

TRICHER EN RÈGLE

Phèdre Barbas

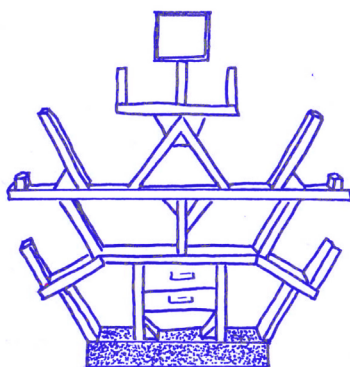
THÈME

Jeu pédagogique, exploration
des thématiques muséales

TECHNIQUE

Impression / découpe

1. MEMPHIS
ETTORE SOTTsass



BIBLIOTHÈQUE "CARLTON"

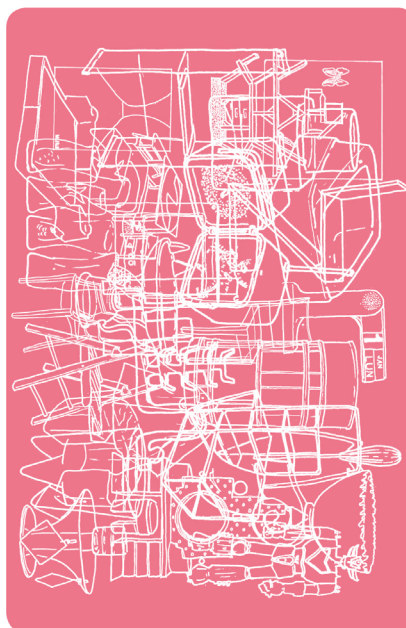
CARTE TRICHE

TU PEUX
DEMANDER UNE FAMILLE
QUE TU N'AS PAS

3. UN NOUVEAU JAPON
MATTEL



GOLDORAK



Et s'il était possible d'explorer une partie du département design du MAD en moins d'une demie heure, le feriez-vous? Et si je vous disais que cette exploration est si terriblement amusante, que vous voudrez la refaire infiniment jusqu'à tout connaître sur le bout des doigts, me croiriez-vous? Il le faut pourtant, car lorsque le département design devient jeu, il est aussi fou que le MAD : ici, le jeu des 7 familles reprend les thématiques des salles d'expositions, mais les règles évoluent, donnant lieu à une infinité de retournements de situations inattendus!