

# **(une) histoire du design interactif**

étienne mineur 19/09/2007

[www.my-os.net/blog](http://www.my-os.net/blog)

# (une) histoire du design interactif

## **introduction**

- 1** historique des technologies informatiques à partir de 1945
- 2** une très très courte histoire des jeux vidéos
- 3** design d'interactivité de design graphique à partir de 1970
- 4** spécificité française, éducation nationale, minitel...
- 5** les grandes créations de l'époque CDROM et bornes interactives
- 6** le passage du «off-line» au «on-line»

## **conclusion**

- **Le 24 mai 1844**, Samuel Morse effectue la première démonstration publique du télégraphe en envoyant un message entre les villes de Philadelphie et Washington.
- **1867** L'Américain Graham Bell invente le téléphone et fonde la compagnie Bell.
- **1965** Les chercheurs du MIT (Massachusetts Institute of Technology), connectent par une liaison téléphonique l'ordinateur TX-2 avec l'ordinateur Q-32 en Californie. Cette expérience prouve la faisabilité et l'utilité d'un réseau d'ordinateurs.
- **1967** Lawrence G. Roberts publie les plans pour le réseau ARPANET, l'ancêtre d'Internet .
- **1969** ARPANET, septembre : BBN installe le premier équipement-réseau à l'UCLA et y connecte le premier ordinateur (un XDS SIGMA 7). Un ordinateur (XDS 940) de l'équipe de Douglas Engelbart, chercheur au Stanford Research Institute, lui est relié via une liaison à 50 kbits/s.
- **Fin 1969**, le réseau ARPANET est alors constitué de 4 ordinateurs.
- **1971** ARPANET est constitué de 23 ordinateurs sur 15 sites différents.
- **1972** le premier courrier électronique sur le réseau ARPANET. Ray Tomlinson de BBN réalise un logiciel basique de courrier électronique répondant aux besoins de communication des développeurs entre eux.

- **1976** Le réseau ARPANET, qui inclut les liaisons radio et satellite, compte 111 ordinateurs..
- **1983** Internet, août : 562 machines sont connectées à Internet.
- **1985** Internet, octobre 1961 machines sont connectées à Internet.
- **1986** Internet, février : 2308 machines sont connectées à Internet.
- **1986** Internet, novembre : 5089 machines sont connectées à Internet .



- **1990** World Wide Web ou WWW, Tim Berners-Lee met en place les bases du web (le protocole http, le langage Html...).

l'adresse de ce premier site web fut : <http://info.cern.ch/hypertext/WWW/TheProject.html>, et vous pouvez toujours le consulter.

- **2006** 1 milliard d'ordinateurs sont connectés à internet.

## 1 **historique des technologies informatiques à partir de 1945**



**1945**

**« As we may think »**

Le scientifique américain Vannevar Bush annonce l'apparition de l'ordinateur moderne. Il publie le texte « As we may think » qui décrit une machine imaginaire, le **Memex**, capable d'associer des informations. On peut y voir la première apparition de la notion d'hypertexte. Cette machine n'a jamais existé, mais les fondements de notre informatique moderne viennent en partie de ces idées et hypothèses formulées il y a plus de soixante ans.

--> [http://fr.wikipedia.org/wiki/Vannevar\\_Bush](http://fr.wikipedia.org/wiki/Vannevar_Bush)

**1942 Allan Turing** est le père officiel de l'invention du premier ordinateur. On lui attribue notamment l'invention d'une machine à décrypter et casser les codes secrets de la machine Enigma dont se servaient les navires de guerre Allemands durant la deuxième guerre mondiale...

--> [http://fr.wikipedia.org/wiki/Alan\\_Turing](http://fr.wikipedia.org/wiki/Alan_Turing)

**1944 Von Neumann** a donné son nom à l'architecture de von Neumann utilisée dans la quasi totalité des ordinateurs modernes. L'architecture de von Neumann décompose l'ordinateur en 4 parties distinctes :

1. l'unité arithmétique et logique (UAL) ou unité de traitement, qui effectue les opérations de base ;
2. l'unité de contrôle, qui est chargée du séquençage des opérations ;
3. la mémoire, qui contient à la fois les données et le programme qui indique à l'unité de contrôle quels calculs faire sur ces données. La mémoire se divise en mémoire vive (programmes et données en cours de fonctionnement) et mémoire de masse (programmes et données de base de la machine) ;
4. les dispositifs d'entrée-sortie, qui permettent de communiquer avec le monde extérieur.

**1948 Norbert Wiener** est le fondateur de la cybernétique, une science qui formalise la notion de feedback (rétroaction) et à des implications dans les domaines de l'ingénierie, des contrôles de système, l'informatique, la biologie, la philosophie et l'organisation de la société.

--> <http://fr.wikipedia.org/wiki/Cybern%C3%A9tique>

**1948 Claude Shannon et sa théorie de l'information.** Pendant la Seconde Guerre mondiale, Shannon travaille aussi pour les services secrets de l'armée, en cryptographie, chargé de localiser de manière automatique dans le code ennemi les parties signifiantes cachées au milieu du brouillage.

--> [http://fr.wikipedia.org/wiki/Claude\\_Shannon](http://fr.wikipedia.org/wiki/Claude_Shannon)



**1949**

installation des premiers moniteurs vidéos sur des ordinateurs.

**1963**

Ivan Sutherland présente **SKETCHPAD** le premier système de dessin interactif sur ordinateur.



**Toronto Star  
"The Star"  
(circa 1963)**



**1955-60**

### **L'invention de Pierre Bézier**

Sa préoccupation était de créer un moyen simple et puissant pour modéliser des formes et faciliter la programmation des machines à commande numérique. Ses recherches aboutirent à un logiciel, **Unisurf**, qui est à la base de tous les logiciels créés par la suite. Les concepts de CAO et de CFAO venaient de prendre forme.

--> <http://paris.blog.lemonde.fr/2007/09/15/les-courbes-de-pierre-bezier-ont-redessine-le-monde/>

You can and must understand computers now.

For Dan & Bruce  
with best wishes —  
Ted Nelson 02.06.10 Exploratorium

# COMPUTER



SEVEN DOLLARS.

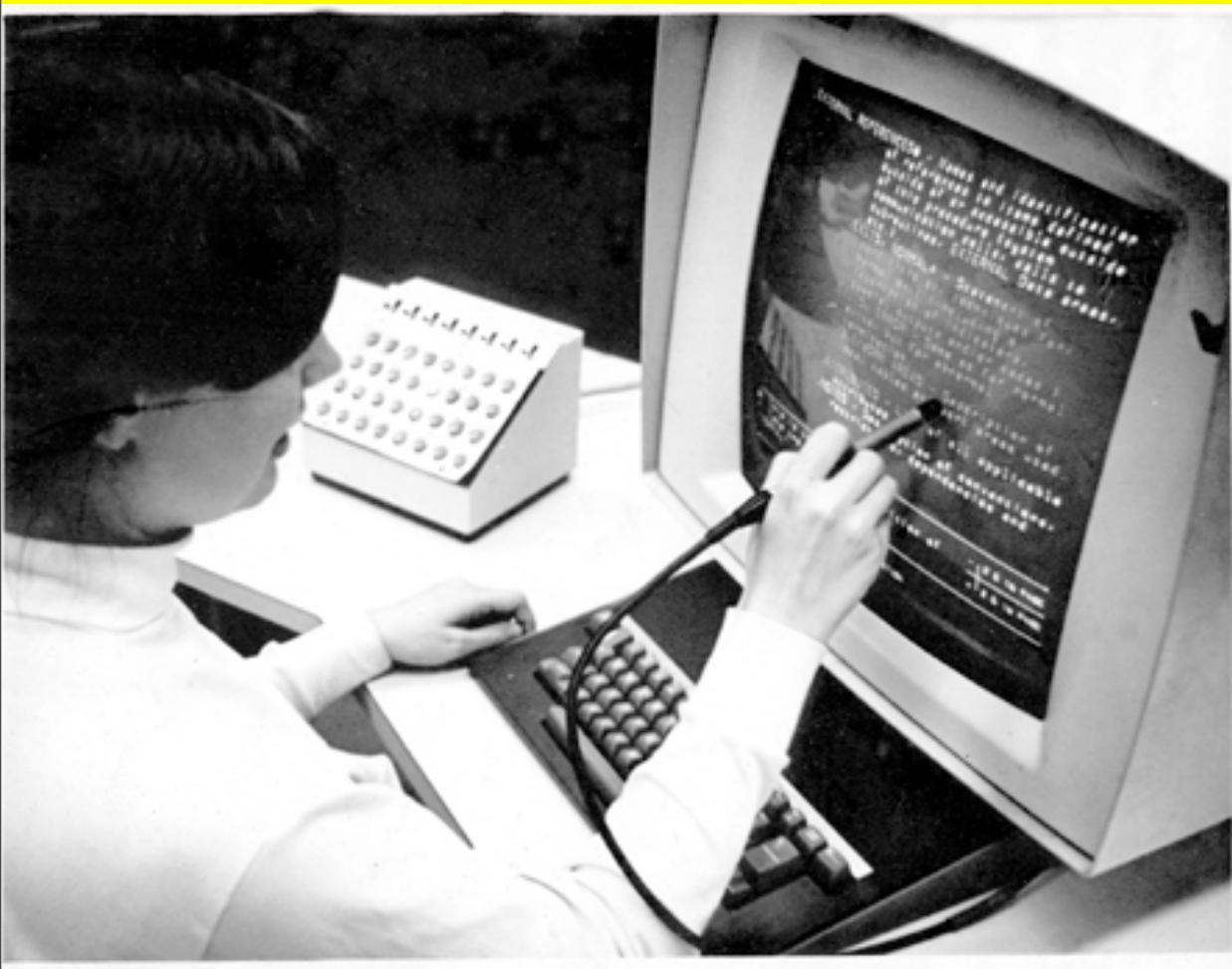
First Edition.

ISBN 0-89347-002-3

**1965**

Ted Nelson publie un article sur la question des documents informatiques reliés entre eux. Il utilise pour la première fois les mots « hypertexte » et « hypermédia » pour décrire ce concept. Il lance dès 1960 le projet Xanadu, qui était une sorte d'utopie de système d'information en réseau permettant de relier des ordinateurs du monde entier ; Un simple clic sur un mot, vous permettez de naviguer vers un autre texte situé sur un autre ordinateur.

Vous pourrez trouver beaucoup plus d'infos à cette adresse : [http://fr.wikipedia.org/wiki/Projet\\_Xanadu](http://fr.wikipedia.org/wiki/Projet_Xanadu)



**1966**

Une équipe de Brown University, réalise le premier véritable système d'hypertexte opérationnel, Hypertext Editing System.

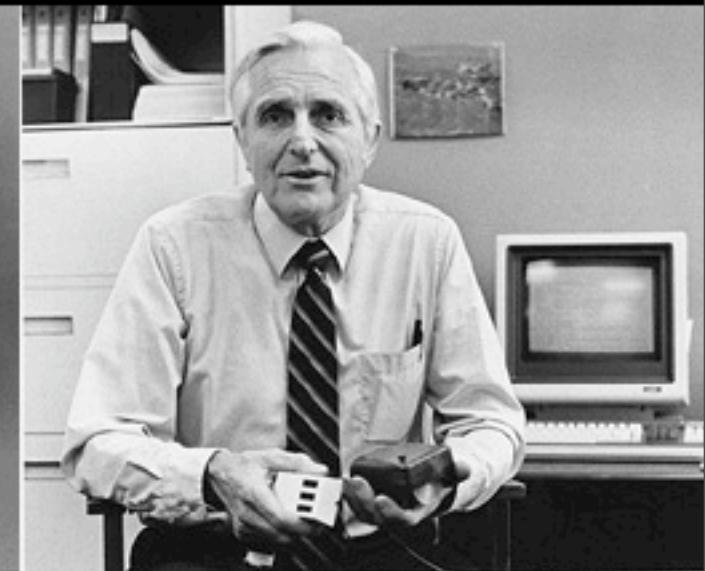
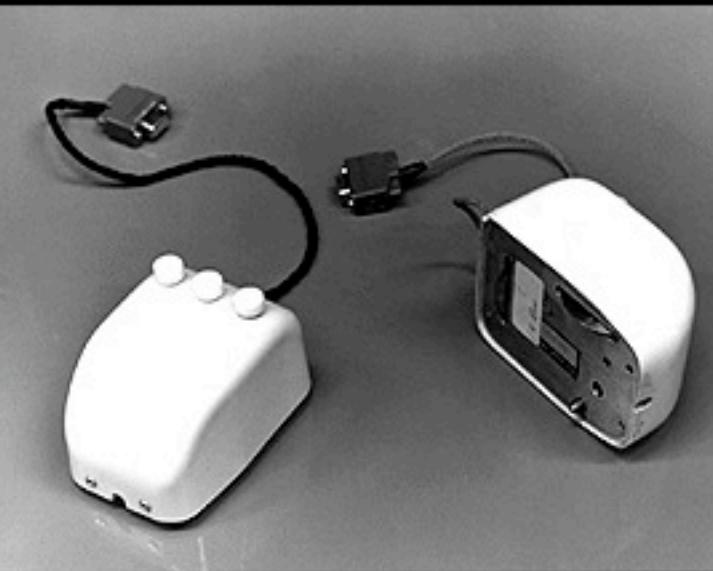


**1968**

« **Augment** » système hypertexte de Douglas Engelbart et invention de la **souris**.

Douglas Engelbart, chercheur au Stanford Research Institute, fait la démonstration d'un environnement graphique avec des fenêtres manipulables à l'aide d'une souris. La démonstration filmée de Douglas Engelbart, du prototype de la souris en 1968 est visible en ligne à cette adresse :

--> <http://sloan.stanford.edu/MouseSite/1968Demo.html>



CONTROL TECHNOLOGIES

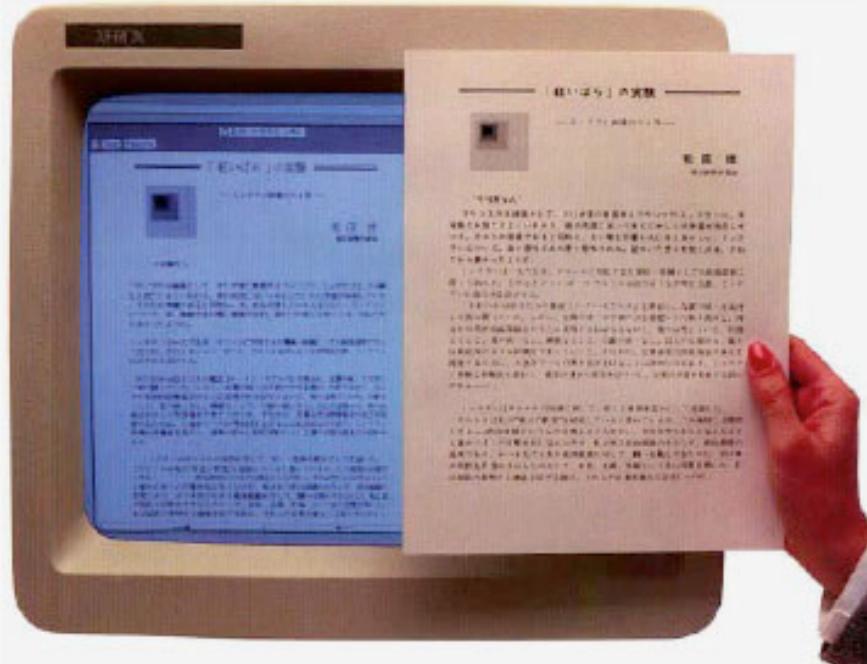
CONTROL SERVICES

CONTROL SYSTEMS

CONTROL METALURGY

9





(une) histoire du design interactif

## 1970

le PARC de XEROX : Création du centre de recherches PARC (Palo Alto Research Center)

à Stanford par la firme Xerox. Ce groupe de recherche sera à la base de l'interface homme/machine moderne (que l'on retrouvera sur les premiers Macintoshs et Lisa d'Apple). Le PARC inventa le concept du WYSIWIG (What You See Is What You Get), permettant de faire coïncider ce que vous voyez à l'écran et ce que vous allez imprimer. Les ingénieurs de PARC développèrent aussi les différents concepts annoncés par Douglas Engelbart (souris, multi fenêtrage...).

-->le site actuel : <http://www.parc.com/>

## 1973

Dick Shoup du Xerox PARC réalise le programme Superpaint qui est à la fois un logiciel de dessin en couleurs et aussi le premier logiciel d'effets vidéo numériques.

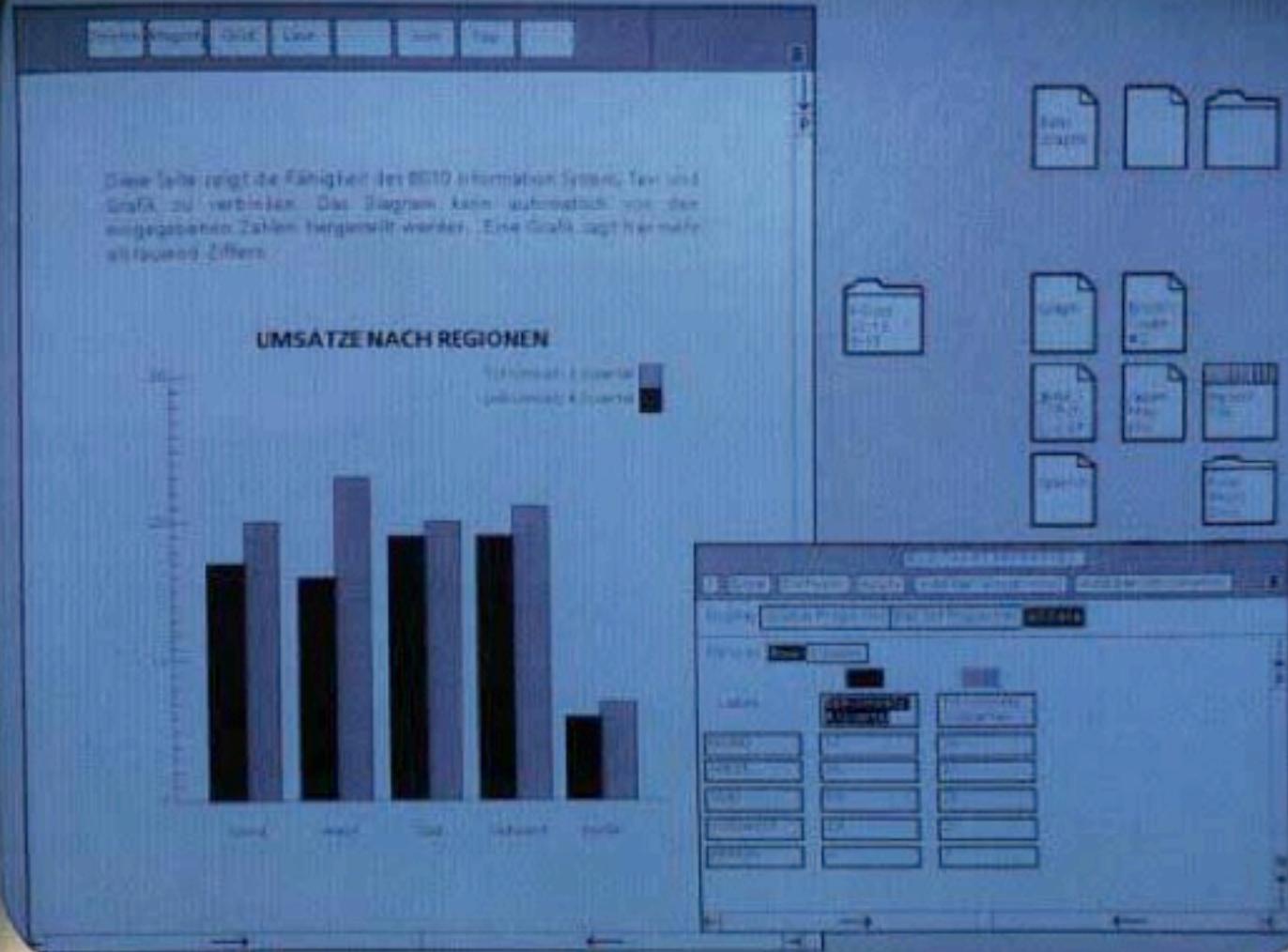
## 1974

Au PARC de Xerox est développé le Xerox Alto , premier ordinateur avec une interface graphique moderne.

## 1975

BRAVO, c'est le premier traitement de texte WYSIWYG (What You See Is What You Get) est développé au PARC de Xerox par Charles Simonyi.

**XEROX**







**1971**  
l'Apple I

# Original Apple II



**1977**  
Apple II



**1981**  
le PC par IBM



**1982**  
Commodore 64

## **1978**

**Wordstar** : John Barnaby et John Rubinstein écrivent le premier logiciel commercial de traitement de texte pour micro-ordinateur.

## **1979**

**Compuserve** lance son premier service en ligne : MicroNET.

## **1982**

**le premier Smiley :-)** D'après les laboratoires de recherche de Microsoft le premier smiley serait un :-) écrit par Scott Fahlman, qui avait posté ce message sur le réseau du CMU CS en octobre 1982.

**le message original était :**

**19-Sep-82 11:44 Scott E Fahlman :-)** **From: Scott E Fahlman**

**I propose that the following character sequence for joke markers: :-)**

**Read it sideways. Actually, it is probably more economical to mark things that are NOT jokes, given current trends. For this, use :-(>**

--> <http://www.pointblog.com/past/2007/09/21/>

[scott\\_e\\_fahlman\\_son\\_createur\\_a\\_propos\\_de\\_lanniversaire\\_du\\_smiley\\_.htm](#)

not editing

<<< OPENING MENU >>>

--Preliminary Commands--    ? --File Commands--    ? -System Commands-

L Change Logged disk drive    ?                      ? R Run a program  
F File directory now **DN**    ? P PRINT a file    ? X EXIT to system  
H Set help level                ?  
                                  ?

--Commands to open a file--    ? E RENAME a file    ? -WordStar Options-

D Open a document file    ? O COPY a file    ? M Run MailMerge  
N Open a non-document file    ? Y DELETE a file    ? S Run SpellStar

directory of disk C:

-TURBO	ACCESS.BOX	ACCESS.PMA	ADDKEY.BOX	BOX0.PAS	BOX3.INC
BOX4.INC	CADS.PAS	CLOCK.MOD	CONVERT.PAS	COUNTER.MOD	CLOCKFILE.C06
DBSTRUK.BAK	DBSTRUK.PAS	DELKEY.BOX	ESC-T.PAS	GETKEY.BOX	GIDETEST.PAS
HANS.PAS	INKEY.BAK	INKEY.MOD	KOCH.PAS	LINK8.PAS	PAS.PMA
SLIDER-0.PIC	SLIDER-1.PIC	SLIDER-2.PIC	SLIDER.BAK	SLIDER.PAS	SORT.BOX
TIMER.BAK	TIMER.MOD	TINST.DTA	TINST.MSG	TPHBUCH.ARC	TRANS-01.BAK
TRANS-01.INC	TRANS-02.BAK	TRANS-02.INC	TRANS-03.BAK	TRANS-03.INC	TRANS-04.BAK
TRANS-04.INC	TRANS-05.BAK	TRANS-05.INC	TRANS2.TXT	TRANS3.TXT	TRANSFER.BAK
TRANSFER.HIS	TRANSFER.PAS	TURBO.MSG	TURBOMSG.TXT	WATOR.PAS	WATOR2.PAS
WHEREXY.PAS	ZATEST.BAK	ZATEST.PAS			



**1983**

« Free Unix » de Richard Stallman, texte fondateur du mouvement GNU (pour GNU's Not Unix! acronyme récursif ne faisant rire que les informaticiens), mail du 27 septembre 1983 (pour la légende).



**1983**

**Le Lisa d'apple Computer**, premier ordinateur «grand public» (plus de 100 000 francs de l'époque) avec une souris et une interface graphique moderne.

## Undo Last Change

Cut ⌘X

Copy ⌘C

Paste ⌘V

Clear ⌘D

Duplicate ⌘D

Select All ⌘A

Make Lowercase

Make Uppercase

Make Title

Reshape

Smooth

Unsmooth

Round Corners...

LisaWrite Paper



LisaTerminal Paper



Clock



Disk

Lisa



Template



Face



WasteBasket



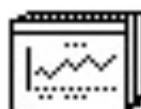
Preferences



Clipboard



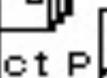
LisaWrite Paper



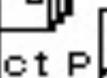
LisaGraph Paper



LisaTerminal Paper



Select P



Text



+



-



/



-



-



-



-



Text



+



-



/



-



-



-



-



Text



+



-



/



-



-



-



-



Text



+



-



/



-



-



-



-



Text



+



-



/



-



-



-



-



Text



+



-



/



-



-



-



-



Text



+



-



/



-



-



-



-



Text



+



-



/



-



-



-



-



Text



+



-



/



-



-



-



-



Text



+



-



/



-



-



-



-



Text



+



-



/



-



-



-



-



Text



+



-



/



-



-



-



-



Text



+



-



/



-



-



-



-



Text



+



-



/



-



-



-



-



Text



+



-



/



-



-



-



-



Text



+



-



/



-



-



-



-



Text



+



-



/



-



-



-



-



Text



+



-



## Introducing Macintosh. For the rest of us.

In the silicon desert, before 1984,  
was very many people not computers  
for a very good reason.



Any time when things happen,  
there are many people like us  
that can very many people  
in there.

After all, in those days, it meant  
littering by our stomachs great enough  
so our stomachs filling along our  
own stomachs, and there's no room  
right to stomachs command so

complicated road have to be a computer  
to understand how.

Then, on a particularly bright day  
in California, some  
particularly bright engineer  
had a particularly bright idea  
about computers, so  
wouldn't it make more sense  
to teach computers about

people, instead of teaching people about  
computers?

So that's what these very engineers  
was working long days and long nights and  
a few legal battles, working very  
silently away at their people. How they  
make mistakes and change them with  
the day after the billion and one  
old phone numbers. How they take for  
their livelihoods, and decide in their  
own time.

For the last time in material  
computer literacy, hardware engineers

actually talked in different engineers  
is academic terms of state, and had  
been tested by everyone just to hold  
the most compact, most portable, most  
flexible, most reliable computer in every  
room-money could buy.

and when the engineers were  
finally finished, they introduced it to  
a personal computer, the personal  
computer practically didn't know.

And so easy to use, most people  
already knew how.

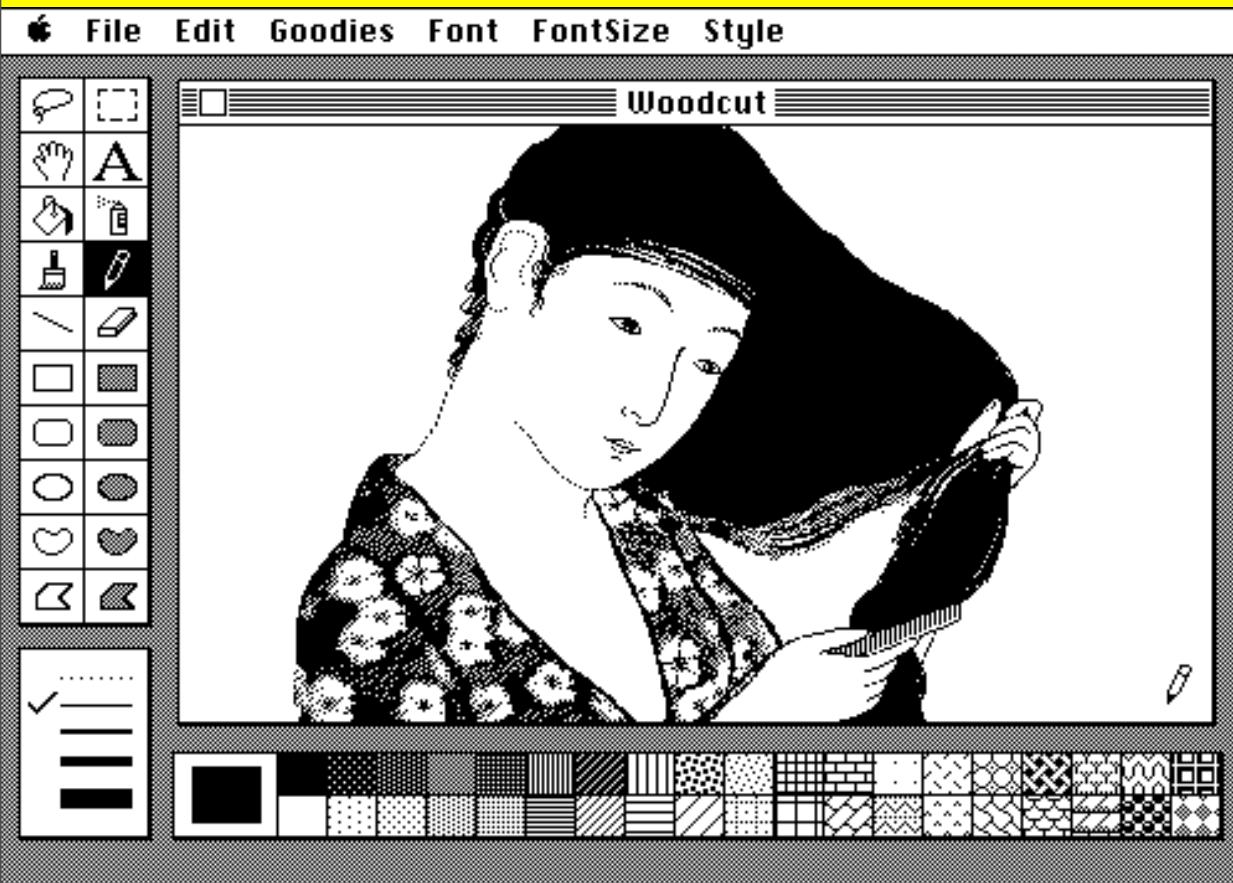
They didn't call it the Q1280, or  
the Super-8000.

They called it Macintosh.  
And now we're here to introduce  
it to you.



# 1984

## le Macintosh d'Apple



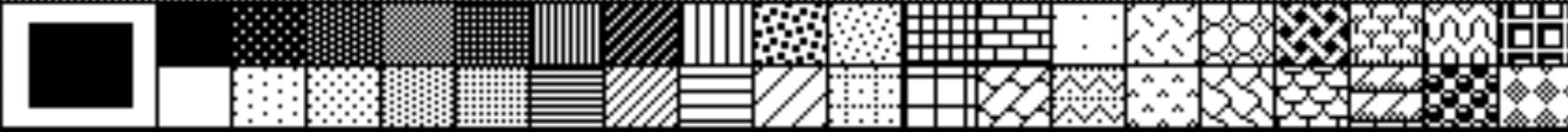
## 1984

Mac Paint. Bill Atkinson est l'auteur de MacPaint, le premier programme de dessin du Macintosh. Ses idées furent reprises plus tard par tous les logiciels de dessin bitmap ; pot de peinture pour remplir une zone, trames, sélection de zones au lasso...

File Edit Goodies Font FontSize Style

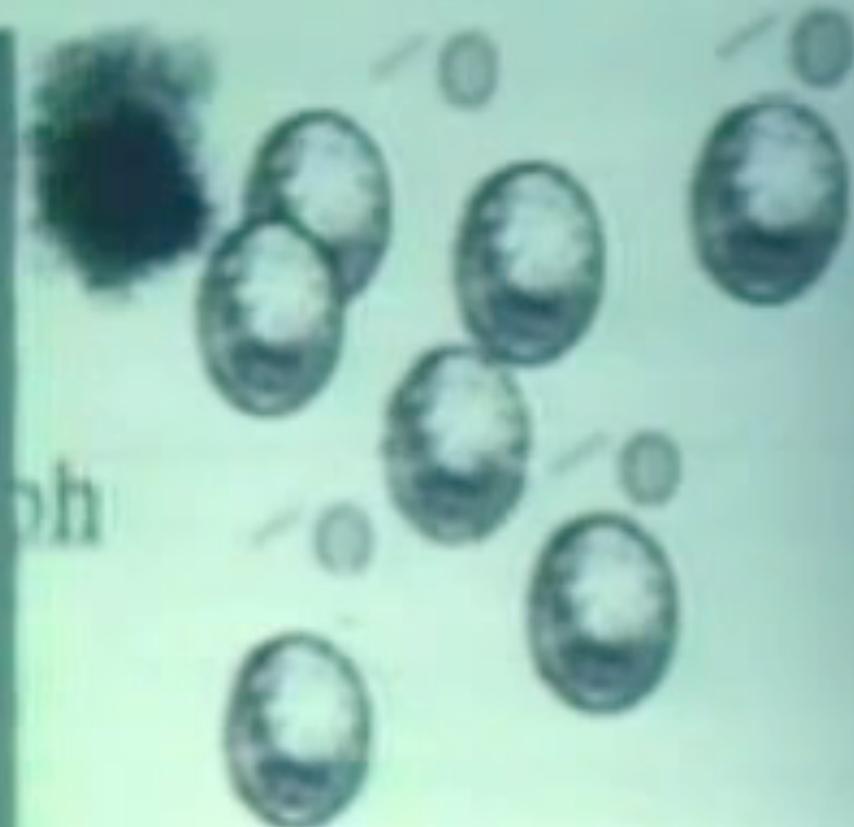


Woodcut

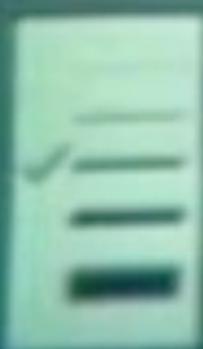


File Edit Window Tools View Help Style

unfilled



ph



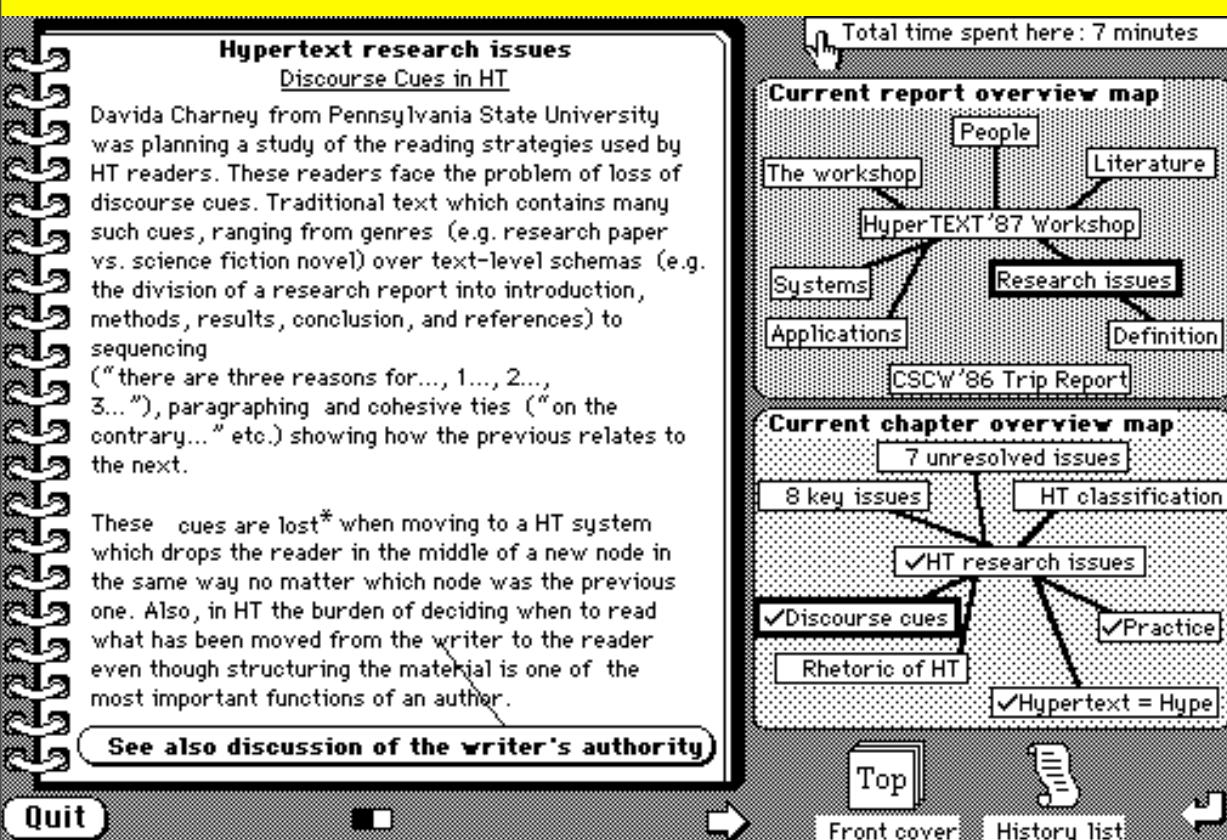
## 1985

**Adobe Postscript** est un langage de description de page, permettant d'obtenir une qualité inégalée sur les premières imprimantes lasers. Cela permit aussi la création de police de caractère de qualité, commençant à rivaliser avec la composition typographique classique.

**Aldus Page Maker** : les vrais débuts de la PAO (Publication assistée par Ordinateur)

**Directors scripting language de VideoWorks** devient le Lingo de Macromedia Director .Ce logiciel deviendra le principal outil de création des Cd-rom de la fin des années quatre-vingt et début 90.

**HyperCard**, de Bill Atkinson est un environnement de développement dérivé des langages orientés objet comme le Smalltalk (développé au PARC de Xerox dans les années soixante-dix), reprenant la philosophie du Macintosh.





## 1985 **AMIGA**

L'Amiga est un ordinateur personnel commercialisé par Commodore International entre 1985 et 1994. Le prix modique de l'entrée de gamme et les capacités multimédia plus avancées que les compatibles PC et Macintosh de l'époque l'ont rendu très populaire auprès des amateurs de jeux vidéo. En outre, son système d'exploitation avait la particularité alors exceptionnelle pour l'informatique grand public d'être multitâche préemptif et multimédia. Il reste aujourd'hui encore une référence dans la scène démo, parvenant à surpasser les démos PC lors de l'Assembly 2006

**1985**  
**ATARI ST**



Le nom ST signifie Sixteen/Thirty-Two (« seize/trente-deux ») en référence à l'architecture mixte 16/32 bits du microprocesseur. La légende dit qu'il a également été choisi car ce sont les initiales de Samuel Tramiel, fils de Jack Tramiel, président d'Atari à l'époque.

Le premier modèle de la série (printemps 1985) fut le 130ST (128 Ko de mémoire vive), suivi des 520ST (512 Ko et 520ST+) (1024 Ko sortis en 1985 et des 260ST (512 Ko) mais avec le Tos en disquette à charger en RAM et 520STm (512 Ko en 1986). Suivirent les 520STf (f pour Floppy, lecteur de disquette 3"5 intégré), 1040STf (1 Mo de mémoire vive), 520STe, 1040STe (e pour extended : capacités graphiques et sonores étendues). À destination plus professionnelle, il y eut aussi le Mega ST, le Mega STe, le TT (concurrent du Macintosh pour la publication assistée par ordinateur et la musique assistée par ordinateur) et les portables Stacy et ST Book. Le dernier ordinateur de la série fabriqué par Atari fut le Falcon030, intégrant un processeur Motorola 68030 et un DSP Motorola 56001.

