

# MAX MOLLON

---

INTERACTION, DESIGN,  
& RECHERCHE  
PORTFOLIO PROJET DE THÈSE

---

CONTACT :  
T +33 (0)6 73 51 25 62  
E maxmollon@gmail.com  
Paris (France) – Lasanne (Switzerland)

---

PORTFOLIO 2012 – IDM-ENSADLAB, PARIS

**Mots clefs :**

#PhD, research by practice, interaction, design,  
presence, social imaginaires, empathy, social  
cues, non verbal, social interaction, over distance  
communication, physical computing, tangible  
interaction, proprioception, sociology, anthropology,  
user centric practice, dog-phone, speculative design

# MITOYEN

---

## LE VIVRE ENSEMBLE RÉINVENTÉ

“COMME EN VRAI”

---

ABSTRACT

---

“Alone together”, traduit en deux mots une forme de solitude symptomatique de la société de demain. Aujourd’hui déjà, les gens s’entourent numériquement de tous leurs contacts pour palier à l’isolement de l’éloignement. En revanche, chez DreamTech nous croyons que rien n’égale la communication face à face et la présence quotidienne. Or quand cela est impossible nous sommes là pour aider. Nous avons donc créé Mitoyen™.

Et si nos proches vivaient derrière le mur voisin ? Et si l’on pouvait abattre cette cloison ? Imaginez : les familles déchirées par la distance pourraient vivre de nouveau ensemble au quotidien.

Nous avons développé en partenariat avec Samsung la technologie RGB-CS afin de rendre ce rêve réalité. C’est un papier peint numérique nouvelle génération à très faible consommation d’énergie. Chaque pixel RGB intègre une “nano-Caméra Stéréo”. Ils peuvent ainsi afficher ce qu’ils voient. Rempli de ces pixels, le mur devient écran / miroir. Une fois connectés ensemble les murs distants peuvent afficher la totalité de leur champ de vision : les intérieurs de chacun. Et le mur disparaît.

Pour respecter vos moments d’intimité Mitoyen™ n’est proposé que dans les espaces collectifs, conservant la chambre comme lieu privé à l’instar d’une vraie collocation. Une fonction “focus” peut également être activée exceptionnellement afin de flouter la profondeur de visibilité du mur.

Nous proposons en partenariat avec Ikea, un mobilier adapté à ce «vivre ensemble» réinventé. La ligne de tables /2 (“Halves”) est composée de tables coupées en deux. Chaque habitant place sa moitié contre le mur. La table ne fait plus qu’un et devient un espace intime où se réunir.

Pour de nombreux de nos usagers comme Christelle, 56ans – qui a quitté son pays et sa famille il y’a 20ans et qui ne peut plus prendre l’avion pour des raisons de santé – Mitoyen fut une vraie libération. Et vous, quand adopterez-vous Mitoyen™? Quel mur voudriez-vous abattre ? Qui sera votre nouveau colocataire ?

(Projet développé en réponse au concours “Orange vous confie les clés 2012”)



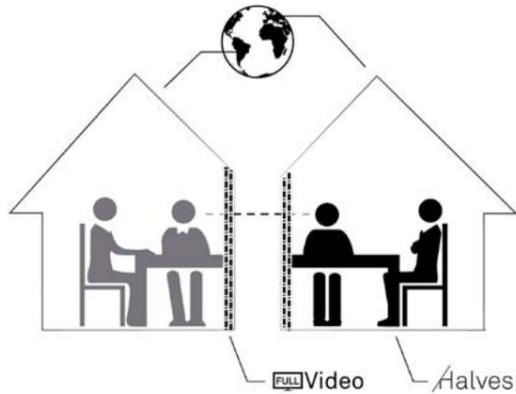
# MITOYEN

## LE VIVRE ENSEMBLE RÉINVENTÉ

“COMME EN VRAI”

### CONCEPT

Et si nos proches vivaient derrière le mur voisin ?  
Et si l'on pouvait abattre cette cloison ?  
Chez Dreamtech® nous avons fait de ce rêve une réalité en créant Mitoyen™. Il réunit les maisons des familles éclatées par la distance au travers du mur-écran : FullVideo™. Il réinvente notre vivre ensemble et nos intérieurs au travers de la ligne de mobilier/2 : “Halves™”.



Le papier peint numérique FullVidéo™ intègre la technologie RGB-CS, développé avec Samsung. Chaque pixel RGB intègre une “nano-Caméra audio Stéréo”. Ils peuvent ainsi retransmettre ce qu'ils voient. Rempli de ces pixels, le mur devient écran / miroir. Une fois connectés ensemble les murs distants peuvent afficher la totalité de leur champ de vision : les intérieurs de chacun. Et le mur disparaît.

Nous proposons en partenariat avec Ikea, un mobilier adapté à ce «vivre ensemble» réinventé. La ligne de tables “Halves™” est composée de tables coupées en deux. Chaque habitant place sa moitié contre le mur. La table ne fait plus qu'un et devient un espace intime où se réunir. (Existe en trois modèles, de nombreux styles sont disponibles, pour s'adapter à tous les intérieurs).

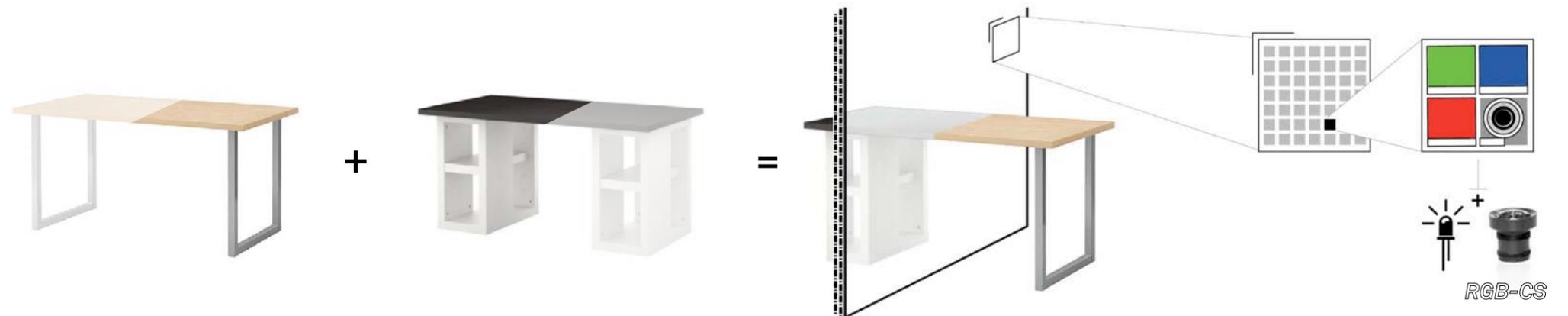


**MITOYEN**  
Living together, reinvented

by DREAMTECH

Halves

FullVideo



RGB-CS

# MITOYEN

## LE VIVRE ENSEMBLE RÉINVENTÉ

“COMME EN VRAI”

### MOMENTS DE VIE

#### • Vie privée

Pour respecter vos moments d'intimité Mitoyen™ n'est proposé que dans les espaces collectifs, conservant la chambre comme lieu privé à l'instar d'une vraie collocation. La fonction "focus" peut être activée exceptionnellement : si pour des raisons personnelles vous avez besoin d'intimité, vous pouvez régler la profondeur de visibilité du mur. Enfin nos conseillers rappellent que nos clients les plus précautionneux préfèrent le partage de leur cuisine/salle à manger à celui du salon.

#### • Accessoires /2

Mitoyen est un espace privilégié où les proches peuvent partager leur quotidien : des moments simples (petit déjeuner...) comme des événements importants (anniversaires, repas romantiques, naissances...). Une liste d'accessoires/2 sont alors proposés : moule à gâteau/2, chandelier/2, à réunir avec son proche, tout près du mur, pour ces occasions spéciales. Il ne manquerait plus que la téléportation pour offrir ses cadeaux à distance.

#### • Une personne par mur

Mitoyen™ est un vrai contrat de vie. Comme vous réagencez votre intérieur en commun avec un proche, le mur ne peut tomber exclusivement qu'avec un autre lieu. Il n'est pas considéré comme un écran à allumer ou éteindre, il disparaît simplement. Il vous faut bien choisir le proche avec lequel vous voulez vivre en collocation. Ci-contre Christelle a choisie de partager plusieurs murs. Malgré les problèmes considérables de disposition d'espace que cela présente, à la demande de nombreux clients, nos équipes travaillent à un mur "multi-destinataire".



