

La Revue du Design

Regards sur le design contemporain

Hors Série n°3 - Juil/Déc 2009

Sommaire

Édito	3
Chaise Desile: l'art de la découpe	4
Rocking stool	5
Aki	6
One-to-two	7
Flap	8
Pulse	9
Twelve	10
Starck pour LaCie	10
Nissan "cube"?	11
Uban Cursor	12
Quel design à l'heure de la réalité augmentée?	13
Design et recherche	15
Eco-effective	17
Eco-wc design	18
Ecodesign : penser le produit en boucle	18
Eko	19
Ecco	20
Heroic shelves et Simple boxes	21
Portrait: Jasper Morrison, La simple expression	22
Les meilleures écoles de design selon Business Week	24
La Starck's academy... c'est parti	26
Eye clock	27
Switch	28
Domestiquer l'eau	28
Une goutte d'eau...	30
Eternal ice drop	31
Water Stopping Water	32
Gorenje designed by Karim Rashid	32
Arc table	33
Tephra Formations	34
Stuff	35
Sleepy lagoon	36
Eloge de la main	38
The bulb tribe	41
LED clip	42
Tout est design ?	42
Design Choc! La fabrique à sensations	44
Des bulles colorées	45
Le luxe en poche?	46
La Belle et le Clochard	47
Lampe "Tu-Be Two" par Ingo Maurer	48
Wireframe	49
Blanc et filaire	49
Shrub	51
Canapé et fauteuil Pebble	52
u.m.a	53
Dutch Profiles	54
The Design Plateform: interview	54
Rezodesign, design Network	55
Design en fiche	56
Dyson Air Multiplier: un ventilateur sans pales	58
Neli	59
QlockTwo	60
Sélection design suisse	61
L'avenir appartient aux designers-managers	62

BRÈVES ET ACTUS / ANALYSES ET REGARDS

Édito

"Tout est design, c'est une fatalité" disait Ettore Sottsass dans un article du *Monde* paru en 2005. Et l'on peut effectivement se demander où s'arrêtent les contours de cette discipline, tant ses champs d'application sont nombreux, au risque de parfois paraître confus. Dans la forme d'un glaçon ou d'un récupérateur d'eau, dans celle d'un morceau de chocolat ou d'un feu rouge qui permettra d'économiser du carburant... les approches des designers (notamment des plus jeunes d'entre eux), semblent repousser certaines des "limites" fixées ou subies par leurs aînés.

Les lignes bougent et l'on assiste, comme le montrent plusieurs articles de ce Hors série, à une certaine redéfinition de la discipline, tout au moins de ses modalités de dialogue avec des usagers devenus utilisateurs / spectateurs / consommateurs / commentateurs.

Internet n'y est pas pour rien, proposant des modes de diffusion et de compréhension de la discipline inédits. Plus largement ce média, nouveau et différent (car plus immédiat et plus collaboratif), semble également participer à la constitution (très progressive...) d'une certaine culture du design chez le grand public, mais aussi chez les décideurs et les industriels (en témoigne le site www.entreprise-et-

design.fr qui vient d'être lancé, destiné à promouvoir le design auprès des PME).

Voici, très sommairement, présentées quelques-unes des thématiques qui traversent ce troisième Hors série, celui-ci proposant une sélection de textes – actualités ou analyses plus poussées – parus sur le site Internet de *La Revue du Design* entre juillet et décembre 2009, et regroupés ici par proximité de sujets, de regards ou d'approches (même si d'autres ordres sont évidemment possibles).

Egalement, comme nous l'avions fait pour le précédent numéro, nous avons intégré des commentaires de lecteurs lorsque cela semblait pertinent. Il s'agit là en effet d'une qualité essentielle du web 2.0, que de permettre à chacun d'émettre et de partager ses avis, ses visions, et de participer ainsi à la constitution d'un savoir collectif.

C'est dans ce sens, en tout cas, qu'est développé le projet de *La Revue du Design*.

Je vous souhaite une excellente lecture.

Alexandre Cocco
redac@larevuedesign.com

*Nous remercions tout particulièrement les personnes ayant répondu à des interviews et les auteurs ayant rédigé des articles parus sur le site www.larevuedesign.com, et qui sont regroupés ici : Thibaut Devereaux, Sophie Fabregat, Clément Gault, Christian Guellerin, Jocelyne Leboeuf, Stéphane Laurent. Nous remercions également les magazines Intramuros (France) et Espaces contemporains (Suisse), qui nous ont permis de présenter une sélection de leurs numéros en cours, participant ainsi à une complémentarité des médias web et papier à laquelle nous croyons beaucoup. Et enfin, nous saluons tout particulièrement les lecteurs assidus ou plus occasionnels de *La Revue du Design*, notamment ceux qui nous font régulièrement part de leurs pertinents commentaires : Prof Z, Maurice, Yves, Clément, Béa, Céline, Stéphane... des designers, architectes, chercheurs ou amateurs éclairés qui se reconnaîtront.*

Chaise Desile: l'art de la découpe

Par La Revue du Design



Chaise Desile. Photo © Pascal Schyns

Lorsqu'elle est pliée, la chaise Desile, produite par l'éditeur belge Vange, se réduit à une simple plaque de deux centimètres d'épaisseur. Elle existe en version intérieure (en multiplis de bambou) et extérieure (PET recyclé).



Chaise Desile. Photo © Pascal Schyns

Produite à partir de matières recyclées ou durables, optimisée pour le stockage et le transport (elle se stocke à plat et ne pèse que 6 kg en version intérieur et 9kg en version extérieure), la Desile est un produit bien dessiné et bien conçu, ne nécessitant par ailleurs pour sa mise en œuvre qu'une seule découpe numérique, et ne générant que peu de déchets.

Elle a été conçue par Christian Desile, plasticien et photographe, qui a exposé son premier prototype de chaise pliante à la Biennale de Saint-Etienne de 2008, durant laquelle il a été remarqué par la marque belge.

Sources : blog.reflexdeco.fr, vange.be.

Cet article a été publié le 11 septembre 2009 à 2:18 dans la rubrique ACTUS, Développement durable, Mobilier.



Chaise Desile. Photo © Pascal Schyns

-- Commentaires

Prof Z dit :

11 septembre 2009 à 10:27

bravo pour cet éditeur belge qui recherche des projets en France même parmi les non designers sans chercher des "grands noms" + vendeurs...

maurice dit :

11 septembre 2009 à 5:06

double bravo (c'est noël), avec une pensée émue pour la TS de Tallon, qui, en plus de se replier dans un seul plan, s'empilait par l'arrière quand elle était ouverte. Mais était assez moche, petite, instable et lourde, mais lourde!

maurice dit :

11 septembre 2009 à 11:53

Ah! on peut dire que c'est pas beau sans passer pour un méchant, alors? Ouf!

Et profitons-en pour revoir le travail de Tallon (avec un "I", c'est Achille), et tout particulièrement son escalier, que Ross Lovegrove a manifestement beaucoup regardé, mais

également les montres, qui n'ont hélas inspiré personne et qui sont rééditées, mais plutôt mal (le logo LIP n'est pas le bon)...

yves dit :

12 septembre 2009 à 8:26

Visuellement la chaise est assez réussie, elle évite le côté tabouret de la TS. 6 et 9kg, ça commence à faire lourd à manipuler pour un siège d'appoint. La TS paraît plus confortable, découpe arrondie du dossier. Beau résultat compte tenu des contraintes.

maurice dit :

15 septembre 2009 à 11:38

La découpe arrondie assurément, mais aussi le fait qu'on n'est pas gêné au niveau des omoplates par le retour des articulations hautes. Il me semble également, mais c'est anecdotique, que la TS s'ouvre dans un sens ou dans l'autre, indifféremment. Pourquoi "s'ouvrira" d'ailleurs? Est-elle rééditée?

La Revue du Design dit :

15 septembre 2009 à 1:32

@ Maurice

Cette chaise s'ouvre également dans les deux sens, ce que l'article aurait en effet pu préciser. Le confort du dossier que

vous soulevez, tout comme Yves, est une question qui doit être posée, et qui mériterait d'être testée...

Par ailleurs, recherches faites, il semble que la TS ne soit effectivement plus disponible, bien qu'elle ait été ponctuellement rééditée par Sentou en 2005...

Christian Desile dit :

26 septembre 2009 à 10:35

Bonjour.

Je suis l'inventeur de cette chaise et je remarque avec plaisir la pertinence de vos questions. J'ai testé cette chaise et je peux vous rassurer sur son poids qui est correct pour une chaise en bois. Le dossier est suffisamment confortable même si nous testons actuellement une augmentation de 20 mm de sa surface.

Au niveau des omoplates, il n'y a absolument aucune gêne avec les articulations hautes. La chaise a aussi l'avantage de pouvoir changer de couleur selon le côté d'ouverture des versions "BIKOLOR" (voir <http://www.vange.be>).

La chaise TS avait une épaisseur de 22 mm et la Desile (nom choisi par Vange) 20 mm. C'est la résistance du multipli de bambou qui permet cette finesse (23% plus résistant que le chêne) car la chaise supporte 220kg avant rupture.

Rocking stool

Par La Revue du Design



Monarchy © Feld / Yiannis Ghikas

Conçu par Yiannis Ghikas pour la dynamique marque belge Feld, le tabouret Monarchy possède la particularité de reposer sur deux arcs de cercles croisés, lui donnant une allure de culbuto pour adulte.

Il se décline en bois naturel ou en divers coloris (rouge, vert, noir et blanc).



Monarchy © Feld / Yiannis Ghikas

Le site de la marque nous indique ainsi que le tabouret Monarchy est conçu pour ne pas se renverser, mais aussi pour permettre à l'utilisateur d'échapper à la platitude de l'ultime stabilité ("Monarchy is designed not to be overturned but at the same time allows the user to escape the dullness of the ultimate stability").

Source: feld.be.

Cet article a été publié le 10 décembre 2009 à 2:51 dans la rubrique ACTUS, Mobilier.

Aki

Par La Revue du Design



Chaise et table Aki © Alfredo Häberli/Fredericia

Dessinée par Alfredo Häberli pour l'entreprise danoise Fredericia, la collection Aki est composée d'une table et d'une chaise alliant visuellement une structure en bois clair, perçue comme une "épine dorsale" que viennent compléter des planches foncées pour la table ou des parties rembourrées recouvertes de cuir ou tissu pour la chaise.



Chaise Aki © Alfredo Häberli/Fredericia

Entièrement fabriqués au Danemark, ces modèles se situent dans la pure tradition esthétique locale, alliant simplicité et courbes élégantes, et rappelant par certains aspects les

travaux d'Arne Jacobsen, de Poul Henningsen ou de Nanna Ditzel.



Table Aki © Alfredo Häberli/Fredericia

Alfredo Häberli avait précédemment réalisé un modèle de canapé modulaire, intitulé Seracs, que nous avions d'ailleurs présenté.

Source : dailytonic.com.

Cet article a été publié le 9 septembre 2009 à 2:45 dans la rubrique ACTUS, Mobilier.

One-to-two

Par La Revue du Design



One-to-two © Nathalie Nebout / Thorsten Van Elten

One-to-two est un tréteau pliant imaginé par la designer Nathalie Nebout, distribué par l'éditeur anglais Thorsten Van Elten.

Il est composé d'une partie en chêne, sur laquelle vient se replier une autre partie en acier laqué.

Pour la petite histoire, la rencontre entre la designer et l'éditeur s'est opérée très simplement, sur le stand qu'occupait Nathalie Nebout lors d'un salon IMM à Cologne.

Ce projet, ainsi qu'une de ses déclinaisons, avait d'ailleurs été remarqué par le VIA dès 2006 (voir l'image ci-dessous).



© Nathalie Nebout

Designer nomade, ayant effectué une partie de ses études en France et en Belgique, passée un temps par la Nouvelle Zélande (où elle travailla avec David Trubridge), Nathalie Nebout est aujourd'hui installée en Australie, à Melbourne.

Cet article a été publié le 22 octobre 2009 à 2:42 dans la rubrique ACTUS, Mobilier.

--
Commentaires

Prof Z dit :

22 octobre 2009 à 7:19

La vraie histoire est un peu différente et met en avant le nomadisme de Nathalie Nebout: "Thorsten left his business card on her stand at the furniture fair in Cologne where she exhibited her trestles (she was out having a sandwich at the time). A few months later she was in London for an internship and met Thorsten then."

Cela démontre que l'étudiant ou le jeune designer doit bouger dans les capitales européennes du design et pas seulement attendre près de son tel ou mail

Prof Z dit :

25 octobre 2009 à 12:36

Je suis bluffé que de jeunes designers (le designer espagnol alonso, le designer allemand thosten, la collective franco belgo suisse big game) fassent des projets de tréteaux alors que les stars designers et en particulier celui dont la base line est "design démocratique", philippe starck n'en fassent pas... Or le tréteau est un meuble démocratique... C'est un questionnement sur le design management et la gestion de carrière...

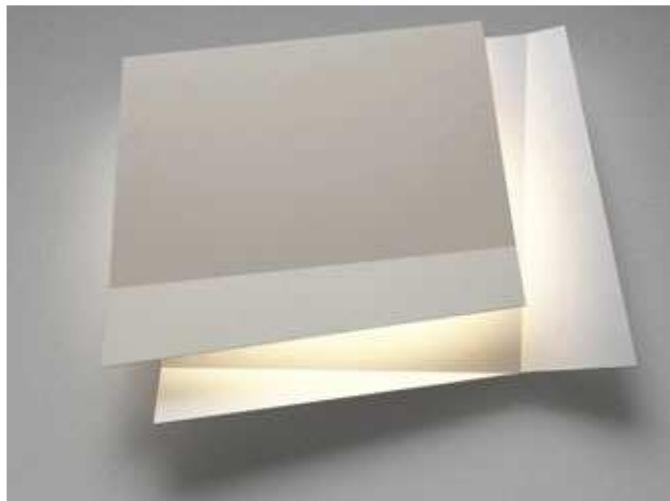
La Revue du Design dit :

2 novembre 2009 à 2:15

Un autre tréteau intéressant, réalisé par Nendo pour Boffi : <http://www.nendo.jp/en/works/popup.php?seq=147&file=01.pg>

Flap

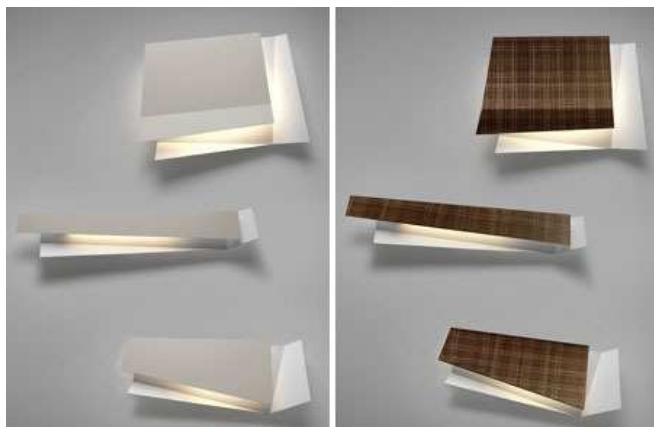
Par La Revue du Design



Flap © Marco Zito/Foscarini

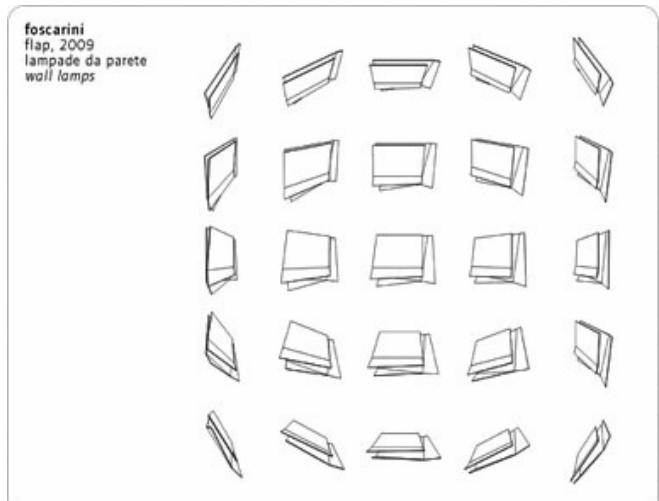
Flap est une série d'appliques asymétriques imaginées par l'architecte-designer Marco Zito pour Foscarini.

Chaque modèle est disponible en deux colorations différentes (blanc et rayures).



Flap © Marco Zito/Foscarini

Réalisés en aluminium verni, les trois modèles se proposent de modeler la lumière émise par un jeu de pliages assez simples mais sculpturaux. Lorsqu'elles sont allumées, les appliques génèrent en effet un jeu d'ombres démultipliant la perception des différents plans composant l'objet.



Flap © Marco Zito/Foscarini

Se détachant de la partie arrière, qui réfléchit la lumière, le panneau avant de chaque luminaire dissimule la source, empêchant ainsi qu'elle n'éblouisse. Les différents pliages latéraux participent quant à eux à la réflexion de la lumière.



Flap © Marco Zito/Foscarini

Plus d'informations et de visuels sur le site du créateur : marcozito.com.

Cet article a été publié le 15 septembre 2009 à 2:31 dans la rubrique ACTUS, Luminaires.



Pulse

Par La Revue du Design



Pulse © Teague

Pulse est un nouveau concept de vélo urbain imaginé par l'agence de design industriel américaine Teague.



Pulse © Teague

Les pédales sont quant à elles équipées d'un léger contrepoids, qui leur permet de rester toujours horizontales.

Source : core77.com.

Cet article a été publié le 8 octobre 2009 à 2:44 dans la rubrique ACTUS, Transports.

-- Commentaires

nico! dit :

17 octobre 2009 à 9:39

Bonjour

et merci pour toutes ces infos.

Je profite de l'occasion de la présentation d'un vélo à clignotants pour faire part de mon doute : est-on obligé de penser le vélo comme on pense la voiture ?

Un automobiliste est coincé dans une grosse « boîte noire ». Bien sûr, il a besoin de clignotants.

Il a aussi besoin de règles strictes, de stops, de feux tricolores...

