

de manière efficace avec la machine, tout en continuant à converser avec d'autres personnes, même pour ceux d'entre nous qui s'expriment beaucoup avec les mains.

Alors que ces principes d'interaction se mettaient progressivement en place, je commençais à travailler avec Laurent Bolli et Cristiana Bolli Freitas pour créer l'univers graphique de cette nouvelle machine. QB1 était par bien des aspects une machine paradoxale. Son enveloppe textile cachait des composants d'une haute technicité. Son design était géométrique et froid, mais on interagissait avec elle par des gestes animés et fluides. Le design de ce qu'il y aurait sur l'écran de la machine était tout aussi important que la forme de l'objet lui-même.

Laurent et Cristiana ont travaillé sur un procédé graphique permettant de créer des textures à partir de la déformation de lignes très fines. Selon la configuration de maillage de ligne, il devenait possible de faire émerger des formes que l'œil interprétait. Cette recherche purement graphique a été réintégrée dans l'interface de QB1 par Cécile Bucher, qui, avec sa double formation d'illustratrice et d'informaticienne, a réussi le tour de force d'animer en temps réel les tableaux de deux designers.

L'idée du miroir, simple et efficace, avait tout de même un défaut important : certains utilisateurs n'aimaient pas voir leur reflet dans la machine. Nous avons donc décidé de représenter l'utilisateur grâce à cette technique de maillage. Pour interagir, il suffisait de reconnaître sa silhouette dans l'espace. Par le biais des informations volumiques que notre système de perception obtenait, nous pouvions produire avec une bonne fidélité une représentation de la personne, suffisamment précise pour qu'elle puisse s'identifier sans ambi-

