

UNITS

Dossier de présentation

Sommaire

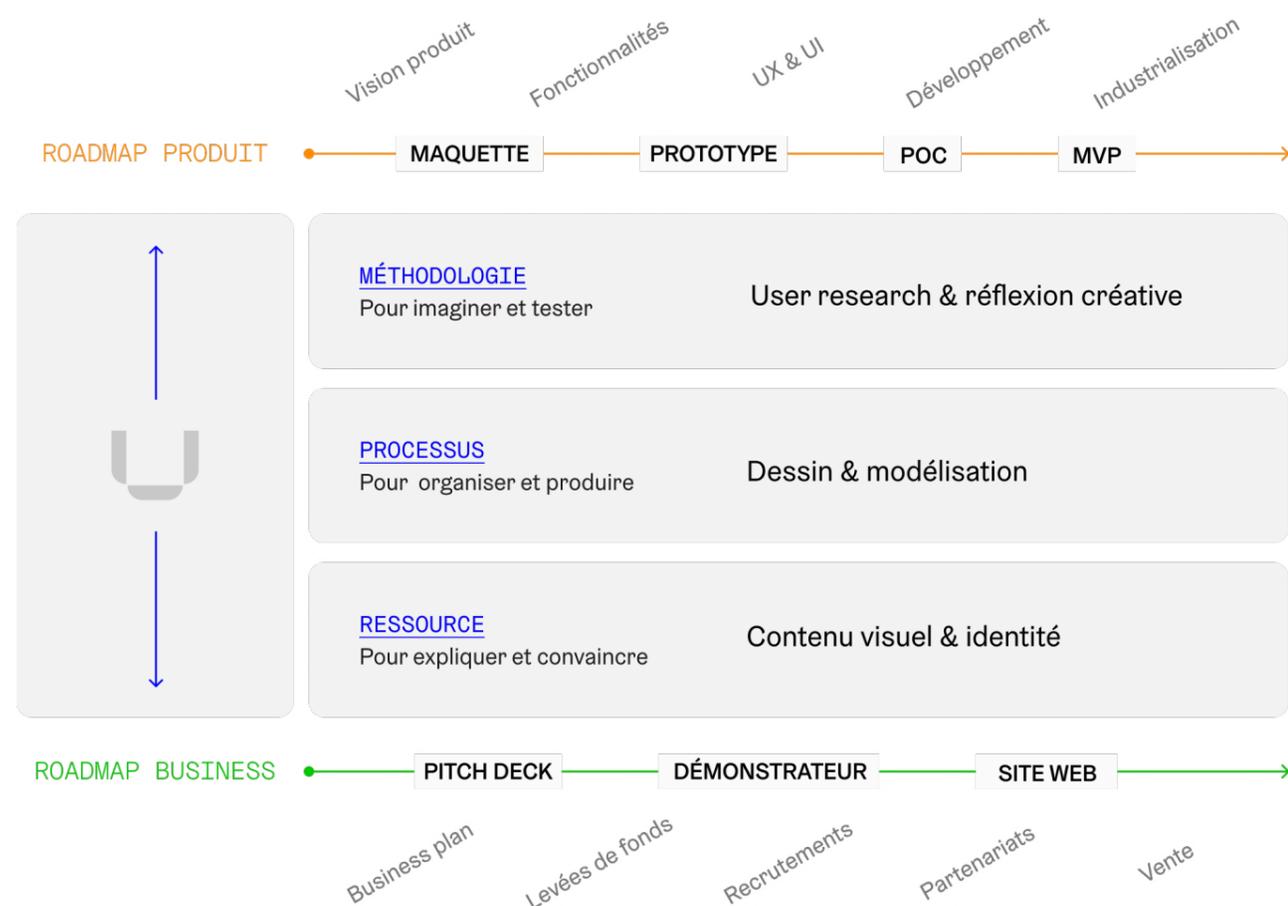
PRÉSENTATION GÉNÉRALE	3
DESIGN UNIT	4
ROBEAUTÉ	6
PYRAT - CEA-LIST	8
RESOLVE STROKE	10
NEXELEC	12
ESSILOR INSTRUMENTS	14
RESEARCH UNIT	16
UNITS RESEARCH REVIEW	18
MASTER SWITCH OF LIFE	22
NEW COMMONS	24
XP UNIT	26
AMBIENT PARTY MACHINES	28
EXPERIMENTAL PARTY UNIT	32
THROUGH THE LOOKING GLASS	36
ENTROPIC DESIGN DISPLAY	40

Présentation générale

Units est un studio de design fondé en 2019 par Tom Formont et Roman Weil, rejoints par Jordi Vuong et Guillaume Le Tarneac. Le studio est structuré autour de trois unités de travail respectivement dédiées au **design global (Design Unit)**, à la **recherche (Research Unit)** et à la **scénographie (XP Unit)**.

La démarche du studio est guidée par l'idée d'ouvrir de nouvelles perspectives sur la relation entre les êtres humains et la technologie. De la direction créative à la production et à la fabrication, Units s'attache à explorer des questions complexes au carrefour de la technologie, de l'art et des sciences, et mobilise un large éventail de ressources technologiques afin de créer des produits et des expériences qui véhiculent de nouvelles formes de pertinence émotionnelle.

Design Unit



Design Unit accompagne les entrepreneurs et les porteurs de projets innovants dans les secteurs de la santé, de la recherche et des produits industriels en les aidant à **faire converger leur roadmaps business et produit grâce au design.**

Notre approche s'articule autour de l'utilisation du design sous trois angles :

- 1) Une **méthodologie de recherche**, guidée par l'observation des utilisateurs et une réflexion créative croisant références culturelles et disciplines ;
- 2) Un **processus de production itératif**, du dessin à la modélisation de produits physiques ou d'interfaces, du prototype au design avancé ;
- 3) Un **levier de développement stratégique** pour l'entreprise, à travers la création de contenu visuel et d'outils illustrant sa vision et garantissant la cohérence de son discours.

Robeauté



Concevoir la vision stratégique long-terme de Robeauté, start-up qui révolutionne la micro-robotique neurochirurgicale.

Nous travaillons avec les fondateurs de Robeauté pour imaginer, concevoir et développer leur système de produits : du design global au contenu visuel stratégique.

En travaillant sur l'un des plus petits systèmes robotiques au monde dédié au domaine médical, nous concevons une nouvelle esthétique et définissons de nouveaux usages pour les neurochirurgiens, les patients et les futurs systèmes de cliniques en Europe et aux États-Unis.

De la console d'opération au micro-robot en passant par les dispositifs d'insertion, nous aidons Robeauté à construire des formes cohérentes, fortes et convaincantes pour ses innovations.

En communication permanente avec les équipes en charge de l'ingénierie et de la stratégie, nous accompagnons également la start-up dans la définition de sa stratégie de communication et développons le contenu visuel et les outils de communication destinés aux différents publics externes : professionnels, médias ou investisseurs.

2019
- en cours

Design de la console d'opération, Units, Robeauté, 2022



Design du micro-robot, Units, Robeauté, 2022

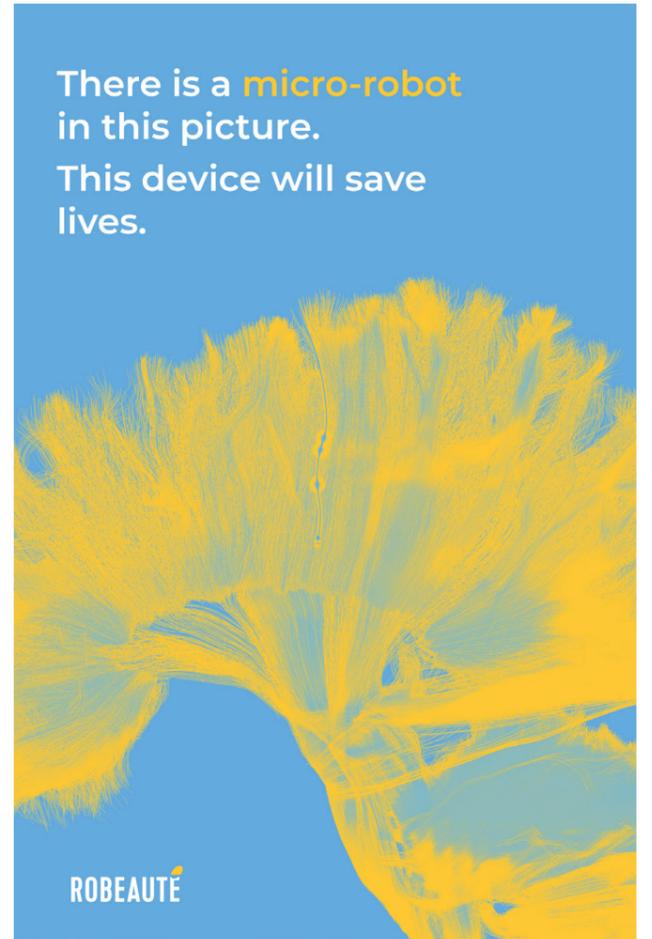
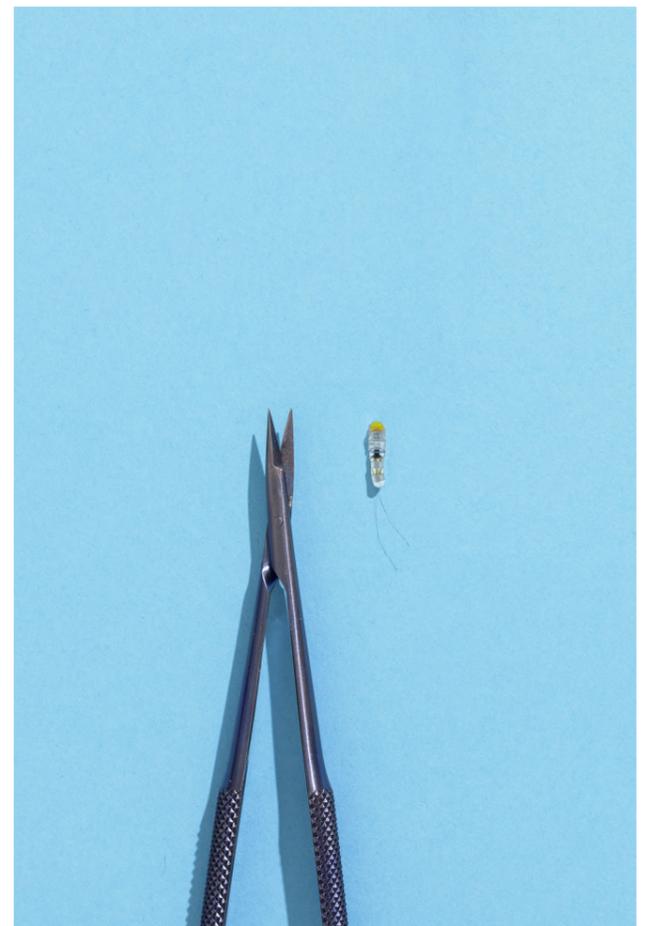