Le cycliste, lui, est transparent : quand il freine, ça se voit, quand il cesse de pédaler même, ça se voit, quand il tourne, c'est pareil et quand il croise la trajectoire d'un autre cycliste ou d'un piéton, il peut communiquer très facilement.

On voit apparaître des clignotants pour vélo. On voit apparaître des feux signalant le freinage. On voit même par endroit des feux de signalisation sur piste cyclable.

Je pense que tout ça est souvent inutile : les vélos ne sont pas (pas tous) des petites voitures.

Gardons ce genre de choses pour les vélomobiles, pour les carrefours où se croisent des centaines de vélo, pour les pistes très fréquentées la nuit, pour les automobilistes privés de leur voiture et en mal de gadgets mais gardons bien en tête que certaines de ces technologies ont été inventées pour répondre à des problèmes spécifiques des automobiles: encombrement, vitesse et impossibilité de communiquer directement.

Le vélo a quand même parfois besoin de signalisation, mais pas de celle de la voiture.

Il lui faut une signalisation propre.

Réfléchissons-y ensemble !

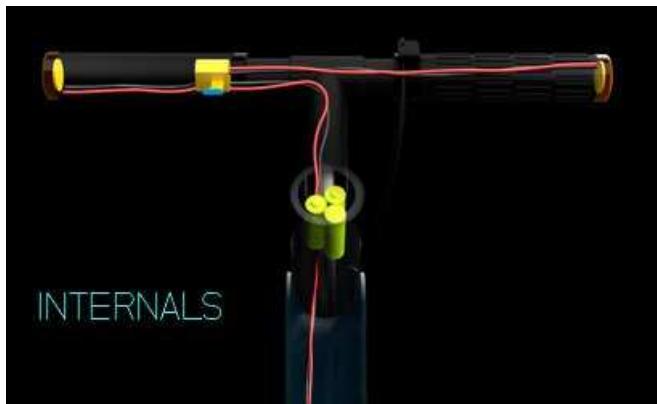
Est-ce qu'on imagine un cligno pour piétons ?

Un carrefour à stops entre deux rues piétonnes ?



Pulse © Teague

Il permet notamment d'indiquer ses changements de direction à l'aide de clignotants incorporés, commandés à partir du guidon.



Pulse © Teague

Twelve

Par La Revue du Design



Twelve © Naoto Fukasawa

Dessinée par Naoto Fukasawa pour Issey Miyake Watches, la montre Twelve se réduit à un cercle contenant un dodécagone dont les différents sommets marquent les heures.



Twelve © Naoto Fukasawa

Elle se décline en plusieurs finitions et coloris.



Twelve © Naoto Fukasawa

Entre épure et abstraction, symétrie et déséquilibre, Naoto Fukasawa réussit ici un jeu d'équilibre formel particulièrement réussi.

Source : timefy.com.

Cet article a été publié le 12 octobre 2009 à 2:01 dans la rubrique ACTUS, Petits objets et accessoires.

Starck pour LaCie

Par La Revue du Design



© LaCie / Starck

Le fabricant de composants informatiques LaCie a inauguré début octobre le lancement de deux nouveaux modèles de disques durs externes, élaborés en collaboration avec Philippe Starck.

Intitulés "LaCie Starck Desktop Hard Drive" et "LaCie Starck Mobile Hard Drive", ces deux objets mettent en contraste, d'un point de vue formel, une épaisse coque en aluminium semblant contenir un intérieur plus "fluide", un "magma" un peu mystérieux qui selon le créateur est une métaphore du génie informatique.



LaCie Starck Desktop Hard Drive © LaCie / Starck



LaCie Starck Mobile Hard Drive © LaCie / Starck

Philippe Starck : "Le génie informatique est une explosion exponentielle d'une puissance inouïe dont la limite est encore inconnue. C'est une puissance sans fin, représentée symboliquement par ce magma sculptural que l'on essaye de diriger, de maîtriser dans ce coffre fort à géométrie parfaite. Symbole d'une puissance maîtrisée, d'une liberté guidée, d'un magma incandescent prenant forme dans son moule. L'interprétation est libre. Mais le mystère demeure."

En plus de cette recherche esthétique ne manquant pas de lyrisme, ces produits ont été pensés pour apporter un plus fonctionnel et usuel.

Ainsi, le modèle portable permet d'enrouler et de dissimuler le câble USB, par ailleurs intégré. Le disque dur de bureau possède quant à lui une surface tactile aux fonctionnalités personnalisables, permettant d'ouvrir l'application de votre choix selon que vous l'effleuriez ou que vous effectviez un appui prolongé.

Cet article a été publié le 23 octobre 2009 à 2:12 dans la rubrique ACTUS, Informatique et télécommunications, Petits objets et accessoires.

Nissan “cube”?

Par La Revue du Design



Nissan cube

A grand renfort de communication, Nissan lance son modèle, le cube: une assez jolie petite boîte – aux bords très arrondis – sur roues.

Ménageant de nombreuses rondeurs, que ne laisse pas entendre son nom (d'où le titre de notre article), le cube (en minuscules s'il vous plaît) propose une grande lunette arrière arrondie, qui se déporte sur l'un des côtés et déstructure le volume du véhicule, lui conférant une certaine impression de grandeur.



Nissan cube



Nissan cube

A l'intérieur, tout est... arrondi. Les cadrants bien sûr, mais aussi les commandes de la console centrale et les courbes du plafond.



Nissan cube



Nissan cube

A noter que jusqu'à la fin de l'année, Nissan organise une série d'événements en lien avec le lancement du cube, et que le designer Robert Stadler (dont une interview est visible sur [vimeo.com](#)) est le directeur artistique design de six soirées-performance.

Sources: [dezeen.com](#), [autonews.fr](#).

Cet article a été publié le 16 décembre 2009 à 2:47 dans la rubrique ACTUS, Transports.

Uban Cursor

Par La Revue du Design



Urban Cursor © Sébastien Campion

Le designer danois Sébastien Campion a imaginé, à l'occasion d'un festival qui s'est déroulé du 23 au 27 septembre dernier à Figueres, en Espagne, un projet intitulé Urban Cursor, permettant d'explorer le lien entre le monde physique et le monde numérique. Un curseur géant, pouvant faire office de mobilier urbain, était offert aux manipulations du public, et ses différents déplacements enregistrés grâce à un système GPS intégré.



Urban Cursor © Sébastien Campion

Les différents déplacements d'Urban Cursor ont été cartographiés et archivés dans Google Maps, permettant de visualiser ses différentes utilisations et de donner à voir aux participants comment ils ont également, de leur côté et collectivement, contribué aux déplacements de l'objet.

Chacun pouvait également envoyer ses photos, celles-ci étant placées automatiquement sur la carte en faisant correspondre l'image avec les coordonnées GPS.

Figueres 24 Sept



PHOTO # 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

Uban Cursor © Sébastien Campion

Outre la dimension sociale, ludique et interactive d'un tel projet, celui-ci laisse également entrevoir quelques usages possibles, notamment en termes de retours utilisateurs, des nouvelles technologies.

Source: fubiz.net, urbancursor.com.

Cet article a été publié le 11 novembre 2009 à 2:05 dans la rubrique ACTUS.

Quel design à l'heure de la réalité augmentée?

Par Alexandre Cocco



Photo © Pranav Mistry (projet SixthSense).

Consistant à ajouter, par le biais de technologies numériques et/ou informatiques, des informations (textes, sons, images fixes ou animées...) en superposition à la réalité "physique", la réalité augmentée se décline et envahi aujourd'hui plusieurs aspects de notre quotidien. Parfois proche du gadget, elle n'en participe pas moins à de nouvelles modalités de perception de notre environnement, et gagnerait à être envisagée dans une approche plus globale de conception.

Ses applications, de plus en plus nombreuses, concernent les domaines du jeu vidéo, du cinéma et de la télévision (incrustations d'images, de publicités, de séquences animées), du tourisme (plans interactifs, visites virtuelles), de l'éducation (serious games), du médical, de l'industrie (conception, assemblage, robotique...), etc.

Si la technologie n'est pas nouvelle – elle a été utilisée il y a une vingtaine d'années pour le pilotage d'avions militaires –, elle prend aujourd'hui une place de plus en plus importante, à cause de trois facteurs liés : le déploiement des technologies sans fil, celui de la téléphonie mobile et celui de la géo-localisation.

Ainsi, comme le précise Stéphane Natkin, directeur de l'École nationale du jeu et des médias interactifs numériques, "Lorsque votre iPhone vous renseigne sur les rues ou les monuments, il s'agit de réalité augmentée" ("Quand le réel enrichit le réel", PC Expert Septembre 2009).

La réalité augmentée interagit donc en temps réel avec notre environnement matériel, auquel elle vient ajouter des éléments non perceptibles naturellement. Selon notre position, nos déplacements, elle se modifie et délivre de nouvelles informations.

Mais de quelle(s) façon(s) cette possibilité technologique, dans la mesure où elle participe à une nouvelle perception des éléments qui nous entourent, pourrait rétroactivement influencer la manière dont ceux-ci sont conçus? Le peut-elle ou le doit-elle réellement? Posons quelques scénarii possibles.

Des objets plus simples, mis en scène et décorés virtuellement...

Une première piste de généralisation de la réalité augmentée consisterait à proposer des objets plus simples formellement (peut-être moins chers à produire?), principalement considérés comme des supports d'informations (temporaires ou plus pérennes, décoratives ou fonctionnelles).

Modifiables selon les ambiances ou les configurations, ceux-ci placerait l'utilisateur en véritable "metteur en scène" de son environnement. Le risque est par contre que d'un point de vue matériel, ces artefacts en eux même ne constituent plus qu'une réalité "diminuée", que seule l'appropriation par des technologies spécifiques permettrait d'aborder dans son entiereté.

Ou des objets plus complexes, des "kits" revisités, et une nouvelle approche de la relation designer/utilisateur/objet?

À l'opposé de cette relation "de surface", principalement esthétique ou informative (projettant des décors ou des informations), la réalité augmentée pourrait aussi générer

des pénétrations plus profondes entre les univers réels et virtuels, influençant la nature des formes produites.

Un exemple : les distributeurs de meubles en kit, aujourd'hui limités (on le devine!) par le savoir-faire des consommateurs et leur capacité à comprendre des modes d'emploi parfois abscons, pourraient proposer des objets aux volumétries et assemblages nettement plus complexes... Avec l'idée que des explications interactives et en temps réel rendraient le montage plus accessible.

Plus de fonctions et moins de matière

En allant plus loin, il apparaît évident qu'un certain nombre d'objets dont nous nous servons quotidiennement soient amenés à disparaître. C'est particulièrement vrai dans le domaine de la téléphonie et de l'informatique, où il est possible qu'un seul outil technologique, relié à Internet et muni par exemple d'une micro-caméra et d'un pico-projecteur, puisse saisir nos gestes, les enregistrer et au besoin projeter des images correspondantes sur un support quelconque (une feuille de papier, un mur...), devenu "écran" temporaire.

Une appropriation virtuelle de notre environnement matériel

La réalité augmentée permet aussi à l'utilisateur d'"incruster" dans son univers matériel des informations qui lui sont personnelles. Dans le domaine du tourisme, les applications sont évidentes, chaque expérience dans un hôtel ou un restaurant pouvant donner naissance à une somme de livres d'or parallèles, accessibles aux personnes passant alentour.

À un niveau plus individuel, d'autres utilisations, devraient nous permettre d'ajouter à certains endroits ou sur certains objets des repères et commentaires, participant ainsi à une appropriation virtuelle de notre environnement matériel. Un exemple: arrivant devant la porte d'entrée de son logement, une personne trouverait un message que lui seul pourrait lire, du type "les clés sont sous le paillason. PS : tu as vu, il y a un petit éclat de peinture sur la porte, juste ici!"...

Tout ou partie de ces informations pourrait même remonter vers le producteur ou le concepteur de l'objet, même si l'aspect "Big Brother" de cette éventualité est à questionner. On devine ainsi les réactions d'un industriel, d'un architecte ou d'un designer mesurant les commentaires des usagers sur leurs réalisations, la manière dont elles sont utilisées et jugées...

Le "design" et "l'architecture" de la réalité augmentée

Dans la mesure où elle définit de nouvelles modalités de dialogue entre l'Homme et son environnement, la réalité augmentée devra nécessairement se poser la question de son "design" et de son "architecture".

En effet, l'accumulation d'informations à l'infini, leur accès, leur ordre et leur présentation dans l'espace et le temps ne pourra pas se limiter à une approche purement technologique. Et d'autres facteurs, de l'ordre de ceux que le designer ou l'architecte manipulent quotidiennement, concernant l'appropriation, la perception sensible et spatiale, les usages et leur mémoire, l'importance du lieu et de sa topologie, seront à intégrer dans cette réflexion.

Alexandre Cocco

Cet article est paru, dans une version légèrement plus longue et plus illustrée, dans le n°186 de la revue d'Architectures.

—
Quelques projets de réalité augmentée:

SixthSense

www.pranavmistry.com

Développé par Pranav Mistry, étudiant du MIT, SixthSense permet, à l'aide d'une webcam, d'un projecteur miniature et de quelques câbles reliés à un Smartphone, d'interagir "physiquement" avec son environnement, de prendre une photo, de classer des documents...

Cyclopedia

www.chemicalwedding.tv

Cyclopedia est une application développée par Chemical Wedding, qui utilise Wikipedia, la caméra et la boussole de l'iPhone 3GS pour proposer des visites en réalité augmentée de différents sites.

The Ray Ban Virtual Mirror

www.ray-ban.com

Le site de la marque Ray Ban propose à ses visiteurs, munis d'une webcam, d'essayer virtuellement ses différents modèles.

Urban Cursor

www.urbancursor.com

Le designer danois Sébastien Campion a imaginé, à l'occasion d'un festival qui s'est déroulé du 23 au 27 septembre dernier à Figueres, en Espagne, un projet intitulé Urban Cursor, consistant en un curseur géant, pouvant faire office de mobilier urbain, qui était offert aux manipulations du public, et dont les différents déplacements étaient enregistrés grâce à un système GPS intégré.

Cet article a été publié le 9 décembre 2009 à 2:42 dans la rubrique ANALYSES ET REGARDS, Prospective et innovation.

--
Commentaires

Prof Z dit :

11 décembre 2009 à 11:46 modifier

Alexandre,

Un jour un quidam pose la question à Starck sur sa def de l'homme mutant, il lui répond vous avez des lunettes, vous êtes un mutant.

Je vous pose une question de candide, si je projette une image de clavier sur la table ou que je compte sur mes doigts, je fais de la réalité augmentée?

Prof Z dit :

11 décembre 2009 à 1:19 modifier

Le design du futur, c'est quoi?

<http://www.internetactu.net/2009/03/05/le-design-pour-construire-le-futur-dans-lequel-nous-voulons-vivre/>

Prof Z dit :

11 décembre 2009 à 9:21 modifier

632 vidéos de "réalité augmentée" sur google, ce qui permet de mieux appréhender ce secteur

La Revue du Design dit :

11 décembre 2009 à 10:48 modifier

@Prof Z.

A mon sens, et bien que cet article soit plus celui d'une personne curieuse de ce domaine que de spécialiste: si vous projetez un clavier, sur une table, il se passe trois choses:

- 1. la projection en elle même,*
- 2. la référence à un objet existant, le clavier, auquel on substitue un équivalent virtuel,*
- 3. l'utilisation de la table, objet physique "normal", pour plus que ce qu'elle n'est en réalité,*

*...donc il s'agit bien de réalité augmentée.
Et si vous comptez sur vos doigts et bien... tout simplement vous comptez sur vos doigts: pas de projection, pas de référence à un autre objet existant, et l'utilisation de vos doigts dans un cadre d'actions qui découle de leurs qualités directes et connues.*

Design et recherche

Par Christian Guellerin, directeur de l'Ecole de Design de Nantes Atlantique

Je viens de participer comme "speaker" au colloque organisé par IASDR - "International Association of Societies of Design Research" – un colloque de recherche faisant le point sur les travaux de nombreux chercheurs et universités internationaux. Il faut féliciter les organisateurs d'avoir réuni à Séoul autant de personnalités. Les débats furent passionnants et la production de connaissance a été remarquable. Mais cette profusion sur ce que les uns et les autres appellent "recherche" et "design" en tentant de les associer, m'a laissé perplexe.

Il faut nous méfier de ne pas tomber dans le piège que se sont eux-mêmes tendues les écoles de business à appeler, par exemple, "recherche en marketing" des études quanti/qualitatives qui se résument souvent à des tableaux statistiques et des interprétations qui, en tant que recherche, n'ont pas la rigueur de celles réalisées en sociologie. Pourquoi appeler "recherche en marketing", ce que doit être la pratique "marketing"?

Pourquoi appeler recherche en design toute réflexion sur la création et l'innovation?

Profiter de l'émergence du design et de son manque de visibilité dans le domaine de la recherche pour mener des études qui relèvent de la sociologie, de la psychologie, des sciences de l'éducation ou bien des sciences exactes et parler de recherche en design, ne me paraît aller dans la voie d'une démarche pertinente pour signifier le design comme discipline de recherche.

Parler de recherche en design lorsqu'il s'agit de pratique professionnelle de projet ne me semble pas non plus pertinent.

La question est de savoir si le design, en tant que pratique, peut se définir comme discipline scientifique. Les critères restent à construire et cela n'aide pas la recherche en design d'appeler "recherche", soit ce qui appartient à d'autres disciplines, soit ce qui est avant tout de l'innovation, une conception de nouveau produit élaboré selon les démarches méthodologiques inhérentes à la profession.

Il convient d'être prudent à ne pas brouiller le message d'une discipline le design qui est encore à chercher une définition et doit au sein de l'académie faire les preuves de sa légitimité. Faire de la "sous-sociologie", ou de la "sous psychologie" pour essayer de codifier des "émotions design" ne me paraît pas sérieux, ni à la hauteur de l'enjeu.

