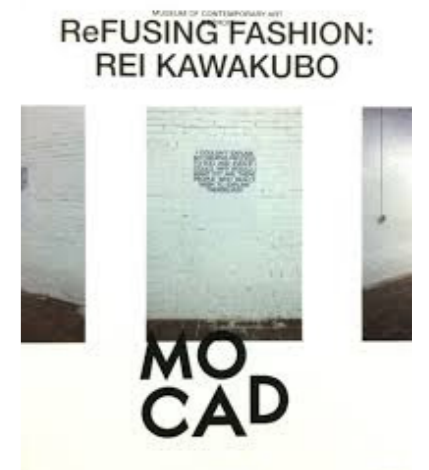
Silvia Robertazzi, Alessandro Valenti, **Patricia Urquiola** (2013)
New York : Rizzoli, 1 vol. (368 p.)
978-0-84783-972-8

Ce livre est la première monographie sur la designer Patricia Urquiola, qui est l'une des figures clés du design contemporain. Son éclectisme l'a aussi bien porté vers des projets d'architecture que vers la création industrielle, et la conception d'objets (chaises, montres, et couverts...). Depuis l'ouverture de son cabinet de design à Milan en 2001, Urquiola a travaillé avec toutes les grandes maisons de design internationales, y compris Moroso, De Padova, B & B Italia, Bisazza, Alessi, Driade et Flos. Ses productions, au croisement de l'architecture et du design, sont souvent caractérisées par des lignes claires et une simplicité formelle.

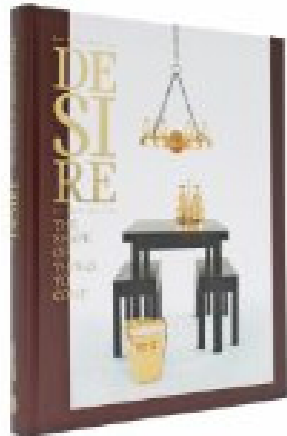


Museum of Contemporary Art Detroit (Detroit, États-Unis), Harold Koda, Sylvia Lavin, **Refusing fashion : Rei Kawakubo** (2008)
Detroit : Museum of Contemporary Art Detroit, 1 vol. (137 p.)
097919914XX

Ce catalogue a été publié à l'occasion d'une exposition consacrée au designer de mode japonais Rei Kawakubo, la créatrice de Comme des garçons, connue pour ses créations insolites. Elle a notamment créé des costumes pour le chorégraphe et danseur américain Merce Cunningham. Le catalogue présente l'oeuvre de Rei Kawakubo comme une série d'interventions et de perturbations dans le monde du design et de la mode.



Les tendances actuelles du design d'objet



Robert Klanten, Andrej Kupetz, Shonquis Moreno, **Desire** (2008)
Berlin (Allemagne) : Gestalten, 1 vol. (287 p.)
978-3-89955-218-8

Le design du XXIème siècle s'est affranchi des contraintes de la production industrielle. Grâce aux nouvelles technologies et à un choix de plus en plus vaste de matériaux, les designers jouent avec les frontières et les codes esthétiques. Cet ouvrage richement illustré documente les récentes évolutions en matière de mobilier et de design d'objet créés par des designers actuels.

Anna Yudina, **Furniture** (2015)
London : Thames & Hudson, 1 vol. (272 p.)
978-0-500-51776-5

Furniture présente des objets et des pièces de mobilier pour les petits espaces, tous à la croisée du design et de l'architecture. C'est le travail d'une génération émergente de designers du monde entier qui est montré à travers des meubles aux éléments combinatoires et amovibles qui transforment les espaces intérieurs.

Les nouvelles technologies numériques et les nouvelles possibilités de fabrication influencent la conception de meubles qui se rapprochent alors de microarchitectures.