• Vie privée



• Accessoires /2



• Une personne par mur

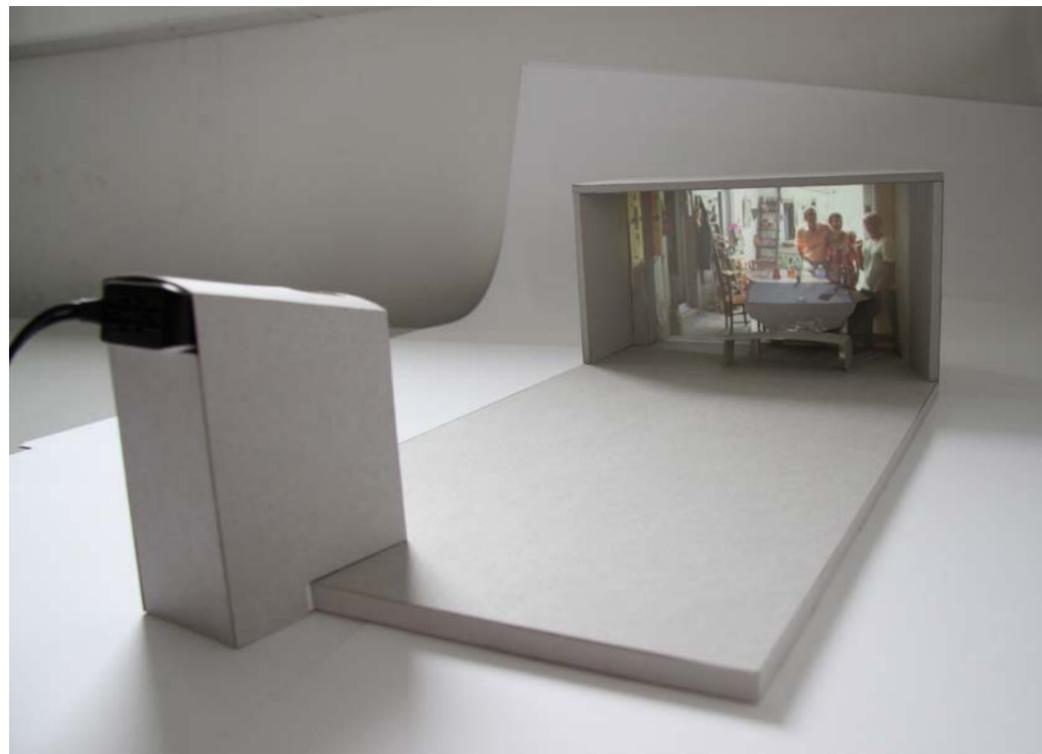


# MITOYEN

## LE VIVRE ENSEMBLE RÉINVENTÉ

“COMME EN VRAI”

- Objet iconique représentant le produit  
Une maquette de chez notre cliente Christelle a été conçue pour la promotion du projet. À la manière d'un projet d'architecture d'intérieur on peut y apprécier une vidéo montrant trois moments de vie.



- Objet iconique

# MITOYEN

LE VIVRE ENSEMBLE  
RÉINVENTÉ  
"COMME EN VRAI"

Cliquer pour voir la video sur Vimeo.com



# MITOYEN

---

## LE VIVRE ENSEMBLE RÉINVENTÉ “COMME EN VRAI”

---

ABSTRACT – SECONDE LECTURE

---

Merci de bien avoir voulu vous prêter à l'expérience Mitoyen.

Ce projet à deux niveaux de lectures, il présente à premier abord la richesse d'un rêve technologique, il invite ensuite à se poser les questions que soulève ce futur probable.

Le produit Mitoyen incarne le mythe de l'ubiquité. Il pousse à son paroxysme une idée simple derrière le thème de la téléprésence : faire “comme en vrai”. Ce concept regroupe toute une lignée de projets qui ont peut à peu forgés notre imaginaire de la “communication du futur” (vidéoconférence, hologramme, téléportation...).

Derrière le fantasme technologique se cache une réalité sociale souvent négligée. Ici, le mur FullVideo est-il adapté à toutes les situations ? Est-il nécessaire à tous ? N'est il pas sujet à dérives ? D'un point de vue social, quelles sont les implications et les limites de cette forme de présence à distance ?

En effet, il s'agit bien de forme, ce n'est pas le design d'une forme physique qui nous importe ici, mais celui d'une forme relationnelle.

Le travail de design a été alors d'agencer les ingrédients d'une situation dans laquelle le spectateur puisse se projeter (“Halves”, “FullVideo” et l'exemple d'un utilisateur). C'est pourquoi l'objet iconique de “la téléprésence comme en vrai à la maison” est une maquette de maison. Elle incarne la situation de vie vendue par “Dreamtech” comme un projet d'architecture d'intérieur.

L'approche présentée ici est systémique. Mitoyen s'intègre dans un éventail d'autres projets personnels sur le thème de la présence. L'enjeu ici est d'utiliser la méthodologie design pour animer un débat et pour questionner les imaginaires de notre société autour de ce thème. Notamment, il s'agit de “sonder” différents futurs, de les confronter et de proposer aux professionnels une matière réflexive challengeant les évidences que l'on considère comme moteur.

# MIME

## THE RELATIONSHIP ENTERTAINER LIEN DANS LE TEMPS

ABSTRACT

“Alone together”, traduit en deux mots une forme de solitude symptomatique de la société de demain. Aujourd’hui déjà, les gens s’entourent numériquement de tous leurs contacts pour palier à l’isolement de l’éloignement.

De ce constat est né Mime, une petite créature virtuelle partagée exclusivement avec un proche. C’est un colporteur d’humeur performant vos messages et aide à l’entretien du lien social dans le temps, malgré la distance

Ce nouveau compagnon vie dans une ampoule nouvelle génération. Celle-ci contient un écran LCD éclipsant partiellement la lumière. Ainsi, une fois placée dans une lampe (de bureau ou chevet) elle peut projeter l’ombre (silhouette) de la créature sur la surface la plus proche (mur, table, bureau...). Elle peut détecter et interagir avec vos mains ou tout autre objet se trouvant à proximité.

L’ampoule se connecte par Internet à celle de votre proche. Mime est capable de naviguer d’une maison à une autre tant que la lumière reste allumée.

Mime est un messenger. Il apporte les messages que vous composez à votre proche via l’application MimeMobile (comme un SMS). Mime est également un acteur. Il ressent choisit la manière de performer l’humeur du message. Cela repose sur son “module d’analyse sémantique” catégorisant les mots employés par émotion, entre empathie et sarcasme, déprime et joie, plaisir et remords, etc.

Il fait office de “rappel” si vous l’oubliez. Si il n’est pas utilisé pendant quelques jours, il essayera de solliciter votre curiosité (ex : en se cachant derrière vos objets, peignant, construisant un château de carte, etc.). Après quelques semaines il essayera de vous restimuler pour faire appel à ses services (ex : en fouillant dans vos messages archivés pour vous rappeler d’anciennes conversations). Son souhait est de vous éviter de perdre la communication avec vos proches.

Posséder ensemble un Mime c’est être relié au travers du temps. En fonction des habitudes d’utilisation et des tendances globales de l’humeur de la relation, son caractère se façonne lentement – sa palette d’expressions et de performances s’accroît. Et son apparence évolue de manière générative.

Mime est une nouvelle forme de communication qui ramène une présence dans la maison. Il ne se substitue en rien aux vrais échanges, et ne remplace pas les autres médias. Comme une allégorie de votre relation intime ou un objet transitionnel commun, Mime est un moyen léger et ludique de garder le contact, d’accompagner vos relations et de maintenir le lien avec un proche.

(Projet développé en réponse au concours “Orange vous confie les clés 2012”, en collaboration avec Melissa Guenet et Martin Debie )