Il s'agit de circonscrire la recherche en un domaine spécifique à nul autre pareil, basé sur un langage de représentation et d'interface entre les connaissances dans tous les domaines des sciences humaines et des sciences

exactes et les problématiques socio-économiques qui s'imposent au monde dans lequel nous vivons. Le design est un langage, une interface qui relie les Hommes, les idées, les connaissances et les projettent en un demain meilleur. Il convient d'en faire une science mais de ne pas tout mélanger sous prétexte que le design est partout et qu'il est flatteur de réfléchir.

Encore une fois, bravo aux organisateurs de cette conférence qui nous ont aidés à mieux nous interroger sur la recherche dans le domaine du design.

Cet article a été publié le 10 novembre 2009 à 2:45 dans la rubrique ANALYSES ET REGARDS.

--

Commentaires

Prof Z dit :

10 novembre 2009 à 7:38

Qu'est ce qu'un chercheur aujourd'hui avec les outils de recherche au service de tous? Qu'est ce qu'un journaliste aujourd'hui avec les outils de recherche d'informations au service de tous?

J'ai fait une petite recherche sur le web visible. Comme la plupart des chercheurs français, j'utilise le moteur de recherche Google dont la plupart ne connaissent pas la syntaxe.

-"recherche en marketing" 500000 occurrences

-"recherche en design" 75000 occurrences.

Apprenez à vos élèves à chercher et à apprendre seuls avec les outils d'aujourd'hui et à avoir un regard personnel et même une vision, ils n'auront (presque) pas besoin de chercheurs...

Prof Z dit :

10 novembre 2009 à 7:58

Je vous invite à lire cela sur le site de lunar design à propos de la recherche en design et de le comparer au sujet water drop de la Revue du design et vous verrez le gap sidéral entre le discours et la réalité du "produit" ...

"It's all about people. Creating innovative products that satisfy the unmet – and indescribable – desires and needs of people is at the core of what we do. Our researchers employ techniques ranging from "shop-alongs" to in-home ethnography to understand people's motivations and aspirations. And once we've crafted a design, testing and evaluating it with the right people can have a big payoff. In the end, LUNAR delivers more than a thick report; we deliver actionable insights that can drive design and deliver the right experience for your customers and your brand."

Prof Z dit :

10 novembre 2009 à 8:38

j'aime beaucoup cette image du design et de la recherche en design présentée à Paris pendant le designer's days
<http://lesateliersdelarechercheendesign.hautetfort.com/media/02/02/1548170156.jpg>

Céline Mougenot dit :

10 novembre 2009 à 9:36

Merci à Christian Guellerin pour ce post un brin provocateur.

Un passage en particulier me fait réagir:

"Profiter de l'émergence du design et de son manque de visibilité dans le domaine de la recherche pour mener des études qui relèvent de la sociologie, de la psychologie, des sciences de l'éducation ou bien des sciences exactes et parler de recherche en design, ne me paraît aller dans la voie d'une démarche pertinente pour signifier le design comme discipline de recherche."

Le design est une pratique complexe et multi-facettes, elle convoque de nombreuses disciplines, il me semble donc naturel que la recherche en design explore ces multiples facettes et s'appuie sur les méthodes et outils de recherche propres à chacun de ces champs.

La présence de chercheurs de nombreuses disciplines (sciences humaines, sciences de l'ingénieur...) dans les conférences de recherche en design (IASDR, Ateliers de la Recherche en Design...) montre justement la richesse de la pratique du design.

L'étendue de la communauté de chercheurs qui étudient le design est à l'image de la richesse de cette pratique unique et il ne me semble pas qu'on fasse forcément fausse route en réunissant autant de disciplines autour de cet objet de recherche si particulier.

La recherche en design a déjà quelques décennies d'existence, les conférences IASDR croissent d'année en année. L'enthousiasme et la productivité des chercheurs qui s'y retrouvent, et qui sont souvent eux-mêmes praticiens du design, sont peut-être bien un indicateur que la recherche en design est en bonne voie pour être une science.

Cette démarche ne paraît donc pas particulièrement absurde et je suis curieuse de connaitre d'autres démarches possibles pour construire la recherche en design, comme semble le suggérer Christian Guellerin.

Merci en tout cas pour cet article stimulant, qui fait suite à la plus importante conférence de recherche en design à laquelle la communauté française n'était malheureusement pas beaucoup représentée.

Céline Mougenot, Research Associate

The University of Tokyo

<http://celine.mougenot.googlepages.com>

Prof Z dit :

10 novembre 2009 à 12:29

Je crois que le terme recherche est tellement vague que cela peut nous emmener partout...de la recherche documentaire à la recherche marketing, à la recherche et développement (R&D) en passant pas la recherche en sciences humaines généralement associée au design...sans oublier la recherche en ergonomie que beaucoup de chercheurs semblent ignorer. Il faut à mon avis partir des besoins du designer dans sa recherche de solutions pour simplifier

Jean Marie Massaud l'explique très bien ce qu'il recherche dans cette vidéo...sur le lieu de design...

<http://www.lelieududeesign.com/ils-parlent-du-lieu#content-core-inner>

Yves Mineur dit :

10 novembre 2009 à 4:42

Je partage l'avis de Céline Mougenot. L'activité de recherche dont l'objet revendiqué est aujourd'hui le design, présente tous les aspects de celles qui ont conduit à l'émergence de

bien des sciences nouvelles comme les sciences cognitives ou les sciences de l'information et de la communication.

L'intérêt porté par certains chercheurs au design, même si ce regard semble creuser un fossé par rapport à sa pratique, me paraît légitime. J'y vois là comme une logique discursive capable de fédérer des éclairages théoriques tout à fait pertinents pour donner corps à cette discipline qu'est le design ou à laquelle il aspire à s'identifier.

Le parcours entamé en son époque par H.A.Simon (les sciences de l'artificiel) vers la fondation d'une science de la conception, me semble présenter à cet égard certaines similitudes avec les réflexions abordées autour du design. Du reste, design et conception dans le milieu ingénierial partagent à l'évidence des lieux communs, ne serait-ce bien sûr que par leur lien étymologique.

On ne peut que s'enrichir, à mon avis dans certains cas, à s'ouvrir sur des espaces aux contours flous, là où d'autres éprouveraient le sentiment de se disperser ou de se diluer. Merci aussi pour recueillir et offrir sur ce site autant d'informations nouvelles et intéressantes sur le design à la disposition ainsi du plus grand nombre.

Céline Mougenot dit :

11 novembre 2009 à 4:04

Il est vrai qu'on peut mettre beaucoup de choses derrière le terme "recherche" mais je crois qu'on parle ici de "recherche scientifique", c'est-à-dire d'une activité qui vise à produire de la connaissance, dans notre cas sur le design, par le design, pour le design.

Et je crois que c'est une spécificité de la recherche en design que d'être fortement connectée à d'autres disciplines de recherche.

Céline Mougenot,

Research Associate The University of Tokyo

Prof Z dit :

11 novembre 2009 à 5:00

La "recherche scientifique" n'est pas réservée aux chercheurs. La frontière est floue entre chercheurs, ingénieurs et techniciens car certains ingénieurs et techniciens font des recherches et publient (au sens scientifique du terme). En général, on veut dire en France chercheur statutaire.

La Revue du Design dit :

13 novembre 2009 à 9:37

Merci Yves pour votre commentaire.

Je suis heureux que cet article suscite de si nombreux et précieux commentaires, la recherche en design étant un sujet loin d'être tranché, et aux contours restant à définir.

L'intérêt de l'approche de Christian Guellerin, c'est vrai un brin provocatrice (comme le souligne Céline Mougenot) mais aussi assez rafraîchissante, est qu'elle ne nie pas en soi la possibilité d'une recherche en design, mais elle en démontre un certain nombre d'écueils:

- le fait que des recherches sur le design ne sont pas des recherches en design,
- et le fait que certaines de ces recherches ne sont pas à proprement parler des "recherches", mais que le terme est parfois employé afin de créditer de sérieux certaines approches projet.

Alain Findeli a, entre autres, posé quelques bases possibles d'une recherche en design, une recherche qui doit inventer ses propres outils dans la mesure où cette discipline est "appliquée" et que ses praticiens sont amenés tant à analyser le contexte de leur production que d'y intervenir.

A ce sujet, voici un lien vers une conférence que nous avons découvert récemment, éclairant un peu cette approche: http://www.gradient.umontreal.ca/edintv/conferences/desco3/findeli_penser.php

"Il est un fait acquis que, dans le cours d'un projet de design, il s'établit une relation entre théorie et pratique. Sur la nature exacte de cette relation, les esprits sont très divisés et il n'est pas envisageable, voire peut-être souhaitable, qu'un consensus s'établisse sur la question, à court terme du moins, au sein de la communauté internationale de recherche en design. Une façon élégante de s'en sortir est d'affirmer que cette relation est complexe, donc irréductible à l'analyse." (Alain Findeli)

Alexandre Cocco

cguellerin dit :



Eco-effective

Par La Revue du Design



Table Eco-effective © Sascha Nordmeyer

Le designer Sascha Nordmeyer recevra en novembre prochain, à Singapour, le prestigieux prix "Red dot: best of the best 2009" dans la catégorie "Design concept" pour sa table biodégradable Eco-effective, conçue selon le principe de développement durable "Cradle to Cradle".

Cette table possède quatre pieds identiques réalisés en "bois liquide" Arboform, un thermoplastique à base de résine et de fibres naturelles.

Celui-ci, élaboré à partir de lignine (une substance organique qui imprègne les fibres du bois et les rend imperméables et rigides), se coule ou se moule comme un thermoplastique traditionnel à cette différence près qu'il est totalement naturel. De point de vue de sa biodégradabilité, Arboform se dégrade d'ailleurs en dégageant la même quantité de CO₂ que celle absorbée par les plantes lors de leur croissance.

Ce projet, ainsi que 16 autres, ont été distingués parmi 2733 entrées provenant de 56 pays.



14 novembre 2009 à 3:19

Merci Alexandre pour cette intervention et pour vos commentaires. Mon texte ne se voulait pas provocateur, je dis simplement qu'il faut être prudent et ne pas appeler "recherche" tout et n'importe quoi.

Et je suis persuadé qu'il y a une voie spécifique pour le design dans le domaine de la recherche.

Il reste à valider définitivement laquelle afin que nous puissions sérieusement avancer sur ce sujet et faire progresser la connaissance. Alain Findeli est probablement aujourd'hui l'un des plus pertinents sur le sujet.

Quelques images de croquis de recherche:



© Sascha Nordmeyer

Cet article a été publié le 15 octobre 2009 à 2:32 dans la rubrique ACTUS, Développement durable, Mobilier.

Eco-wc design

Par La Revue du Design



Smart Profile 305 © Caromausa

L'entreprise australienne Caromausa vient de développer un modèle de toilettes malin, se proposant d'utiliser l'eau du lavage de mains pour participer à l'évacuation.

Après rinçage des mains, l'eau se déverse dans le réservoir interne, et sera utilisée pour la chasse suivante. Ce modèle, intitulé Smart Profile 305, n'utilise par ailleurs qu'entre 3 et 4,8 litres d'eau par utilisation.



Smart Profile 305 © Caromausa

Sources : caromausa.com, kbculture.blogspot.com.

Cet article a été publié le 3 septembre 2009 à 2:22 dans la rubrique ACTUS, Cuisines et bains, Développement durable.

Commentaires

Béa Gisclard dit :

3 septembre 2009 à 8:44

le principe est bien mais il ne faut pas oublier que pour se laver les mains on se tient devant le lavabo...et à moins d'être à genou sur la cuvette ou en cow-boy, jambes arquées, pas top ! surtout quand on porte une jupe ! tandis qu'en décalant l'axe du lavabo, peut être que...

Prof Z dit :

3 septembre 2009 à 9:43

1/ très inspiré de modèles japonais
2/ un l'évier à côté serait plus pratique

A.F dit :

3 septembre 2009 à 9:46

En deux éléments, cuvette et lave-mains-réservoir séparés, ça serait plus séduisant!
Le réservoir ne semble pas avoir de possibilité de désencrassement...

La Revue du Design dit :

3 septembre 2009 à 10:57

Même si la position cow-boy peut être amusante, un lavabo ou un accès séparés ou latéral, comme l'évoquent Béa, ProfZ et AF peuvent effectivement constituer une solution à étudier...

Cependant, étant données les dimensions réduites d'une cuvette de WC, et également les dimensions réduites des pièces qui les accueillent, ne pensez-vous pas qu'elle serait d'un accès moins évident ?

yves dit :

3 septembre 2009 à 11:57

Le genre de produit "gagnant – gagnant", économie à la mise en oeuvre, gain de place, + jackpot pour les économies d'eau. Le réservoir – lavabo, semble s'adapter sur les cuvettes de WC standard, très bien en rénovation.

Pour l'accès, je crois qu'il existe un produit équivalent chez Roca, en WC suspendu avec le lave-mains à gauche.

Prof Z dit :

3 septembre 2009 à 12:13

vous avez raison RdD, j'ai fait le test des dimensions...impossible sur le côté et en profondeur (avec la porte)...

Ecodesign : penser le produit en boucle

Par Sophie Fabregat

Peu à peu la perception de la notion de produit change dans le design. Si longtemps l'esthétique et le confort ont primé, aujourd'hui, l'usage et le cycle de vie du produit commencent à être pris en compte. Simple mode ou véritable tendance de fond?

Des meubles en carton, des cadres en cannettes de soda recyclées, des objets détournés de leur but premier... De nombreuses personnes ont une idée faussée de l'écodesign. Si ces exemples visent effectivement à réduire l'impact des produits sur l'environnement, il serait réducteur de croire qu'ils désignent à eux seuls l'écoconception. Donner une seconde vie aux produits : oui, mais l'objectif premier de

l'ecodesign est d'abord d'assurer au produit une première vie respectueuse de l'environnement. Comment ? En changeant la perception du produit dès sa conception : il ne s'agit plus seulement de faire du beau, mais de réfléchir à l'usage du produit sur la durée et penser à sa fin de vie dès sa naissance. A quoi bon concevoir un produit dans le respect de l'environnement si son utilisation est ensuite énergivore, unique ou encore si celle-ci mène à une surconsommation de matières premières ?

Penser en termes d'usage et non plus de produit

Aucun produit ne parcourt son cycle de vie sans consommer ou polluer. Des ressources minérales, végétales ou animales sont consommées pour l'obtention des matières premières, la fabrication, transformation, distribution, consommation sont également à l'origine de consommations d'énergie et de rejets de substances dans l'eau, l'air ou les sols. Le zéro impact n'existe pas, quelque soit le secteur, note Brigitte Kahane, fondatrice de Pimliko, cabinet innovation design éco-responsable. Il y aura toujours des impacts. L'ecodesign, ou écoconception, est une démarche de progression continue. Il s'agit d'améliorer toujours plus.

L'ecodesign vise donc à proposer au consommateur des solutions responsables. L'ensemble des étapes de vie du produit, du berceau à la tombe, sont réfléchies pour être respectueuses de l'environnement. Dès l'amont, c'est-à-dire dès la conception, l'ecodesigner va déterminer les axes d'amélioration qui interviendront tout au long du cycle de vie des produits (matières premières, production, distribution, utilisation, élimination ou recyclage) de façon à réduire l'impact sur l'environnement (eau, sol, air, bruits, déchets, ressources naturelles, énergie).

Il s'agira par exemple d'utiliser des matières premières dont l'extraction et la transformation sont peu énergivores, d'optimiser le transport des produits en réduisant l'emballage, de rendre vertueux le comportement du consommateur (passer de l'usage unique à la réutilisation par exemple), de faciliter la valorisation du produit lors de sa fin de vie. Certaines personnes vont travailler sur l'habillage vert, d'autres sur la question des déchets, d'autres se concentrent sur les transports... La dimension logistique, par exemple, est très importante, en amont et en aval. En aval, on s'oriente vers des produits plus légers, compactables,

pliables... Et en amont, il s'agit de réfléchir au transport des matières premières. C'est bien de fabriquer un objet en bambou, sauf si celui-ci a dû traverser la planète ! explique Brigitte Kahane.

Une tendance qui s'installe doucement chez les professionnels

Selon une étude commandée par le CDRA (Centre du Design Rhône-Alpes), seuls 15 % des designers intègreraient aujourd'hui les critères environnementaux au moment de la conception d'un produit. Défaut d'information, de formation, démarche trop contraignante ?

Beaucoup pensent que l'écoconception induit des coûts supplémentaires. Peu pensent qu'à l'arrivée, cette démarche peut mener à une réduction des coûts, à chaque étape de vie du produit. Plus on intervient en amont, plus il est facile d'intégrer la démarche, note la fondatrice de Pimliko. Pour convaincre, de nombreuses initiatives naissent ça et là. Un observatoire de l'ecodesign devrait voir le jour à la rentrée 2009, porté par Pimliko, l'Institut Français du Design et la société de conseil Evea.

De son côté, l'Institut Français du Design est en contact avec des écoles de designers et le monde de l'entreprise et forme des groupes d'études autour de projets communs. En 2010, le Janus, label officiel de design issu de l'arrêté ministériel français du 13 novembre 1953, devrait intégrer une mention ecodesign, afin de reconnaître et valoriser les produits et services dont l'impact sur l'environnement est réduit, dès la sélection des matériaux, lors de la fabrication du produit, jusqu'à la fin de vie en passant par la distribution et l'usage qu'en fait le consommateur.

La Revue du Design remercie le site Internet Actu-environnement.com, qui l'a autorisé à reprendre et à présenter cet article.

© Tous droits réservés Actu-Environnement.

Cet article a été publié le 4 novembre 2009 à 2:42 dans la rubrique ANALYSES ET REGARDS, Développement durable.

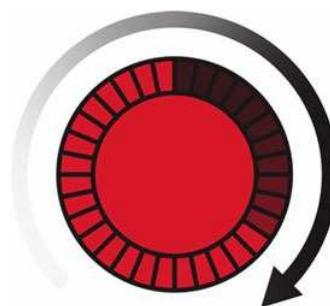
Eko

Par La Revue du Design



Eko © Damjan Stankovic / Relogik.

Imaginé par le designer Damjan Stankovic, dont nous avions déjà présenté un projet de multiprise électrique encastrable, le feu rouge Eko a lui aussi été lauréat d'un Reddot design award.