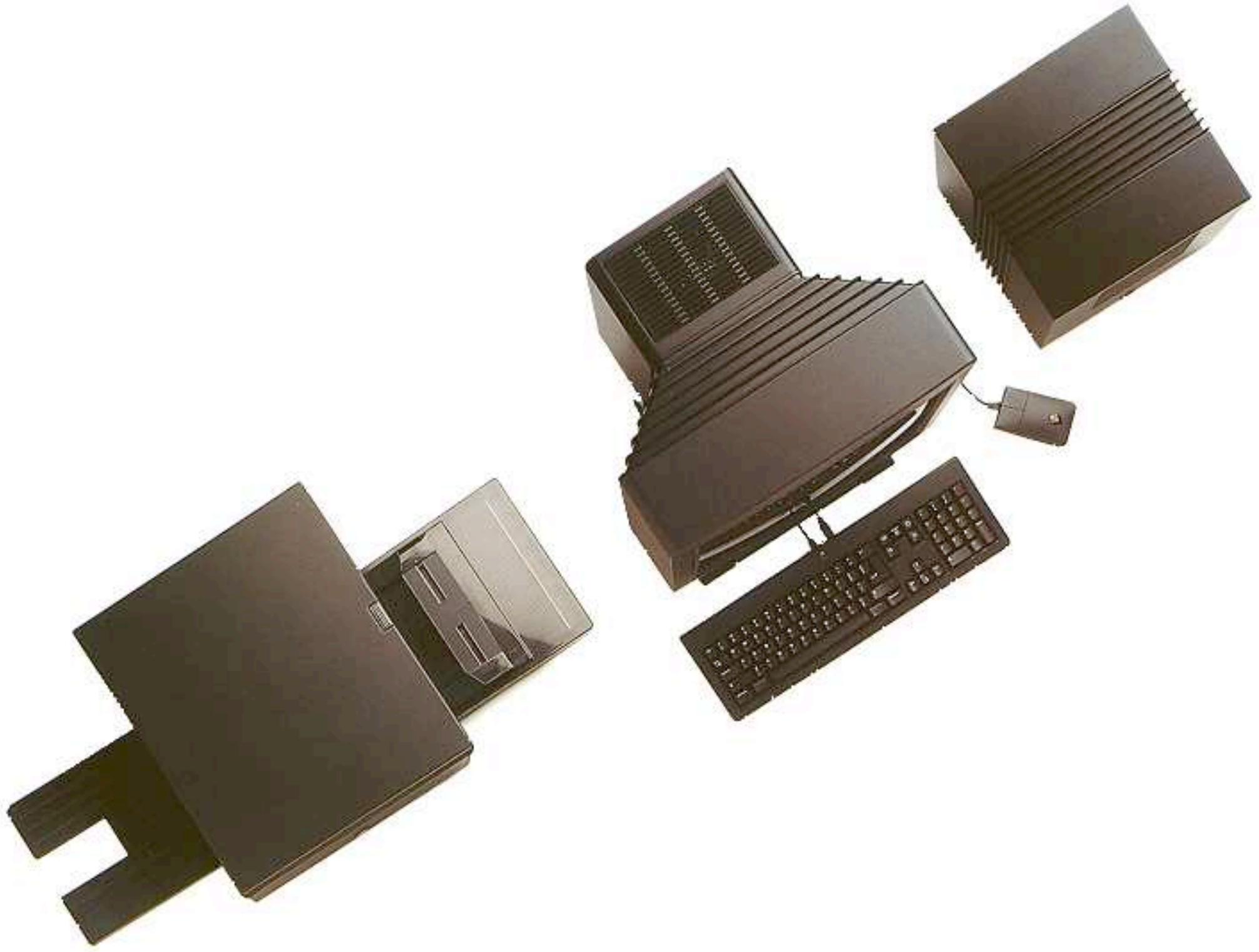
**1985**

**création de Next computer par Steve Jobs.**

NeXT sera finalement rachetée en 1996 pour 427 millions de dollars par Apple.

--> <http://rixstep.com/2/0/timeline/>







me



Rhapsody



3 éléments



PS3.html



OmniWeb.app

276 Mo disponible sur le disque dur



LocalDeveloper



Source



MiscKit



Copyright.rtfd



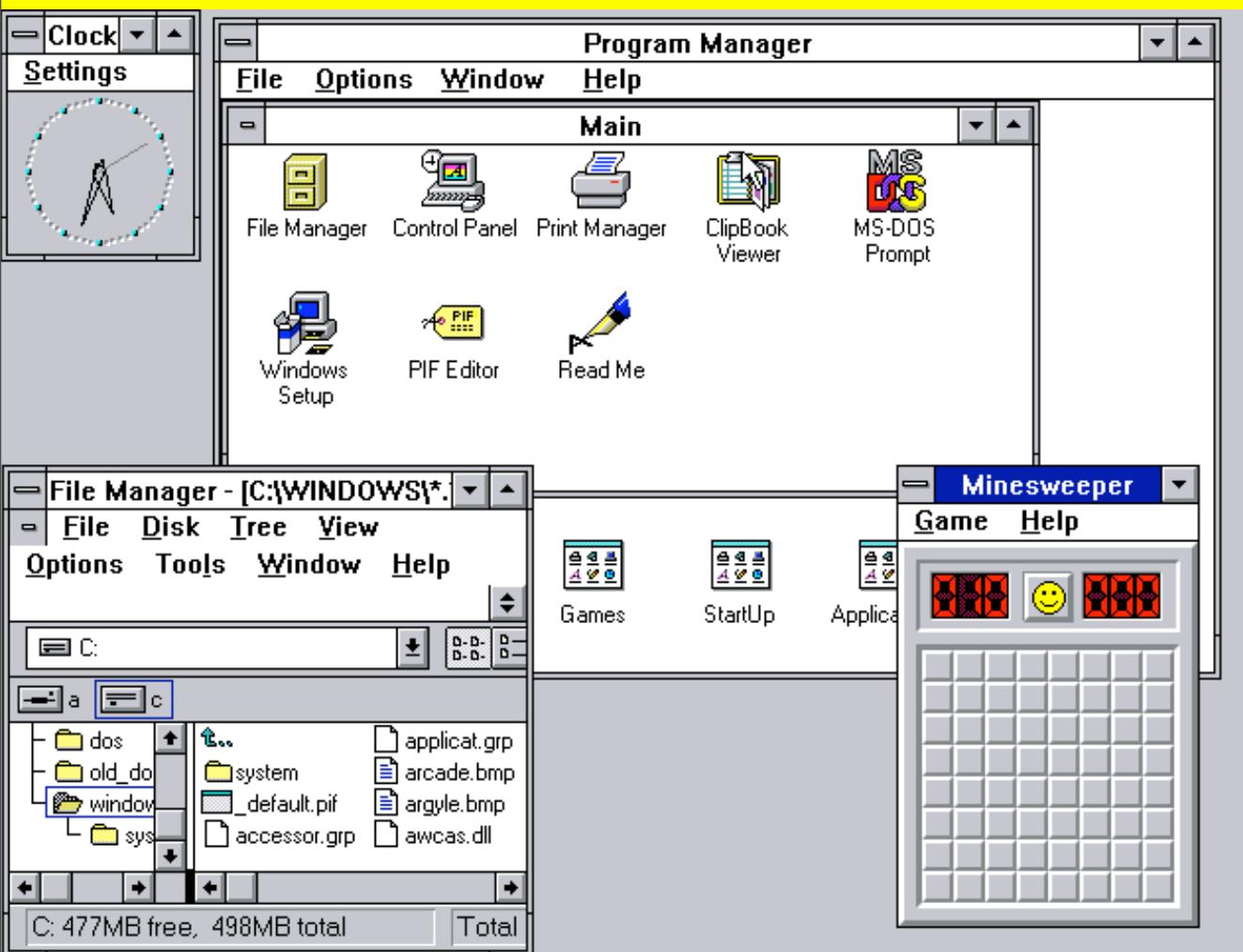
- Documentation
- Examples
- Headers
- Libraries
- Makefiles
- Palettes
- Source

MiscKit

- Authors.rtff
- Bundles
- Charter.rtff
- Copyright.rtfd**
- Documentation
- Examples
- FAQ.rtff
- Headers
- History.rtff
- In\_Progress.rtff
- License.rtff
- License\_Notes.rtff
- Makefile
- Makefiles
- Palettes
- README.rtff
- Source
- Submissions.rtfd
- TableOfContents.rtff
- Temp
- To\_Do.rtff

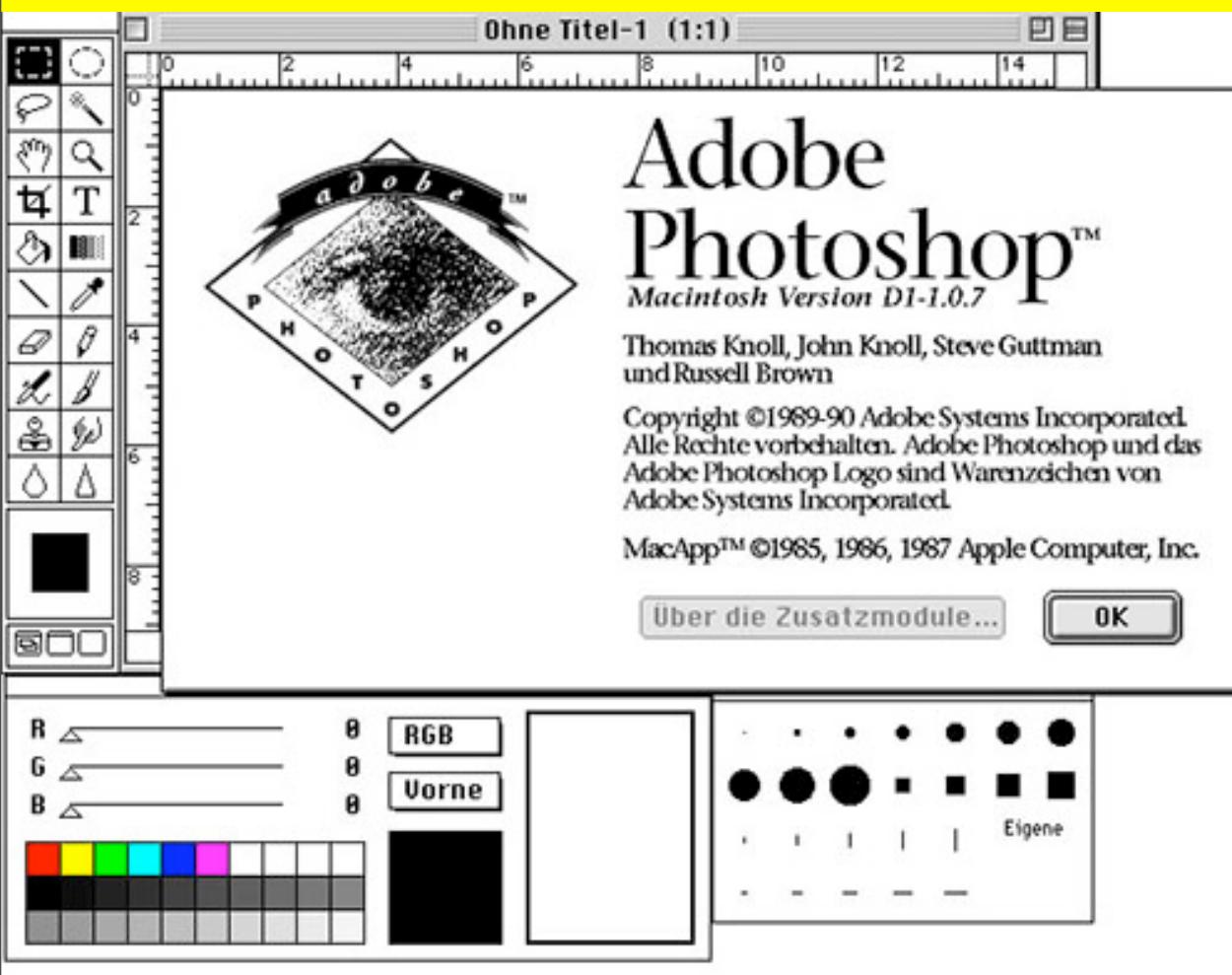
**GNUSStep** est un projet d'implémentation des spécifications OpenStep, l'environnement graphique développé par le français Jean-Marie Hulot pour la société NeXT, et repris par Apple pour son système d'exploitation Rhapsody.

--> <http://www.gnustep.org/>



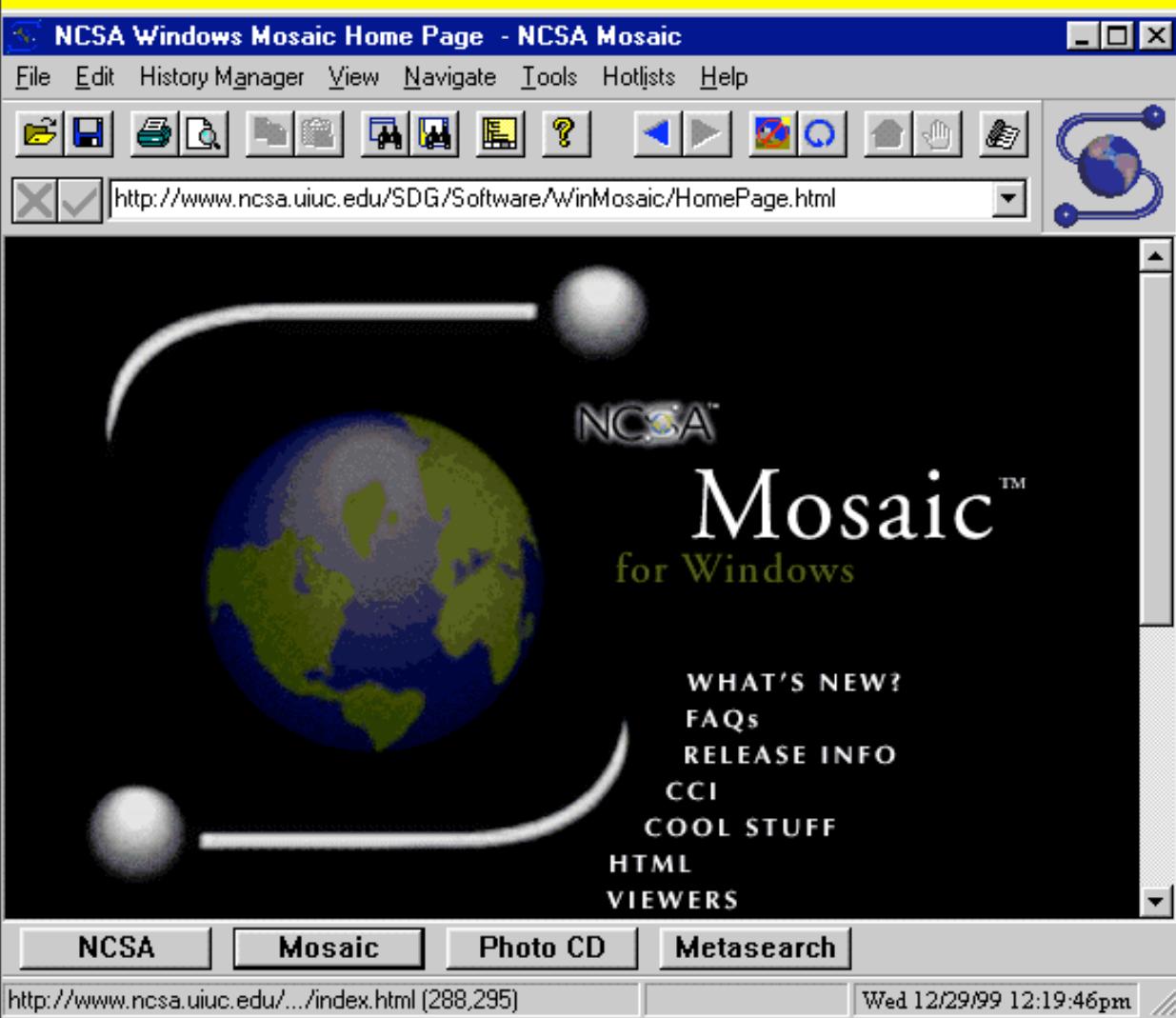
**1990**

**Windows version 3.** La version 3 a été la première à connaître un large succès, permettant à son concepteur Microsoft de rivaliser avec l'Apple Macintosh ou l'Amiga de Commodore sur le plan de l'interface graphique



**1990**

**Adobe Photoshop 1.0**, ce logiciel deviendra la référence absolue en retouche photo et fera la fortune d'Adobe.



**1993**

**NCSA Mosaic,**

trois ans après la création par Tim barners-Lee du Web, Marc Andressen met au point une interface graphique pour WWW nommée MOSAIC permettant d'afficher des images et du texte.



**1994**

**W3C**

**Le World Wide Web Consortium**, abrégé W3C, est un consortium fondé en octobre 1994 pour promouvoir la compatibilité des technologies du World Wide Web telles que HTML, XHTML, XML, RDF, CSS, PNG, SVG et SOAP.

## 1994

Fondation de **Netscape**, un autre navigateur Web.

**WebCrawler** de Brian Pinkerton. met au point le premier moteur de recherche sur le web.



## 1995

**Altavista** devient à l'époque le moteur de recherche devenu le plus important au monde, il fut conçu à l'initiative du français Louis Monier (qui travaille actuellement chez Google).

**JavaScript** de Sun/Netscape

## 1996

**Shockwave** de Macromedia, permet de lire des fichiers multimédia créés avec Director sur le web.

**Future Splash Animator** de la société Future Wave Software, c'est l'ancêtre de Macromedia Flash. C'est un logiciel auteur permettant d'animer et d'afficher des formes vectorielles couplées à un langage de programmation assez simple (l'action script).



**1999**

création de Google par Larry Page et Sergey Brin. Grâce à son fameux PageRank, Google bat rapidement tous ses concurrents en raison de la pertinence des résultats de recherche.

## 1999

« **I love you** » : est un virus. Quelques jours lui suffisent pour infecter des millions d'ordinateurs dans le monde et causer plus de 8 milliards de dollars de dégâts.

## 2003

**Processing**, est un environnement de développement basé sur Java créé par Benjamin Fry et Casey Reas permettant d'expérimenter rapidement des animations interactives. Processing est issu du système design by numbers développé par John Maeda quelques années auparavant au MIT.

**Macromedia Flash** et son langage de programmation « action Script » deviennent l'un des principaux standards pour les applications interactives sur le web.

**les Web-Log** (Blog) se développent énormément sur Internet.

**iTunes** d'Apple est un logiciel Mac et PC permettant à son début de gérer et d'écouter vos fichiers musicaux.

## 2004

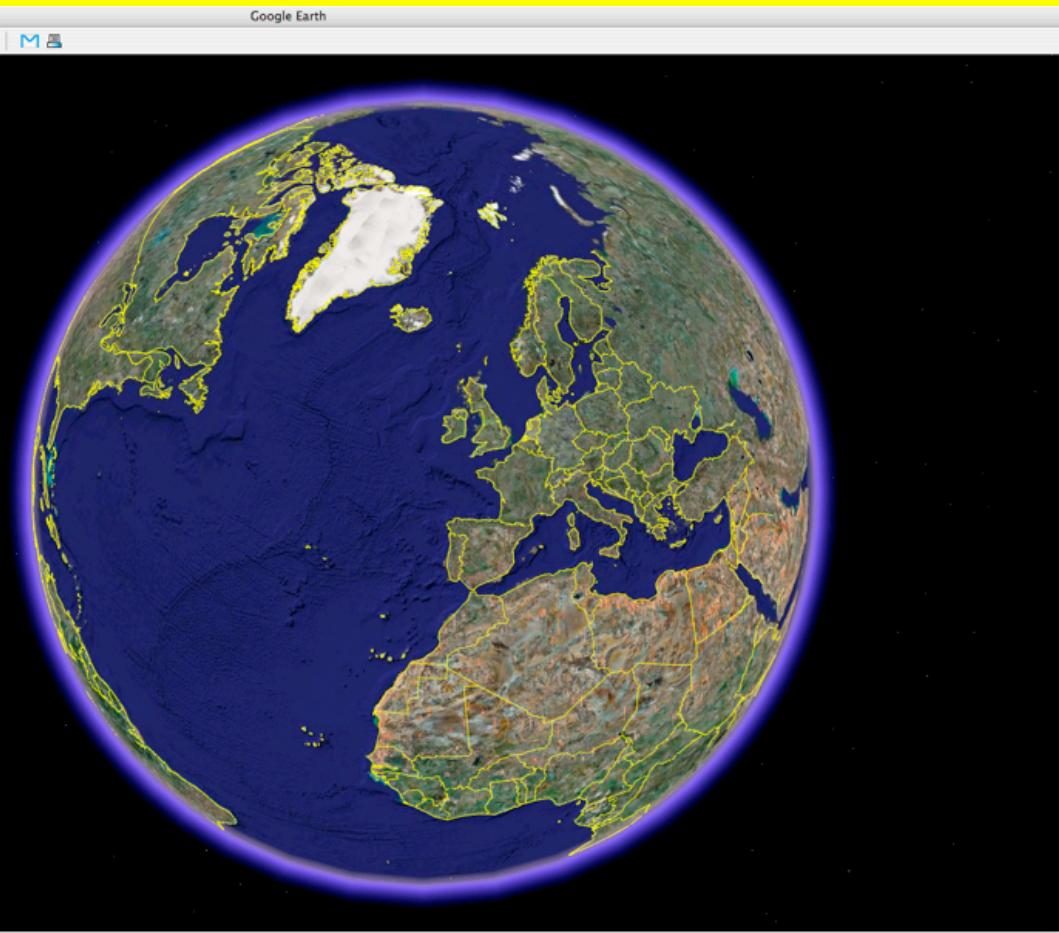
**Mozilla Firefox** est un nouveau navigateur Web open source très rapide et innovant dans son interface (système des onglets et des extensions par exemple) .

## 2004-06

apparition des termes Vlog (Video Blog), web 2.0 (terme issu du marketing, mais essayant de signifier entre autres, la possibilité donnée aux internautes de produire eux-mêmes du contenu et de le diffuser instantanément sans passer par les diffuseurs classiques ).

## 2005

le **PodCast** (système de diffusion de la radio en différé) et la **VOD** (système de diffusion de la vidéo à la demande) se développe très rapidement. Cela va transformer radicalement le système de distribution.



**2005**

**Google Earth**

est un système de cartographie planétaire en ligne développé par Google.

rennes – Google Recherche de Livres

Etienne ▾ Index of /Issey Index of /pixies/... Google Recherche ...

Google rennes Rechercher PageRank Orthographe Options rennes

Etienne Mineur archives rennes – Google Recherche de ...

etienne@incandescence.com | Mon compte | Déconnexion

Web Images Groupes Actualités plus » Chercher des livres Recherche Avancée de Livres Google Recherche de Livres – Aide

Recherche de livres Livres 1 - 10 sur 25400 pages pour rennes. (0.00 secondes)

**Lettres sur la profession d'avocat - Page 103**  
de Armand Gaston Camus - 1833  
11 ya des exemplaires qui portent la date de 1737. Rennes, Joe. Vatar. ...  
Augustin-Marie Poullain du Parc, né en 1701 , à Rennes, suivit la carrière du ...  
[Affichage du livre entier](#) - [Sommaire](#) - [Première page](#) - [Index](#) - [À propos de ce livre](#)

**Guérres des Vendéens et des Chouans contre la République Française- ou, Annales des... - Page 381**  
de Jean-Julien Savary - 1824  
Compte rendu par Rossignol à son arrivée à Rennes. — Circulaire de Rossignol aux généraux sous ses ordres. — Or-dre du comité de salut public de tirer dix ...  
[Affichage du livre entier](#) - [Sommaire](#) - [Première page](#) - [À propos de ce livre](#)

**Le Nord de la Sibérie- voyage parmi les peuplades de la Russie asiatique et dans la mer... - Page 3**  
1843  
Importance du passage des **rennes** pour les habitants. ... Apparition d'un troupeau de **rennes**; ils se détournent; désespoir des habitants. ...  
[Affichage du livre entier](#) - [Sommaire](#) - [Première page](#) - [Index](#) - [À propos de ce livre](#)

**Les inondations en France depuis le VIe siècle jusqu'à nos jours- recherches et documents... - Page 185**  
de Maurice Champion - 1864  
Inondation entre Rennes et Messac, en 1783. — Arrêt du Parlement de Bretagne s'y rapportant.— Débordement de la Vilaine, à Rennes, en 1809 et. ...  
[Affichage du livre entier](#) - [Sommaire](#) - [Première page](#) - [Index](#) - [À propos de ce livre](#)

**Les magnétiseurs jugés par eux-mêmes, nouvelle enquête sur le magnétisme animal - Page 506**  
de G. Mabru - 1858 - 564 pages  
Le diable et l'archevêque de Rennes. a ... l'évêque de Rennes avail cru devoir se ... Rennes.  
[Affichage du livre entier](#) - [Sommaire](#) - [Première page](#) - [Index](#) - [À propos de ce livre](#)

**Catalogue d'une nombreuse collection de livres anciens, rares et curieux provenant de la... - Page 407**  
de Gabriel Peignot - 1852 - 2 pages  
Doléances de la commune de Chateaugiron.—Les vices découverts, ou avis à mes

Rechercher :  Suivant  Précédent  Surligner tout  Respecter la casse

Terminé

2005

**Google Print** (ou books Google) est système permettant de faire des recherches en ligne dans le contenu même des livres.



**2005...**

Google est partout avec Google vidéo, Gmail, Google Calendar, Blogger, Picasa, Google Talk, Google Desktop, Google Analytics, Google trends, Google earth, google maps, Google AdsSense....

**2004-2005** vidéos online...





Windows Vista™

**2007**  
Windows Vista



Ordinateur

Jérémie



Accueil

Windows Media Center



Windows Media Player



FileZilla

Reconnais...  
Vocale



Divers



Firefox



11°

Chambly, Oise



Live Mail



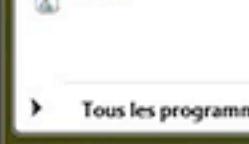
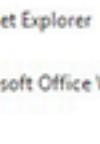
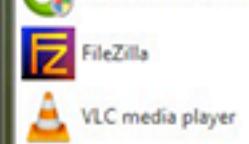
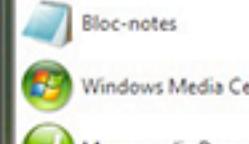
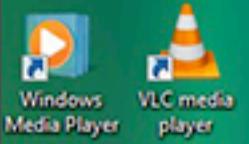
Messenger



Media Center



lapytsh.com  
la V2 est là !



Jérémie

Documents

Images

Musique

Jeux

Rechercher

Documents récents

Ordinateur

Réseau

Connexion

Panneau de configuration

Programmes par défaut

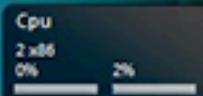
Aide et support



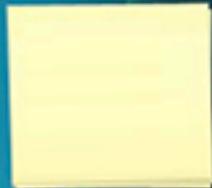
Live Mail



Messenger



Fireworks



Corbeille

Windows Vista (TM)

Version d'évaluation, numéro 6000



**2005-2007**

Palm, Blackberry, Nokia N95, HTC sur windows mobile 6



**2007**  
iPhone d'Apple



2007

**The OLPC** (pour One Laptop per Child)

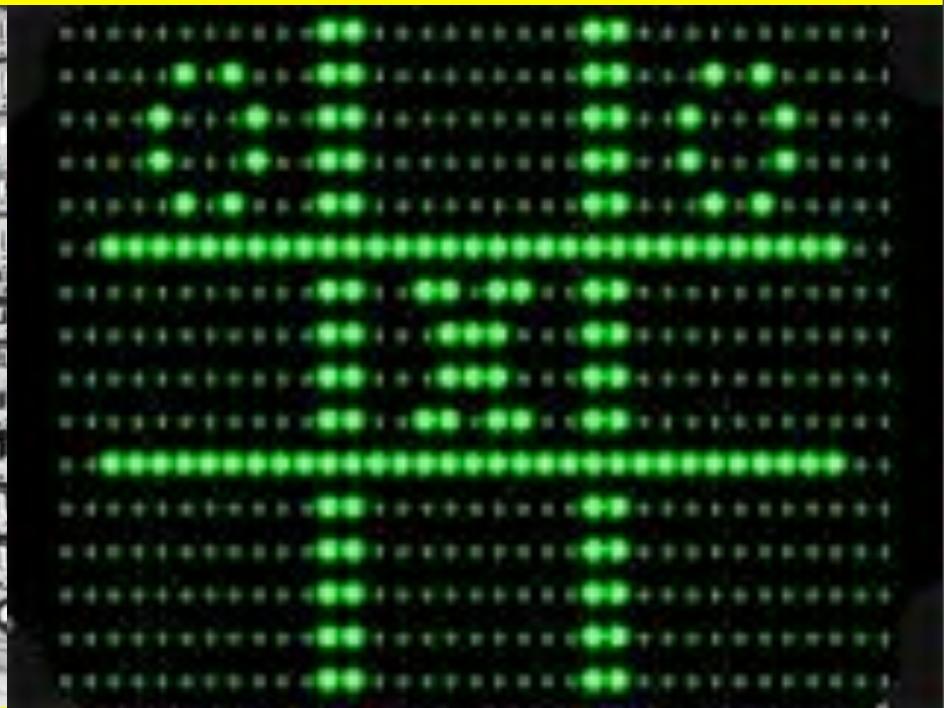
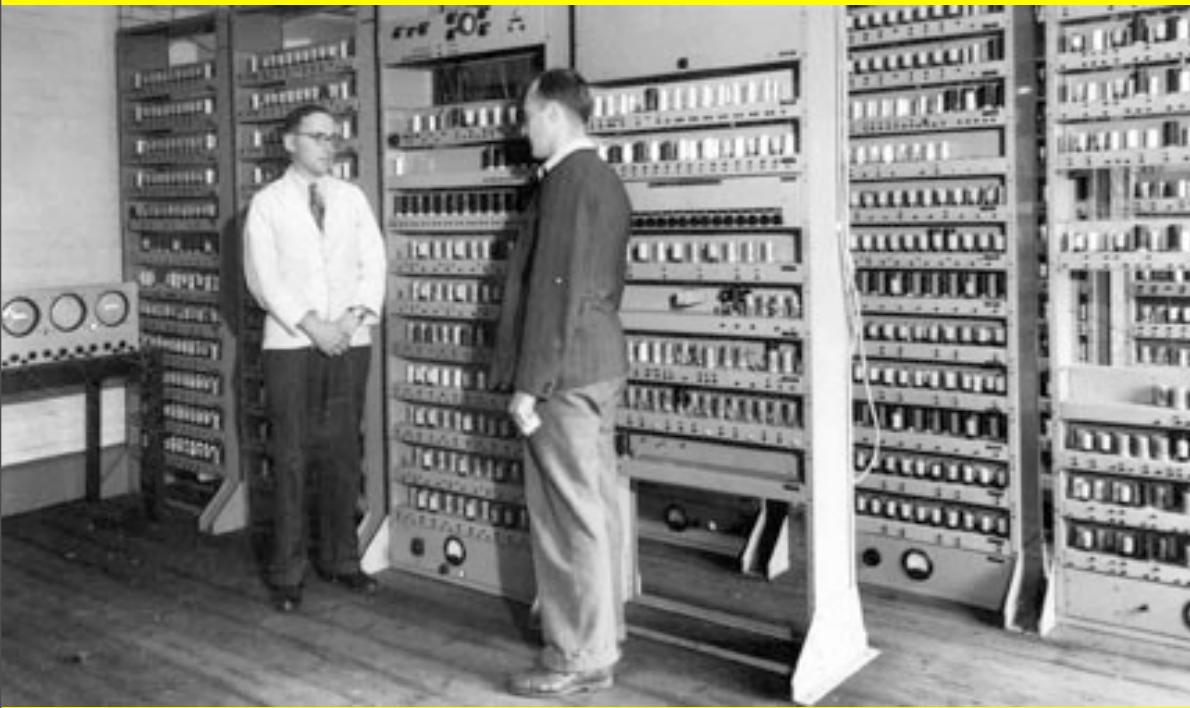
«It's an education project, not a laptop project.»  
Nicholas Negroponte

## 2 une très très courte histoire des jeux vidéos



## 1948

A. S. Douglas de l'université de Cambridge au Royaume-Uni est le premier à réaliser un jeu vidéo sur un EDSAC, afin d'illustrer sa thèse sur les interactions homme-machine. Il s'agit d'OXO, un morpion dont l'un des joueurs est contrôlé par l'ordinateur.



(une) histoire du design interactif

With record  
revised by R. M. Johnson  
2 Sept 66

page 1 of 4  
Ralph Baer  
1 Sept 66

## Background Material - Conceptual, TV Gaming Display

### 1. Intent

The purpose of the invention is to provide a large variety of low cost data entry devices which can be used by an operator to communicate with a monochrome or color TV set of standard, commercial unmodified type. Entry into the TV set is to be gained either through direct connection to the video system (at dot detector) or by connection to the antenna terminals substituting the entry device (hereinafter called "Generator") for the broadcast TV signal, by modulating an RF oscillator geresonator of several standard TV channel frequencies, and tuning the TV set to that channel (Channel 14 for Let's Play).

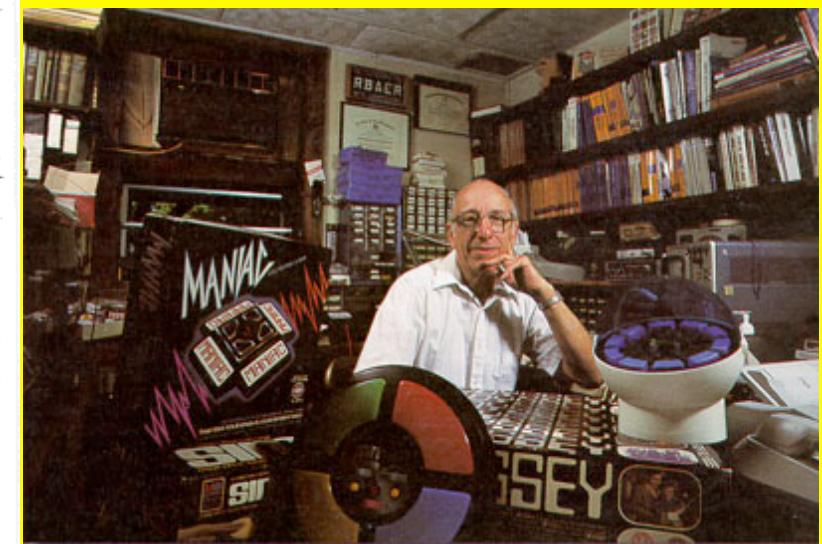
### 2. Some Classes of Games Considered

The following general classes of games are presently visualized

- (A) Action games in which skill of operator (observation, manual dexterity) play a part. Example: "Steering" a wheel to control random drift of color (blue) over the CRT face - timer determines which participant (hereinafter called player) can maintain a particular hue longest etc.
- (B) Board <sup>Skills</sup> games - i.e., classes of games imitative of checkers, chess, dominoes,
- (C) Artistic games in which the player manipulates controls to produce artistic designs, working against time (integral timer) q-3
- (D) Instructional games designed to teach basics of Geometry, basic arithmetic (ex. adding blocks)
- (E) Board chance games - i.e. classes of games imitative

## 1951

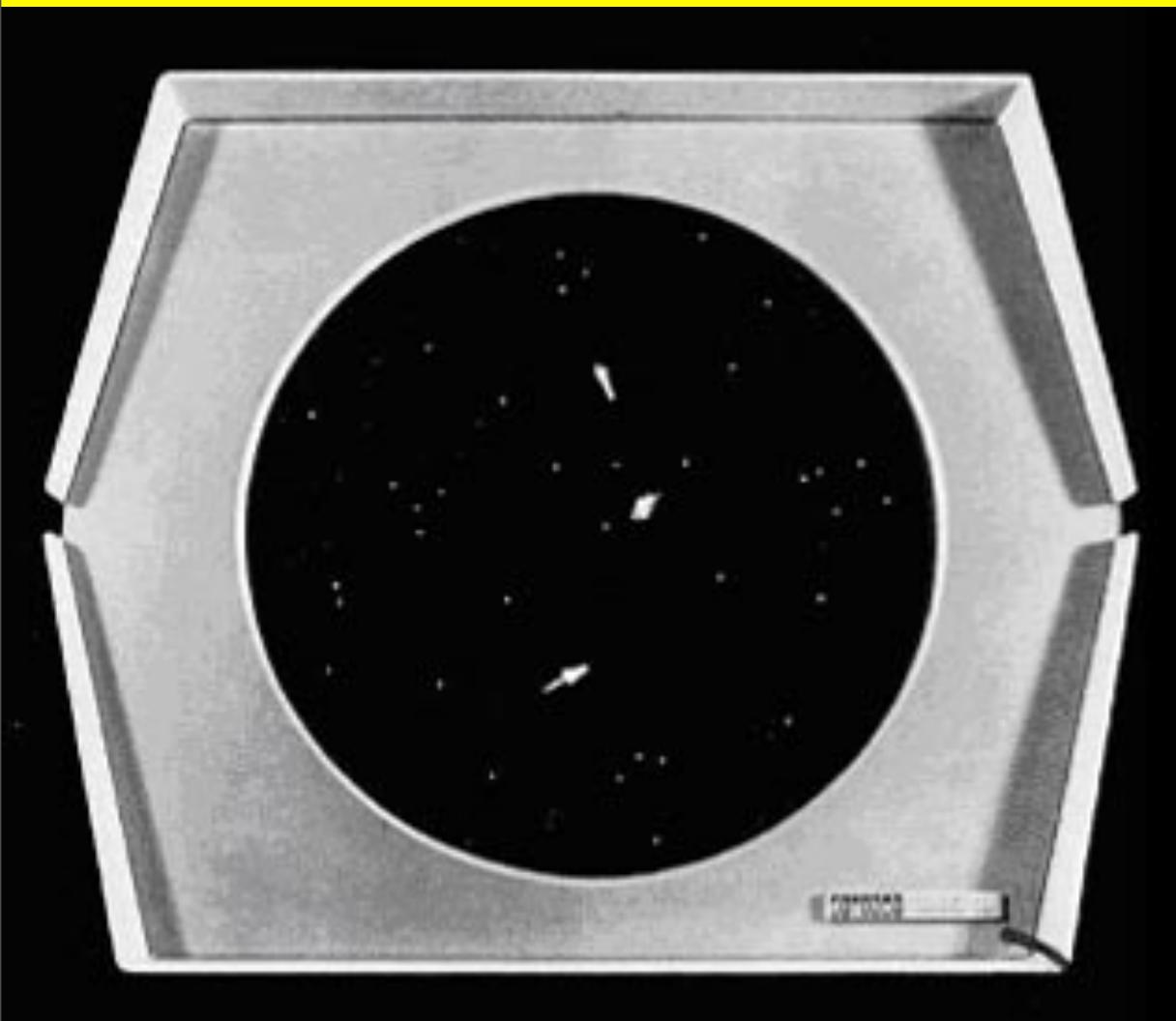
Ralph Baer est chargé par la société Loral Electronics, de concevoir un téléviseur très haut de gamme et original. Il émet l'hypothèse de rajouter un système permettant de jouer sur son écran de télé. Cette idée est totalement rejetée par la direction de cette entreprise. Il faudra attendre vingt et un ans plus tard pour voir la sortie de la première console de jeux pouvant se brancher sur une télé, l'Odyssey de Magnavox (de Ralph Baer lui-même) en 1972. Il faut savoir que Ralph Baer fut aussi l'inventeur du jeu musical Simon en 1974.





**1958**

Willy Higinbotham, physicien au Brookhaven National Laboratory, crée un des premiers jeux vidéo.



**1960**

SpaceWar , fut donc le troisième jeu vidéo de l'histoire, développé sur Dec PDP-1 par S.Russel, J.-M. Graetz et W.Wiitanen, tous étudiants au MIT.



(une) histoire du design interactif



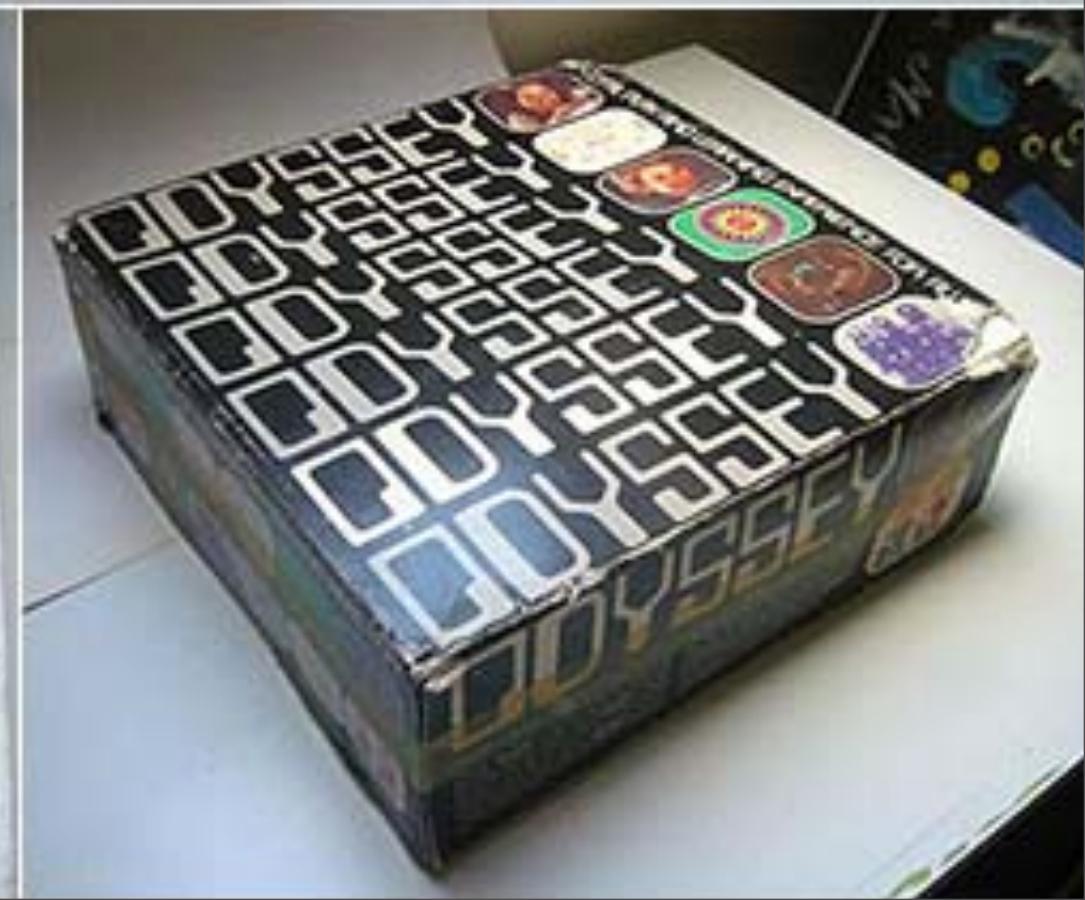
(une) histoire du design interactif



**1972**

l'Odyssey de Magnavox, la première console de salon de Ralph Baer.







