

(une) histoire du design interactif

étienne mineur 14/03/2007

(une) histoire du design interactif

introduction

1 historique et évolution des réseaux

2 une très très courte histoire des jeux vidéos

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

4 les grandes créations de l'époque CDRom et bornes interactives

5 le passage du «off-line» au «on-line» puis vers les «média tangibles»

1 historique et évolution des réseaux

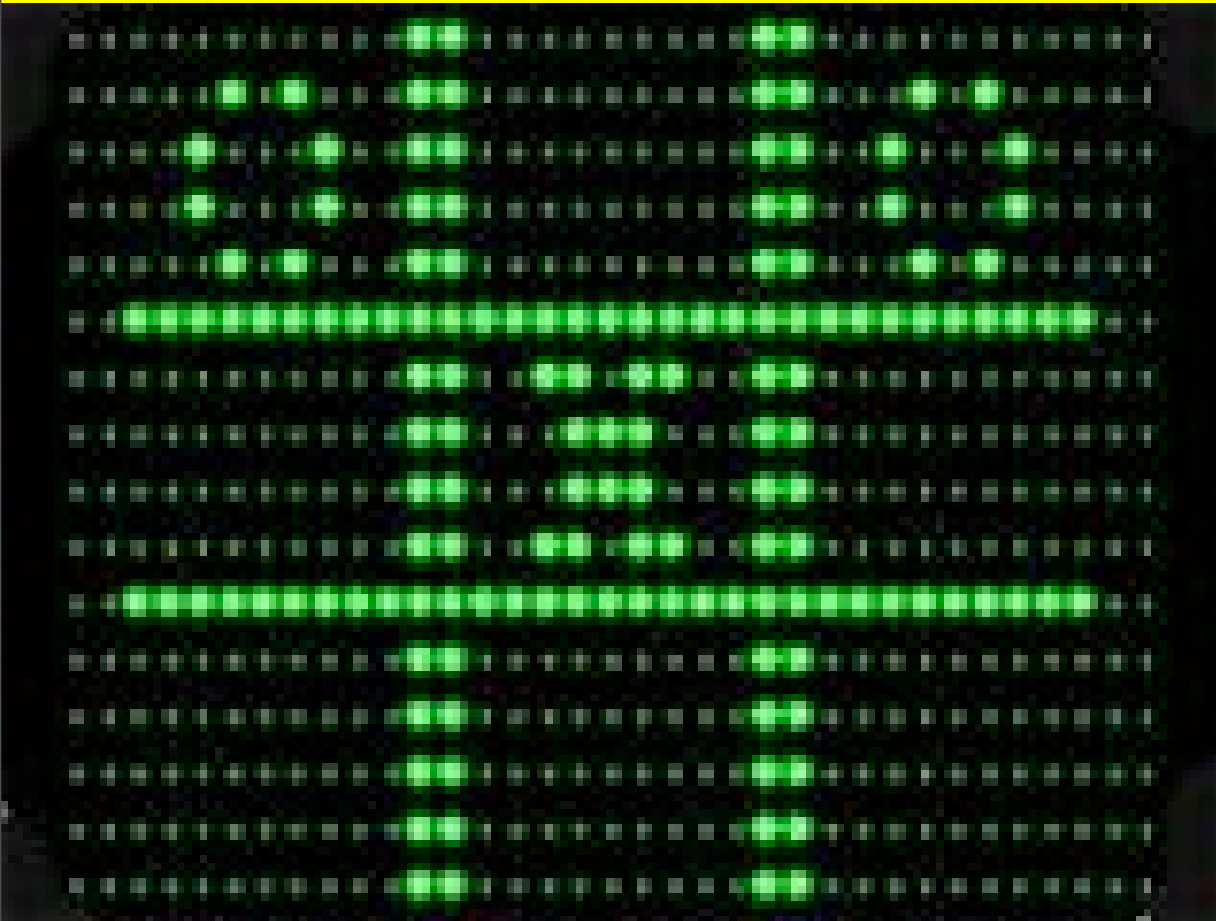
- **Le 24 mai 1844**, Samuel Morse effectue la première démonstration publique du télégraphe en envoyant un message entre les villes de Philadelphie et Washington.
- **1867** L'Américain Graham Bell invente le téléphone et fonde la compagnie Bell.
- **1965** Les chercheurs du MIT (Massachusetts Institute 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, alors constitué de 4 ordinateurs.
- **1971** ARPANET, avril 1971 : le réseau 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 .
- **2006** 1 milliard d'ordinateurs sont connectés à internet.



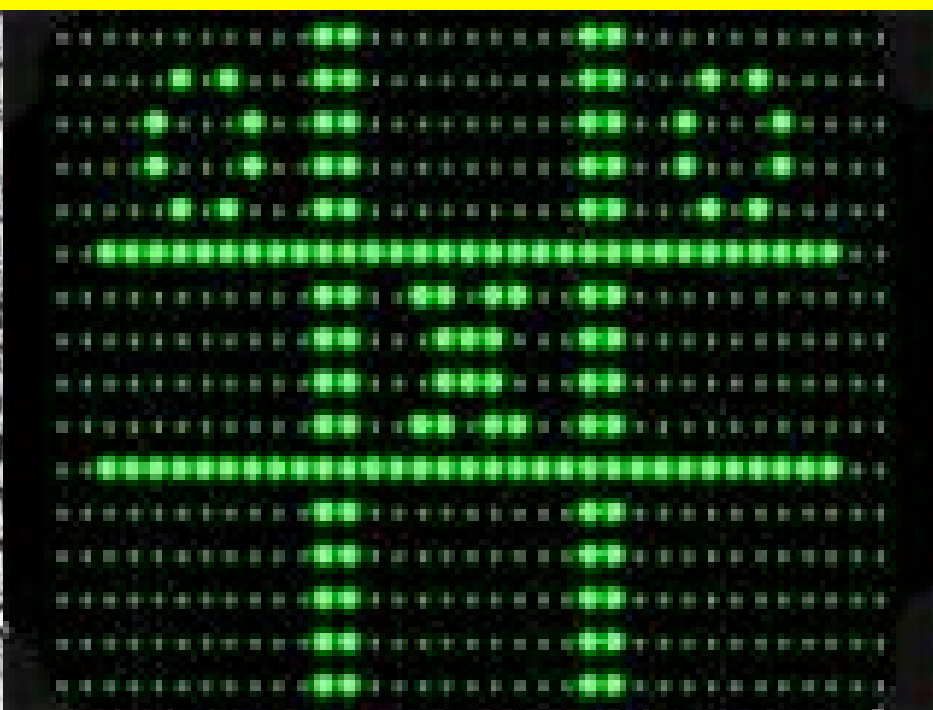
- **1990** World Wide Web ou WWW, Tim Barners-Lee met en place les bases du web (le protocole http, le langage Html...).
l'adresse de ce premier site web fut : <http://info.cern.ch/hypertext/WWW/TheProject.html>,
et vous pouvez toujours le consulter.

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.



Witnessed &
subscribed R.M. Bloomer
2 Sept 66

page 1 of 4
R.H. 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 and detector) or by connection to the antenna terminals ^{thus} substituting the entry device (hereinafter called "generator") for the broadcast TV signal, by modulating an RF oscillator ^{operation} over one of several standard TV channel frequencies, and tuning the TV set to that channel (channel 4 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 (hue) over the CRT face - timer determines which participant (hereinafter called player) can maintain a particular hue longest etc.

(B) Board ^{Skill} Games - i.e. classes of games imitative of checkers, chess, dominoes,

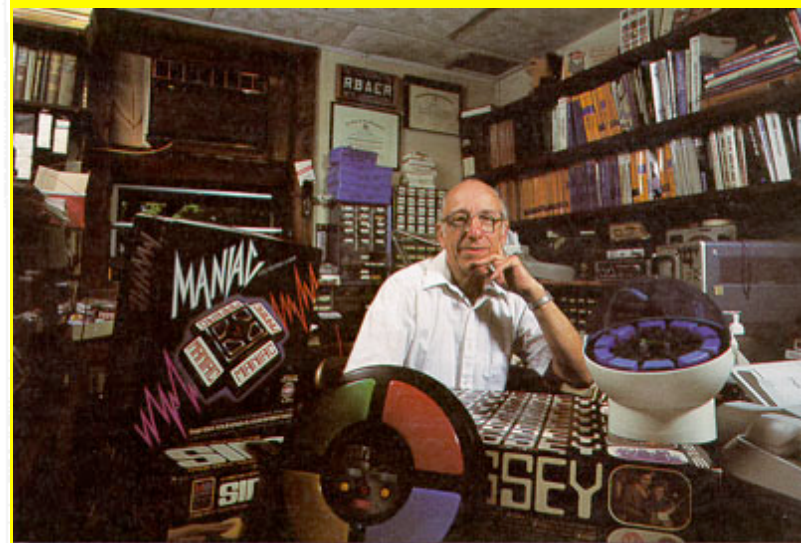
(C) Artistic Games in which the player manipulates controls to produce artistic designs, working against time (integral timer)

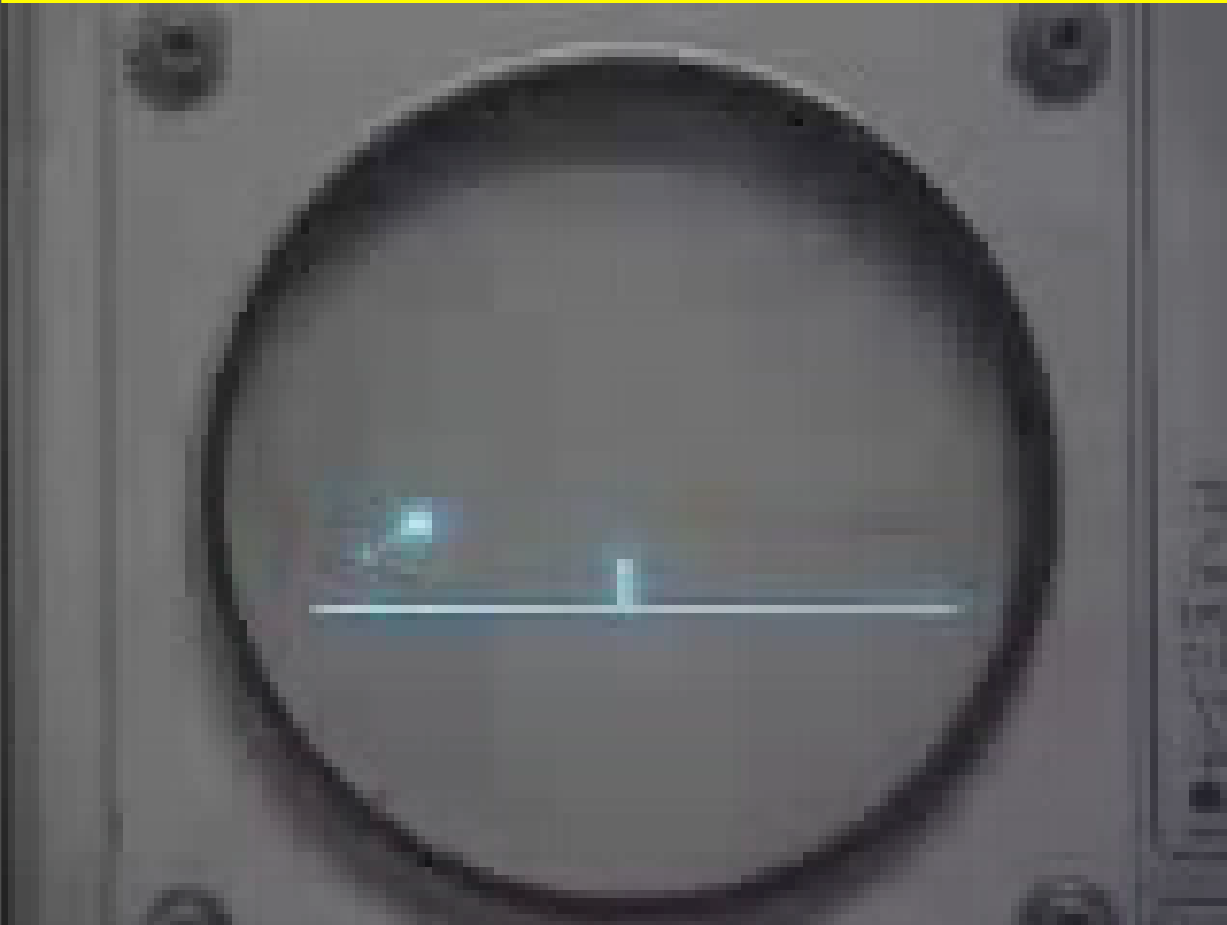
(D) Instructional Games designed to teach basics of geometry, basic arithmetic (ex. adding blocks)

(E) Board Chance Games - i.e. classes of games imitative

1951

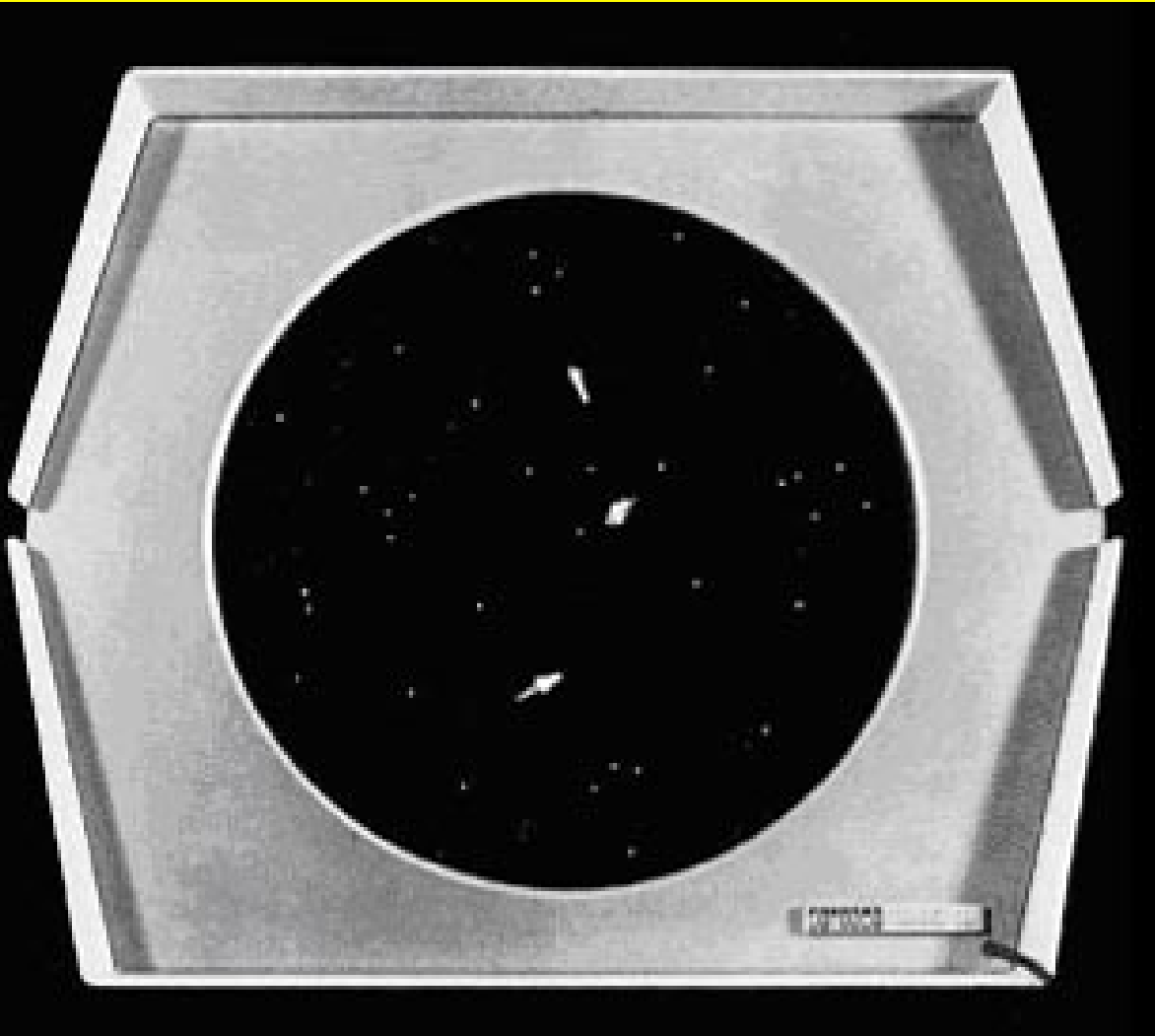
Ralph Baer est chargé par la société Loral Electronics, de concevoir un téléviseur très haut de gamme et original. Il émet l'hypothèse de rajouter un système permettant de jouer sur son écran de télé. Cette idée est totalement rejetée par la direction de cette entreprise. Il faudra attendre vingt et 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.







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.











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.



1978

Space Invaders (Taito) fut le premier jeu vidéo sans fin (vous ne pouvez pas gagner contre ce jeu) et avec un «high score».



1980
Pacman



1980

les jeux d'aventures textuelles,
ZORK

West of House

Score: 0

Moves: 2

Release 15 / Serial number aaaaaa

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.

>open mailbox

Opening the mailbox reveals a leaflet.

>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.

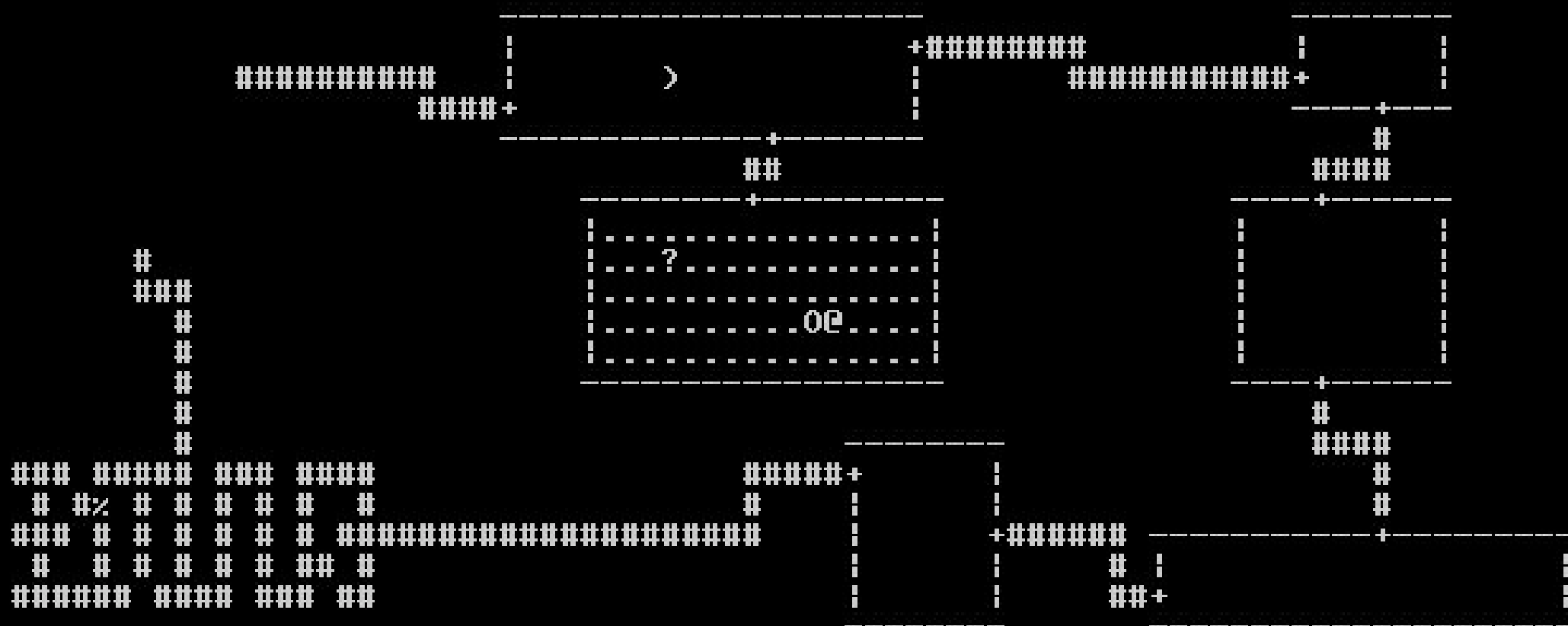
>>■

[illegible]

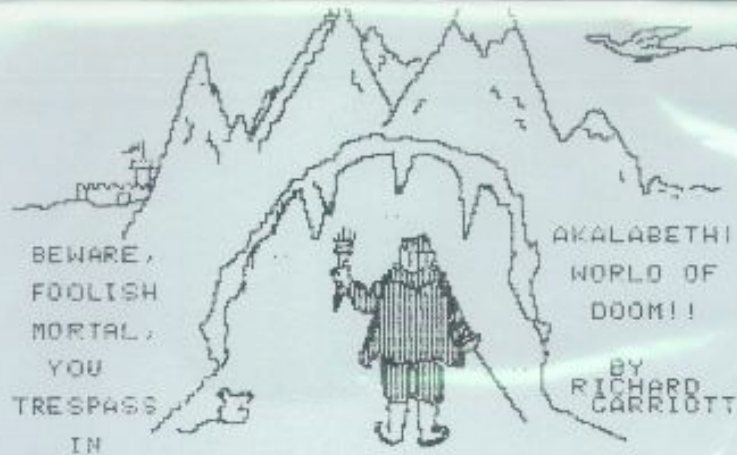
1980

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.