# MIME

## THE RELATIONSHIP ENTERTAINER LIEN DANS LE TEMPS

### CONCEPT

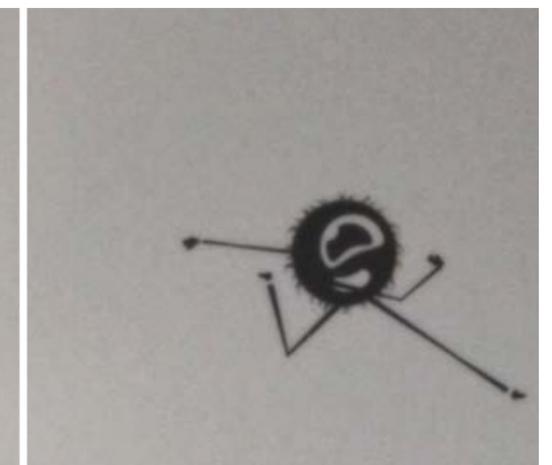
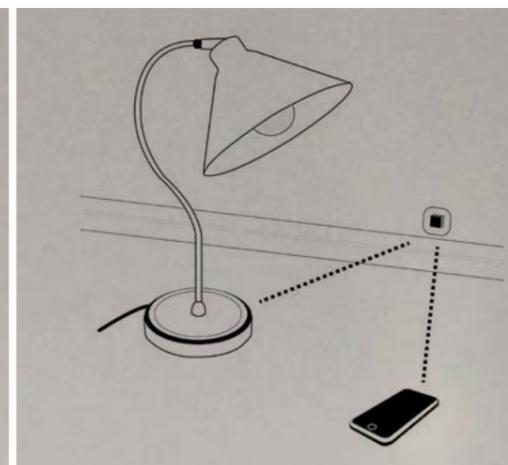
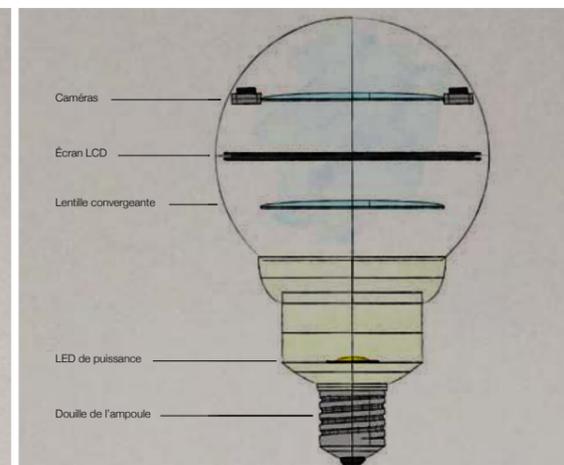
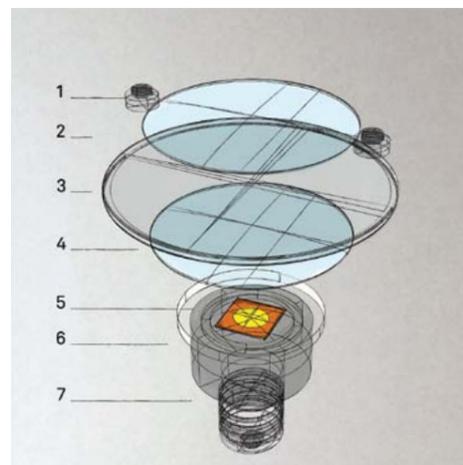
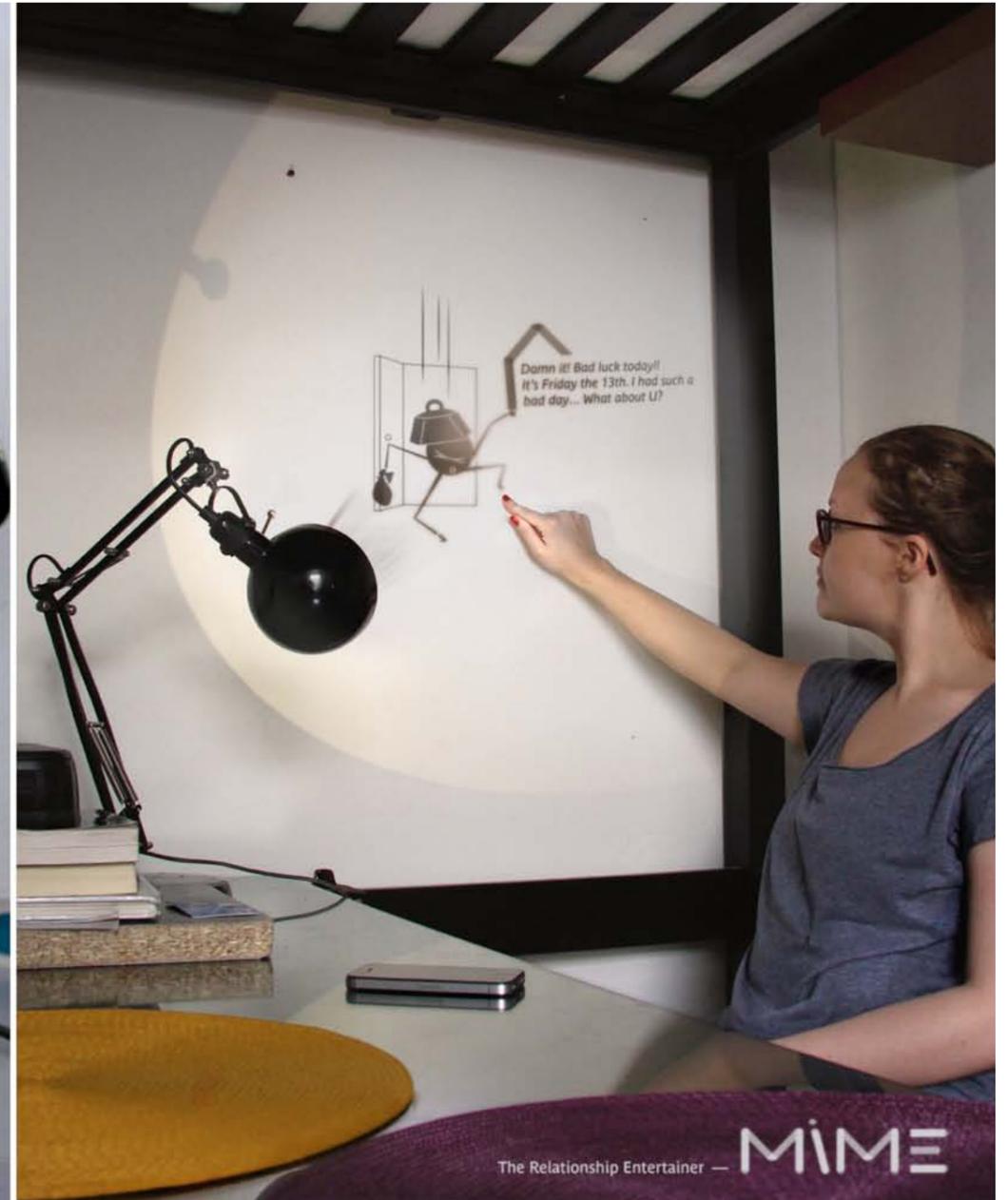
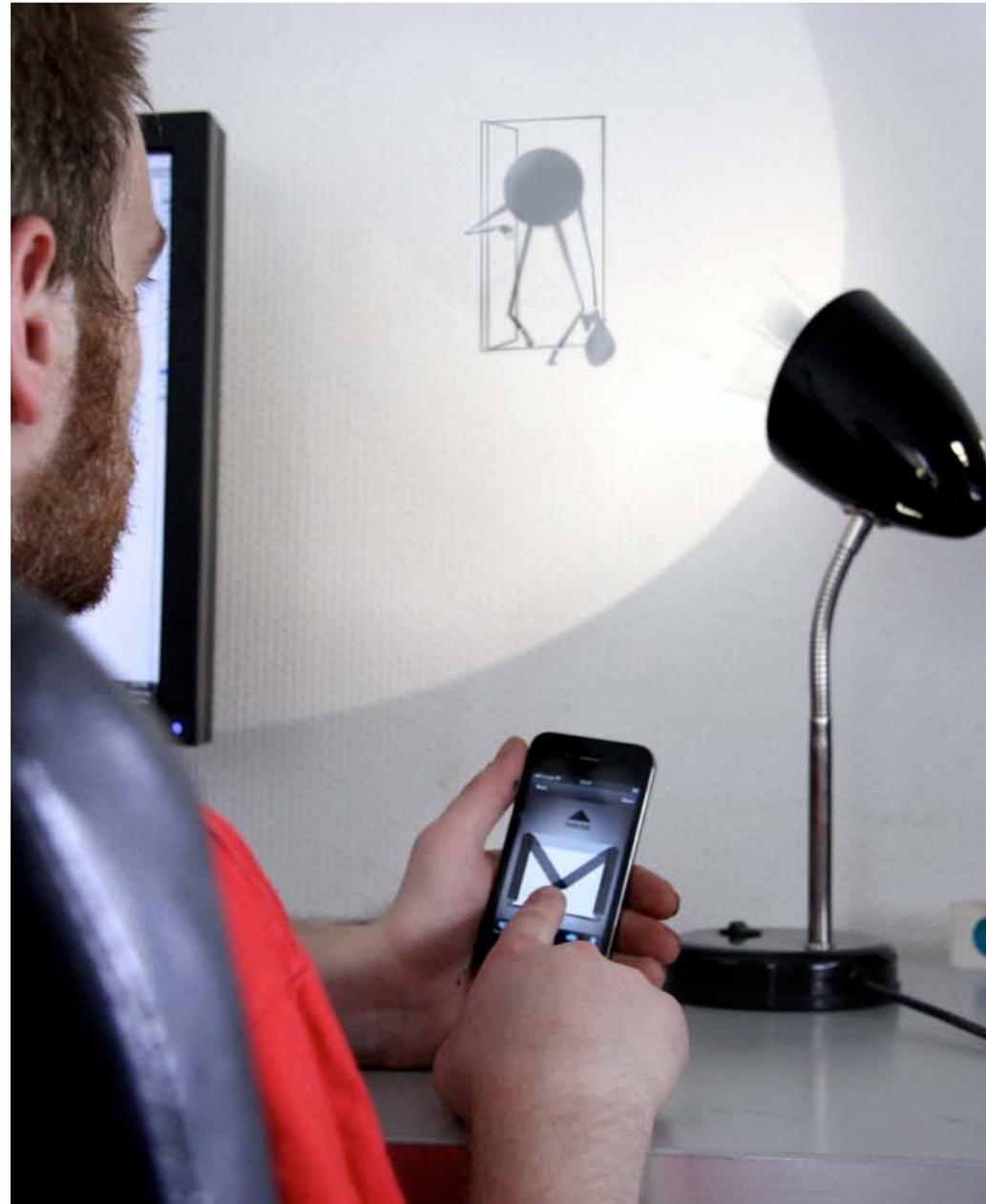
Mime est une petite créature virtuelle partagée exclusivement avec un proche. C'est un colporteur d'humeur performant vos messages. Il aide à l'entretien du lien social dans le temps, malgré la distance.

### TECHNOLOGIE

Mime vit dans une ampoule nouvelle génération. Elle contient un écran LCD obstruant partiellement la lumière.

Grâce au protocole de communication X10 – diffusant des informations par le biais du courant électrique – l'ampoule se connecte à celle de votre proche et à votre application MimeMobile.

1. Caméras (reconnaissance des formes et interactions)
2. Lentille divergente
3. Écran LCD (contenant la silhouette animée)
4. Lentille convergente
5. LED (permettant la projection de la silhouette)
6. Douille de l'ampoule



# MIME

## THE RELATIONSHIP ENTERTAINER LIEN DANS LE TEMPS

### CAS D'USAGES

#### • Libre arbitre, archiviste

Mime possède son libre arbitre. Si vous ne faite pas appel à lui il continuera à vivre sa vie (ex : sieste, tricot, TV, vélo d'appartement...). Si il n'est pas utilisé pendant plus longtemps, quelques jours, il essaiera de solliciter votre curiosité (ex : en se cachant derrière des objets, en commençant une oeuvre, une construction...). Après quelques semaines il essaiera de vous stimuler pour ne pas que vous perdiez le contact avec votre proche (ex : en fouillant dans vos archives).