Image de communication, Units, Robeauté, 2022



Design du micro-robot, Units, Robeauté, 2022

PyRAT - CEA-List



Développer un démonstrateur pour PyRAT, nouvel outil d'évaluation des intelligences artificielles conçu par le CEA.

Une équipe d'ingénieurs du List, laboratoire de recherche du CEA (Commissariat à l'Énergie Atomique et aux Énergies Alternatives), a mis au point un nouveau programme appelé PyRAT.

Conçu pour tester la fiabilité de la réponse des Réseaux de Neurons (DNN) dans des configurations données, PyRAT aide à détecter les faiblesses des systèmes basés sur l'Intelligence Artificielle dans des applications critiques allant de la détection des collisions d'avions au diagnostic médical.

Le laboratoire souhaitait présenter PyRAT à un large public (chercheurs, scientifiques, partenaires industriels et prospects) d'une manière à la fois didactique et pédagogique, par le biais d'un démonstrateur qui sera

présenté dans les salles d'exposition du CEA à Paris et à Grenoble. Nous avons travaillé avec le laboratoire sur la façon la plus adaptée (usages, esthétiques, enjeux de développement) de représenter et d'expliquer les processus complexes et opaques à l'œuvre dans les grands réseaux de neurones.

Le résultat est une interface logicielle visuellement riche, qui dévoile la logique de PyRAT et les différentes opérations mathématiques en jeu, et qui permet aux utilisateurs d'expérimenter différents paramètres d'analyse.

PyRAT sera exposé au CEA au travers d'un démonstrateur hardware permettant aux divers publics de se saisir des enjeux liés à l'évaluation et à la robustesse des IA.

2022
- en cours

Interface du démonstrateur, Units, PyRAT, 2022

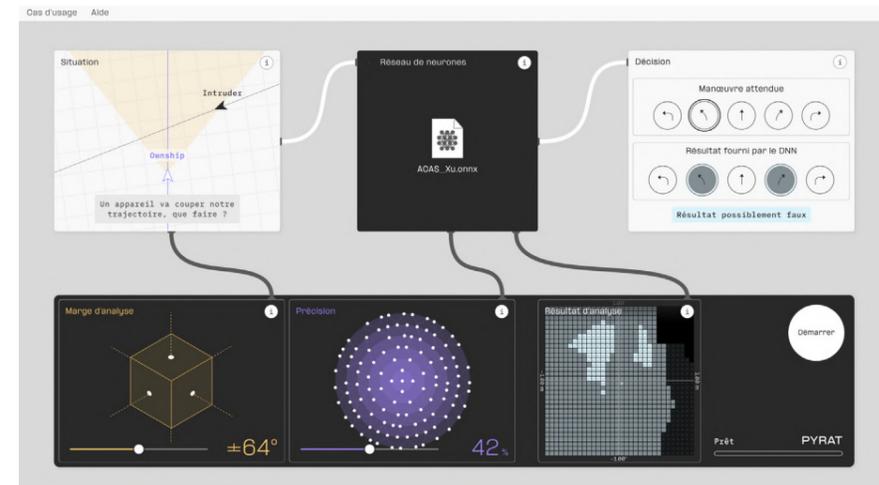
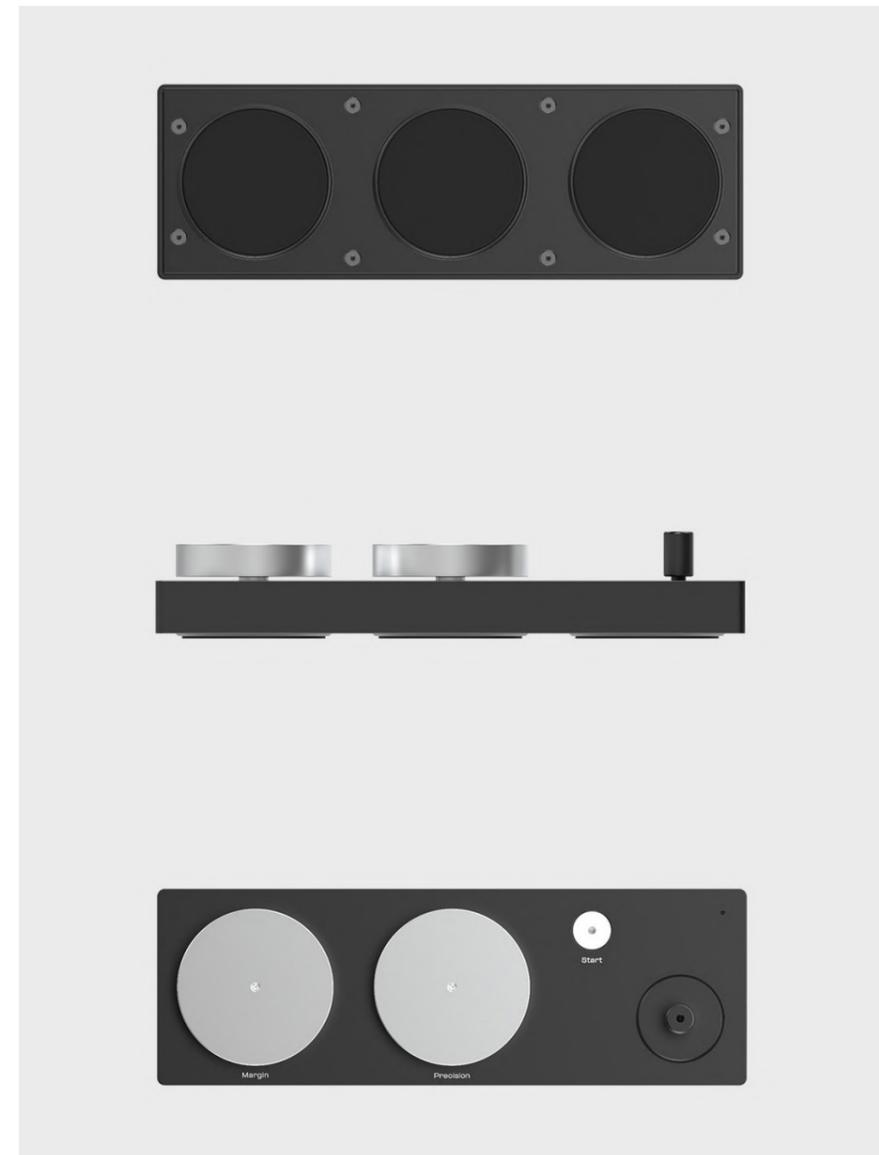


Image de recherche du design du contrôleur hardware, Units, PyRAT, 2022



Resolve Stroke



Accompagner le lancement du dispositif médical de détection d'AVC de Resolve Stroke, de la recherche au prototype.

Units a accompagné Resolve Stroke, une start-up d'imagerie médicale de Sorbonne Université, dans la conception de son design produit, le développement de son expérience utilisateur et la définition de son identité d'entreprise.

Resolve Stroke développe une plateforme d'imagerie légère basée sur la technologie ULM permettant de visualiser les micro et macro-vaisseaux en 3 dimensions en quelques minutes, permettant ainsi son utilisation par de nombreux professionnels de santé.

En se concentrant sur le diagnostic non invasif des accidents vasculaires cérébraux et le suivi des anévrismes sans IRM ni scanner, nous avons assisté l'entreprise dans la conception et le prototypage de sa pre-

mière solution de détection portable. Animés par les valeurs de frugalité, de minimalisme et la volonté de s'intégrer parfaitement au système médical d'urgence, nous avons développé une proposition de design qui maximise la simplicité d'utilisation.