Eko © Damjan Stankovic / Relogik.

Indiquant le temps restant avant le passage au vert, il favorise une conduite plus sûre et permet d'économiser du carburant, le conducteur n'étant pas obligé d'accélérer frénétiquement en attendant de pouvoir avancer (voire même il peut couper son moteur)...

Source: relogik.com.

Cet article a été publié le 3 décembre 2009 à 2:24 dans la rubrique ACTUS, Petits objets et accessoires, Transports.

Ecco

Par La Revue du Design



Photos © Ribon

Premier meuble éco-conçu édité par Artelano, la bibliothèque "Ecco" imaginée par Ora-Ito est réalisée à partir de matériaux recyclés provenant de forêts certifiées. Son montage se fait sans visserie, par simple encastrement des différents éléments en un seul geste.



Photos © Ribon



Photos © Ribon



Photos © Ribon

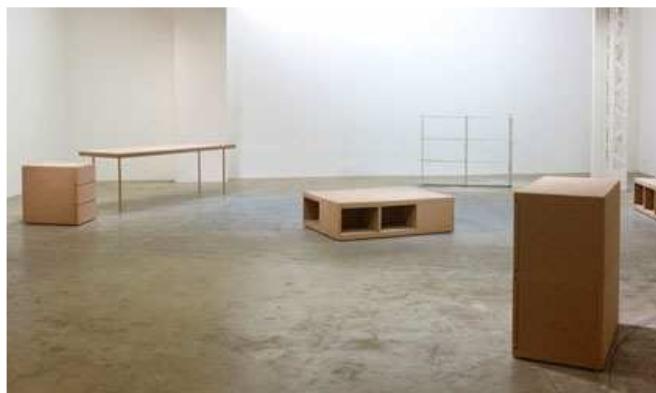
Déclinée en finition laquée satinée noir ou blanche, Ecco est composée d'éléments en matériau alvéolaire issu de bois en provenance de forêts certifiées.

Plus d'informations sur artelano.com.

Cet article a été publié le 8 décembre 2009 à 2:30 dans la rubrique ACTUS, Développement durable, Mobilier.

Heroic shelves et Simple boxes

Par La Revue du Design



Vue générale de l'exposition. Courtesy Galerie Kreo.

Depuis le 7 novembre et jusqu'au 19 décembre, Martin Szekely présente dans les murs de la galerie Kreo deux nouvelles séries de meubles: des étagères (intitulées Heroic shelves) réalisées en panneaux de nid d'abeilles d'aluminium orthogonalement assemblés, et des "boites" aux fonctions diverses – caisson, rangement, commode... – conçues à partir de panneaux de liège (intitulées Cork). Simplicité de rigueur!

Collection Heroic Shelves

(Panneaux en nid d'abeilles en aluminium, peaux d'aluminium anodisées, et profilés en aluminium anodisé).



Etagère 270. Photo © Mathieu Roquigny. Courtesy galerie Kreo



Heroic shelves, détail. Photo © Mathieu Roquigny. Courtesy galerie Kreo

Collection Cork

(Liège naturel ciré, Corian).



Caisson Cork. Photo © Fabrice Gousset. Courtesy galerie Kreo



Rangement Cork 2. Photo © Fabrice Gousset. Courtesy galerie Kreo



Rangement Cork 3. Photo © Fabrice Gousset. Courtesy galerie Kreo



Cork, détail. Photo © Fabrice Gousset. Courtesy galerie Kreo

Voici, ci-dessous, un texte de Martin Szekely expliquant son approche:

"Heroic shelves fait suite à des étagères exposées en 2005 à la Galerie kre [voir www.galeriekre.com/exhibitions/33/, ndlr]. La structure des étagères était construite avec un minimum d'accroche pour le regard. Une fois remplie, l'étagère disparaissait au profit de son contenu : les livres ou tout autre objet.

heroic shelves est construite avec moins d'éléments encore. Le décalage des tablettes horizontales, obligé pour le montage des étagères, n'existe plus. Ne reste qu'une structure faite de plans qui se croisent à quatre-vingt dix degrés.

Les tablettes horizontales et les montants verticaux sont constitués d'un nid d'abeilles d'aluminium de quatre millimètres d'épaisseur et de deux peaux d'aluminium anodisées de un millimètre d'épaisseur, soit un matériau composite sous forme de « sandwich » de six millimètres d'épaisseur au total.

L'assemblage des éléments horizontaux et verticaux est réalisé à l'aide d'un profilé d'aluminium "en croix", extrudé industriellement et anodisé. Ce profilé en croix, une fois

assemblé par collage à chaque intersection maintient heroic shelves droit et fort, la structure lui est intrinsèque.

A partir des étagères se dégageait, grâce aux profils triangulaires et aux décalages des tablettes, une image charmante et séduisante, une sorte de musicalité. Pour heroic shelves plus rien de tout cela ne persiste. Des lignes verticales croisent des lignes horizontales. Un dessin naïf mais aussi un rêve de constructeur qui se réalise.

Simple boxes rappelle une nouvelle fois que tous les meubles sont, plus ou moins, des boîtes.

Par exemple, une table ou un tabouret sont des boîtes dont ont aurait substitué des parties, une armoire est une boîte parfaite, et ainsi de suite...

Les simple boxes sont constituées de panneaux de liège calibrés et cirés, constitués de particules de liège compressé. C'est à partir de ces panneaux que le projet s'est construit : deux rangements à portes coulissantes et tiroirs, un rangement à tiroirs, une table basse et un plateau de table agrémenté de pieds métalliques.

Chaque panneau est à sa juste place et son épaisseur est déterminée selon sa fonction et ses limites structurelles. Les césures visibles sur les faces correspondent aux limites dimensionnelles de chacun des panneaux.

Le liège absorbe les chocs tant physiques que phoniques. C'est un matériau isolant. Son poids est léger, il est doux au toucher et ne craint pas l'eau. Dans le cas de simple boxes, le liège est sa couche protectrice : elle protège le contenu du dehors. Les pêcheurs portugais en faisaient de petits meubles et objets à emporter sur leurs bateaux qui ne craignaient ni la chute, ni l'eau.

De simples boîtes, à la nature économique."
Martin Szekely, Paris, 2009.

Source: galeriekre.com.

Cet article a été publié le 30 novembre 2009 à 2:21 dans la rubrique ACTUS, Expos, salons, musées, Mobilier.

Portrait: Jasper Morrison, La simple expression



Double page du magazine Intramuros n°145 consacré à Jasper Morrison

En partenariat avec le magazine Intramuros.

"Il tord le cou aux règles de versifications esthétiques, redonne valeurs égales à tous les modes d'expressions. En hommage au langage formel populaire, Jasper Morrison s'adonne depuis 25 ans à l'intelligence de l'objet. Fidèle à son esprit d'ascèse, l'exposition que lui consacre le musée

des Arts décoratifs de Bordeaux accède à son désir secret, en confrontant, in situ, ses créations à celles de collections anciennes. Radicalement Super Normal."

Extrait du portrait consacré à Jasper Morrison dans le numéro 145 du magazine Intramuros.



Luminaire "Smithfield" pour Flos, 2009.



Table "Bac" en frêne pour Cappellini, 2009.



Fauteuil bas "Crate" pour Established & Sons, 2008.



Sélection d'objets vendus par The shop, le magasin de Jasper Morrison.

Cet article est disponible en intégralité dans le n°145 d'Intramuros, en kiosque demain, dont voici la couverture:



Tables basses "Cork Family" en liège aggloméré pour Vitra, 2004



Photo Denis Rouvre.

A chaque numéro, le magazine Intramuros fera découvrir un extrait de son portrait en avant-première aux lecteurs de La Revue du Design.

Cet article a été publié le 17 novembre 2009 à 2:03 dans la rubrique Portraits et interviews.



Les meilleures écoles de design selon Business Week

Par Clément Gault, designer et doctorant en design.

Depuis 2003, des chercheurs de l'université de Jia-Tong de Shanghai établissent le classement mondial des meilleures universités, plus connu sous le nom de classement de Shanghai. Paradoxalement, ce classement jouit d'une certaine aura dans le monde de la recherche et de l'enseignement supérieur bien qu'il comporte à l'évidence de nombreuses failles qui normalement tendraient à le discréditer, ou du moins à entacher sa valeur. La plus courante d'entre elles est que le classement prend essentiellement en considération les sciences dites "dures", les sciences sociales étant quasiment laissées pour compte par les critères dudit classement.

Pourtant chaque année, celui-ci connaît le même impact planétaire, les mêmes réactions hostiles, voir satiriques (1). Dans cette optique, deux chercheurs français et un chercheur belge signent dans l'édition du Monde du 16 novembre un article expliquant, avec comme appui un raisonnement construit, que le classement de Shanghai résulte d'une "étude mal menée" et d'un "calcul mal fait".

Les trois auteurs concentrent initialement leur argumentaire en s'interrogeant sur le crédit légitime de ce classement. Historiquement, il provient d'une demande interne de l'université de Shanghai qui cherchait un outil pour envoyer ses élèves les plus talentueux dans les meilleures universités du monde (2). Comme le rappellent alors les auteurs, comment imaginer que ce classement puisse convenir à des préoccupations et des objectifs très divers concernant la recherche et l'enseignement supérieur?

Étudiants, enseignants, chercheurs ou hommes politiques n'ont certainement pas les mêmes attentes et de ce point de vue, le classement de Shanghai apparaît comme un classement pour le classement. Les auteurs avancent que le prendre en compte ne peut se faire sans l'analyse préalable de son but et de sa portée. Ces questions étant ignorées, le classement apparaît dès lors comme une "vérité" et "semble offrir une réponse universelle à une question mal définie et qui n'a été posée par personne."

Les auteurs poursuivent leur argumentaire en se focalisant sur le cas de la France qui brille par sa faible performance. Ils s'interrogent en premier lieu sur "les entités évaluées" et rappellent que la définition d'une université, en somme un lieu dédié à l'enseignement supérieur, est relative à la culture de chaque pays. À la vue de ses propres critères, le classement de Shanghai avance comme postulat que l'université est un lieu dédié avant tout à la recherche et non à l'enseignement.

Or, en France par exemple, de nombreuses entités de recherche entrant dans les critères du classement de Shanghai (les articles référencés par exemple) ne sont pas issues d'universités mais d'organisations comme le CNRS ou l'Inserm, et qui à juste titre ne peuvent pas figurer dans le classement de Shanghai. Les critères en eux-mêmes sont aussi mis à l'index puisque 5 sur 6 d'entre eux sont un simple comptage (Prix Nobel, Médailles Fields, articles référencés, chercheurs les plus cités) et sont donc largement tributaires de la taille de l'université.

De plus, ces critères sont présentés comme "objectifs" puisqu'il suffirait de compter le nombre de Prix Nobel, de Médailles Fields, d'articles publiés ou de chercheurs cités. Une objectivité qui est uniquement basée sur le quantifiable

et ne prend pas en compte la portée effective de chacun des éléments. Comme le rappelle l'article du Monde, "comment pondérer le prix Nobel de chimie de Marie Curie datant de 1903 par rapport au prix Nobel de physique d'Albert Fert reçu en 2007 ?"

Mais aussi, quelles sont les raisons qui limitent le comptage des articles publiés aux revues Nature et Science, des revues scientifiques généralistes? Ces interrogations légitimes portent à croire que les chercheurs à la base de classement de Shanghai ne peuvent réellement démontrer la pertinence de leurs travaux, d'autant que les données utilisées ne sont pas rendues publique. Dès lors, comment résolument considérer un classement comme objectif quand les conditions de son élaboration ne sont pas transparentes?

Le monde de l'enseignement du design peut sembler éloigner des enjeux du classement contesté de Shanghai. Pourtant, l'équivalent d'un tel classement dans le monde de l'enseignement du design existe depuis quelques années déjà. Nous le devons au magazine Business Week. De grandes différences sont néanmoins notables, que ce soit dans le résultat et dans la méthode. Business Week ne verse pas dans la quantifiable et son "World Best Design Schools" annuel se présente sous la forme d'une liste non ordonnée. Pourtant, une méthode quantifiable pourrait éventuellement s'appliquer à un tel sujet.

Il existe bien de nombreux livrables s'apparentant à ce que sont les Prix Nobel, les médailles Fields ou les publications pour les chercheurs scientifiques : la reconnaissance explicite par les pairs. Dans le monde du design, de nombreux prix, concours ou expositions fonctionnent sur un principe similaire où un panel de spécialistes reconnus se concertent pour choisir les meilleures innovations en termes de design. Business Week procède de la même manière.

En ce sens, la reconnaissance des meilleures école de design selon le magazine ne se fait pas selon des signes identifiables mais selon un panel dédié et équilibré formé d'universitaires, de praticiens et d'entrepreneurs spécialisés du domaine. L'avantage indéniable est que leur méthode apparaît transparente puisque chaque année les personnes constituant le panel ainsi que la méthode sont clairement décrites (3). La méthode est classique et ne semble pas changer d'année en année. Elle se résume à une collecte d'informations sur les écoles, d'entretiens avec les professeurs, les anciens élèves et ceux actuels pour aboutir à une discussion et un consensus entre les membres du panel sur les meilleures écoles.

Néanmoins, les indications laissées dans les descriptifs des écoles laissent insidieusement apparaître d'autres critères. Pour 2007, la liste comprenait 60 écoles et pour chacune d'elle, une description des partenariats (académiques, commerciaux et les entreprises employeurs), quelques anciens élèves connus et la particularité du programme d'enseignement. On pouvait éventuellement objecter que les designers indépendants ou ceux créant avec succès leur propre entreprise ou cabinet ne pouvaient être pris en compte pour leurs écoles correspondantes.

Ainsi, le discours de 2007 se résume de cette manière : IDEO, Apple, Google ou GM sont reconnus pour leurs qualités en termes de design et d'innovation ; la liste des meilleures école consiste alors à réunir les écoles

apparentées au design ayant le plus de liens et d'échanges directs avec ces entreprises.

La liste de cette année diffère quelque peu. Tout d'abord elle passe de 60 à 30 et le diplôme délivré est clairement mis en avant. De plus, seuls les partenariats commerciaux et les raisons de la présence de l'école dans la liste (se concentrant sur le programme dispensé) sont présentés. Même si la méthode revendiquée par les auteurs est identique, les changements opérés en deux ans ne sont pas anodins. Il convient néanmoins de ne pas se tromper : ce n'est pas la méthode en elle-même qui est à mettre en cause mais bien le parti pris initial.

En effet, il faut considérer que la livrée 2009 du "World Best Design Schools" est incluse dans un dossier thématique sur le design thinking. Pour rappel, le design thinking est un processus développé à la fin des années 60 par Herbert Simon, un des pionniers de l'intelligence artificiel et prix Nobel d'économie. Il se définit comme un processus créatif dont l'objectif est de résoudre un problème ou une question visant l'amélioration d'une situation donnée.

Dans son dossier de 2009, Business Week reprend les préceptes du design thinking pour démontrer ses avantages dans sa pratique en entreprise. Tout comme le classement de Shanghai se limite tacitement aux sciences "dures", la liste des meilleures écoles de design de Business Week se limite à une vision du design, celle du design thinking. Celui-ci a en effet l'avantage, si l'on peut le dire ainsi, de ne pas connaître de champ d'application donnée puisqu'il s'envisage comme un système, une considération qui est en réalité très répandue dans le courant de recherche anglo-saxon en design où le terme "design" est à traduire par conception. De ce fait, la liste de Business Week peut par certains aspects apparaître comme étant tout aussi contestable que le classement de Shanghai

Le design thinking est surtout une des représentations de la mutation en cours qui fait qu'une partie des enseignements du design, du management, de l'ingénierie et du commerce tendent à se rapprocher. Cette dernière est d'autant plus vraie à la vue de la liste 2009 établie par Business Week. Sur les 30 écoles, un tiers d'entre elles délivrent un MBA (4), un second tiers un mastère mixant design et une autre discipline (management, ingénierie, stratégie, etc.), un sixième environ un mastère en design industriel et une seule école délivre un MFA (5).

Ainsi, des écoles comme les Arts Déco de Paris ou l'ESADSE sont tacitement éliminées d'office quand la majeure partie de meilleures écoles de design se révèle être des écoles de commerce et de management. On pourrait être ironique et s'interroger sur la réciproque : les meilleures écoles de commerce et de management délivrent-elles des diplômes de design? Mais là n'est pas le propos.

Lors des entretiens avec des designers-enseignants d'expérience que j'ai mené pour mon travail de recherche, une problématique réapparaissait souvent : comment évaluer le design, et en développement comment évaluer son enseignement? De ce fait, avancer que le design thinking serait la meilleure voie pour la pratique du design ne révèle-t-elle pas davantage de l'opinion que d'un fait ? Comparer les enseignements du design est un travail qui peut se révéler riche en expérience et en savoir. En revanche, présenter le design thinking comme une vision unilatérale, sous-entendre qu'elle est la meilleure voie pour la pratique du design ou bien la seule viable, cela reste toujours à démontrer.

Notes :

- 1 – À ce sujet, vous pouvez lire l'article Le classement de Shanghai dépassé?, publié sur le site satirique Scientists of America.
- 2 – Vous pouvez en savoir plus sur l'histoire du classement dans un article paru sur lepoint.fr le 14 août 2008.
- 3 – La méthodologie est expliquée pour les années 2007 et 2009 sur le site de Business Week.
- 4 – MBA pour Master of Business Administration, "est le diplôme international d'études supérieures du plus haut niveau dans le domaine de la conduite globale des affaires : stratégie, marketing, finances, ressources humaines et management." (via Wikipedia)
- 5 – MFA pour Master of Fine Arts.

Cet article a été publié le 20 novembre 2009 à 2:39 dans la rubrique ANALYSES ET REGARDS, Enseignement, formations, écoles.

--

Commentaires

Prof Z dit :

20 novembre 2009 à 9:31

Je propose une autre méthode d'évaluation qui est plus une méthode de positionnement: il y a de nombreux prix de design reconnus par les experts en design, par les instances validatrices du design.