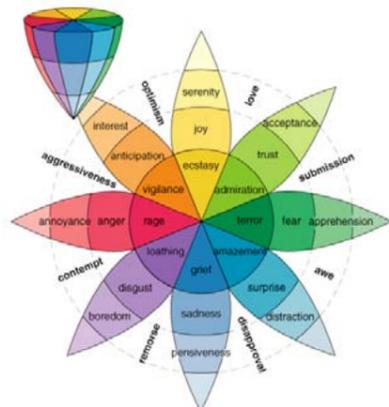
Mime vous réservera bien des surprises, surtout si vous n'allumez pas la lampe pendant longtemps !

#### • Apparence

Posséder ensemble un Mime c'est être relié au travers du temps. À l'image de la relation, en fonction des habitudes d'utilisation et des tendances globales d'humeurs, son "caractère" se façonne lentement – sa palette d'expressions et de performances s'accroît. Et son apparence évolue de manière générative.

#### • Performances

Mime est entre autre un acteur. Il ressent et choisit la manière de performer l'humeur des messages. Cela repose sur son "module d'analyse sémantique" catégorisant les mots employés par émotion, entre empathie et sarcasme, déprime et joie, plaisir et remords, etc. Ci-dessous, le modèle sur lequel est basé le système : Plutchik R., Conte R., Hope (1997), Circumplex Models of Personality and Emotions, (American Psychological Association).



• Libre arbitre, archiviste



• Apparence



• Performances

# MIME

THE RELATIONSHIP  
ENTERTAINER  
LIEN DANS LE TEMPS

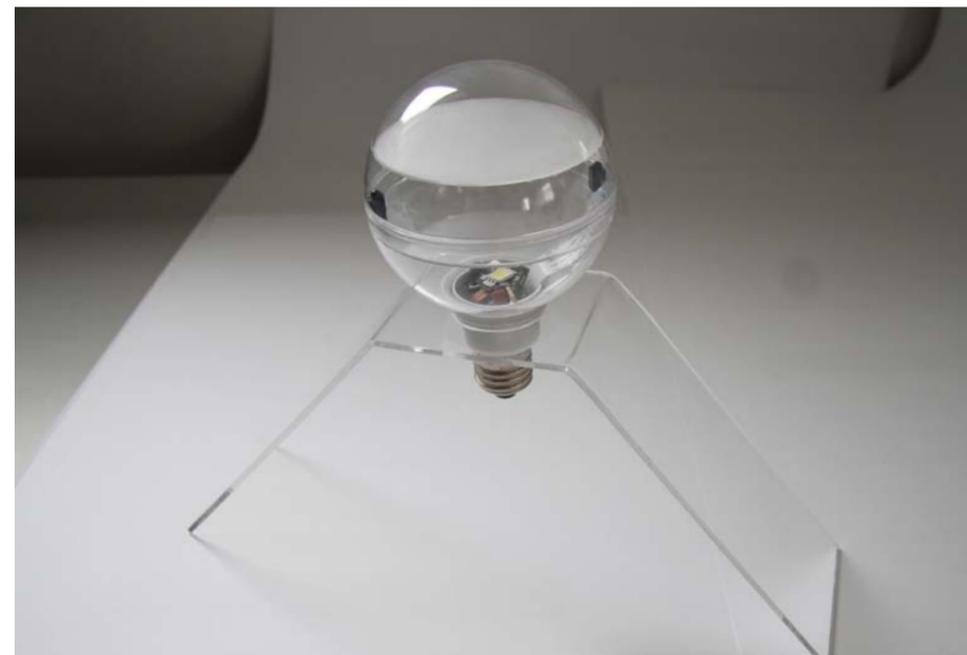
## CAS D'USAGES

### • Chacun notre Mime

Pour fêter les 1 ans de succès de Mime, une campagne intitulée "avec notre Mime" propose aux couples d'utilisateurs de se retrouver physiquement et poster leur photos de famille sur la page Facebook de Mime Cie. Une bonne occasion pour fédérer une communauté et comparer tous les Mimes !

### • Objet iconique

Comme en témoigne la maquette ci-contre, l'avantage de Mime est qu'il se réduit à une ampoule, il peut s'intégrer à n'importe quelle lampe de bureau/chevet.



# MIME

THE RELATIONSHIP  
ENTERTAINER  
LIEN DANS LE TEMPS

Cliquer pour voir la video sur Vimeo.com



# PRE-SENSE

---

## PRÉSENTIR SES PROCHES À DISTANCE LIEN FUTILE

---

### ABSTRACT

---

Le projet "Pre-sense" – collaboration IDM / BellLabs – s'attarde sur le contexte socio-technique actuel et sur l'un des enjeux qu'il soulève : Comment maintenir la proximité sociale malgré l'éloignement géographique ?

Nous avons exploré une palette d'interfaces numériques façonnant nos interactions sociales, visant à cartographier des enjeux expérientiels structurant. Ces différents design probes ponctuent un terrain de réflexion et stratifient un espace de débat auprès du public (utilisateurs potentiels). Voici une sélection de ces nouveaux scénarios d'usages.

Mon travail se concentre sur les relations entre proches et sur une recherche d'expression de présence à distance par des moyens non-verbaux. Il a résulté en une phase d'analyse et une série de concepts d'applications mobiles.

-----

Encadrants : Etienne Mineur, Remy Bourganel

Équipe IDM : Audrey Sovignet, Jeremy Boy, Max Mollon

Collaborateurs BellLabs : Frédérique Pain, Jean-Baptiste Labruno

École  
nationale  
supérieure  
des Arts  
Décoratifs

Alcatel-Lucent  
Bell Labs



# PRE-SENSE

## PRÉSENTIR SES PROCHES À DISTANCE LIEN FUTILE

Si la « Présence » peut être définie comme « le partage du temps et d'un espace commun » ainsi que le partage d'attention (1). Nous voyons la « téléprésence » comme « une dévotion mutuelle de temps, dans un espace partagé (virtuel) ».

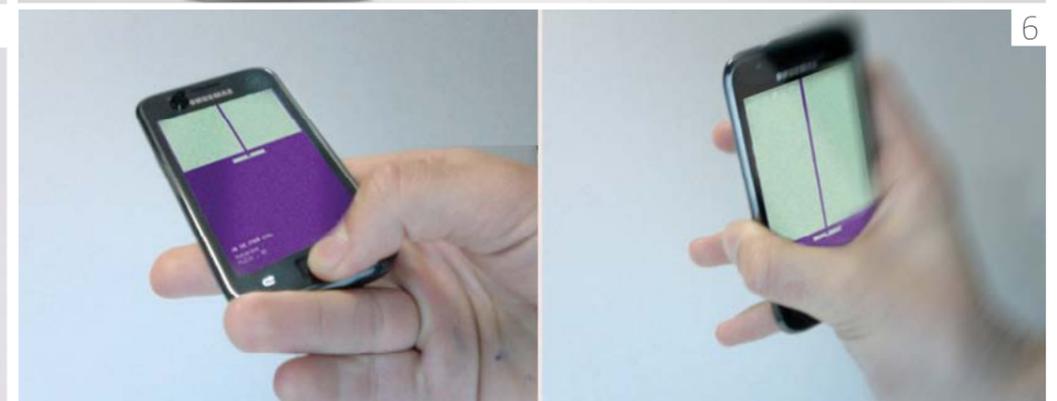
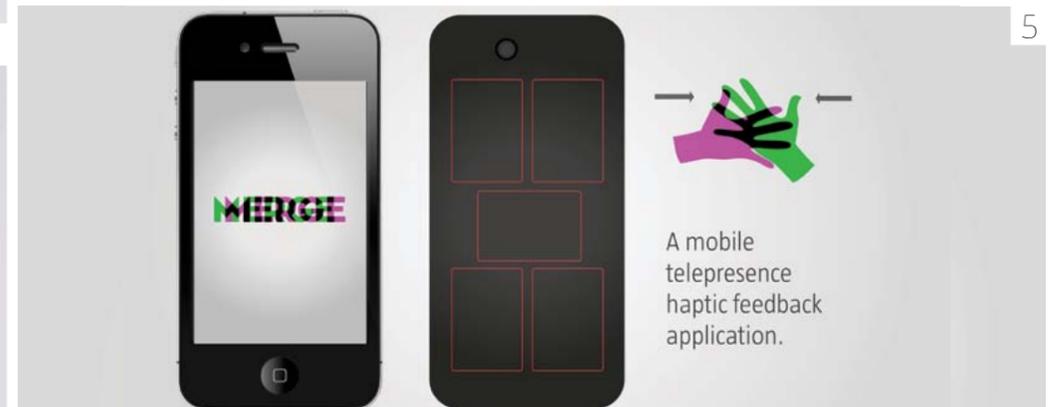
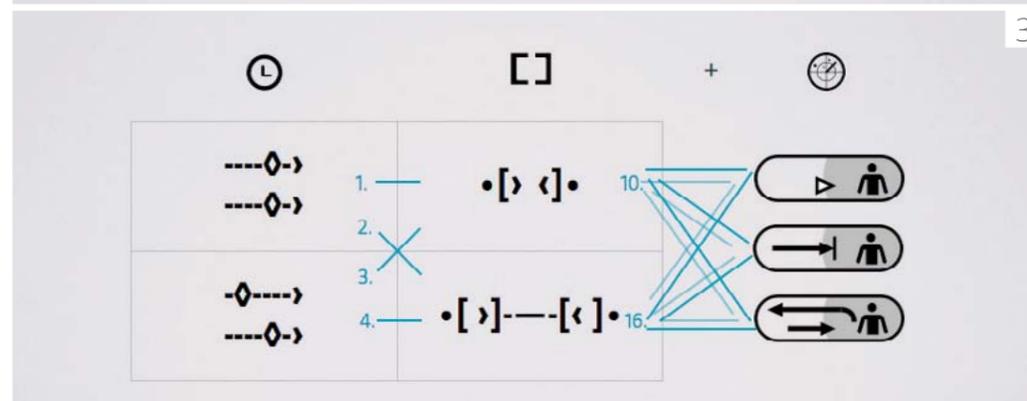
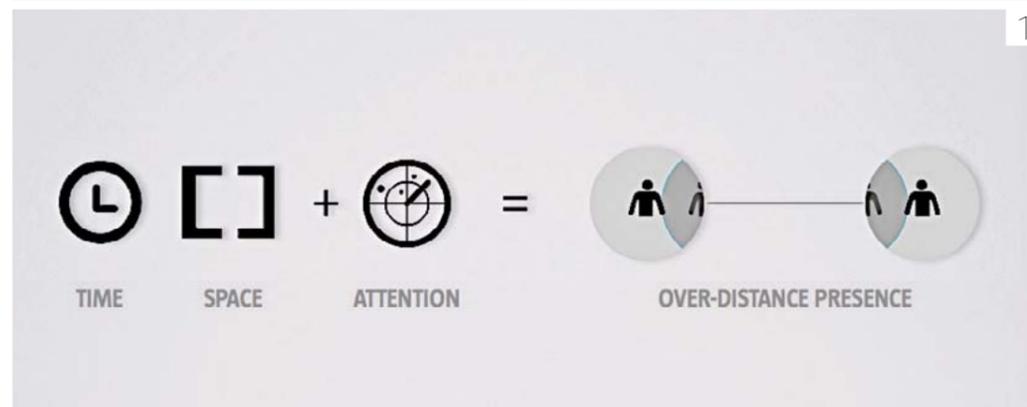
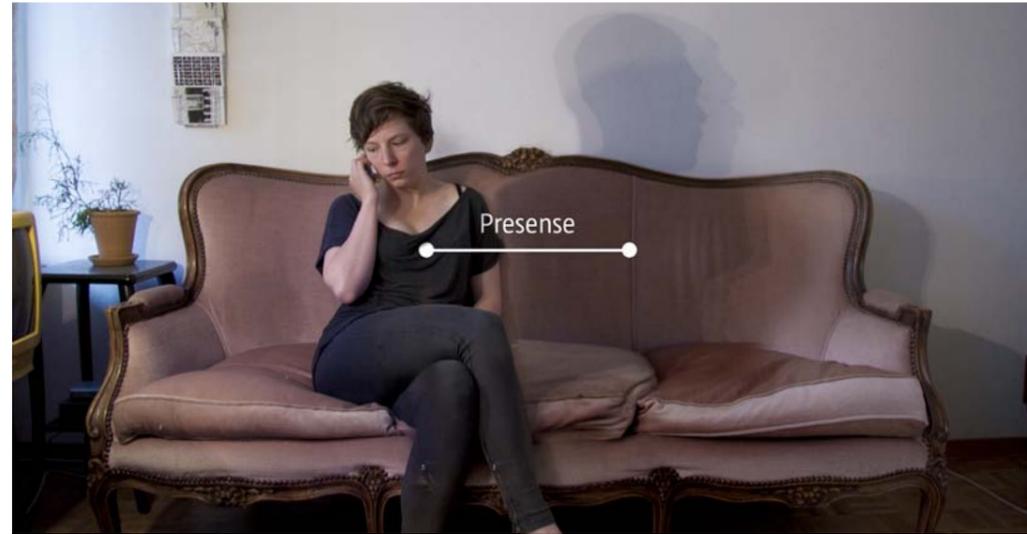
« Comment un moyen non-explicite d'interagir socialement peut évoquer un sentiment de présence à distance ? »

