



OZ

eric blondin designer

D'
DAYS

Designer's Days





eric blondin designer

O Z

UNE EXPOSITION

présentée dans le cadre des
Designer's Days, du 04 au 09
Juin 2013.

Il s'agit d'une manifestation
annuelle dédiée au design et qui
invite cette année les designers
à réfléchir à la thématique :
Et demain...

www.designersdays.com

D'
DAYS

Designer's Days





eric blondin designer
s'est associé à FOGALE Nanotech pour développer

OZ

UN PROJET DE DESIGN NUMÉRIQUE INSPIRÉ
PAR LA NOUVELLE TECHNOLOGIE D'INTERFACE
« SENSATION TECHNOLOGY ».

Un peu de magie ?

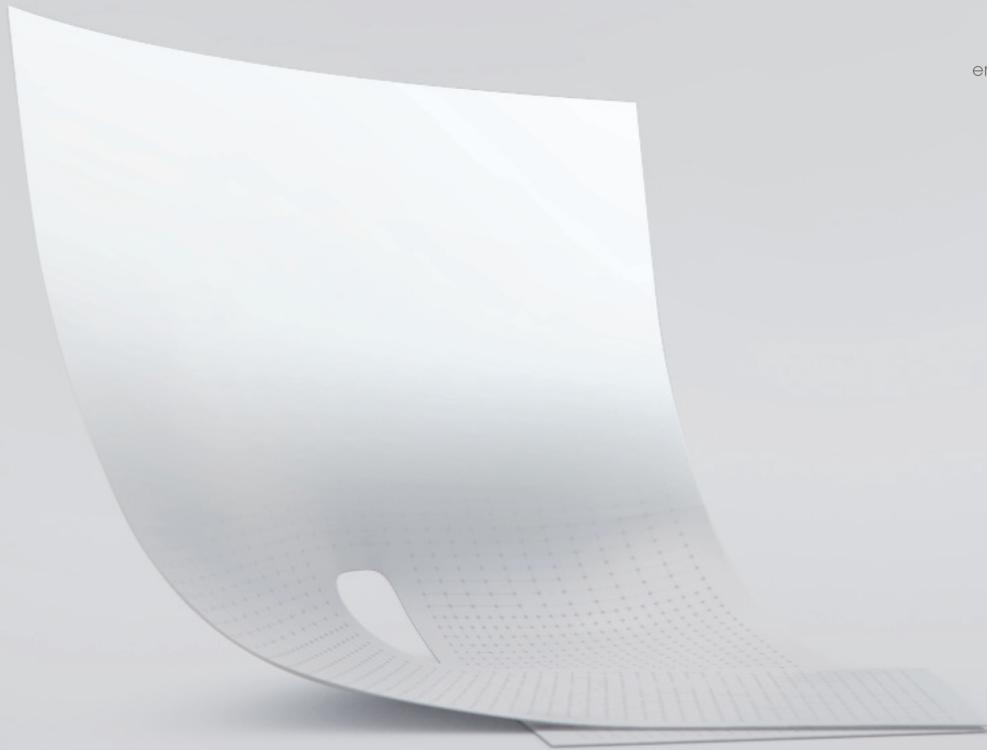
Une simple feuille imprimée, mise en forme par pliage et devenant une interface numérique complexe, l'idée paraît relever de la science-fiction.

Et pourtant...

Pas question ici de système optique ni de caméra, c'est la matière elle-même qui réagit à nos mouvements. Une interface tangible que l'on peut commander avec précision par le toucher mais aussi à distance par une gestuelle chorégraphiée.

On pourrait y voir un peu de magie ; il s'agit plutôt de nouvelle technologie : et pour une fois, elle se fait légère, discrète, elle s'efface sans pour autant perdre de son efficacité.

Ce projet propose une vision prospective de nos interfaces numériques inspirées par cette technologie.





DE NOUVELLES PERSPECTIVES POUR LES
INTERFACES NUMÉRIQUES.

Une nouvelle dimension : le Z

La précision de la mesure permet une détection dans l'espace, un repérage des mouvements en x/y/z, avec ou sans contact. Les Interfaces Homme-Machine évolue de la 2D à la 3D, sans complexité technique (apparente) ni matérielle.