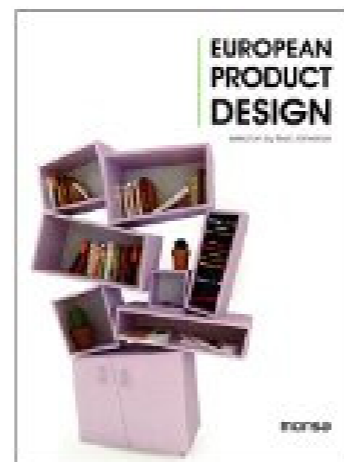
New olds (2011)

Ludwigsburg (Allemagne) : Avedition, 1 vol. (401 p.)
978-3-89986-151-8

Catalogue de l'exposition New olds. organisée par l'Institut für Auslandsbeziehungen. Le livre présente soixante objets de design qui explorent la création entre tradition et innovation. L'exposition veut montrer qu'un objet contemporain est toujours connecté à un contexte historique et à un langage formel préexistant et qu'il est issu d'une culture. L'objet créé devient une nouvelle interprétation des formes traditionnelles d'un pays ou d'une région. Beaucoup d'objets et de pièces de mobilier illustrent une des tendances d'aujourd'hui : utiliser des matériaux recyclés pour transformer des vieux objets en objets neufs fonctionnels.

Marc Gimenez, **European product design** (2013)
Barcelona (Espagne) : Monsa, 1 vol. (191 p.)
978-84-15-82933-1

L'ouvrage met en évidence la créativité et l'innovation en matière de design objet en Europe au cours des dernières années. Chaque objet ou mobilier est accompagné d'une brève description du projet et des illustrations ou croquis montrent les étapes du processus créatif de l'idée à la fabrication finale.



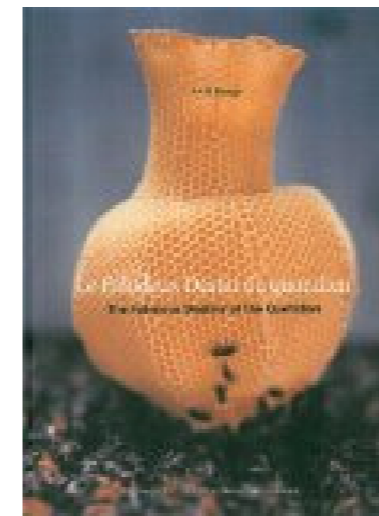
Anna Sinofzik, Robert Klanten, **Taken by surprise** (2012)
Berlin (Allemagne) : Gestalten, 1 vol. (288 p.)
978-3-89955-421-2

Ce livre propose une sélection d'objets publicitaires issus de la collaboration entre des marques et des artistes ou des designers. Loin de la publicité traditionnelle, ces projets marketing élaborés avec des artistes comme Olafur Eliasson ou des designers comme 5.5 Designers, Mathieu Lehanneur ou Ron Arad se situent au croisement de la communication de marque et de la création artistique.

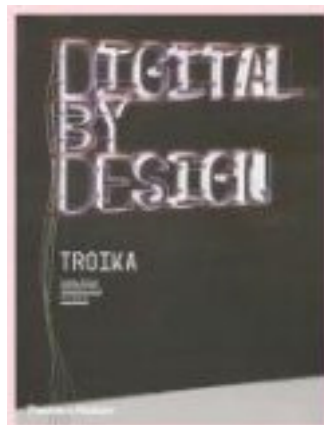


MAC's (Grand-Hornu, Belgique), Denis Gielen, Laurent Busine, **Le fabuleux destin du quotidien** (2010)
Hornu : MAC's, 1 vol. (269 p.)
978-2-930368-36-8

Les créateurs actuels mêlent art et design et passent de l'un à l'autre fréquemment, jusqu'à les confondre dans des œuvres qui ne sont plus définies de manière unilatérale. Cet ouvrage, publié à l'occasion d'une exposition présentée au Grand-Hornu en 2010, comprend des contributions d'une dizaine d'auteurs issus de différents horizons et envisage ces relations entre art et design à partir de notions historiques, analytiques ou poétiques.



Nouvelles explorations en design : design interactif, design critique et spéculatif, Do It Yourself...