On fait la liste des prix obtenus par les élèves d'une école pendant la scolarité puis 2 ou 3 ans après. On divise par le nombre d'élèves et on obtient une représentation graphique, un mapping qui indique les points forts de l'école: développement durable, design pour les 90%, art design, concept design. On compare aux orientations de la politique de l'établissement et on en fait une matière d'enseignement du management, du marketing....

On peut multiplier les listes en général US du monde financier et économique dominant, ils seront toujours les meilleurs. Ils nous ont donné la preuve éclatante de leur talent, ces derniers temps à Londres et Wall Street, on va payer les pots cassés pendant des années.

Pour prendre un secteur (on peut développer la technique par secteur), dans le design de meuble que je connais bien, on ne peut pas dire qu'ils brillent à Milan, à Cologne ou ailleurs...

PS Clément, le titre de ton étude est : les meilleures écoles de design selon Business Week. Je ne vois pas ce que viens faire Shanghai dans ta démo qui occupe la moitié de ton exposé, sinon introduire un biais et offrir un paquet cadeau revendicatif qui pourrait avoir comme titre "non au classement dans l'enseignement"

Autre classement : celui des designers influents par Forbes : aucun français et chacun sait que nous n'avons aucun designers influents

http://www.forbes.com/2009/06/01/industrial-design-trendsetters-lifestyle-style-industrial-design_slide_2.html

Prof Z dit :

20 novembre 2009 à 9:42

Pour mettre en perspective le texte de Clément qui nous présente 2 listes "mondiale" de classements d'établissements d'enseignement, je fais appel à Umberto Eco...

"Avez-vous remarqué que la liste (des articles les plus lus, les plus commentés, des films les mieux cotés, etc.) devient, sur beaucoup de sites Web, un mode privilégié de traitement de l'information ?

Oui, et je crois que cela correspond bien à ce refus de statuer, de théoriser, de hiérarchiser les informations, qui est le propre du Web. La liste peut être un moyen très primitif de

connaissances. Nous appréhendons spontanément le monde par l'expérience, c'est-à-dire sous la forme d'une liste plus que sous la forme d'une définition. Lorsqu'un enfant demande à sa mère : qu'est-ce qu'une girafe ?, elle ne va pas lui répondre : c'est un mammifère, de la famille des... Elle lui dira : c'est un grand animal, avec quatre longues pattes et un cou très long, deux petites cornes sur la tête, des taches marron sur un poil jaune... C'est-à-dire qu'elle fait une liste, non exhaustive, de ses propriétés. Cela permet à l'enfant de reconnaître la girafe, procédé encore plus important lorsqu'il s'agit de reconnaître un scorpion ! La liste est à 80 % notre façon de connaître la réalité. Qu'est-ce que le soleil ? Vous allez dire : c'est une chose lumineuse qui surgit le matin de l'est et disparaît le soir vers l'ouest. Ce n'est pas une définition scientifique, mais c'est la façon naturelle par laquelle les êtres humains, même les astronomes, perçoivent le soleil."

Clement dit :

20 novembre 2009 à 4:39

@Prof Z

Le classement de Shanghai venant de sortir, je m'en sers effectivement pour le relier à celui de Business Week. L'objectif étant de coller un minimum à l'actualité (celui de Business Week a quelques mois). Le rapprochement que je fais n'est pas gratuit : les deux classements partent d'un postulat qui dans les deux cas est constatable. D'un côté, l'université est interprétée comme un lieu où l'on fait de la recherche sur les sciences "dures". De l'autre, les meilleures écoles de design sont considérées celles enseignant le "design thinking."

Vérifiez vos sources : il y a des français parmi les designers les plus influents selon Forbes.

Prof Z dit :

21 novembre 2009 à 8:57

Nous avons en France un important problème d'orientation scolaire et universitaire. Quels sont les outils disponibles pour aider les futurs étudiants en design à choisir une école de design? Voir les articles de l'étudiant.



La Starck's academy... c'est parti

Par La Revue du Design



Nous en avions parlé dans un ancien article, alors que le projet était encore dans les cartons... C'est maintenant parti: la Starck's academy est lancée sur la BBC, mettant en scène le maître face à une poignée de postulants. Mais le design vu

Nous avons également un problème d'intégration du design dans l'entreprise. Comment aider les chefs d'entreprises à comprendre la qualité de notre système éducatif et la spécificité de chaque école.

Au lieu de reprendre le système anglo-saxon de listes que dénonce Umberto Eco, créons notre propre système avec nos valeurs ou vos valeurs...

Au lieu d'opposer marketing et design (débat Cadix - Minveille sur design et marketing), utilisons des outils du marketing comme la carte perceptuelle ou perceptual mapping. Voir wikimedia en anglais (traduire avec google translate).

http://en.wikipedia.org/wiki/Perceptual_mapping

Un exemple de mapping Perceptual appliquée au design fait par le journal international du design

<http://www.ijdesign.org/ojs/index.php/IJDesign/article/view/170/146>

Prof Z dit :

23 novembre 2009 à 8:53

ce matin je vous demande, MM les chercheurs, experts, directeurs, journalistes, passionnés de design : quelle est la meilleure école de design industriel en France, en Europe?

quelle est la meilleure école de design de meuble en France, en Europe?

quelle est la meilleure école d'art design en France, en Europe?

quelle est la meilleure école de design social en France, en Europe?

quelle est la meilleure école de design automobile en France, en Europe?

quelle est la meilleure école d'éco-design en France, en Europe?

quelle est la meilleure école de design management en France, en Europe?

quelle est la meilleure école de design d'espace en France, en Europe?

comme un show... est-ce finalement une bonne ou une mauvaise chose?

Cet article a été publié le 25 septembre 2009 à 2:57 dans la rubrique ACTUS, Enseignement, formations, écoles, Web et média du design.

-- Commentaires

Prof Z dit :

26 septembre 2009 à 12:15

tous les mécanismes de la téléréalité: casting, dramatisation, émotion, iconnerie, kitch, provocation, Starck show....rien à voir avec une master class

Ornithorynque dit :

26 septembre 2009 à 8:52

On peut dire "pourquoi pas..."

Quelle est l'utilité de promouvoir l'inutile ?

Je suppose que cela fait parti de la démocratisation du design.

Prof Z dit :
29 septembre 2009 à 7:52
non mediocratie, peopolisation,

Prof Z dit :
29 septembre 2009 à 1:56
la seule raison d'être de cette opération de marketing et de com c'est cette courbe
<http://www.google.com/trends?q=philippe+starck&ctab=0&geo=all&date=ytd&sort=0>

Ornithorynque dit :
30 septembre 2009 à 1:40
Les danois sont des inconditionnels !
Toujours dans la séduction ce vieux Starck ...

avidedesigner dit :
3 octobre 2009 à 3:08
Je suis entièrement d'accord avec prof Z.
sinon:
(+) démocratisation du design
(+) La mise en avant du design comme pratique éco-responsable

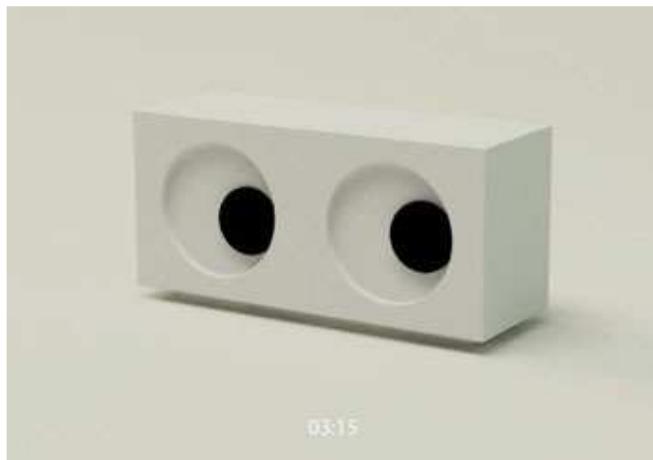
(+) Starck comme showman
(-) La sélection des designers me paraît faible
(-) Le design présenté comme une simple discipline liée à l'objet
(-) Starck comme showman...

Prof Z dit :
3 octobre 2009 à 6:17
Quand on voit les projets du Royal College of Art, RCA (entre autres), on peut se dire que le jeune design anglais n'a pas besoin de Starck mais BBC2 cherche via le design à continuer à explorer le filon de la téléréalité...et Starck a faire parler de lui pour relancer son bizz immo de Yoo dans les pays anglo-saxons après y avoir intégré Marcel Wanders... La sélection est faite en fonction des seuls critères du casting de la téléréalité...

Prof Z dit :
4 octobre 2009 à 8:23
@ Adrien et aux autres starckiens et antistarckiens, une vidéo dans wallpaper...
<http://www.wallpaper.com/video/design/philippe-starck-on-life-and-design/37740275001>

Eye clock

Par La Revue du Design



Eye clock © Mike Mak

Finissons la semaine avec un objet un peu "déco", mais assez amusant. Conçue par le designer Mike Mak, l'horloge Eye clock substitue deux gros disques noirs aux traditionnelles aiguilles, pour un effet ludique et... hypnotique.



Eye clock © Mike Mak

Source: likecool.com.

Cet article a été publié le 6 novembre 2009 à 2:03 dans la rubrique ACTUS, Petits objets et accessoires.

Switch

Par La Revue du Design

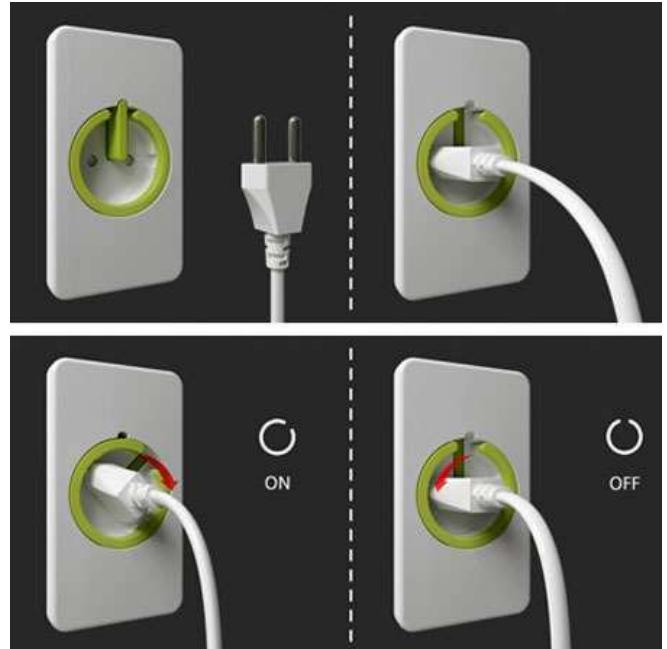


Switch © Yong-jin Kim

La prise électrique, un objet tellement présent et banal qu'il en serait presque oublié par tout le monde... sauf par les designers qui, depuis quelques temps, multiplient les initiatives pour apporter d'autres qualités (esthétiques ou pratiques) à cet élément purement fonctionnel.

Nous avions déjà évoqué, dans quelques précédents articles (voir par exemple Multi-prise(s), Prise universal plug, ou encore Socket Deer) quelques exemples spécifiques.

Un nouveau projet a récemment retenu notre attention. Il s'agit d'une prise imaginée par Yong-jin Kim, permettant de déconnecter un appareil du réseau électrique tout en le laissant "branché" à sa prise. Pour cela, il suffit de faire légèrement pivoter l'ensemble.



Switch © Yong-jin Kim

Cette prise permettrait, selon son concepteur, d'économiser près de 11% d'électricité, tout en évitant d'avoir à brancher/débrancher nos différents appareils.

Source: yankodesign.com.

Cet article a été publié le 5 novembre 2009 à 2:01 dans la rubrique ACTUS, Petits objets et accessoires.

Domestiquer l'eau

Par La Revue du Design



Collecteur de rosée : de l'eau de rosée comme boisson. © Olivier Gassies

Olivier Gassies, designer diplômé de l'école Boulle et de l'ENS Cachan, a imaginé une série d'objets permettant de

reconsidérer notre relation à l'eau en tant que produit de consommation.

Il propose, plus exactement, deux axes de réflexion.

Le premier consiste à remplacer, chaque fois que c'est possible, l'eau du robinet par celle qui nous arrive naturellement, par le biais de la pluie, de la rosée ou de l'humidité ambiante. Olivier Gassies a dans ce sens dessiné une série de collecteurs permettant de récolter l'eau, et de la réutiliser pour arroser ses plantes par exemple.



Collecteur de rosée : de l'eau de rosée comme boisson. © Olivier Gassies



Collecteur de pluie : l'eau de pluie pour les plantes d'intérieur. Le textile 3D participe à la collecte en accumulant plus d'eau © Olivier Gassies

Le second tente de valoriser l'eau du robinet dans le cadre d'une utilisation culinaire. Le designer a alors dessiné une série de carafes permettant d'adoucir ou d'oxygener l'eau, deux actions qui ont pour effet d'améliorer ses effets visuels, gustatifs et olfactifs. En effet, le goût laissé par le chlore et le confinement de l'eau dans les canalisations peut aisément disparaître si l'eau est brassée puis qu'on la laisse se reposer.



Eau fraîche : la condensation présente dans la double épaisseur rend visible le passage par le froid de l'eau qui permet d'ôter le goût de chlore © Olivier Gassies



Eau vive : le mouvement de vortex qui se crée lors du remplissage dynamise et oxygène l'eau courante © Olivier Gassies

Au croisement d'un design écologique et comportemental, Olivier Gassies dessine ainsi, à l'aide d'objets très soignés au niveau esthétique (pour l'instant demeurés à l'état de prototypes), les conditions d'une collecte plus qualitative.

Cet article a été publié le 23 août 2009 à 5:30 dans la rubrique ACTUS, Développement durable, Petits objets et accessoires.

--

Commentaires

yves hilgenberg dit :
24 août 2009 à 8:06

Le capteur de rosée peut faire sourire, pourtant, le village de Chungungo au Chili (région montagneuse très aride) utilise des filets à brouillards pour son eau potable. Rendement: 3litres/ m²/ jour

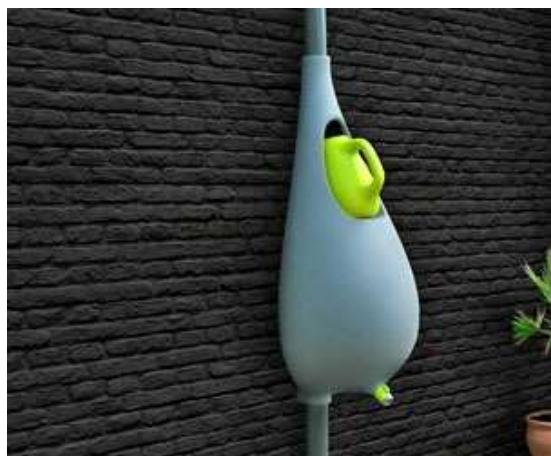
Une goutte d'eau...

Par La Revue du Design



A drop of water. Photo © Astrid Zuidema

Bas van der Veer, jeune designer néerlandais ayant suivi un cursus à la Design Academy Eindhoven, a récemment présenté, durant la Dutch Design Week, un projet intitulé A Drop of Water ("une goutte d'eau"), consistant à recueillir l'eau de pluie pour l'arrosage des plantes.

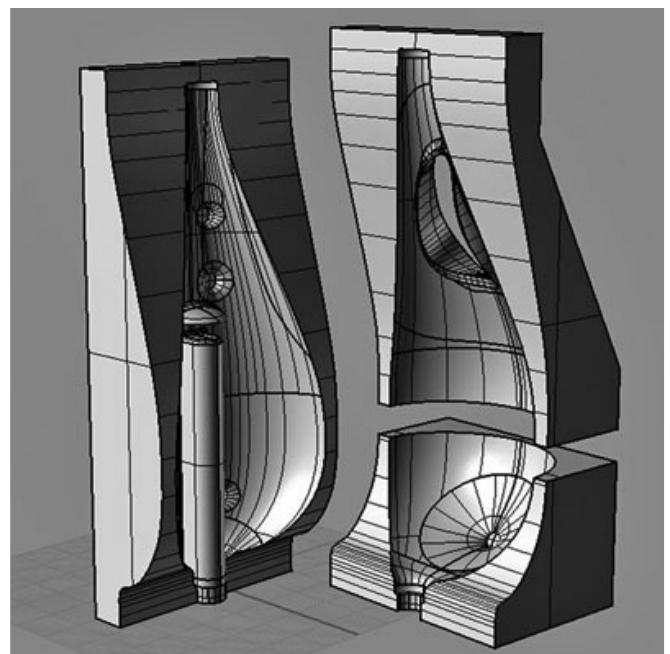


A Drop of Water © Bas van der Veer



A Drop of Water © Bas van der Veer

Ce récipient, en forme de goutte d'eau, peut être fixé directement sur une gouttière. Il contient un arrosoir en partie haute, qui se remplit en premier et dont le surplus d'eau se déverse dans une citerne située en partie basse, contenant également un robinet.



A Drop of Water (detail) © Bas van der Veer

Source : dezeen.com.

Cet article a été publié le 20 octobre 2009 à 2:10 dans la rubrique ACTUS, Développement durable, Petits objets et accessoires.

Eternal ice drop

Par La Revue du Design



Eternal ice drop © Hennessy / 5.5 designers

Développé pour la marque Hennessy, ce micro-contenant imaginé par les 5.5 designers permet de rafraîchir son cognac, tout en y diffusant une très légère quantité d'eau afin d'en adoucir les arômes et de l'amener à la bonne température de dégustation.

Presque poétique, avec sa forme de goutte d'eau assez "empâtée", ce projet revisite les boules en plastique très colorées que l'on substitue parfois aux glaçons.