En étroite collaboration avec l'équipe d'ingénieurs, nous avons aidé Resolve Stroke à définir son discours et son identité et à élaborer ses principaux supports de communication externe.

2020
- 2022

Design Produit, Units, Resolve Medical, 2021



Pergofrance



Accompagner Comintes, distributeur de matériel de jardinage, pour concevoir et développer la première pergola en kit entièrement fabriquée en France.

Après une évaluation approfondie des pergolas disponibles sur le marché, nous avons identifié des axes de différenciation pour améliorer l'esthétique globale du produit et faciliter son assemblage.

Nous avons travaillé avec des sections rondes plutôt que carrées, réduit le nombre de pièces métalliques différentes et utilisé des feuilles de polycarbonate pour créer un produit visuellement plus léger avec un fort attrait contemporain, améliorant la valeur perçue globale de la pergola, en accord avec son engagement «made in France».

En étroite collaboration avec des ingénieurs structurels, nous avons identifié des fournisseurs en France pour aider l'équipe à relocaliser la production et à rationna-

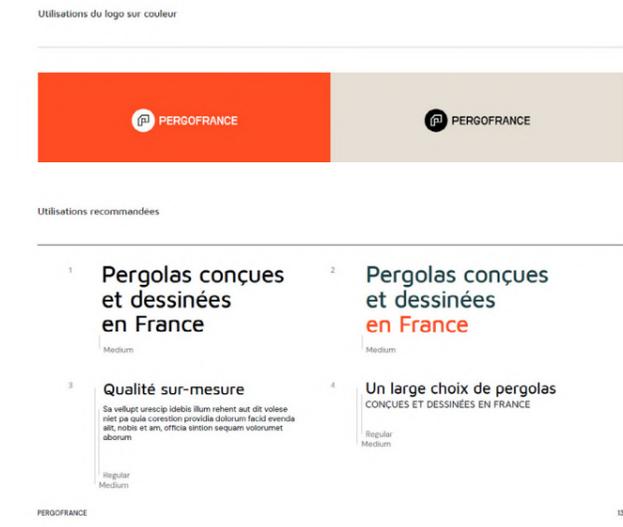
liser l'utilisation des matériaux.

En parallèle, nous avons développé une identité globale pour la nouvelle marque Pergofrance, incluant l'imagerie du produit, le logo et le design du site web.

Commercialisation : septembre 2023.

2023

Détail d'assemblage des sections rondes de la pergola, Units, 2022



Section d'un profilé en aluminium, Units, 2022

Modèle de pergola de 3m, Units, 2022

ORIGIN



TECHNOLOGIE

Détection de fumée et l'analyse de la qualité d'air intérieur ; Remplace 3 capteurs connectés

DESIGN

Détecteur élégant conçu pour s'intégrer dans chaque intérieur ; Discret et compact : ORIGIN ne

FIABILITÉ

Chaque détecteur est testé individuellement avant sa mise sur le marché

AUTONOMIE

Maintenance réduite : 10 ans d'autonomie de la pile pour l'appareil et sa connexion radio



Nexelec



Aider Nexelec à définir une nouvelle esthétique pour sa gamme de systèmes de capteurs intelligents.

Nexelec, une société française développant des systèmes de capteurs intelligents pour les bâtiments et les villes, a fait appel à notre expertise pour développer une nouvelle ligne de produits connectés.

Après avoir étudié les différentes fonctions de ces produits qui répondent à une grande variété d'enjeux allant de la qualité de l'air, à la sécurité, ou la détection des incendies, nous avons proposé de travailler sur une gamme de produits modulaires afin d'améliorer la compréhension de la proposition de valeur globale de l'entreprise pour ses clients.

En travaillant sur une forme évidée conçue dans un parallélépipède aux proportions réduites, nous avons cherché à suggérer à travers le

dessin la collecte des données ambiantes et leur centralisation dans un système intelligent, pour rendre l'action de ces dispositifs plus intelligibles pour les utilisateurs finaux.

2021
- en cours

Essilor Instruments



Prototyper et tester une meilleure expérience utilisateur pour la nouvelle machine de diagnostic optique d'Essilor Instruments.

Units a été approché par Essilor Instruments pour concevoir l'expérience utilisateur pour le déploiement du Vision R-800, une nouvelle machine qui réalise une réfraction optique plus précise grâce à une lentille unique à foyer variable.

Nous avons mis en œuvre une approche de conception centrée sur l'utilisateur afin de comprendre les défis des différentes parties prenantes : ophtalmologistes, opticiens et patients. Nous avons construit une expérience fluide en produisant plusieurs scénarios et leurs interactions clés. Ces scénarios ont été affinés de manière itérative afin de mettre en évidence les éléments les plus engageants lors de l'adoption d'un nouveau système de mesure optique.

Grâce à des ateliers avec l'équipe

d'Essilor Instruments ainsi qu'avec des patients et des ophtalmologistes suisses, nous avons pu identifier un certain nombre de points à améliorer, notamment dans la communication des résultats ophtalmologiques et dans le suivi des pathologies des patients dans le temps. En concevant un nouvel outil de restitution des résultats plus empathique et compréhensible pour les patients, notre équipe a mis l'accent sur la pertinence de l'innovation technologique au service des utilisateurs.

Le Vision R-800 a été récompensé par un Silmo d'or 2018 dans la catégorie matériel et équipement lors du World Optical Show.

2019
- 2020

Outils d'animation de workshops avec les ophtalmologues, optométriciens et patients, Units, Essilor Instruments, 2019

Last exam : 27 / 02 / 2017

Perception :

- Blurred vision
- Visual fatigue
- Light sensitivity

Light sensitivity :

- Moving light
- Sun
- Artificial lighting

Blurred vision :

- Driving
- Watching movie
- Read a book

Needs **1**

Results **2**

Right & Left eyes results	
Right Eye	Left Eye
-2,84	-3,76
-1,72	-2,34
84°	111°
0	0

Medium

What is your sensitivity?

0,25 0,20 0,15 0,10 0,05

44% of the population that is sensitive to a 0,125 diopter change

Effort & effort **3**

Hypermetropia

Astigmatism

Vertex distance and pupil distance **4**

Vertex distance and pupil distance **4**

Your personalised vision **5**

7/10 acuity, blurred vision and high effort

Deformations

10/10 acuity, sharp vision and no effort

No deformations

Fitting **6**

Synthesis and recommendations **7**

10/10 acuity and no effort

No deformations

	Right Eye	Left Eye
Sphere	-2,84	-3,76
Cylinder	-1,72	-2,34
Axe	84°	111°
Addition	0	0
Sensitivity	Medium	

0,30 0,25 0,20 0,15 0,10 0,05

You are part of 44% of the population that is sensitive to a 0,125 diopter change

Precise lenses
Especially efficient for your eye fatigue during driving and a sharp vision for watching movies in the cinema

Next eye exam : 11/2018



Research Unit

Dotée du statut d'association, Research Unit oeuvre à la production de contenu théorique et plastique autour de la question du rapport que les humains entretiennent avec la technologie. Ressource centrale au sein du studio, cette unité de recherche permet de développer une réflexion large et prospective qui s'inscrit dans le temps long et infuse dans le développement créatif des projets quotidiens en design global (Design Unit) ou scénographie (XP Unit), tout en échappant à leur temporalité plus conventionnelle.

Sous différentes formes, comme l'édition de la revue Units Research Review (URR) ou la réalisation de projets expérimentaux dans le cadre de concours de recherche, Research Unit entend créer un espace de réflexion libre et ouvert, à la confluence de l'art, des sciences sociales, de l'ingénierie et du design, disciplines encore trop souvent isolées les unes des autres.

Units Research Review



Dans le but d'interroger notre pratique par une approche théorique de la technique, nous créons U.R.R, revue sondant les intersections entre design, recherche et technologie.

Cette revue se compose d'un dialogue multidisciplinaire autour du thème **Technical Happiness** pour son premier numéro.

En allant interroger des anthropologues, historien.ne.s, artistes, designers et ingénieur.e.s, nous donnons à lire plusieurs points de vue sur le rapport que nous entretenons aux systèmes techniques et aux émotions qu'ils dégagent.

U.R.R a été conçue en collaboration avec Rimasùu, studio de graphisme, pour imaginer cet objet que nous voulions proche d'un tabloïd en reprenant les codes formels (double pliage non-agrafé), les contenus (articles, jeux, mots croisés...) ainsi que les techniques d'impression (ton unique et quadrichromie).

U.R.R fait intervenir 11 contributeur.ice.s :

- **Magda Skibinska et Jaap Smit**, designers
- **Jean-Yves Leloup**, journaliste et commissaire d'exposition
- **L'Association Structures Sonores Baschet**
- **Catharine Rossi**, historienne de l'art et du design
- **Côme Lart**, artiste CGI
- **Benedict Redgrove**, photographe
- **Nicolas Nova**, anthropologue
- **Obvious**, artistes
- **Mack Rides**, concepteurs et fabricants de montagnes russes
- **Emmanuel Grimaud**, anthropologue
- **Rimasùu**, graphiste.