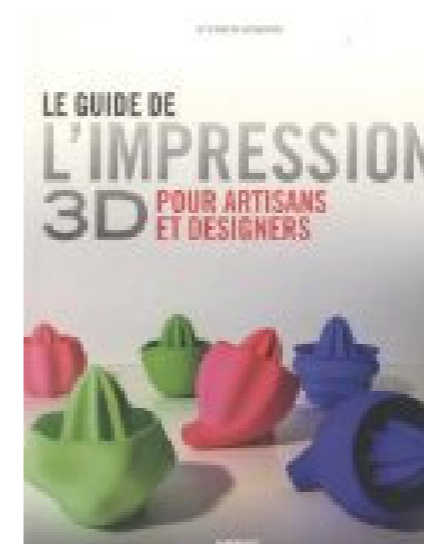


Troika (Hollywood, États-Unis), Sébastien Noël, **Digital by design** (2008)
London, (Royaume-Uni) : Thames & Hudson, 1 vol. (304 p.)
978-0-500-51438-2

Cet ouvrage richement illustré propose une sélection d'œuvres réalisées grâce aux outils technologiques les plus innovants : installations interactives, expériences sensorielles, œuvres militantes et objets de design interactif sont présentés ici de façon synthétique et vivante.

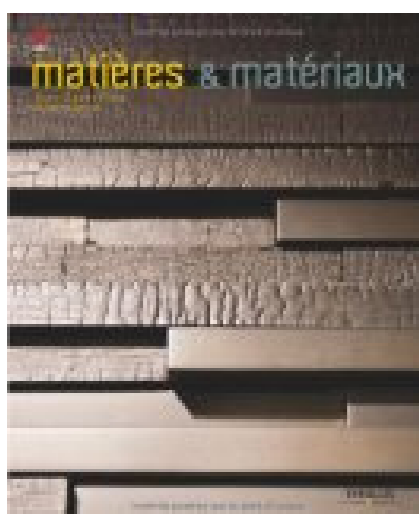
Anthony Dunne, Fiona Raby, **Speculative everything** (2013)
Cambridge (États-Unis) : MIT Press, 1 vol (224 p.)
978-0-262-01984-2

Un ouvrage pour faire bouger les frontières de ce que l'on appelle le design contemporain. Des exemples à profusion d'objets qui bouleverseront bientôt notre quotidien ou resteront à jamais un projet innovant sans lendemain.



Stephen Hoskins, **Le guide de l'impression 3D pour artisans et designers** (2014)
Paris : Marabout, 2014. - 1 vol. (144 p.)
ISBN 978-2-501-09685-0

Cet ouvrage décrit comment des artistes et des designers du monde entier intègrent ce procédé dans leur production pour inventer de nouvelles manières de créer. L'auteur présente les innovations du centre qu'il dirige, le Center for Fine Print Research, qui est leader dans le développement de techniques d'impression 3D de céramiques. Les autres domaines ne sont pas oubliés : recherche bio-médicale, automobile, aérospatial, mobilier, bijoux, design objet ...



Jean-Claude Prinz, Olivier Gerval, **Matières & matériaux** (2012)
Paris : Eyrolles, 1 vol. (223 p.)
978-2-212-12971-7

Cet ouvrage généraliste retrace l'histoire particulière des matériaux en architecture, architecture intérieure, design et mode, en tant que marqueurs d'une époque ou d'un style. Les nombreux projets détaillés dans ce livre illustrent les process innovants du design actuel, où convergent arts et sciences. Un panorama des approches dans les écoles d'architecture et de design et une présentation des techniques et outils de la recherche e matériaux, notamment les grandes matériauthèques, permettent d'envisager les matériaux sous l'angle de la pratique.

Cyril Afsa, **Design de service** (2013)
Saint-Étienne : Cité du design, 1 vol. (188 p.)
978-2-912808-48-6

Le design de service est une autre façon d'élaborer un service : il s'agit de réfléchir aux besoins de l'utilisateur, en concevant d'abord les interfaces qu'il côtoiera, avant de trouver une résolution technique. L'ouvrage présente cette rencontre entre le design et le monde des services à travers différents exemples de services (Twitter, YouTube, Pay-Pal, etc.) conçus par des designers.



Christopher Stuart, **30 meubles de designers à fabriquer soi-même** (2014)
Paris : Eyrolles, 1 vol. (143 p.)
978-2-212-14044-6

Christopher Stuart, designer et artiste-plasticien, a regroupé ses créations et celles de plus d'une trentaine de designers afin de proposer des meubles à construire facilement grâce à des techniques relativement simples. Cette démarche vise à mettre le design à la portée du plus grand nombre et partager des solutions créatives avec un public plus large. Chaque projet propose des explications détaillées qui indiquent toutes les étapes de la fabrication du meuble et le matériel nécessaire.