Eternal ice drop © Hennessy / 5.5 designers



Eternal ice drop © Hennessy / 5.5 designers



Eternal ice drop © Hennessy / 5.5 designers

Voici ce que les designers disent de ce projet:

"Cet objet n'a pas pour objectif premier de diminuer la consommation d'eau liée à la production de glaçon mais plutôt d'agir sur la valeur et la perception que l'on accorde à un objet aussi éphémère qu'un glaçon constitué à 100% d'eau. Encapsulée dans une goutte de verre, l'eau emprisonnée se gèle après quelques heures au congélateur puis diffuse sa fraîcheur à travers le verre en retrouvant son état liquide. Au-delà de son aspect durable et réutilisable, cet objet a une conséquence non négligeable sur le moment de la dégustation d'un bon Cognac. Certains consommateurs, s'ils apprécient l'effet réfrigérant du glaçon sur leur boisson, n'apprécient pas qu'en fondant les glaçons altèrent le goût de celle-ci, par dilution. De plus, l'action du froid tend à briser certains arômes du Cognac. Ce mode de refroidissement, plus léger qu'un glaçon traditionnel, représente alors une solution idéale pour mener le cognac à la bonne température de dégustation."

Source: cinqcinqdesigners.com.

Cet article a été publié le 17 décembre 2009 à 2:34 dans la rubrique ACTUS, Petits objets et accessoires.

Water Stopping Water

Par La Revue du Design



Water Stopping Water © Lunar

Water Stopping Water est une pièce permettant de boucher un évier ou un lavabo, conçue en plastique souple et évoquant visuellement le mouvement d'une goutte tombant sur une surface d'eau lisse.

Ce concept, lauréat d'un ID Design Award en 2007 et d'un IDEA design Awards en 2008, a été imaginé et est aujourd'hui distribué par Lunar Europe.

Un site Internet est d'ailleurs dédié à ce produit: water-stopping-water.com.

Cet article a été publié le 9 novembre 2009 à 2:43 dans la rubrique ACTUS, Cuisines et bains, Petits objets et accessoires.



Water Stopping Water © Lunar

Gorenje designed by Karim Rashid

Par La Revue du Design



Photo © Gorenje

Après avoir coopéré avec le studio de design italien Pininfarina et le français Ora-İto, le groupe Gorenje a décidé de faire appel au prolifique Karim Rashid, designer star adepte des courbes et des couleurs flashy, pour "relooker" ses appareils électroménagers.

Dévoilée sur le salon IFA en début de mois, cette collection est intitulée "Gorenje designed by Karim Rashid".

Elle propose notamment de placer un éclairage par LED dans les poignées des différents modules.



Photo © Gorenje

Moins colorée, mais plus novatrice, est l'idée de remplacer, sur la table de cuisson, les traditionnels cercles des brûleurs par des courbes fluides, rappelant des modèles topographiques (voir image présentée en haut de l'article).

Voici ce que le designer nous dit de sa collaboration avec le groupe:

"I have wanted to design appliances for ages. It was a great exercise in rethinking the banal. Too often we are relegated to tired archetypes. Design is about shaping contemporaneity. Design is critical to our environments, to our daily experiences, our products, our everything," comments Karim Rashid and adds: *"Everything needs to be designed, from our airplane interiors to our shampoo bottles to our money. We need to beautify this planet in every aspect, in every corner of the earth."*

Sources : kbculture.blogspot.com, gorenjegroup.com.

Cet article a été publié le 24 septembre 2009 à 2:13 dans la rubrique ACTUS, Cuisines et bains.



Arc table

Par La Revue du Design



Arc table © Foster+Partners / Molteni

L'agence d'architecture Foster+Partners viennent de concevoir la table Arc, qui sera éditée par Molteni. Son piétement, en forme de parabole hyperbolique, sera réalisé en ciment et fibres organiques, une matière que l'on nous annonce comme étant résistante, étanche et élastique à la fois.

Il se déclinera en différentes tonalités de gris et accueillera un plateau en verre trempé.

Cet article a été publié le 26 octobre 2009 à 2:06 dans la rubrique ACTUS, Mobilier.



Arc table © Foster+Partners / Molteni



Arc table (detail) © Foster+Partners / Molteni

Source: designboom.com.



Tephra Formations

Par La Revue du Design



Tephra Formations. Photo© David Brook

Le designer Robert Stadler a récemment dévoilé ses Tephra Formations, un ensemble de créations – canapé, fauteuil, table basse, pouf – aux formes capitonnées et arrondies.

Rappelant les voitures “gonflées” d’Erwin Wurm, cette série propose une relecture critique et décalée des codes et valeurs bourgeois en matière de mobilier.

Vous trouverez ci-dessous des images du canapé (Irregular Bomb), du fauteuil (Spherical Bomb), de la table basse (Trapezoid Bomb) et du pouf (Triangular Bomb) :



Tephra Formations. Photo© David Brook

Les informations suivantes proviennent du créateur :
Tephra vient du grec et signifie cendre. Pour les volcanologues le terme téphra définit les fragments de matière souple retrouvés au sol après avoir été éjectés lors d'une éruption volcanique. « Tephra Formations » est une co-édition avec la galerie Carpenter's Workshop.



Tephra Formations. Photo© David Brook

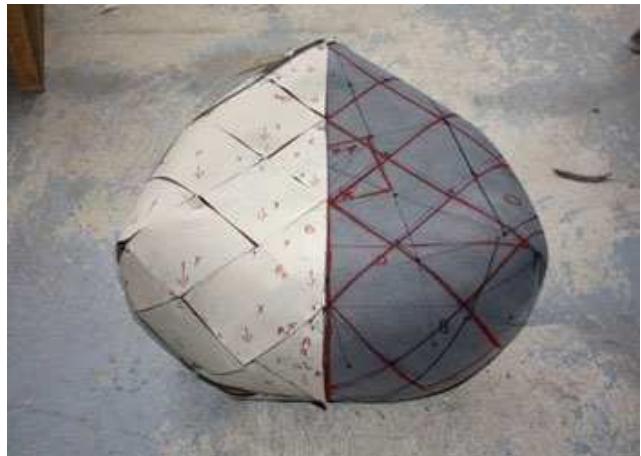


Tephra Formations. Photo© David Brook

Images de la fabrication :



Tephra Formations. Photo© Studio RS



Tephra Formations. Photo© Studio RS



Tephra Formations. Photo© Studio RS



Tephra Formations. Photo© Studio RS

Plus d'images et d'informations sur robertstadler.net.

Cet article a été publié le 7 septembre 2009 à 2:46 dans la rubrique ACTUS, Mobilier.

Stuff

Par La Revue du Design



Stuff © Marina Ralph



Stuff © Marina Ralph

Stuff est une armoire dont les faces latérales se distendent à mesure que le meuble est rempli.

Conçu par Marina Ralph, Stuff est un prototype qui fut présenté durant le dernier London Design Festival. Il se compose d'une armature en sycomore, recouverte d'une peau en latex.

Source : dezeen.com.

Cet article a été publié le 13 octobre 2009 à 2:57 dans la rubrique ACTUS, Mobilier.

Sleepy lagoon

Par La Revue du Design



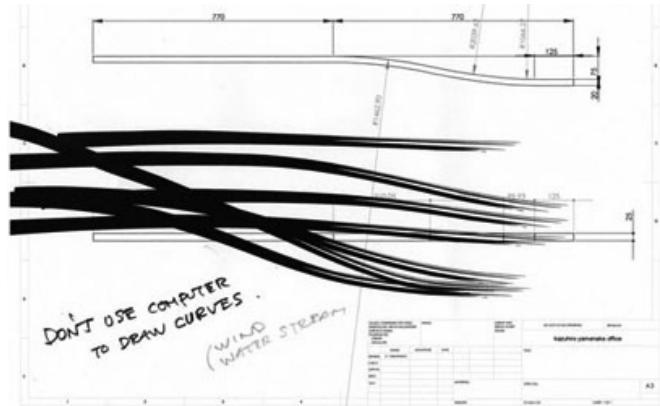
Sleepy lagoon © Kazuhiro Yamanaka

Le designer japonais Kazuhiro Yamanaka dévoilait, lors du dernier festival londonien 100% Design, son nouveau projet de table intitulé "Sleepy lagoon", proposant une forme simple, presque archétypale, dont le plateau se dédouble d'un coté afin de permettre d'y glisser ou ranger quelques éléments.



Sleepy lagoon © Kazuhiro Yamanaka

Chacune des courbes de la table a été dessinée à la main, le designer se refusant à utiliser l'informatique pour les tracer.



Sleepy lagoon (drawing) © Kazuhiro Yamanaka



Sleepy lagoon (detail) © Kazuhiro Yamanaka

Source: designboom.com.

Cet article a été publié le 2 octobre 2009 à 2:04 dans la rubrique ACTUS, Mobilier.

-- Commentaires

Stephane dit :

2 octobre 2009 à 9:14

Très jolie. Cela me rappelle la table basse "Twist" de Fred Rieffel pour Ligne Roset, mais avec l'effet de courbe dans l'autre sens. <http://www.fredrieffel.com>

La Revue du Design dit :

2 octobre 2009 à 9:35

Bonjour Stéphane,

et merci pour ce lien intéressant...

La table de Fred Rieffel permet de placer des objets à deux hauteurs différentes, ce qui peut s'avérer intéressant dans certains cas (on peut par exemple penser à un écran qui y serait posé)... Par contre, le fait de ne pas proposer un plateau lisse et uniforme peut aussi contraindre certains usages.

Stephane dit :

2 octobre 2009 à 10:29

Oui, je pense que pour cette table basse de Fred Rieffel, l'idée était de pouvoir déposer des revues dans l'espace ménagé.

Pour le bureau présenté ici, il était effectivement préférable de dessiner un plan lisse, tout de même plus pratique pour travailler.

... mais je m'aperçois que je l'ai tout de suite considéré comme un bureau, alors que vous parlez de table. Déformation professionnelle...

maurice dit :

2 octobre 2009 à 5:50

Une table avec du rangement dessous, et d'un seul côté: il n'y a rien d'étonnant à ce qu'on la prenne pour un bureau.

Très élégant bureau d'ailleurs, ou table.

Cela dit, si on pouvait tordre le cou à cette fable stupide du dessin fait à la main plutôt qu'à l'ordinateur... Le méchant-ordinateur-qui-tue-la-poésie-la-spontanéité-le-geste ne fait absolument rien que la main ne lui commande, elle-même, pour ce qu'on en sait, étant le plus souvent reliée au cerveau. Si la courbe est belle, c'est dans la tête, pas dans l'outil.

En l'occurrence, si on regarde le plan technique, les rayons sont parfaitement identifiés, le premier arc débute exactement à la moitié de la table et le dernier bout droit est également coté. Hyper spontané, le coup de pinceau! C'est un discours naïf et parasite.

La Revue du Design dit :

3 octobre 2009 à 10:01

Bonjour Maurice,

Nous partageons une partie de votre point de vue, celui consistant à dire qu'à un moment donné, il faut davantage s'intéresser au résultat qu'au processus, et que si une courbe (en l'occurrence) est belle, peu importe la manière dont elle a été tracée.

Par contre, même s'il est évident qu'il ne faut pas critiquer, d'emblée, le grand-méchant-ordinateur, l'outil conditionne une partie du geste, et une courbe tracée à la main d'un seul "trait" est forcément un peu différente (par forcément mieux, ni moins bien) qu'une autre faite sur Illustrator et consorts, perçue davantage comme une succession de points affectés de valeurs particulières.

Le message du designer, tel que nous le relayons et le comprenons, consiste plutôt à dire (avec un petit aspect "provocateur") qu'il ne faut pas systématiquement utiliser l'ordinateur pour dessiner des courbes...

Stephane dit :

3 octobre 2009 à 12:07

Il m'arrive personnellement de tracer la courbe au préalable à la main, puis de la "décalquer" à l'ordinateur pour en extraire les cotations.

J'ai constaté qu'ainsi, les lignes traduisaient plus fidèlement le dynamisme du croquis.

Même si je ne l'utilise pas - encore - et pour mettre tout le monde d'accord, je suppose que l'utilisation d'une palette

graphique avec un stylet permet certainement de concilier "la pureté du geste" et le l'informatisation du trait...

Prof Z dit :

3 octobre 2009 à 1:46

J'admire Fred Rieffel mais le japonais Kazuhiro Yamanaka a effectivement amélioré l'usage mais aussi l'esthétique de ce concept de table... mais je me pose la question de "l'usage supérieur" de 2 vraies plateaux parallèles comme la table two tops de Marcel Wanders

maurice dit :

3 octobre 2009 à 6:05

il me semble que la fonctionnalité (et donc éventuellement ce à quoi le design s'intéresse) n'est pas vraiment le sujet ici. Parce qu'alors, il faudrait, entre autres, se poser la question de l'entretien du plateau inférieur, et tout particulièrement à la ligne de tangence avec le plateau supérieur.

Quant à Wanders, Prof Z, on peut se demander pourquoi il simule un intérêt pour les problématiques fonctionnelles. C'est un styliste de grand talent, qui questionne sur la couleur (enfin, surtout le noir), la lumière, les dimensions, les proportions, et dont les propositions, souvent humoristiques et distanciées ont une large faveur du public, mais ça ne suffit pas pour en faire un "designer". Et donc, cette table à deux plateaux, sur laquelle il faut débarrasser le premier pour utiliser le second...

Et une table avec un plateau qui coulisse, non?

...ça existe déjà?

d'accord sur Fred Rieffel: admirable.

yves dit :

3 octobre 2009 à 7:24

Cette courbe si bien dessinée à la main représente, un cycle d'hytérésis, bien connue des étudiants en électrotechnique. La formule mathématique qui va avec, donne froid dans le dos!

D'accord avec Maurice, la petite provocation de K. Yamanaka n'apporte rien, si ce n'est faire diversion sur une table de fabrication plutôt classique. Ce joli dessin aurait mérité une conception plus audacieuse pour gagner encore en finesse.

Prof Z dit :

4 octobre 2009 à 1:30

Pas tout à fait d'accord avec vous

1/ plateau supérieur entièrement utilisable> Rieffel

2/ rangement partiel pour dégager la surface

3/ opposition de couleurs entre plateau et sous plateau

4/ pas de symétrie

5/ clin d'œil (bouche, gueule, surprise)

<http://www.blogdecodeesign.fr/wp-content/uploads/2007/09/screenshot1-666.jpg>

maurice dit :

4 octobre 2009 à 3:20

le lien oublié à propos d'une table (bureau?) à deux plateaux: http://www.unplggd.com/uimages/unplggd/080108_an_herman_miller_enchord.jpg

Prof Z dit :

4 octobre 2009 à 7:54

table signée Industrial Facility = Kim Colin + Sam Hecht

Prof Z dit :

4 octobre 2009 à 8:00

...Marcel Wanders qui n'a pas d'intérêt , selon toi, pour les problématiques fonctionnelles permet de gérer 2 niveaux de tables pour 2 usages différents et pour ranger, c'est à dire

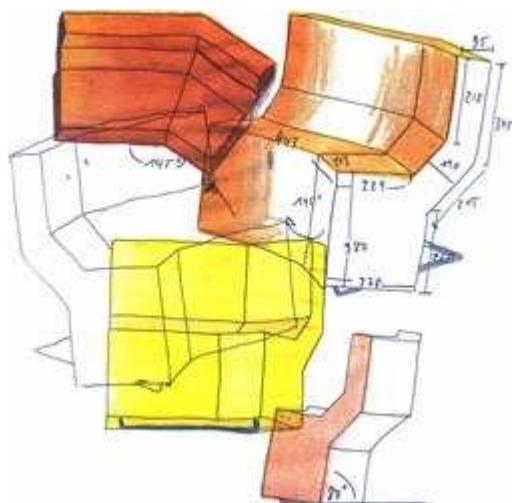
mieux que les fonctionnalistes comme Sam Hecht... ah les tiroirs pour ranger.... les designers
http://www.myprestigium.com/marques/design/MarcelWandres/zoom/PE1_MAR01_TA_TA_ZOOM.jpg

Prof Z dit :

5 octobre 2009 à 8:26
pour dessin et dessin voir l'expo aux arts décoratifs à partir du 23 octobre 2009
<http://www.lesartsdecoratifs.fr/francais/arts-decoratifs/expositions-23/prochainement-502/dans-la-nef-605/dessiner-le-design/>

Eloge de la main

Par La Revue du Design



Konstantin Grcic, dessin préparatoire pour le siège Chaos, édition ClassiCon, 1999. © DR

Le titre du merveilleux petit essai d'Henri Focillon (Eloge de la main, 1934) pourrait parfaitement s'appliquer à l'exposition qui se déroule actuellement – et jusqu'au 10 janvier prochain, au Musée des arts décoratifs de Paris. Intitulée "Dessiner le design", celle-ci présente les croquis et esquisses préparatoires d'une sélection de douze designers contemporains d'importance, parmi lesquels Konstantin Grcic, Marc Newson ou encore Ronan et Erwan Bouroullec. Elle souligne, au passage, un certain nombre d'enjeux concernant la place du dessin dans le processus créatif, et son dialogue avec les nouveaux outils de conception assistée par ordinateur.



Ronan et Erwan Bouroullec, dessin, stylo à bille sur papier, 2005. © DR

Carnets de croquis, études préparatoires, recherches formelles "libres"... Ce sont près de 200 réalisations qui sont présentées aux visiteurs. Elles témoignent dans leur ensemble, et outre d'une diversité de registre formels et de

pratiques créatives, d'une importance évidente du dessin dans le processus créatif du design.



Pierre Charpin, dessin, 2008. © DR

Henri Focillon, en 1934, nous disait déjà, en introduction à son ouvrage: "J'entreprends cet éloge de la main comme on remplit un devoir d'amitié. Au moment où je commence à l'écrire, je vois les miennes qui sollicitent mon esprit, qui l'entraînent. Elles sont là, ces compagnes inlassables, qui, pendant tant d'années, ont fait leur besogne, l'une maintenant en place le papier, l'autre multipliant sur la page blanche ces petits signes pressés, sombres et actifs. Par elles l'homme prend contact avec la dureté de la pensée. Elles dégagent le bloc. Elles lui imposent une forme, un contour et, dans l'écriture même, un style."



Benjamin Graindorge, dessin préparatoire pour l'Aquarium, 2006. © DR

Aujourd'hui, si les outils de modélisation ont assurément modifié la gestion du projet de design, permettant notamment de visualiser les objets sous différents angles et de livrer des plans "d'exécution" élaborés à partir de vues en 3 dimensions, l'on constate que le dessin "manuel", au sens le plus traditionnel du terme, est encore extrêmement fréquemment utilisé. Souvent très soignées et "l'échées", les esquisses présentées laissent entendre, comme un écho, le temps assez long d'élaboration qu'elles ont nécessité, permettant également à la penser du designer de cheminer.