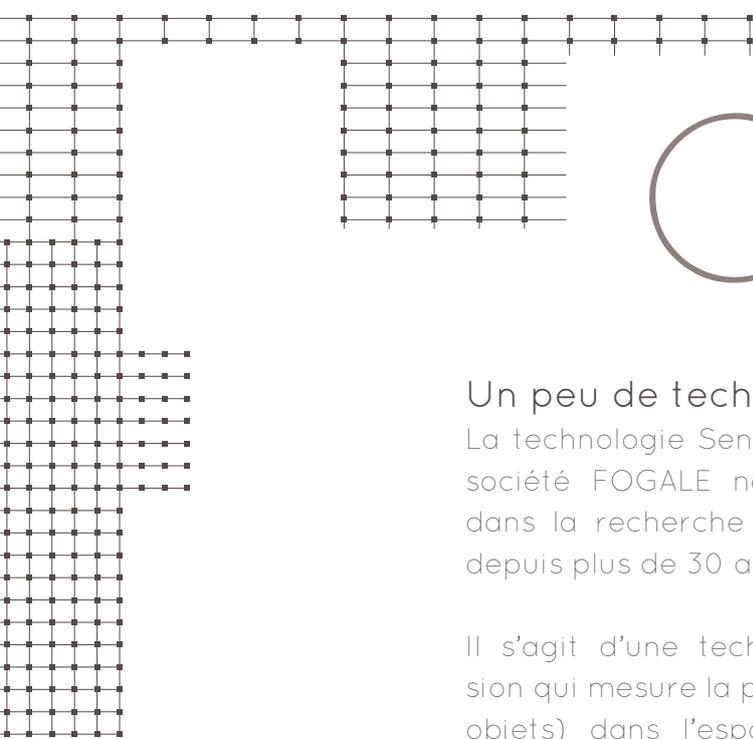
Au cœur de la matière

La finesse de la surface de détection autorise une intégration poussée au plus près de la matière, sans contraintes de formes. Tout objet peut devenir sensible / tactile / interactif.

La surface sensible peut être déposée sur une grande variété de supports (souples, rigides, courbes, transparents) et accepte n'importe quel type de revêtements non conducteurs (verre, bois, plastique) d'épaisseur pouvant atteindre plusieurs centimètres

La technologie Sensation est plus complémentaire que concurrente des systèmes optiques actuels (kinect par exemple) : les distances et les conditions de détection sont différentes, la précision est supérieure.

Nous sommes ici dans une interface de proximité peu sensible aux perturbations extérieures (le système fonctionne parfaitement dans l'obscurité par exemple).



OZ

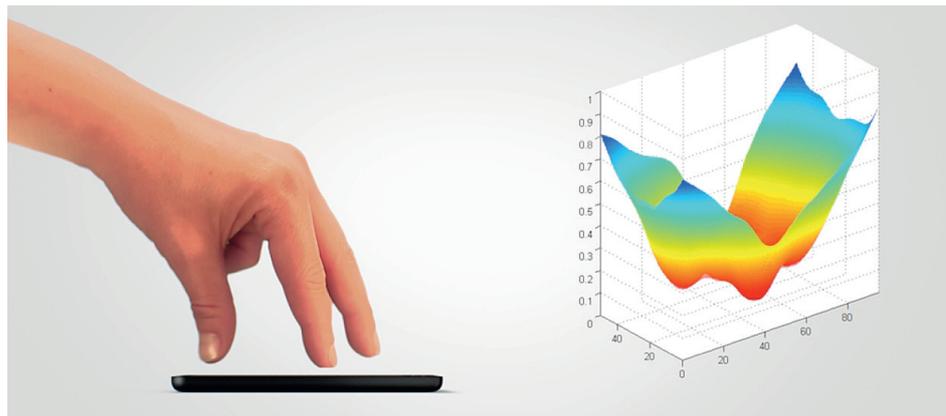
Un peu de technique...

La technologie Sensation a été créée par la société FOGALE nanotech, leader mondial dans la recherche et la mesure capacitive depuis plus de 30 ans.

Il s'agit d'une technologie de haute-précision qui mesure la position des doigts (et des objets) dans l'espace : multi touch & multi touchless, il est donc possible d'interagir à distance (jusqu'à 10 cm de la surface) mais également au toucher et surtout à travers les matériaux.

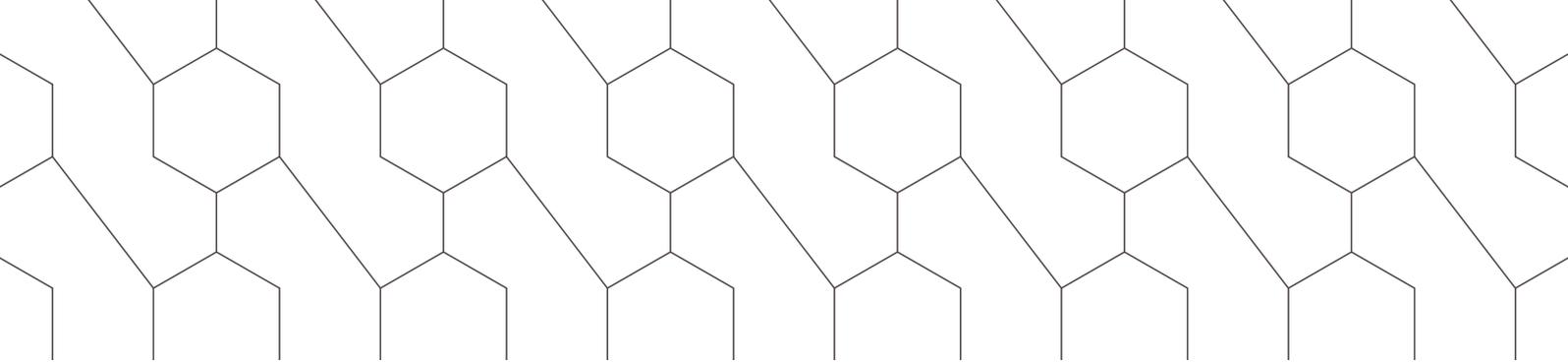
Le principe

un ensemble d'électrodes déposé sur le support de détection, mesure la distance entre la surface sensible et l'objet à détecter. Un algorithme spécifique calcule en temps réel la position 3D des objets analysés, recréant ainsi une modélisation numérique tridimensionnelle.



