

# Monde numérique: place à l'interactivité

La mise en réseau de l'information et les avancées technologiques forcent les designers à repenser la manière d'interagir avec l'environnement.

Explications et exemples.

TEXTE | *Francesca Sacco et Benjamin Bollmann*

Chacun sait comment consulter un livre. Un roman, par exemple, se tient aisément d'une main. Ses pages se tournent de la première à la dernière sous l'action des doigts. La lecture d'un journal, elle, commence à n'importe quelle page et se pratique généralement à l'aide des deux mains. Cela fait longtemps que les graphistes réfléchissent aux façons d'interagir avec un assemblage de feuilles. Le comportement des lecteurs n'est pas un hasard. Il est dicté par le design.

Aujourd'hui, les supports ont évolué. Les vieilles habitudes d'interaction sont remises en cause par les avancées technologiques et la mise en réseau de l'information. Le «design interactif» est devenu une discipline en soi, qu'on enseigne dans les écoles d'art et de design. Il s'agit d'imaginer la manière dont les humains interagissent avec les objets, les données et les services qui les entourent. «Le designer interactif est un scénariste, précise Lionel Tardy, enseignant à l'Ecole cantonale d'art de Lausanne (ECAL) et cofondateur du bureau About Blank Design. Il doit respecter des critères d'ergonomie, de fonctionnalité et d'esthétisme.» Des sites web aux applications iPad, en passant par l'architecture interactive: l'emploi du design interactif ne se limite pas à un domaine particulier. Les exemples suivants illustrent son potentiel.

## Le livre électronique

A quoi doit ressembler l'interaction avec un livre électronique? L'appareil de lecture doit-il simuler l'expérience du livre physique ou, au contraire, exploiter les libertés du numérique? «On peut imaginer différentes approches, répond Alain Bellet, responsable de l'unité Media & Interaction Design de l'ECAL. L'appareil Kindle d'Amazon mise sur la reproduction du papier. En revanche, l'iPad ouvre un monde jusqu'ici inconnu au domaine du livre: la possibilité d'ajouter des images interactives, comme des vidéos, des graphiques sur lesquels les gens peuvent cliquer, ou des objets en 3D qu'ils peuvent examiner sous tous les angles.» Et avec internet, le livre n'est plus un objet isolé. Connecté à la toile, il devient dynamique et peut évoluer. «C'est aux designers de proposer aux auteurs de nouveaux concepts d'accessibilité et de navigation des contenus, estime Alain Bellet. Ceux-ci adapteront leurs pratiques dans un deuxième temps.»

A Lausanne, la spin-off de l'EPFL Ozwe s'est alliée à l'agence de communication Bread and Butter pour créer *Bookapp*, un nouveau format de livres électroniques. Les lecteurs peuvent s'en servir pour partager entre eux leurs notes personnelles en marge des pages. L'auteur lui-même peut intervenir sur le texte ou répondre

aux commentaires. Par ailleurs, le système permet de sélectionner n'importe quel mot et d'être redirigé vers une encyclopédie en ligne. En Suisse romande, l'innovation séduit et la demande explose (magazine *Femina*, Nestlé, Jaeger LeCoultre, etc.). «Si *Bookapp* fonctionne, c'est parce que des ingénieurs et des designers travaillent main dans la main, souligne Frédérick Kaplan, fondateur de Ozwe et ingénieur à l'EPFL. Dans ce domaine, la multidisciplinarité joue un rôle clé.»

### La réalité augmentée

Sur toutes les lèvres en ce moment, une technologie vidéo promet d'apporter une panoplie de nouvelles interactions au quotidien des gens: la réalité augmentée. Il s'agit de greffer à des images filmées en direct une couche d'informations virtuelles. L'arrivée des caméras sur l'iPad 2, qui est commercialisé en Suisse depuis mars 2011, en fait un outil particulièrement séduisant pour le design interactif.

Leader dans ce domaine, la société française Total Immersion a récemment présenté une application ludique pour iPad 2, qui utilise la reconnaissance faciale pour identifier l'utilisateur et appliquer à son visage des lunettes de soleil en 3D, une coiffure farfelue ou d'autres accessoires. Une autre application, Star Walk, indique en temps réel la position des constellations et des planètes lorsque l'iPad est pointé vers le ciel étoilé. Ainsi, la technique se place actuellement au centre d'énormes enjeux pour les industries du divertissement et du marketing.

Dans un registre plus artistique, une ancienne étudiante de l'ÉCAL fait figure de précurseur en matière de réalité augmentée. En 2008 déjà, **Camille Scherrer** présente pour son travail de diplôme *Le Monde des montagnes*, un livre et une lampe dotée d'une caméra. Cette dernière filme les pages au fur et à mesure qu'elles sont tournées. Elle est branchée à un ordinateur qui, grâce à une technologie développée en collaboration avec l'EPFL, reconnaît les images et les anime: à l'écran, des cerfs se lancent en parachute et des oiseaux prennent le téléphérique. Une manière poétique, donc, de marier l'expérience sensorielle du livre avec la dynamique du monde numérique. 📖



La version complète de la revue est en vente sur le site [www.revuehemispheres.com](http://www.revuehemispheres.com)



### **Mariage heureux entre design interactif et réseaux sociaux**

Après avoir remporté en 2008 le Prix Pierre Bergé du meilleur diplôme européen de design interactif pour son travail de Bachelor à l'ÉCAL, Camille Scherrer a été en 2010 l'une des 12 lauréates de la Fondation Leenaards. Avec cette bourse de 50'000 francs, elle se lance dans un nouveau projet qui lui permettra de jeter un pont entre design interactif et réseaux sociaux: équiper d'appareils photo une quantité de niches d'oiseaux dans le Pays-d'Enhaut. Chaque fois qu'un spécimen s'y attardera, il sera pris en photo. L'image rebondira ensuite sur la toile. Il suffira de s'inscrire en tant qu'utilisateur pour suivre, en temps réel, la vie quotidienne de ces volatiles.