# PONG

by



ATARI

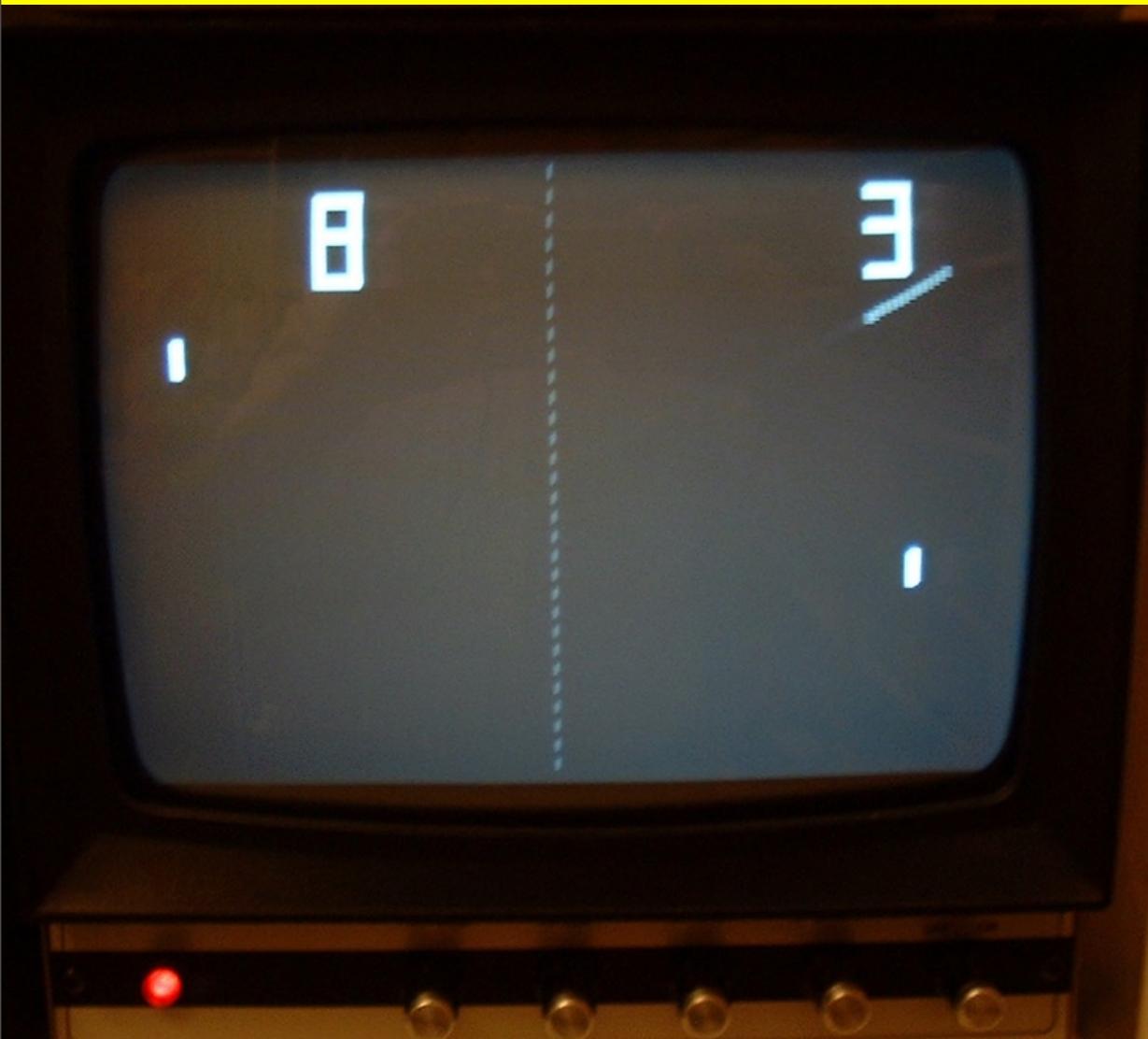
a new product  
a new concept  
a new company

this is the product that revolutionized  
the amusement game industry.

this is the company that conceptualized,  
designed and introduced pong; this is the  
company that is now integrating digital  
computers, video technology and laser film  
techniques into a host of new game breakthroughs.

**1972**

**PONG**, le premier jeu de ping-pong  
programmé par Al Alcorn est mis sur le  
marché par Atari.



## **1972-1980**

c'est l'époque des Pongs, chaque grande société essaye de sortir sa propre machine.





2

3

4

5

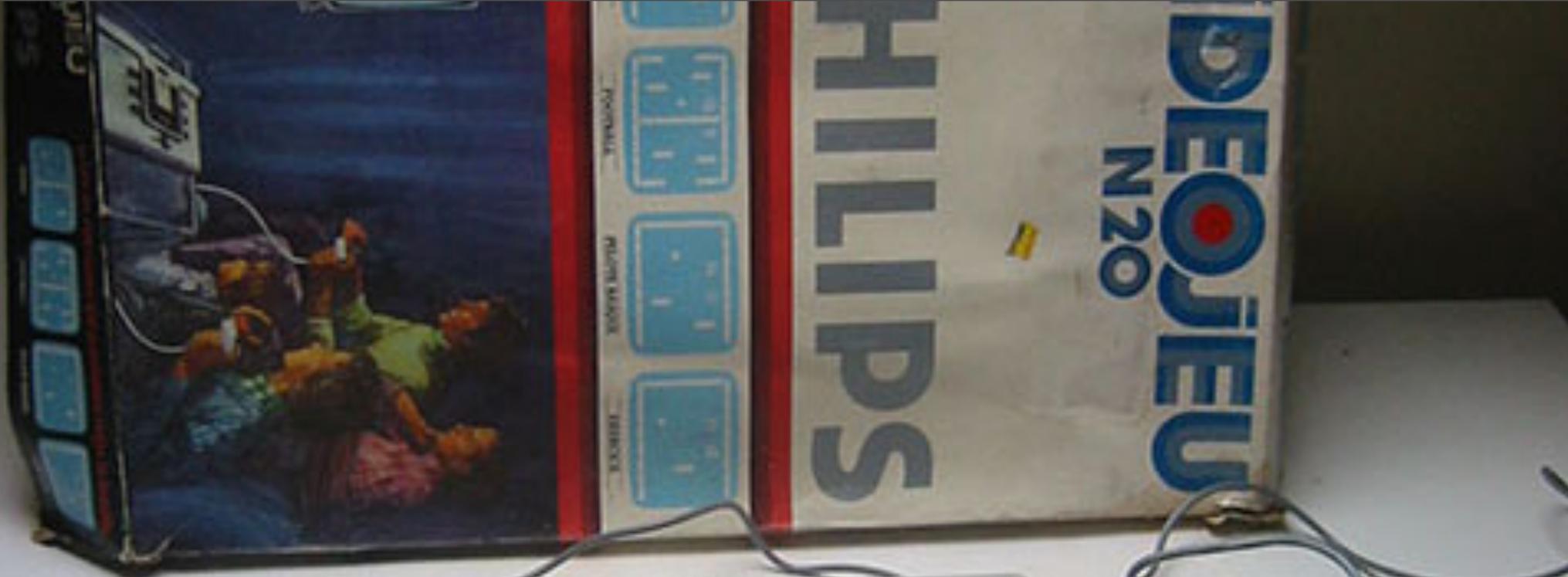
6



# プロンク崩し

MODEL CTG-BH6









**1976**

**Night Driver** fut le premier jeu de conduite en 3D (Atari), la 3D étant uniquement simulée par des points blancs réparties judicieusement sur l'écran noir.



**1976**

**Breakout** (Atari) de Nolan Bushnell et Steve Bristow,



**1978**

**Space Invaders** (Taito) de Tomohiro Nishikado, Kazuo Nakagawa (le designer graphique) et Michiyuki Kamei (le designer sonore) fut le premier jeu vidéo sans fin (vous ne pouvez pas gagner contre ce jeu), avec un «high score» de plus le joueur n'est plus le seul à agir car il est lui même attaqué par la machine (une grande première à cette époque).

Ce jeu eut tellement de succès au japon, qu'il entraîna une pénurie de petite monnaie sur l'archipel (peut-être pour la légende!)



**1979**

**Pacman** de Toru Iwatani pour l'entreprise japonaise Namco.

Le champion du monde est Billy Mitchell, Américain qui réalisa un score de 3 333 360 en 1999. Il fit ce score en 6 heures en attrapant tous les fruits de chaque niveau, mangeant les 4 fantômes à chaque bonus, et en ne perdant aucune vie. A cette occasion le monde découvrit que le jeu se terminait après le 256e niveau.

--> source Wikipedia



Apple® II (16-sector disk).

Program Copyright © 1982 Infocom, Inc.

All rights reserved.

DOS 3.3 Copyright © 1980-1981 Apple Computer, Inc.

Apple is a registered trademark of Apple Computer, Inc.

I21-AP1-FD1



**1980**

**ZORK** les grands jeux d'aventures  
textuelles,

Release 15 / Serial number aaaaaaa

West of House

You are standing in an open field west of a white house, with a boarded front door.

There is a small mailbox here.

&gt;open mailbox

Opening the mailbox reveals a leaflet.

&gt;read leaflet

(Taken)

WELCOME TO ZORK

ZORK is a game of adventure, danger, and low cunning. In it you will explore some of the most amazing territory ever seen by mortals.

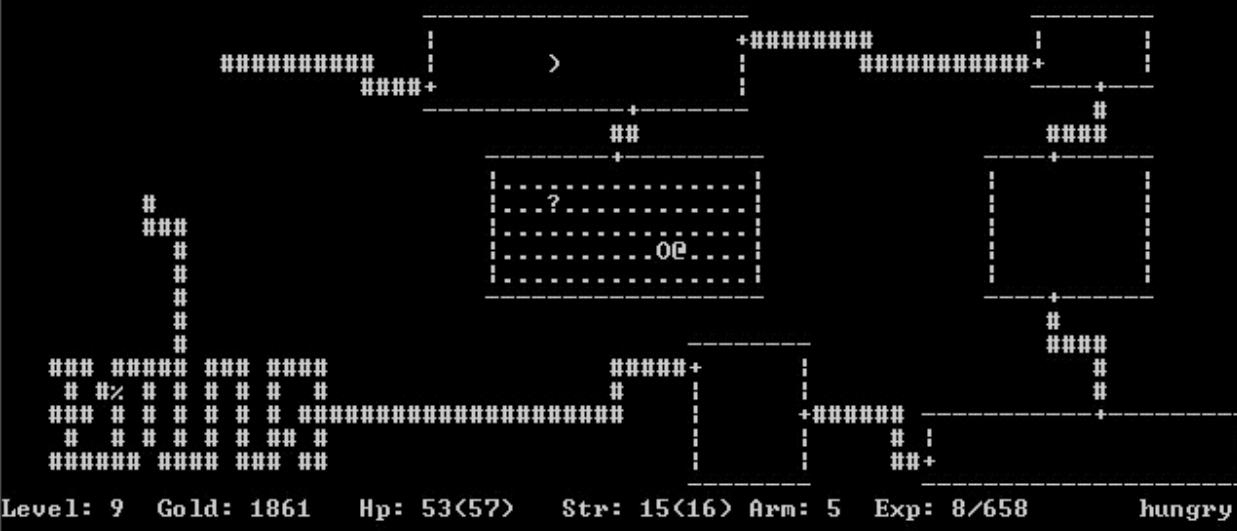
No computer should be without one!

The original ZORK was created by Tim Anderson, Marc Blank, Bruce Daniels, and Dave Lebling. It was inspired by the ADVENTURE game of Crowther and Woods. This version was created by Marc Blank, Dave Lebling, Joel Berez, and Scott Cutler.

(c) Copyright 1979 & 1980 Infocom, Inc. All rights reserved.

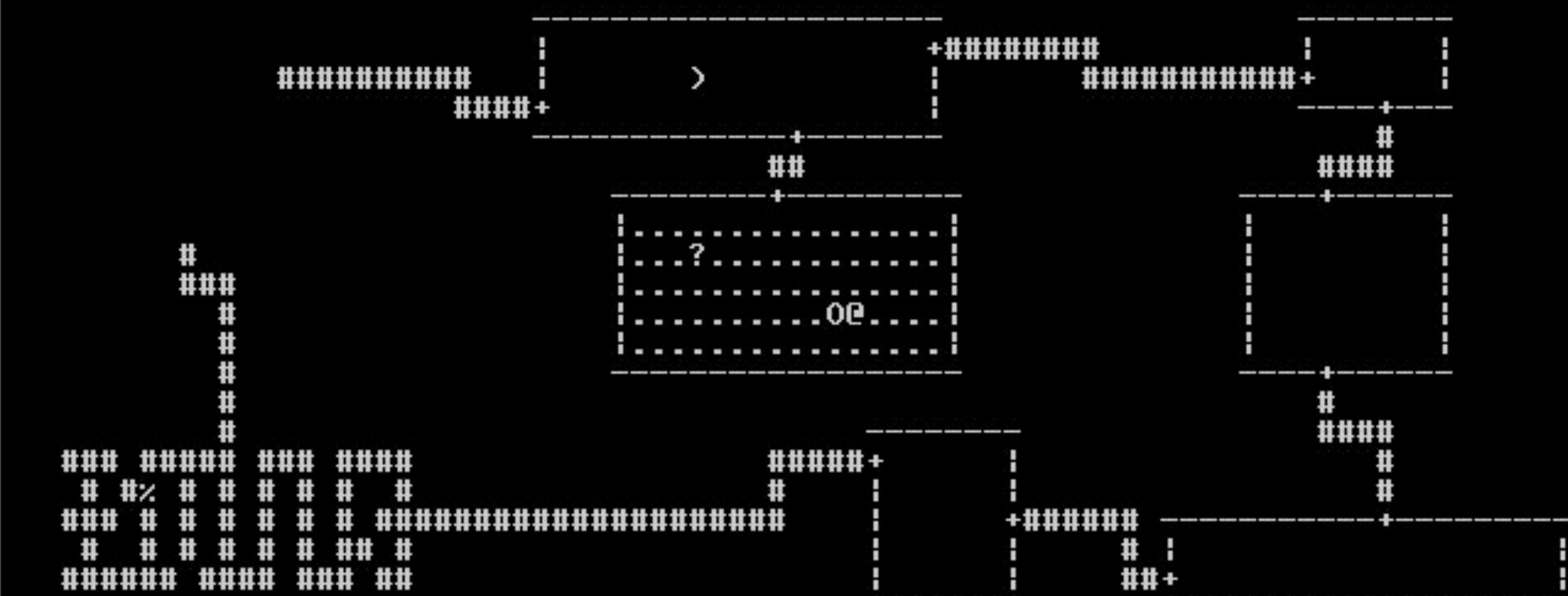
&gt;■

the orc misses



**1980**  
ROGUE

the orc misses



Level: 9 Gold: 1861 Hp: 53(57) Str: 15(16) Arm: 5 Exp: 8/658 hungry



beyond adventure lies

# AKALABETH

a game of fantasy, cunning, and danger.

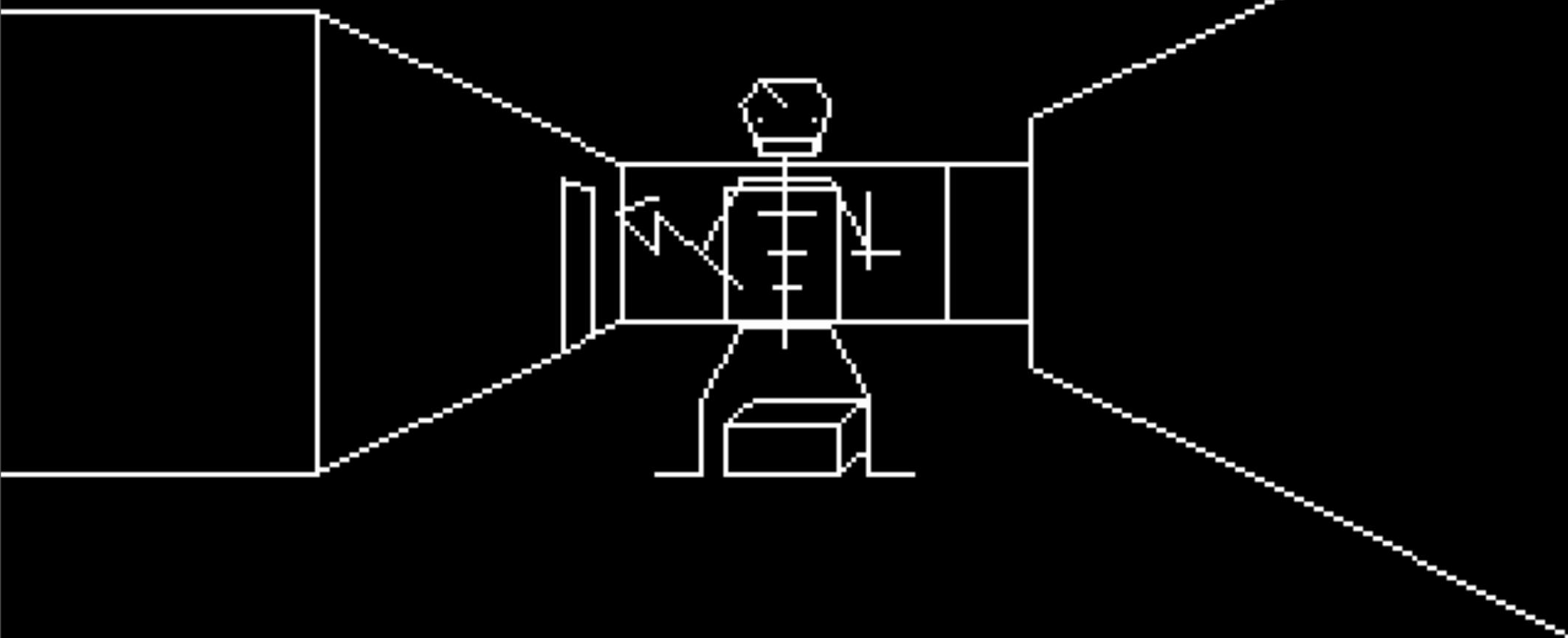
10 different Hi-Res Monsters  
combined with perfect perspective  
and infinite dungeon levels  
create the world of Akalabeth.

for Apple II 56K and Applesoft R.O.M.

**1980**

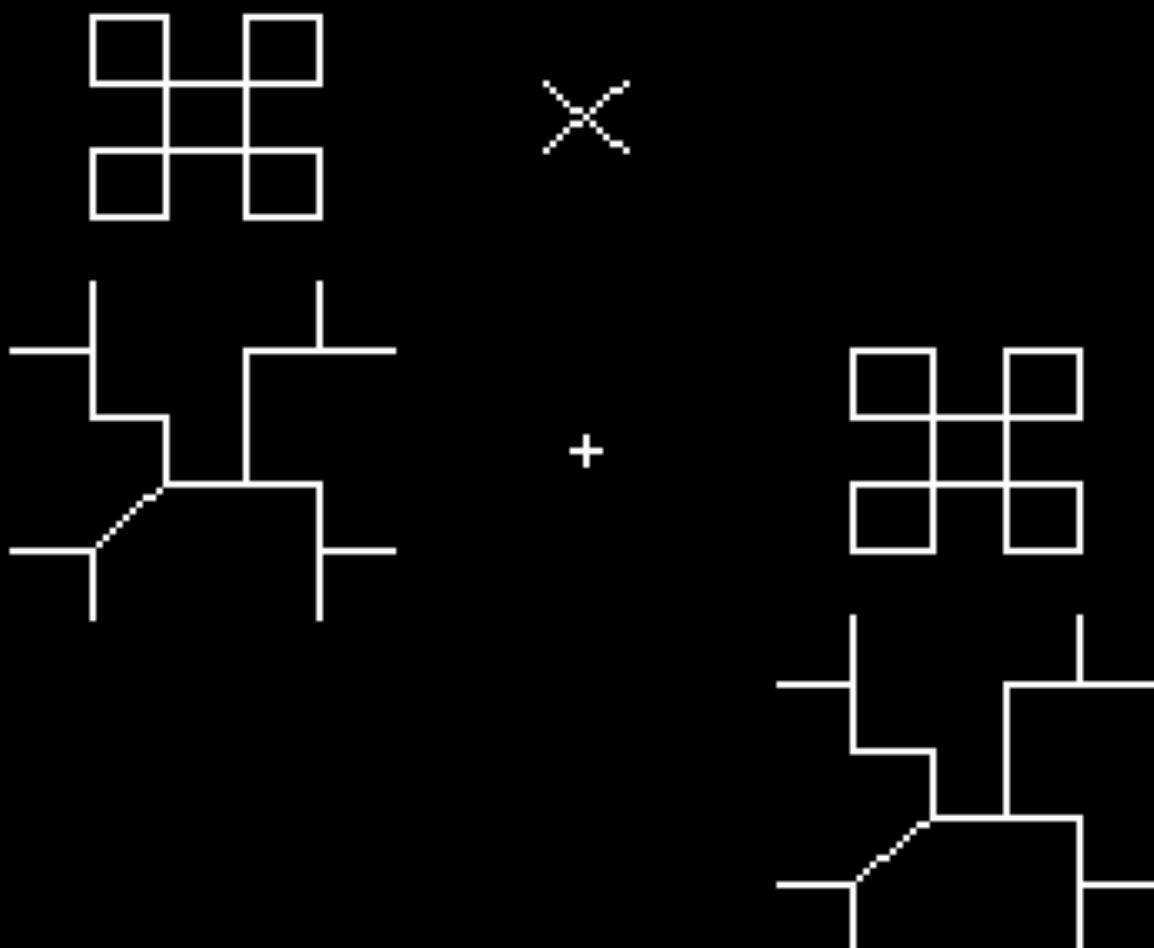
**Akalabeth** de Richard Garriott,  
l'ancêtre de la série Ultima

CHEST? SKELETON



COMMAND? TURN LEFT  
COMMAND? FORWARD  
COMMAND? FORWARD  
COMMAND?

FOOD=32.3  
H.P.=23  
GOLD=1



COMMAND?  
COMMAND?  
COMMAND?  
COMMAND?

NORTH  
NORTH  
SOUTH

FOOD=34  
H.P.=23  
GOLD=1

# WIZARDRY®



64K IBM  
PC/PCjr  
1 Double-Sided  
Disk Drive

PROVING GROUNDS OF THE MAD OVERLORD

A Fantasy Role-Playing Simulation

Copyright © 1981 by Andrew Greenberg, Inc.  
and Robert Woodhead, Inc.  
All Rights Reserved

**SIR-TECH**  
SOFTWARE INC.

REGISTRY  
TECHNOLOGY

**1981**  
wizardry

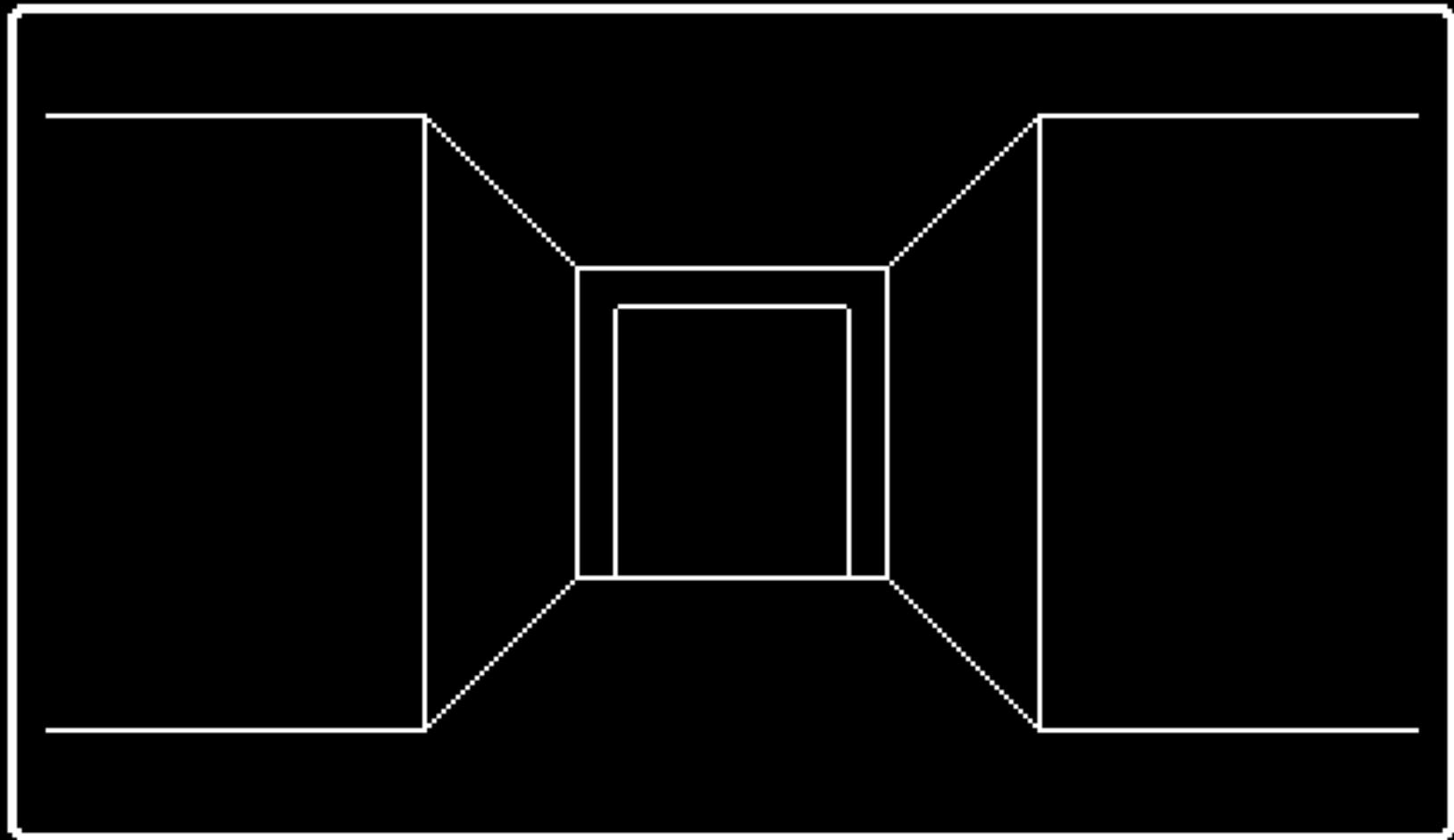


WELCOME TO THE WORLD OF WIZARDRY!



YOU CANNOT PLAY WITHOUT MAKING A  
SCENARIO DISK!

S)TART GAME  
M)AKE SCENARIO DISK



F > FORWARD    C >AMP  
 S > LEFT    Q >UECK    S >STATUS  
 R >IGHT    T >IME    A <-W->D  
 X >ICK    I >NSPECT    C >LUSTER

SPELLS : LIGHT  
PROTECT

#	CHARACTER NAME	CLASS	AC	HITS	STATUS
1	RAK THUNDERSOON	G-FIG	-4	70+	70
2	LORD KING BROLD	G-LOR	-6	56+	56
3	AURELIUS	G-PRI	-1	5456+	56
4	QUICKFINGERS	I-THI	1	48	48
5	LOUITAR	G-BIS	4	39	39
6	MYSTIC MOGAR	G-MAG	7	49	49

## 1 &gt; 5 SKELETONS (5)



## GIMLI'S OPTIONS

F >IGHT    S >PELL    P >ARRY  
 R >UN      U >SE

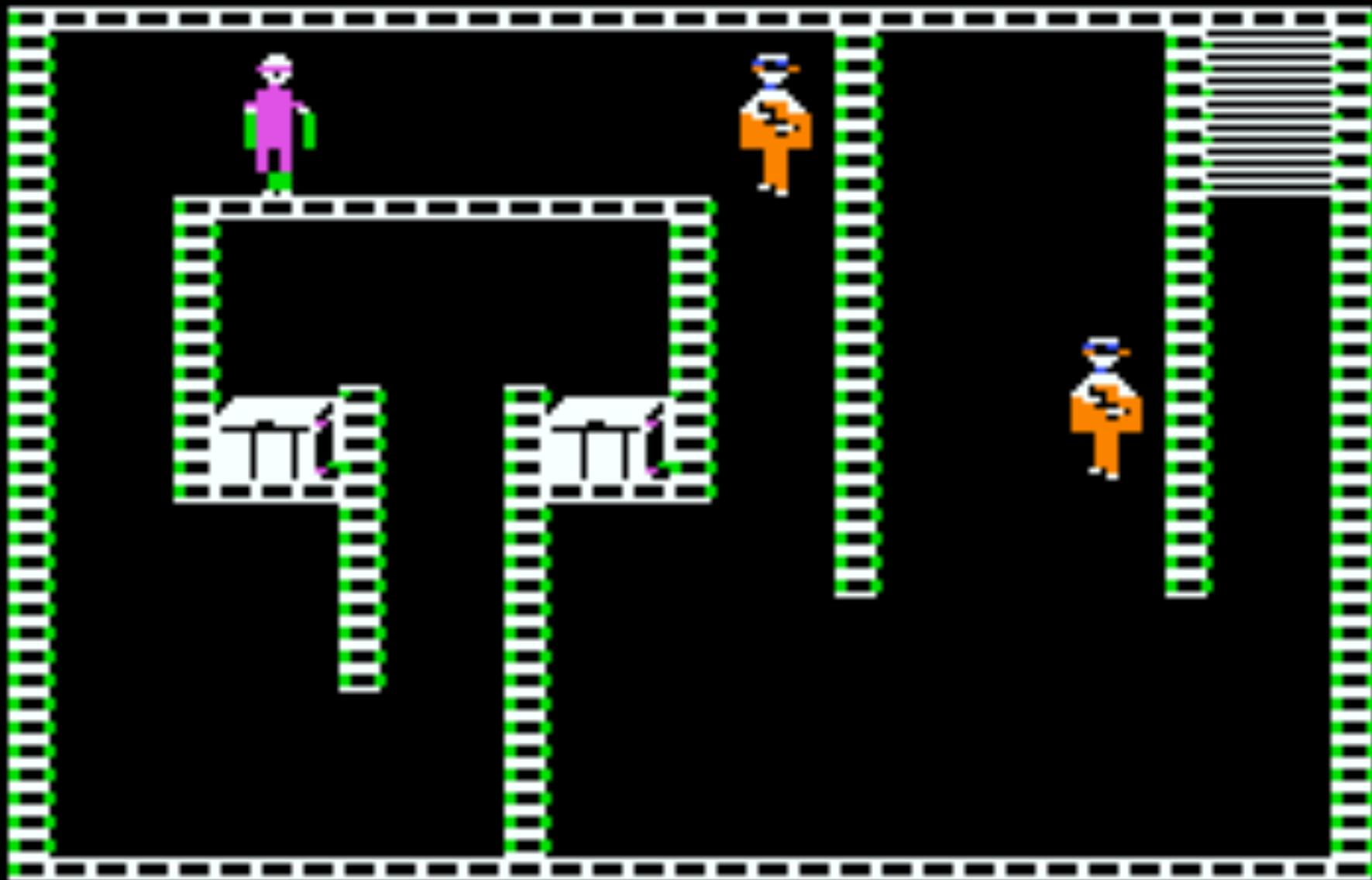
#	CHARACTER	NAME	CLASS	AC	HITS	STATUS
1	GIMLI		-FIG	2	147	250
2	JAKE		-SAM	1	143	251
3	ROB		-LDR	1	758	252
4	HENRY		-THI	19	169	253
5	BOB		-PRI	16	168	251
6	JASON		G-MAG	10	258	252



**1981**

Castle Wolfenstein





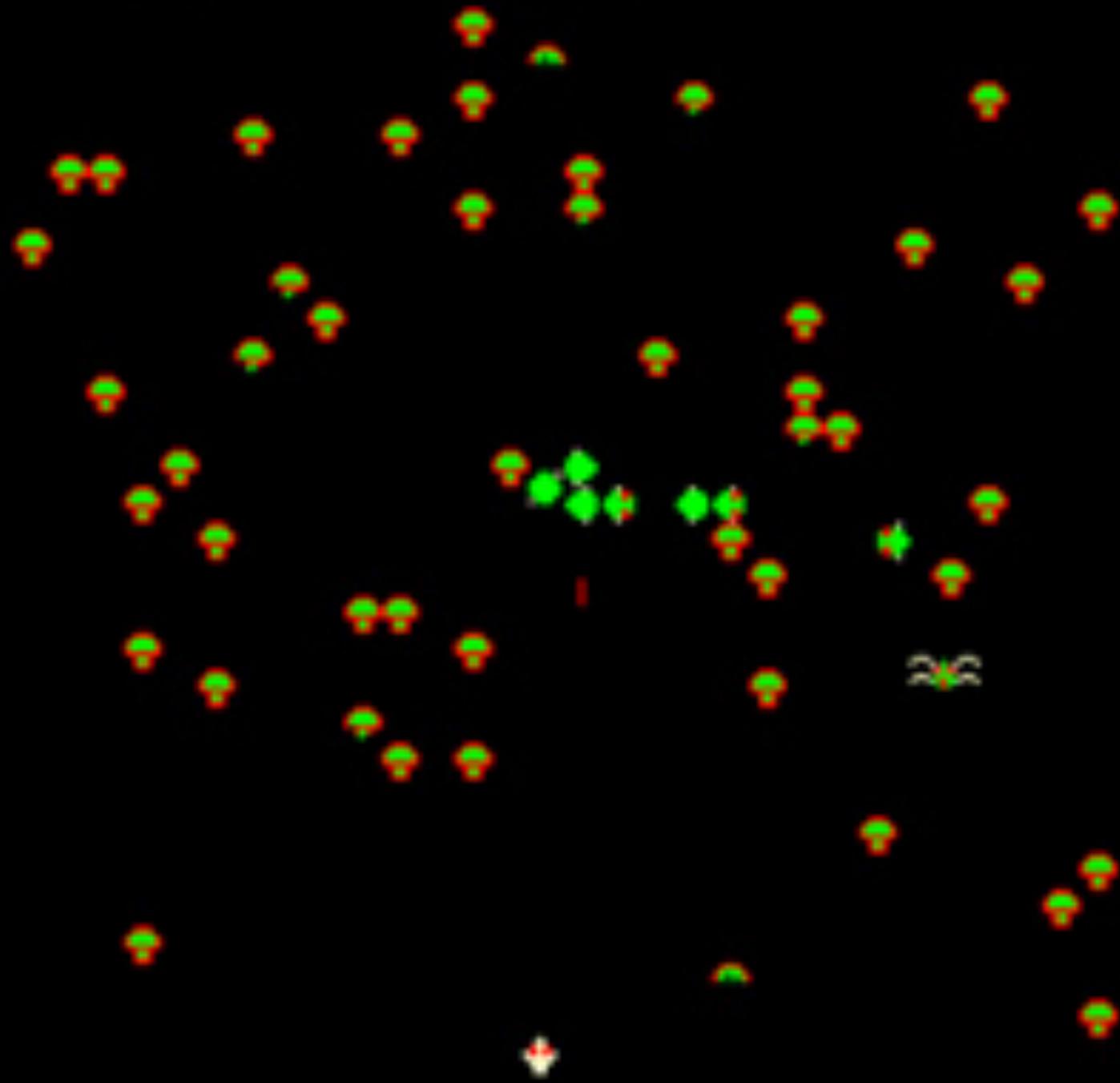


**1981**

Centipede de Dona Bailey, le premier jeu vidéo développé par une femme

770

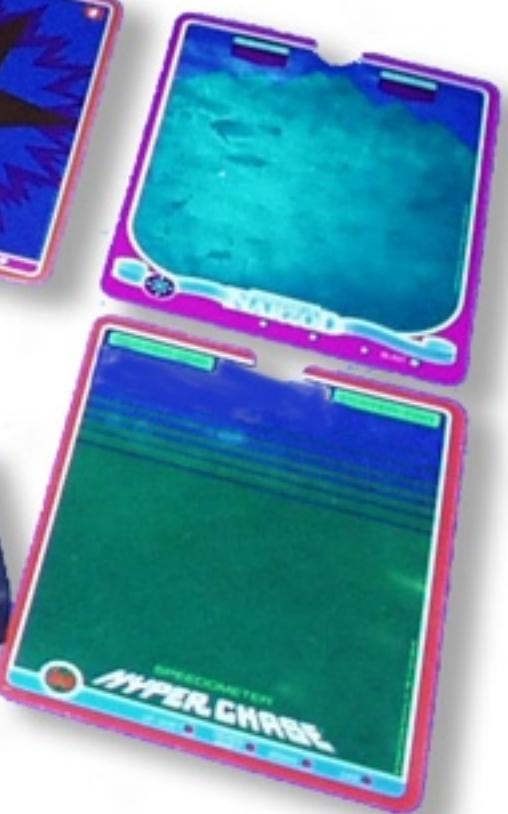
16543

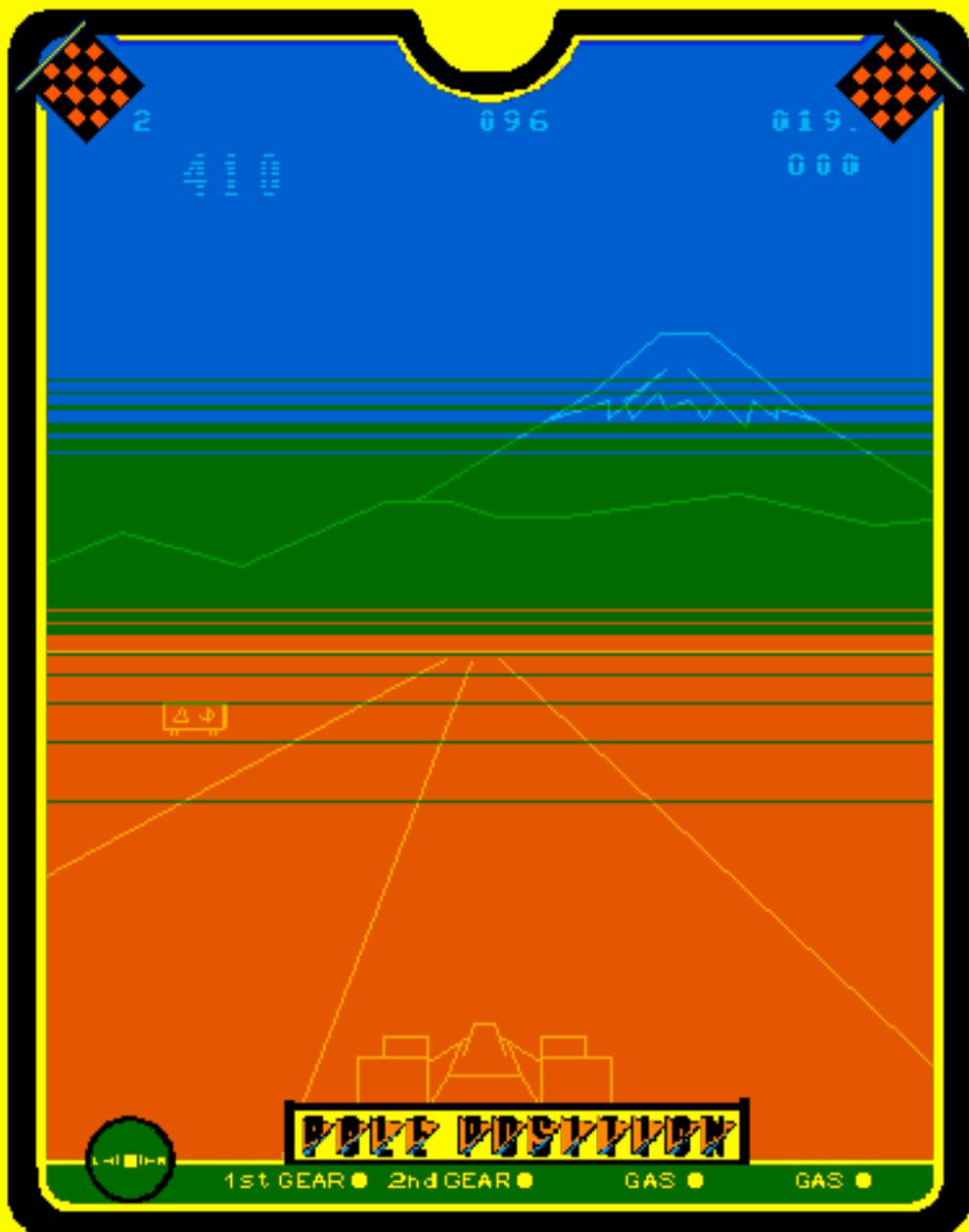




**1982**

Vectrex (General Consumer Electric),  
console à affichage vectorielle





(une) histoire du design interactif



**1982**

Zaxxon (Sega), fut le premier jeu en 3D isométrique.