« Basée sur la mesure de capacité absolue entre la surface sensible et l'objet à détecter (absolute self capacitance) et associée à une électronique de très haute résolution, "Sensation Technology" mesure des capacités de très faibles valeurs, ce qui permet de proposer de nouvelles solutions d'IHM pour des applications de commande sans contact et gestuelles (multi-touch less) »

Christophe, ingénieur chez Fogale



FOGALE nanotech

L'innovation en recherche capacitive

La société FOGALE Nanotech a été créée en 1983. Elle s'est affirmée au cours des années comme un acteur majeur dans le domaine de la mesure et de la technologie capacitive.

L'innovation est au cœur de leur préoccupation : 50 chercheurs et ingénieurs participent quotidiennement au développement de technologies d'avenir.

FOGALE Nanotech

125 rue de l'hostellerie - Bât A
30900 NIMES - FRANCE
tel. +33(0)4 66 62 05 55
www.fogale.fr

Le site dédié à la technologie Sensation
www.fogale-sensation-technology.com

sensation@fogale.com



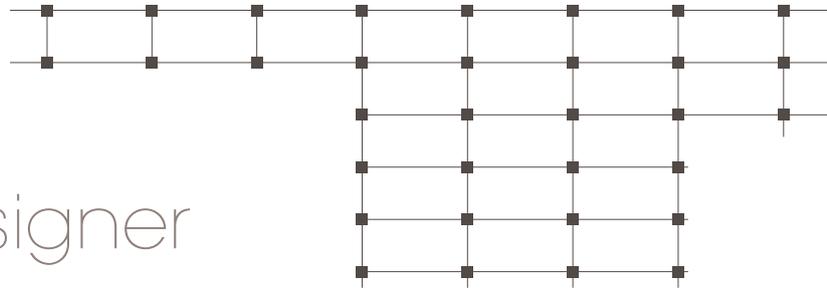
Eric Blondin est designer, diplômé de l'Institut Européen de Design de Toulon (1997) et de l'École Supérieure d'Art et de Design de Reims (2002).

En 2002 il intègre l'agence de Matt Sindall, avec lequel il collabore jusqu'en 2009, notamment sur des projets de Scénographie (Renault, Dacia et Michelin), d'Aménagement Intérieur et de mobilier.

En parallèle, il développe avec Damien Robache, sous l'entité « ni vu ni connu », une recherche et une expérimentation sur le pliage : une de leur création, un projet de lunettes, a été récompensée par le Prix spécial du jury au concours des lunetiers du Jura en 2006.

Depuis 2006, il fait partie du collectif Dito : l'ambition de ce collectif est de réfléchir à une culture du projet où le dialogue, l'échange et le partage sont privilégiés. Rompant avec une certaine pratique du design individuel, isolé, il s'agit de réintroduire l'idée d'un effort commun, de se placer dans le champ de la réflexion théorique, de l'expérience et de la recherche. Ce travail, récompensé en 2007 par l'obtention de la Bourse Agora, a été exposé au Lieu du Design en 2010 et au Grand Hornu en 2011.

L'activité de son agence, créée en 2009, oscille aujourd'hui entre des projets de Scénographie et des projets de Design Industriel. Initié en 2010, son travail avec la société Fogale Nanotech prend aujourd'hui la forme d'une recherche prospective dans l'univers des interfaces numériques : une première réflexion présentée dans cette exposition.



eric blondin designer

OZ

LES PROJETS PRÉSENTÉS LORS DE L'EXPOSITION

Projet 1 /

Un objet fonctionnel qui propose une vision de ce que pourrait devenir nos interfaces numériques couplées à un écran OLED > une feuille courbe, flexible, légère, interactive.

Projet 2 /

Un film d'animation sur les possibilités offertes par le système d'interface et le repérage en 3 dimensions > modélisation, dessin, manipulation d'objets 3D, jeux...

Projet 3 /

Une démonstration d'application à travers les matériaux > la déformation d'un gros bloc de mousse permet d'interagir très simplement avec le système. Un lien naturel entre le monde physique et numérique.



OZ
eric blondin designer



eric blondin designer

23 rue de la Forge Royale

75011 Paris

tel. + 33 (0)6 85 40 93 54

info@ericblondin.fr - www.ericblondin.fr