Dans l'accumulation des dessins qu'elle présente, l'exposition soulève ainsi plusieurs questions:

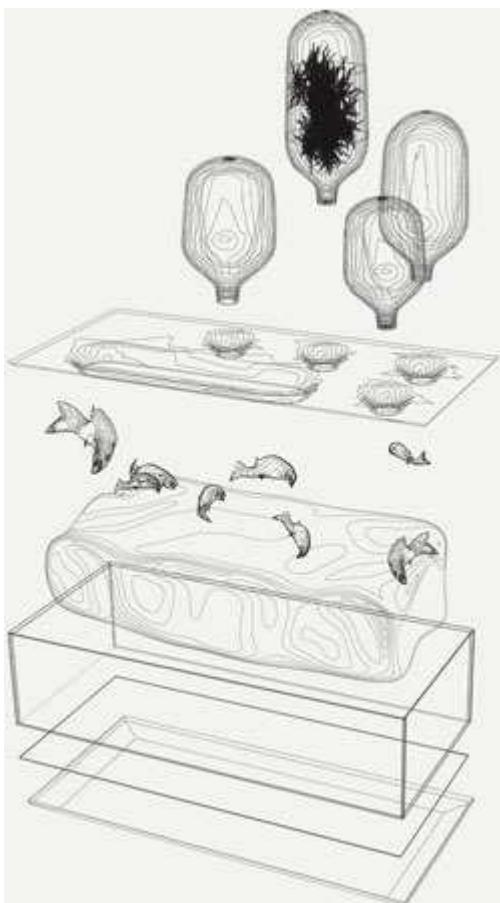
Dans quelle mesure le dessin sert-il à faire évoluer les idées plutôt qu'à les poser sur le papier?

L'arrivée de l'informatique a-t-elle bouleversé ces pratiques?

Le croquis sert-il à mieux comprendre les formes que l'on a en tête?

Ou est-il au contraire comme une simple "note" que l'on prend, sur un carnet?

A quel moment intégrer la modélisation 3D?



Mathieu Lehanneur, dessin de concept, Local River, image de synthèse, 2007. © DR

Selon les concepteurs, les réponses à ces questions varient évidemment. Du simple l'outil qui permet de visualiser une idée (Konstantin Grcic) à "une forme de divagation" dont la finalité est le dessin lui-même (Ronan Bouroullec), il se décline selon différents modes, allant même jusqu'à des pratiques insolites comme celle initiée par le collectif suédois Front Design, qui a utilisé un logiciel de reconnaissance de mouvements pour dessiner, à main levée et dans l'espace, une collection d'objets et mobiliers (intitulée "Sketch Furniture").



Front Design, photo extraite du film Sketch Furniture, 2006. © DR

Nous avions commencé avec Focillon, finissons avec lui: "La possession du monde exige une sorte de flair tactile. La vue glisse le long de l'univers. La main sait que l'objet est habité par le poids, qu'il est lisse ou rugueux, qu'il n'est pas soudé au fond de ciel ou de terre avec lequel il semble faire corps."

Alexandre Cocco

Cet article a été publié le 1 décembre 2009 à 2:03 dans la rubrique ACTUS, ANALYSES ET REGARDS, Expos, salons, musées.

-- Commentaires

Céline Mougenot dit :

1 décembre 2009 à 6:50

Très intéressante réflexion, qui de surcroit donne envie de lire Focillon et de voir l'expo des Arts Décos ! Merci pour ces informations.

Prof Z dit :

1 décembre 2009 à 9:04

Bravo pour cet article, Alexandre,

Pour compléter votre recherche voir l'excellent blog d'Adrien Guerin de l'ensci qui ajoute des dessins à ceux publiés dans la presse et les blogs... <http://avidedesigner.com/>

Un jour, j'ai vu dans une vidéo Christophe Pillet reprocher à un designer de son studio de perdre du temps sur l'ordi et de ne pas faire de dessins préparatoires à la main.

Beaucoup de jeune designer sans concept, sans scenario, foncent vers leur clavier... des mal formés? des mutants? des addicts? des trop pressés? sans doute un peu tout à la fois d'après mon expérience avec des dizaines de designers du monde...

Prof Z dit :

1 décembre 2009 à 9:23

Il manque quand même notre genius designer Philippe Starck qui aurait envoyé cette nappe à Alberto Alessi.... qui lui avait demandé de dessiner un plateau...alors qu'il était en concurrence avec Nouvel et Portzanparc... Je n'y crois pas une seconde...même s'il est le roi du sketch entre 1 et 5 minutes...il sait construire sa légende...

http://www.starck.com/new/industriel/pics/1990juicy_salif_design.jpg

Prof Z dit :

1 décembre 2009 à 10:59

voir ce brillant exposé de Nicole Froner...

http://pedagogie.ac-amiens.fr/arts_plastiques/pages/acam102.htm

Pour ma part j'utilise cette formule à l'emporte pièce: un dessin sans dessein ce n'est pas du design... et même si tu as les 2, il faut le replacer dans l'histoire du design pour refaire ou repréciser ton dessin et ton dessein et ensuite le placer dans le présent et le futur pour savoir s'il a le mérite d'exister enmaquette...

Prof Z dit :

1 décembre 2009 à 6:16

pour comprendre le design il faut que le dessin de design soit enseigné avant l'école de design

<http://www.crdp.ac-lyon.fr/Designer-en-residence-la-video.html>

Prof Z dit :

1 décembre 2009 à 11:26

"Prenez un peintre. Vous imaginez que l'organe principal qui lui sert à exercer son art est son œil. Or il s'agit en fait de sa main. Plus précisément, de son habileté à transcrire sa perception symbolique." Bernard Stiegler

Prof Z dit :

2 décembre 2009 à 7:04

J'ai lu le livre de l'expo cet après midi, lehanneur qui est LE designer qui monte ne sait vraiment pas dessiner et ne place pas le dessin comme base ou moteur de son processus créatif comme par exemple les bouroullec, morrison, charpin, et même graindorge qui est qqfois sur "son territoire "... Il s'en méfie même, se méfie de la main ...

La Revue du Design dit :

3 décembre 2009 à 9:30

Bonjour Prof Z.

J'ai également lu cette remarque de Mathieu Lehanneur, et je comprends en partie son approche.

Le dessin "à la main", s'il permet à mon sens un dialogue évident entre ce que l'on a en tête et ce qui se trace sur le papier (un "vrai" dialogue, pas une simple retranscription), possède aussi parfois une "autonomie" propre que connaissent bien ceux qui dessinent souvent: il nous surprend, emmène nos idées ailleurs. Et l'on peut considérer cela plutôt comme une qualité, ou comme un défaut...

J'ai par contre le sentiment (personnel?) qu'il en est de même dans une approche plus "numérique" du dessin, car quel que soit l'outil, celui-ci ne transpose jamais directement l'idée mais aide à la construire.

AC

Prof Z dit :

3 décembre 2009 à 11:39

1/L'autre élément de son propos est je passe un dessin d'indication à mon collaborateur qui fait la 3D... On n'est pas loin du mn sketches de Starck, d'Oki Sato (Nendo), de de Lucchi (pour ceux qui les publient)... et toutes les formes existent ce qui s'éloignent des 3 designers cités ...

2/Je trouve le dessin de design intéressant sur le plan pédagogique...

3/J'ai dialogué avec des designers qui m'ont dit aussi je ne dessine pas, je pars directement avec la matière...ex + ou - Xavier Lust, Tom Dixon...

Prof Z dit :

3 décembre 2009 à 1:42

Le texte sur Lehanneur est sur le site du musée des art déco. Pour moi c'est une approche starckienne de la création et du design avec un positionnement de genius designer: Les différences sont:

- une importante recherche documentaire préalable,
- des collaborations scientifiques avec la volonté de gommer ses partenaires surtout dans les conférences comme le Starck avant 58 ans

- la recherche de secteurs non concurrentiels

- la validation des projets hors Meuble et Milan

- des proto de machines pour apparaître comme un deus ex machina.

- un investissement de lancement d'1 million d'Euros minimum

« Je me méfie de la main et de ses recettes formelles, de ses réflexes. Je ne dessine presque pas, c'est la phase mentale qui compte, j'ai le concept de l'objet, "le machin", en tête. Je fais juste quelques croquis pour le communiquer à mes assistants, qui le passent tout de suite en 3D. [...] Avant, on choisissait une courbe sur le perroquet, maintenant on désigne des images, des objets dont on s'approprie des détails. Toutes les formes existent, il n'y a pas à les redessiner mais à les désigner et à se les approprier pour donner une forme au concept imaginé. Pour Andréa, j'avais en tête l'idée d'une plante qui soit comme le cerveau du système, une grille, qui dans l'inconscient collectif évoque la circulation de l'air, "un diffuseur de Ventoline®" »

Mathieu Lehanneur

Emmanuel dit :

9 décembre 2009 à 2:44

C'est intéressant de voir que partout dans le monde, il semble y avoir un moment où l'on se pose la question de la pratique du dessin dans la conception.

J'ai l'impression d'en entendre souvent parler, entre l'importance de bien communiquer et une sorte de fonctionnalisme des dessins moins léchés...

En tout cas dans son essai (linké plus haut par le Prof Z http://darmano.typepad.com/logic_emotion/2008/09/drawing-and-ske.html), Armano pose bien le problème je trouvais, avec cette différenciation entre sketching/drawing et l'apport du numérique... reste à être conscient de ce qu'on est en train de faire pour adapter l'outil à l'usage et éviter de dériver vers un dessin sans dessein.

Martin Szekely évoquait aussi ce sujet dans une interview dont j'ai oublié le titre mais dont voilà l'extrait :

"Mes dessins sont maladroits et ils montrent à quel point le début d'une recherche est dans un état de balbutiement. Le dessin ne me sert que comme pense-bête pour mémoriser d'un jour à l'autre, d'une nuit à l'autre, ce qui s'est passé précédemment, et pour faire ce parcours obligé de l'entrée en matière qui est la « commande ».

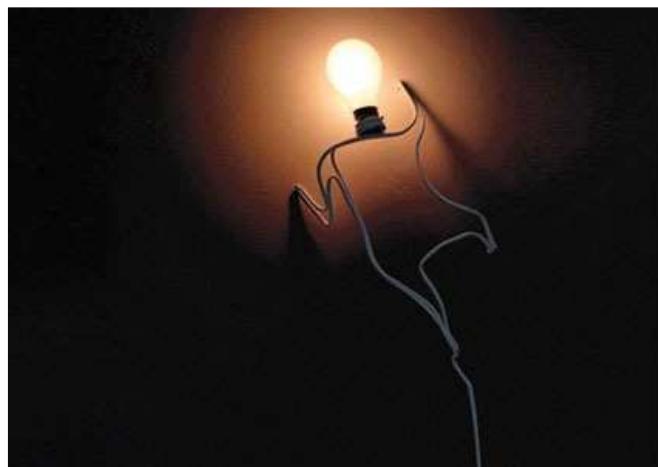
Le dessin n'est pas un problème de dextérité de la main c'est la formalisation d'un problème posé dans un contexte particulier."

Personnellement je suis également plutôt "dessin-note". Et dans la phase de recherche il semble indéniable que le dessin fait avancer la pensée, comme si les deux se construisait.

C'est là où il est toujours fascinant d'avoir une trace de l'origine d'un projet, peu importe la forme, et qui donne envie de voir cette fameuse exposition. »

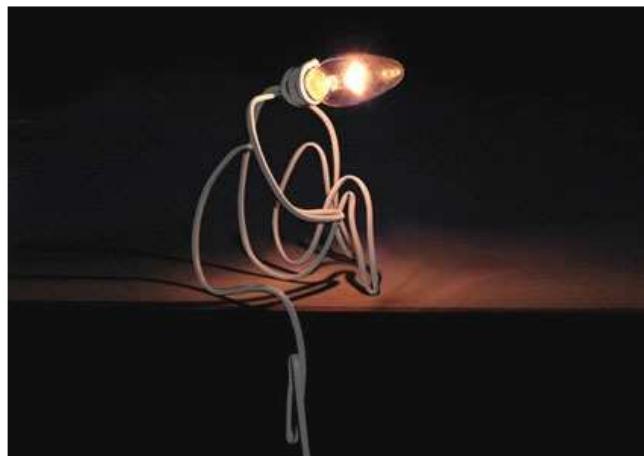
The bulb tribe

Par La Revue du Design

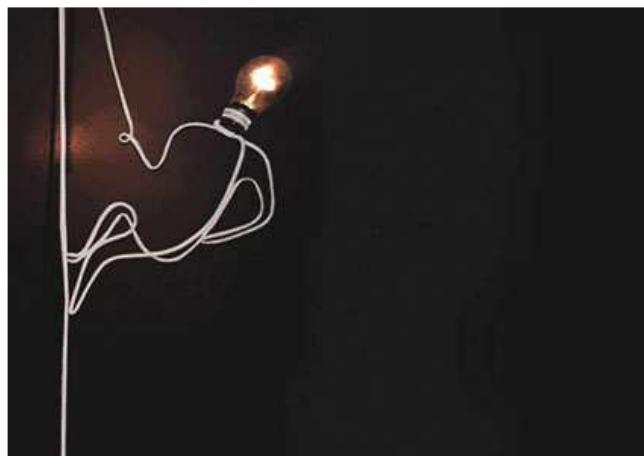


The bulb tribe © Olivia Decaris

Minimaliste, la série de luminaires "The bulb tribe" de la jeune designer Olivia Decaris met en scène de petits personnages stylisés, réalisés à l'aide de fil électrique et d'une simple ampoule. On en trouve ainsi dans différentes positions: escaladant un mur, grimpant une table, posé à même le sol ou suspendu en l'air... Plus d'images ci-dessous.



The bulb tribe © Olivia Decaris



The bulb tribe © Olivia Decaris



The bulb tribe © Olivia Decaris



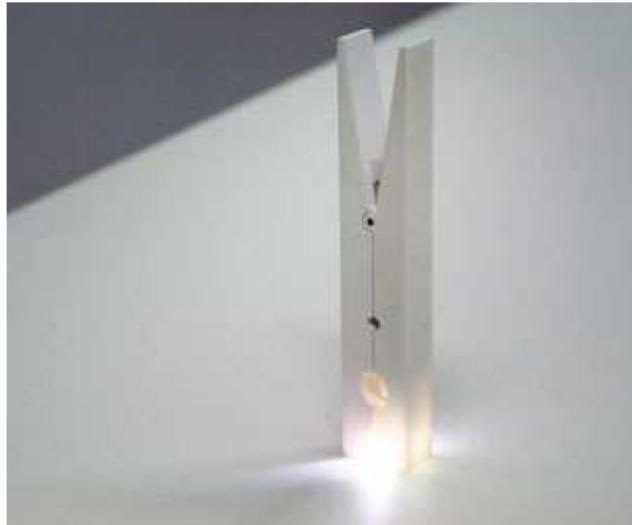
The bulb tribe © Olivia Decaris

Source: oliviadecaris.com.

Cet article a été publié le 1 octobre 2009 à 2:14 dans la rubrique ACTUS, Luminaires.

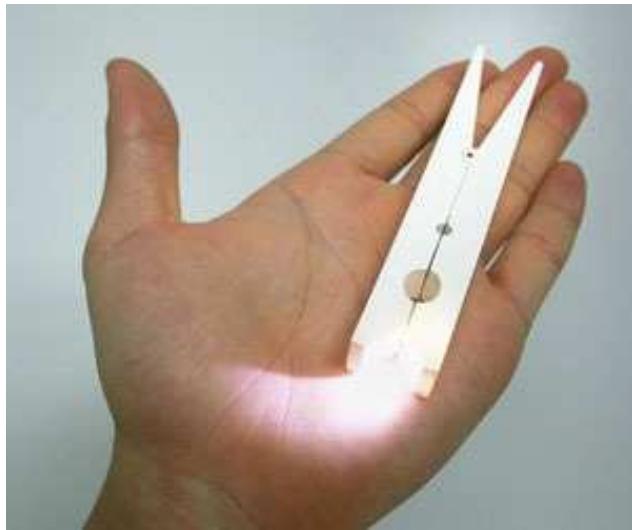
LED clip

Par La Revue du Design



Led Clip. Photo © Sungho Lee

La designer coréenne Sungho Lee a dessiné une lampe, intitulée LED clip, qui ressemble à une grosse pince à linge et dont la propriété est de pouvoir s'adapter à une multitude de supports, diffuseurs ou contenants. Elle propose ainsi un objet "complément" et opère une distinction, que d'autres designers ont déjà expérimentée avant elle, entre la fonction d'un objet et sa forme finale. Voici, à la suite, quelques exemples d'utilisation de sa lampe.



Led Clip. Photo © Sungho Lee



Led Clip. Photo © Sungho Lee



Led Clip. Photo © Sungho Lee

Source : designboom.com.

Cet article a été publié le 22 septembre 2009 à 2:33 dans la rubrique ACTUS, Luminaires.

Tout est design ?

Par Jocelyne Leboeuf, directrice des études à l'Ecole de Design de Nantes Atlantique

"Tout est design, c'est une fatalité" (Ettore Sottsass, Le Monde, 30/08/2005).

Le designer italien Ettore Sottsass (1917-2007) affirme que "la première femme de la Préhistoire qui fait un collier avec des coquillages fait du design". La naissance du design remonterait donc aux origines de l'humanité, aux premières activités artisanales, alors que l'élaboration et la réalisation

d'un objet étaient le fruit d'un travail expérimental directement sur le matériau. Cependant, l'avènement du design dans son acception moderne d'activité de conception comme étape préalable à toute réalisation, est traditionnellement situé au moment de la Renaissance.