**1983-1985**

NES, Nintendo Entertainment system en 1985 en Europe et Famicom (Family Computer) au japon en 1983



hello  
please feed the dog



game  
play game



**1985**

Little Computer People de David Crane, est un jeu vidéo de simulation de vie ancêtre des Sims.



**1987**

SCUMM-VM pour «Script Creation Utility for Maniac Mansion Virtual Machine» et l'invention du «point & click».

**1993**

Day of Tentacle





Walk to

Give PICK UP USE  
Open LOOK at PUSH  
Close TALK to PULL

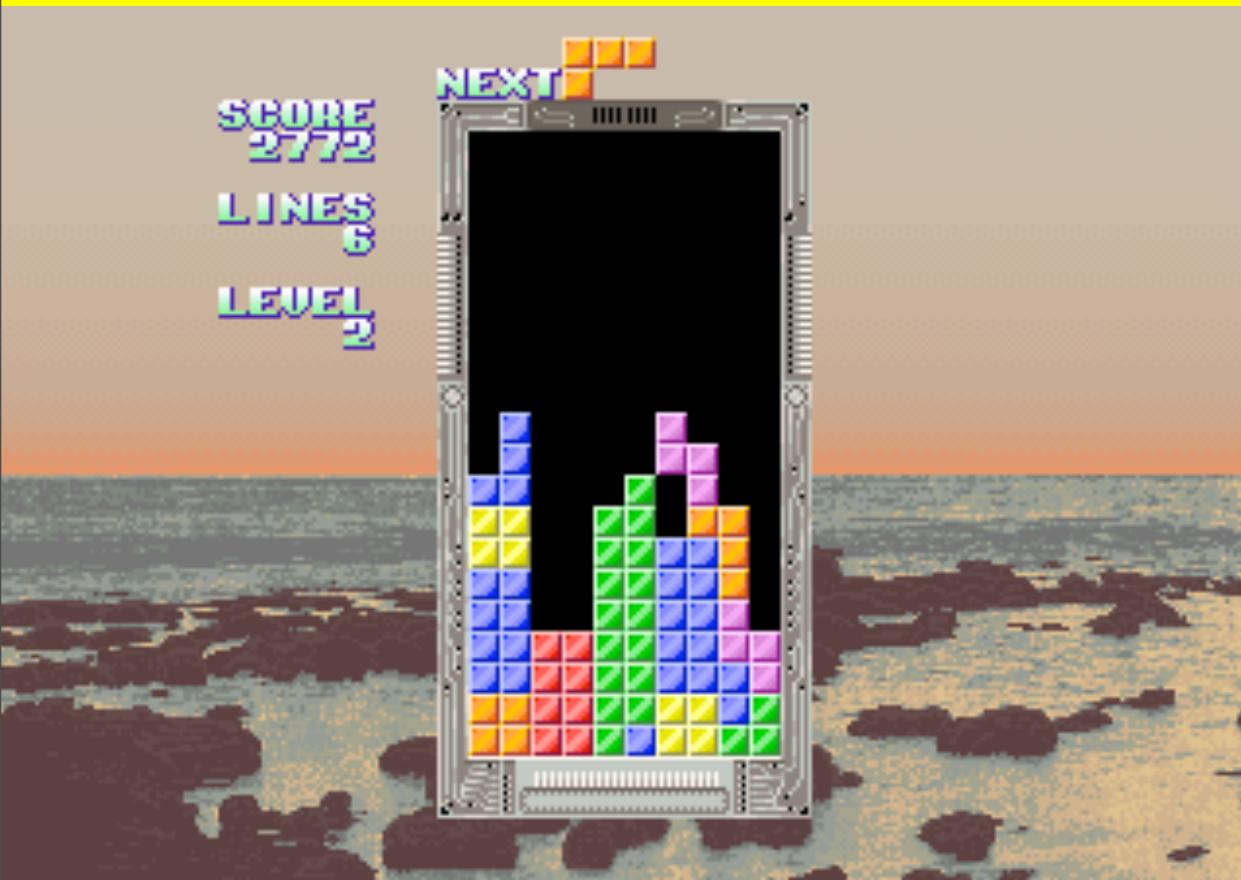




Walk to

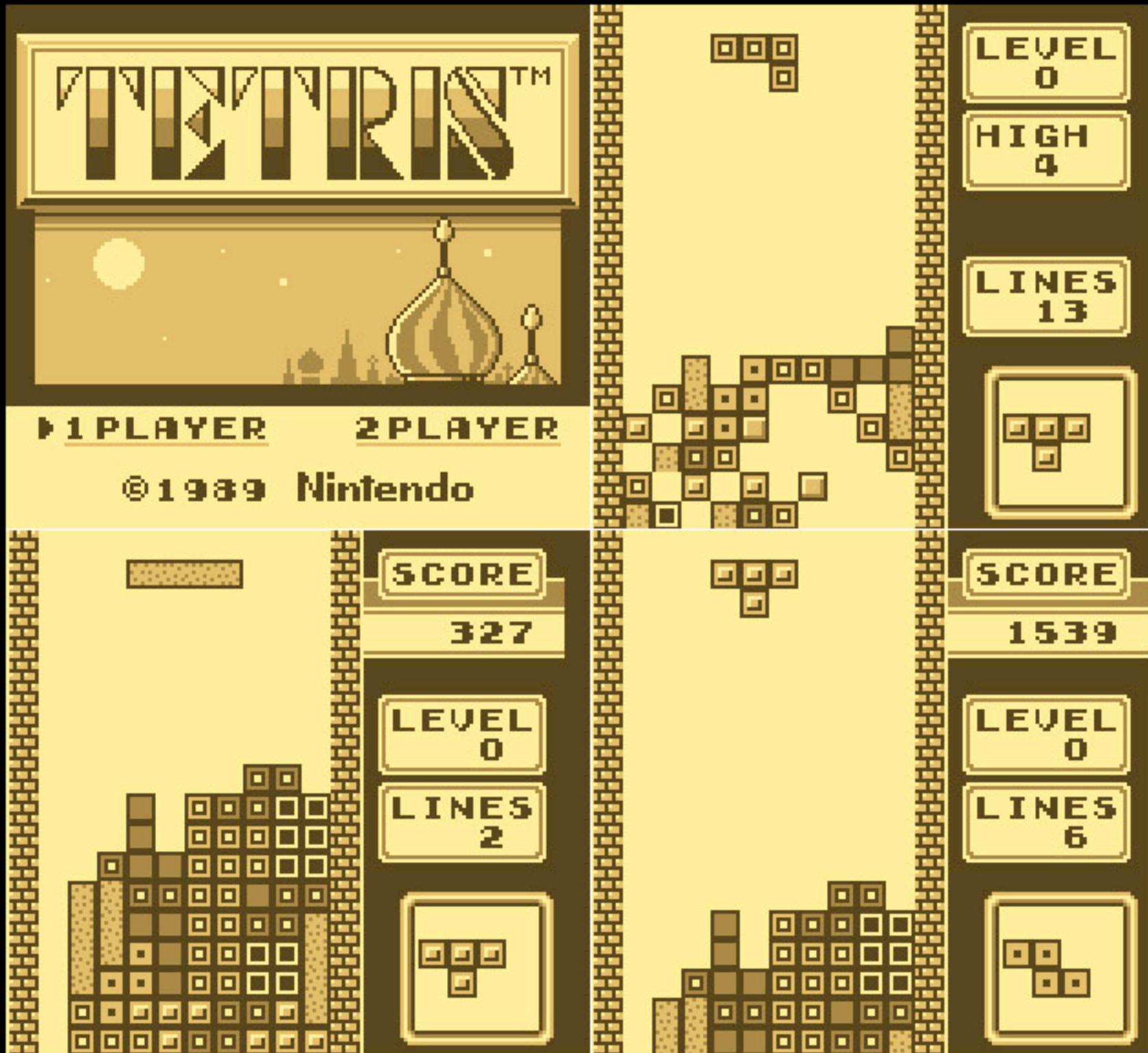
Give PICK UP USE  
Open LOOK 2+ PUSH  
Close TALK to PULL





**1988**

Tetris d'Alexei Pajitnov





**1989**

Populous de Peter Molyneux





**1989**

Sim City

**1993**

Sim City 2000



## Query Tool





Query Tool



**1990**

Frédéric Reynal crée *Alone in the Dark*, l'un des premiers « survival-horror », mélangeant références cinématographiques et jeux vidéos.







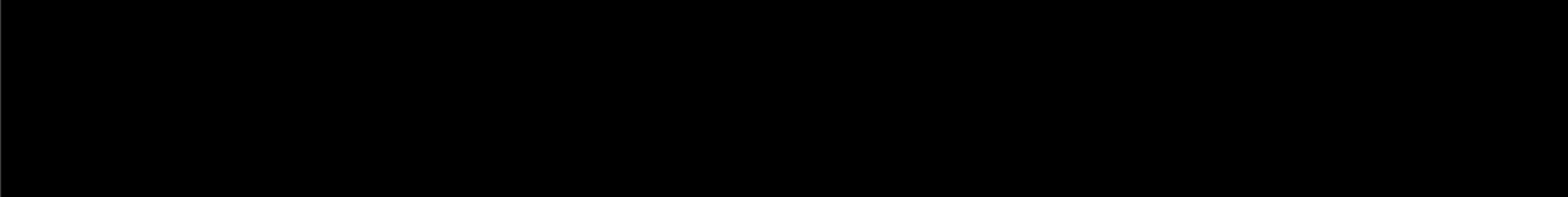
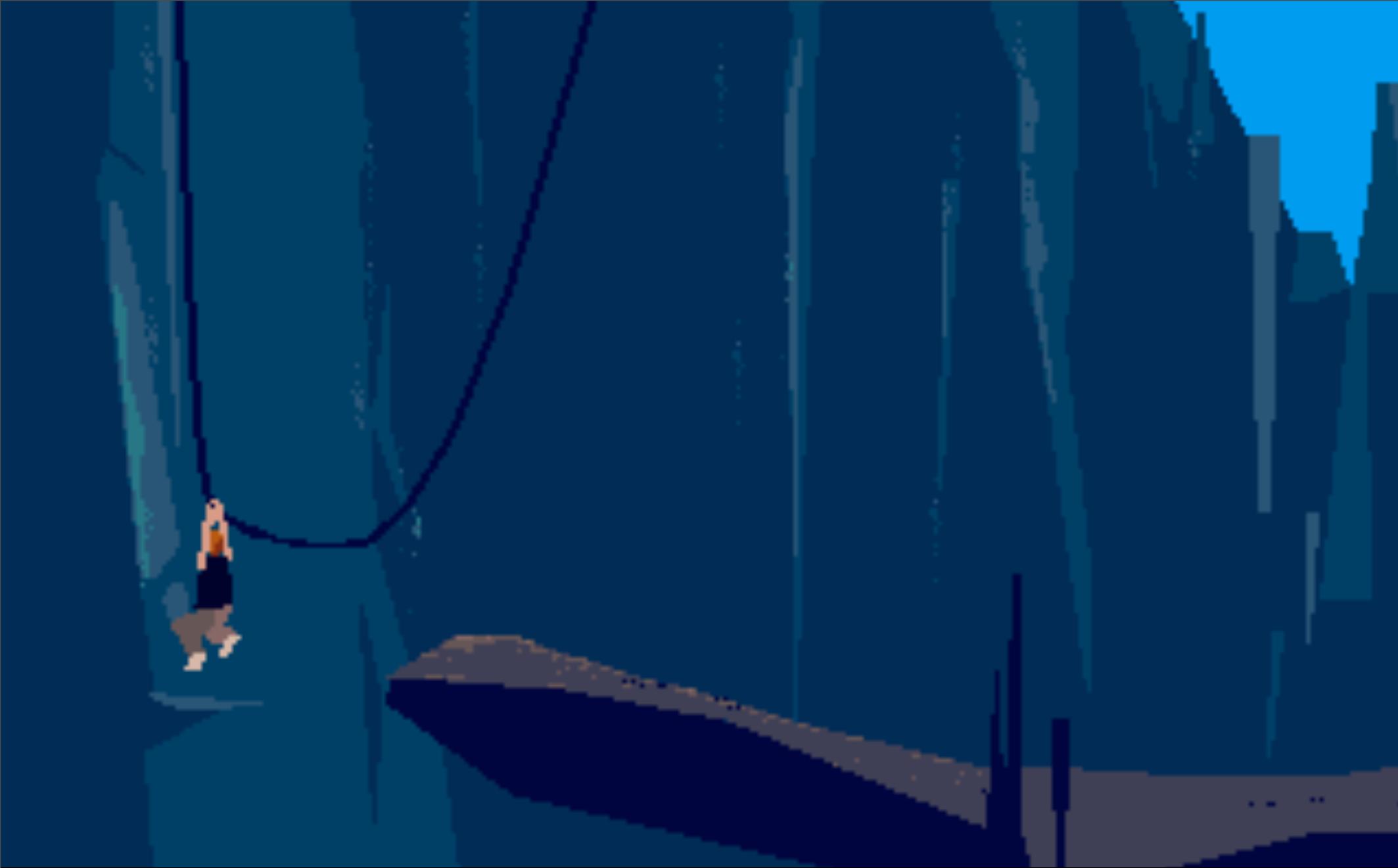
**1991**

Another World par Eric Chahi (Delphine Software), un des premiers jeux très influencé par le cinéma.

Il y utilise une technique inédite pour l'époque, en utilisant des graphismes vectoriels, permettant une animation extrêmement fluide.

--> [http://fr.wikipedia.org/wiki/%C3%89ric\\_Chahi](http://fr.wikipedia.org/wiki/%C3%89ric_Chahi)









**1992**

Wolfenstein 3D (ID Software), fut un des premiers jeux de «shoot» en vue subjective (FPS), l'idée de génie fut de distribuer gratuitement les premiers niveaux du jeu dès le départ, pour ensuite faire payer les niveaux suivants.



LEVEL	SCORE	LIVES	HEALTH	AMMO	
1	0	2	98%	8	

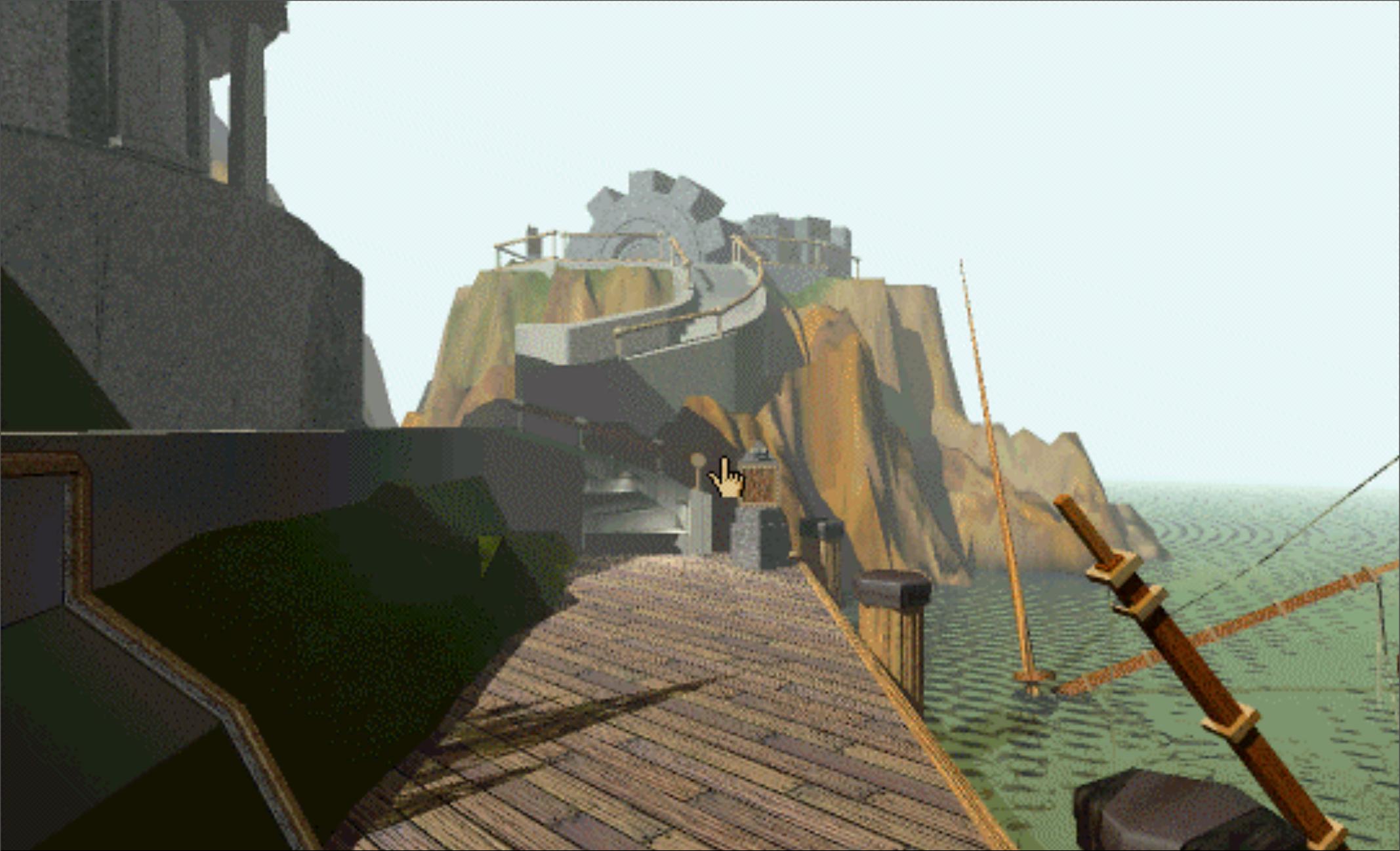


LEVEL	SCORE	LIVES	HEALTH	AMMO	GUN
I	300	3	100%	11	



## 1993

En 1993 le jeu *Myst* (Cyan) remporta un succès très important pour un jeu assez contemplatif sur CD-Rom réalisé avec Director (logiciel auteur de Macromedia presque grand public).







**1995**

le deuxième monde de Alain et Frédéric LeDiberder (Canal+ / Cryo)





**1996**

Ultima Online







**1997**

John Carmack, le concepteur de Quake, offrait une de ses Ferraris au vainqueur d'un tournoi de Quake. C'est le début des LAN avec de gros prix et des joueurs semi-professionnels puis professionnels dans les jeux vidéos.

Cette même année naissait la Cyberathlete Professional League.

--> <http://www.thecpl.com/>



**1997**

Tamagotchi

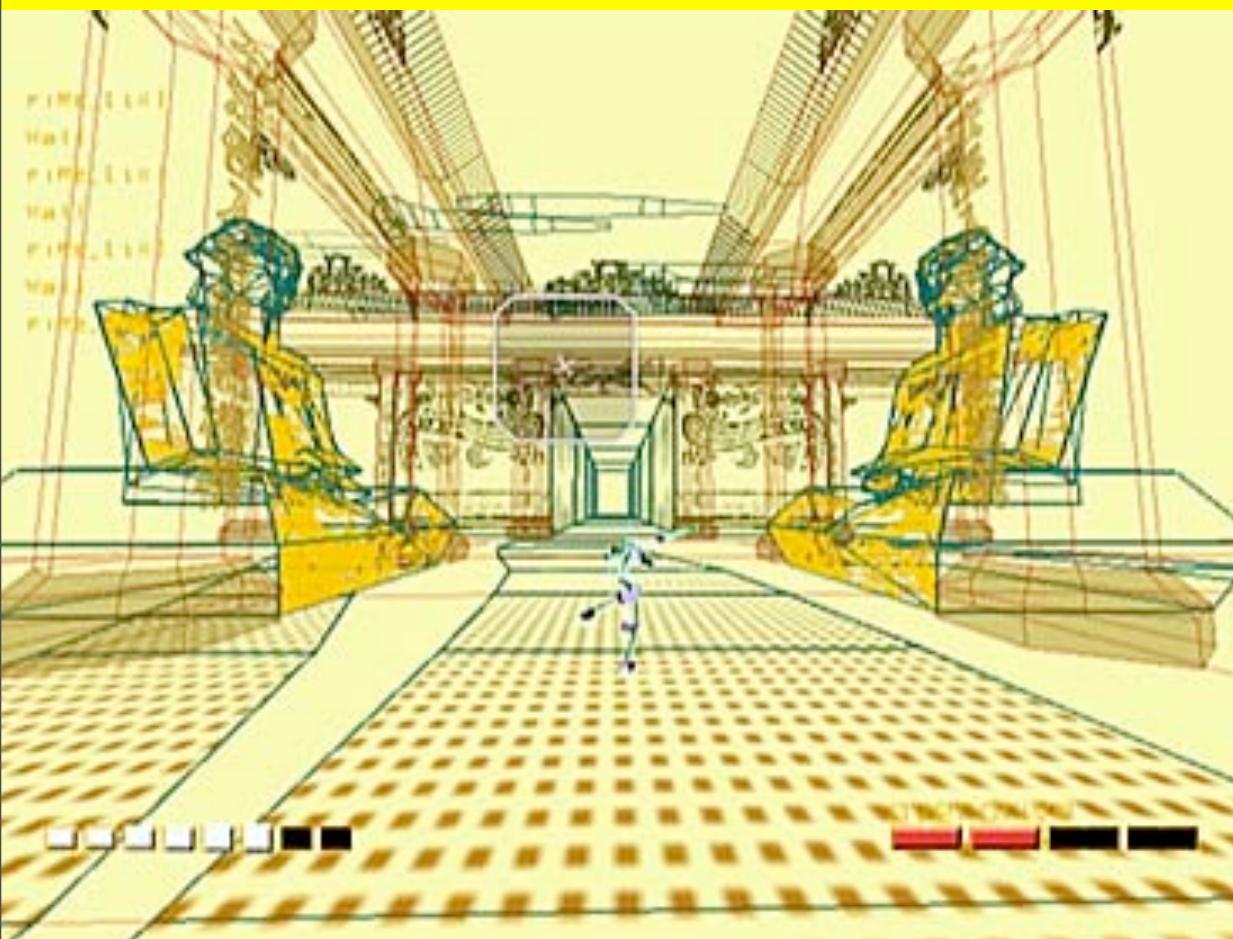




**2000**

les Sims de Will Wright





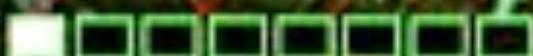
**2002**

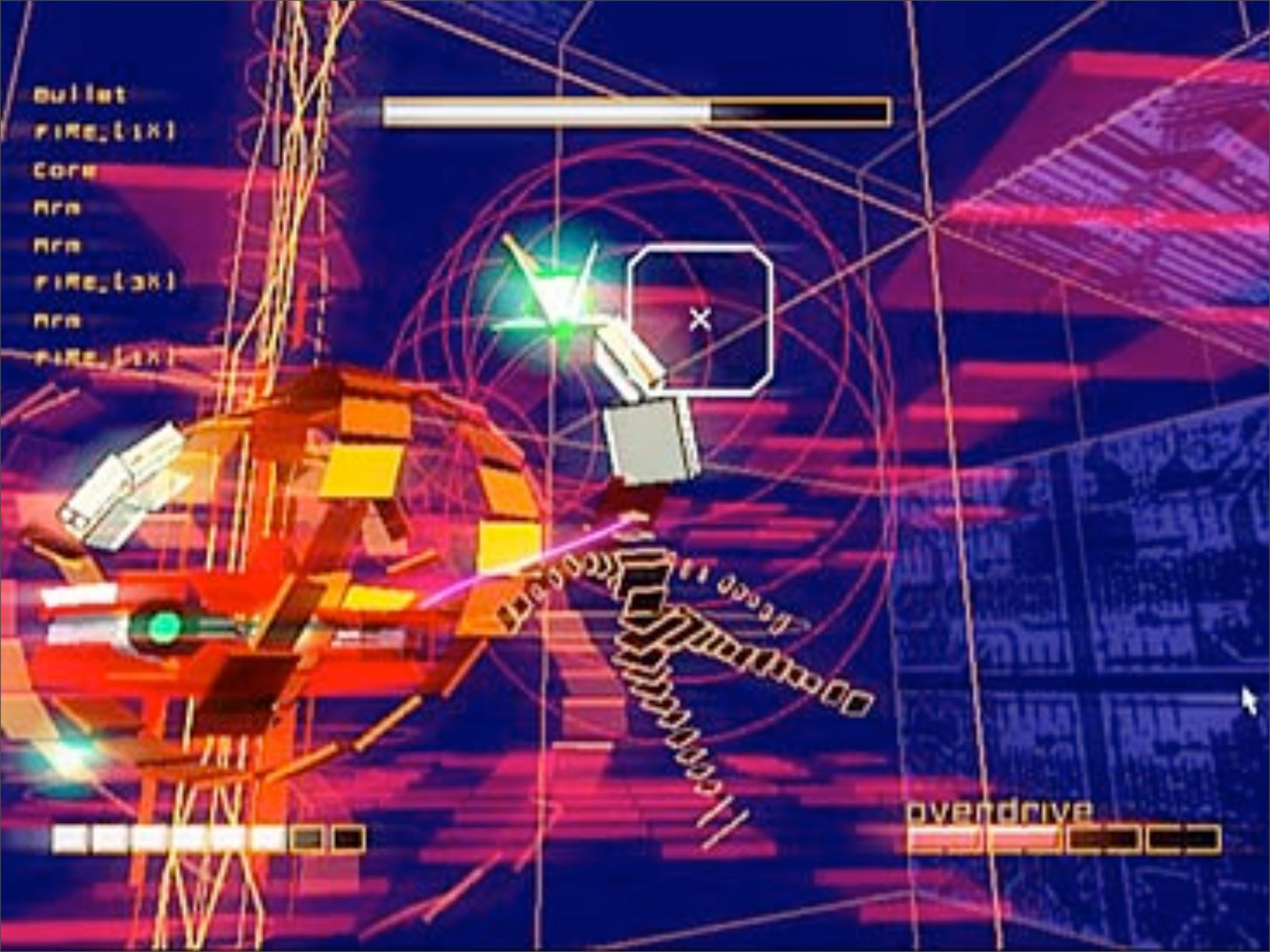
REZ est un Jeu abstrait basé sur le rythme musical et le rythme visuel. C'est un des premiers jeux ce revendiquant clairement comme une œuvre plutôt que comme un produit de divertissement.

Network powered  
file.(tex)  
Cracking  
Secure  
Cracking  
Cracking



overdrive





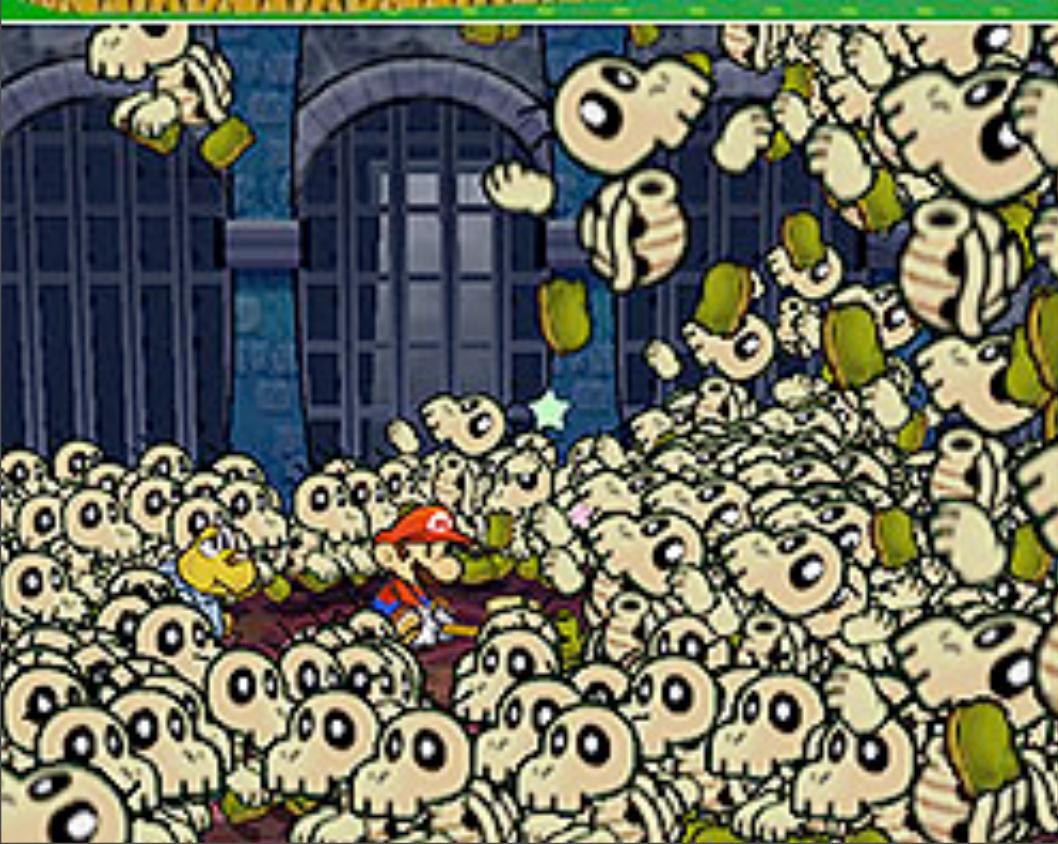
OVERDRIVE



**2003**

Paper Mario est un jeu de Nintendo mélangeant rendu 2D et 3D dans un même «GamePlay».

Ce jeu fait partie d'une série commencée en 2001 sur Nintendo 64.









**2003**

Second life par Linden Lab

us



Tactical

## High-End Guns







2005

Fahrenheit de David Cage, Quantic Dream.



**2005**

World of WarCraft



EmilySpear  
Health 3980 / 3980  
Mana 6393 / 6393

## Field Marshal EmilySpear

Faction	Standing
Cenarion Circle	Exalted
Darnassus	Exalted
Gnomeregan Exiles	Exalted
Hydraxian Waterlords	Exalted
Ironforge	Exalted
Ravenholdt	Exalted
Shen'dralar	Exalted
Silverwing Sentinels	Exalted
Stormpike Guard	Exalted
Stormwind	Exalted
The League of Arathor	Exalted
Thorium Brotherhood	Exalted
Timbermaw Hold	Exalted
Wintersaber Trainers	Exalted
Zandalar Tribe	Exalted
Argent Dawn	Exalted
Brood of Nozdormu	Exalted

[2, Trade] [1 Item] WTB [Gromsblood][Black Lotus]

[2, Trade] [Dredger] WTS [Two of Warlords]

[1, General] [Ealarm] BG works?

Total time played: 205 days, 20 hours, 5 minutes, 0 seconds

Time played this level: 201 days, 12 hours, 51 minutes, 23 seconds

[Guild] [Rainforest] Hello



<DND>Field Marshal EmilySpear  
<Methods>



XP 158 / 494000



Rank: 1 HK: 0 DK: 0 Bags: 61/74 Loc: Searing Gorge (35, 22) Loot: Group Loot 3620 86 28 XP/hr this session: 0 Time to level: N/A





2007

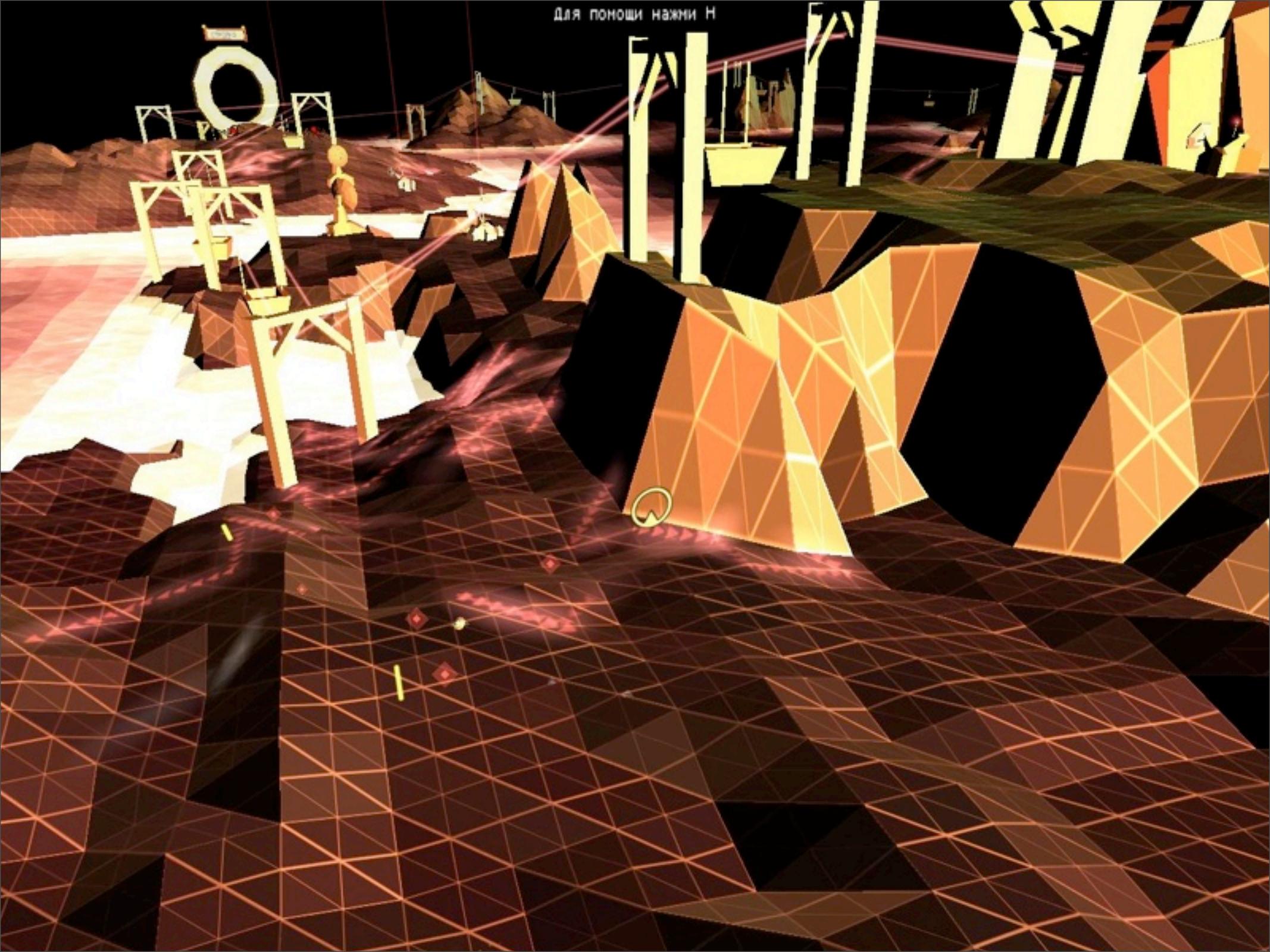
BioShock de 2k



**2005**

Darwinia, est un jeu commercial indépendant (ce qui est très rare dans les jeux vidéos) ayant une esthétique basée sur des formes abstraites (très rare dans le monde des jeux vidéos plutôt obsédé par un pseudo-hyperréalisme).

Для поноси нажми Н





**2006**  
Sony PS3



**2006**  
XBox 360 de Microsoft



**2006**

la console Wii de Nintendo



### **3 design d'interactivité de design graphique à partir de 1970**

In 1922 I ordered by telephone from a sign factory five paintings in porcelain enamel. I had the factory's color chart before me and I sketched my paintings on graph paper. At the other end of the telephone the factory supervisor had the same kind of paper, divided into squares. He took down the dictated shapes in the correct position. (It was like playing chess by correspondence.) One of the pictures was delivered in three different sizes, so that I could study the subtle differences in the color relations caused by the enlargement and reduction.

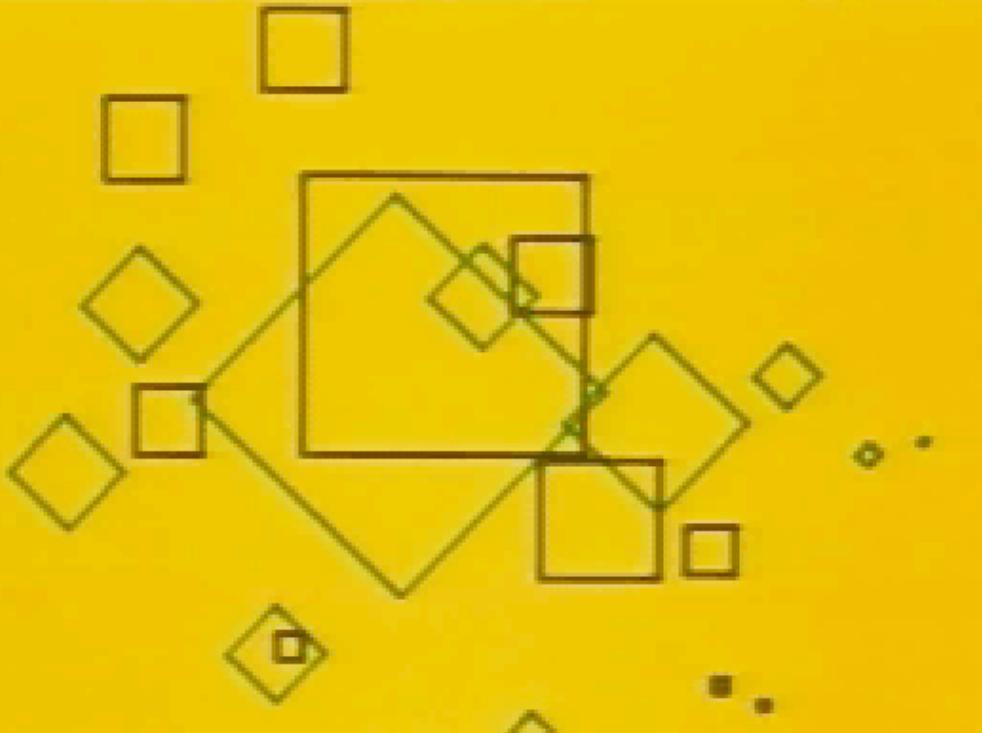
Laszlo Moholy-Nagy, *The New Vision and Abstract of an Artist* (New York: Wittenborn, 1947), p. 79.

## 1922

Un des grands précurseurs lié aux problématiques et aux possibilités qu'aller engendrer le numérique dans la création artistique fut sans doute László Moholy-Nagy. En effet dès 1922 il imagine les fameuses "Telephone pictures". Il s'agit de la première numérisation d'un œuvre (même si elle fut faite par un homme) transmise par téléphone (Modem). Dans ces œuvres, sont pressenties toutes les nouvelles possibilités de la numérisation (rendre un espace analogique en espace discret, donc fini), reproductibilité infinie, dématérialisation aussi bien du support que de l'espace (avec le réseau téléphonique).

## 1970

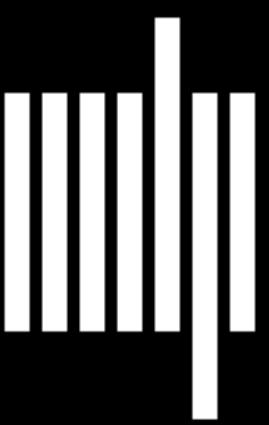
Beaucoup plus tard, avec la sophistication des programmes informatiques et des ordinateurs, des animateurs venant de l'animation traditionnelle purent commencer à avoir accès à des ordinateurs, exploitant d'une manière originale ces nouvelles possibilités graphiques. Par exemple en 1970 la série d'animations graphiques Matrix, de John Whitney (pionnier de l'animation opto-mécanique), fut une des premières animations réalisées par programmation.





## 1971

En 1971 Norman McLaren présente son chef-d'œuvre d'animation expérimentale, *Synchromy*. Norman McLaren n'a pas travaillé directement avec le support numérique, mais la richesse, la liberté et la variété de ses expérimentations graphiques furent autant de portes ouvertes pour les futurs designers travaillant sur écran. En effet, il travailla sur pellicule (et donc avec le temps) la typographie, l'image abstraite et graphique avec génie, permettant à des personnalités comme Muriel Cooper (qui fut une grande admiratrice du travail de Norman McLaren) d'imaginer le futur de nos interfaces informatiques et de se libérer des prétendues contraintes techniques.



## 1973

Muriel Cooper (qui fut la première directrice artistique du MIT Press dont elle conçu en 1963 le célèbre logo) et Ron MacNeil fondent le Visual Language Workshop

## 1993

David Small, Suguru Ishizaki et Muriel Cooper concurent Typographic Space, un système de représentation typographique en 3D temps réel.

Par la suite en 1994, Muriel Cooper et ses collègues firent une très spectaculaire et brillante présentation (Bill Gates fut même très impressionné) de leurs réflexions et travaux lors du TED5. Elle présenta une manière tout à fait nouvelle d'appréhender de grande masse de données, tout en restant fonctionnel et parfaitement lisible.

## Chicago 12

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z  
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

## San Francisco 18

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z  
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z  
1 2 3 4 5 6 7 8 9

## Monaco 12

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z  
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0



## 1983

Susan Kare, elle dessina les polices de caractères et les icônes du Macintosh d'Apple sorti en 1984. Elle travailla chez Apple de 1983 à 1986, puis elle dessina les icônes de Windows 3.0 pour Microsoft en 1987.