En réponse à cette problématique ce projet propose :

- une déconstruction des métaphores d'espaces partagés en sous parties customizables (2), et
- la constitution d'une palette de mécaniques interactionnelles, à utiliser comme outil génératif d'interfaces de communications plus riches et sensibles (3).

Cette approche propose une forme de présence à l'inverse des propositions actuelles : robots et skypes augmentés (4).

Générés à partir de cette palette, voici deux exemples d'applications témoignant une forme de présence non-explicite au travers d'espaces et temps partagés différents (5) (6).



# PRE-SENSE

## PRÉSENTIR SES PROCHES À DISTANCE LIEN FUTILE

### • Analyse

Exemple d'espace partagé généré à partir des analyses précédentes.

Caractériser chaque éléments de ces espaces permet de créer des "métaphores d'espaces" (table, vitre, puit...) qui promettent une diversité d'expériences à l'utilisateur.

### • Applications mobiles

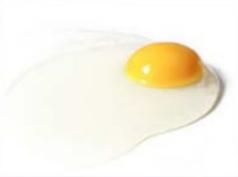
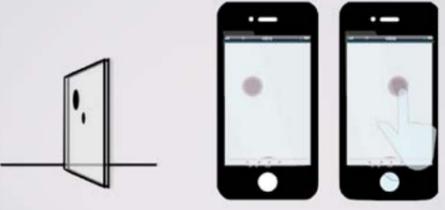
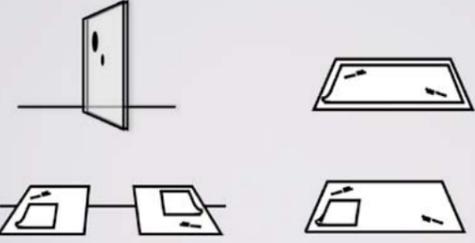
« La corde » est une application reliant deux proches d'un fil virtuel. Elle existe en trois versions « Corde » permet d'appeler à l'attention de l'autre, « Poulie » est un type de corde qui permet de témoigner une attention, on y attache un message attendant que l'autre le récupère en tirant, enfin « Élastique » connecte les géolocalisation de chacun, si les proches se rapprochent la corde se distend, le son que l'on fait en la grattant sur l'écran s'aggrave, comme indicateur de la distance qui les sépare.

« Merge » est une application à retour haptique mélangeant les téléphones de deux proches. La présence de la main de l'un est exprimé par illusion du touché dans le téléphone de l'autre.

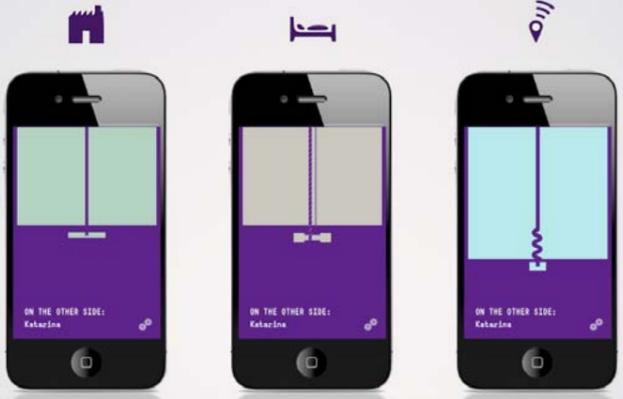
• [ ] — [ ] • Espaces reliés	• [ ] • [ ] • Espace commun
• [ ] — Destinateur/air (Individu...) • [ ] — Réception (Boîte de...) • [ ] — Envoyé (Message, objet...) • [ ] — Ervoi (Outil d'...) • [ ] — Canal (Lien)	• [ ] • [ ] • Destinateur/air (Individu...) • [ ] • [ ] • Réception/Outil d'envoi • [ ] • [ ] • Envoyé (Message, Objet) • [ ] • [ ] • Canal (Lien)

L'oeuf :

• [ ] — Moi	• [ ] — Puit (Sans fond)	• [ ] — Oeuf (fragile)	• [ ] — Lance pierre (Rapide)	• [ ] — Air (ventu)
-------------	--------------------------	------------------------	-------------------------------	---------------------

### La corde

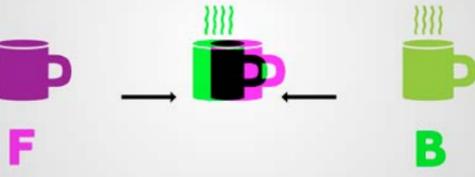





### MERGE

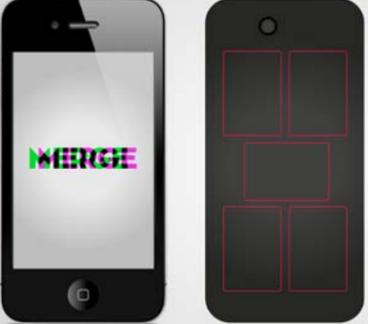
A distant haptic handshake

What if... we could merge environments ?



One could feel the other's warm mug...