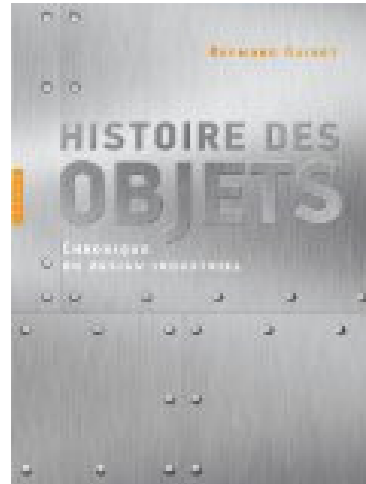


Philip Schmidt, **Plydesign** (2012)
North Adams (États-Unis): Storey Pub., 1 vol. (319 p.)
978-1-603-42725-8

Ce manuel propose de réaliser, grâce à des schémas d'assemblage et des instructions détaillées, ses propres meubles en contreplaqué : des tables, des chaises, têtes de lit, un bureau, des étagères et des éléments décoratifs peuvent ainsi être fabriqués avec différents placages.



Histoire, encyclopédie du design, essais



Raymond Guidot, **Histoire des objets** (2013)
Paris : Hazan, 1 vol. (575 p.)
978-2-7541-0406-7

Ce classique de l'histoire du design décrit les conditions historiques de la création des objets qui ont meublé ou meublent encore notre quotidien. Il est organisé en chapitres chronologiques depuis la révolution industrielle au milieu du XIXe siècle jusqu'à l'International Space Station. Une histoire du design qui a pour originalité de mettre en avant le contexte socio-culturel dans lequel ces objets sont nés.

Simon Ball, Ralph Alderson, Edward Barber, **Le Design Book** (2013)
Paris : Phaidon, 1 vol. (511 p.)
978-0-7148-6695-6

Ce guide très accessible propose une histoire du design objet à travers 500 objets encore commercialisés et représentatifs du design. Chaque rubrique présente une illustration grand format accompagnée d'un bref commentaire sur l'objet, son histoire, sur son concepteur et son fabricant.



Alexandra Midal, **Design** (2009)
Paris : Pocket, 1 vol. (202 p.)
978-2-266-19032-9

Pour Alexandra Midal, le design cherche d'abord la réconciliation entre l'art et la vie avant d'entreprendre une réforme des champs politique, social et artistique. Depuis une quinzaine d'années, Alexandra Midal développe une relecture de l'histoire du design. Dans cet ouvrage, elle cherche à démontrer la dimension politique de cette histoire. Il s'agit pour elle de proposer une perspective théorique et critique de l'histoire des idées et des concepts qui ont établi le design.

Alexandra Midal, **Design, l'anthologie** (2013)
Saint-Étienne : Cité du design, 1 vol. (543 p.)
978-2-912808-55-4

La première anthologie consacrée à l'histoire et à la théorie du design en langue française. Tous les grands noms du design et leurs textes sont présents de John Ruskin à Nigel Cross en passant par William Morris, Henri Van de Velde, Adolf Loos, Le Corbusier, Wilhelm Lotz, John Gloag, Ernst May, Victor Bourgeois, Nikolaus Pevsner, Georges Combet, Asger Jorn...



Raymond Loewy, **La Laideur se vend mal** (1990)
Paris : Gallimard, 1 vol. (414 p.)
978-2-07-072013-2

Ce livre de référence, qui se situe entre l'essai et la biographie, permet de découvrir la profession de designer : processus de fabrication, rendez-vous avec les industriels, débuts d'un projet... Regrettant le manque d'imagination des fabricants, et recherchant l'harmonie dans tout, Raymond Loewy crée entre les deux guerres mondiales la profession d'«esthéticien industriel». On le suit à travers des exemples concrets et très divers : il repense aussi bien une glacière électrique que le design des paquets de Lucky Strike.