Elle fut donc une des premières typographes-graphistes à dessiner des polices de caractères spécifiquement pour l'écran (au pixel), comme par exemple les célèbres San Francisco, Chicago et Monaco.

## **4 spécificités françaises, éducation nationale, minitel et TO7**

## **1967**

ce fut le Charles de Gaulle qui trancha entre « informatique » et « ordinatique », puis ce fut validé par l'Académie française en 1967.

## **1978**

### **Informatique et éducation nationale**

Entre 1978 et 1988, de nombreux plans se succédèrent, les principaux furent :  
le plan « 10 000 micro-ordinateurs » en 1978

Quelques années plus tard, avec l'arrivée des socialistes au pouvoir, ce fut le plan « 100 000 micro-ordinateurs et 100 000 enseignants formés » (1984-1988) suivi du fameux plan « Informatique pour tous »

En 1983-1984, 20 000 enseignants sont concernés, l'équipement de tous les lycées s'achevant en 1986, celui de tous les collèges en 1988. Tous les élèves sortant de l'école élémentaire de cette époque auront eu une « approche » de l'informatique.

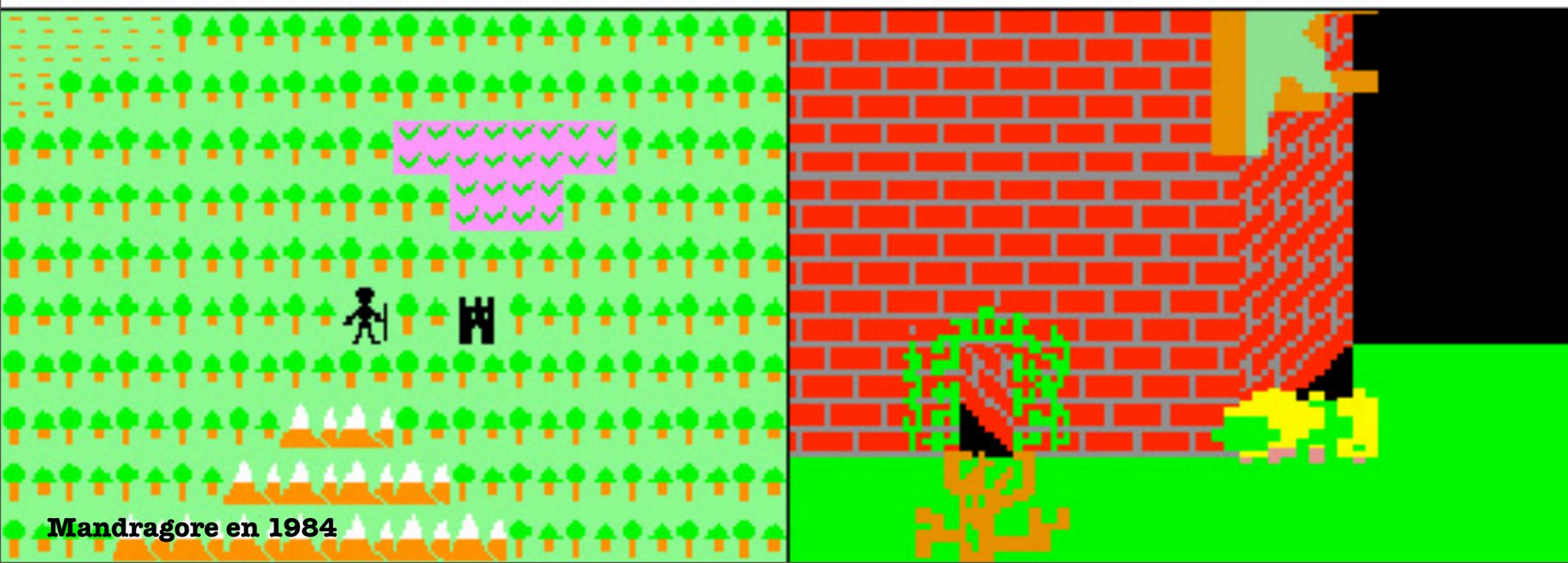


**1982**

Ce fut donc l'époque, pour tous ces jeunes lycéens et collégiens, des TO-7 et MO-5 de Thomson..



**MOS**



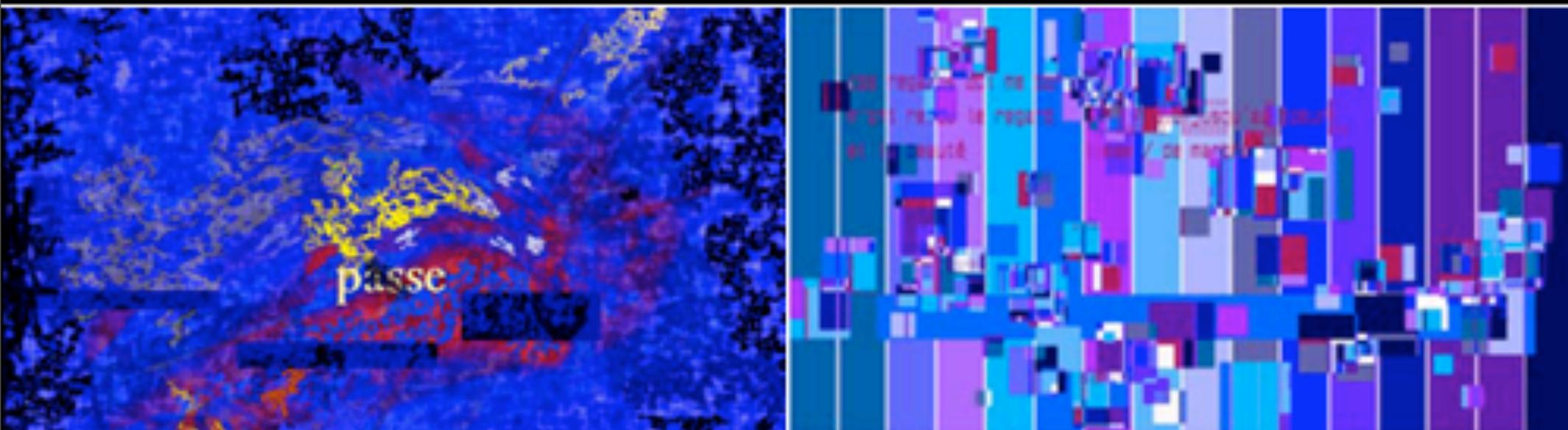
Mandragore en 1984



Mandragore en 1984

Déplacez l'objectif de votre appareil en  
vous servant des touches curseur - 'INS'  
pour photographier - 'ENTREE' pour finir.





philippe bootz 1977 : premiers textes programmés (poésie matricielle)



**1982**

le minitel et la télématique en France



## MARQUE FRANCAISE OU COMMUNAUTAIRE

21/58 - (C) INPI

Page 1/19

**MARQUE : SAINT-TROPEZ**  
(semi-figurative)

NUMERO : 92437460  
STATUT : Marque enregistrée  
DEPOSEE LE : 14-10-1992  
PUBLIEE LE : 27-11-1992  
DEPOSANT :

-COMMUNE DE SAINT-TROPEZ,, 83990  
SAINT-TROPEZ

CLASSES : 01; 02; 03; 04; 05;  
06; 07; 08; 09; 10; 11; 12; 13; 14;  
15; 16; 17; 18; 19; 20; 21; 22; 23;  
24; 25; 26; 27; 28; 29; 30; 31; 32;

Continuer la lecture Suite

Recevoir par FAX F

Retour

Envoi

Logo \* Répétition Impression \*

\* Envoi

Retour

Retour à la liste des marques \*

# Pages M

L'annuaire des services Minitel

## RECHERCHE DE SERVICES

- Posez votre question puis **Envoy**
- Consulter les thèmes, touche **Guide**
- Rechercher par nom, touche **Retour**

## SELECTION DE SERVICES

**MODULO** Les services à tarif réduit (-50%)

- 1 Tout savoir sur le Minitel
- 2 Notre Magazine Extra
- 3 Nous écrire
- 4 Informations éditeur

N° Suite

MICHAEL JACKSON  
THRILLER



France TATANIS  
Informatique

# Minitel

## ATTENTION!

Dès aujourd'hui

Il est impératif de modifier votre configuration pour accéder aux services minitel.

Pour plus information:

<http://www.minitelfr.com/info/>

Identifiant : ...  
N° de passe : ...

Envoy

Plus d'informations

More information

<http://www.minitelfr.com>

INPI

INPI

## MARQUE FRANCAISE OU COMMUNAUTAIRE

2/58 - (U) INPI Page 1/19

MARQUE : SPUNK (30222)

(figurative) (figurative)

NUMERO : 92437460

STATUT : Marque enregistrée

DEPOSEE LE : 14-10-1992

PUBLIEE LE : 27-11-1992

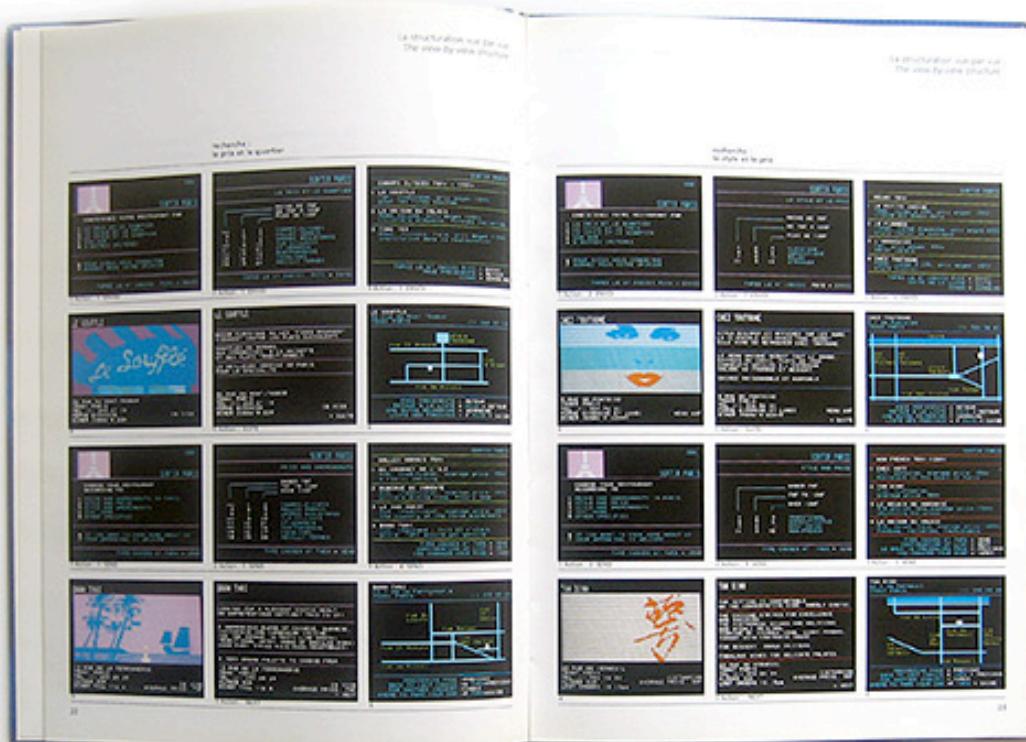
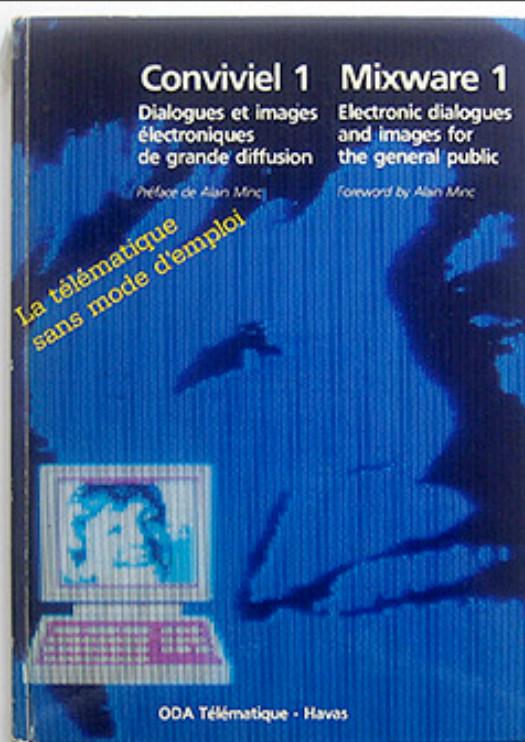
DEPOSANT : COMMUNE DE SAINT-TROPEZ, 83990  
SAINT-TROPEZ

CLASSES : 01; 02; 03; 04; 05;  
06; 07; 08; 09; 10; 11; 12; 13;  
14;  
15; 16; 17; 18; 19; 20; 21; 22;  
23;  
24; 25; 26; 27; 28; 29; 30; 31; 32;

Continuer la lecture Suite Retour  
Recevoir par fax Invoi

Logo Répétition Impression Invoi

Retour à la liste des marques Retour



## 1982

Convivial 1, dialogues et images électroniques de grande diffusion édité par l'ODA et télématique Havas en 1982.

La bonne application télématique :  
1 n'exige ni de formation de l'utilisateur, ni mode d'emploi

2 répond à un besoin et se traduit par un avantage mesurable par rapport au mode de communication utilisé jusque-là

3 ne failli jamais à la logique

4 a une personnalité, une image de marque propre

5 ne comporte ni fausse piste, ni cul-de-sac

6 surprend cependant, et vit avec le temps

7 tient compte du niveau d'entraînement de l'utilisateur

8 tient compte de sa personnalité

9 rapporte plus qu'elle ne coûte

10 donne envie de recommencer

See also the note

La priorité globale à poser sur le plan  
de la ville de明天 (l'avenir) tomorrow.

Pour apprécier l'importance de ces résultats, une section synthétique à une grille d'analyse des figures, sans rapport avec des conférences, des normes et des étagères, des courroies et des amarres, sans théorie et sans préjugé, pour que l'effacement se déroule naturellement de sa trace dans toute science. Dans l'apprentissage personnel de l'enseignement, cette situation est la localisation d'une entreprise qui dure une vie entière.

Barri d'autres services, elle peut porter sur les acquisitions, les ventes d'entreprises, les ventes internationales et autres.

Rout le Rond des Chênes est réservé à la  
marche suffisante, sur une partie des routes  
qui débouchent parfaitement les unes  
sur autres comme les grilles d'un  
grille-pain. Les routes sont, en revanche, très  
chaotiques sur une moindre partie, et  
d'ailleurs, une partie de ces routes

Comme l'espèce vivait dans la forêt, lorsque l'on sortait une piépidémie sur la floraison des arbres, en utilisant son camion, on recueillait une moissonneuse pour compléter et assurer les moissons de nos installations, et en échange nous élaborions les plus profitables aliments qui pouvaient nous aider à vaincre, au moyen de plantes panacées, les maladies.

Most facilities for repairing your household equipment are available at stores or places where you can get your car repaired, or telephone companies, or your telephone company.



1040

The first study involved the city over a year in time to see what happened. The process which resulted out of that study can be applied successfully to other cities to handle road usage.

To profit up for the inability to draw curves, a choice was made which had the systematically adhered to all lines as represented by numbers, Roman and Greek numerals and diagrams. The use of letters and symbols is kept to a minimum as under Dr. Hahn the information should not clearly be in a simplified language. In the case of the Electronica Drawing, this serves to facilitate a company or an administrative business. With other services, this information might concern a bus line and its routes, one way streets, the location of sports grounds, etc.

The entire background of the map is done in the same hand in a series of short, thick, dark strokes like the wavy lines of a painter. Because of the density of its texture, the background area is almost lost in a shadow zone.

As the visual space is rather limited, the graphic designer has chosen whatever graphic features which he needs, to locate any particular information on the background of the map, which means that he can present a tone area in putting together parts of the topographic and in integrating the most meaningful surrounding elements. It is possible, therefore, to create in a single base, as many different maps as could be desired.

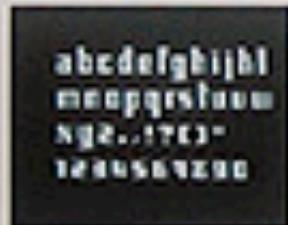
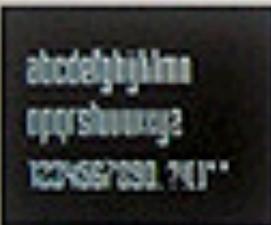
In order to help the user see the new building up the path to the wharf, an overall view of the site is displayed, which is then followed by dynamic display. By this time the location one



100 974-4807

La nostra classificazione è divisa in 5 fasi di l'evoluzione standard così: 1) le ferite: 2) cheque ferite: 3) periferia: 4) l'interfase: 5) un'interfase da tutti questi stati, facile ogni passo oltre. Dopo, però, un tempo varia da 4-6 mesi, nonché, nei diversi cheques.

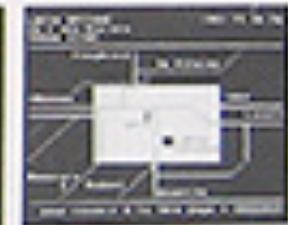
En plus de ces approches standard, on peut créer des approches spécifiques grâce au mode de transmission graphique.



14 of 14

A **synkinematic fault** is usually composed of a horizontal uniaxial monoclinic signature which forms a deformed surface an angle by four mechanisms of growth, which include the clockwise or tangential cut or a vertical cut of faults.

In addition to this standard application, it is possible to create special applications using the specific configuration mode that can be used as an exception viewer for program names or file extensions and serves to highlight and permanent



For comments or to have us sign

La Hongkongaise préfère faire ses achats dans les magasins de chaînes internationales. Elles sont méfiantes pour les marques peu connues et craignent les achats en ligne. Les achats en ligne sont cependant en croissance, surtout pour les achats de vêtements et d'accessoires.

Les graphiques ne peuvent être pris au  
sérieux que si l'ordre dans lequel ils sont  
présentés correspond à l'ordre dans lequel  
les observations ont été effectuées. Si la variable  
inconnue est présente dans les deux modèles,  
alors le sens de l'interprétation est immédiat,  
dans le cas où la grandeur mesurée n'est pas  
l'inconnue de l'équation mais une des  
variables mesurées. Si la proportionnalité  
supposée n'est pas tenue et si la fonction passe  
par le point de la branche de la droite alors  
il convient aux deux modèles de se reporter  
vers l'autre. Si l'équation possède deux  
racines, une partie de l'ensemble des

False and true self-worth

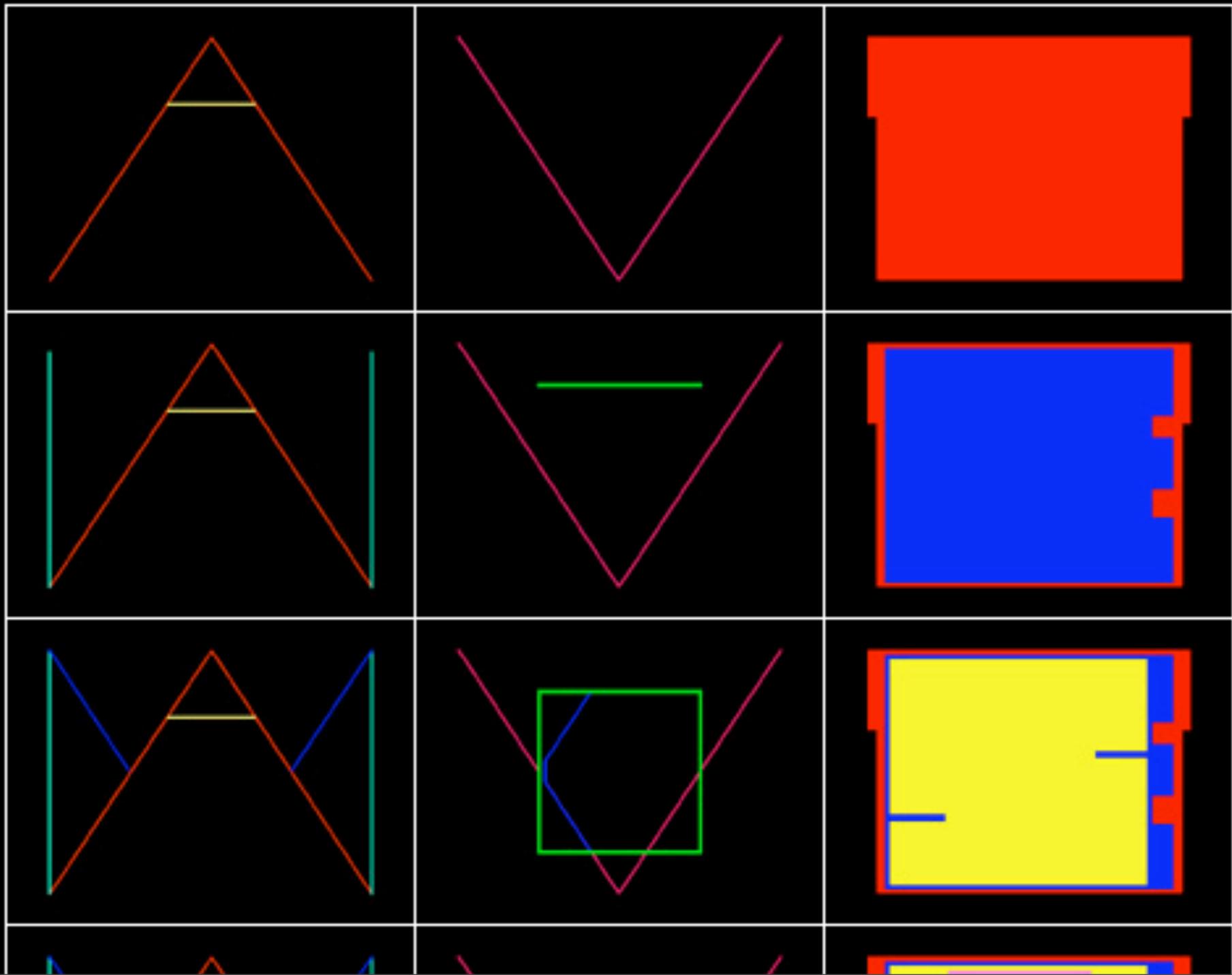
*Whistleria longipedunculata* is found at eight stations. They are the lowest on a series of limestone ridges southward, while on limestone foot-slopes, ravines and the like, the tree losing its spines and smaller, shorter, more decumbent forms shades of green. Forest Whistler is the most hollow, the semi-wooded leaves are lighter and shorter, with the former tree groups. Whistler has to do well with coarse granular soils, with the latter, the intensity of the light.

This conclusion is in some degree must often false, since according to the legend which I have seen, the distribution of *Whistleria* is to be found in the forest steppes.

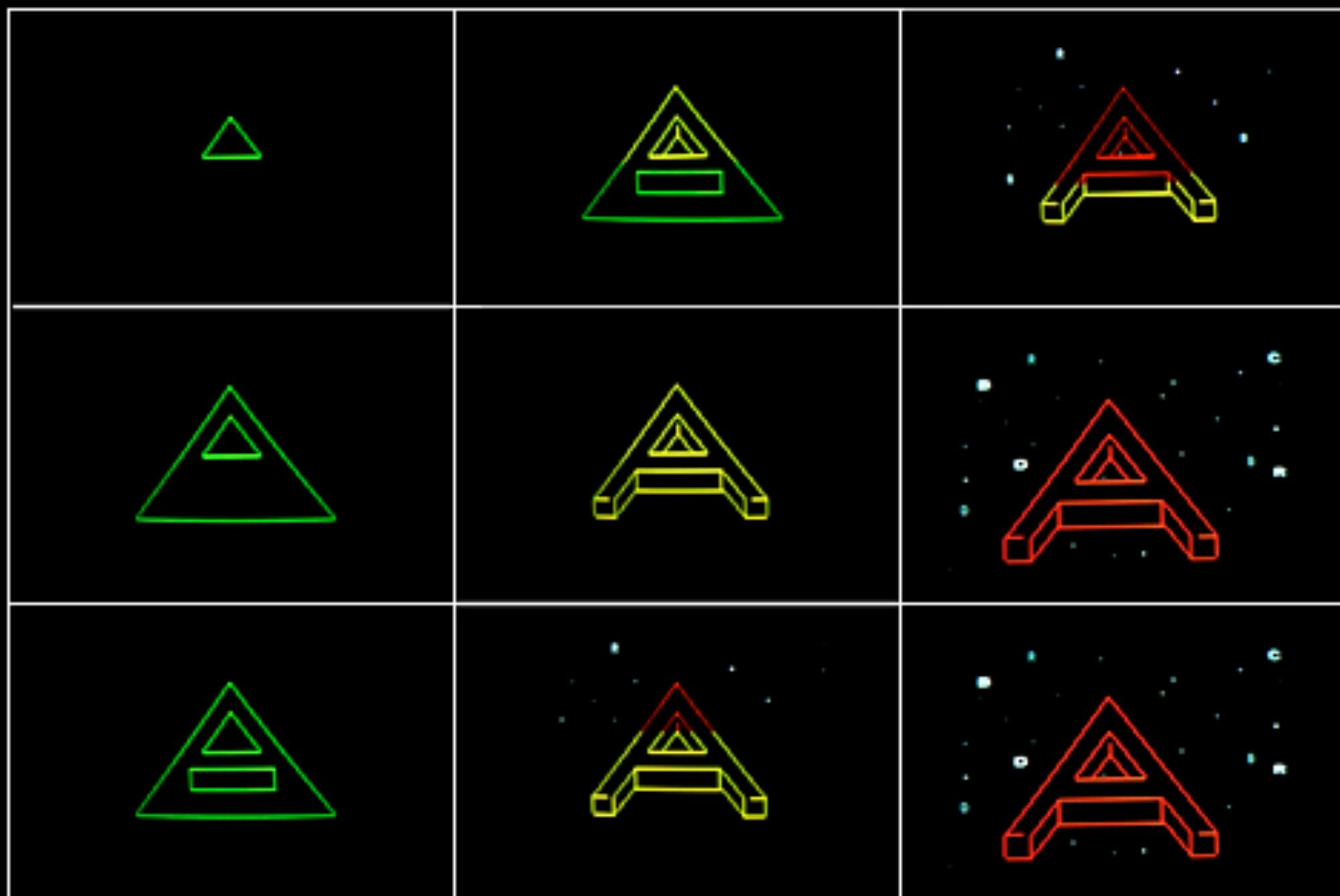
Next, this macrozamia tree from far enough away, the majority of *Whistleria* (Nolinium) are shrubs and arborescent trees, but the progeny are limited for bush forest and arborescent wood either in eastern or in western Australia. The first with slender and narrow leafy racemes,

# Tesao, d'Éduardo Kac

1985, animation télématique, <http://www.ekac.org/telecom.html>



# Reabracadabra, d'Éduardo Kac



## 5 l'époque CDROM et bornes interactives

## les années 80

Juste après cette période minitel, les PC et autres Macintosh arrivèrent dans la vie professionnelle et dans les écoles. Le web n'existant pas à l'époque (et le téléphone portable n'était pas encore pour le grand public), il fallait passer par des réseaux privée comme **Compuserve** ou autres systèmes privées pour accéder à des forums de discussions (le plus souvent très techniques) et à votre messagerie (si vous en aviez une).

Les écoles d'art commencent donc à s'équiper d'ordinateurs, au début des Amigas (pour ses capacités vidéos) puis à partir de 1984 de Macintosh (pour le graphisme) et de Silicon Graphic (pour les plus riches d'entre elles).

Par la suite la PAO (publication assistée par ordinateur) à envahi les écoles d'arts grâce à des logiciels comme **Page Maker** (PAO) et **Illustrator 88** permettant d'imprimer avec une très bonne qualité sur les premières imprimantes lasers. Il faut noter que le but principal de ces ordinateurs à l'époque était d'imprimer sur papier et non pas créer directement pour l'écran (à l'exception des vidéos en 3D).

Nous pouvons citer certains exemples significatifs de cette époque comme celui d'Eric Wenger étudiant à AII au début des années quatre-vingts, il développa un soft graphique très innovant (les calques..., il développa le logiciel **Brice** par la suite) avant l'apparition de PhotoShop, un autre exemple, celui d'Eric Coignoux, ayant réalisé seul sur Amiga des courts métrages d'animation numérique très percutant et originaux ou celui de Guy Grimber avec Trash Scan une revue graphique diffusée sur cassette VHS (il fut bien des années plus tard l'initiateur de la revue sur DVD vidéo édité dorénavant par le groupe pyramide)....

## les années 80

**Le laser disque** apparut au début des années quatre-vingt et fut surtout accaparé par le monde de la vidéo, intrigué et intéressé par les possibilités interactives (très limité, juste du GOTO and PLAY) de ce nouveau support. L'avantage du laser disque étant sa grande qualité vidéo et sa relative solidité (par rapport à une cassette vidéo magnétique se détériorant à chaque nouvelle lecture).

Il faut noter certaines expériences intéressantes avec le laser disque couplé avec un ordinateur. Les lasers disques éditée par l'ODA (Office des annonces) concernant les musées du Louvre ou d'Orsay couplées avec une base de données sous **HyperCard**. Le programme utilisé permettait donc de piloter le laser-disque et d'accéder très rapidement à une importante base photographique située sur le laser disque. L'interface de ce logiciel était en noir et blanc (contrainte d'HyperCard) et se devait s'être la plus fonctionnelle possible.

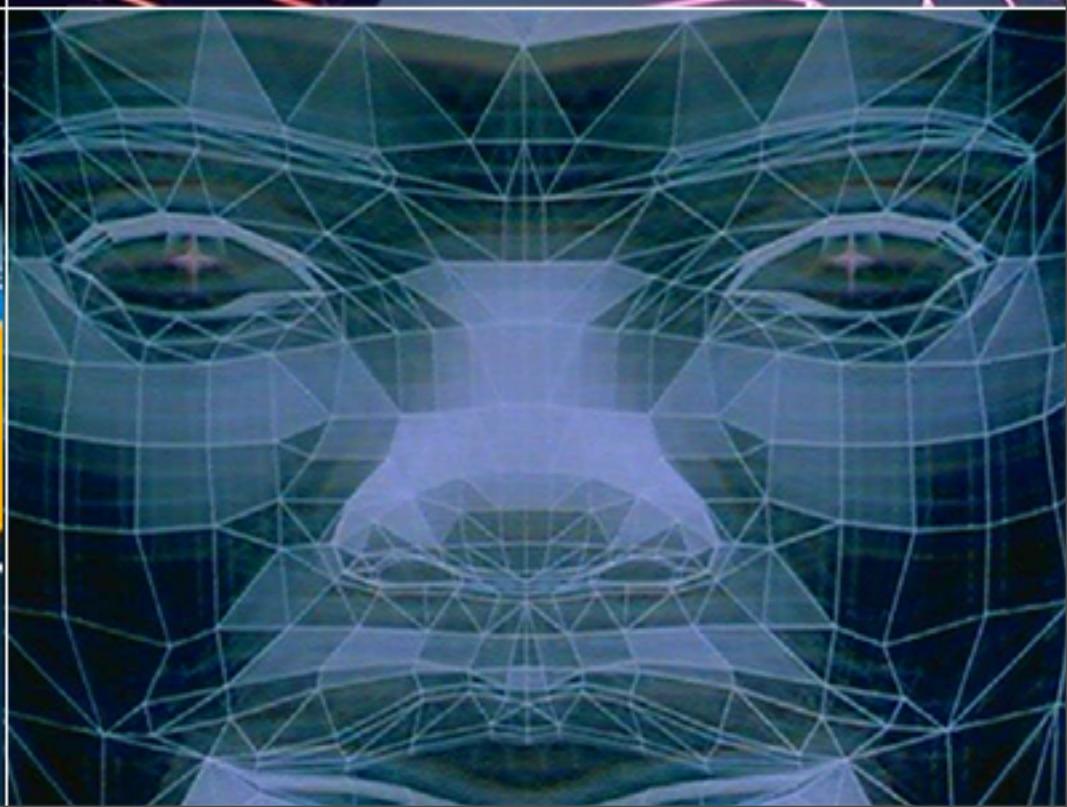
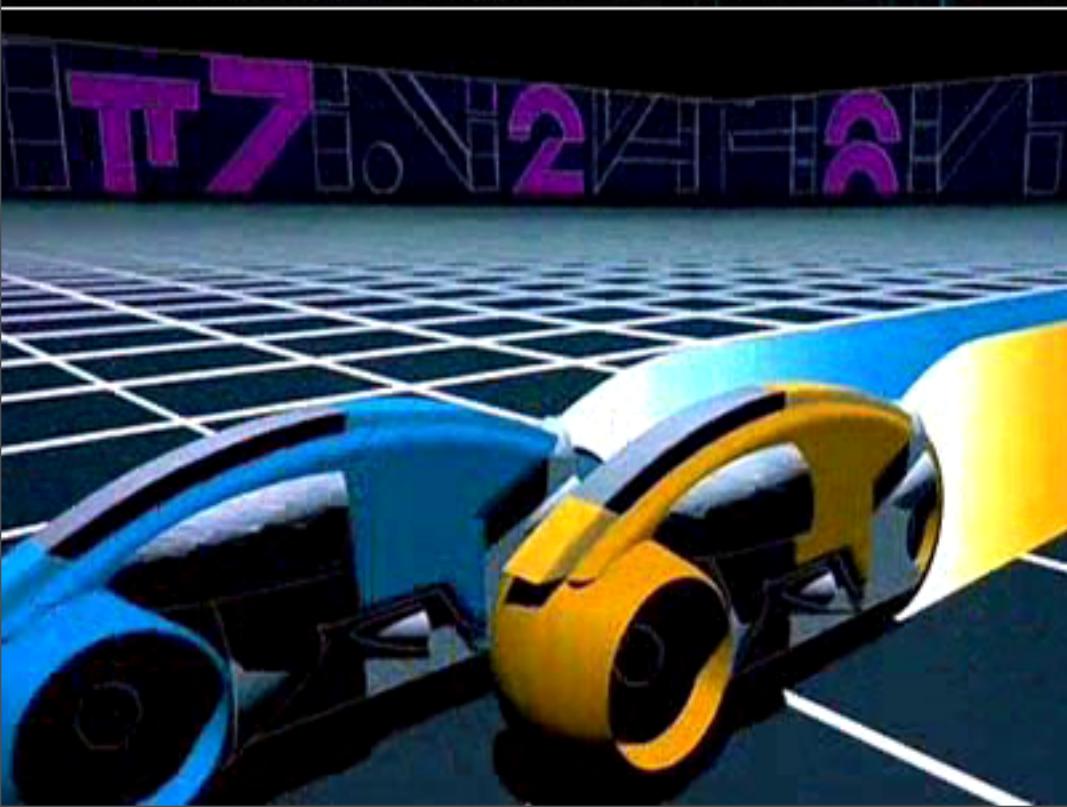
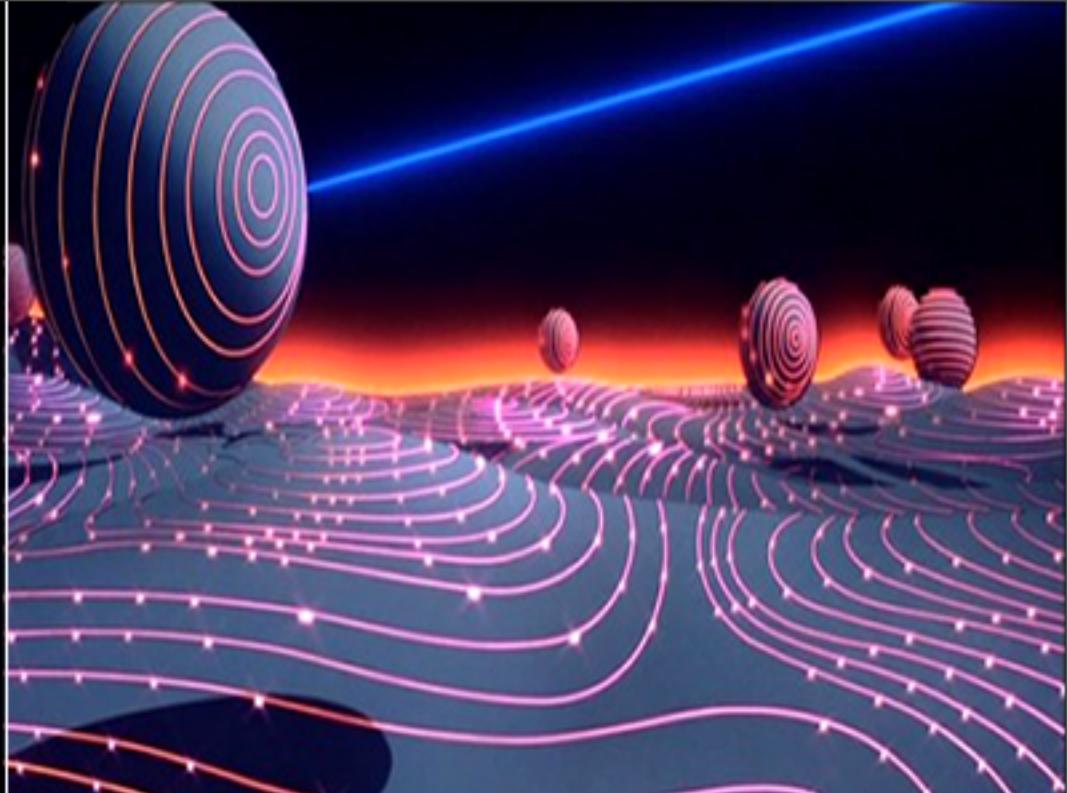
Au même moment (1985) une société basée à New York, **the Voyager Company**, commence aussi à travailler dans le domaine culturel sur ces nouveaux supports. Dès 1985 cette société commença à sortir des laser-disques interactifs (c'est-à-dire couplés avec un programme informatique) comme The National Gallery of Art.

De 1992 à 1996, au centre Georges Pompidou fut initié une très belle série sur l'art numérique, présentée sur vidéo disque interactif, la revue virtuelle.

## les années 80

Les années quatre-vingt furent aussi riche dans le domaine du cinéma liée aux nouvelles technologies, avec pour exemple **Blade Runner** de Ridley Scott montrant entre autre un dispositif permettant de naviguer à l'intérieur d'une photographie par zoom successif (ce système fut très apprécié par de nombreux graphistes interactifs et resta dans les mémoires). Un autre film d'envergure fut le film **TRON**. Ce fut le premier (et le dernier ?) film en image de synthèse proposant une esthétique cohérente et originale sans sombrer dans un hyperréalisme improbable.

Notons aussi en 1984 l'utilisation pour la première fois du terme « cyberspace» par le romancier **William Gibson**, l'auteur culte des premiers romans de CyberPunk (avec Bruce Sterling). Pour la première fois la littérature de science-fiction nous parle de réseaux interconnectés, de Hacker, de virus informatique, d'interface graphique... tout un univers influençant grandement les productions graphiques (et musicales) de cette époque.





**Blade Runner en 1982**

(une) histoire du design interactif

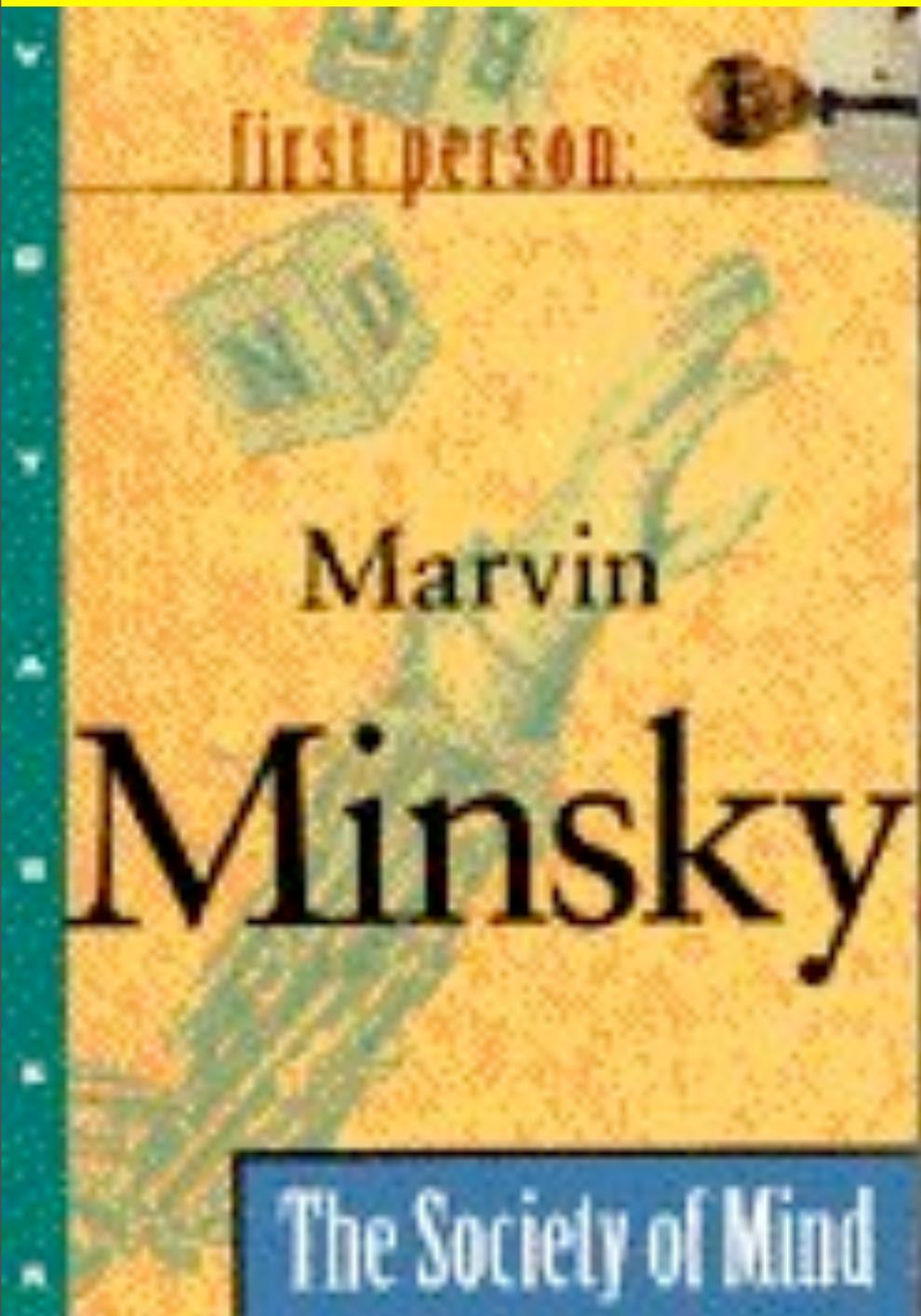
## **les CD Rom**

Cette époque du CD-Rom dit culturel (pour se différencier des jeux vidéos) fut graphiquement assez innovante en France.