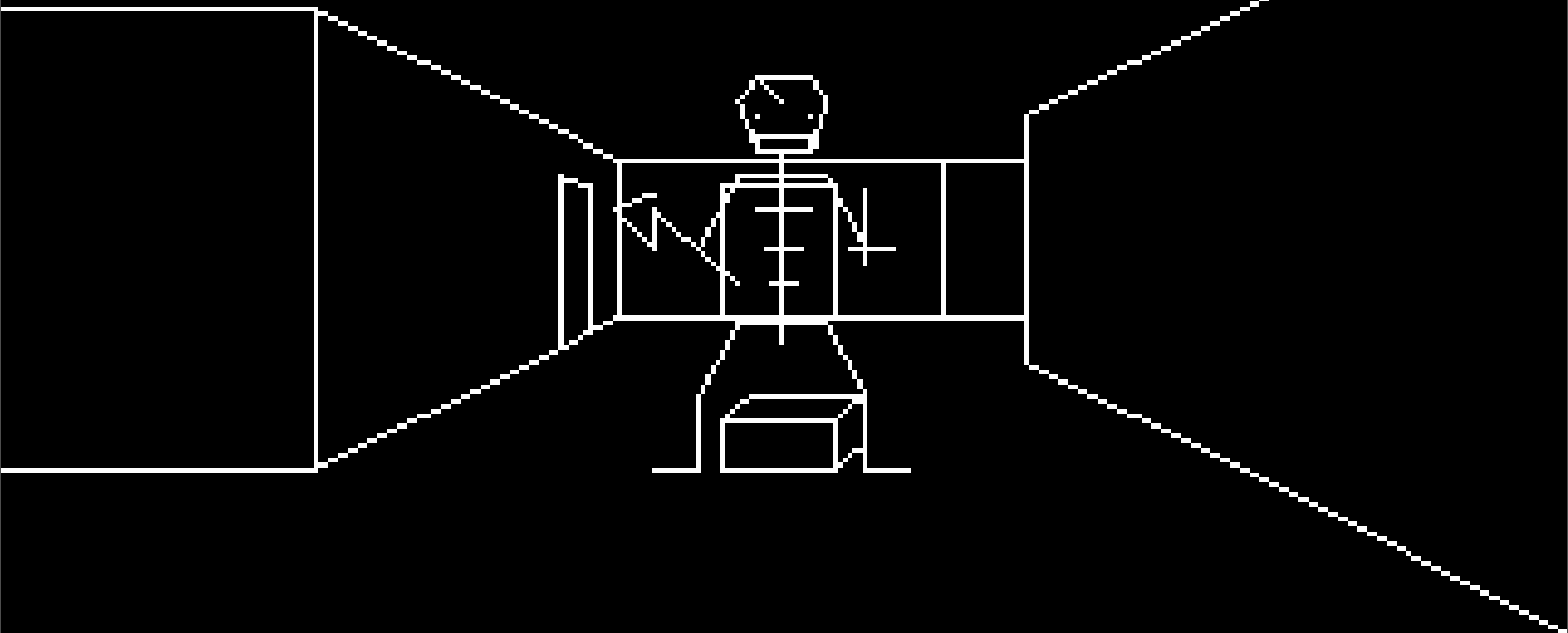
10 different Hi-Res Monsters
combined with perfect perspec-
tive and infinite dungeon levels
create the world of Akalabeth.

for Apple II μ 48K and Applesoft R.O.M.

1980

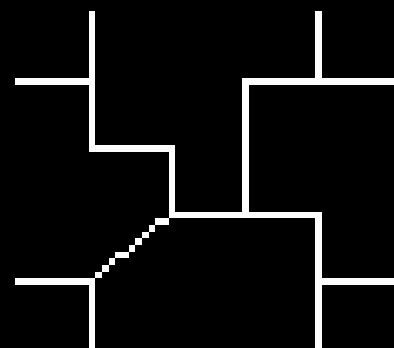
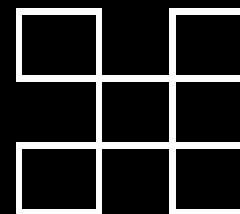
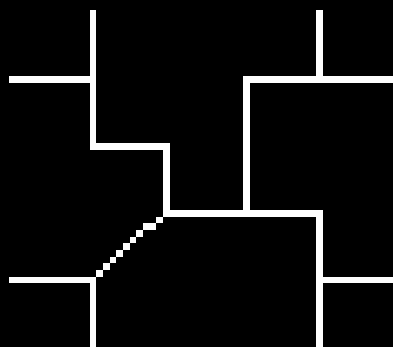
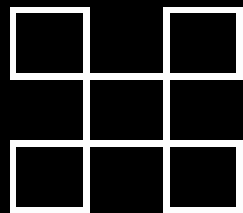
Akalabeth de Richard Garriott

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

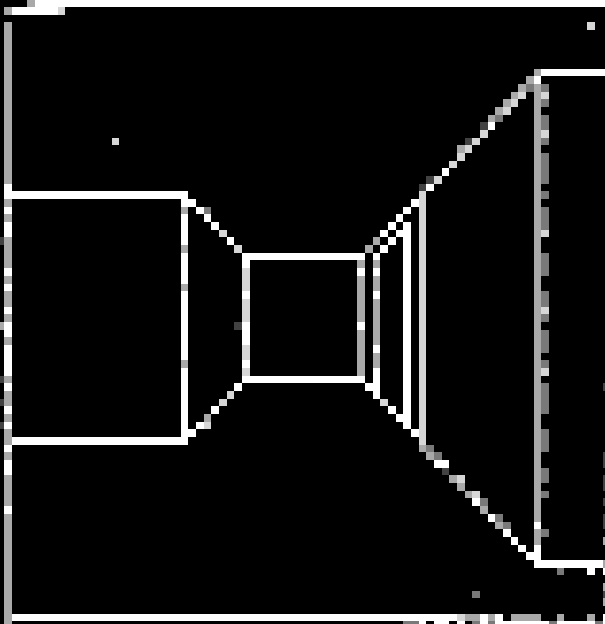
PROVING GROUNDS OF THE MAD OVERLORD

A Fantasy Role-Playing Simulation

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

SIR-TECH
SOFTWARE INC.

1981
wizardry



F) FORWARD	C) CAMP	S) STATUS
N) LEFT	Q) QUICK	A) A-W-3D
X) RIGHT	T) TIME	CLUSTER
K) SICK	I) INSPECT	

SPELLS : LIGHT
PROTECT

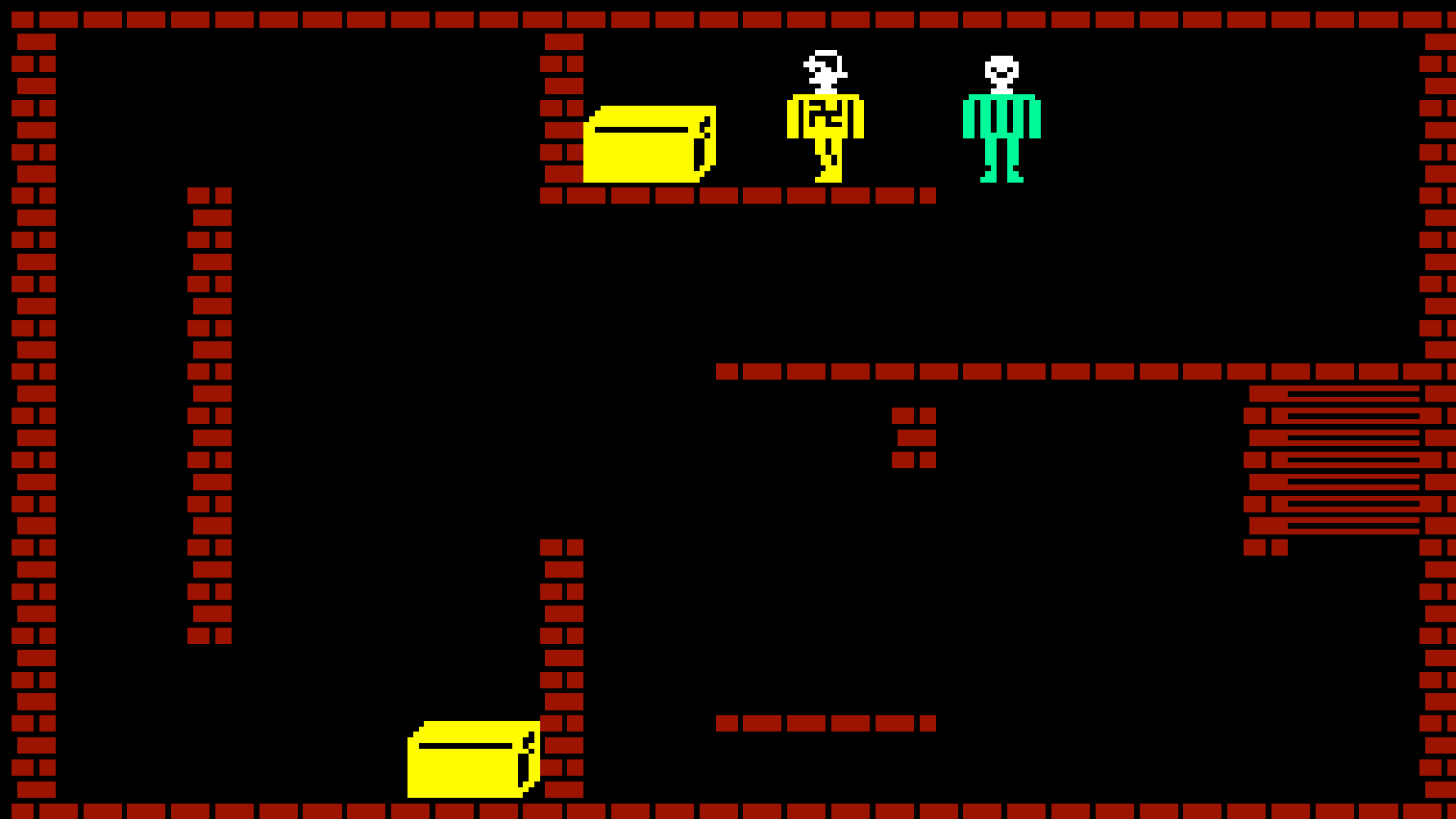
#	CHARACTER NAME	CLASS	AC	HIT	STATUS
00000000	ARAK THUNDERSON	00000000	104	00000000	00000000
00000000	LORD KING BOLD	00000000	104	00000000	00000000
00000000	QUICKFINGERS	00000000	104	00000000	00000000
00000000	LOUITAR	00000000	104	00000000	00000000
00000000	MYSTIC MOGAR	00000000	104	00000000	00000000