Bruno Munari, **Design et communication visuelle** (2014)
Paris : Pyramyd, 1 vol. (371 p.)
978-2-350-17316-0

Cet ouvrage propose un témoignage inédit de l'expérience du designer italien Bruno Munari en tant qu'enseignant. Il s'agit en effet de la retranscription des cours de communication visuelle qu'il a donnés à Harvard en 1967. La première partie de ce livre reproduit les lettres qu'il écrivait durant cette période à un quotidien milanais. La seconde partie reproduit ce qui servit de base au cours dispensé par Munari : notes, exemples, schémas...



Stéphane Vial, **Court traité du design** (2010)
Paris : Presses universitaires de France, 1 vol. (121 p.)
978-2-13-058694-4

Essai philosophique sur le design et le rapport du designer au monde qui l'entoure. L'auteur amorce une réflexion de fond sur la position particulière du designer entre société de consommation, innovation et création artistique.



Deyan Sudjic, **Le langage des objets** (2012)
Paris : Pyramyd, 1 vol. (256 p.)
978-2-350-17261-3

Essai critique sur le design et son rôle dans la fabrication et l'histoire des objets. Deyan Sudjic passe en revue un certain nombre d'objets du quotidien et livre, pour chacun d'entre eux, une réflexion critique sur leur design. Il revient ainsi sur l'histoire du design industriel et sur sa relation avec l'art.

Norman Potter, **Qu'est-ce qu'un designer** (2011)
Paris : Éditions B42, 1 vol. (199 p.)
978-2-917855-24-9

Cet ouvrage s'adresse aux étudiants et aux professionnels de tous les domaines du design et de l'architecture. Norman Potter énonce les conditions dans lesquelles l'activité de design constitue en elle-même un vrai débat sur le métier et la création. Il affirme que les décisions du designer et les artefacts qu'elles produisent sont tenues de proposer une réponse sur le plan social. L'auteur décrit également les procédures et la méthodologie indispensables à toute solution de design.



Livres pour la jeunesse

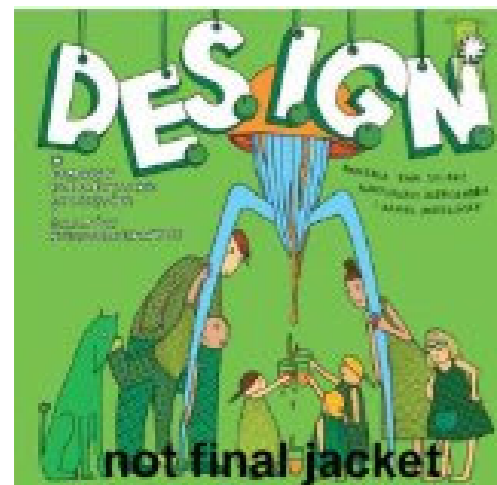


Céline Delavaux, *Design* (2011)
Paris : Palette, 1 vol. (96 p.)
978-2-358-32071-9

Après la définition du concept récent du mot design : « donner forme à une idée, à un projet qui la plus part du temps va devenir une réalité que l'on va pouvoir utiliser dans la vie », Céline Delavaux montre que le design est partout dans la mode, l'architecture, la décoration, la vie quotidienne... L'auteur propose une démarche de vulgarisation et de synthèse et étudie les différents aspects du design au travers de six chapitres thématiques, accompagnés d'une riche iconographie. Cette publication est tout particulièrement destinée au grand public et aux adolescents qui veulent s'initier au design.

Claire Fayolle, *C'est quoi le design ?* (2002)
Paris : Autrement, 1 vol. (63 p.)
978-2-7467-0253-0

Cet ouvrage, conçu par Claire Fayolle, journaliste et enseignante, sensibilise les enfants au travail du designer, et à son rôle dans le monde qui les entoure. Les notions et repères proposés ici permettent d'explorer le design de façon technique et historique, tout en interrogeant notre rapport avec l'art au quotidien.



Ewa Solarz, Aleksandra Mizielińska, Daniel Mizieliński,
D.E.S.I.G.N. (2011)
Paris : Mila éditions, 1 vol. (163 p.)
978-1-87746-783-7

Ce guide propose un condensé de l'histoire de l'esthétique industrielle pour découvrir les objets les plus intéressants depuis 150 ans. De petits textes instructifs et de nombreuses illustrations expliquent comment les meilleurs designers du monde ont imaginé des objets qui ont révolutionné notre quotidien.