Le principal logiciel utilisé à cette époque pour réaliser ces programmes sur CD-Rom fut Macromedia Director (connu sous le nom de Macromind Video Works à ses débuts en 1985).

Les autres logiciels auteurs concurrents de cette époque furent HyperCard, Toolbook, Authorware et le français Magic d'Arborescence.

En ce qui concerne la typographie, les possibilités étaient (et sont toujours !), il n'existe pas de police de caractères spécialement dessinée pour l'écran, à part celle de Suzan Kare créatrice des icônes du Macintosh d'Apple, avec la Chicago, la Cairo et la San Francisco en 1984. Il fallut attendre de nombreuses années avant de pouvoir utiliser les Lo-Res dessinées par Zuzana Licko.



## 1990

Au début des années quatre-vingt-dix, l'éditeur américain **Voyager** fort de son expérience avec les lasers disques interactifs continuera de publier de nombreux titres sur CD-Rom, durant cette période, avec des titres comme : Beethoven's Ninth Symphony, Poetry in Motion de Ron Mann, The Complete Maus de Art Spiegelman, Puppet Motel de Laurie Anderson, The Society of Mind de Marvin Minsky, freak Show des Residents...

# CHAPTER 1

## PROLOGUE

*Everything should be made as simple as possible,  
but not simpler.*

—ALBERT EINSTEIN

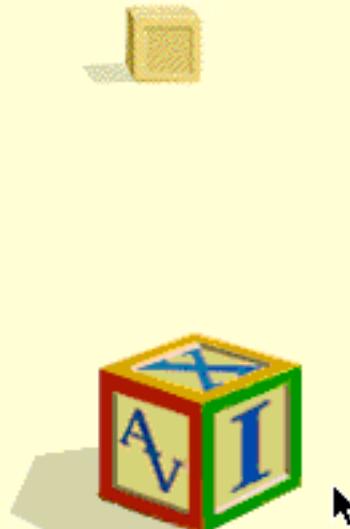


This book tries to explain how minds work. How can intelligence emerge from nonintelligence? To answer that, we'll show that you can build a mind from many little parts, each mindless by itself.



I'll call "Society of Mind" this scheme in which each mind is made of many smaller processes. These we'll call *agents*. Each mental agent by itself can only do some simple thing that needs no mind or thought at all. Yet when we join these agents in societies—in certain very special ways—this leads to true intelligence.

## 4.2 ONE SELF OR MANY?



One common image of the Self suggests that every mind contains some sort of Voyeur-Puppeteer inside—to feel and want and choose for us the things we feel, want, and choose. But if we had *those* kinds of Selves, what would be the use of having Minds? And, on the other hand, if Minds could do such things themselves, why have Selves? Is this concept of a Self of any real use at all? It is indeed—provided that we think of it not as a centralized and all-powerful entity, but as a society of ideas that include both our images of what the mind is and our ideals about what it ought to be.

Besides, we're often of two minds about ourselves. Sometimes we regard ourselves as single, self-coherent entities. Other times we feel decentralized or dispersed, as though we were made of many different parts with different tendencies. Contrast these views:

# CONTENTS

- 1. Prologue
- 2. Wholes and Parts
- 3. Conflict and Compromise
- 4. The Self
- 5. Individuality
- 6. Insight and Introspection
- 7. Problems and Goals
- 8. A Theory of Memory
- 9. Summaries
- 10. Papert's Principle
- 11. The Shape of Space
- 12. Learning Meaning
- 13. Seeing and Believing
- 14. Reformulation
- 15. Consciousness and Memory
- 16. Emotion
- 17. Development
- 18. Reasoning
- 19. Words and Ideas
- 20. Context and Ambiguity





WANN ICH SCHLIESSLICH BIN GEKOMMEN NACH SOSNOWITZ, HAB' ICH NUR WENIG JUDEN Gesehen.



DA SIND GEWESEN LEUTE, WAS HABEN MICH GEKANNT.

GUCK, WER DA IST!  
JEMAND MUSS GANZ SCHNELL ANJA  
SUCHEN UND HERBRINGEN.



UND JEMAND HAT IHR GEFUNDEN...



SO... LASS UNS JETZT  
ANHALTEN DEIN TONBAND...



ICH BIN MÜDE VOM REDEN, RICHIEU,  
UND FÜR JETZT IST GENUG ERZÄHLT...





**Au Cirque avec Seurat**, Hyptique et rmn

**1990**

En France, sous l'impulsion principale de la RMN (Réunion des musées nationaux avec notamment Laurence Herszberg) de nombreux projets culturels de qualité purent voir le jour (le musée du Louvre, le musée d'Orsay, au Cirque avec Seurat...).

## 1990

### Une sélection de CD-Rom «français» de 1990 à 1999

- **1995** le Louvres, collections et palais d'Index+ et de Montparnasse Multimédia, ce fut le premier grand succès (et le seul?) du CD-Rom Culturel. Grâce à ce succès de nombreuses autres productions culturelles purent voir le jour. Direction artistique, Guillaume Dairou.
- **1996** Dtour, Canal +, la bande Son.
- **1998** Au Cirque avec Seurat, Hyptique, direction artistique Etienne Mineur

Sous l'impulsion de la RMN, ce CD-Rom fut l'adaptation d'un magnifique livre-objet de Frédéric Sorbier. Ce projet étant destiné à un jeune public l'approche fut donc très audiovisuelle mêlangeant dans le même écran dessin animé et typographie.

- **1997** le musée d'Orsay, RMN et Le Lab, un CD-Rom sur les collections du musée d'Orsay.
- **1998** le centre Georges Pompidou, réalisation Aishe Farmian Farmian, direction artistique Pascal Valty. Un CD-Rom sur un parcours chronologique des collections du Centre.
- **1998** Matisse, une production Index plus avec la RMN et Télérama, direction artistique, Guillaume Dairou.
- **1998** Immemory du réalisateur, photographe et écrivain Chris Marker,  
Ce fut un voyage onirique dans la mémoire d'un auteur sur support interactif.
- **1999** Les Machines à écrire, Antoine Denize, Gallimard
- **1999** Sigmund Freud: Archaeology of the Unconscious , Nofrontiere, Production Nofrontiere, direction artistique, Ulf Harr, Peter turchi et Etienne Mineur.
- **1999** 10 jeux d'écoutes, IRCAM et Hyptique
- **1999** Alphabet, le chef-d'œuvre de cette époque, une parfaite adéquation entre l'animation, l'interactivité et le design sonore. Une illustratrice polonaise + une équipe française + un éditeur Japonais = un chef d'œuvre.



**Attendez! Il se passe quelque chose!**

Elles viennent par ici.  
Les arbres, des voitures  
d', les granges...  
d'essence  
tout devient la proie des flammes.  
Elles sont à environ vingt mètres...  
sur ma droite ● ● ● ● ●

Mano Sattar - Chanson de l'Amour des réservoirs rend feu.



D'Tout de Canal+

**3<sup>e</sup> Biennale d'art contemporain  
de Lyon**



cinéma,  
vidéo,  
informatique  
**propos et documents  
interactifs**  
*interactive interviews  
and documents*

Les années 90

la vidéo

le goût de la collection

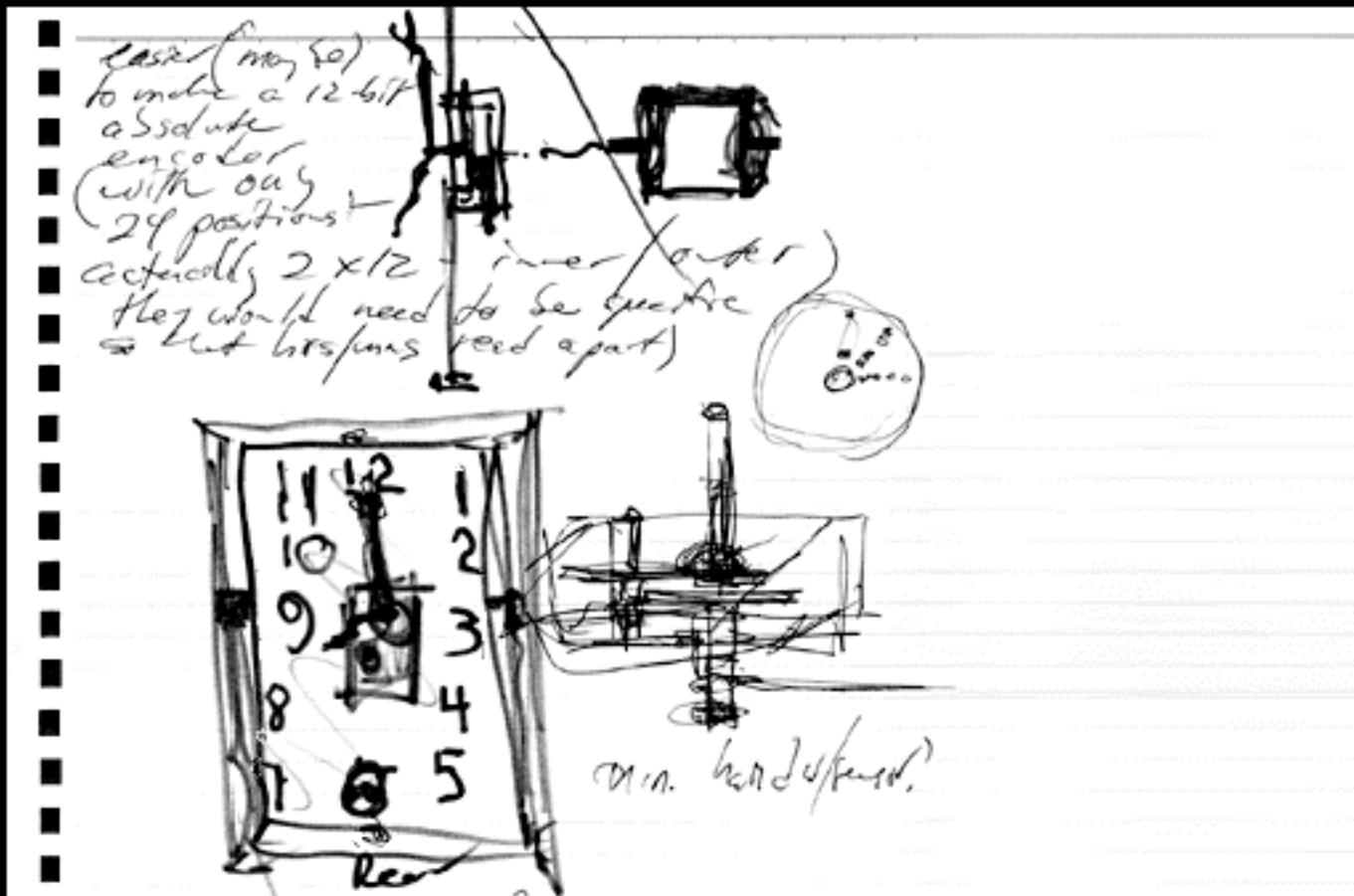
**Ken Feingold**

New York, 01.09.1995.



1. la guerre froide  
1. the cold war

Dessin pour / Drawing for Childhood/Hot and Cold Wars (The Appearance of Nature), 1993.



Tous les artistes

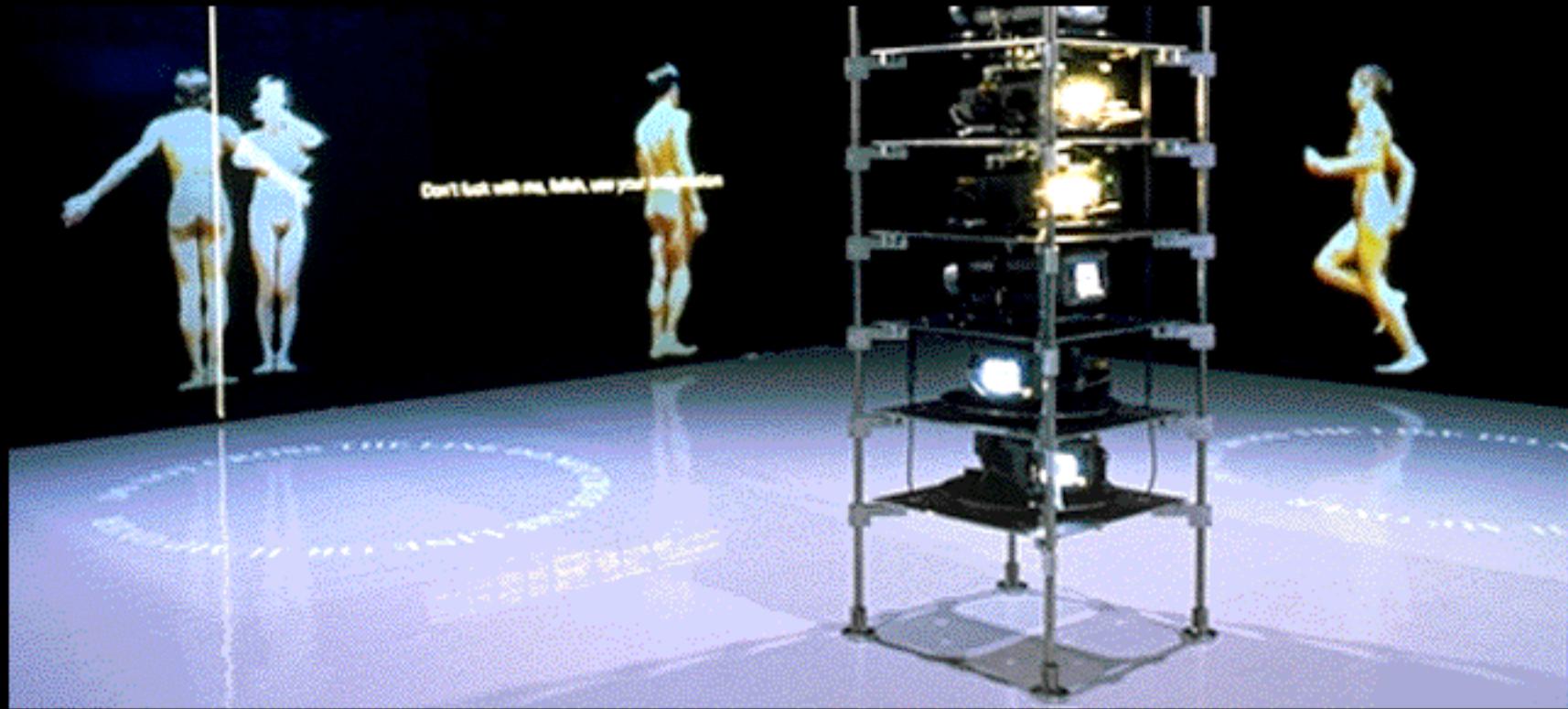
**Teiji Furuhashi**

Kyoto, 15.07.1995

1. le cinéma  
1. cinema



Lovers, 1994.



Tous les artistes

**Nam June Paik**

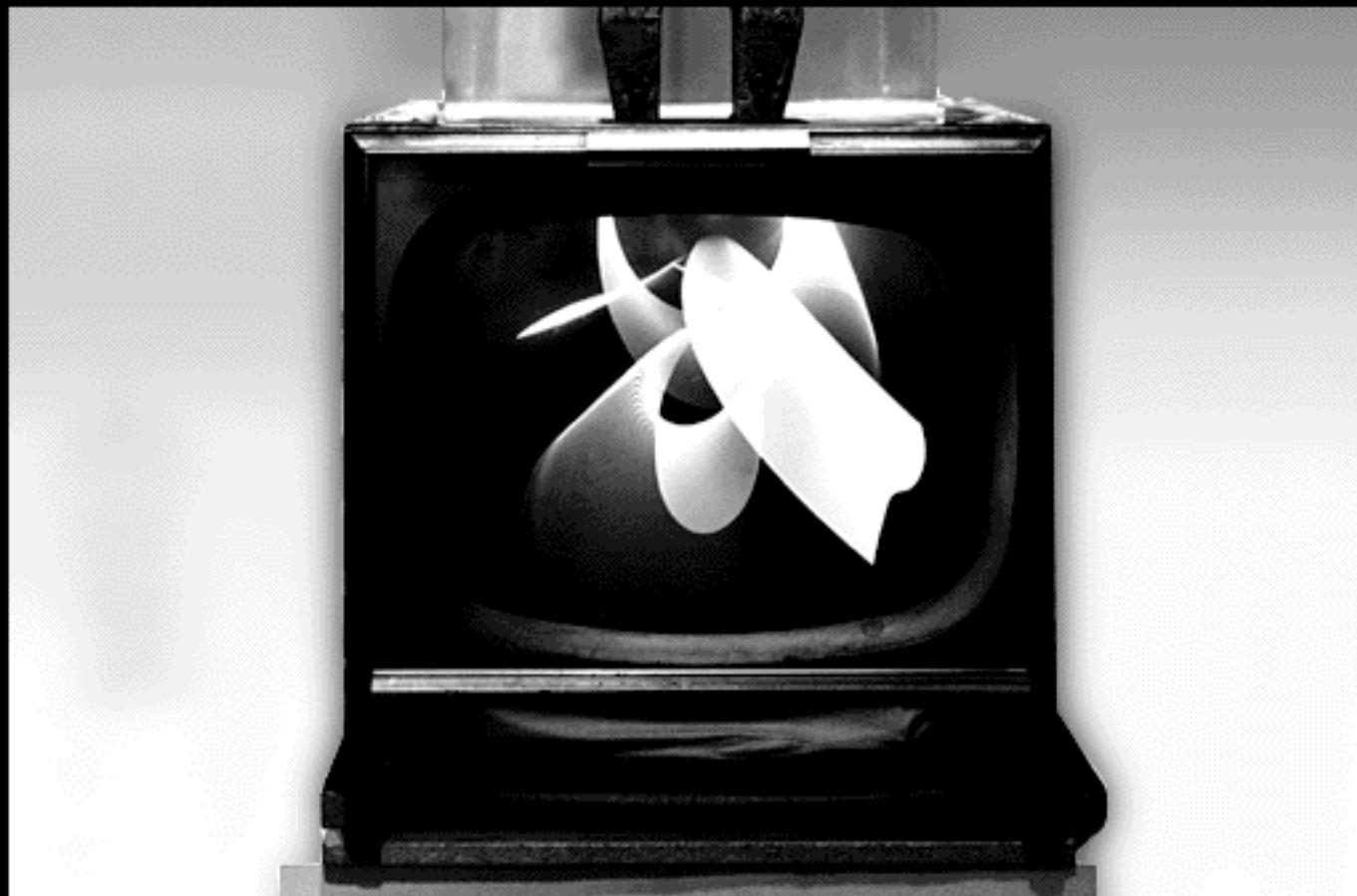
Kwangju, 17.09.1995.



1. un grand crescendo

1. one big crescendo

Magnet-TV, 1965.



## 243 Cartes Postales en Culinary Véritables



**Machines à écrire** d'Antoine Denize



**Explora** de Peter Gabriel

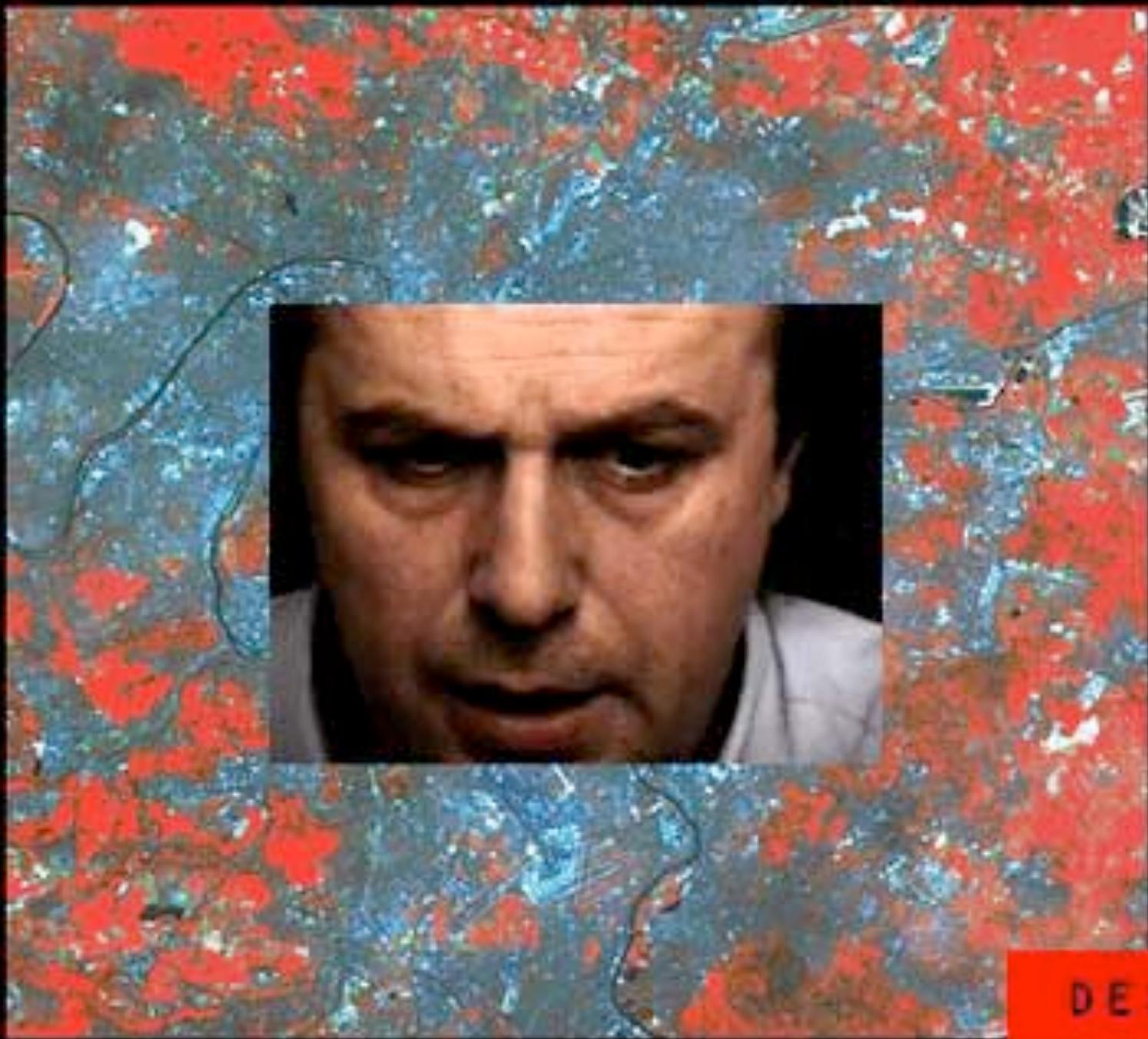
I  
CHARLOTTE

- DANS LA -



VILLE

Charlotte dans la ville, avec une direction artistique du grand Vincent Perrottet

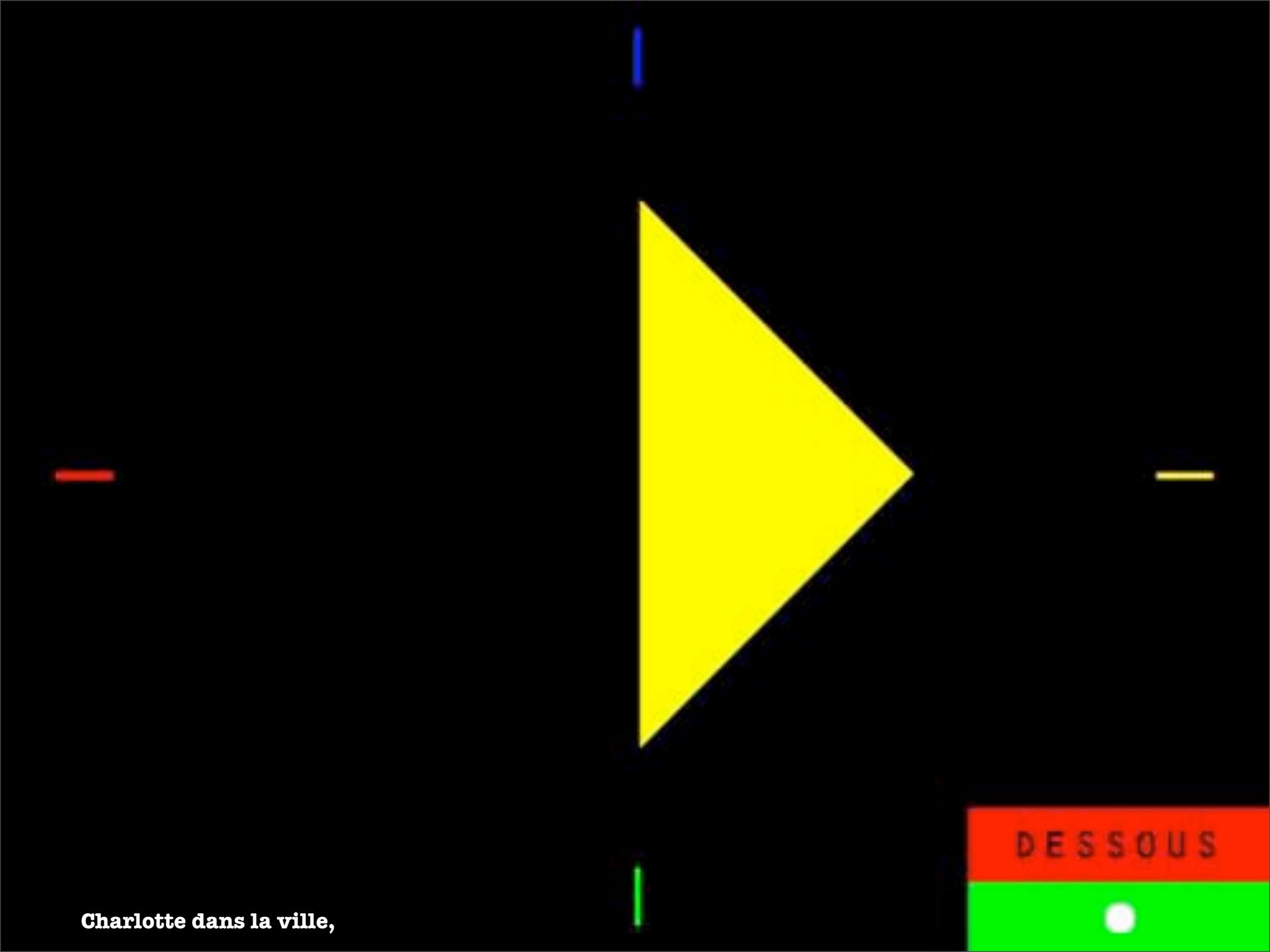


DESSOUS



Charlotte dans la ville,

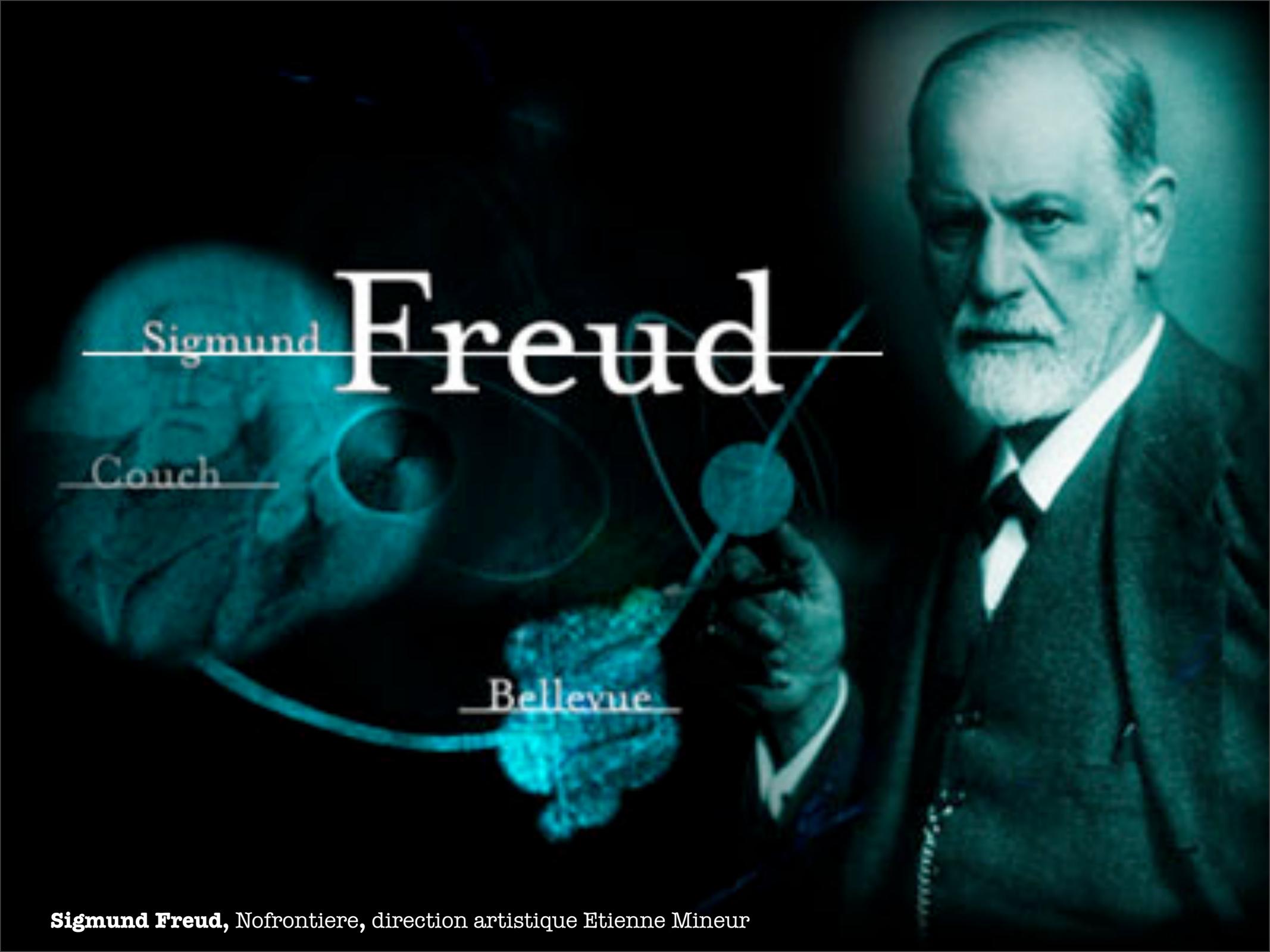
DESSOUS



DESSOUS

Charlotte dans la ville,





Sigmund

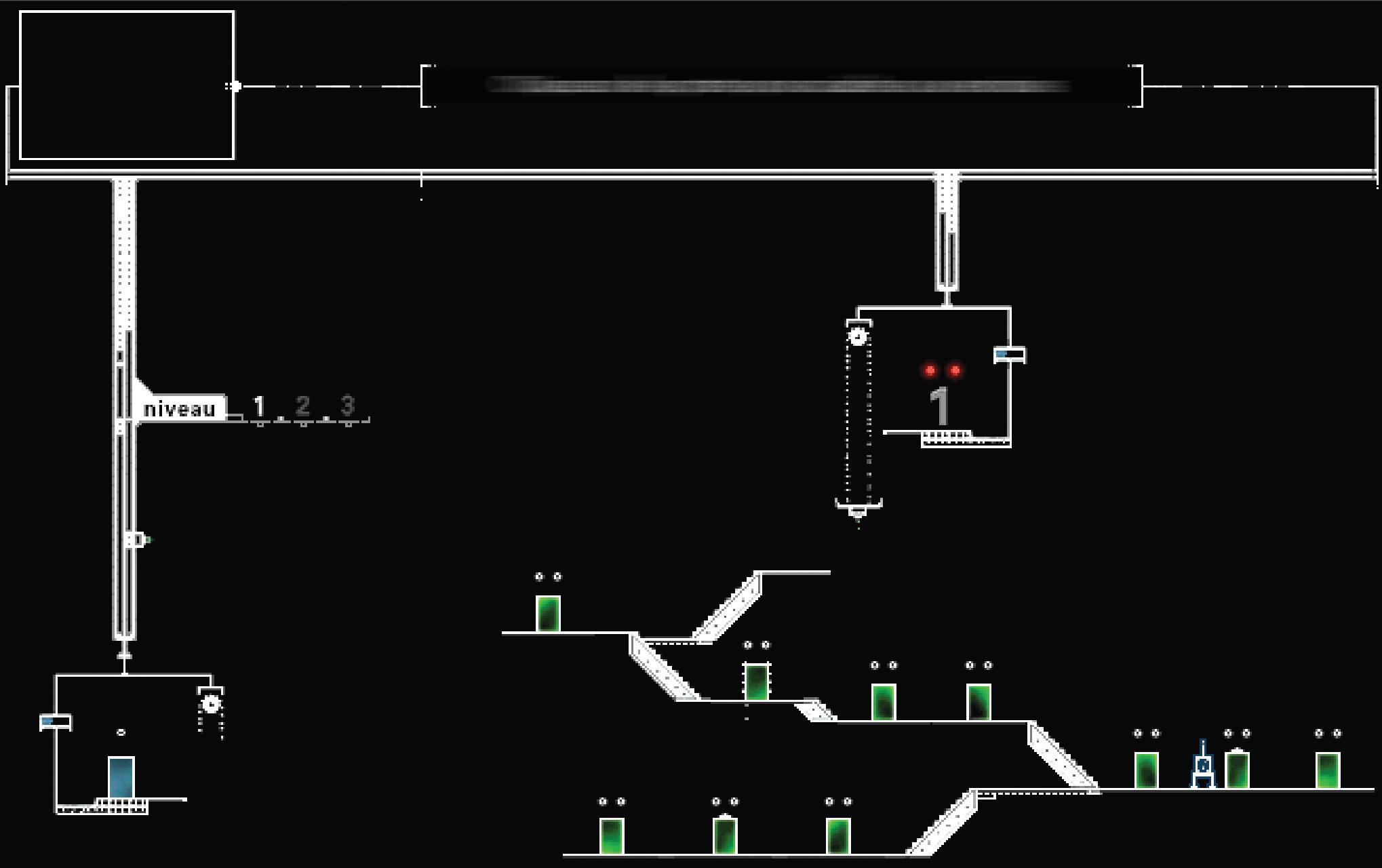
# Freud

Couch

Bellevue



**Sigmund Freud**, Nofrontiere, direction artistique Etienne Mineur

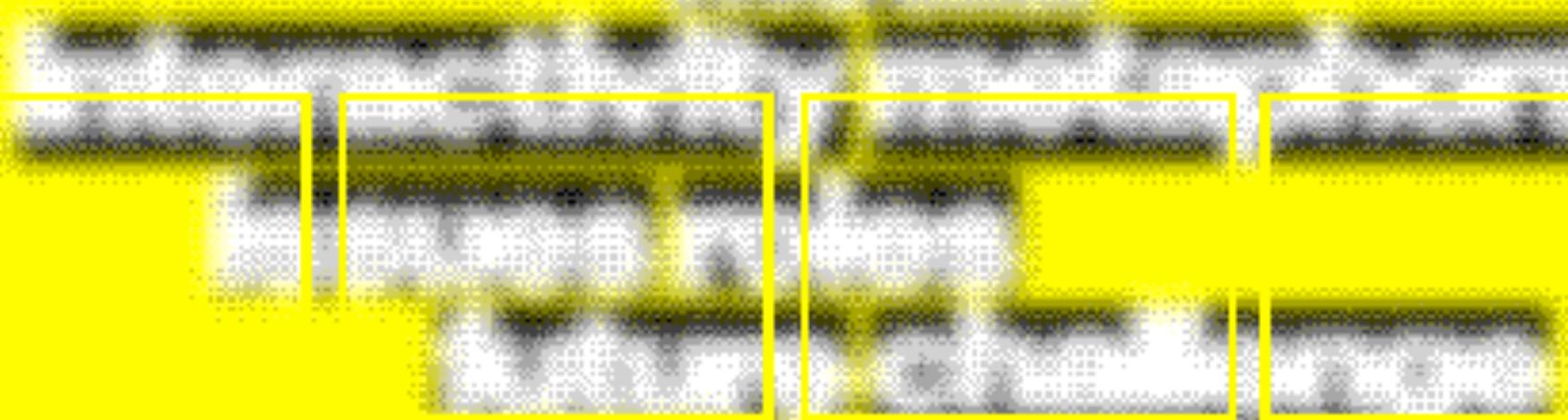


Guide d'utilisation · Exercices · Crédits · Quitter



Octavo en 1992

**89.3FM  
92.8**



controls

**communication information  
media**

**Interactivity metaphors**

**keeps roles**

**future challenge**

controls

# future machines

**the  
new  
party  
in  
the  
country**

**unappropriated**

[go back to  
contents](#)



**Alphabet** de Kveta Pacovsha,  
Murielle Lefèvre, Frédéric Durieux  
et Jean-Jacques Birgé.



# The Five Reactive Books

## 1995 - 1999

MAEDA

Copyright ©1995-1999, John Maeda. All rights reserved.

### 1995 John Maeda

1995 fut l'année de la découverte par de nombreux designers français du premier livre-disquette Reactive Square de John Maeda,(de la série des Reactive Books publiée par la suite sous la forme de mini CD-Rom) éditée par l'éditeur japonais Digitalogue. Cette découverte se réalisa grâce au salon du MILIA à Cannes, en effet sur ce salon, se trouvaient presque tous les éditeurs et diffuseurs du petit monde du multimédia de l'époque. Digitalogue, avec son directeur Naomi Enami, fut un des très rares éditeurs à publier de vraies œuvres interactives originales et non pas des suites de suites d'encyclopédies soi-disant interactives.

## **6 le passage du «off-line» au «on-line» puis vers les «média tangibles»**

## **le passage du «off-line» au «on-line»**

Le passage au web ne fut pas évident pour les grands éditeurs français.

En effet l'économie des sites web est totalement différente de l'économie classique. Sur le web, la règle et l'usage veulent que le contenu fourni soit gratuit (à tort ou à raison!), donc faire payer pour un site web est très délicat à faire admettre à un internaute.

Les éditeurs culturels classiques (Gallimard, la RMN, Hachette...) arrêtèrent donc provisoirement leurs grands projets d'édition sur le web.