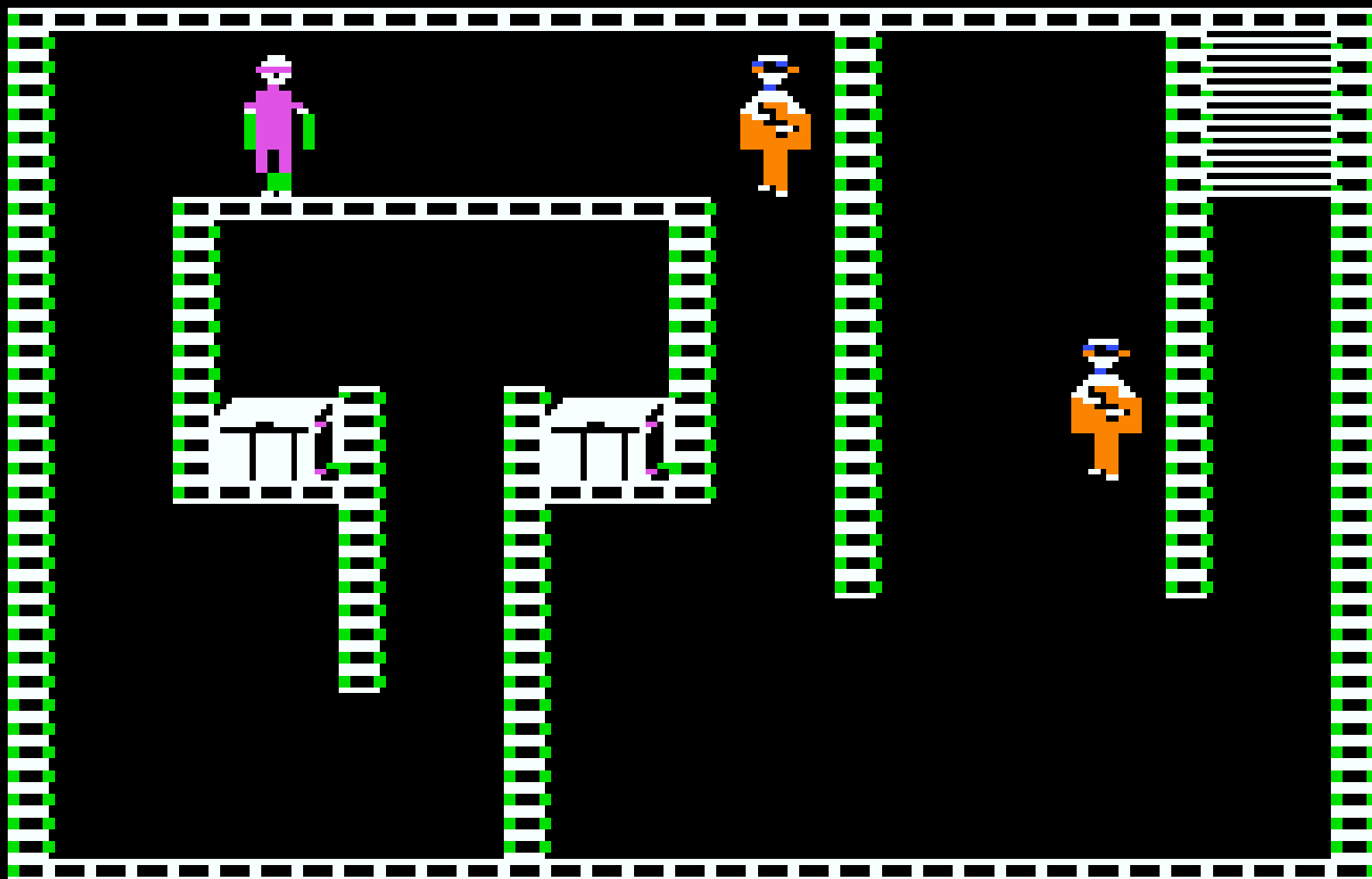




1981

Castle Wolfenstein







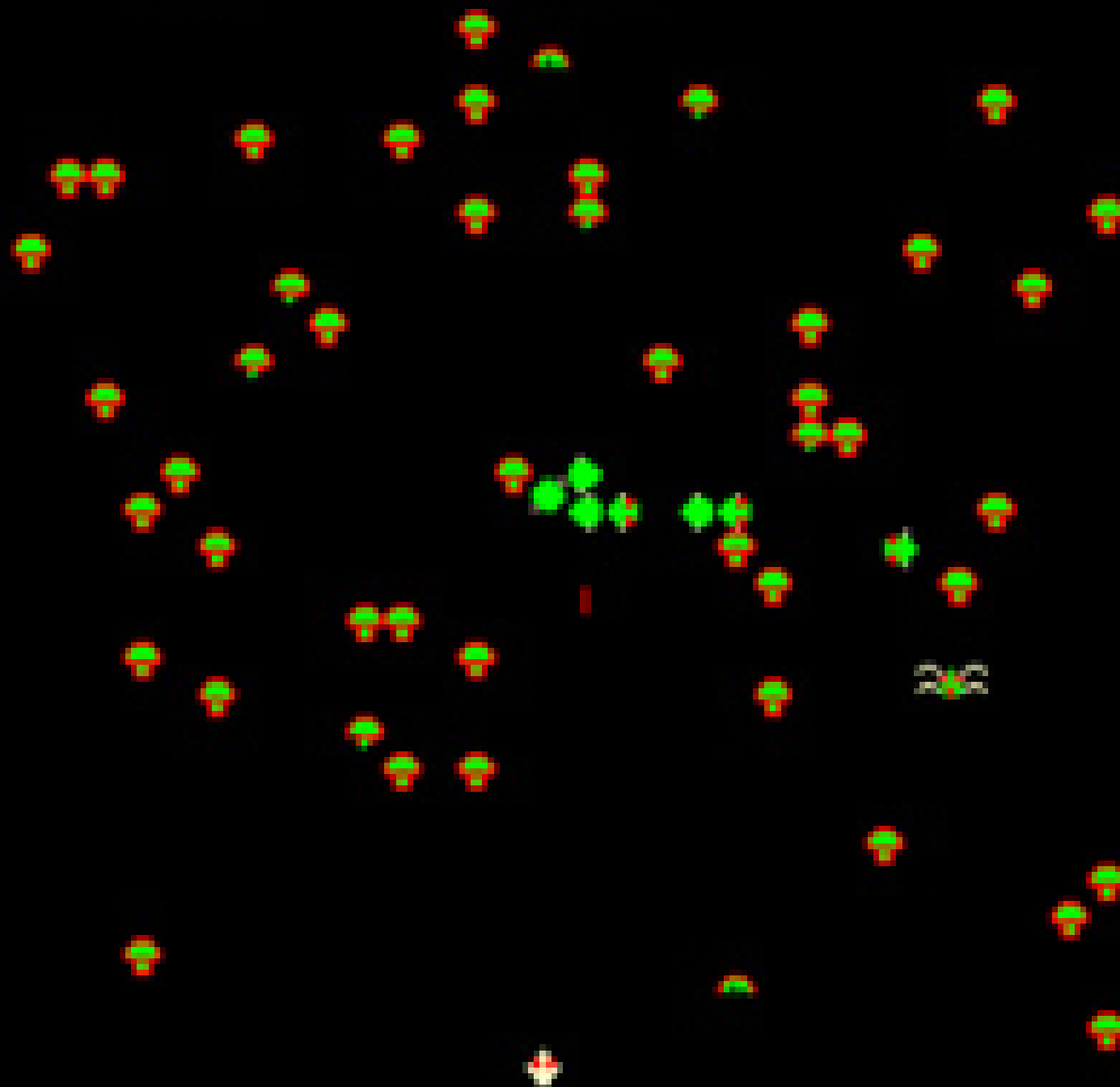
Centipede, 1980 Atari, Donna Bailey

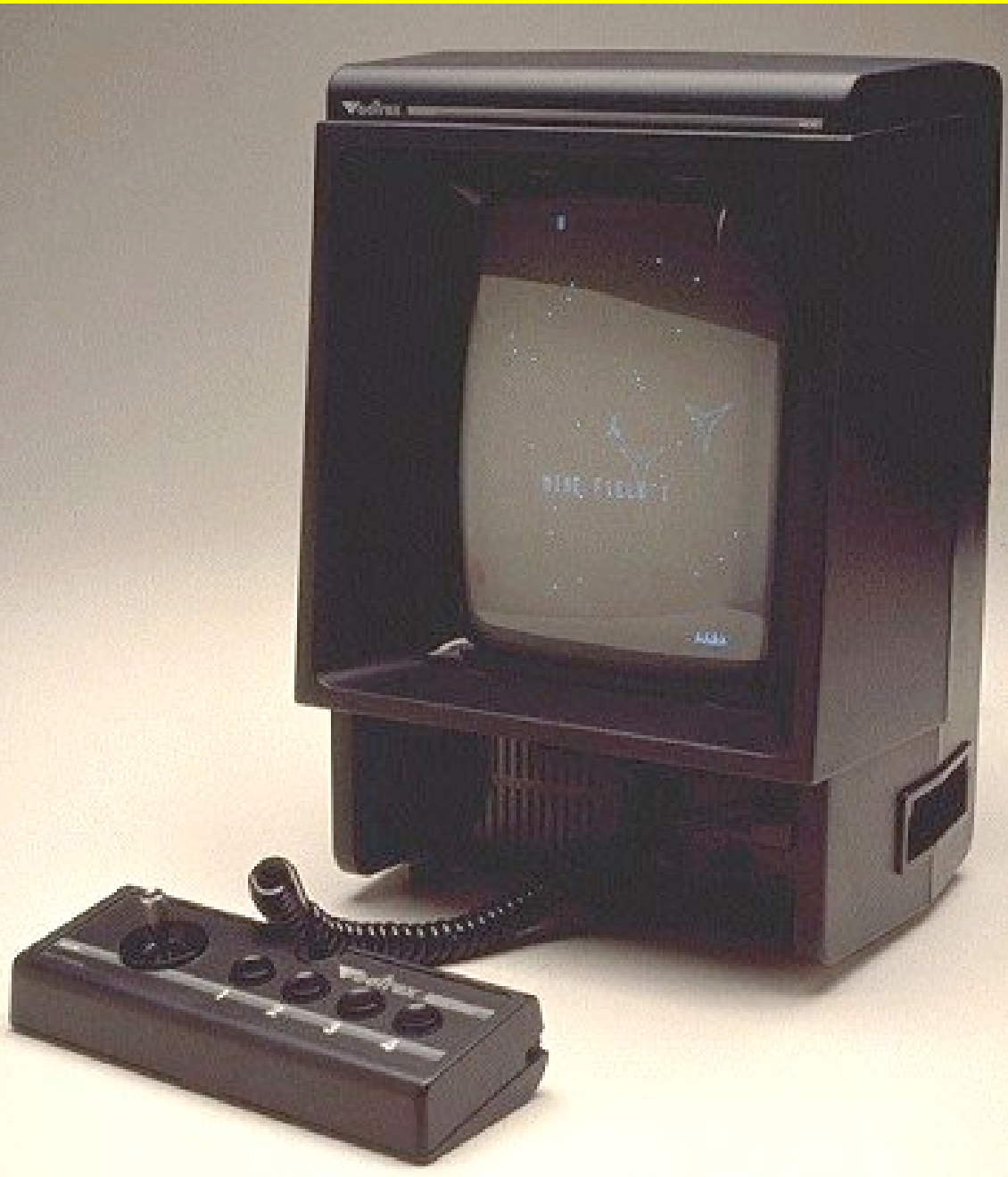
1981

Centipede de Dona Bailey, le premier développé par une femme

770+

16543

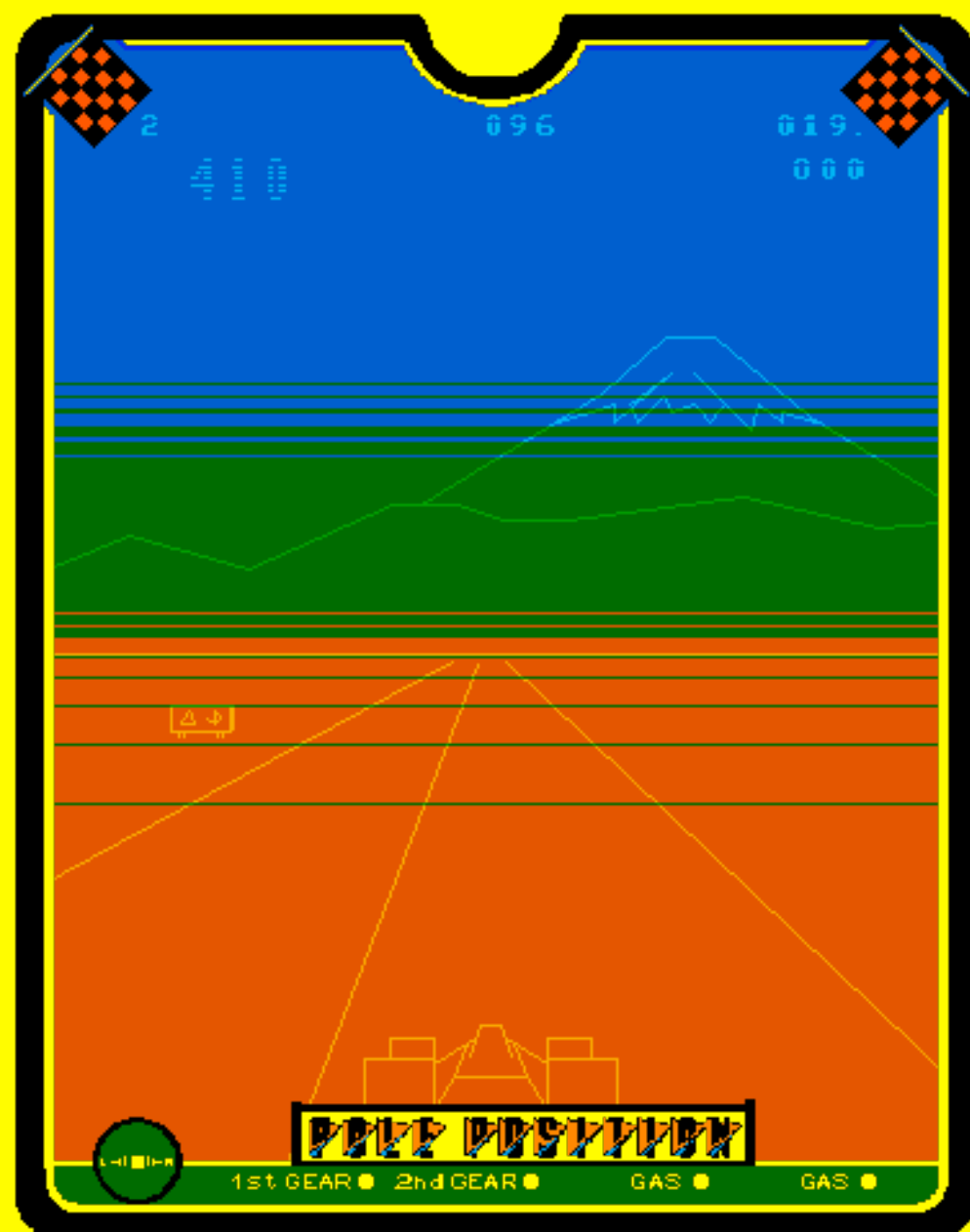




1982

Vectrex (General Consumer Electric),
console à affichage vectorielle





hello
please feed the dog



game
play game



1985

Little Computer People de David Crane



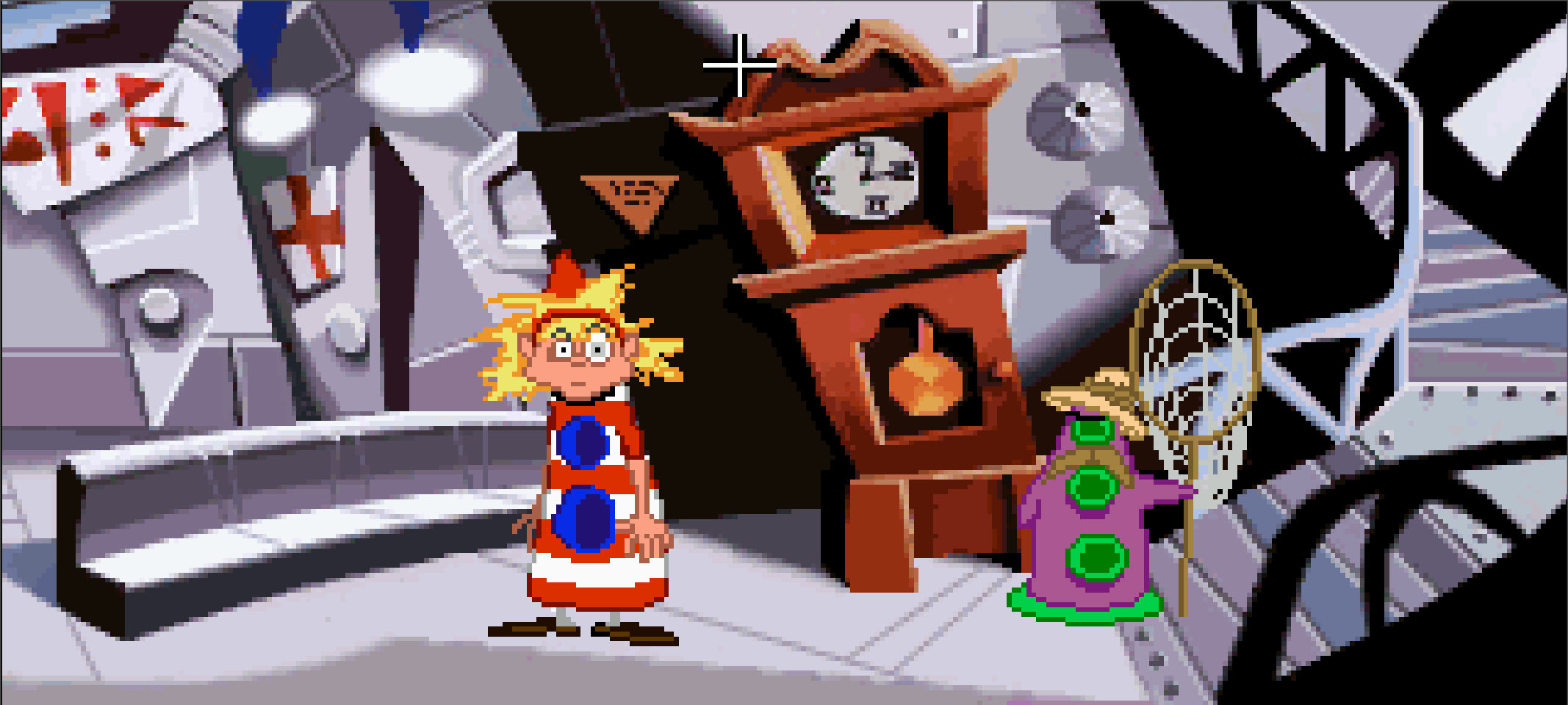
1987

SCUMM-VM pour «Script Creation Utility
for Maniac Mansion Virtual Machine»

1993

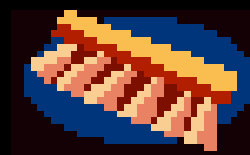
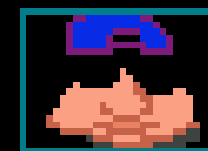
Day of Tentacle





Walk to

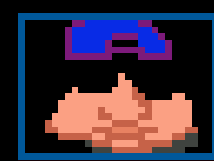
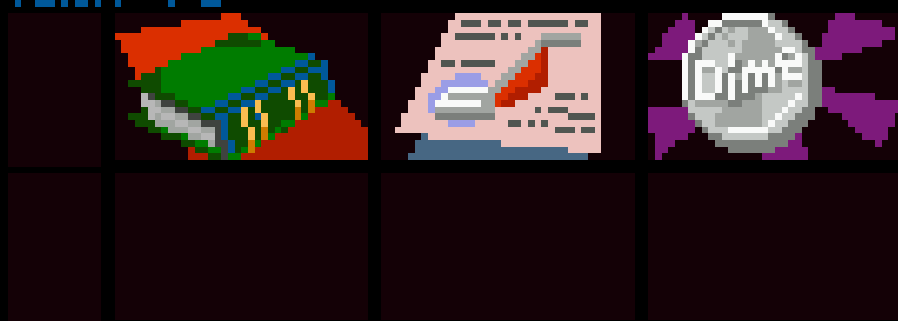
GIVE	PICK UP	USE
OPEN	LOOK AT	PUSH
CLOSE	TALK TO	PULL

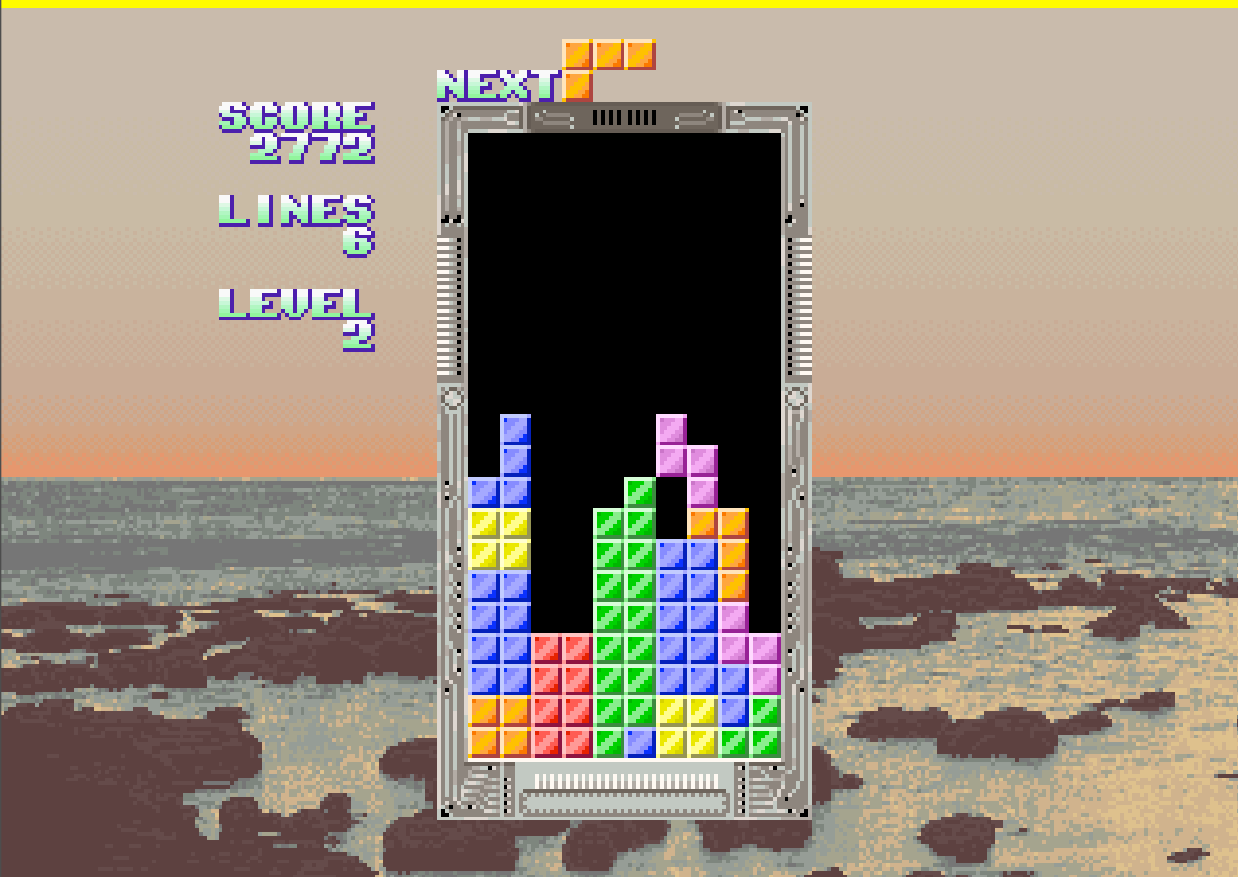




Walk to

GIVE	PICK UP	USE
OPEN	LOOK AT	PUSH
CLOSE	TALK TO	PULL





1988

Tetris d'Alexei Pajitnov

TETRIS™



▶ 1 PLAYER 2 PLAYER

© 1989 Nintendo



SCORE

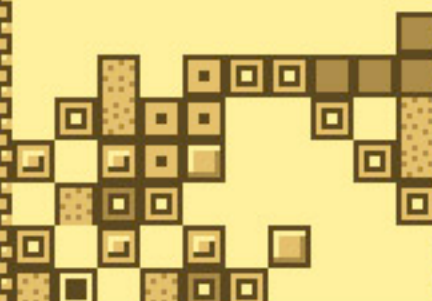
327

LEVEL

0

LINES

2



LEVEL

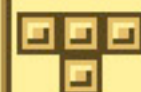
0

HIGH

4

LINES

13



SCORE

1539

LEVEL

0

LINES

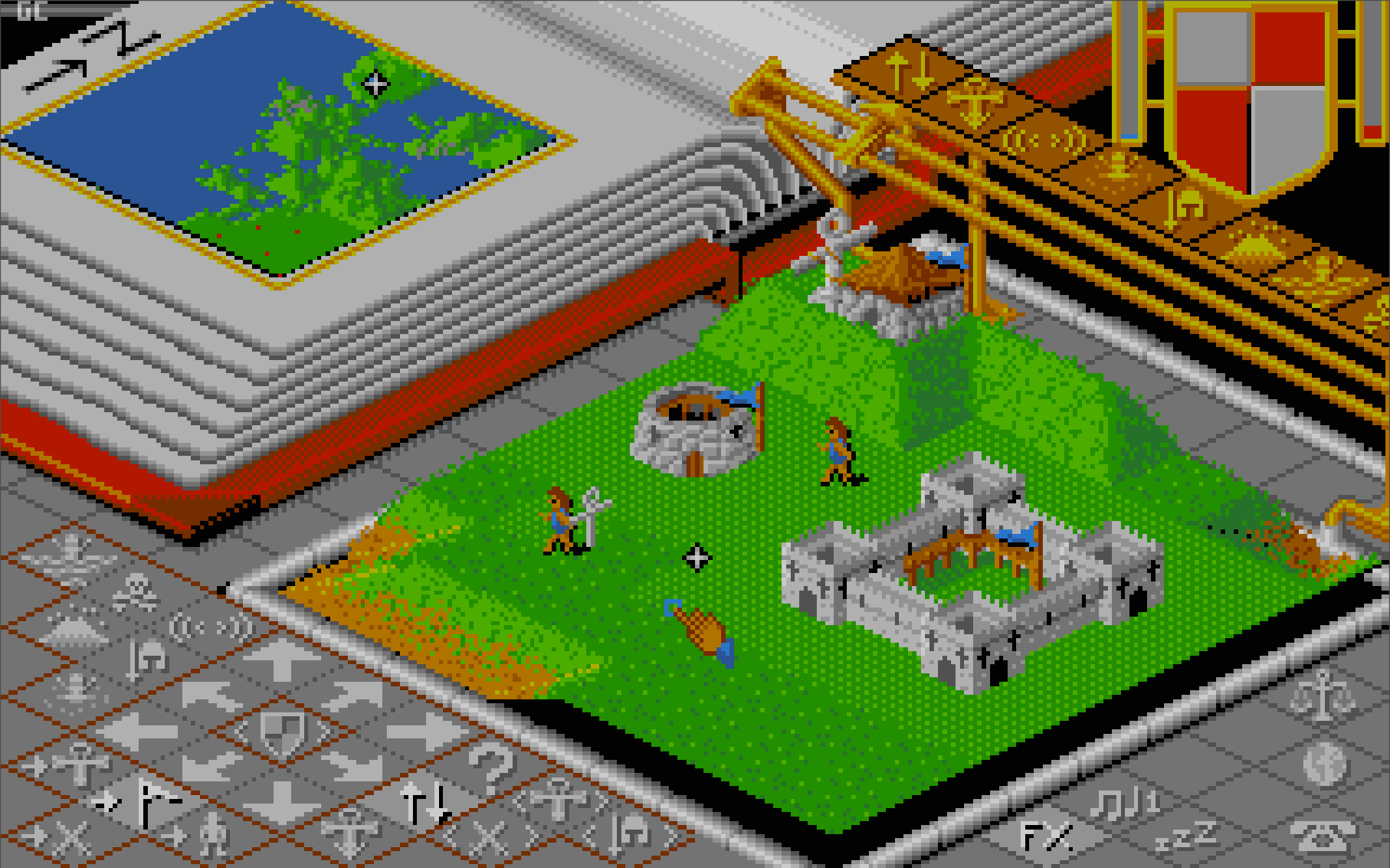
6





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.