2020

- en cours

Tirage
960 exemplaires

Format
380mm x 280mm

Pages
48 p. non relié

ISSN
En cours d'attribution

Units Research Review #1, Technical Happiness, Couverture, Photo Rimasùu, 2020



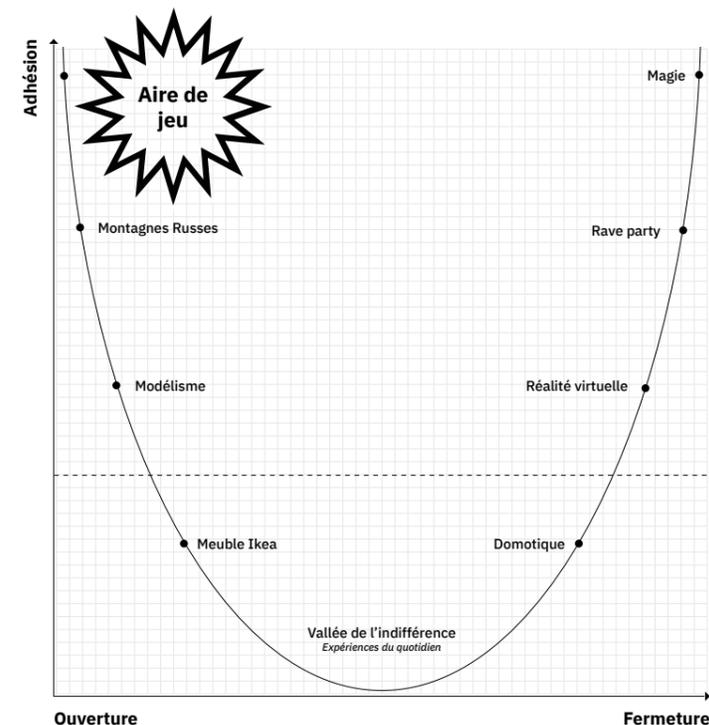


En synthèse des articles des contributeur.ice.s, nous proposons une cartographie des émotions techniques ainsi qu'un manifeste en faveur de l'expression de ces sentiments.

Nous nous dégageons volontairement du dialogue utilitaire de la technique au profit d'une variété d'expériences construites sur l'idée de sensations.

En voici six points que nous défendons et qui proposent la mise en place d'une nouvelle Aire de Jeu de conception:

1. Tout est technique, mais tout n'a pas vocation à susciter des émotions. La joie technique doit rester du côté de l'extraordinaire. C'est lorsqu'elle rentre dans le quotidien qu'elle est pervertie, en jouant avec nos émotions à des fins de tromperie.
2. Plutôt que d'adhérer à un système technique opaque, nous plaçons pour une expérience ouverte. En jouant sur les leviers de perception, la technique suscite des émotions qui évoluent : elles permettent de concrétiser le rapport à la technique par des sentiments.
3. L'ouverture technique permet d'atteindre une forme d'émerveillement, c'est un outil dépassant son pragmatisme. Elle est une source d'inspiration pour la mise en forme d'imaginaires plastiques et sensoriels.
4. En restant dans le domaine de l'extraordinaire, la technique doit être vue comme un moyen de nous faire ressentir de nouvelles émotions, plutôt que de forcer les technologies à manifester des sentiments en reproduisant des comportements humains.
5. Plus la technique est invisible, plus la relation de contrôle semble importante. Nous souhaitons supprimer les intermédiaires et mettre en lien direct le public avec une expérience technique ouverte et visible.
6. L'emploi de la technique comme levier émotionnel doit embrasser une large gamme de sentiments. Leurs combinaisons possibles nous offrent un panel de nouvelles expériences à penser.



Master Switch of Life



Une réflexion sur les origines aquatiques de l'homme à l'ère de l'apocalypse cognitive.

En 1936, le chercheur Per Scholander formalise l'existence de réflexes physiologiques intervenant au niveau du cerveau, des poumons et du cœur humain qui se déclenchent lorsque l'être humain plonge son visage dans l'eau.

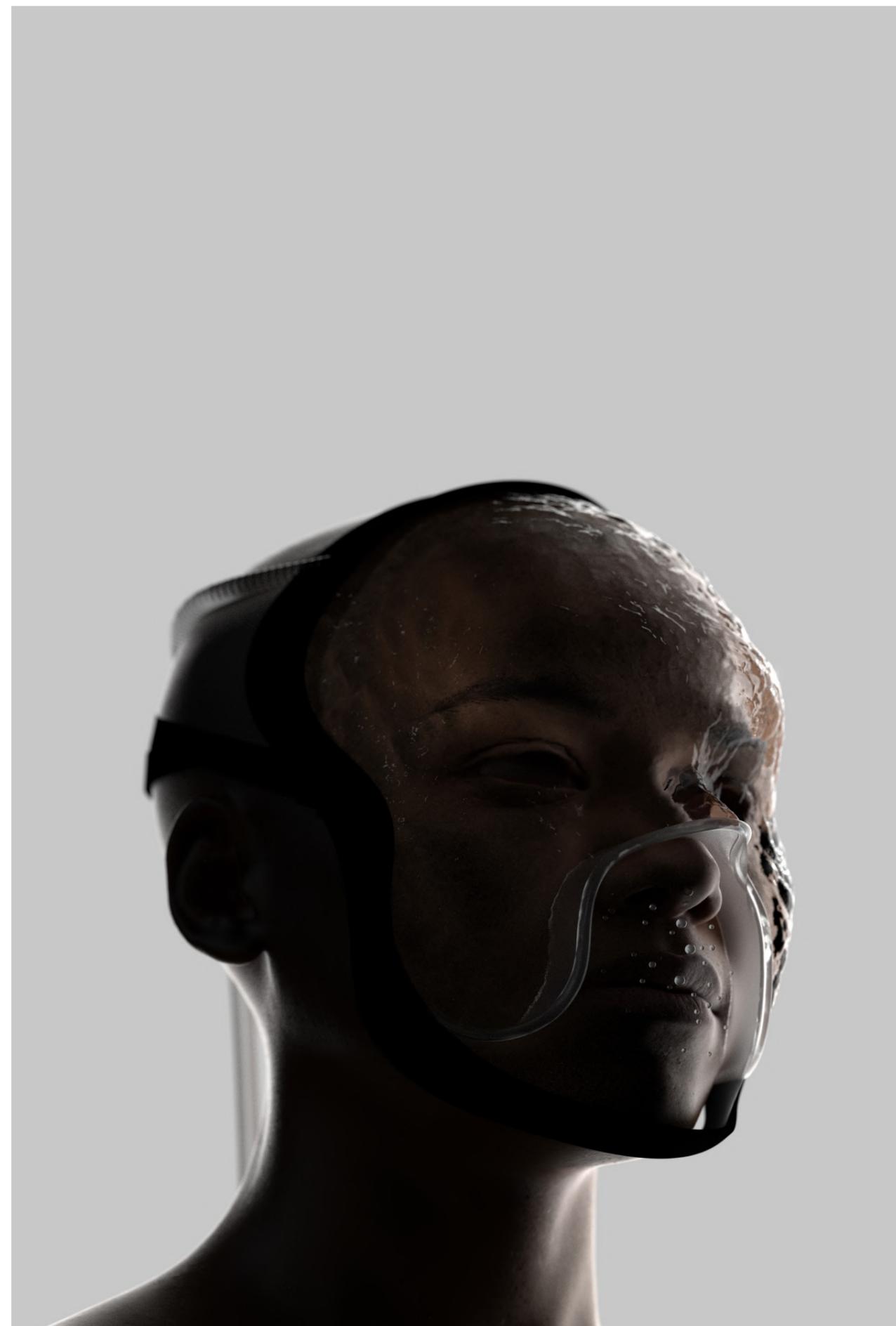
Dans un article intitulé "The Master Switch of Life", il décrit différents phénomènes désormais rassemblés dans l'expression de « réflexe d'immersion », qui permettent de protéger les organes vitaux de l'homme sous l'eau et de préserver ses réserves en oxygène : vasoconstriction périphérique, vasodilatation cérébrale, et surtout bradycardie : un net ralentissement du rythme cardiaque qui lui permet de prolonger la durée de son séjour sous l'eau.

Ce réflexe recèle le souvenir aqua-

tique de l'homme. Il reflète son affinité physico-fonctionnelle avec l'eau, premier élément constitutif du corps humain, premier environnement dans lequel évolue l'embryon jusqu'à sa naissance. Il explique pourquoi un geste anodin comme se passer de l'eau froide sur le visage pour s'apaiser n'est pas un simple rituel vide de sens, mais un geste inné, moins anodin qu'il n'y paraît, qui provoque un changement physique en nous.

A travers le projet Master Switch of Life, Units propose une réflexion sur les origines aquatiques de l'homme et le rôle déterminant de l'eau dans son environnement psychique et physiologique, dans la continuité de son travail interrogeant le rapport de l'humain à son corps et ses environnements, naturels ou techniques.

2022



New Commons



A l'occasion des 20 ans de Audi talents, la bourse nous invite à imaginer la ville dans 150 ans.

