

Cuisiner sous la lumière

Où j'explique comment une grosse ampoule à douille peut révolutionner la manière dont nous cuisinons et faisons les courses.

Le temps passait et je prenais conscience que le véritable cœur technique de la Docklamp était le système intégré d'un projecteur et d'une caméra. Alors que notre projet commençait à recevoir un peu d'attention dans la presse, Pascal Vuilliomonet m'a fait rencontrer Luc Bergeron, professeur de design industriel à l'ÉCAL (École cantonale d'art de Lausanne). Il m'a proposé d'encadrer ensemble une trentaine de ses étudiants, dont l'objectif serait de concevoir d'autres formes et d'autres usages de notre technologie. J'étais en particulier intéressé par le fait d'explorer le potentiel de cette invention pour transformer notre quotidien, au-delà des applications éducatives. Des dizaines de croquis, de scénarios et de présentations plus tard, une chose était devenue évidente, au-delà des designs particuliers que nous avons considérés, au-delà des contextes que nous avons explorés, le cœur de notre système, le projecteur associé à la caméra, constituait de fait une ampoule d'un nouveau genre capable de produire de la lumière interactive. Avec la miniaturisation, il serait possible d'intégrer ces deux éléments pour qu'ils prennent la forme effective d'une ampoule, aussi facile à installer, à produire, que les ampoules que nous connaissions, conçue – comme nos autres projets – en tenant compte du cycle de vie complet de ce nouvel objet-interface. Nous nous sommes alors mis au travail.

Le premier prototype a été dessiné par trois étudiants designers : Julien Rosina, Jamil Alioui et Sébastien Stoss. Ils ont montré comment l'ensemble de l'électronique, caméra et