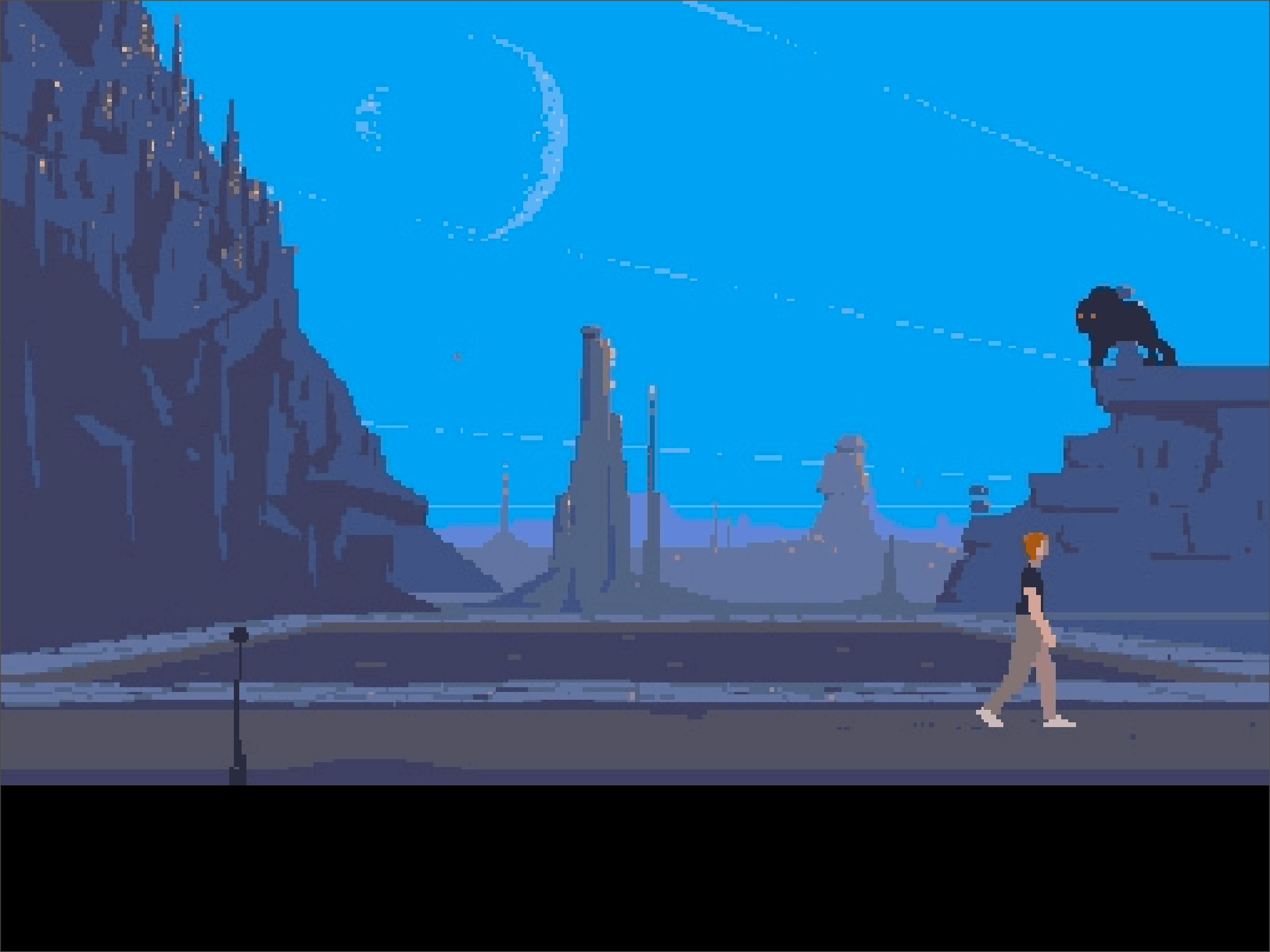


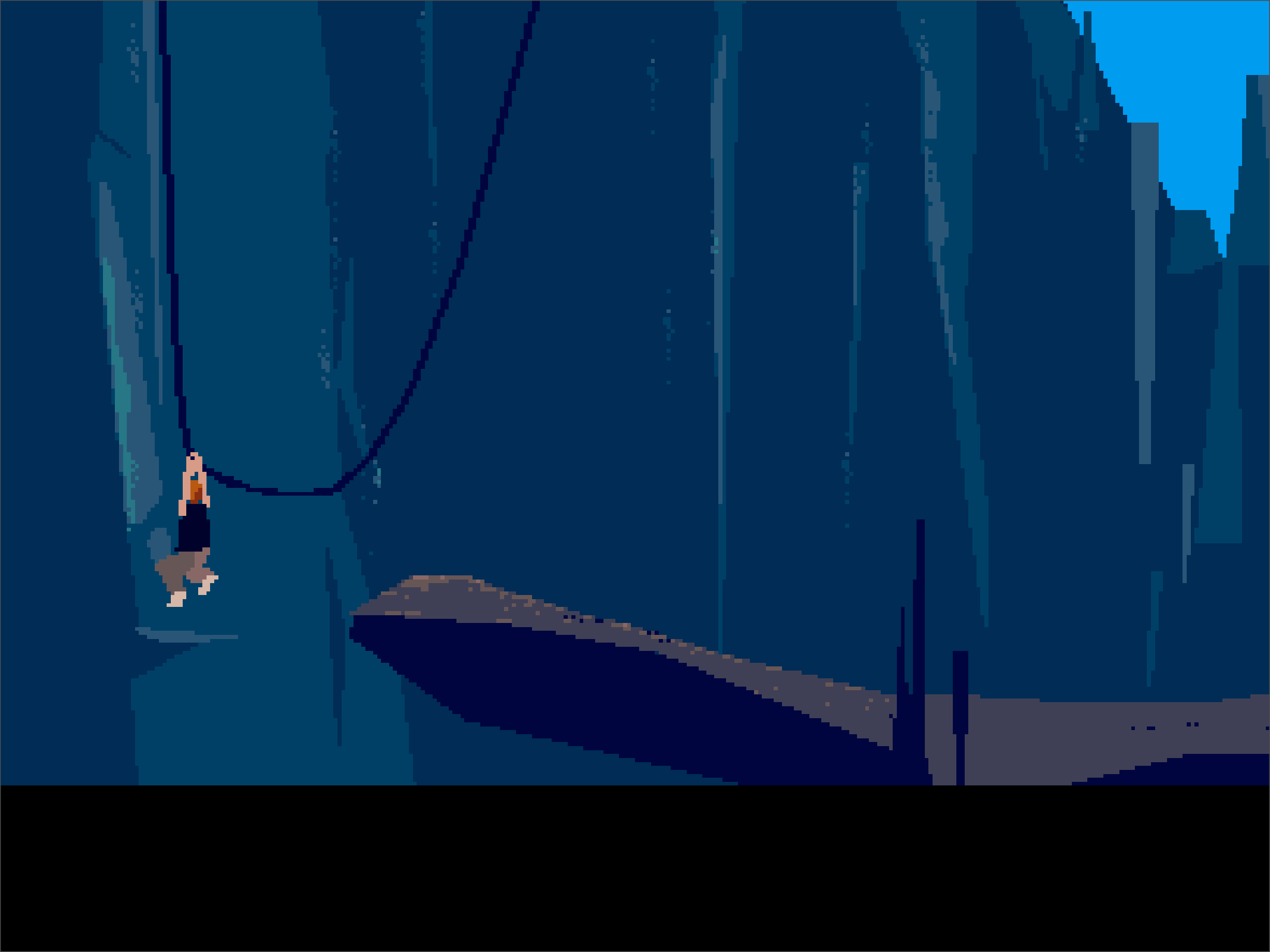




1991

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









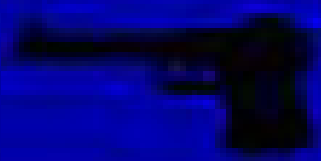
1992

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	

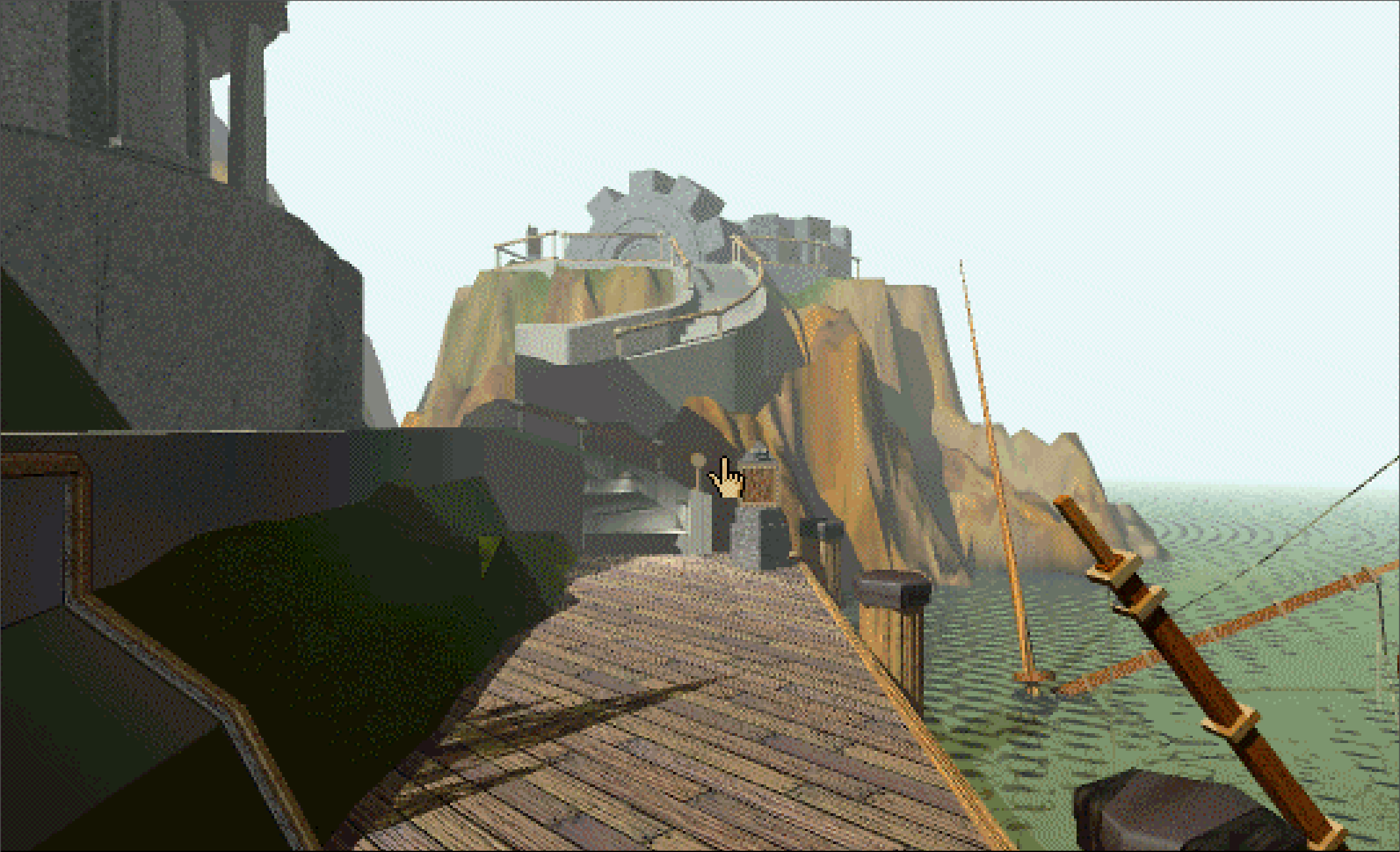


LEVEL	SCORE	LIVES	HEALTH	AMMO	
1	300	3	100%	11	

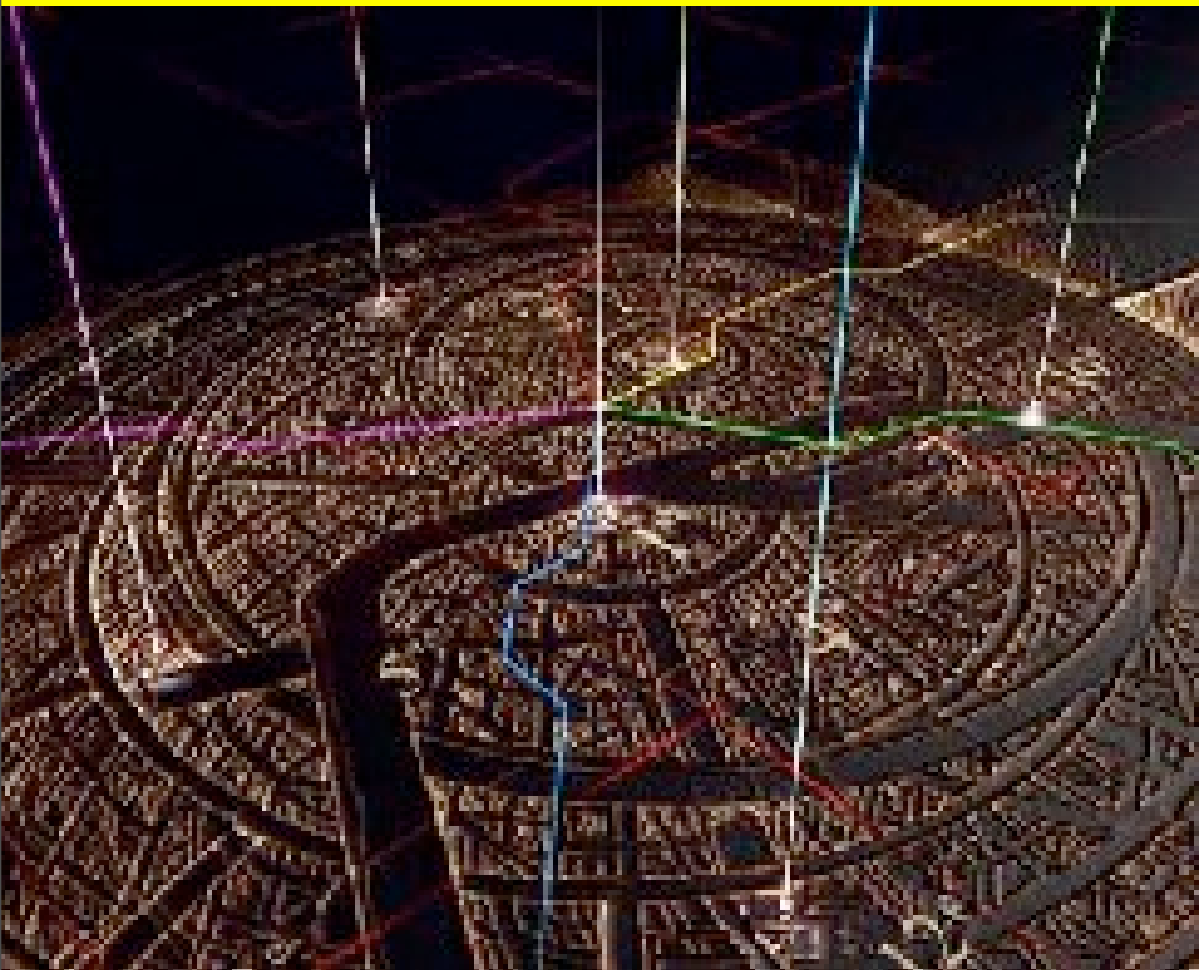


1993

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).

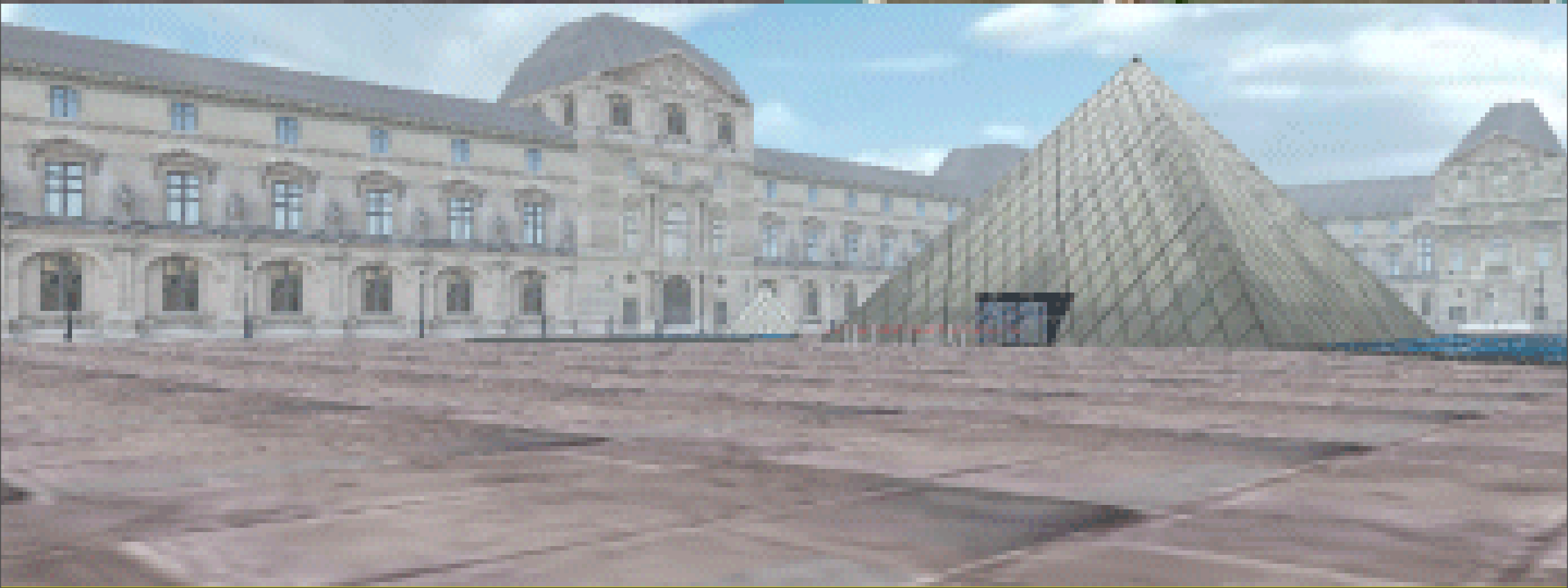






1995

le deuxième monde de Alain et Frédéric
LE DIBERDER



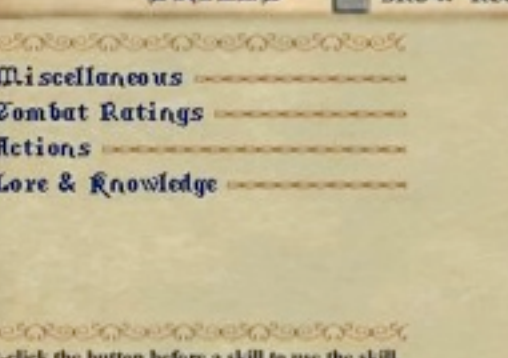


1996
Ultima Online

[illegible]

NAME: Marcus

STR: 230	HITS: 230/230
DEX: 120	MANA: 89/100
INT: 100	STAM: 120/120
SEX: M	GOLD: 3486946
AR: 37	WGHT: 131



SKILLS Show Real

- Miscellaneous
- Combat Ratings
- Actions
- Lore & Knowledge

Left-click the button before a skill to use the skill.
Skills without buttons are accessed in the world.





1997
Tamagotchi





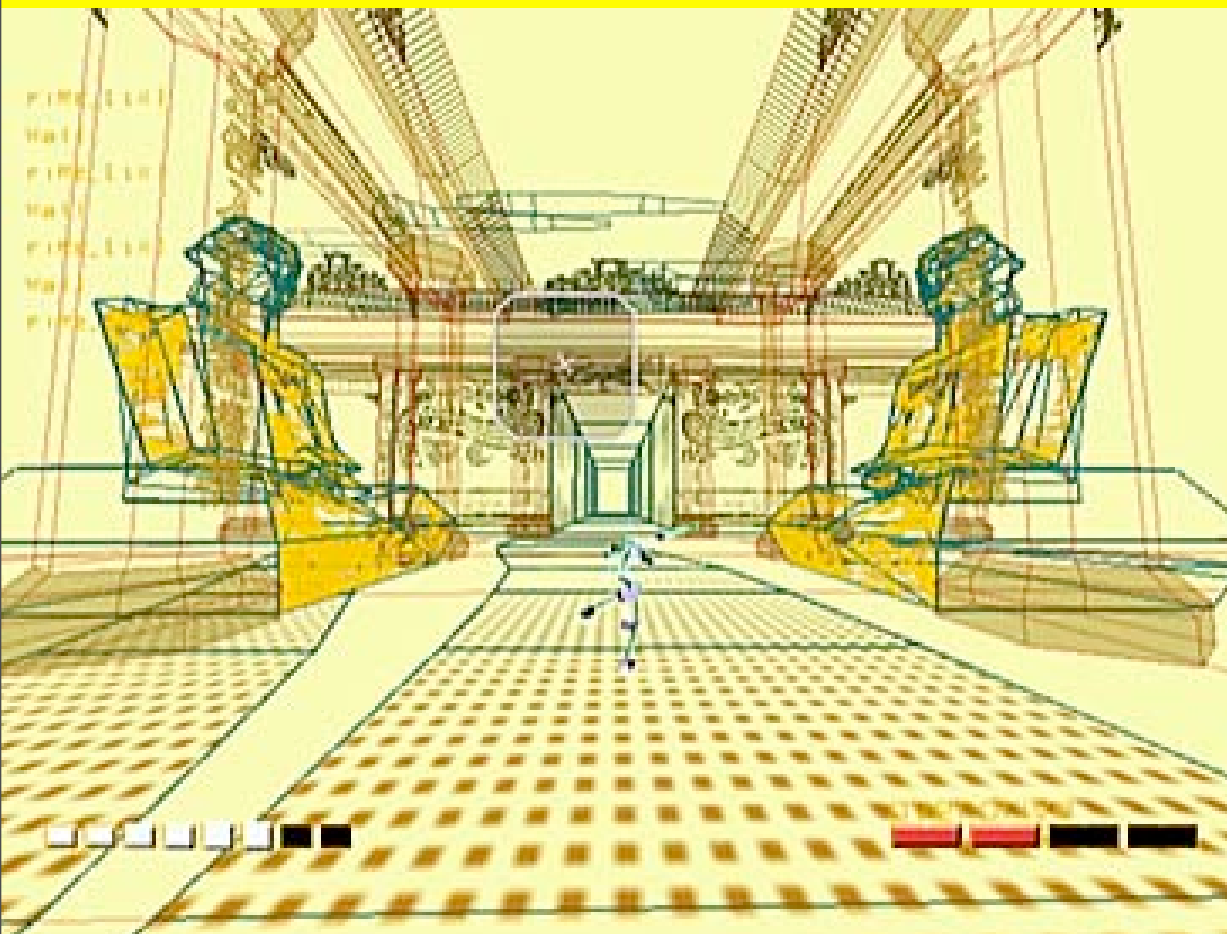
2000

les Sims de Will Wright



AM 10:12

0 \$21,648



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 down to

fire.(ex)

Cracking

Secure

Cracking

Cracking



Overdrive



bullet
fire_tk1
core
arm
arm
fire_tk1
arm
fire_tk1



overdrive





2003

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



2007

Super Paper Mario pour la console Wii

(une) histoire du design interactif



2003

Second life par Linden Lab

us

High-End

High-End Guns

Tactical

Professional Grade Weapon



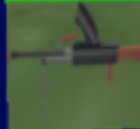
High End Gun Collection

PROFESSIONAL GUN



HIGH- END GUN COLLECTION

Professional Grade Weapon



Professional Grade Weapon



Professional Grade Weapon



Professional Grade Weapon



Paris Hilton





2005
World of WarCraft

The screenshot shows a player's character, Field Marshal Emilyspear, a Human Paladin, riding a white tiger in a stone courtyard. The interface includes a faction list on the left, a backpack on the right, and a skill bar at the bottom. The background shows a large stone statue and a building.

Character Information:

- Name: Emilyspear
- Health: 3980 / 3980
- Mana: 6393 / 6393
- Faction: Field Marshal Emilyspear

Faction Standing:

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

Backpack:

- 60129
- 83
- 80

Skills:

- 1. Trade [The Storms]: WTS [Grimslod] [Black Lotus]
- 2. Trade [Dredar]: WTS [Two of Warlords]
- 1. General [Ealorn]: BG works?

Time Played:

- Total time played: 305 days, 20 hours, 5 minutes, 0 seconds
- Time played this level: 291 days, 12 hours, 51 minutes, 23 seconds

XP: 158 / 494000

 **Imras**
60

 **Skrymir**
Offline

 **Badlands**
Offline

Thorium Point



10 m

[60] Doomrigger's Clasp
- Doomrigger's Clasp: 0/1

Healing Done

1	Skrymir
2	Ryusei
3	Killerpete
4	Utheron
5	Atravu
6	Phyrix
7	Lukreesa
8	Imras
9	Badlands
10	Merista

General

made

[SERVER] Restart in 1:15
[Party] [Imras]: I am too, brb
[SERVER] Restart in 1:00
[SERVER] Restart in 0:45
Aesira has gone offline.
Skrymir has gone offline.
[SERVER] Restart in 0:30
[SERVER] Restart in 0:15