Why not:

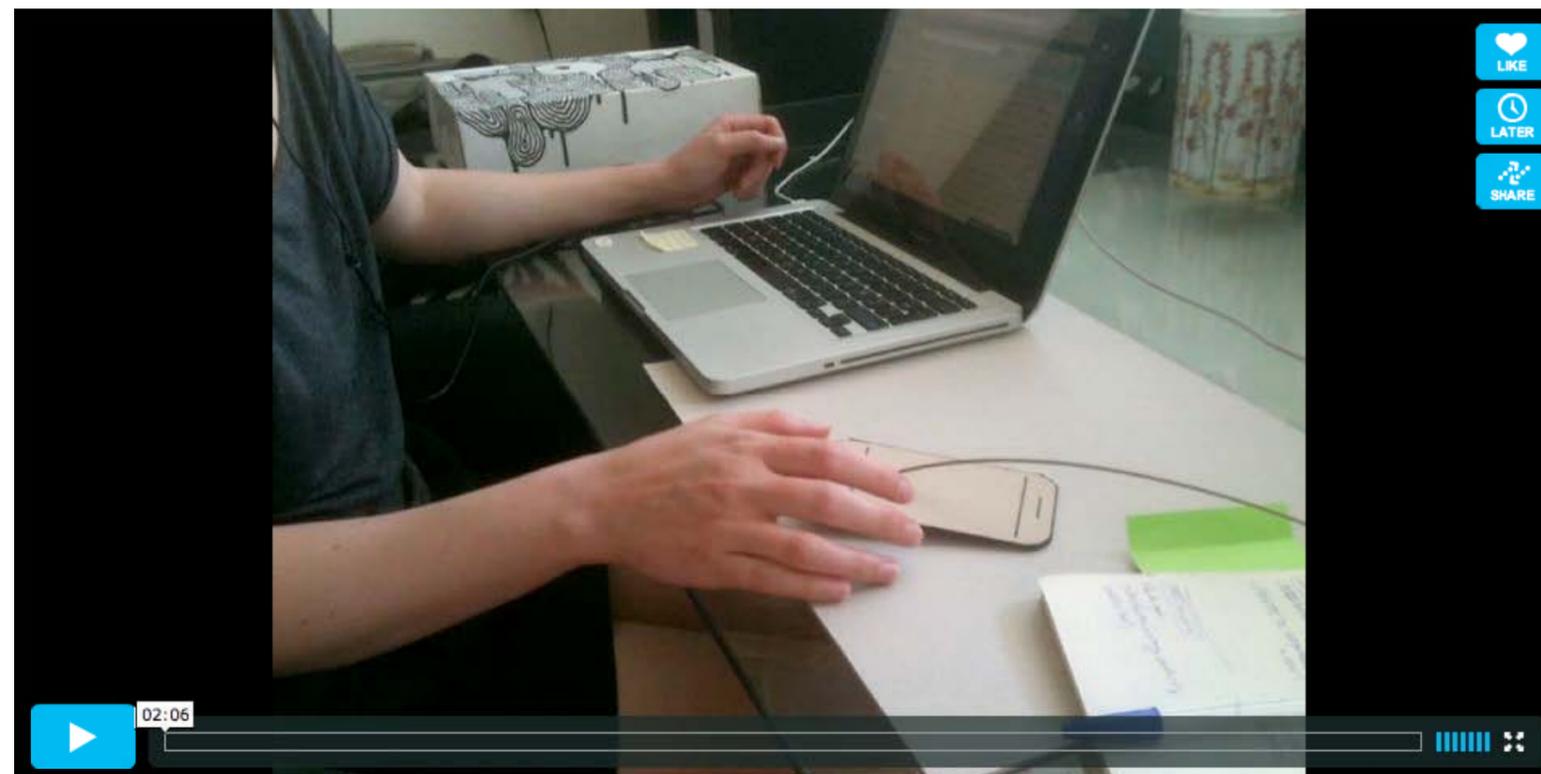



A mobile telepresence haptic feedback application.

# PRE-SENSE

PRÉSENTIR SES PROCHES  
À DISTANCE  
LIEN FUTILE

Cliquer pour voir la video sur Vimeo.com



# DOG&BONE

---

## THE EMPATHETIC TELEPHONE CONNEXION SENSIBLE

---

### ABSTRACT

---

“Dog & Bone, The Affective Telephone”, est un projet de recherche en télécommunication se préoccupant du devenir de nos relations sociales une fois entretenues au travers des machines. Il met en valeur le fait que nos outils quotidiens de communication à distance sont en grande partie imperméables à la partie multisensorielle et non verbale des mécanismes emphatiques. Pourtant ces derniers sont essentiels à l’entretien du lien social chez l’humain (gestes, mimiques faciales, proximité corporelle...). Le projet remédie à ce constat en revisitant le téléphone mobile, transformant le plus fidèle compagnon de l’homme en outil de communication sensible. Une fois rentré du travail le collier du chien se connecte au mobile permettant d’entretenir toutes vos prochaines communications téléphoniques par l’entremise du chien. Ce dernier est alors capable de ressentir l’état émotionnel des interlocuteurs et d’y réagir – être câlin en situation de tristesse, fuir ou aboyer en situation de colère. En ce sens il comble l’absence physique de l’interlocuteur et celle du non verbal : le chien est un médiateur plus qu’un média. Les observations utilisateurs ont montrées que le loyal canidé est loin de n’être qu’un support au téléphone. Choisir soigneusement son chien en fonction de son interlocuteur permet la régulation de l’empathie et de la proximité corporelle : ainsi, un Coker Spaniel peut sensibiliser, un Carlin peut détendre, un Shiba Inu peut forcer à tempérer la discussion, etc. Le chien ramène proprioception, proxémie, affection et inattendu dans la conversation. Dog & Bone restitue toutes les conditions emphatiques de communication de face à face, mais face à chien.

#### Matériaux et techniques

Collier pour chien en cuir, technologie Bluetooth™ pour connexion à téléphone mobile, technologie anti-echo.

#### Projet de diplôme HEAD – Genève

Sous la supervision de James Auger & Jimmy Loizeau

— HEAD  
HAUTE ÉCOLE D'ART ET  
DE DESIGN GENEVE  
GENEVA UNIVERSITY  
OF ART AND DESIGN

# DOG&BONE

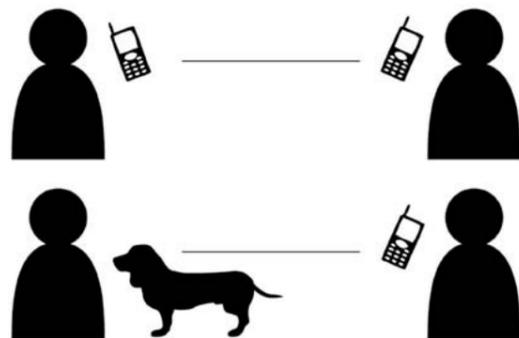
## THE EMPATHETIC TELEPHONE CONNEXION SENSIBLE

### CONCEPT DU TÉLÉPHONE CHIEN

"Dog & Bone" transforme le plus fidèle compagnon de l'homme en outil de communication sensible. C'est un collier pour chien doté d'un micro et d'un haut parleur connecté au téléphone (par onde radio basse fréquence sans danger pour le chien, tout comme une oreillette sans fil). Une fois rentré du travail on peut activer le collier pour entretenir nos prochaines communications téléphoniques par l'entremise du loyal toutou.

### PROTOTYPES

Série de 2 prototypes fonctionnels et 2 prototypes esthétiques · Double micro (pour annulation de l'écho) · Haut parleur directionnel (épargne les oreilles du chien) · Liaison Bluetooth™ (ondes équivalentes aux FM, sans danger pour le chien) · Bouton "EasyHangUp™" (ON / OFF, décrocher / raccrocher) · Connexion mini USB (recharge)



**Dog & Bone**  
The Empathetic Telephone



# DOG&BONE

## THE EMPATHETIC TÉLÉPHONE CONNEXION SENSIBLE

### BASES THÉORIQUES

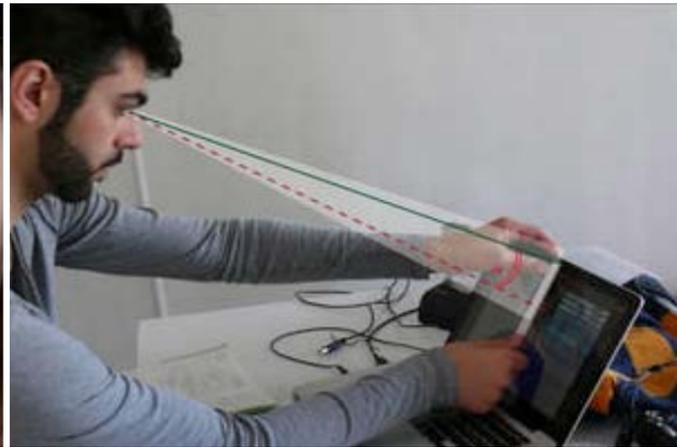
Nos outils de communication sont en grande partie insensibles à la communication non verbale pourtant essentielle au maintien du lien social. Ce constat est ici illustré au travers d'une série d'expérimentations défiant la vidéoconférence : le média personnel le plus proche des conditions face à face.

"Straight Into The Eyes" (droit dans les yeux) met en exergue le fait que notre regard se porte sur le centre de l'écran plutôt que sur la webcam : soit sur le menton de l'interlocuteur plutôt que dans ses yeux. Cet aspect non verbal met à mal le ressenti de la pleine attention de son interlocuteur.

L'expérience vise premièrement à figer le regard en direction du centre de l'écran pour inciter une prise de conscience du problème par l'utilisateur. Elle cherche en suite à recentrer le regard par le déplacement de la webcam et prouve un plus fort ressenti de l'attention et du dévouement à la conversation.

La seconde expérimentation "Augmented Skype" (Skype augmenté) souligne que le média video a glissé du monde professionnel au monde personnel (cinema → ordinateur) en perdant son professionnalisme (maquillage, lumière, qualité d'image, etc.).

En augmentant la qualité de la vidéo – mise en scène adaptée à chaque états d'humeurs de l'utilisateur – l'expérience défie la capacité de ce média à restituer un contexte de communication sensible au non verbal et à l'empathie. Or l'échec de cette expérience prouve l'intérêt de se soucier de l'ignorance du non verbal par nos outils de communication quotidiens.