## **Une liste très sélective de site web importants dans l'évolution du design interactif.**

- **1990**, le premier site web (<http://info.cern.ch/hypertext/WWW/TheProject.html>) de Tim Berners-Lee, l'inventeur du web, du protocole http et du langage html.
- **1998** Praktica (<http://www.praktica.net/>) est un site français de référence listant et critiquant depuis 1998 l'actualité des sites web, c'est à mon avis la seule archive française possédant des informations antérieures à 1999.
- **1998** <http://www.servovalve.org/>  
un site expérimental en ligne, permettant d'interagir aussi bien sur le son que l'image
- **1998** The Shredder,  
système online permettant de «détruire» graphiquement ses propres pages web  
--> [www.potatoland.org/shredder/shredder.html](http://www.potatoland.org/shredder/shredder.html)
- **1998** Jodi, site web expérimental, travaillant sur les relations que peuvent entretenir code Html et création artistique.  
--> <http://wwwwwwww.jodi.org/>
- **1998** [www.praystation.com](http://www.praystation.com), le site historique en «Open Source» de Joshua Davis utilisant Macromedia Flash.
- **1999** etoy.share, une guerre virtuelle sans merci opposera un collectif d'artiste et une société de vente en ligne <http://www.etoys.com/>
- **1999** Boo.com
- **2000** première version du site web du couturier japonais Issey Miyake  
--> <http://www.isseymiyake.com/>
- **2001** Jared Tarbell crée son site expérimental «Open Source»:  
--> [www.levitated.net/](http://www.levitated.net/)
- **2001** Joshua Davis remporte le premier prix d'Ars Electronica

- **2001** site web du film Donnie Darko par l'agence anglaise Hi-Res  
<http://www.donniedarko.com/>  
et le site Center of the World par la même agence  
<http://archive.hi-res.net/center-of-the-world.com/files/main.html>
- **2002** Hektor, système informatique permettant de contrôler informatiquement une bombe de peinture produisant des graphes dessinés sous Adobe Illustrator.  
<http://www.hektor.ch/>
- **2002** Letterscapes de Peter Cho, abécédaire interactif en ligne  
<http://www.typotopo.com/projects.php?id=letterscapes>
- **2002** Processing : <http://www.processing.org/>
- **2003** [www.dontclick.it/](http://www.dontclick.it/), comme son nom l'indique il s'agit d'un site web expérimental sur la possibilité de naviguer sans utiliser le moindre clic.
- **2004** Graffiti Research Lab (<http://graffitiresearchlab.com>), site web consacré aux artistes de rue (grapheurs...) utilisant les nouvelles technologies "libres".
- **2005** For All Seasons ([www.hahakid.net](http://www.hahakid.net)) remporte le Grand Prix 2005 du Tokyo Type Directors Club.
- **2006** [http://www.unlekker.net/](http://www.unlekker.net)
- **2006** Nabaztag : <http://www.nabaztag.com>
- **2006** Catie Vaucelle : <http://architectradure.blogspot.com/>
- **2006** Carolle Collet : <http://www.textilefutures.co.uk/>
- **2006** Aleix Fernandez : <http://www.onionlab.com/>
- **le Tangible Media Group** : <http://tangible.media.mit.edu/>



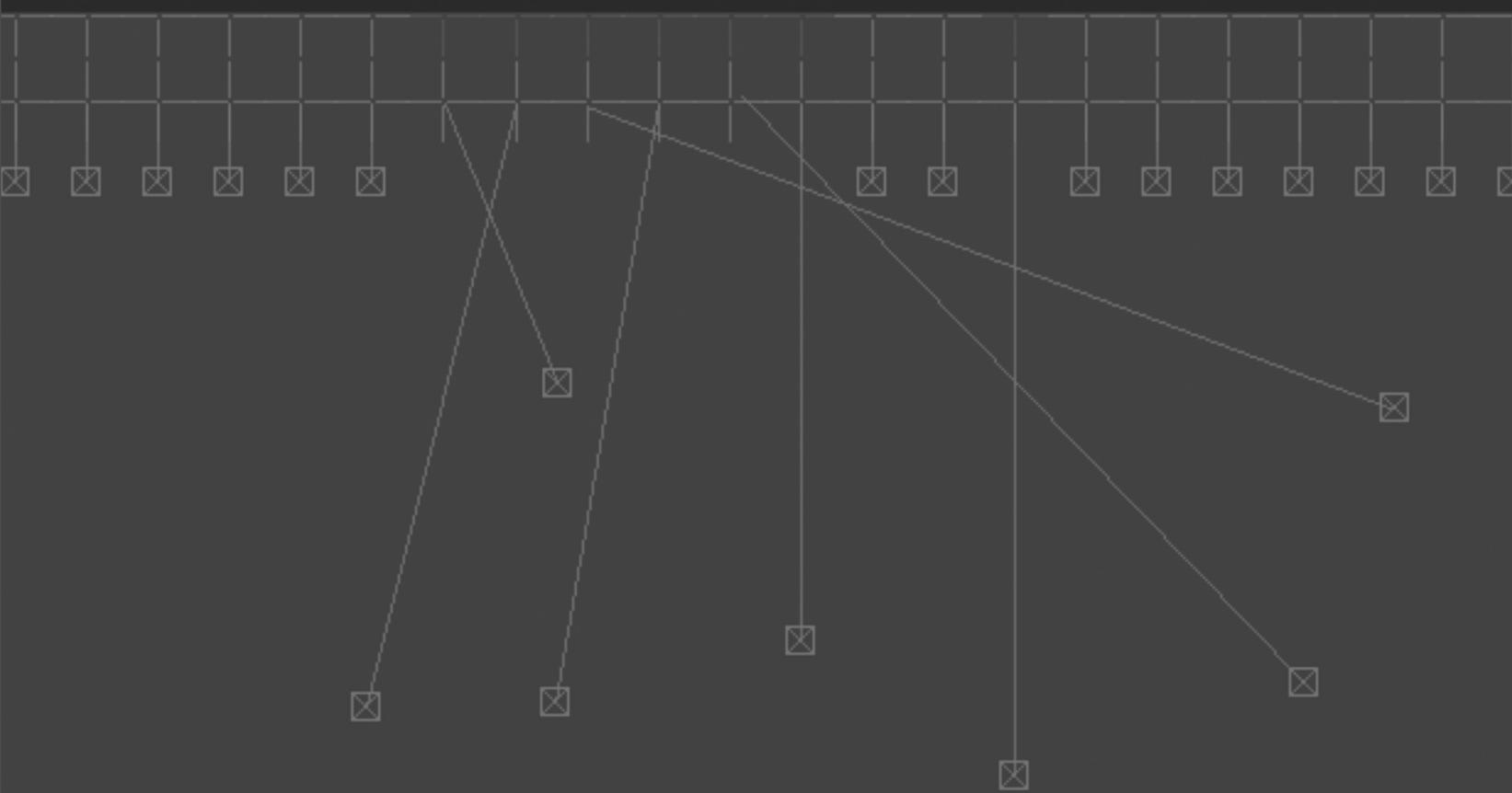


**1998** praystation.com

# PrayStation



# PrayStation



boo - AT&T Internet Explorer

Back Forward Stop Refresh Home Search Favorites History Channels Fullscreen AT&T

Y! Edit Bookmarks My Yahoo! More >

boo HOME HELP CUSTOMER SERVICE CLUBOO ABOUT BOO KEYWORD SEARCH: GO QUICK SEARCH

# Shop boo

**Quick Search**

- Tops
- Swimwear
- Outerwear
- Footwear
- Bottoms
- Accessories
- Activity
- Brand

[Rules](#)

[Privacy Promise](#)

reviewed by **TRUST-e**  
site privacy statement

 Your boobag is empty

**CLICK TO WIN A TREK MOUNTAIN BIKE**  
IN OUR WEEKLY PRIZE DRAWING ► Subject to Rules

active footwear



active outdoor



BOO TOUR

active lifestyle FRESH JIVE



**CHANGE GEARS**  
WAKE UP GET UP GET OUT

Buy now

free shipping free returns

Internet zone

Done

**1999** [www.boo.com](http://www.boo.com)

328 million dollars pour un des plus grand flop du e-commerce.

En mai 1999, rien n'est prêt. Le lancement est reporté. En juillet, les tests démarrent. C'est un désastre. En novembre, Boo.com fait finalement des débuts chaotiques. La plupart des ordinateurs domestiques ne sont pas assez puissants pour restituer le subtile graphisme du site qui exploite Flash. Le site peut sembler magnifique, techniquement et graphiquement parlant, mais naviguer et surtout, acheter un produit, relève du défi.



Back



Forward



Stop



Refresh



Home



Search



Favorites



History



Channels



Fullscreen



Edit



Search



Y! Bookmarks

My Yahoo!



Yahoo!

More &gt;

# boo.com

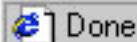
sports and streetwear on the net

 Simple Mode Full ModeChoose your country Registered user? [Click here](#)[Which mode should I use?](#)

## Welcome to boo.com Spring/Summer 2000

Come on in and see our latest clothing, footwear and accessories.

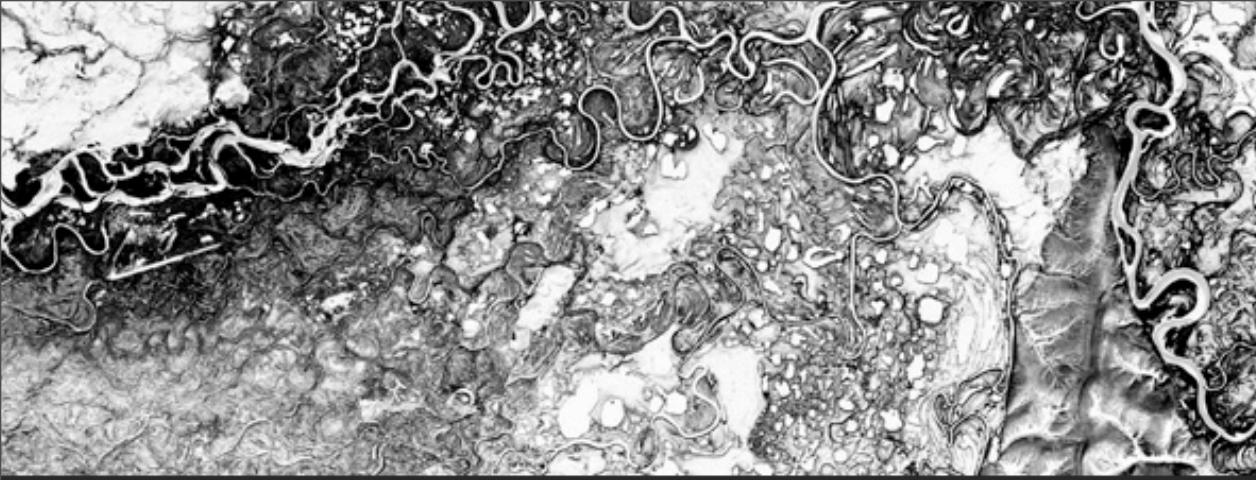
More brands. More choice. Go.



Done

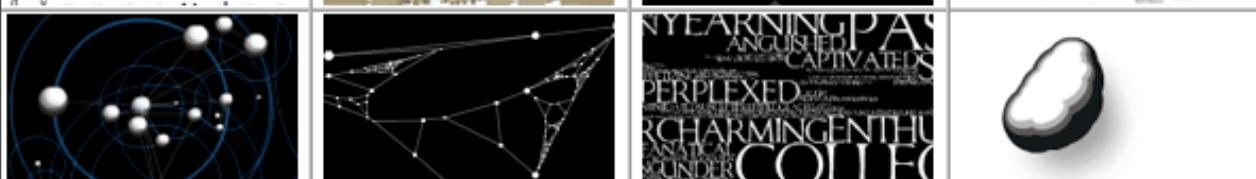
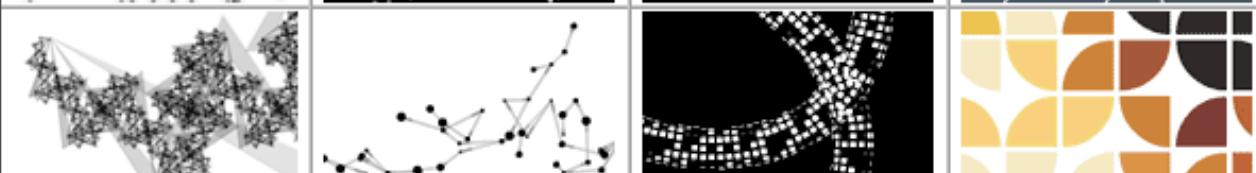
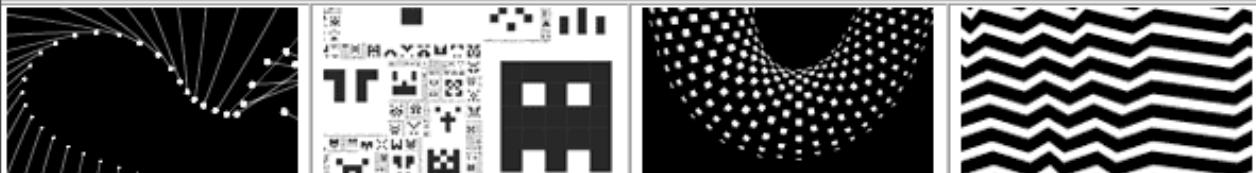


Internet zone



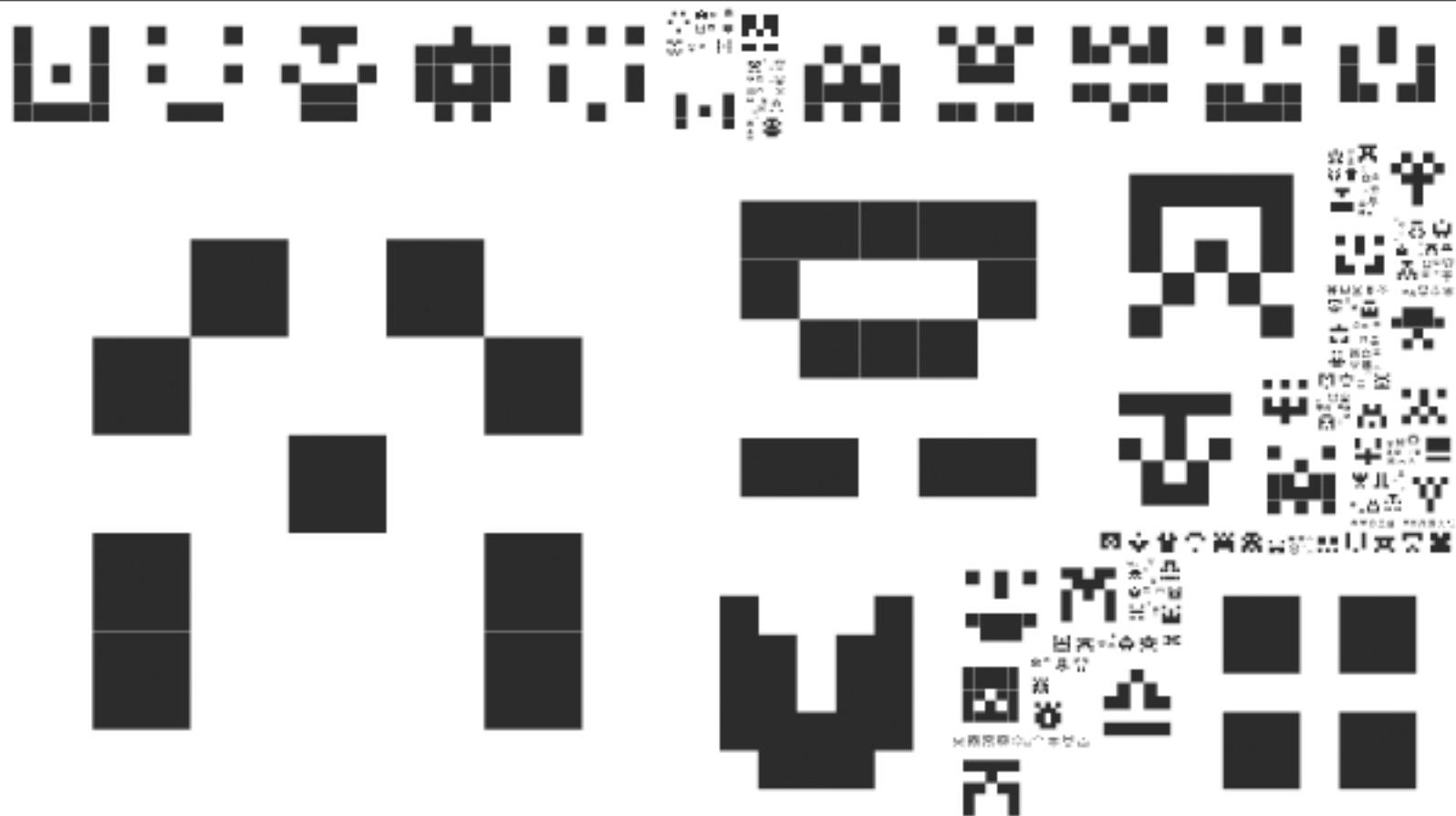
\:\:ANTI-GRAVITY:\:OPEN.SOURCE

DAY: CATEGORY: COMPLEXITY: FAVORITES: IMAGE.TILES:



2000 levitated.net

[www.praystation.com](http://www.praystation.com), de Joshua Davis



W:ANTI-GRAVITY:OPEN.SOURCE:

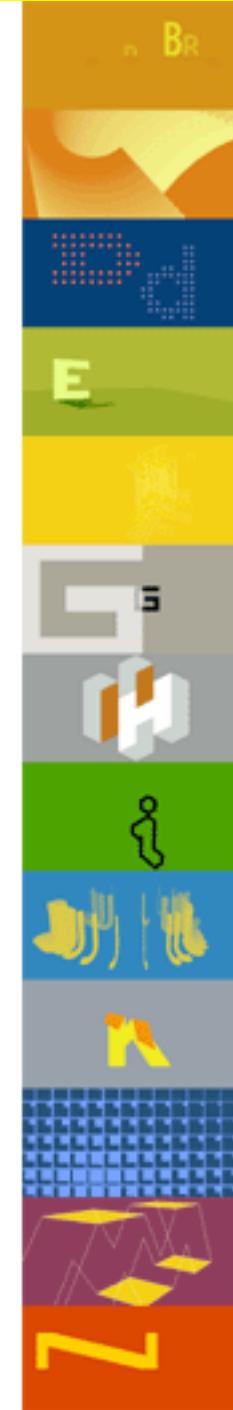
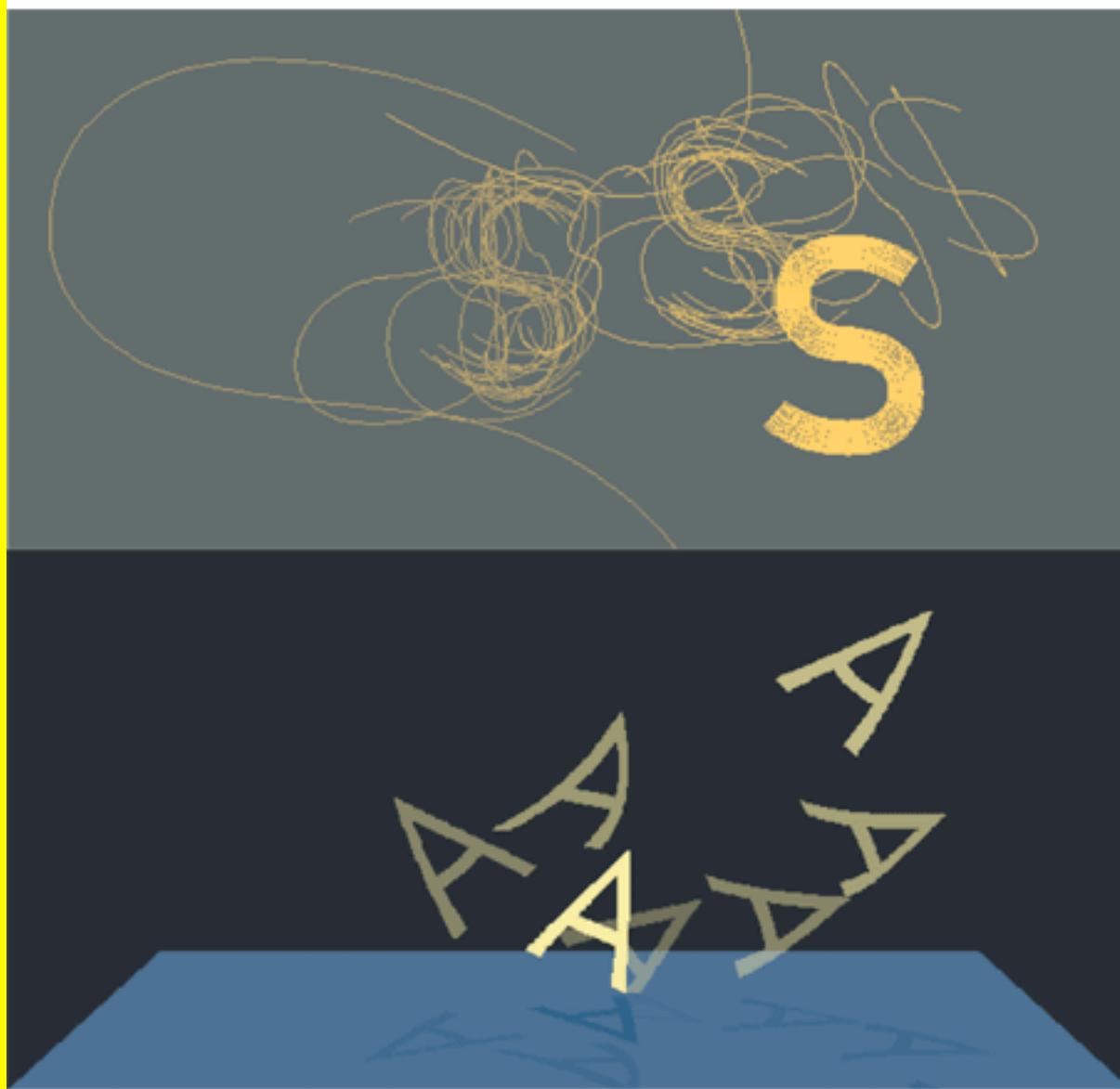


download source

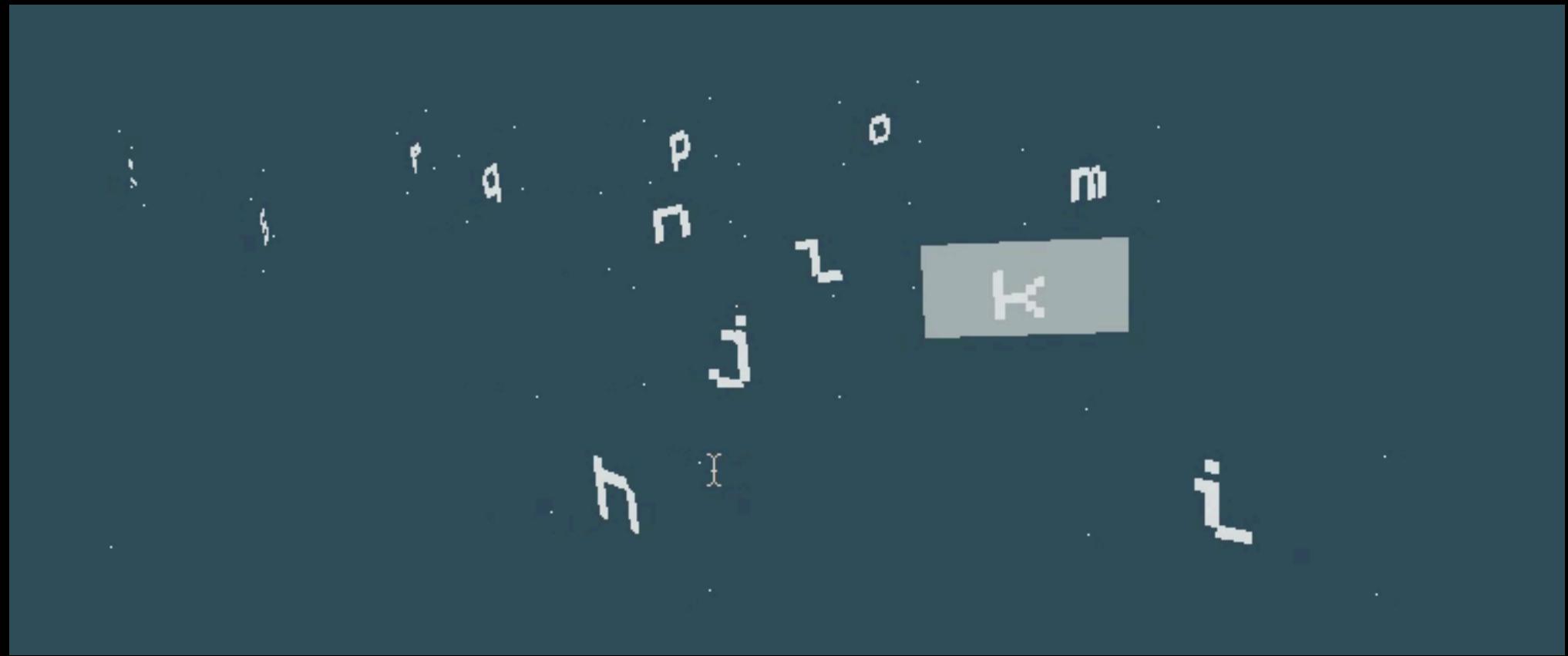


design and code JARED TARBELL  
transcribed in AUSTIN, TX  
open source MACROMEDIA FLASH

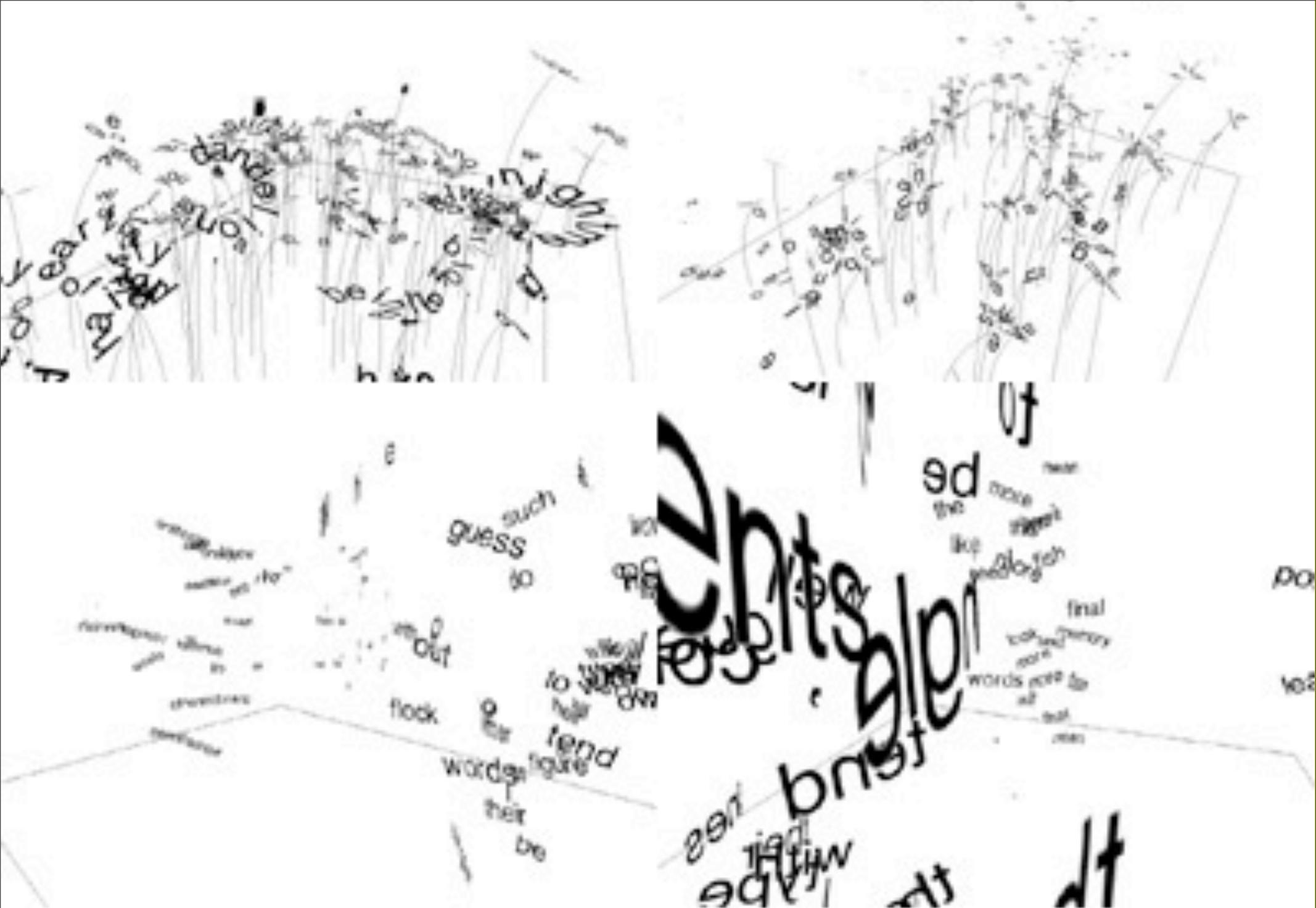




- **2002 Letterscapes** de Peter Cho, abécédaire interactif en ligne <http://www.typotopo.com/projects.php?id=letterscapes>
- (une) histoire du design interactif

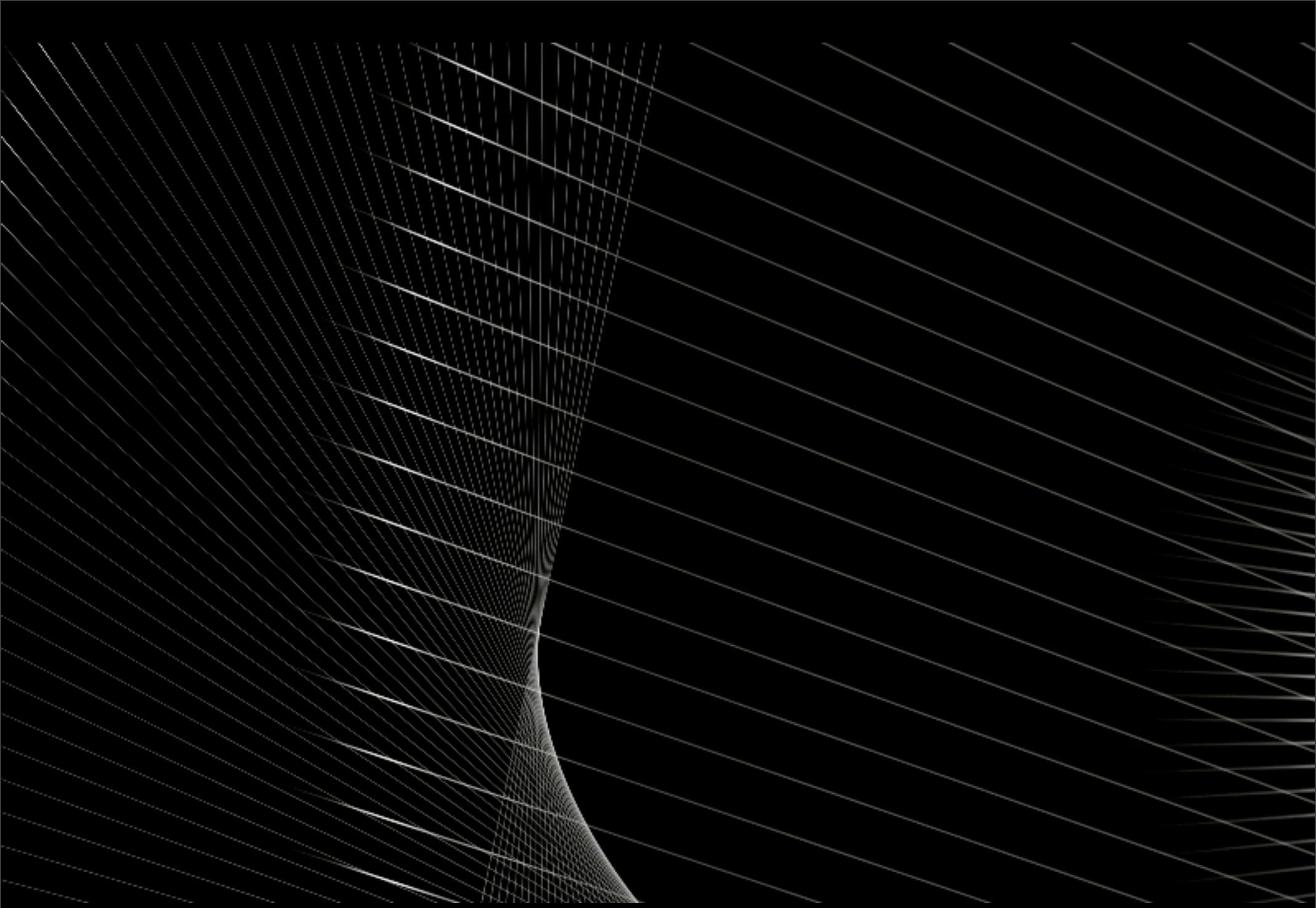


- **2002 Letterscapes** de Peter Cho, abécédaire interactif en ligne  
<http://www.typotopo.com/projects.php?id=letterscapes>



**For All Seasons** d'Andreas Muller, en 2005 Grand Prix du Tokyo Type Directors Club.

--> <http://www.hahakid.net/>



Aleix Fernandez

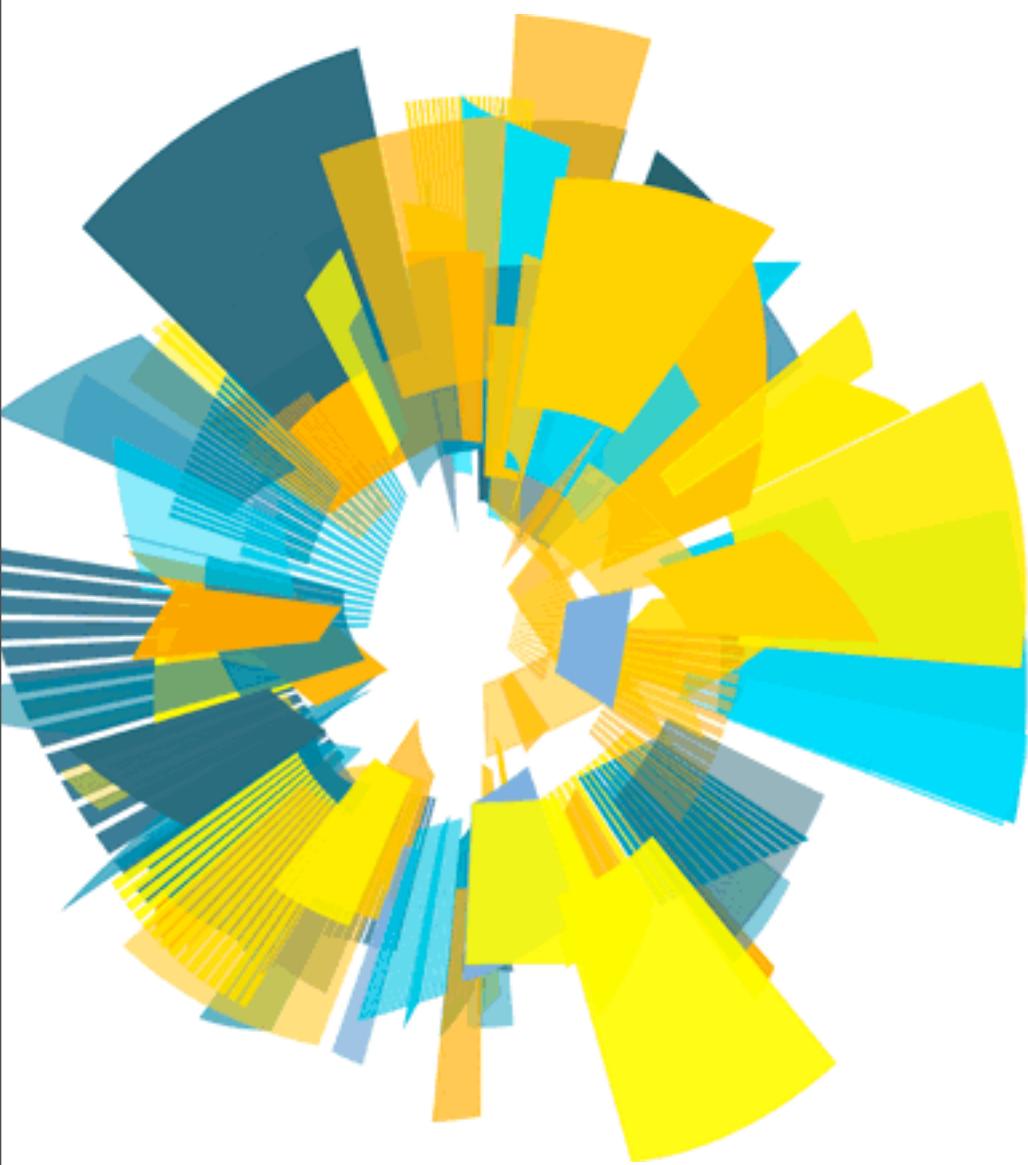


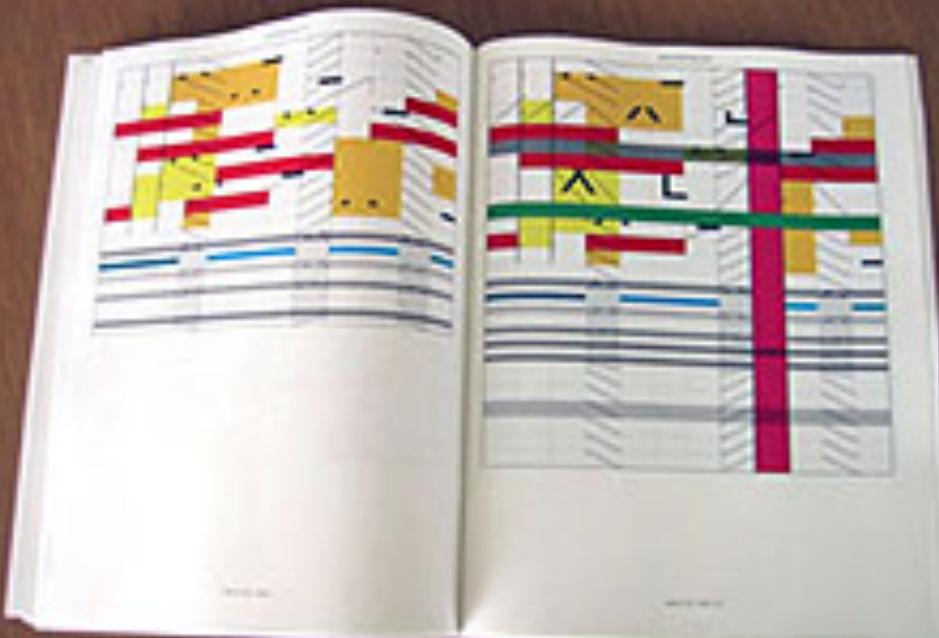
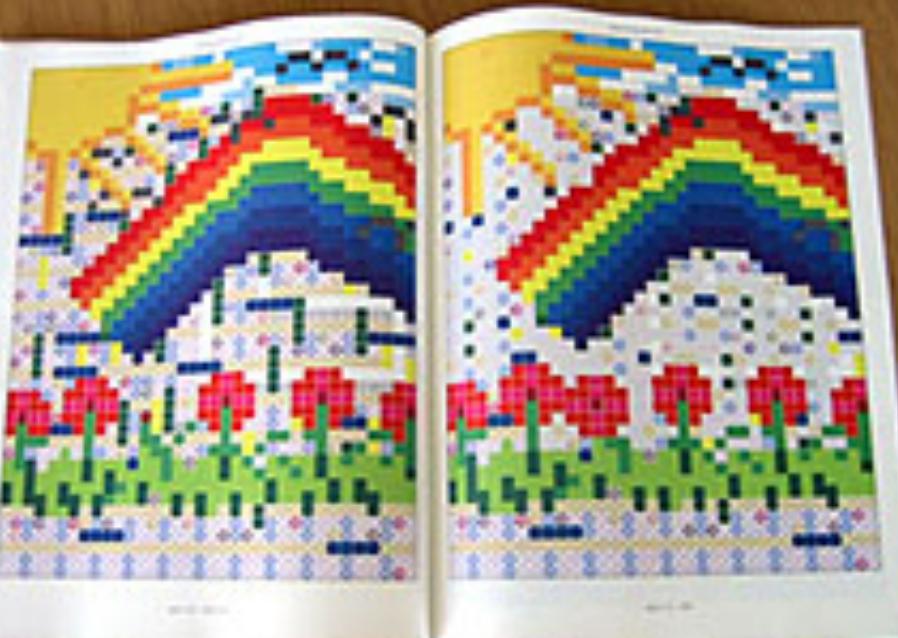
A dynamic, abstract background featuring a series of concentric, undulating lines that create a sense of depth and motion. The lines are primarily black and white, with occasional bright pink highlights that catch the light, particularly along the creases and peaks of the waves. The overall effect is reminiscent of liquid crystal or a microscopic view of a complex material.

jonah DANI MARTÍN



- <http://www.flight404.com> de Robert Hodgin







## UN COUP DE DÉS

accompagnant la séance par la main  
croque  
par des fréquents vols  
légé en la disposition  
L'appréciation  
esthétique  
l'absurde devient intentionnel  
évent  
de contes et fables  
celui  
le vieillard von cette composition sopravive avec la probabilité  
celui  
son malice potelle  
comme et paille et rendue et facile  
assomples par la vague et sonore  
aux danses ou perlins entre les murs  
et  
d'un chat  
la mort par l'âne tenait ses faibles contre la mort  
une chance sieste  
d'autre  
le soleil d'Alphonse rappelle leur bonté  
ainsi que le fantôme d'un grêle  
chuchotera  
cello  
66