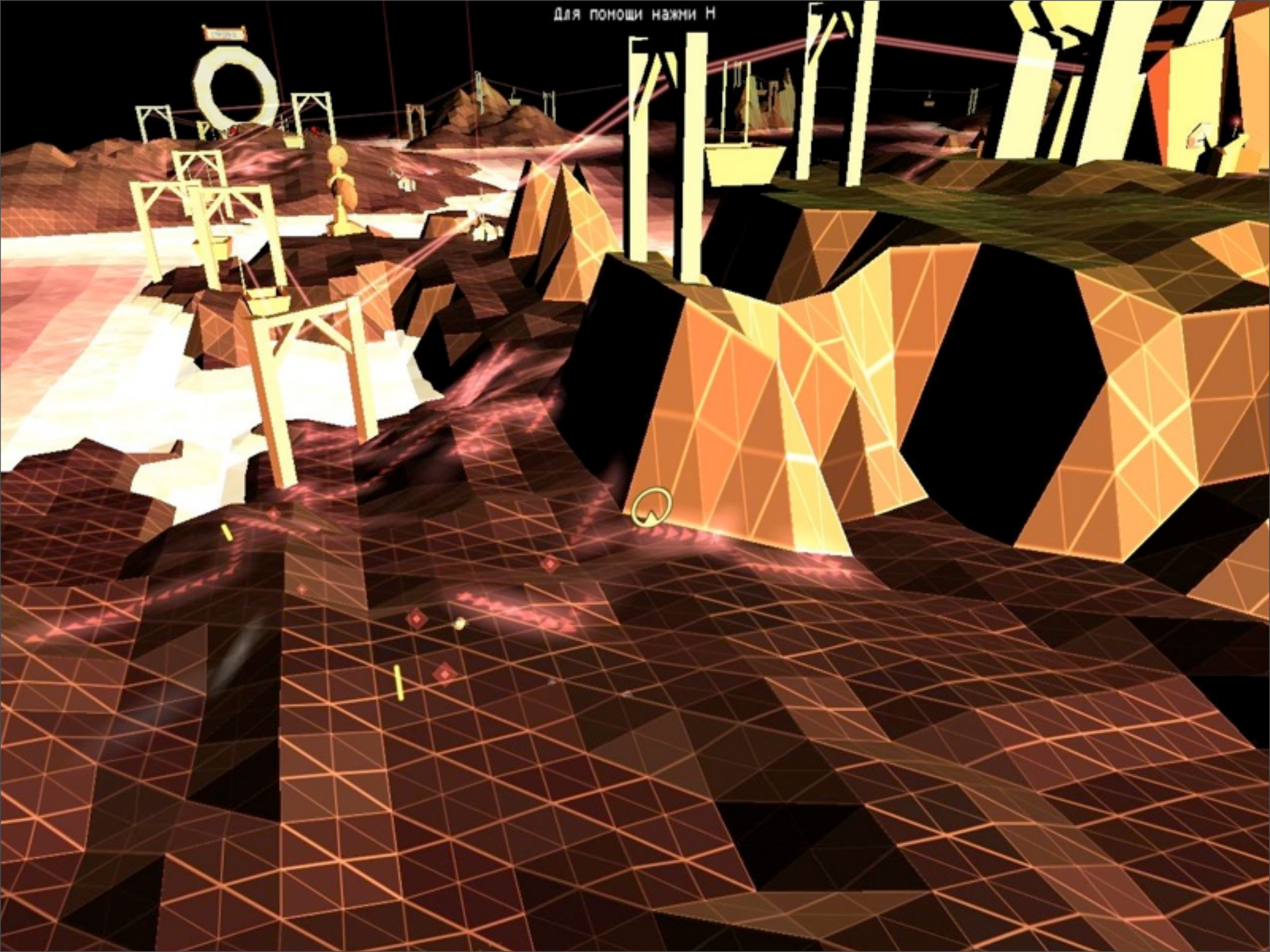
assist 2 Sit 3 5 19 27



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 помощи нажми H





2006

la console Wii de Nintendo



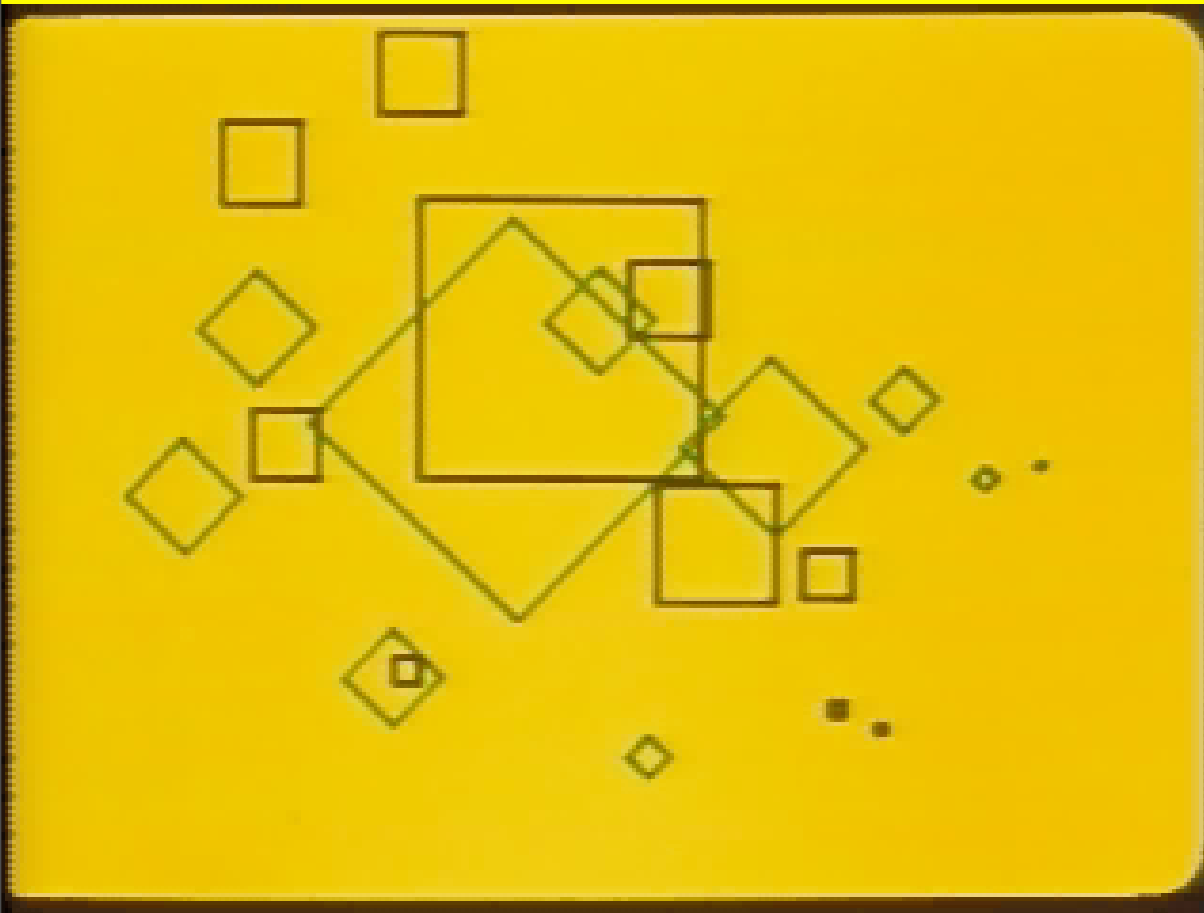
3 design d'interactivité de design graphique à partir de 1970

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.

1922

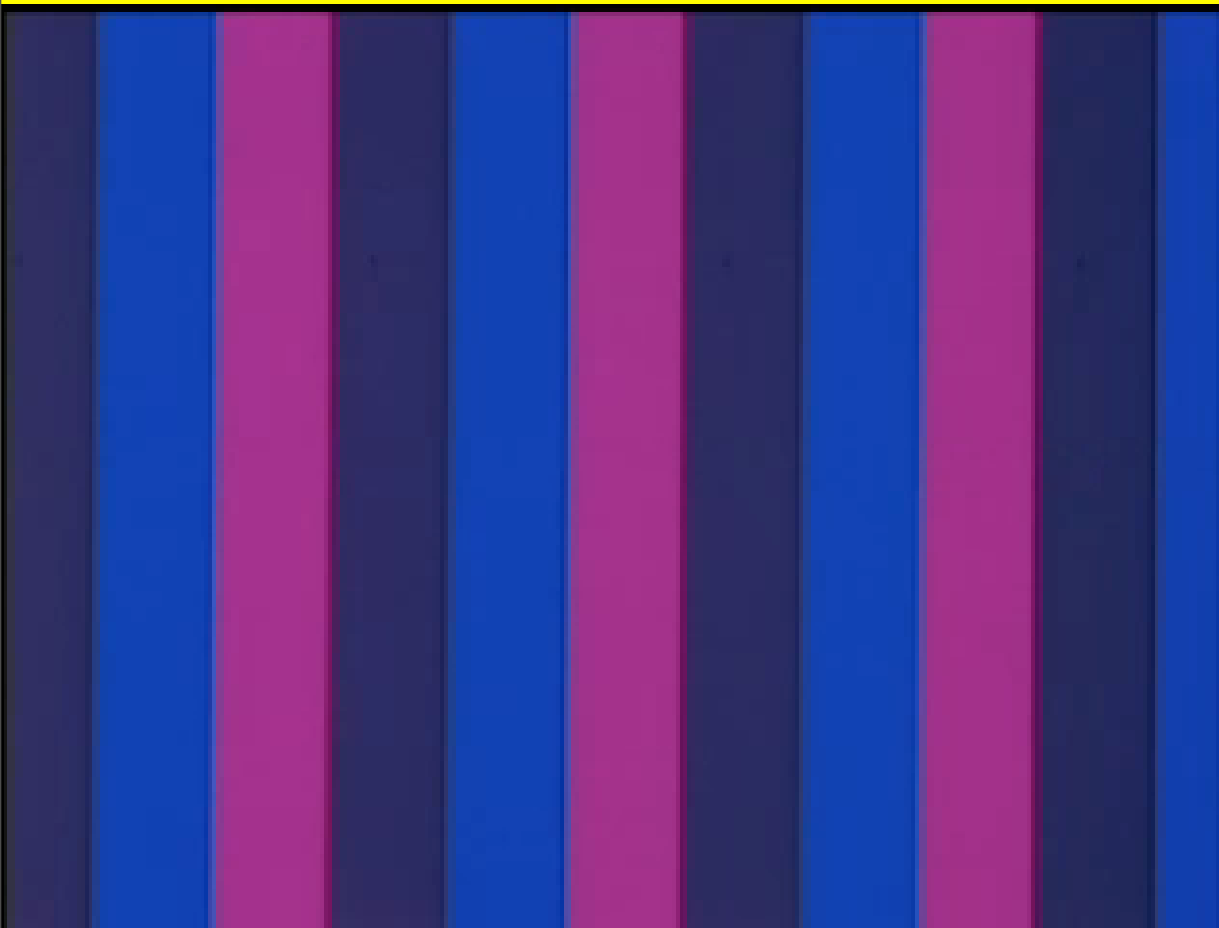
Un des grands précurseurs lié aux problématiques et aux possibilités qu'aller engendrer le numérique dans la création artistique fut sans doute László Moholy-Nagy. En effet dès 1922 il imagine les fameuses "Telephone pictures". Il s'agit de la première numérisation d'une œuvre (même si elle fut faite 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).

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



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 Mc Laren 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 Mc Laren) 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 conçut en 1963 le célèbre logo) et Ron MacNeil fondent le Visual Language Workshop

1993

David Small, Suguru Ishizaki et Muriel Cooper conçoivent *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

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

Monaco 12

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

San Francisco 18

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789



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 les grandes créations de 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 ces 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 suite

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.

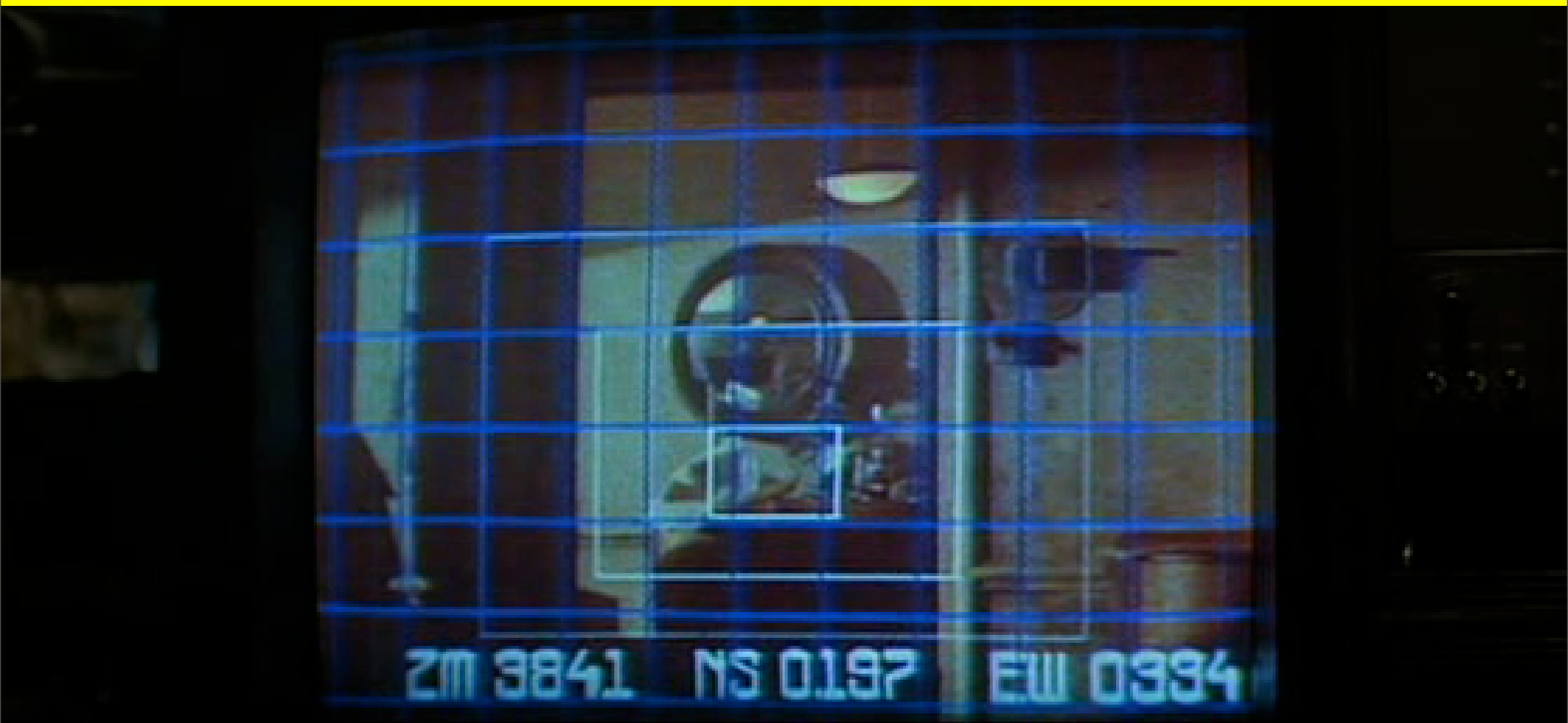
Au même moment (1985) une société basée à New York, **the Voyager Company**, commence aussi à travailler dans le domaine culturel sur ces nouveaux support. Dès 1985 cette société commença à sortir des laser-disques interactifs (c'est-à-dire couplés avec un programme informatique) comme *The National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

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

(une) histoire du design interactif

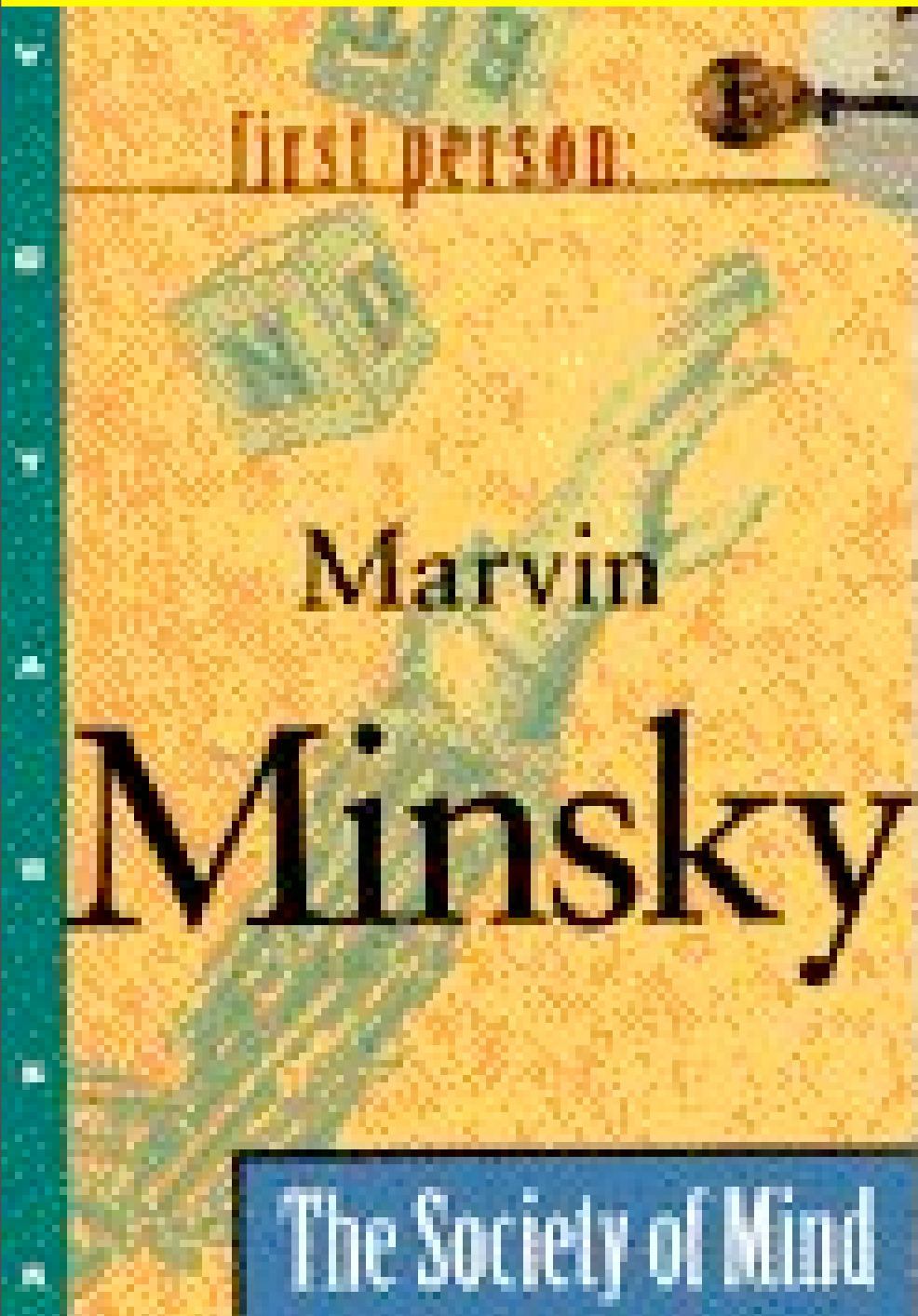
les CD Rom

Cette époque du CD-Rom dit culturel (pour se différencier des jeux vidéos) fut graphiquement 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'existait 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.

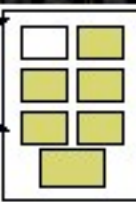
CONTENTS

1. Prologue	1	Prologue
2. Wholes and Parts	1.1	The Agents of the Mind
3. Conflict and Compromise	1.2	The Mind and the Brain
4. The Self	1.3	The Society of Mind
5. Individuality	1.4	The World of Blocks
6. Insight and Introspection	1.5	Common Sense
7. Problems and Goals	1.6	Agents and Agencies
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		





SKIZZE



271

von
271

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



ABER ICH HAB RAUSGEKRIEGT, WO
IST DIE JÜDISCHE ORGANISATION.

UND JEMAND HAT IHR GEFUNDEN...



STAUN.

W-WLADEK!

ES IST GEWESEN SO EIN AUGEN-
BLICK, DASS JEDER UM UNS HERUM
HAT GEWEINT MIT UNS.

DA SIND GEWESEN LEUTE, WAS HABEN MICH GEKANNT.



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



ANJA, ANJA,
MEINE ANJA!

MEHR MUSS ICH DIR NICHT ERZÄHLEN.
BEIDE SIND WIR GEWESEN SEHR GLÜCKLICH
UND HABEN SEHR, SEHR GLÜCKLICH GELEBT.



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



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

- 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 mélangeant 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 *Alphabet*, le chef-d'oeuvre 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.

- 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

- 2000 *Machiavel*, Jean Jacques Birgé et Antoine Schmitt, Direction artistique, Etienne Auger.

- 2000 *la musique électro acoustique*, INA GRM et Hyptique, réalisation Olivier Koechlin, Direction artistique Étienne Auger



les droites les courbes

1990 en France

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...).

Au Cirque avec Seurat



Attendez! Il se passe quelque chose!



Elles viennent par ici
Les arbres des voitures
Les arbres des réservoirs
les grandes...
d'essence

tout devient la proie des flammes.

Elles sont à environ vingt mètres...

sur ma droite





3^e **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

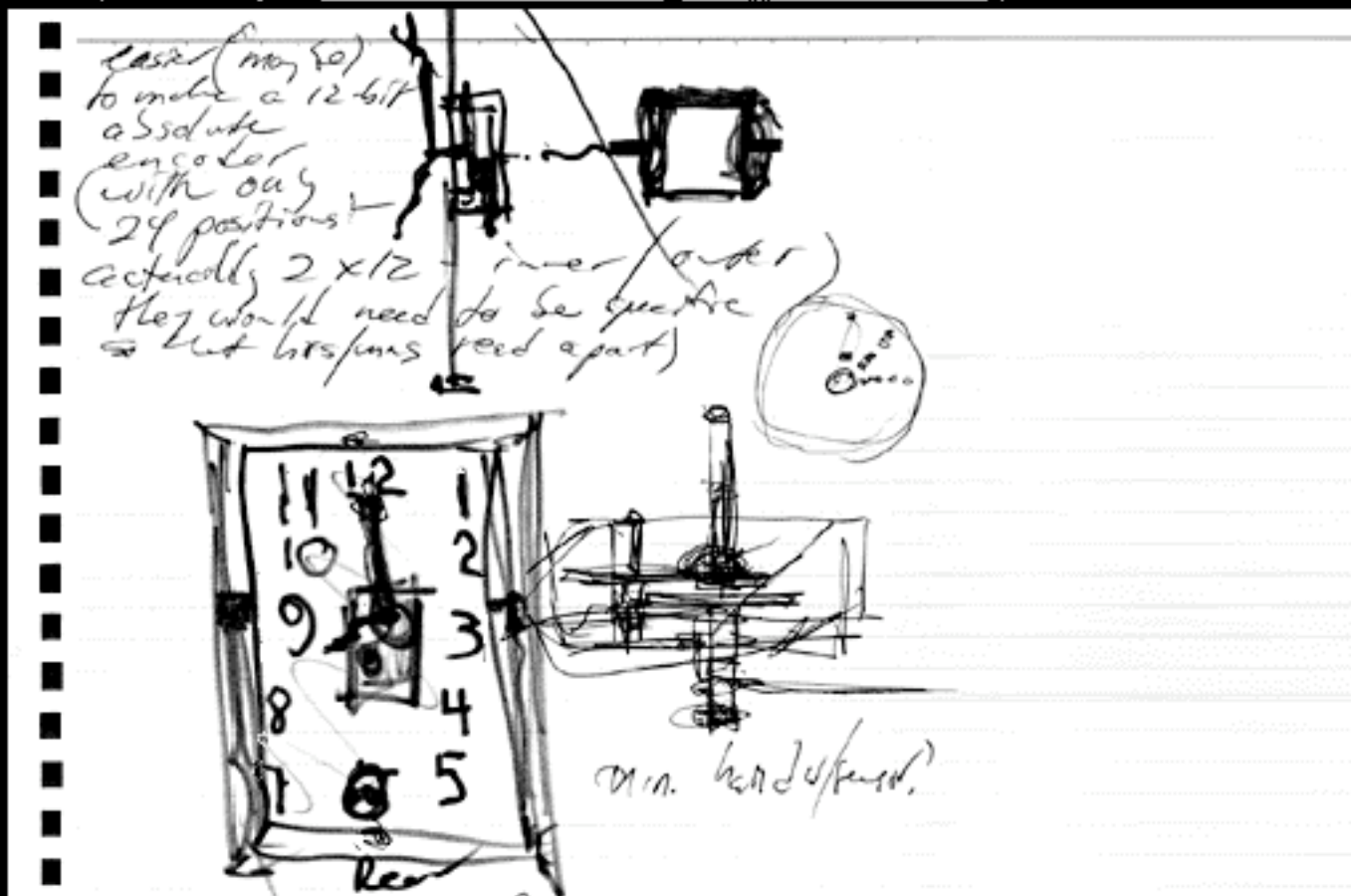
New York, 01.09.1995.