Pour Audi talents, nous imaginons la ville de demain entre utopie expérimentielle et dystopie faite de répétitions monotones.

À New Commons, les usagers prennent part au choix du prochain software de V-10™, leur précieux data center, autant que de la prochaine séance de *Strobe Trance* au *Solarium*. Propulsés d'un *Blob* d'habitation à un autre, ils jouissent d'une vie légère, sans travail. Autour de 5 institutions récréatives, les habitants se shootent à l'adrénaline d'expériences communautaires. Et si c'était ça la ville de demain ?

À la frontière entre le design fiction et la production plastique, nous interrogeons dans ce projet la systématisation du manichéisme des imaginaires du futur par la proposition

d'un univers ambigu à la fois fantasmé et critique.

Puisant dans des références issues de la science-fiction (Aldous Huxley, J.G Ballard, René Barjavel, Ursula Le Guin) et de la théorie (Fredric Jameson, Donna Haraway, Yona Friedman) nous cristallisons un instantané de visions antagonistes dans le but d'interroger les pluralités des projections prospectives de la ville de demain et leur potentielles cohabitations.

2022

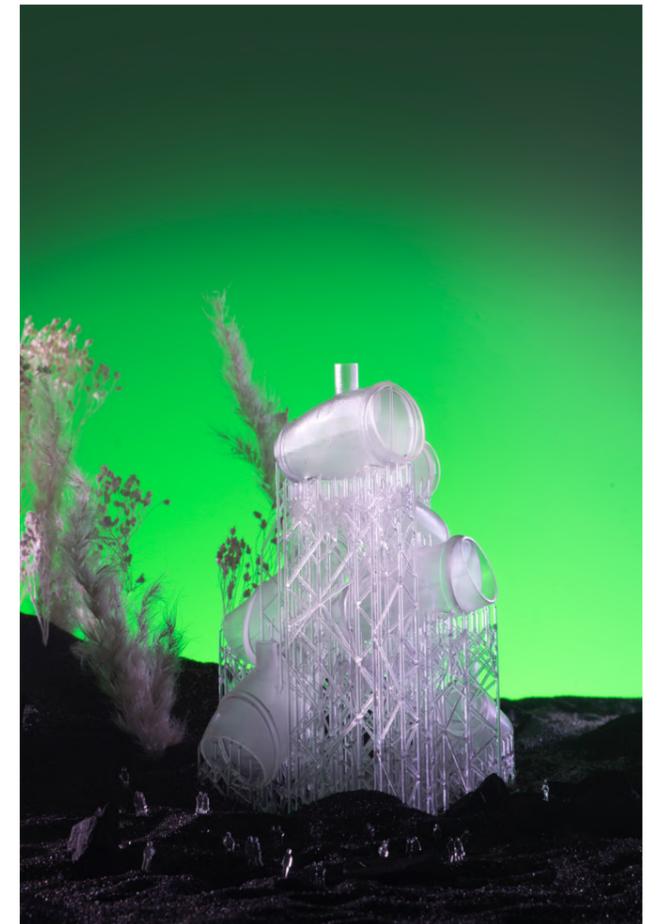
Expositions :

"20 Ans Audi Talents"
Novembre 2022
Palais de Tokyo - Paris

Best Pump - espace festif, Photographie, Impression 3D, 2022



Tanker - Bains publics, Photographie, Impression 3D, 2022



Blobs - modules d'habitations, Photographie, Impression 3D, 2022

XP Unit

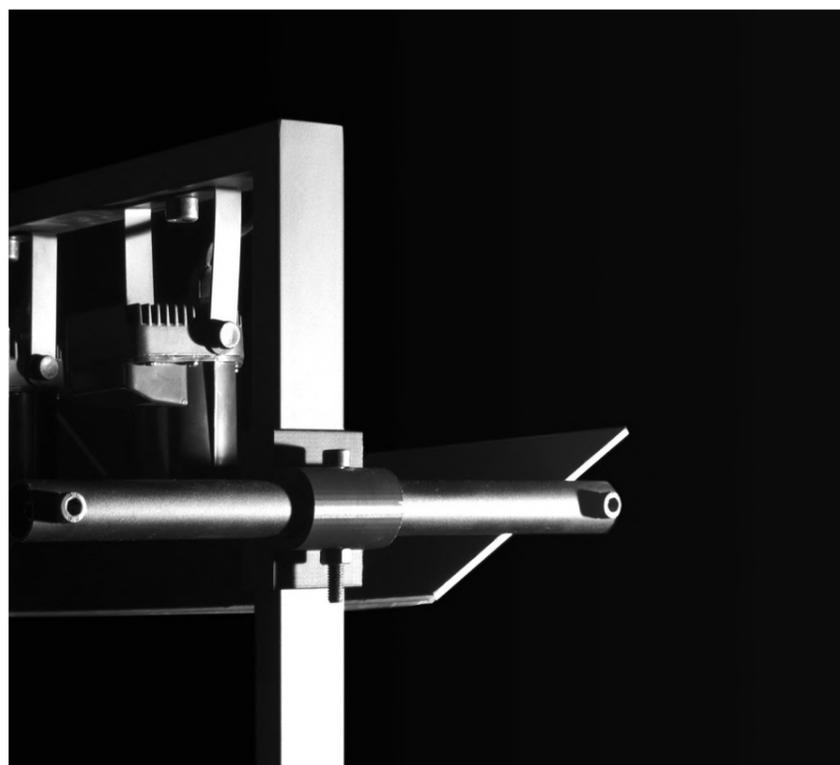
XP Unit conçoit et développe des installations artistiques et des scénographies utilisant la lumière, la matière, le contenu audiovisuel, les formes et le mouvement pour créer de nouvelles expériences.

La pratique et l'esthétique du projet sont ancrées dans le développement de dispositifs créés sur mesure qui véhiculent une forte charge affective et jouent un rôle central auprès des participants.

XP Unit collabore régulièrement avec des artistes, des marques et des institutions dans des domaines variés, du design produit au design d'espace en passant par la conception de scénographies physiques ou virtuelles.



Ambient Party Machines



Un ensemble de machines cinétiques et lumineuses déconstruisant l'espace et l'expérience d'évènements festifs comme les raves, les festivals ou les concerts.

Ces dispositifs visent à créer un lien entre la technique et l'humain. A.P.M est pensée comme une installation vivante, où l'animation n'est plus concentrée sur la scène, mais répartie dans l'espace, à proximité du public.

A.P.M est le résultat d'un travail d'une année, amorcé par une recherche autour de la représentation technique dans le milieu des raves parties.

La rave rend possible une transe, une joie, un décalage autour de la musique Techno. Comme le met en avant Hakim Bey dans son ouvrage TAZ, la rave peut-être vue comme une «intensification du quotidien», comme une utopie éphémère et accessible, avant tout basée sur le décalage temporel et sensoriel.

La rave n'est pas uniquement un espace dédié à la transe et au lâcher-prise. C'est également un espace d'expérimentation, total, pour le public mais également pour ses artistes.

C'est en ce sens que A.P.M s'empare de cet évènement, à l'image d'un terrain, où la fête, par l'imaginaire désinhibé qu'elle dégage permet l'expérimentation de nouvelles sensations technologiques.

A.P.M propose de rapprocher ces machines du public, de les ouvrir, de montrer leurs organes, en somme de superposer la création d'effets lumineux et sonores à une frontalité technique.