Films et vidéos à consulter dans nos éclairuses

Les objets racontés par leurs créateurs

Elise Gabriel à propos de la pièce Ossos (2013)
CNAP, 4'47

De sa formation en design textile, Élise Gabriel garde une sensibilité particulière à la matière et à son exploration plastique. Elle travaille à partir de fibres de cellulose naturelle, le zelfo, une matière spécifique avec laquelle elle doit travailler en intelligence pour dessiner meubles et objets. Elle décrit ici la réalisation des tréteaux Ossos, un prototype réalisé en petite série et à la main.

Jean-Baptiste Fastrez, Inuit (2013)
CNAP, 3'39

Jeune designer français, Jean-Baptiste Fastrez ne cherche pas à inventer de nouveaux objets : il aime « enrichir » les objets usuels, leur redonner du sens tout en améliorant leur fonctionnalité. Il présente ici la pièce « Inuit ». S'inspirant des masques africains, le cadre de ce miroir est réalisé en acétate, matière utilisée pour fabriquer les montures de lunettes. Ainsi détournés, les effets écaillés de l'acétate mêlent inspirations primitives et industrielle.

Robert Stadler à propos des pièces BDC, Trou Blanc et Royeroïd (2013)
CNAP, 5'48

Robert Stadler, designer autrichien vivant à Paris, aime brouiller les frontières entre art et design et jouer avec les valeurs bourgeoises attachées à certains objets. Le designer explique ici en quoi le bout de canapé BDC et Le tapis Trou Blanc participent à une réflexion sur l'évolution du mobilier bourgeois de nos jours.

Julien Carretero, Stencil (2013)
Galerie Victor Hunt, 3'35

Julien Carretero, designer français vivant à Bruxelles, développe une approche éclectique et expérimentale du design. Cette vidéo retrace la fabrication de la table Stencil, issue de la collection Stencil : pour cette ligne de mobilier, le designer a initié un type de production de pièces en aluminium flexible et peu coûteux grâce à un simple moule en tissu réutilisable.

Erwann et Ronan Bouroullec (2000)
Sceren, 13'

Depuis la fin des années 90, les frères Bouroullec offrent un design épuré et inventif. Leurs objets flexibles ou modulables doivent pouvoir s'adapter à leur environnement. En témoignent une assiette double et une carafe dont les designers expliquent ici le contexte de création.

Elizabeth Garouste et Mattia Bonetti (2000)
Sceren, 13'

Les deux designers veulent privilégier la production artisanale et non la série industrielle. Ils s'opposent au style high-tech des années 1980 et ont créé, pour les salons du couturier Christian Lacroix, un décor néobaroque.

Films et vidéos à consulter dans nos éclairseuses

Nouveaux champs d'exploration du design: l'expérimentation par l'objet

Auger-Loizeau, *Iso Phone* (2003) 4'54

James Auger et Jimmy Loizeau créent des dispositifs qui questionnent le sens et la fonction sociale des objets du design. L'Iso-phone est un appareil de télécommunication permettant d'échanger avec son interlocuteur dans un environnement préservé de toute distraction. Un caque bloque toute stimulation sensorielle périphérique, tandis qu'un dispositif de flottaison libère le corps de la gravité.

HeHe, *Métronome* (2012) 2'59

Métronome est une étape du projet « Train project » du duo d'artistes et designers HeHe. Il s'agit ici de développer des véhicules légers, autonomes et temporaires roulant sur les voies abandonnées de la Petite Couronne. Métronome propose un moyen de transport personnel, qui revisite avec poésie le déplacement dans la métropole. Ce véhicule électrique se recharge avec à ses panneaux solaires et se déplie au public grâce à sa plateforme et sa signalétique mobile et portable.

Etienne Mineur : *Portrait* (2014) digup tv, 20'10

Étienne Mineur aime mêler objets physiques et design interactif. Il revisite ici 20 ans de travaux, raconte son parcours de graphiste dédié aux écrans et à l'interaction. Un éclairage sur la démarche d'une personnalité française du design numérique.

***La Fracture Numérique : Marina Wainer & Valérie de La Chapelle* (2011)** *designers interactifs*, 5'45

Au croisement de l'art numérique et du design d'expérience, le travail de La Fracture Numérique se développe autour d'installations interactives, de scénographies numériques et de parcours en réalité augmentée qui tissent des liens entre les univers du réel, du virtuel et de l'imaginaire et placent le public au cœur du dispositif.