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

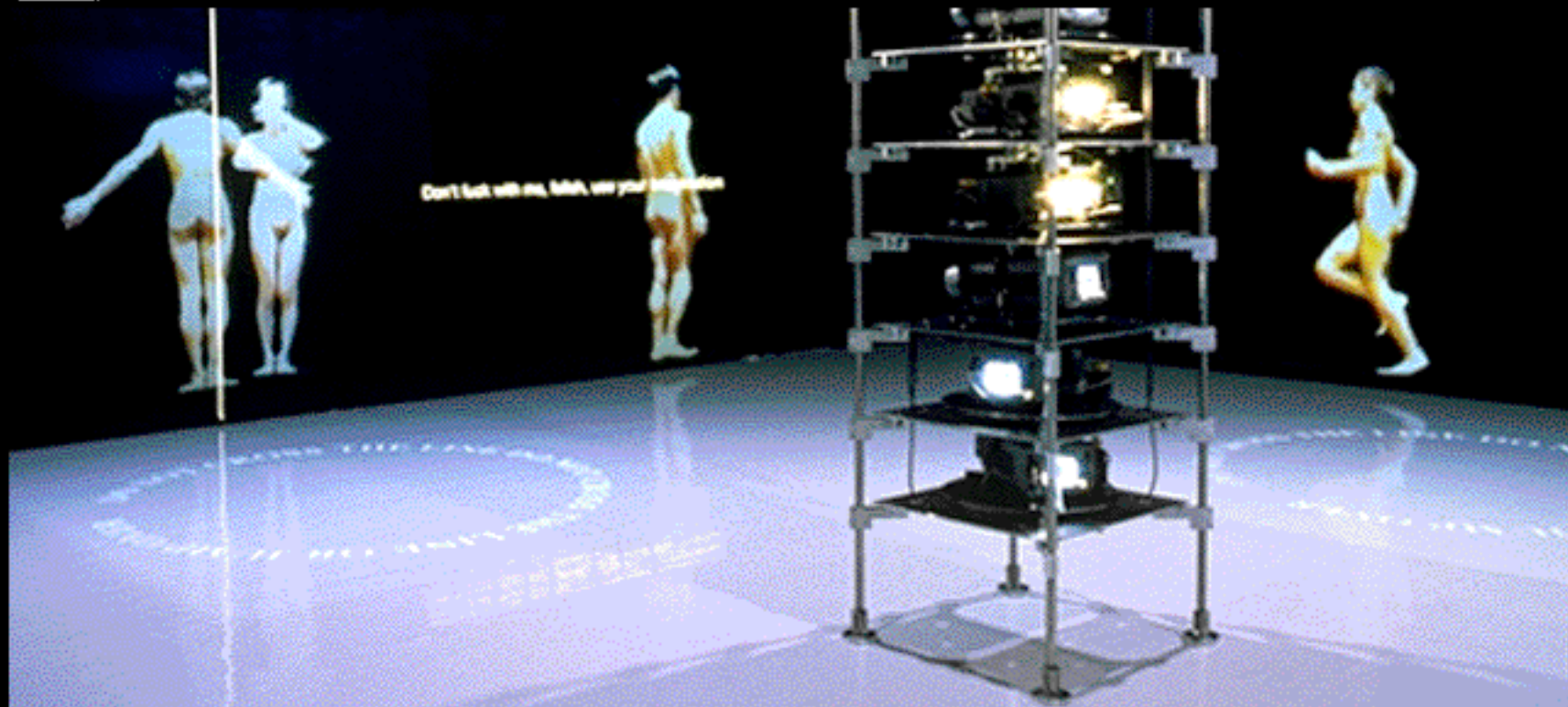
Kyoto, 15.07.1995

1. le cinéma

1. cinema



Lovers, 1994.



Tous les artistes

Nam June Paik

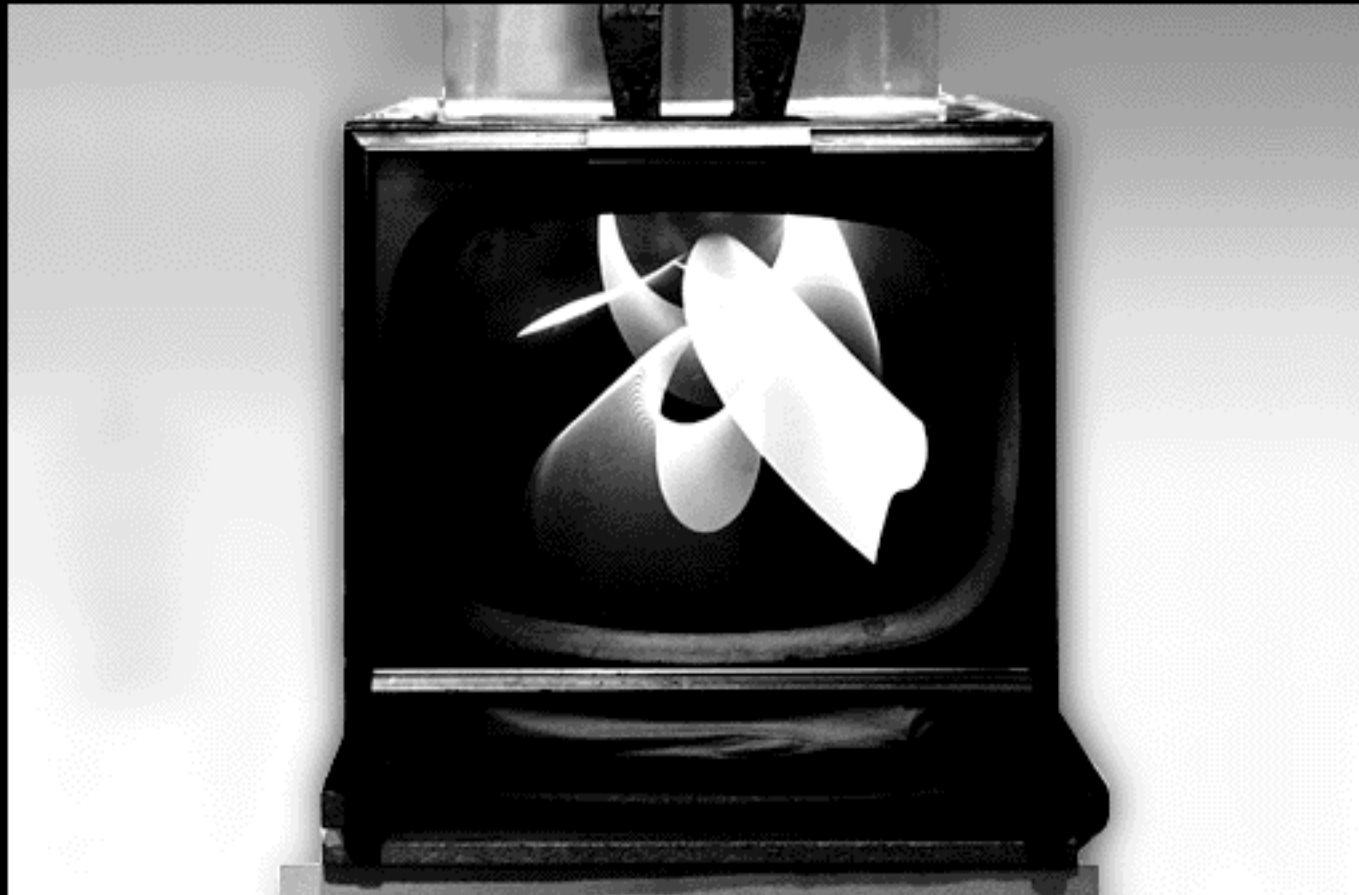
Kwangju, 17.09.1995.



1. un grand crescendo

1. one big crescendo

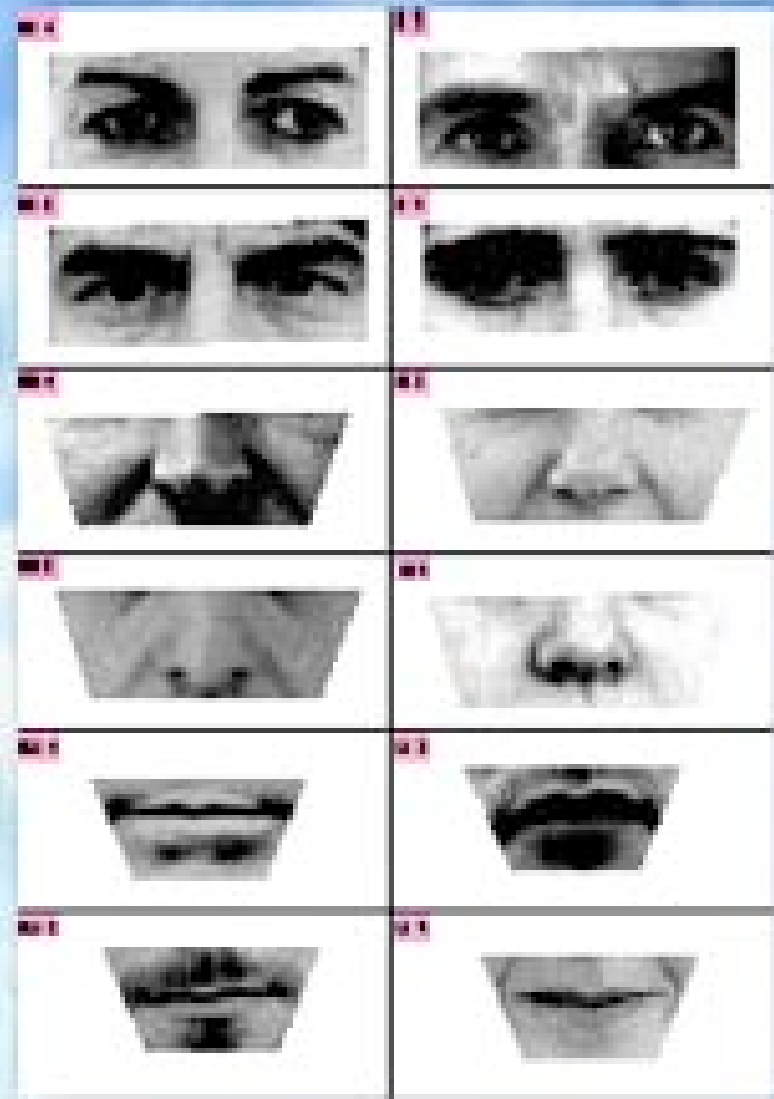
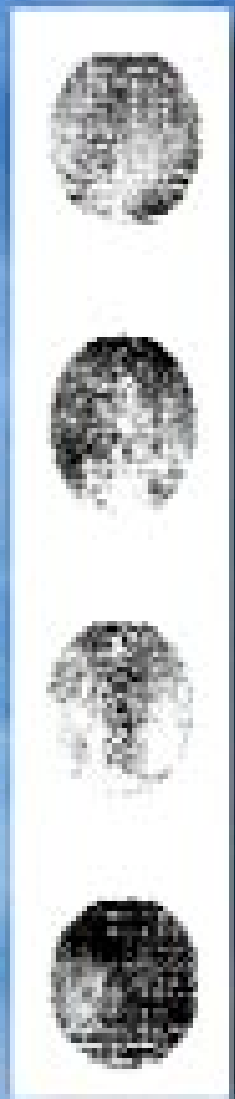
Magnet-TV, 1965.



248 Cartes Postales en Couleurs Véritables



Machines à écrire



CHARLOTTE

DANS



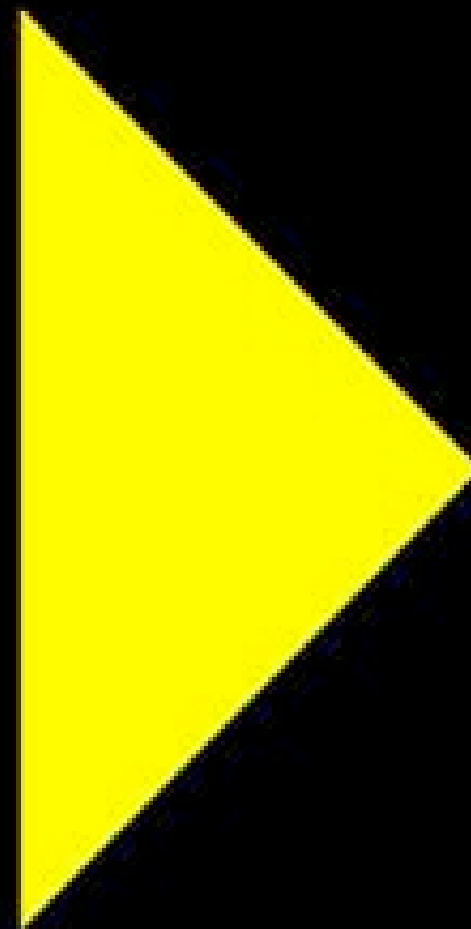
LA

VILLE



DESSOUS





DESSOUS

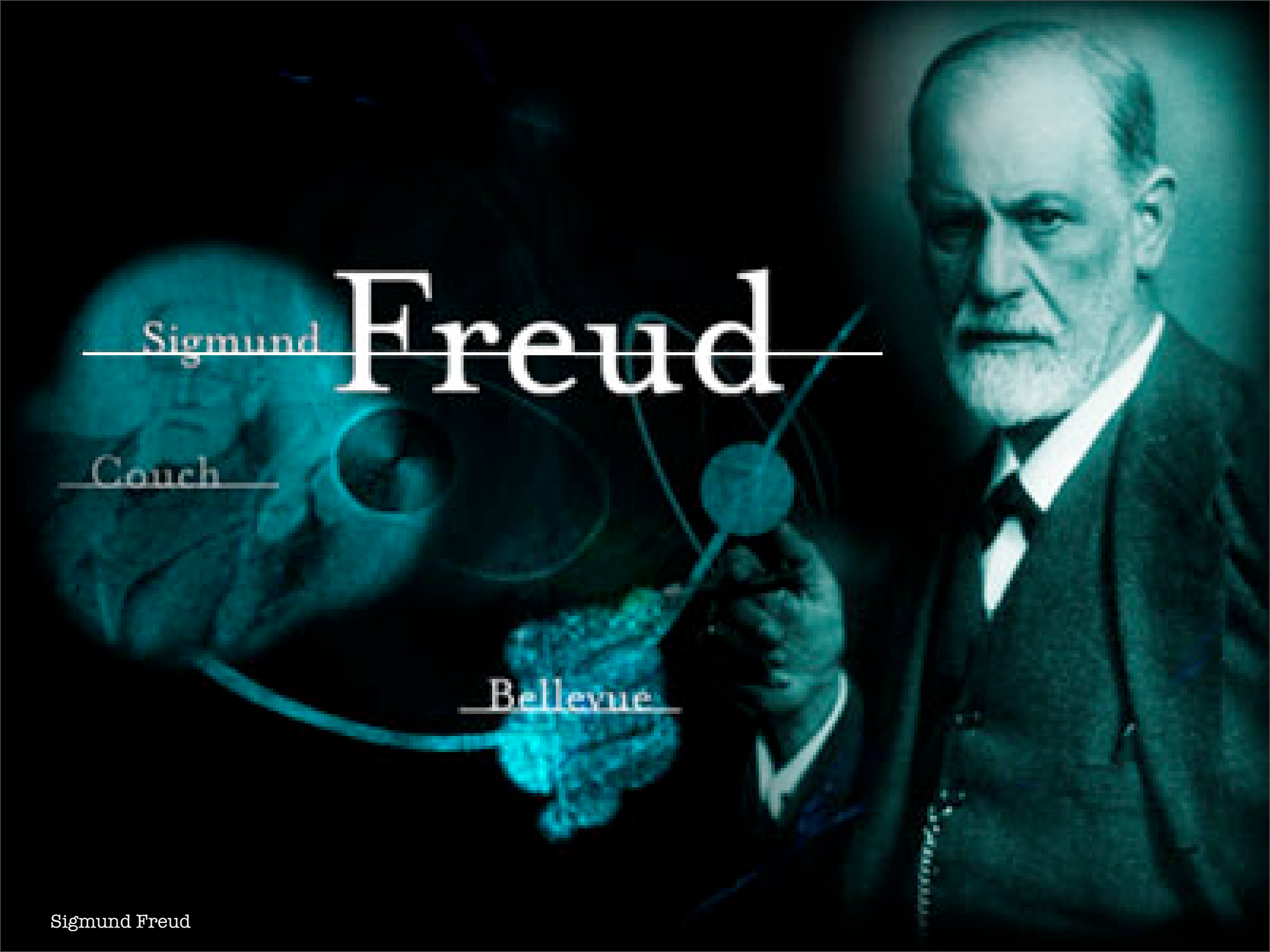


Faire

la musique électroacoustique

Connaître

Entendre



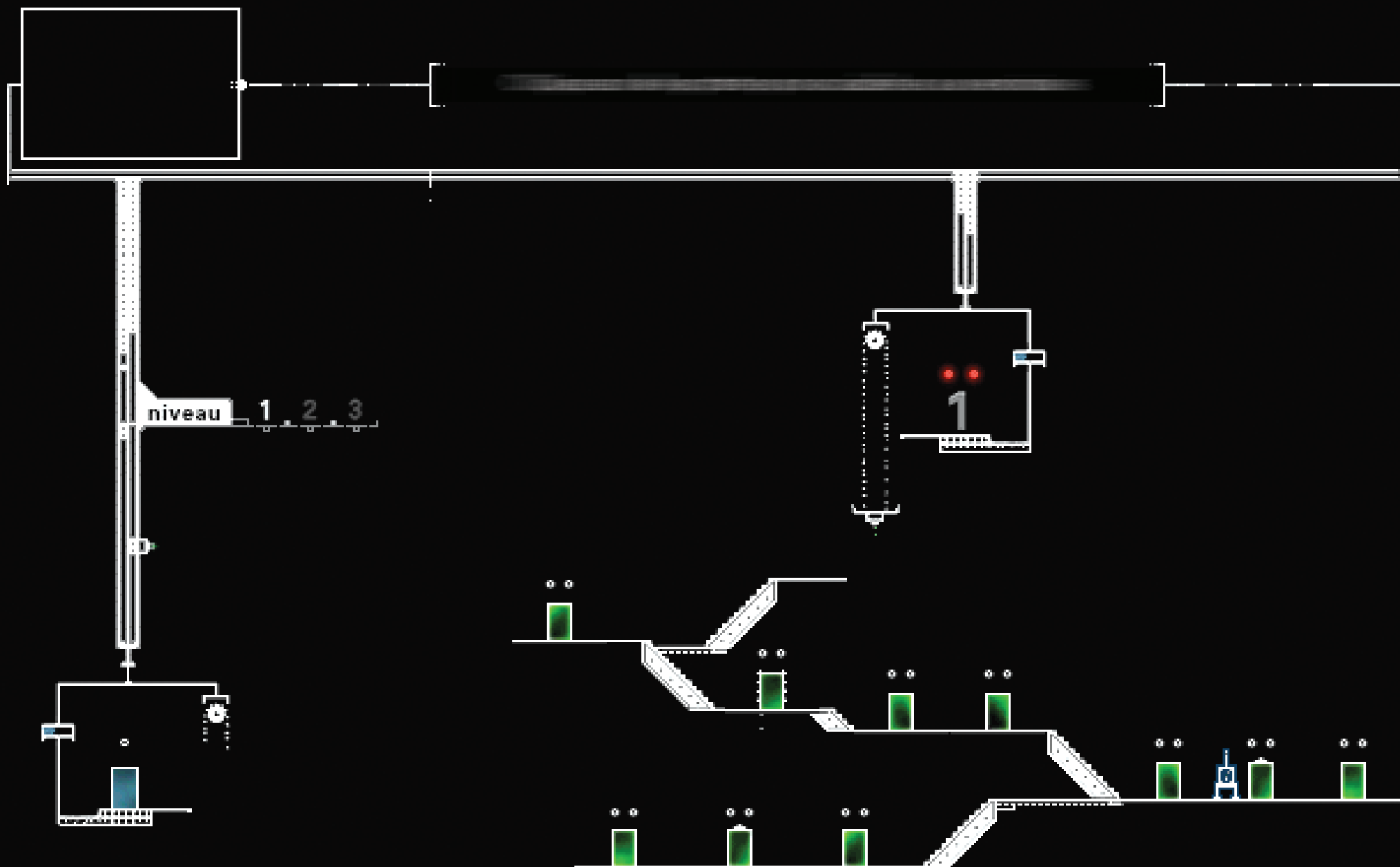
Sigmund

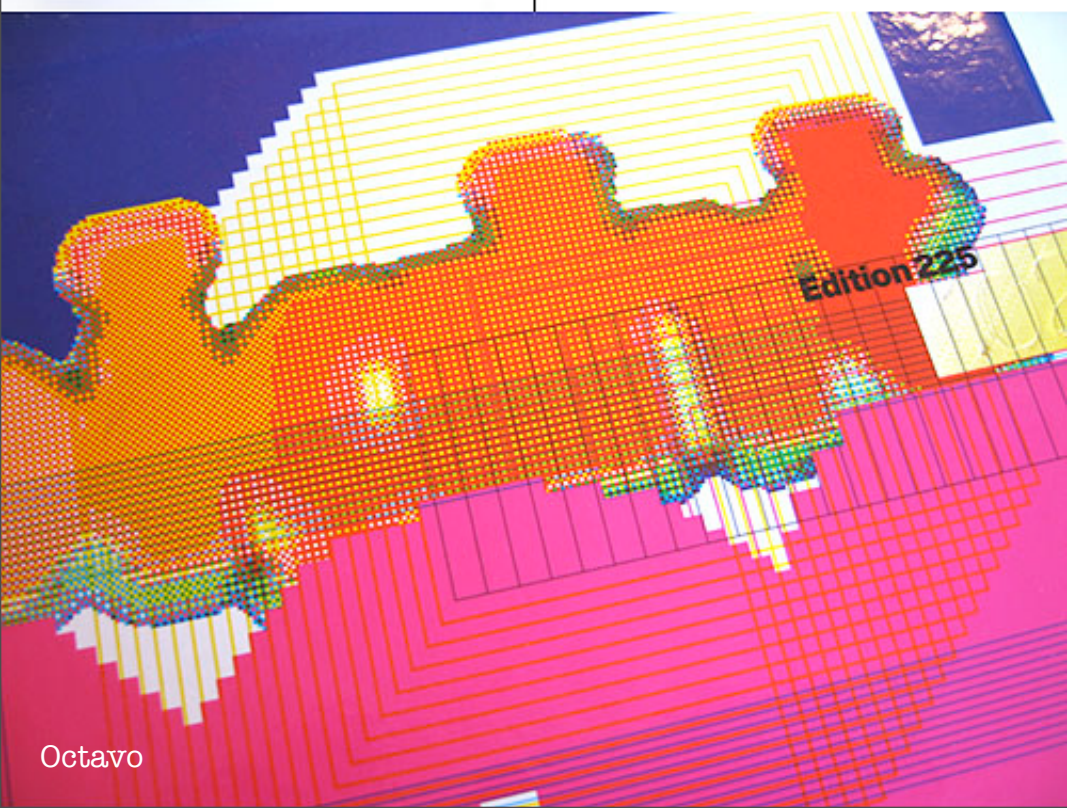
Freud

Couch

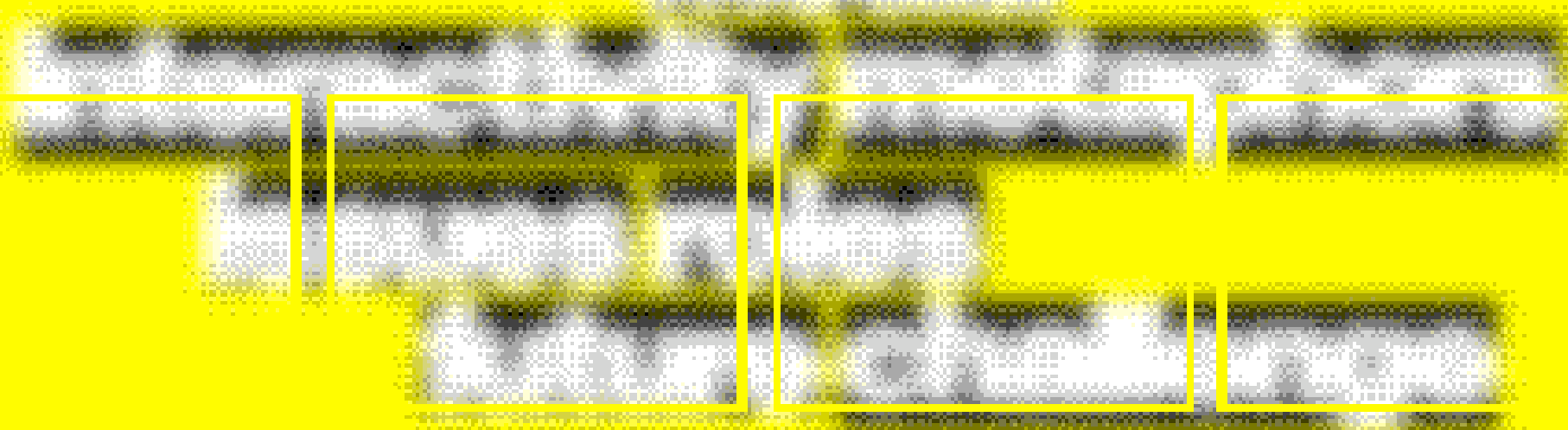
Bellevue







octavo
928





future machines

Universal Misappropriation

[go back to
contents](#)



Alphabet





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.