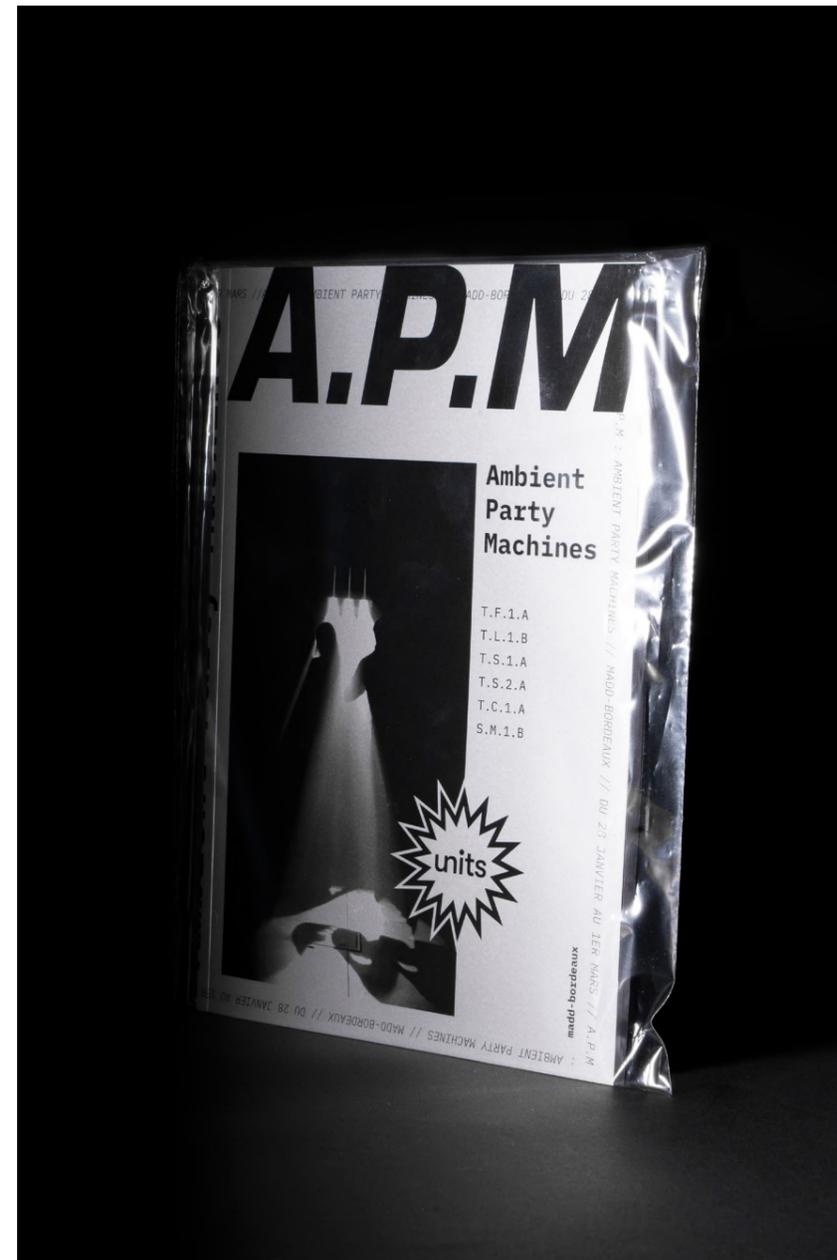
2019

Expositions :

- "Fantasmagorie"
Septembre 2019
Galerie des Ateliers de Paris.
- "A.P.M - Ambient Party Machines"
Février 2020
Musée des Arts Décoratifs
et du Design de Bordeaux
- "Cycles"
Mars 2020
Galerie Variation - Paris.
- "Diplorama"
Du 3 au 8 septembre 2020
Galerie Joseph - Paris.
- "Designer(s) du design"
Du 16 septembre au 11 novembre 2020
Le Tripostal - Lille.

A.P.M : Ambient Party Machines, Photographie : Paul Bonlarron, 2019





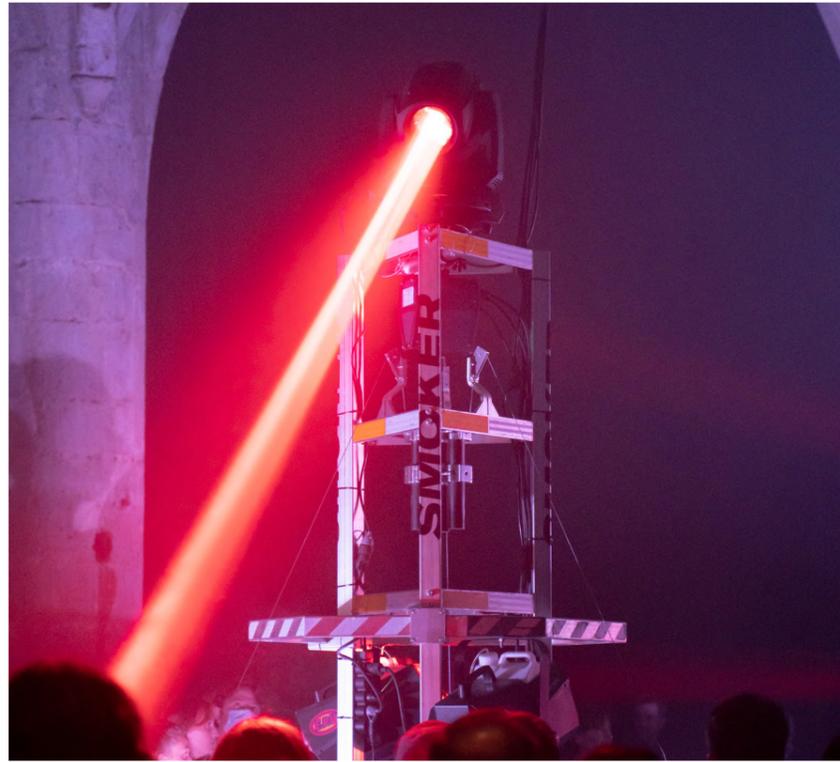
Ambient Party Machines a fait l'objet d'une exposition au Musée des Arts Décoratifs et du Design de Bordeaux du 28 janvier au 1er mars 2020. Constance Rubini, directrice du musée, la décrit ainsi :

"A.P.M. est une pierre contemporaine à l'édifice culturel de la fête. Il évoque ce sacré de transgression que Roger Caillois, George Bataille et Michel Leiris avait appelé « sacré actif », et qui surgit de l'espace festif.

La fête est toujours le reflet de la société qui la célèbre. Fastueuse sous Louis XIV à Versailles, étincelante et rêvée à Venise, au palais Labia en 1951, orgiaque dans la Rome décadente de Fellini dans les années 60, psychédélique et rassembleuse à Woodstock en 69, démocratique dans l'ivresse de la nuit au Palace, à Paris, au tout début des années 80, moins urbaine, plus nomade, elle est une fusion techno-sensorielle en 2020.

Les dispositifs artistiques de Tom et Roman en sont l'expression. Avec leurs machines, la technologie rejoint les sens pour nourrir une nouvelle culture du lâcher-prise."

Experimental Party Unit



Une installation festive prévue pour le festival “Undomestic” au Palais de Tokyo à l’occasion de l’exposition des lauréats des Audi Talents 2019.

En prolongement des dispositifs de A.P.M et des conclusions de U.R.R, cette expérience propose au spectateur de pénétrer au sein d’un environnement technique et sensoriel. Après avoir pensé des machines comme des éléments frontaux et proches du public, nous poursuivons notre recherche sous la forme d’un projet plus ambitieux, où le spectateur pénètre dans un univers technique et dynamique, comme au sein d’une machine.

Des cabines de privations sensorielles aux espaces techniques expérimentaux de Iannis Xenakis et ses Polytopes des années 1970 en passant par les utopies festives de l’architecture radicale italienne, la relation de la fête à la technique opère un lien déterminant dans des champs de recherche à la croisée de l’art,

du design d’espace et de la création industrielle.

E.P.U s’empare de cette richesse pluridisciplinaire par la création d’un environnement-outil. Ce projet fait naître une collaboration autour de la création musicale et de la programmation de la cinétique des machines par la participation de musiciens (Jeanne Laborde, musicienne et assistante aux Structures Sonores Baschet ainsi que A.G.C groupe de recherche musical co-fondé par Elliott Blaise et Nicolas Lelièvre). Ce projet d’une année, ne réside pas uniquement en l’exposition de sa finalité, mais dans la mise en place d’une démarche de recherche ponctuée d’évènements et de tests auprès de publics tout au long de sa conception.

2020

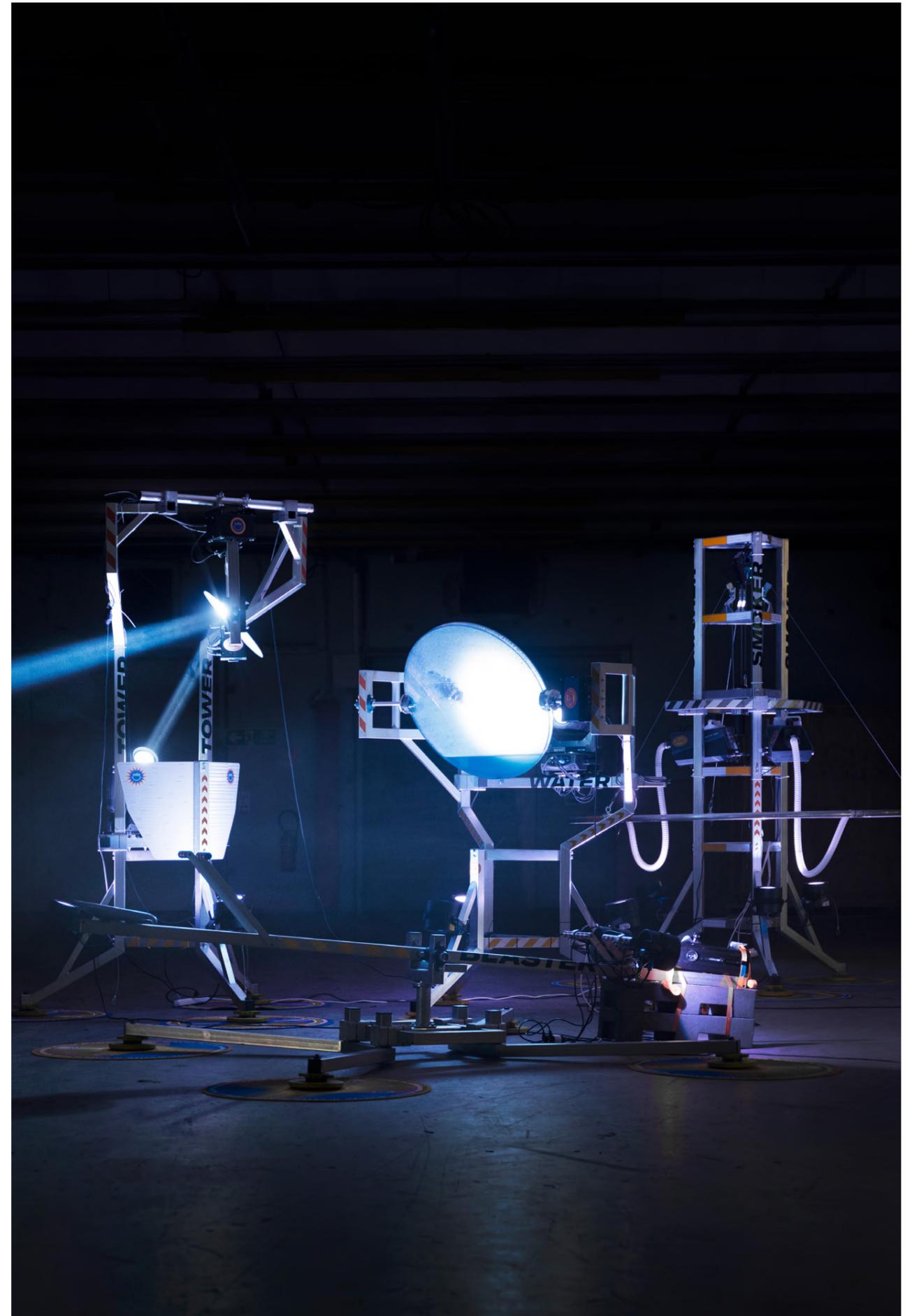
Expositions :