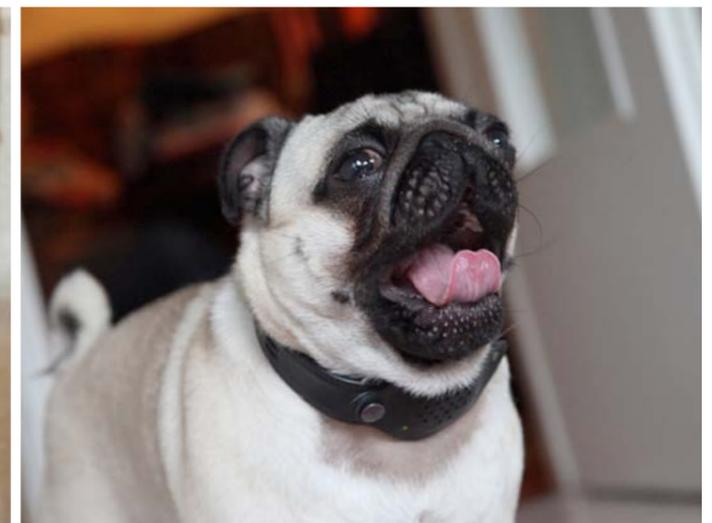
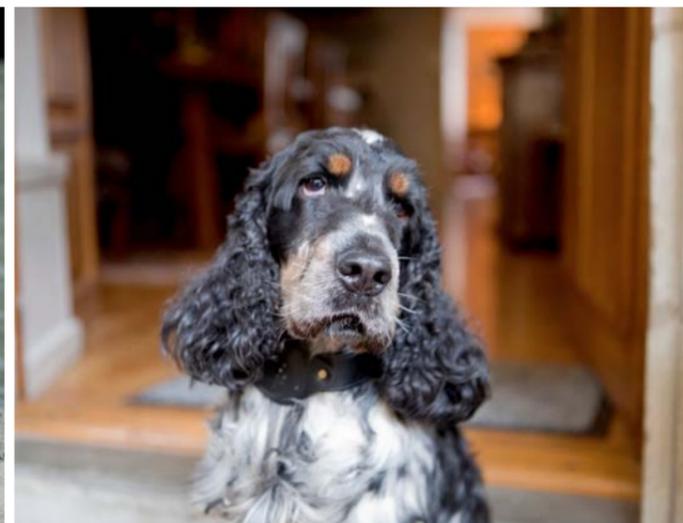


# DOG&BONE

## THE EMPATHETIC TELEPHONE CONNEXION SENSIBLE

### TRANSFORMATION DES USAGES

Les différents types de chiens de nos trois testeurs illustrent différentes gestions possibles de la proximité sociale téléphonique. Ainsi un Coker Spaniel affectueux peut véhiculer plus d'empathie lors d'une conversation avec un parent malade. Parler droit dans les yeux d'un Carlin joueur peut diminuer la peur de l'interlocuteur en pleine remontrance téléphonique face à son patron, sa sur-excitation pourra même permettre d'éviter la conversation. Enfin, un Shiba Inu sauvage fuyant sous des cris de colère peut forcer à tempérer la discussion.



# DOG&BONE

## THE EMPATHETIC TELEPHONE CONNEXION SENSIBLE

### OBSERVATIONS UTILISATEURS

Une première phase d'observations d'utilisations du collier (exemple en vidéo sur DVD ci-joint) à permis de confirmer que l'expérience téléphonique traditionnelle est totalement remise en question. Le téléphone devient vivant, tactile, affectif et doté d'un libre arbitre imprévisible ! Les observations ont permises de tirer les constats suivants : · Les individus ont l'habitude de parler aux chiens. · Ils délèguent très vite la fonction téléphone au chien. · Le chien est accepté comme étant membre de la conversation. · Une série de nouvelles postures d'usages du téléphone ont apparues. · La distance comportementale entre chien et maître est significative de la proximité sociale avec l'interlocuteur téléphonique, le caractère du chien influe sur l'expérience de tel ou tel type de conversation.



# DOG&BONE

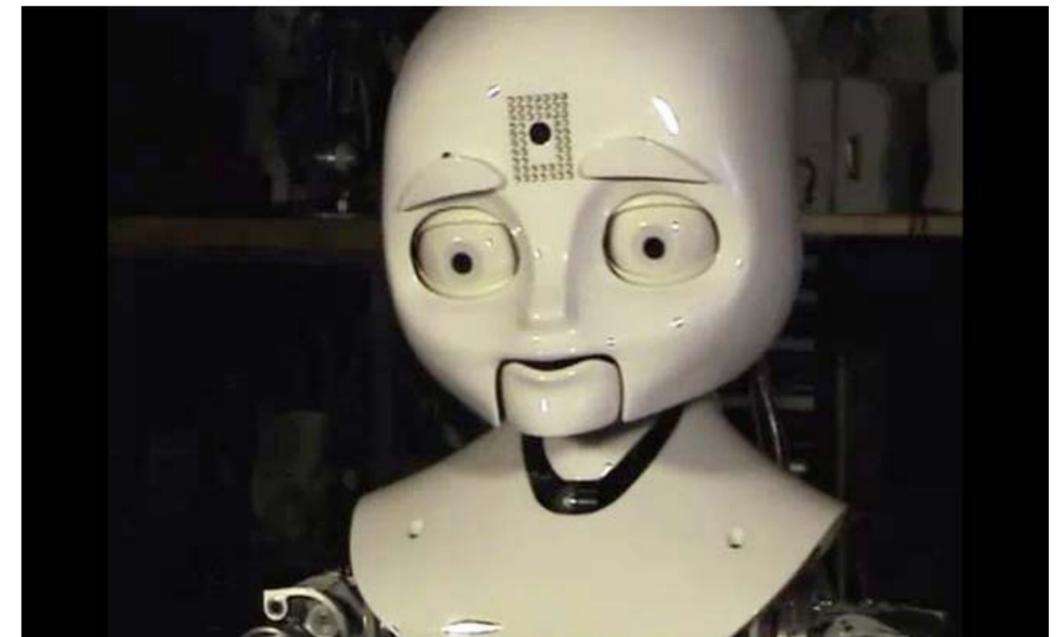
## THE EMPATHETIC TELEPHONE CONNEXION SENSIBLE

### SECOND NIVEAU DE LECTURE

L'approche paradoxale, provocatrice et non dénuée d'humour, de "Dog & Bone" utilise le design comme outil critique pour laisser le spectateur se projeter dans l'usage qu'il incarne.

En contre-pied de la recherche de pointe en IHM (interfaces homme machine) et télécommunications, ce projet vise en seconde lecture à toucher les professionnels du domaine. Il critique notamment la direction actuelle prise par de nombreux laboratoires de développement technologique orientée vers un futur efficace, robotique et déshumanisé de la communication – comme exemple le robot non verbal pour "grand mère à distance" de Cynthia Breazeal au M.I.T. (U.S.A.). Immitant, voir remplaçant la réalité par la technologie, ces démarches sont dominés par une ambition technologique plaçant l'empathie envers l'utilisateur final en second plan. Elles sont totalement en rupture avec la nature organique des interactions humaines, et c'est pourtant le futur actuellement envisagé. Positionné à l'inverse Dog & Bone propose une vraie remise en question du futur des interactions sociales, autant d'un point de vue utilisateur que concepteur.

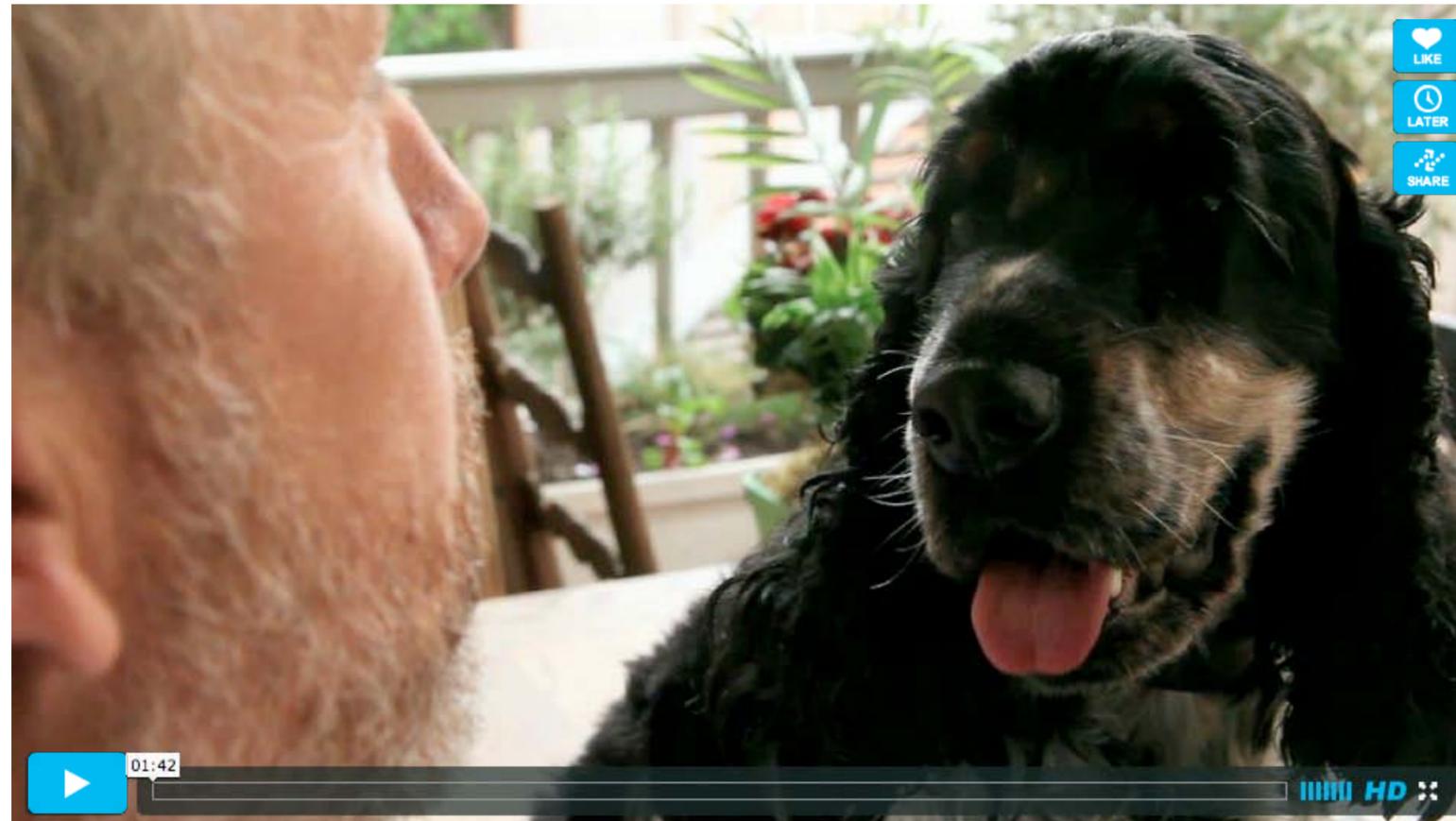
Finalement, entre parler au robot non verbal pour "grand mère à distance" et parler à un chien quel est le plus étrange ?