5 le passage du «off-line» au «on-line», puis vers les «média tangibles»

le passage du «off-line» au «on-line», puis vers les média «tangibles»

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

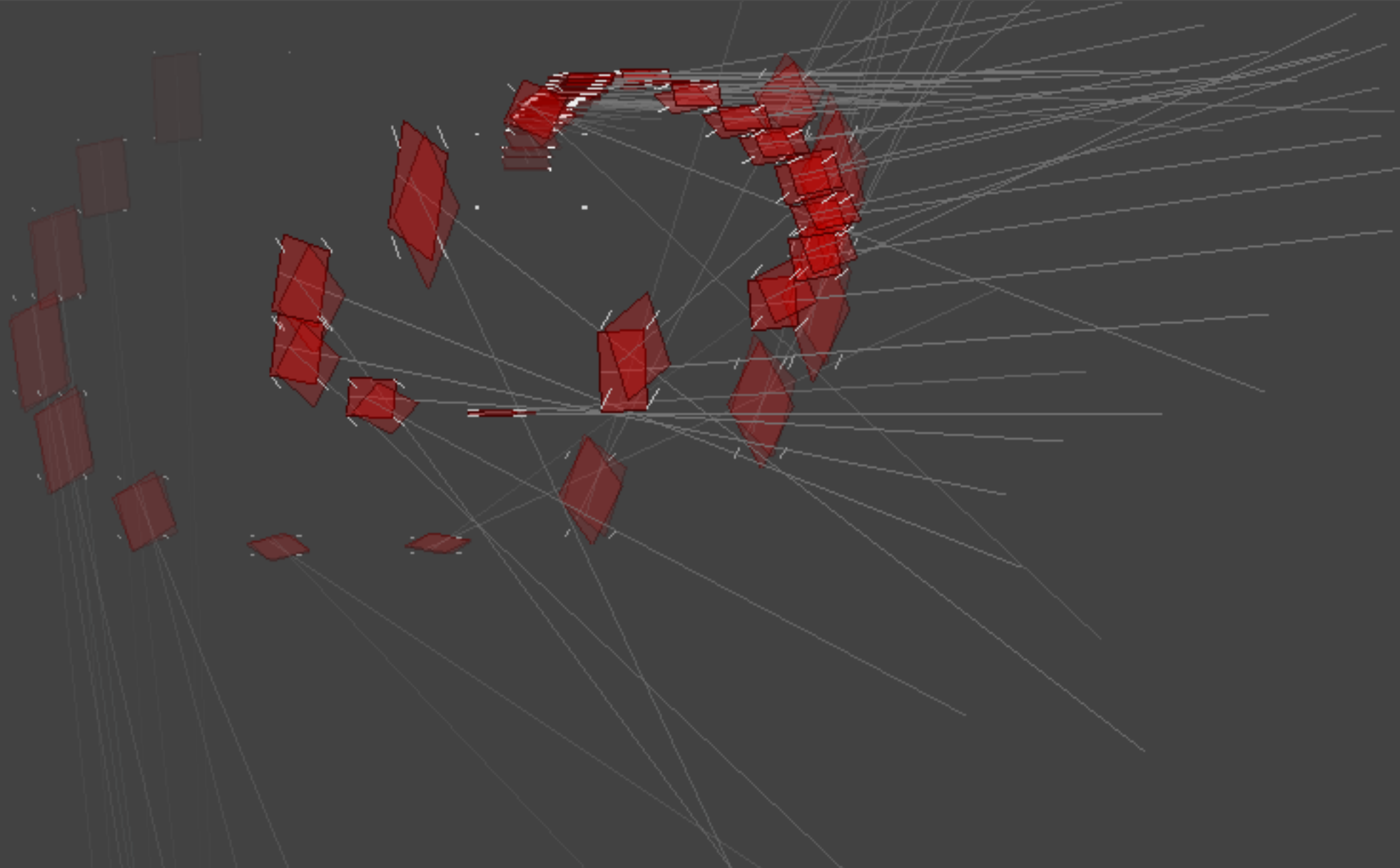
En effet l'économie des sites web est totalement différente de l'économie classique. Sur le web, la règle et l'usage veulent que le contenu fourni soit gratuit (à tort ou à raison!), donc faire payer pour un site web est très délicat à faire admettre à un internaute.

Les éditeurs culturels classiques (Gallimard, la RMN, Hachette...) arrêterent 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
- 1998 *Jodi*, site web expérimental, travaillant sur les relations que peuvent entretenir code Html et création artistique.
--> <http://www.jodi.org/>
- 1998 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.etoy.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/
- 2001 Joshua Davis remporte le premier prix d'Ars Electronica
- <http://www.flight404.com> de Robert Hodgin

- 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/, 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 (grappeurs...) utilisant les nouvelles technologies “libres”.
- 2005 For All Seasons (www.hahakid.net) remporte le Grand Prix 2005 du Tokyo Type Directors Club.
- 2006 <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/>



Antiweb CHAOS Mailinglist ➡

enter e-mail address



subscribe



unsubscribe

submit

PlayStation PS(2) ver. 1 archive
email and mailinglist has been disabled

info | email | key ☐ not visited ☐ visited ☐ current

October

S	M	T	W	T	F	S
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				

November

S	M	T	W	T	F	S
		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		

December

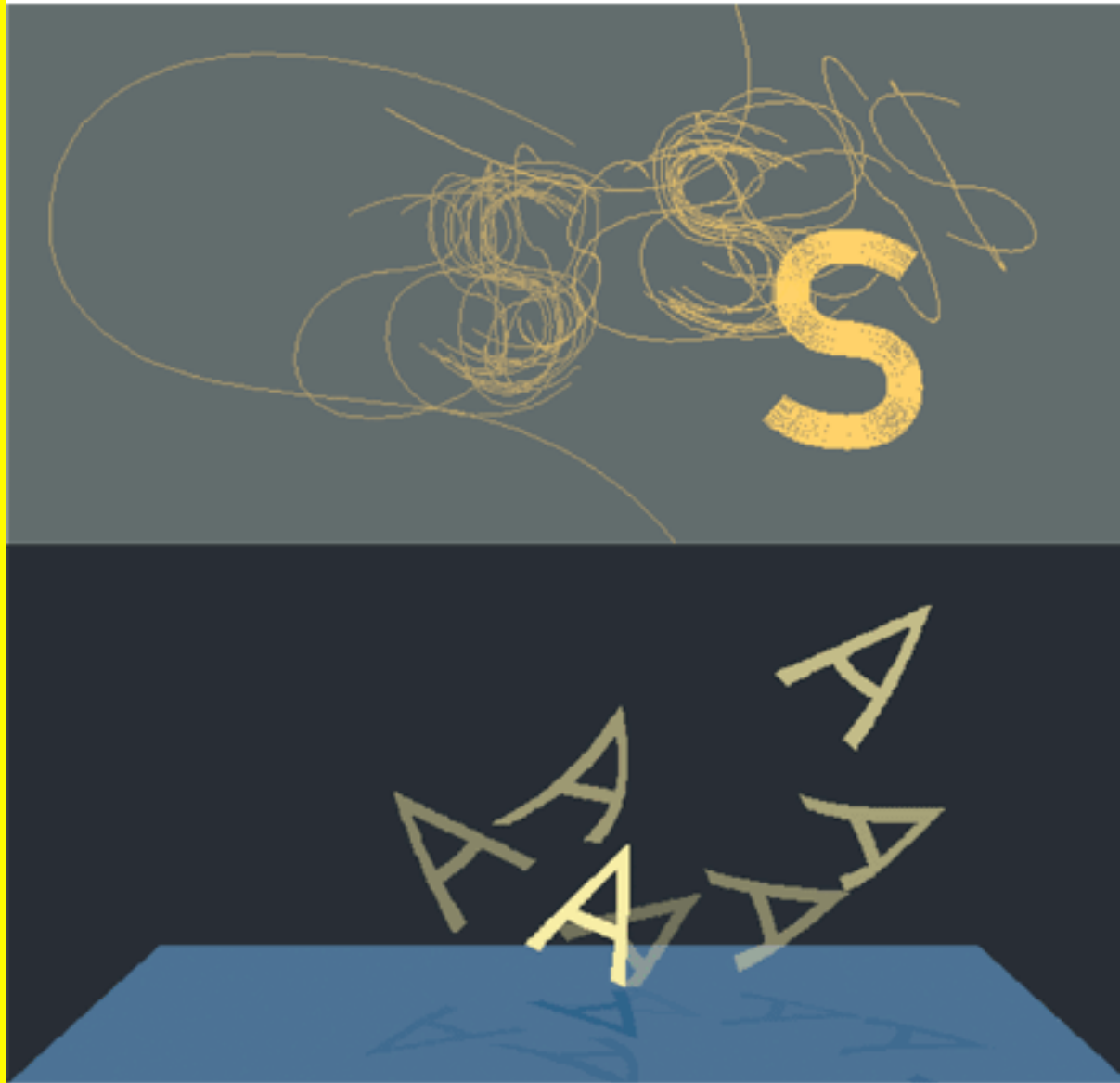
S	M	T	W	T	F	S
					01	02
03	04	05	06	07	08	09
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

THE MONTHS

01	02	03
04	05	06
07	08	09
▶ 10	11	12

www.praystation.com, de Joshua Davis





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

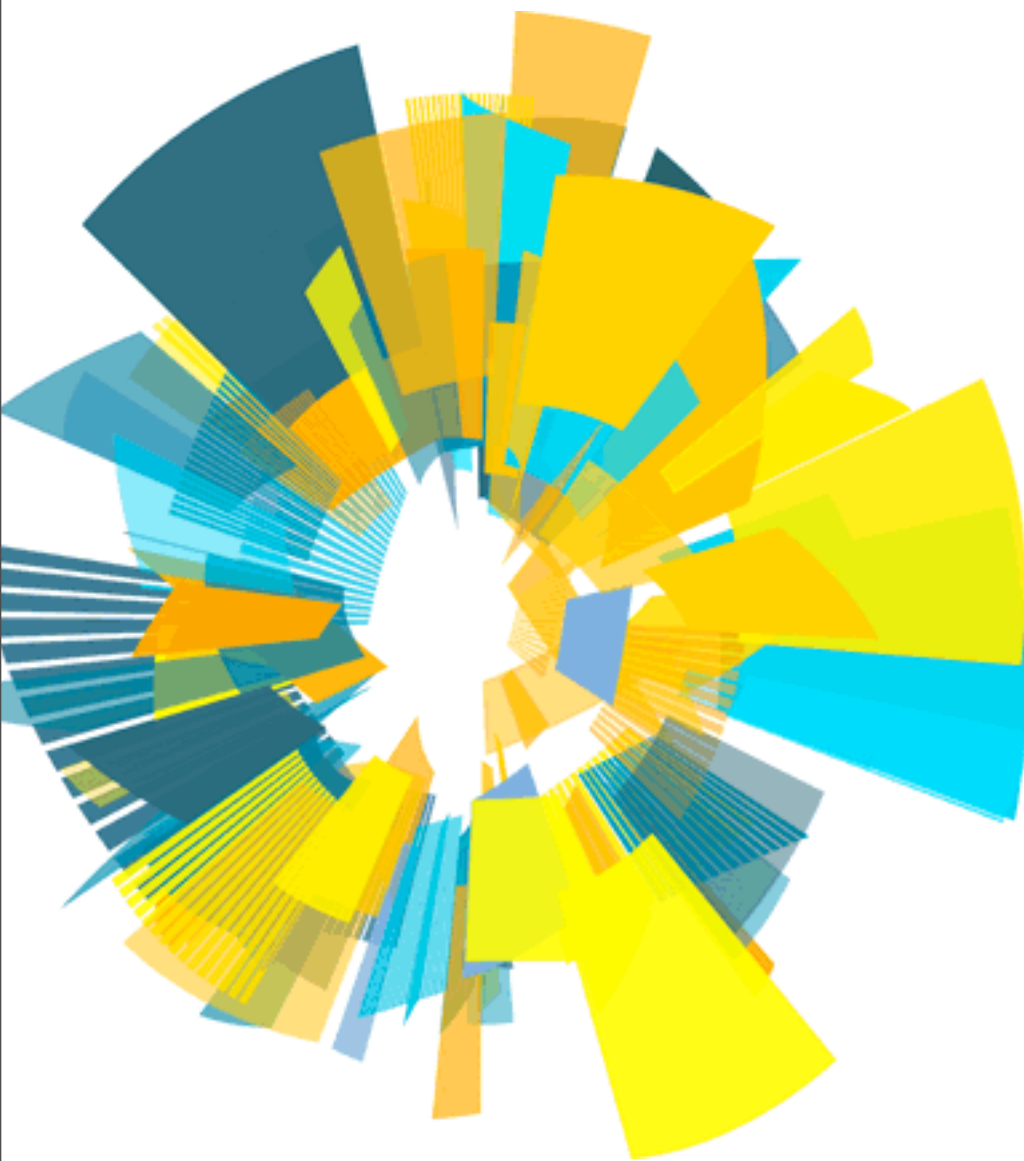


- 2002 *Letterscapes* de Peter Cho, abécédaire interactif en ligne <http://www.tytopoto.com/projects.php?id=letterscapes>





jonah DANI MARTÍN



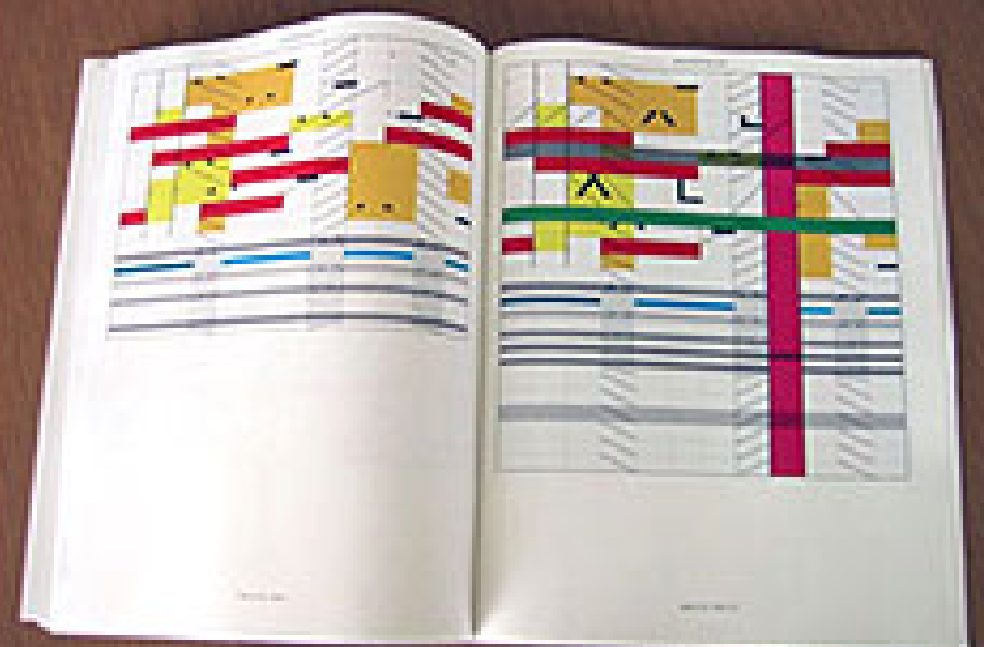
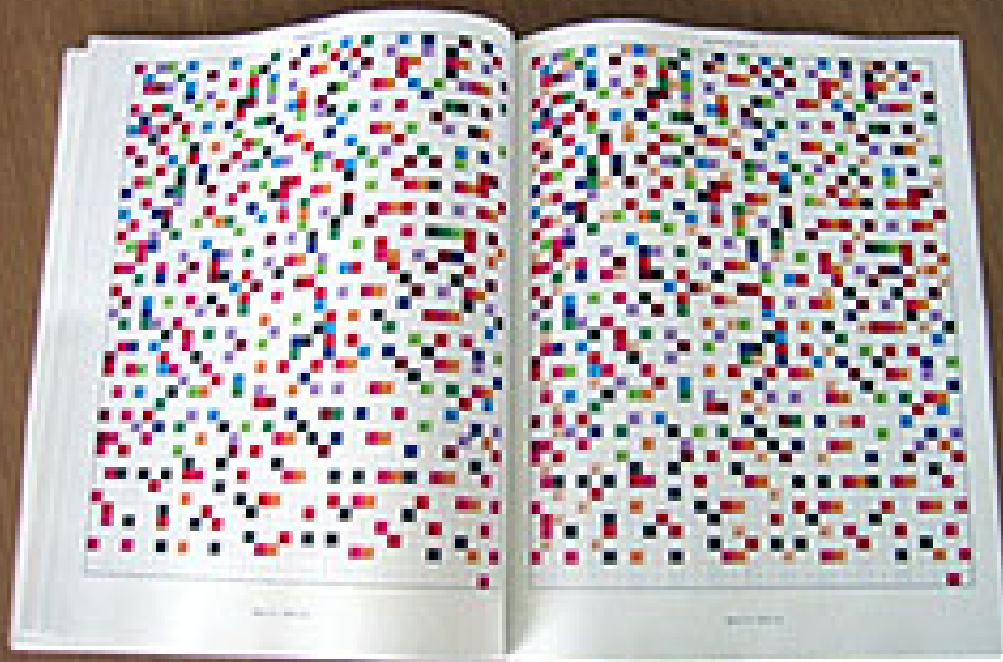