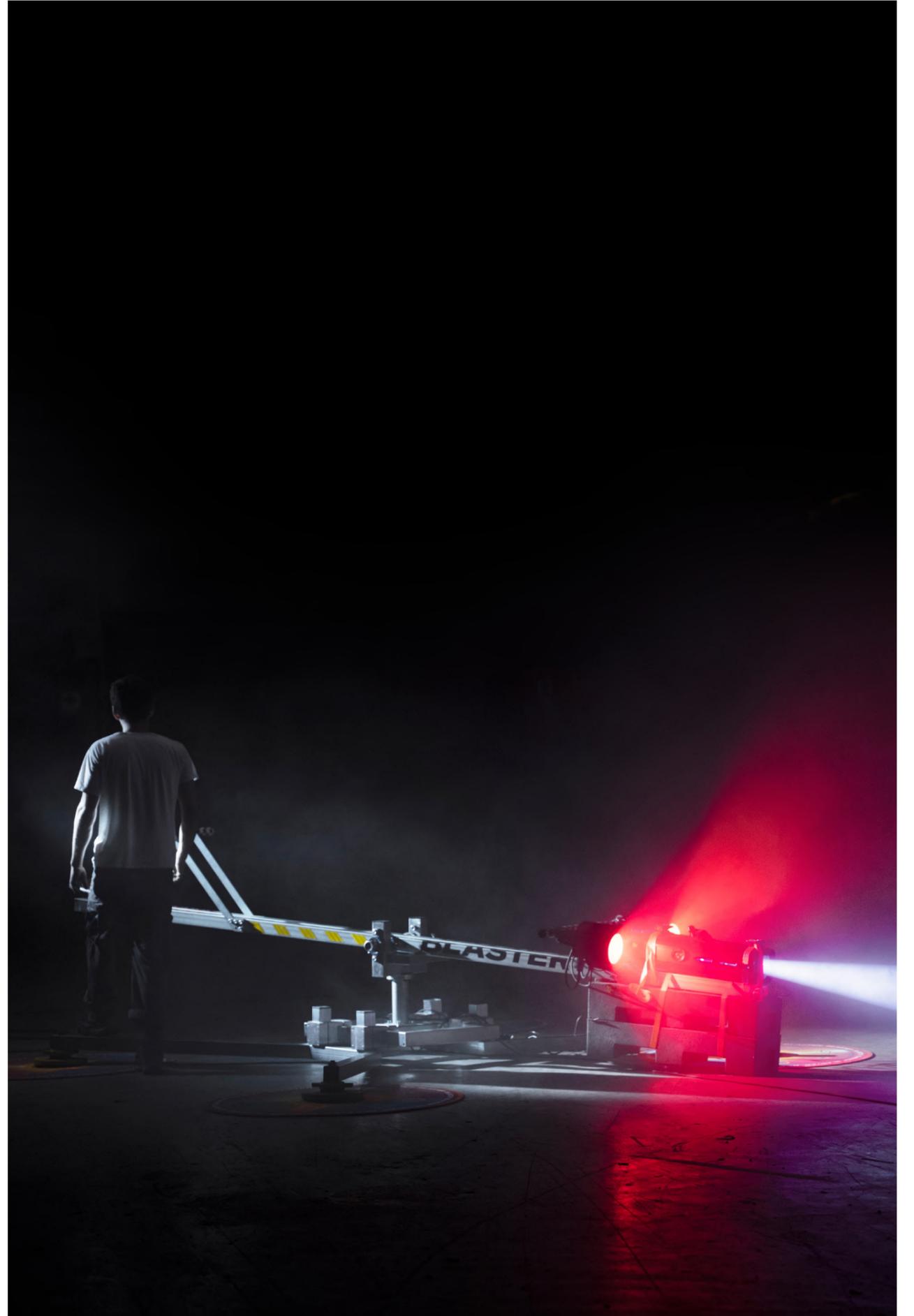
“Paris Design Week Factory”
Du 3 au 8 septembre 2020
Espace Commines - Paris.

“Undomestic”
Juin 2021
Palais de Tokyo - Paris.

“Festival Maintenant”
Octobre 2021
Théâtre du Vieux Saint-Etienne - Rennes.

Experimental Party Unit au sein de notre espace de test à Antony, 2020





Through the Looking Glass



Une expérience visuelle inspirée des maîtres flammands pour présenter la dernière création de Stone Island au Salone del Mobile 2022.

Dans le cadre du Salone del Mobile 2022, XP Unit a collaboré avec Villa Eugénie pour concevoir une expérience visuelle et robotique présentant PROTOTYPE RESEARCH_SERIES 06, la dernière création de Stone Island. En utilisant la lumière, la fumée et la cinétique, nous avons développé des dispositifs créant un mouvement sans fin, mettant en valeur les propriétés d'une veste sous tous les angles.

Suivant la vertueuse tradition flamande de la peinture, une lentille déformante permet au visiteur de découvrir les détails cachés, ce qui n'est pas exposé, embarquant le corps dans une expérience empathique multi-sensorielle. Quatre cercles concentriques qui agissent comme un diaphragme vers l'étage supérieur créent un tunnel visuel qui

conduit le regard du macro au micro, tout en laissant l'observateur libre de construire une perception personnelle de la maquette. Du gros plan sur le tissage du tissu à la distorsion de la forme-armure en passant par les nuances kaléidoscopiques de la couleur et du logo, la perception de la vision varie à mesure que l'observateur se déplace dans l'espace.

2022

Expositions :

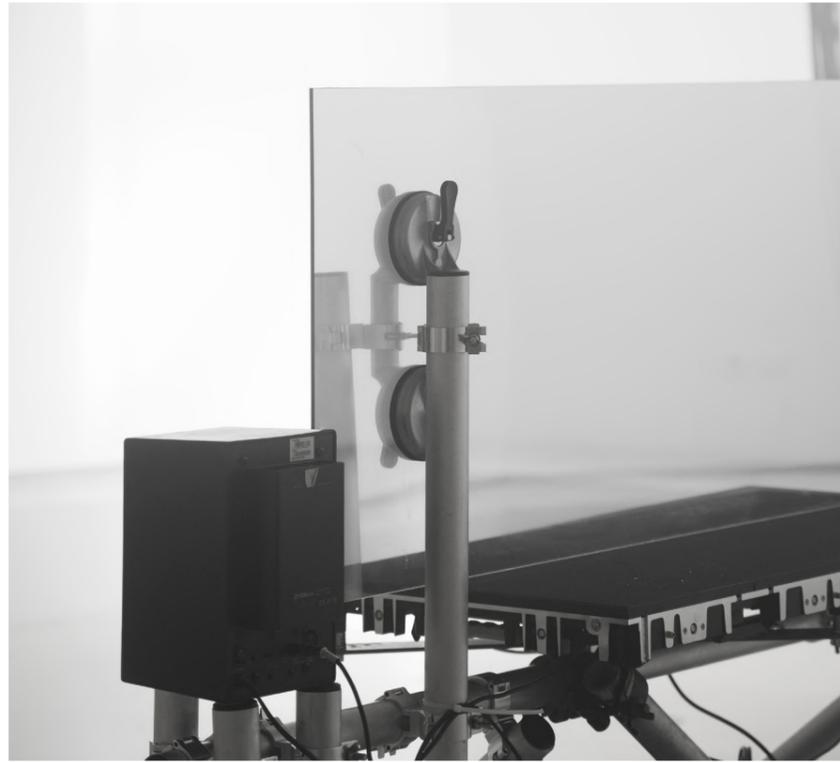
Salone del Mobile
7-12 Juin 2022
Milano

Through the Looking Glass, installation view, XP Unit, Villa Eugénie for Stone Island, Milan, 2022





Entropic Design Display



Une installation sur deux niveaux qui interroge les orientations et les enjeux actuels du design, et questionne l'effervescence de cette pratique.