Sélection d'applications

VECTORPARK : un univers graphique singulier

***Metamorphabet, Vectorpark / Patrick Smith* (2015)**

Metamorphabet propose un voyage à travers l'alphabet dans un style pictural et poétique propre à Vectorpark. Il suffit d'animer les lettres avec son doigt pour découvrir des métamorphoses surprenantes.

***Widosill, Vectorpark / Patrick Smith* (2011)**

Widosill nous fait arpenter une série d'espaces oniriques en faisant voyager une petite voiture à travers une série d'énigmes visuelles.

***Feed the Head, Vectorpark / Patrick Smith* (2011)**

Cette application fait appel au désir d'exploration : en touchant un peu partout, on découvre les possibilités d'un visage auquel on peut retirer le nez, ouvrir la tête...

***Levers, Vectorpark / Patrick Smith* (2009)**

Levers est un jeu d'équilibre basé sur la physique : il s'agit de placer des objets étranges sur un balancier sans les faire tomber à l'eau.

***Acrobots, Vectorpark / Patrick Smith* (2009)**

Une application pour jouer avec la gravité en compagnie des Acrobots, des petits robots à trois pattes qui interagissent les uns avec les autres.

***Carousel, Vectorpark / Patrick Smith* (2011)**

Dans ce manège contemplatif au mouvement incessant, on peut ajuster les éléments et la vitesse du bout des doigts.

Le studio Universal Everything et son design collaboratif

***1000 Hands, Universal Everything* (2013)**

Grâce à cette application, les lignes tracées sur l'écran de la tablette prennent vie et s'animent. Chaque dessin tracé produit une forme et un comportement inattendus.

***Loop, Universal Everything* (2013)**

Loop permet de créer facilement des boucles d'animations dessinées à la main et de les partager.

***Together, Universal Everything* (2014)**

L'appli Together exploite un principe fondamental de la démarche du studio Universal Everything : la création dans la contrainte. Le nombre limité de formes et de couleurs encourage la création de courtes boucles animées, qui peuvent ensuite prendre place au sein d'une galerie virtuelle.

***Polyfauna, Universal Everything* (2014)**

Dans cette application immersive créée pour le dernier album du groupe Radiohead, l'écran apparaît comme une fenêtre ouvrant vers des mondes en évolution.

Sélection d'applications

Constructions

Pettson's Inventions 1 et 2, Filimundus (2012)

Ces deux applications aux illustrations un peu surannées proposent de reconstituer des machines farfelues à partir d'éléments et d'engrenages inattendus.

Drei, Etter Studio GmbH (2013)

Dans cet espace abstrait régi par la loi de la gravité, il s'agit de soulever et d'empiler des formes pour construire une tour, seul ou avec l'aide d'autres joueurs.

Odd Bot out, Martin Magni (2015)

Ce jeu raconte l'histoire d'un robot plus petit que les autres et qui doit naviguer à travers les dédales d'une usine pour éviter un recyclage.

L'Usine de Robots, Tinybop Inc. (2015)

Cette application permet de construire son propre robot avec différents attributs mécaniques ou farfelus puis de tester leur capacité de survie dans une campagne virtuelle.

Le papier connecté

Le Cahier de Dessin Animé et l'application Wakatoon, Éditions Animées / Claire Faÿ et Pierrick Chabi (2015)

L'application Wakatoon permet d'animer les dessins coloriés dans le Cahier de Dessin Animé. Les dessins ainsi transformés racontent une histoire.

La collection Zéphyr, Les Editions Volumique / Étienne Mineur (2014)

Le ballon, La fusée, Le safari en ballon et La soucoupe volante sont quatre livres papier qui accompagnent l'exploration de quatre applis et permettent de mettre en scène l'expérience virtuelle. Ces livres hybrides permettent d'accompagner les pérégrinations d'une fusée à la recherche d'une planète, la balade d'un ballon en Afrique, la rencontre entre deux ballons et les vols d'étranges soucoupes. Une planche d'images dans chaque livre permet de découper et d'assembler l'engin volant qui parcourera l'aventure numérique.