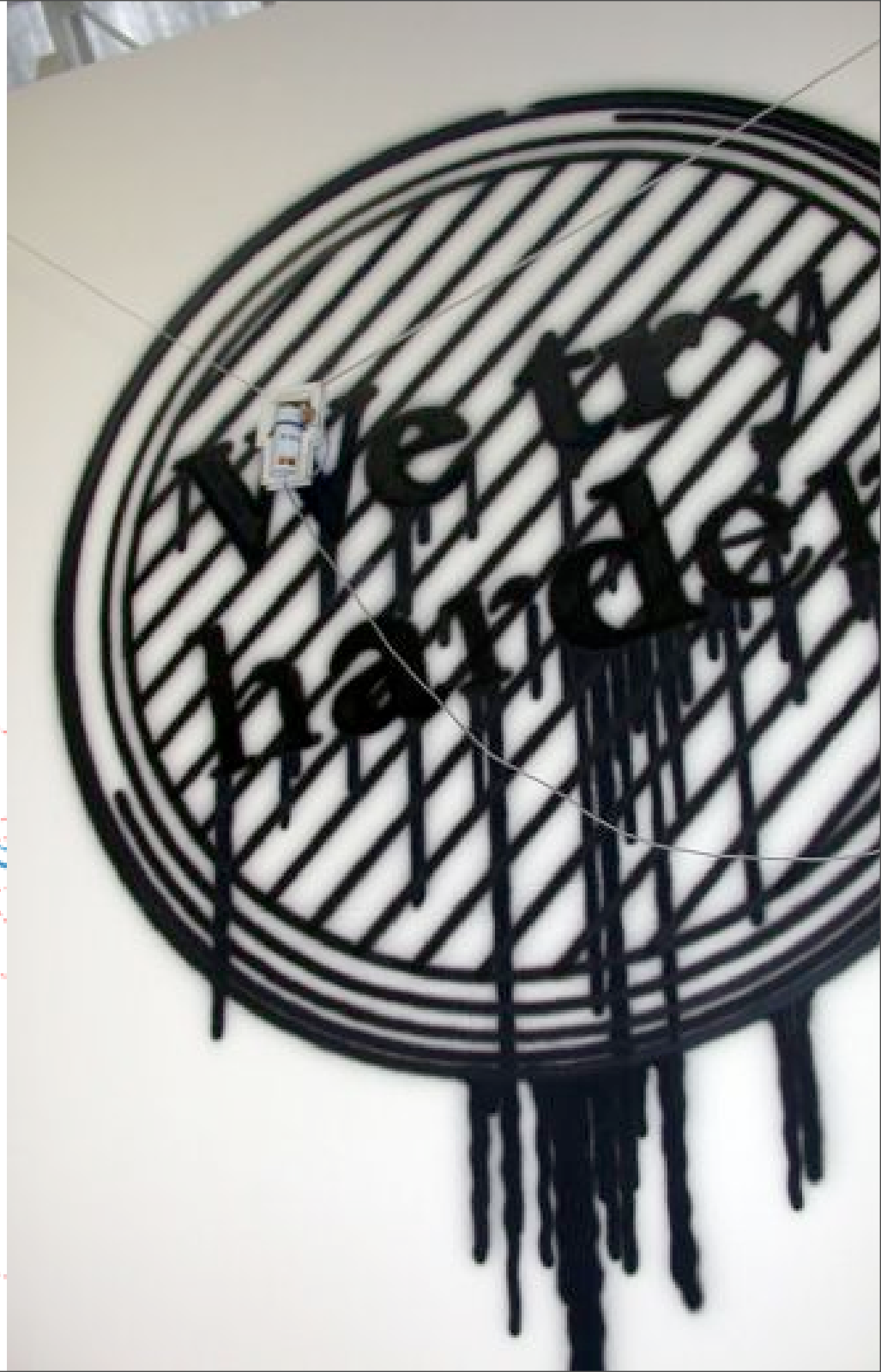


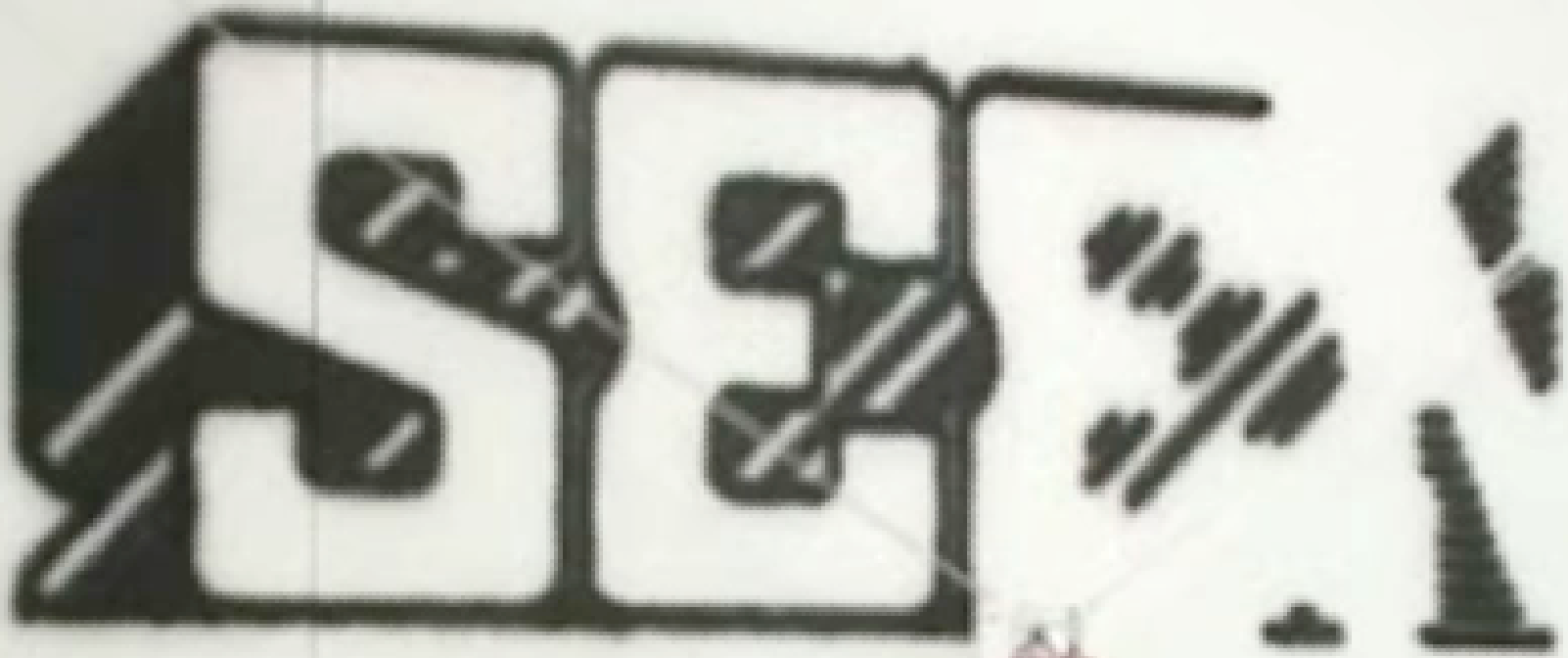
```

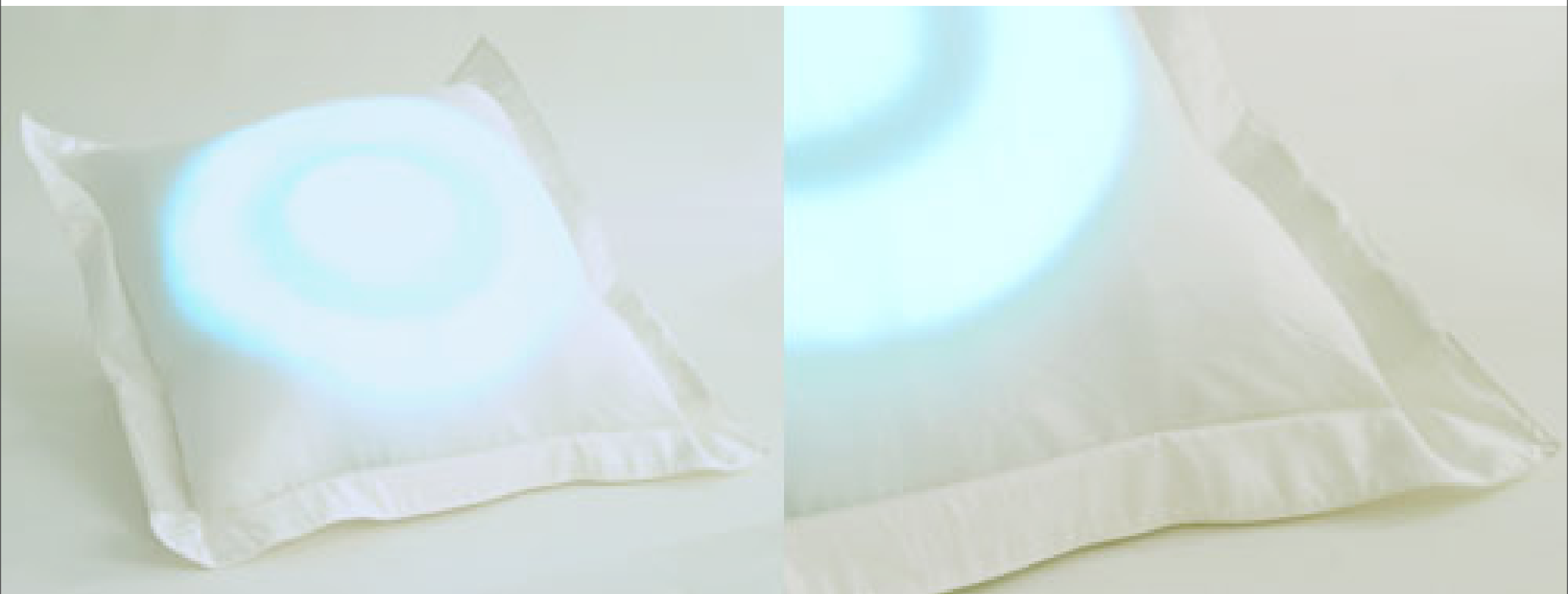
2250 GOSUB 9000
2260 NEXT I
2265 FOR PAUSE = 1 TO (NDY% / 2)
2270 NEXT PAUSE
2275 X = 1
2280 Y = Y + 2
2285 STRING# = "DEAD DRUNK"
2290 STRING# = STRING# + CHR# (9
2300 )
2310 FOR I = 1 TO LEN (STRING#)
2320 LHM# = MID# (STRING#, I, 1)
2330 GOSUB 9000
2340 GOSUB 9000
2350 NEXT I
2360 FOR PAUSE = 1 TO (NDY% * 2)
2370 NEXT PAUSE
2380 DLY% = NDY% / 80
2390 X = 1
2400 Y = Y + 2
2410 STRING# = "ALONE IN THE PARK"

```









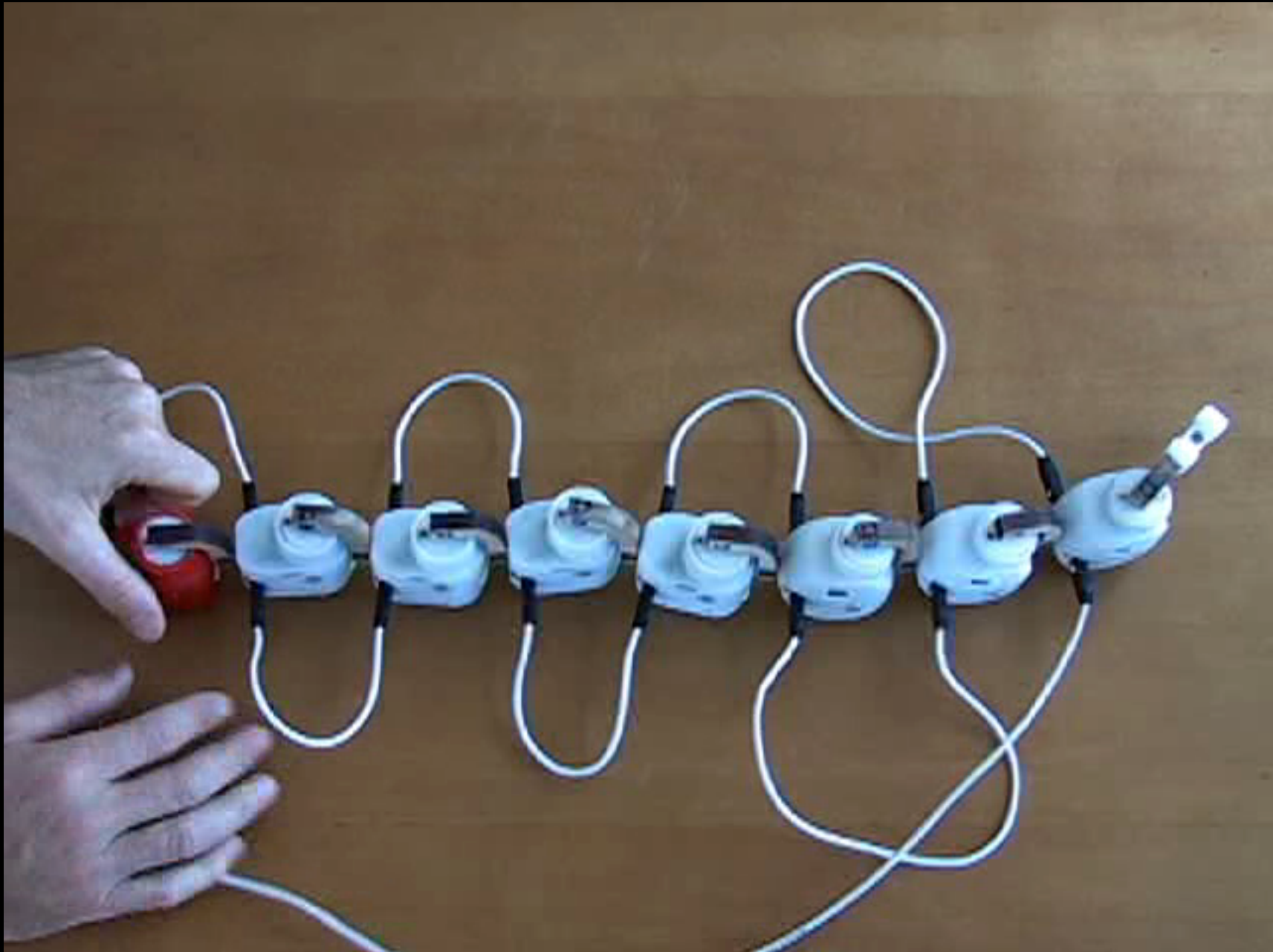
Rachel Wingfield et MathiasGmachl

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



Double Vision de Carolyn Carlson et créateurs d'Electronic Shado (Naziha MESTAOUI et Yacine AIT KACI)
--> <http://www.electronicshadow.com/>



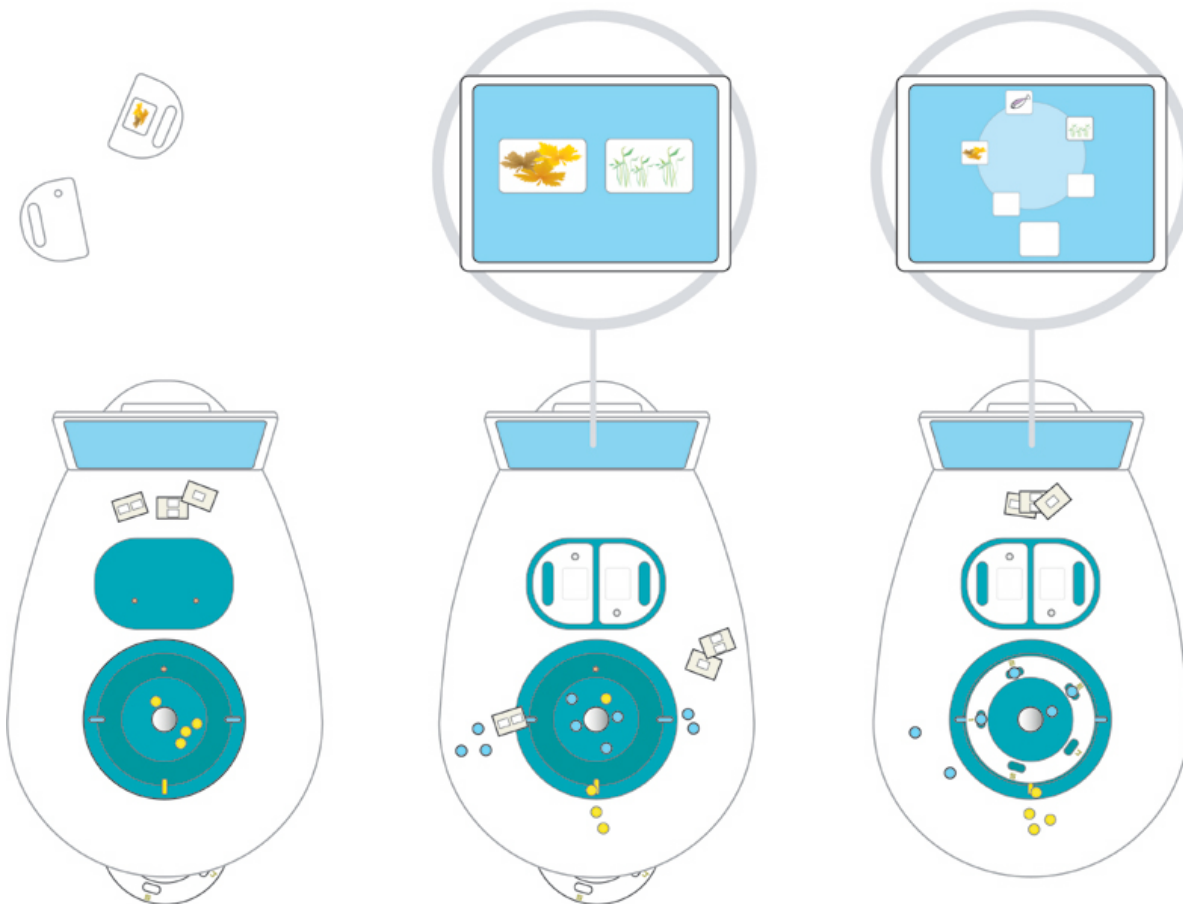


Topodo de Hayes Raffle, Amanda Parkes --> <http://www.rafelandia.com/topobo>



Messa di Voce de Golan Levin--> www.flong.com/

(une) histoire du design interactif



1 video capture

2 video jockey

3 storyboard

Moving Pictures

Moving Pictures permet à des enfants de créer et de partager leur propres films d'une manière simple et intuitive. Conçu pour des enfants de 10 à 14 ans, Moving Pictures permet de filmer en utilisant des jetons et une petite camera. Les jetons permettent plutard aux enfants de rejouer, éditer, projeter les scenes filmées en faissant glisser les jetons sur une table de montage. Le but de ce travail est de faciliter la chaine de production entre filmer, digitaliser, éditer et produire un film fini. Avec Moving Pictures, les films créés sont immédiatement accessible sur la table de montage, et peuvent être effacés directement avec les jetons.

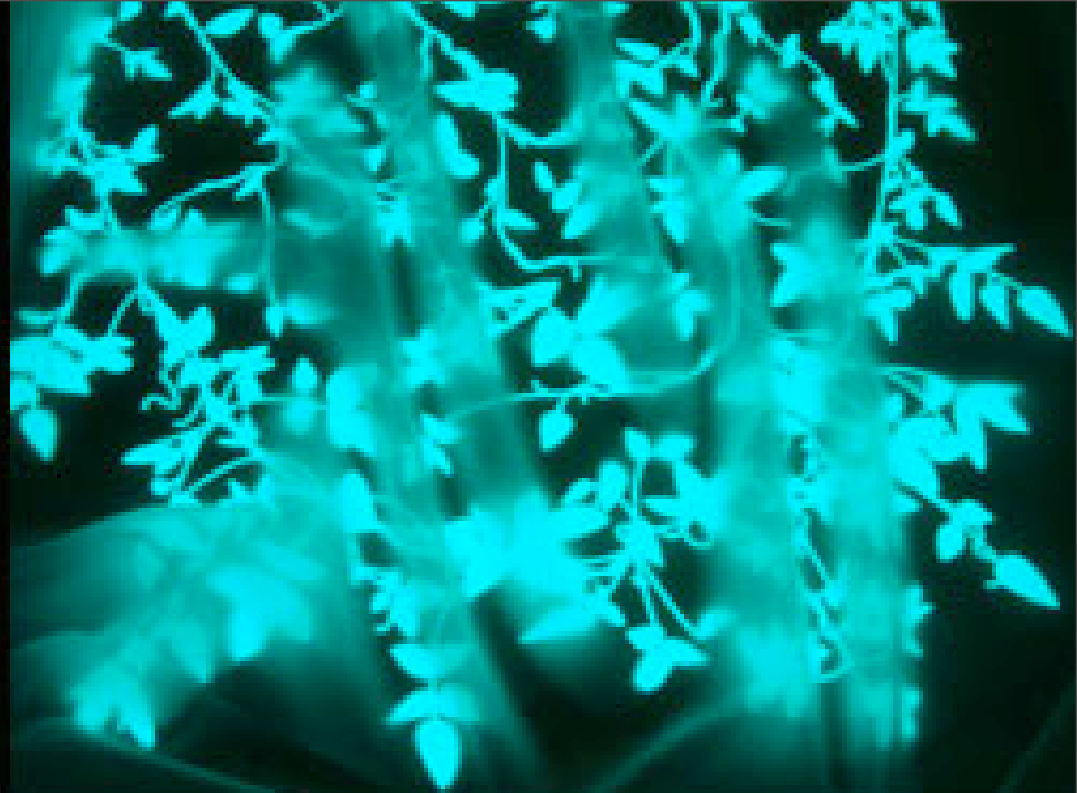
Cati Vaucelle --> <http://architectradure.blogspot.com/>

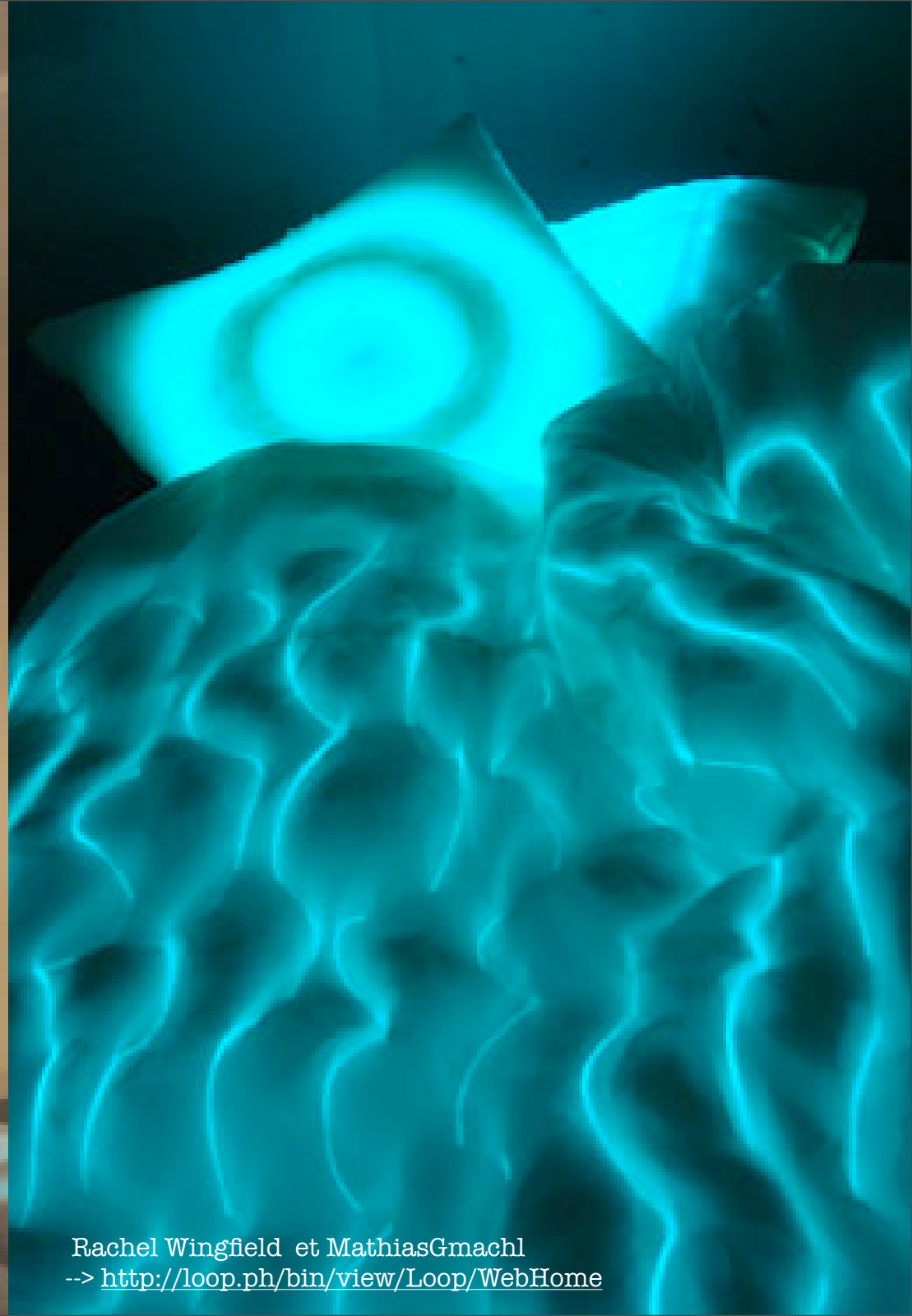






"Toile de Hackney" de Carole Collet





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

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

- 1985 Les immatériaux 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 Moulinaux,
- 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 Limoge 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

(une) histoire du design interactif



<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/fr/deed.fr>

(une) histoire du design interactif