Au premier niveau, une tour avec des moniteurs projette une sélection aléatoire ou calculée de 40 objets modélisés en 3D, représentant différents axes de la pratique du design. Sur les côtés, des miroirs invitent le spectateur à s'interroger sur sa propre position par rapport à ces équilibres mouvants. Descendant au sous-sol, une série de câbles mène à un dispositif qui montre le résultat - ou l'origine - de cette orchestration visuelle.

Cherchant à dépasser le manichéisme des oppositions, sans tomber dans un relativisme improductif, l'installation interroge l'ambivalence du design, sans jugement ni a priori, et rend compte de l'état d'instabilité fécond qui définit cette pratique. Un examen systématique fait de tensions et de débats, qui sou-

lève des questions sur notre rapport au doute et porte la promesse d'un bouillonnement passionnant et d'un optimisme presque anachronique.

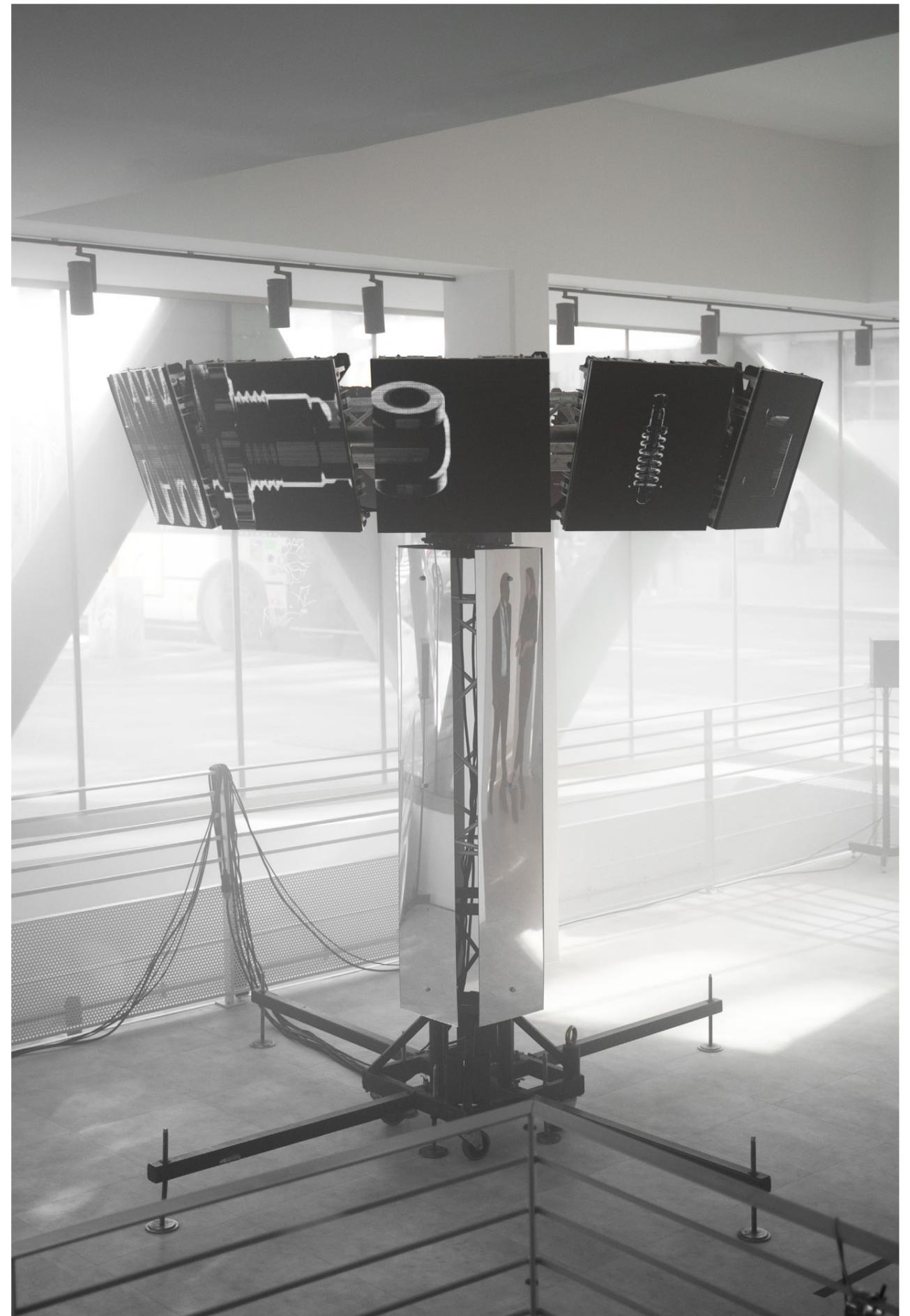
Ce projet a été pensé à l'invitation de Frédérique Pain, directrice de l'ENSCI - Les Ateliers à l'occasion de la programmation conjointe des 40 ans de l'école ainsi que de la Paris Design week 2022.

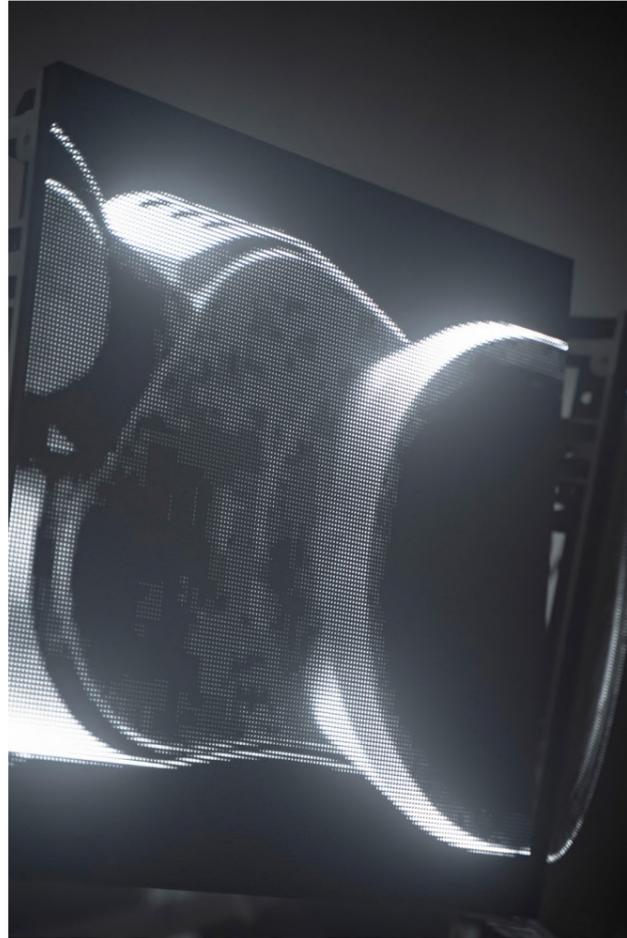
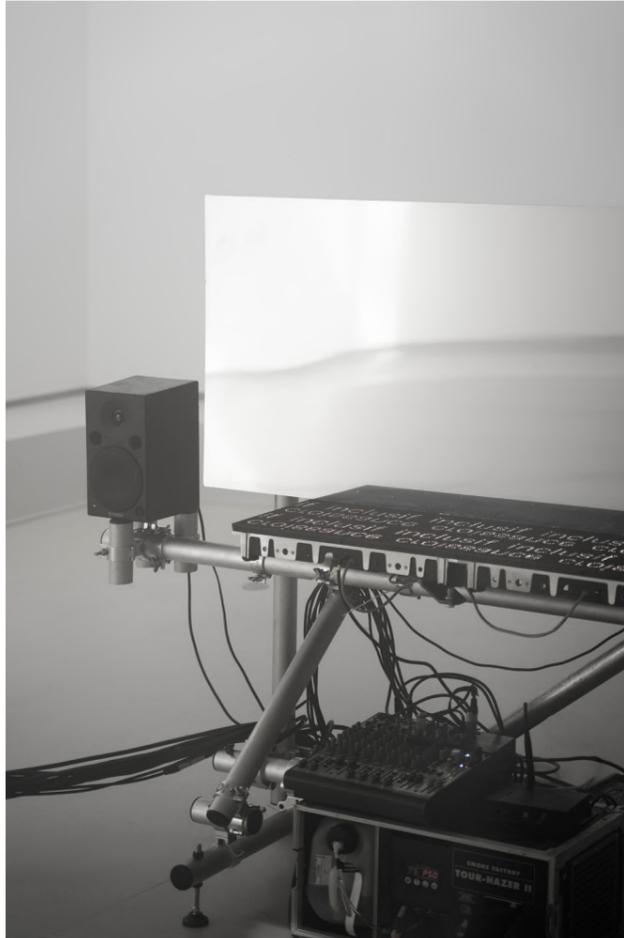
2022

Expositions :

"Décollage"
Du 8 au 18 septembre 2022
Le BIS - ENSCI - Paris

Entropic Design Display, Installation motorisée - rez de chaussée, 2020





Entropic Design Display, Installation motorisée, close-up - rez de chaussée, 2020



Entropic Design Display, Prompteur , close-up- niveau - 1, 2020



UNITS