## N'ABOLIRA

## JAMAIS

QUAND BIEN MÊME LANCÉ DANS DES CIRCONSTANCES  
ÉTERNELLES

DU FOND D'UN NAUFRAGE

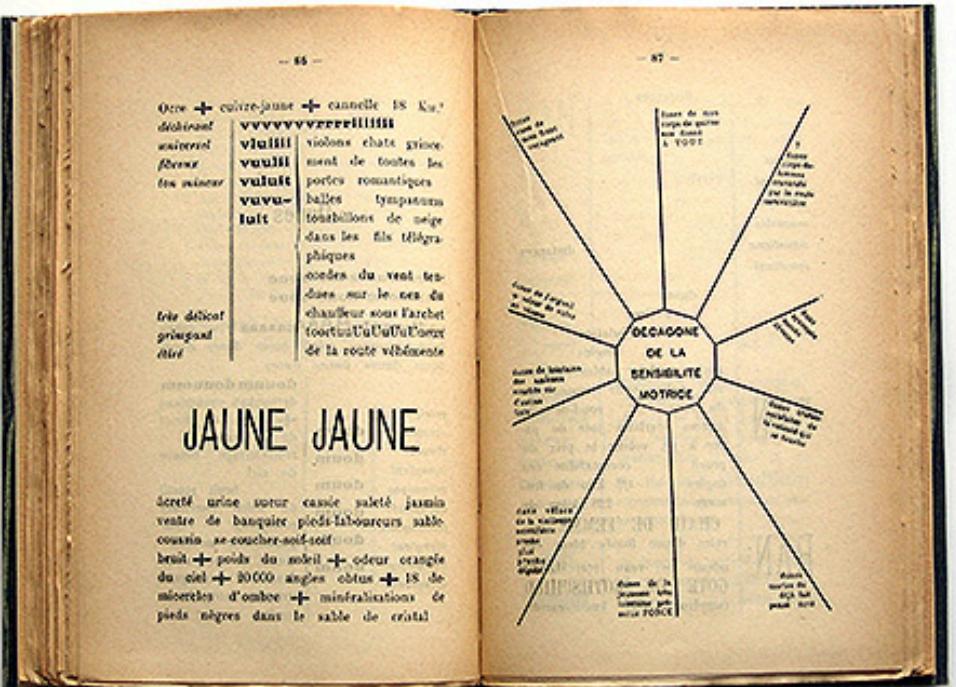
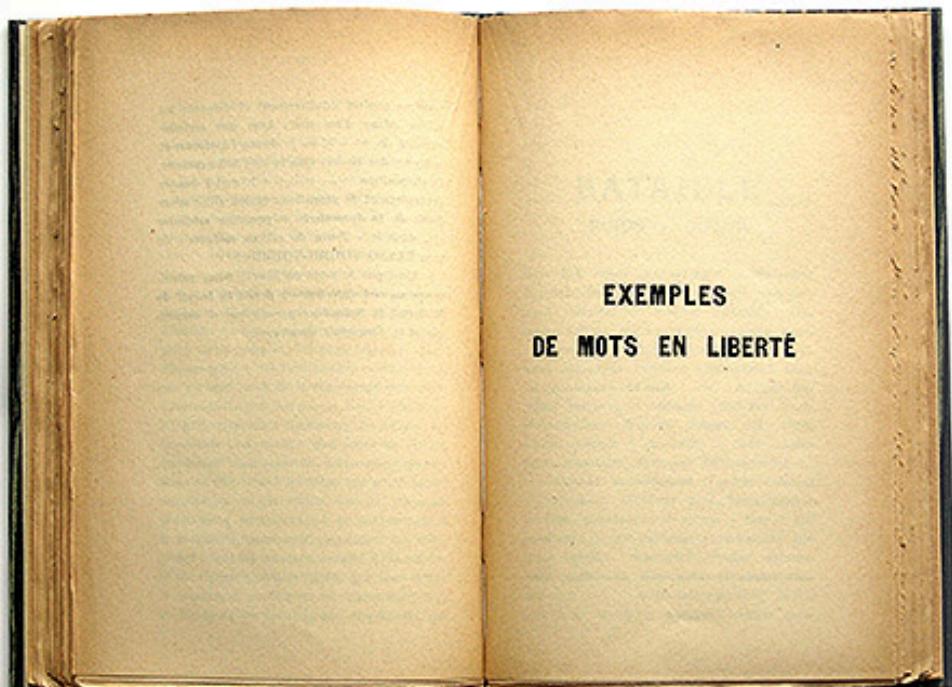
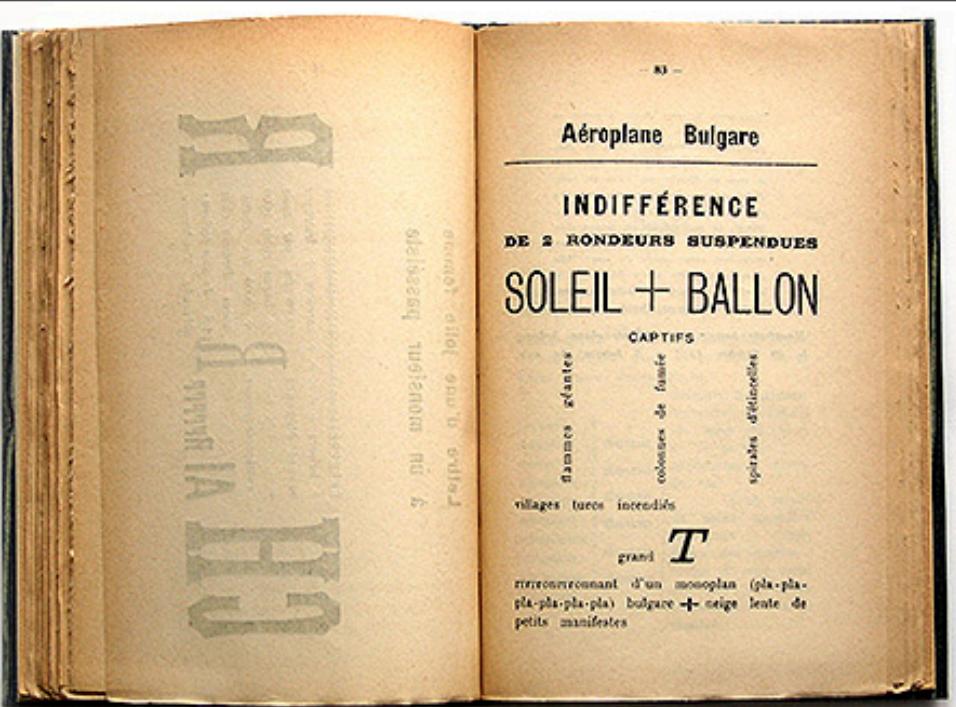
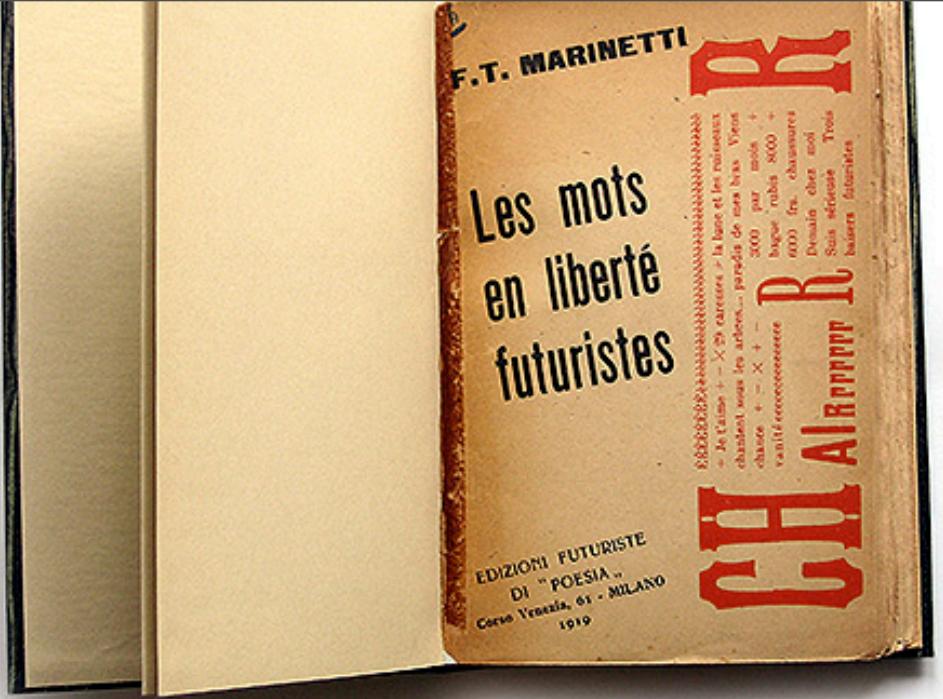
## COMME SI

On émission simple  
en silence, paroles sont évanescantes  
et  
le mystère  
principal  
haut  
dans quelque poche, trahison d'horreur et d'horreur  
mélange, au cœur de grotte  
sous le jockey  
et fait  
et au bout le corps inde

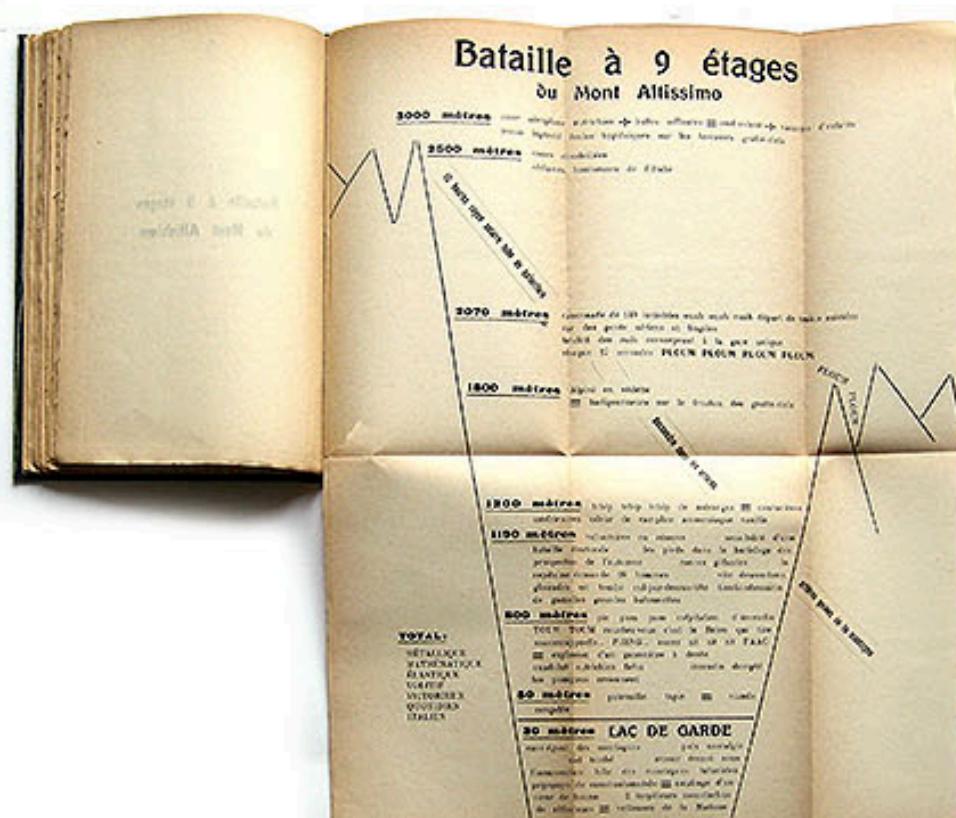
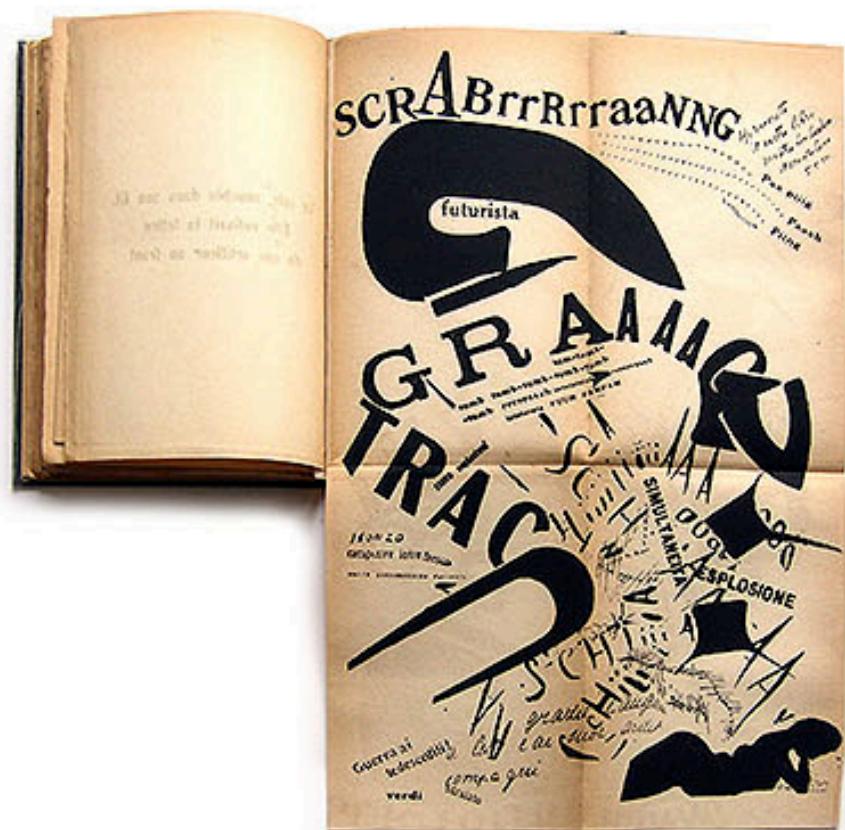
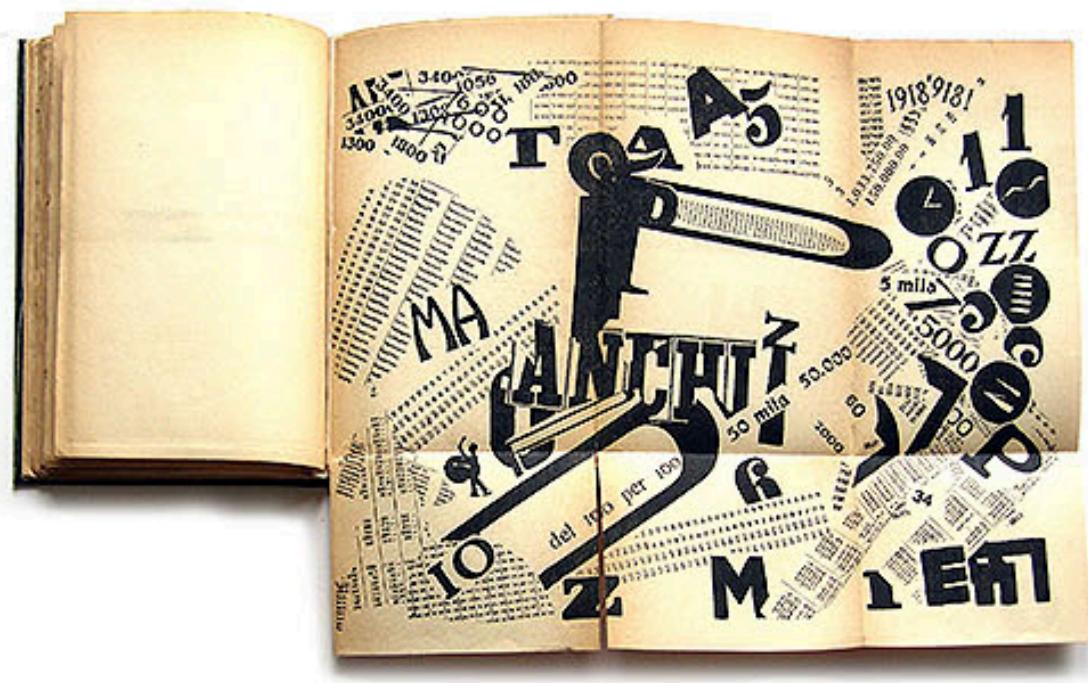
## COMME SI

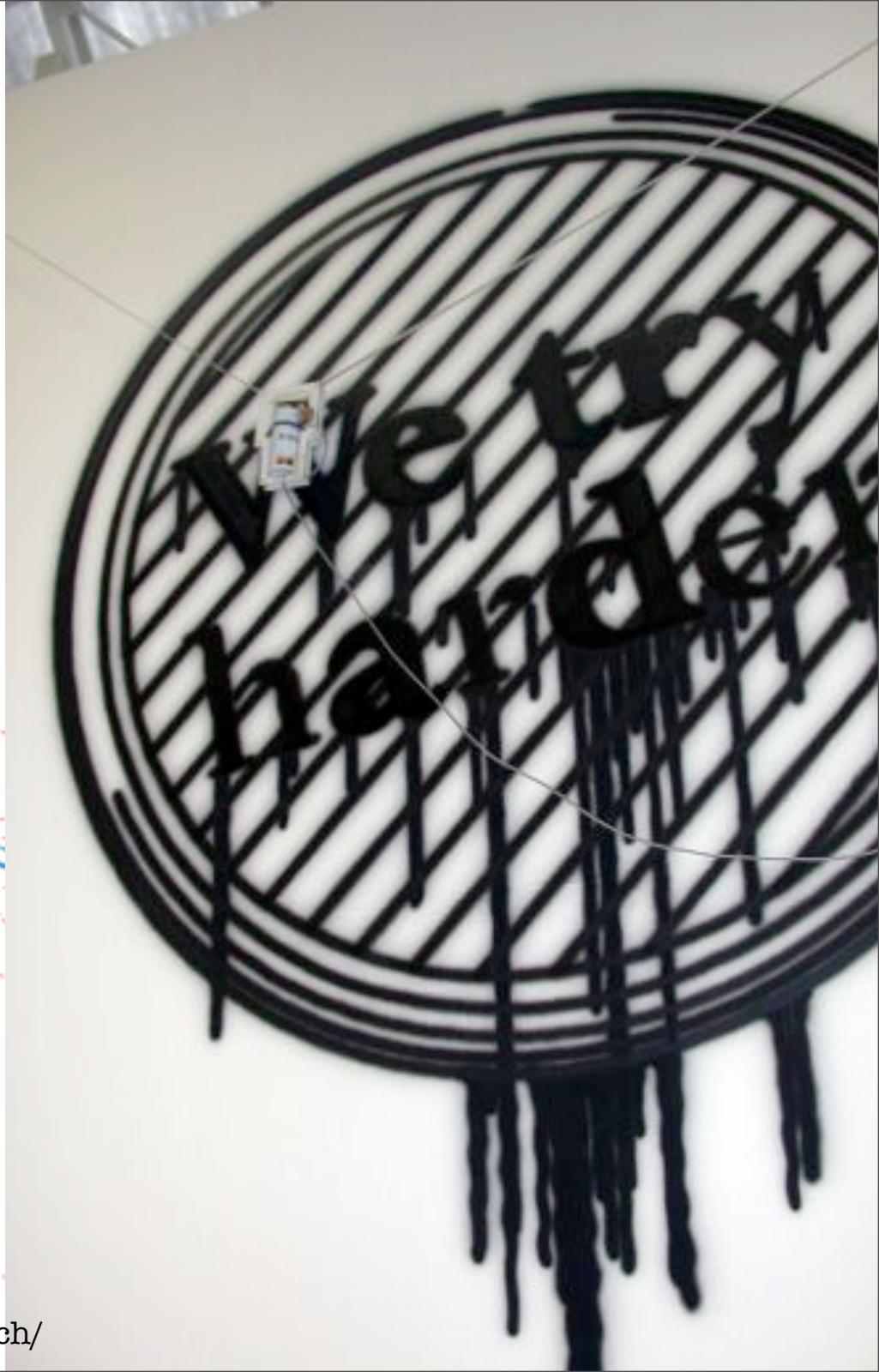
sont  
que

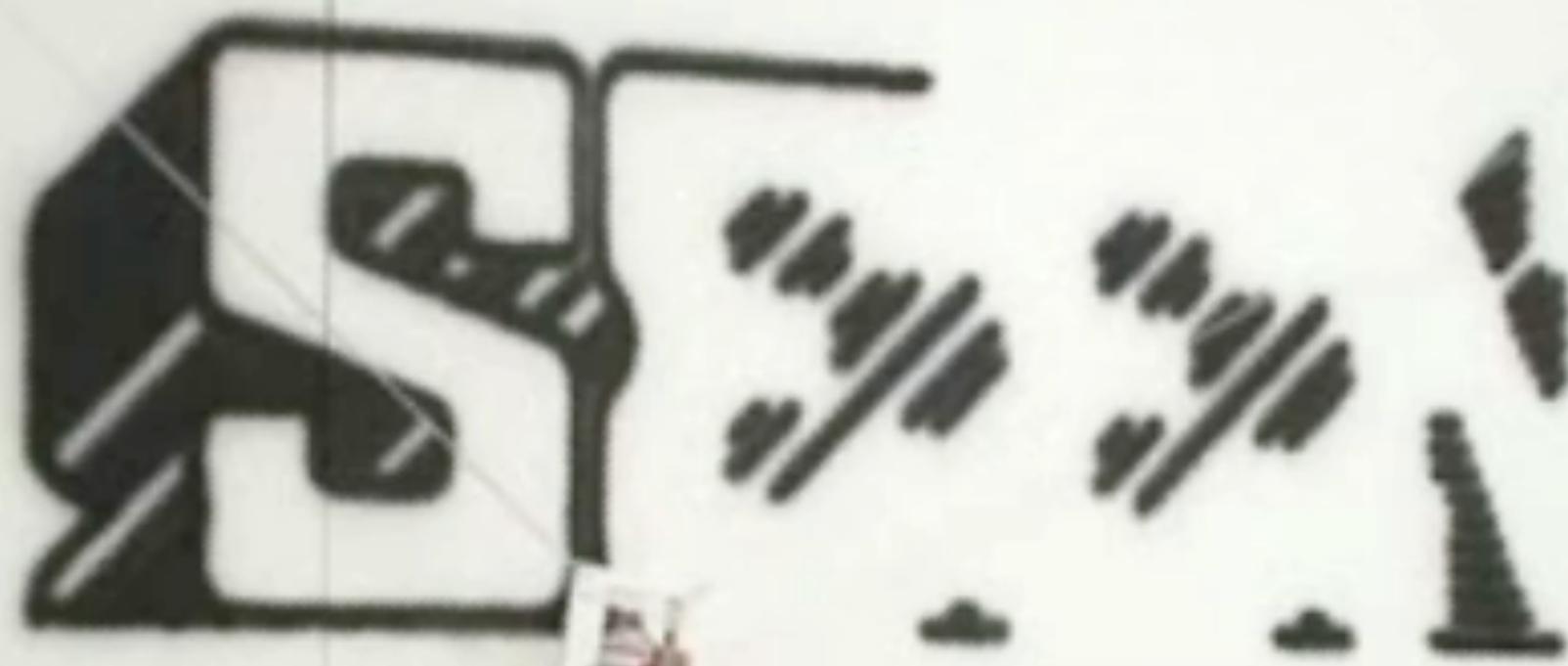
Stéphane Mallarmé en 1897 **Un coup de dés jamais n'abolira le hasard**



Marinetti en 1919 : **Les Mots en liberté futuristes.**









**Nabaztag**, de Violet, Olivier Mével



**Double Vision** de Carolyn Carlson avec Electronic Shadow (Naziha MESTAOUI et Yacine AIT KACI)  
--> <http://www.electronicshadow.com/>

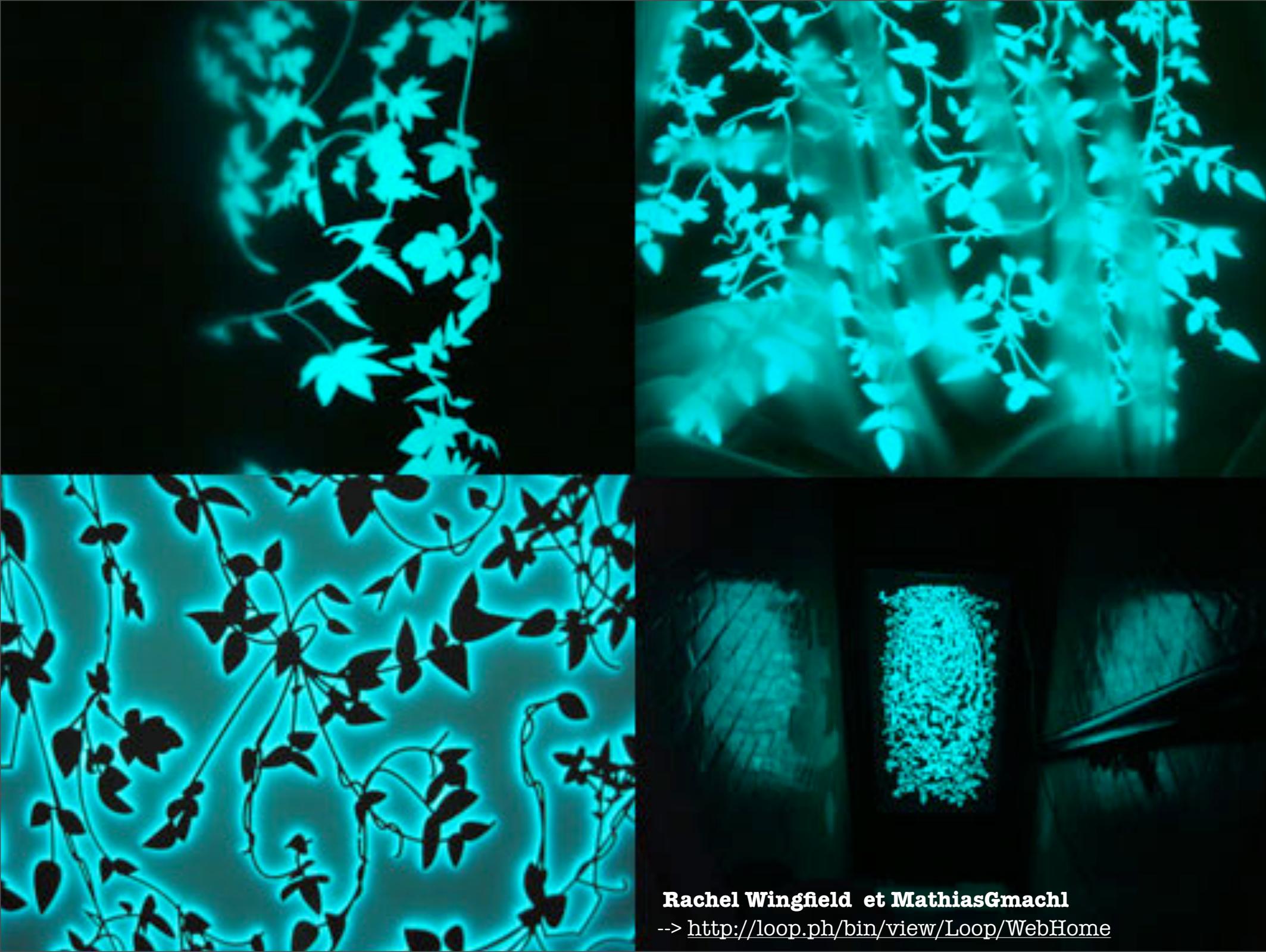


**Rachel Wingfield et MathiasGmachl**

--> <http://loop.ph/bin/view/Loop/WebHome>



«Toile de Hackney» de Carole Collet



**Rachel Wingfield et MathiasGmachl**

--> <http://loop.ph/bin/view/Loop/WebHome>

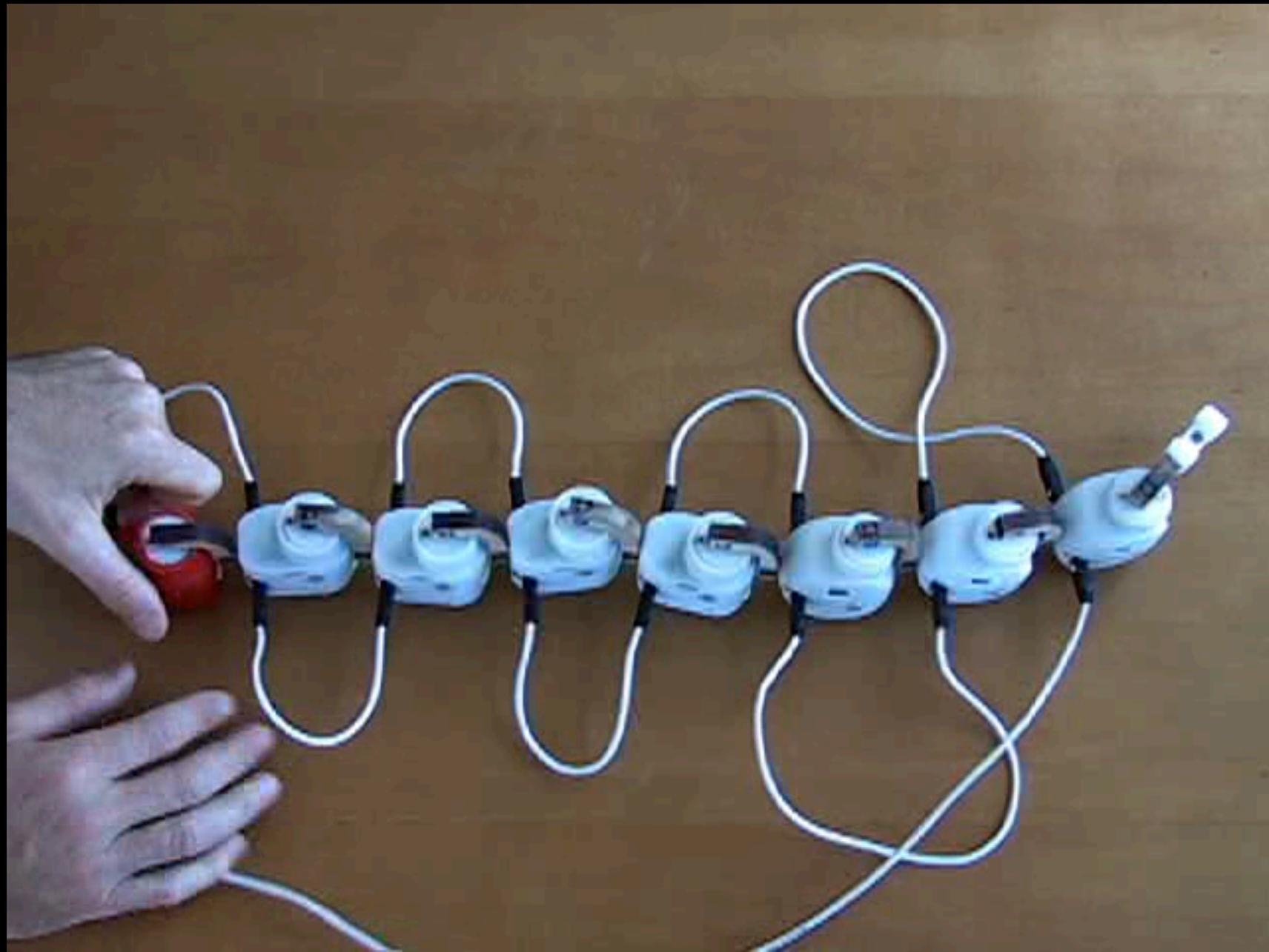


Rachel Wingfield et MathiasGmachl  
--> <http://loop.ph/bin/view/Loop/WebHome>

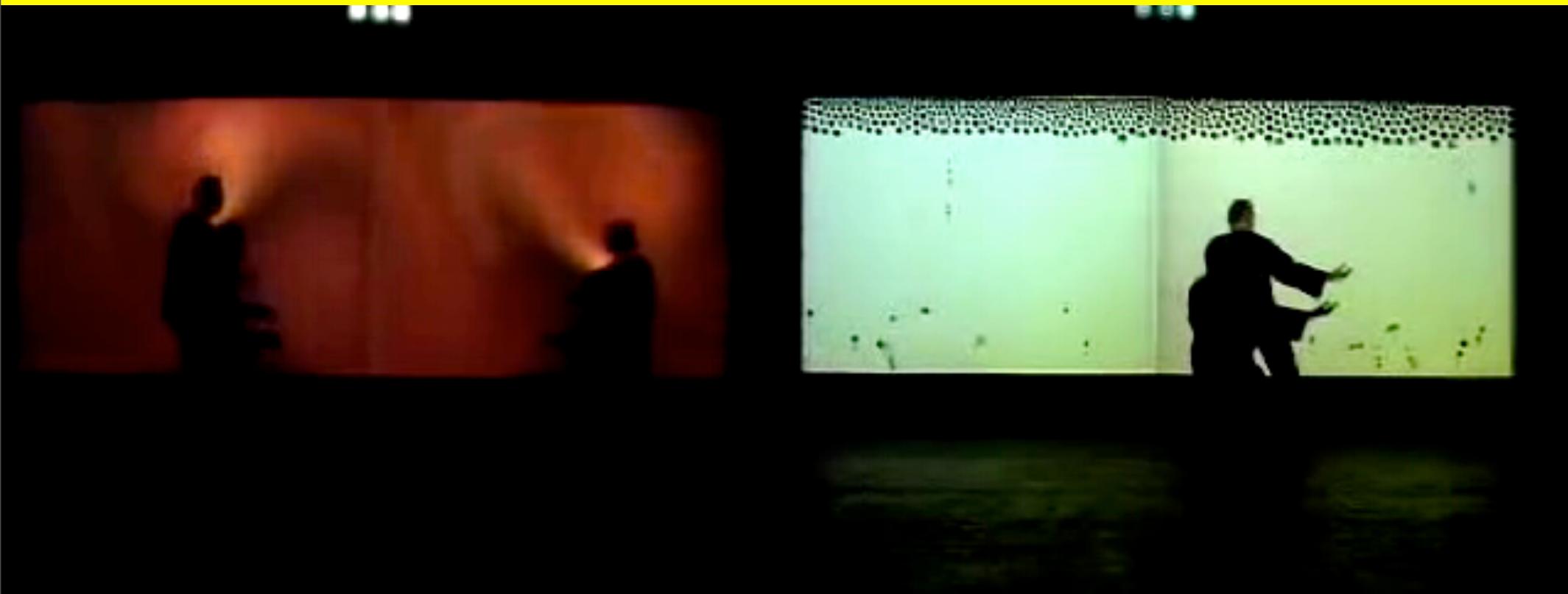


**Hiroshi Ishii** --> <http://tangible.media.mit.edu/>

(une) histoire du design interactif



**Topodo** de Hayes Raffle, Amanda Parkes --> <http://www.rafelandia.com/topobo>

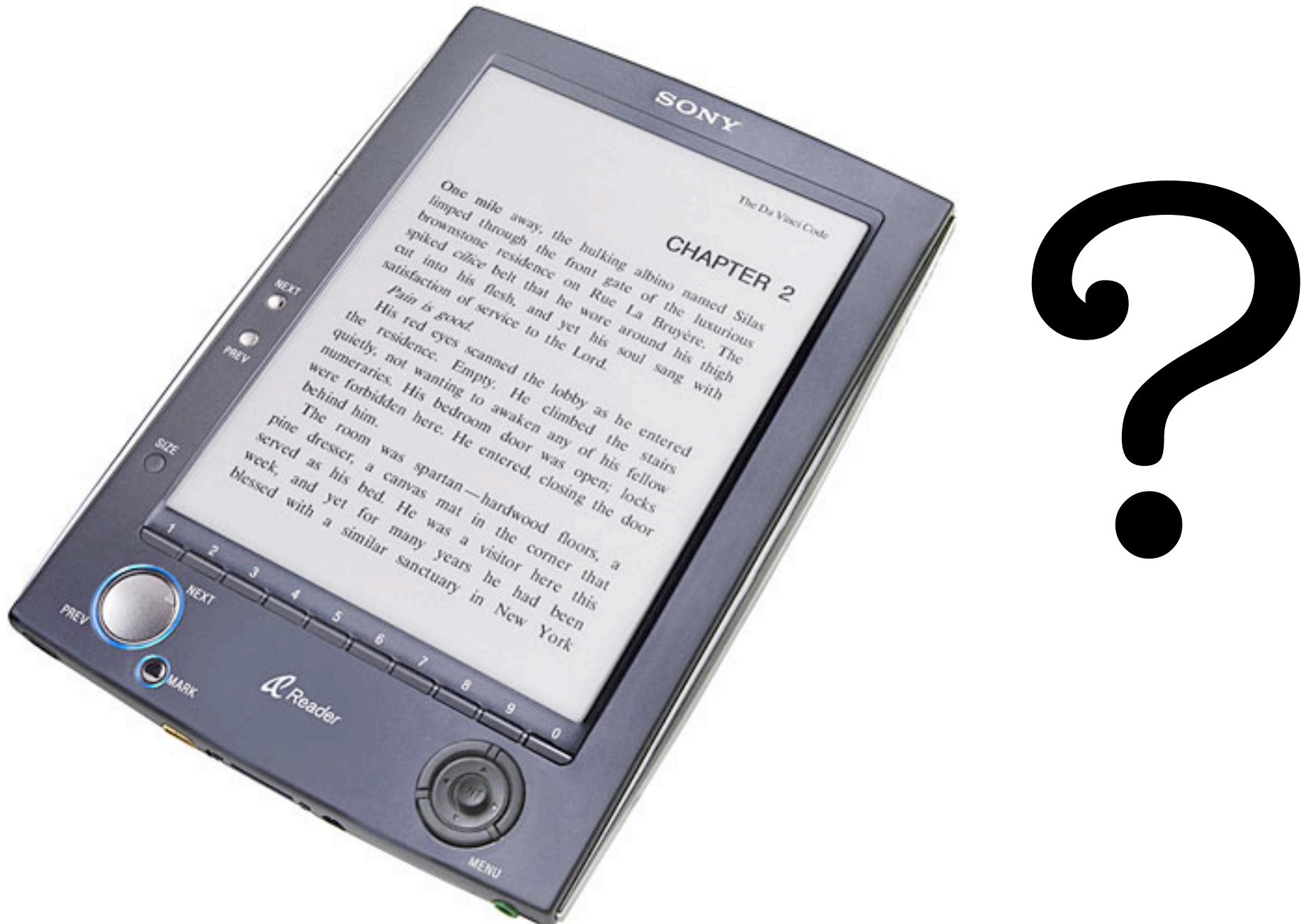


**Messa di Voce** de Golan Levin--> [www.flong.com/](http://www.flong.com/)

(une) histoire du design interactif



**JabberStamp** de Hayes Raffle, Cati Vaucelle, Ruibing Wang  
--> <http://www.rafelandia.com/jabberstamp/index.html>



Sony Reader eBook



?

**The Desktop Factory 3D**

## **Une liste de différents événements importants concernant le design d'interactivité**

- 1985 Les immatériels au centre Georges Pompidou de Jean-François Lyotard. Cette exposition peut-être considérée comme le point de départ de l'art numérique en France, et de sa reconnaissance officiel.
- 1988 création de l'association Art 3000 (devenu le Cube par la suite)
- 1992-1996 la Revue virtuelle, Centre Georges Pompidou.
- 1990 Artifices 1, art à l'ordinateur : invention, simulation
- 1990 Passages de l'image, Centre Georges Pompidou
- 1990 Les rencontres de Lure (avec la venue de David Small par exemple)
- 1992 Artifices 2, le réel saisi par les machines
- 1994 Artifices 3, scénographie de la mémoire
- 1995 troisième Biennale de Lyon intitulée Interactivité...  
--> <http://www.biennale-de-lyon.org/biac95/index.html>
- 1996 Artifices 4, langages en perspectives, avec Jean-Louis Boissier, Jeffrey Shaw (avec son installation typographique interactive the Legible City),
- 2000 Numer 00, festival concernant l'interactivité à Paris, Beaux arts de Paris, avec comme invité d'honneur, Joshua Davis de Praystation.com
- 2001 Numer 01, deuxième édition du festival Numer qui a lieu au centre Georges Pompidou, avec la venue de Casey Reas, un des initiateurs du logiciel Processing (<http://processing.org/>)
- 2001, création du Cube à Issy les Moulineaux,
- 2003 exposition sur le design interactif, design du sensible, au centre Georges Pompidou à Paris
- 2005 Flash Festival à Paris avec la venue de Jared Tarbell de <http://levitated.net/>
- 2005, exposition Nature de John Maeda à la fondation Cartier
- 2006 festival à Limoges avec la venue en France de Joshua Davis (<http://www.joshuadavis.com/>), Ariel Malka (<http://www.chronotext.org/>) et de Molly E. Holzschlag (de <http://www.csszengarden.com/>, la grande prêtresse du CSS).
- Le Milia à Cannes, chaque année depuis 1992 se tient le marché des éditions numériques (à ces débuts le CD-Rom, puis les contenus sur téléphones portables, la VOD...)
- Le Fresnoy, Studio national des arts contemporains à Tourcoing
- La ferme du Buisson qui depuis 2003 propose de nombreuses installations et œuvres liées à l'interactivité.
- Ars electronica (<http://www.aec.at/>) est un festival très important au niveau mondial concernant les arts numériques à Linz en Autriche depuis 1979, avec John Maeda comme invité d'honneur pour l'édition 2006

merci!