# DOG&BONE

THE EMPATHETIC  
TELEPHONE  
CONNEXION SENSIBLE

Cliquer pour voir la video sur Vimeo.com



# VAPOR MIST

---

HOLE THROUGH  
WEATHER AND SPACE  
LIEN IMPROMPTU

---

ABSTRACT

---

Vapor Mist est un prototype d'espace de communication alternatif sensible aux variations météorologiques du monde réel. Il prend place au sein du projet Mur communicant, une surface interactive de 3 / 2 m ancrée dans le thème de l'internet des objets.

Le mur est à terme destiné à être présent dans de nombreuses villes. Vapor Mist met en valeur la fenêtre spatiale ubiquitaire entre deux lieux que permet le mur (ici Aix-en-Provence, chaud et humide et Strasbourg, froid et sec) et réduit leur éloignement géographique à une simple vitre.

Un système complexe de combinaison météorologiques entre les deux lieux – différence de température, altitude, vent... – provoque des réactions physiques des deux côtés du mur – ombres, nuages, coulée de pluie, buée... – ces conséquences sur l'état du mur deviennent des alibis d'interaction entre les spectateurs du mur. Il laisse découvrir à l'utilisateur des espaces de communication tangible, poétique et intuitif.

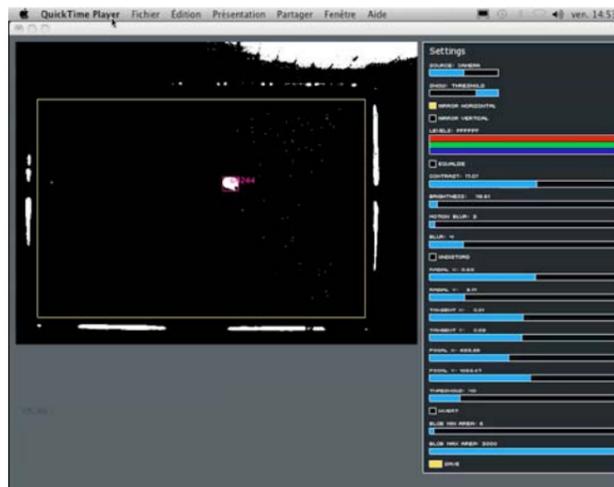
Exemples d'interactions :

Ecrire dans la buée, parler par les signes, collaborer pour discuter, retenir la pluie, remuer les nuages, éparpiller la brume...

— HEAD  
HAUTE ÉCOLE D'ART ET  
DE DESIGN GENEVE  
GENEVA UNIVERSITY  
OF ART AND DESIGN

# VAPOR MIST

HOLE THROUGH  
WEATHER AND SPACE  
LIEN IMPROMPTU



# VAPOR MIST

HOLE THROUGH  
WEATHER AND SPACE  
LIEN IMPROMPTU

[Cliquer pour voir la video sur Vimeo.com](#)



## EXHIBITIONS

### CONFERENCES LIFT 10' & FOIRE DU MEUBLE MILAN 10' MÉDIATISATION

MODE:DEMO – LIFT CONFERENCES 2010

Évènement : Lift conferences 2010 – Genève  
Les étudiants de Master de la HEAD Genève ont contribué à Lift10 au travers de l'exposition Mode:Demo. Elle prit place du 5 au 7 juillet 2010 au lieu de conférence Lift et fut l'occasion d'exposer les projets d'une partie des étudiants – parmi ceux des partenaires de l'école et d'artistes professionnels – dont un des miens : Mobile Window (à retrouver sur permanent-marker.net, portfolio 2010.pdf)

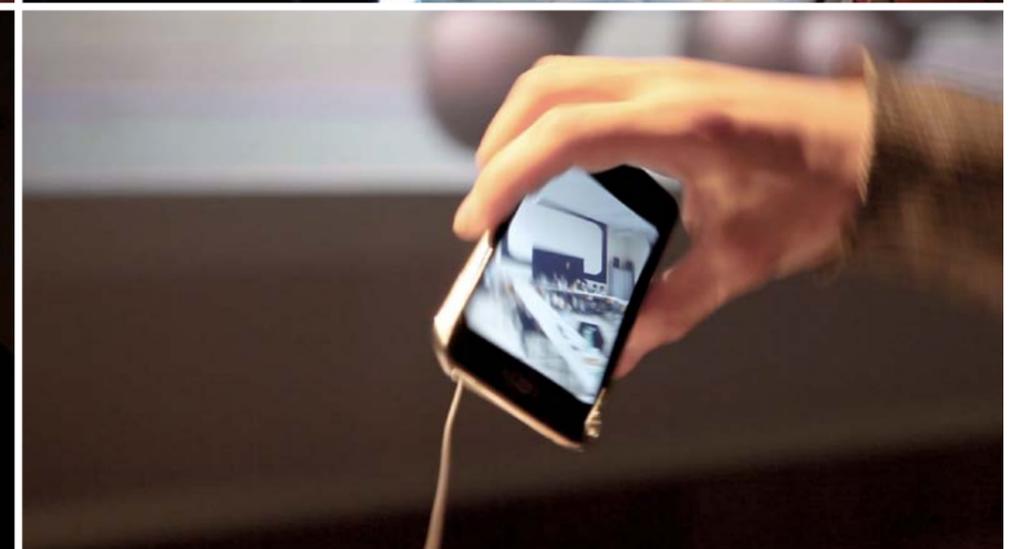
• Curator :  
Jean-Louis Boissier

• Partenaires:  
ENSADLab, École nationale supérieure des arts décoratifs, Paris Design Interactions, Royal College of Art, Londres The Interaction Design Programme, CIID/DKDS, Copenhague ARC, Ecole nationale supérieure d'art de Nancy

• Artistes:  
Etienne Mineur, Dominique Cunin, Mayumi Okura, Chris Woebken, Arthur Violy, Cédric Brunel, Clovis Duran, Matthieu Cherubini, Max Mollon, Antonin Fourneau, Kenichi Okada, David-Olivier Lartigaud, Ka Fai Choy, Nicolas Rivet, Juliette Sallin, Ishac Bertran, Natalia Echevarria, Benoît Espinola, Shruti Ramiah, Leïla Jacquet, Gerard Rallo, Nicolas Field, Sascha Pohflepp, Karsten Schmidt, Aaron Koblin, Daniel Massey, Auger-Loizeau

— HEAD  
HAUTE ÉCOLE D'ART ET  
DE DESIGN GENEVE  
GENEVA UNIVERSITY  
OF ART AND DESIGN

lift



# EXHIBITIONS

## CONFERENCES LIFT 10' & FOIRE DU MEUBLE MILAN 10' MÉDIATISATION

PEEP-SHOW – FISHES AND OTHER OBJECTS OF DESIRE  
Projet de collaboration entre le bachelor Architecture d'intérieur et le master Media design de la HEAD Genève pour le salon du meuble de Milan 2010. Nous avons proposé une série de projets réinterprétant le sujet de l'aquarium de maison. L'exposition invitait à déambuler le long d'une installation circulaire de 7 pièces – dont la notre : Abysses – puis d'enfin entrer dans la crypte centrale pour voir observer de l'intérieur les fenêtres "peep-show" de chaque pièce visitées (projet à découvrir sur [permanent-marker.net](http://permanent-marker.net), [portfolio2010.pdf](http://portfolio2010.pdf)).

Équipe :  
Fabio Colucci, Maxime Ballard, Matthieu Cherubini, Alexandre Burdin, Max Mollon, Elwood-Léo Spafford, Théo Reichel.

— HEAD  
HAUTE ÉCOLE D'ART ET  
DE DESIGN GENEVE  
GENEVA UNIVERSITY  
OF ART AND DESIGN



# EXHIBITIONS

PROCHAINEMENT  
2013  
MÉDIATISATION

BIENNALE INTERNATIONALE DU DESIGN SAINT-ÉTIENNE  
Projet Dog&Bone

Biennale  
Internationale  
**Design**  
Saint-Etienne