Jean-Pierre Boutinet ("Psychologie des conduites à projet(1)") explique qu'"une préparation méthodique

concrétisée dans un travail de conception" apparaît dans l'architecture au moment du Quattrocento italien pour faire face à la montée de la complexité (nouveaux modes de construction, spécialisations professionnelles). C'est l'avènement du projet architectural moderne, d'une méthodologie du *disegno*, c'est-à-dire une méthodologie de l'anticipation de l'œuvre à réaliser (...) au service d'un idéal, d'une ambition (...)".

Bernhard E. Bürdek(2) explique également que le dictionnaire d'Oxford situe l'apparition du concept de design au XVI^e siècle, selon une définition qui associe dessein et dessin, comme étape d'anticipation de l'œuvre à réaliser. Le *disegno* dans les théories de l'art à la Renaissance italienne signifie bien à la fois dessin et dessein, insistant sur l'activité intellectuelle de l'artiste. C'est ainsi que le définit l'artiste Vasari dans son ouvrage "Les Vies des meilleurs peintres, sculpteurs et architectes(3)".

A côté du verbe *to draw* pour dessiner, tracer, les Anglo-saxons ont gardé dans le mot design le double sens de conception et mise en forme, alors que l'ancien mot français *dessein* ou *desseing* qui avait également le même champ sémantique que le mot anglais, a conservé uniquement la signification de projet, d'intention, laissant au dessin le soin de signifier l'acte de dessiner.

Un mot à contextualiser

Comprendre à quoi renvoie le terme design nécessite en fait de comprendre le contexte de son énoncé, variable selon les époques, les cultures et les centres d'intérêt des interlocuteurs.

Retenons que dans la culture française actuelle des media, le mot design est souvent utilisé comme adjectif – un meuble design – ce qui en général sous-entend un meuble "tendance", "futuriste", "original", un meuble de créateur qu'on ne trouvera pas dans la grande distribution. Il y aurait donc des objets designés et d'autres qui ne le seraient pas, tout ne serait pas design, contrairement à l'affirmation de Sottsass.

Ce qu'on apprend dans une école de design

Dans une école de design aujourd'hui, on apprend que le design est une activité de conception qui implique un large éventail de métiers et a pour finalité d'améliorer la qualité fonctionnelle et esthétique des produits, services et espaces de notre monde, d'apporter de l'innovation, des propositions nouvelles en rapport avec l'évolution des technologies, des modes de vie et usages, des enjeux économiques et des problématiques environnementales.

On y apprend que les métiers du design sont intégrés à d'autres métiers, au sein d'équipes pluridisciplinaires avec les différents acteurs d'un projet (équipes de marketing, ergonomes, ingénieurs, sémiologues...). On y apprend également son rôle économique.

Les entreprises attendent avant tout que le design leur apporte innovation et compétitivité.

La définition internationale de l'ICSID (International Council of Societies of Industrial Design – 2002) insiste sur le design comme "principal facteur d'humanisation innovante des technologies" et comme "moteur essentiel dans les échanges économiques et culturels".

Les inquiétudes face aux problèmes environnementaux et les engagements actuels pour un "développement durable" recentrent sur la dimension éthique de l'acte de design.

Un certain nombre de voix se sont déjà élevées pour mettre en garde contre une récupération superficielle du phénomène qui n'a pas mis longtemps à nous inventer un "style développement durable".

La valorisation de l'impact médiatique, dans une profession où le romantisme de l'artiste créateur reste très présent, permet de comprendre que les apprentis designers soient tentés par cette voie rapide... On les comprend et la nécessité actuelle de communiquer pour exister ne peut d'ailleurs que les encourager dans ce sens.

Aux écoles de jouer leur rôle pour que les futurs designers ne prennent pas des vessies pour des lanternes!

Notes :

1 – Jean-Pierre Boutinet, *Psychologie des conduites à projet*, P.U.F., coll. Que sais-je? 2770, Paris, 1993 (réed. 2006).

2 – Bernhard E. Bürdek, *Design, History, Theory and practice of product design*, Birkhäuser, Publishers for Architecture, Basel, Boston, Berlin, 2005.

3 – Vasari d'Aresso (1511-1574). Une première version de l'ouvrage parut en 1550 par l'imprimeur du duc de Toscane Lorenzo Torrentino. Une version complétée fut publiée à Florence en 1568 par Jacopo Giunti.

Cet article est également consultable sur le blog de Jocelyne Leboeuf, intitulé *Design et histoires*.

Cet article a été publié le 14 octobre 2009 à 2:52 dans la rubrique ANALYSES ET REGARDS, Enseignement, formations, écoles, Etudes sur le design.

Design Choc! La fabrique à sensations

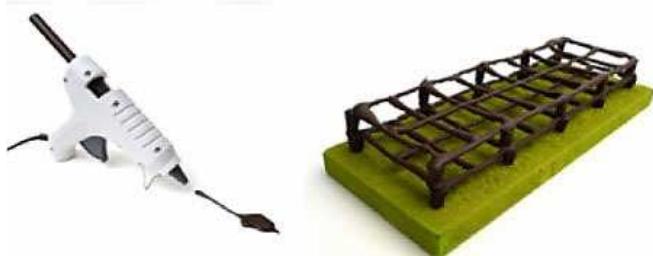
Par La Revue du Design



Le Clou © Stéphane Bureaux

Du 14 au 16 octobre 2009 était organisé le Salon Professionnel du chocolat. A cette occasion, le designer Stéphane Bureaux a proposé à quatre jeunes designers d'imaginer des créations utilisant cette "matière" si particulière, autour d'une thématique commune: "Design Choc! La fabrique à sensations".

Stéphane Bureaux a imaginé, à l'occasion, deux projets différents. Le Clou (image ci-dessus) est, "comme un virus ami, un élément qui se plante sur ce que l'on veut enrichir de nuances chocolatées : une glace, un gâteau ou, pourquoi pas, un petit pain au lait". La Colle se propose quant à elle d'utiliser un nouvel outil de cuisine, générant par là de nouveaux usages. Le designer a ainsi inventé un "pistolet à chocolat semblable à un pistolet à colle, mais transformé pour permettre de fondre à la bonne température des bâtons de chocolat moulés spécifiquement pour s'adapter à l'objet".



La Colle © Stéphane Bureaux

FX Balléry a proposé Fujisan, un projet alliant les formes traditionnelles du gâteau et des bougies qui y sont parfois plantées. "L'idée est de revisiter le fondant au chocolat en utilisant la bougie afin d'obtenir le coeur chaud et fondant du gâteau. Plantée dans un biscuit chocolaté, la bougie fait fondre petit à petit son enrobage qui s'écoule puis remplit le cratère du gâteau. Ainsi, le temps d'une chanson, le fondant se prépare sous nos yeux". Le Fleury est quant à lui un gâteau à déguster en deux temps: un temps de "cueillette" des tiges en chocolat, légèrement parfumées à la lavande, puis un temps de "piochage" au travers des couches successives du gâteau, "afin de mélanger les différentes saveurs et les textures: d'abord craquante et parfumée, puis sableuse et enfin moelleuse".



Fujisan © FX Balléry



Le Fleury © FX Balléry

Germain Bourré a imaginé Les Cloches, une gamme de cloches à saveurs explorant "l'aptitude tant redoutée du chocolat à capter les odeurs et saveurs ambiantes" et transformant le risque en atout. Ses petites cloches "emprisonnent l'espace d'un temps tabac, poivre, cannelle ou tout simplement feuilles de menthe ou coriandre fraîches pour se laisser infuser subtilement. Seul le chocolat est consommé. Ce dernier est sélectionné en amont en fonction de son pourcentage de beurre de cacao et de son possible accord avec une saveur particulière".



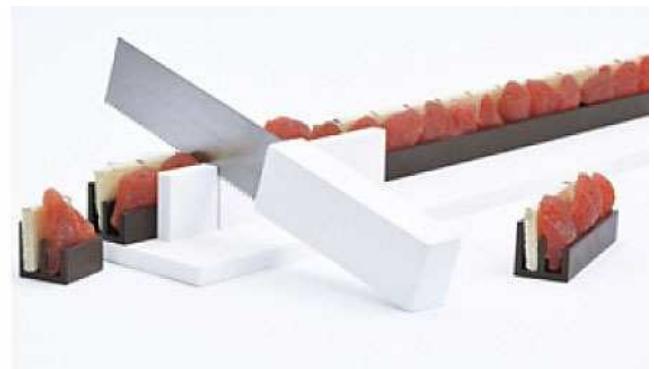
Les Cloches © Germain Bourré

Delphine Huguet a quant à elle proposé Block, une structure à mi-chemin entre la pâtisserie et la menuiserie, permettant de "donner naissance à une unité de production de copeaux". Block se travaille au rabot dévoilant ainsi, au fur et à mesure des couches, des inclusions de grains de pollen dessinant autant de motifs.



Block © Delphine Huguet

Enfin, Elise Labide a mis en scène deux projets : Barre de Luxe, une barre réalisée "structurée en un profil technique associant fruits séchés et chocolat blanc aux brisures de crêpes dentelle", que l'on scie en fonction du nombre de «bouchées» désirées ; et Cérémonie du Chocolat, un service inspiré de la cérémonie du thé permettant de découvrir le chocolat au travers d'une gamme étendue de gestes et de techniques (chocolat pulvérisé, fondu, moulé, foré, usiné, broyé, réduit en copeaux...).



Barre de Luxe © Elise Labide



Cérémonie du Chocolat © Elise Labide

Cet article a été publié le 27 octobre 2009 à 2:36 dans la rubrique ACTUS, Expos, salons, musées, Petits objets et accessoires.

Des bulles colorées

Par La Revue du Design



Encalmo Stamen © Niche Modern

Encalmo Stamen, Pharos et Aurora sont trois nouveaux modèles de luminaires en verre, édités par la société américaine Niche Modern. Tous sont soufflés artisanalement, et présentent donc de légères différences. Tous sont également assez incroyables, vivement colorés et légers.



Pharos © Niche Modern

Sources: nichemodern.com, dailytonic.com.



Aurora © Niche Modern

Le luxe en poche?

Par Stéphane Laurent, Docteur en histoire de l'Art, Maître de conférences HdR, auteur entre autres ouvrages de Chronologie du design aux éditions Flammarion.

Une biographie ou des propos recueillis sur un couturier qui rencontrent le succès et se terminent en toute logique sous forme de livre de poche, ce n'est certes pas la première fois dans l'édition. Yves Saint-Laurent et Coco Chanel (1883-1971) en étaient déjà les grands bénéficiaires. La mode est, parmi les champs de la création, celui qui se vend le mieux auprès du grand public, au point que ses stylistes sont des vedettes du star-system.

La publication récente de l'*Allure de Chanel*, par l'écrivain diplomate et académicien, aujourd'hui décédé, Paul Morand (1888-1976), pourrait donc, à première vue, passer pour une version réitérée de la vie et des pensées de la célèbre couturière de la rue Cambon, qui avait fait l'objet d'une magistrale biographie d'Edmonde Charles-Roux. Comme cette dernière, l'ouvrage de Morand, paru d'abord en 1976 sous forme de livre illustré de dessins de Karl Lagerfeld, vient de laisser place uniquement au texte. Un texte fort vivant d'ailleurs, irremplaçable, car né de la fréquentation d'une personnalité de cinq ans l'aînée de l'auteur, austère mais généreuse, qui fuyait le monde et se livrait peu.

Ils se connaissaient depuis la belle époque de l'Art Déco, en 1921, mais Morand, qui passe pour l'écrivain représentatif de ce mouvement (notamment après la parution de son roman *L'Homme pressé*), s'est décidé à rendre hommage à son amie en rassemblant les souvenirs de leurs retrouvailles inattendues dans le fameux Palace Hôtel de Saint-Moritz, pendant l'hiver 1946, alors que tous deux étaient en déshérence. Elle, parce qu'elle avait fermé sa maison de couture après la Défaite et qu'elle ne la rouvrirait que bien des années plus tard ; lui, parce qu'ambassadeur de Vichy à Berne, il venait d'être révoqué des Affaires Etrangères. De cet exil frisquet, intercalaire et feutré, de ces consolations mutuelles qui chassaient l'ennui et l'incertitude du lendemain, Morand se décida des années après, alors que Chanel était redevenue la "grande" Mademoiselle, à couper sur le papier ses confidences abruptes et chaleureuses, en guise d'hommage à cette amie qu'il venait de perdre.

De fait, l'ouvrage présente un plan décousu qui s'en ressent quelque peu d'une simple mise en forme de prises de notes

Cet article a été publié le 7 décembre 2009 à 2:44 dans la rubrique ACTUS, Luminaires. 7 réponses vers «Des bulles colorées»

-- Commentaires

yves dit :

7 décembre 2009 à 1:23 modifier

L'esthétique de ces luminaires tient beaucoup à la longue ampoule incandescente. En perte de vitesse par rapport aux ampoules fluocompactes, elles produisent une plus belle lumière, la surconsommation et minimisée en hiver, puisque l'énergie est intégralement transformée en chaleur avec un rendement équivalent à un radiateur électrique. J'adore cette forme de petit volcan en lévitation.

au fil des discussions. L'on saute de considérations personnelles sur la mode, plutôt professionnelles et au reste pleines d'enseignements, sur les femmes, qu'elle a tant fréquentées lors des essayages et de leurs achats, à des portraits des grands personnages entrés dans son cercle intime : ses amis les Sert – Misia et son artiste de mari –, Stravinsky, Picasso, le décorateur Paul Iribe (auteur de la célèbre "rose Art Déco"), ou Diaghilev et le duc de Westminster, dont le souvenir amoureux clôt d'ailleurs le livre.

En début d'ouvrage et entre les pages, se glissent des remembrances autobiographiques. C'est à ce niveau que l'on doit s'interroger. Car Chanel nous livre sa propre légende. Elle se dit autodidacte de la couture, alors qu'elle a solidement appris le métier à Moulins au sortir du pensionnat chez les sœurs de Saumur; ce pensionnat, du reste, se volatilise au profit d'une prétenue éducation chez des "tantes", son père l'ayant délaissée – c'est avéré – pour courir aux Amériques. Au détour d'un paragraphe, elle se trahit, à moins qu'elle veuille malicieusement nous amener à découvrir une vérité subrepticte : "Je n'avais même jamais eu ces uniformes de couvent, à pèlerine, embellis par les rubans du Saint-Esprit, ou des Enfants de Marie, qui sont l'orgueil de l'enfance". Mais alors, se demande-t-on, d'où les connaît-elle si précisément ? Sa sœur, vouée au même sort, est, elle aussi, sortie de sa mémoire. Elle n'oublie pas en revanche de célébrer son grand amour, Boy Capel, tué dans un accident de voiture au sortir de la Grande guerre, et qui l'aura lancée dans la carrière.

Tout cela et parfois son contraire, si Morand l'ignorait sans doute, nous, nous le savons aujourd'hui. Des documentaires, des téléfilms, le récent film *Coco avant Chanel* d'Anne Fontaine, en attendant, à l'automne, celui de Jan Kounen sur la liaison entre Stravinsky et Chanel, nous ont narré de manière exacte sa lente ascension sociale. Ils ont remis au goût du jour un personnage qui permet de ressortir des textes comme celui-ci. Ce sont autant d'initiatives, dont on ne peut que se féliciter. Dans ces conditions, pourquoi laisser paraître un ouvrage avec quelques coquilles, sans annotations critiques et sans une introduction permettant de

mettre le lecteur en garde ? Aurait-on agit de même pour des souvenirs sur un écrivain ?

On peut certes comprendre le désir de "surfer" au plus vite sur l'actualité. Et malgré tout le plaisir que l'on retire de la lecture (on se délectera en outre des propos amers contre le rival Paul Poiret, des belles comparaisons entre le style de Chanel et le style Art Déco, des aphorismes sur la mode et des dires peu politiquement corrects en faveur du laissez-faire dans la copie de modèles), on est en droit de se demander si la mode, tout comme le design en général, a acquis des lettres de noblesse suffisantes pour mériter qu'on la traite avec plus d'attention. Il est temps en effet de considérer le design comme un champ intellectuel à part entière, qui doit de nouveau faire partie des connaissances générales... comme du temps de Mademoiselle.

—

Références:

Paul Morand, *L'Allure de Chanel*, Folio Gallimard, 246 p., 6 euros.

Edmonde Charles-Roux, *L'Irrégulière ou mon itinéraire Chanel*, Grasset (590 p., 20,90€, disponible au Livre de poche, 662 p., 6,95 €).

<http://www.fabula.org/actualites/article31056.php>

Cet article a été publié le 15 décembre 2009 à 2:41 dans la rubrique ANALYSES ET REGARDS, Critique d'ouvrage, Histoire du design.

La Belle et le Clochard

Par La Revue du Design



La Belle et le Clochard © François Azambourg / Moustache

Elu créateur de l'année 2009 lors du salon Maison & Objets de janvier dernier, François Azambourg est un explorateur de matériaux. Il a réalisé, pour le récent éditeur français Moustache une table intitulée "La Belle et le Clochard", dont le plateau est composé d'une épaisseur de mousse de polyéthylène recouverte d'un placage de bois précieux.



La Belle et le Clochard © François Azambourg / Moustache

Ce n'est pas la première fois que François Azambourg expérimente des associations inédites de matériaux, et l'on

se souvient de son fauteuil Bois-mousse présenté par le VIA en 1999.

Outre son aspect formel, l'intérêt principal de cette table est que le designer ait choisi de dissocier visuellement l'aspect de surface et l'"âme" du matériau. Il prend ainsi le contre-pied de méthodes aujourd'hui largement utilisées, mais habituellement cachées, consistant à "cacher" ce type d'assemblage. En effet, la plupart des meubles en bois que nous achetons aujourd'hui, même chez les éditeurs de design, est en fait réalisés à partir de placages (ce qui n'est d'ailleurs pas sans poser parfois des problèmes de durabilité des objets dans le temps).

Par ailleurs, l'association insolite de matériaux proposée ici permet à cette grande table de ne peser que 12 kilos.



La Belle et le Clochard © François Azambourg / Moustache

La table se décline en version palissandre (foncée) ou érable (claire).

Sources: moustache.fr, azambourg.fr.

Cet article a été publié le 14 décembre 2009 à 2:06 dans la rubrique ACTUS, Mobilier.

Lampe "Tu-Be Two" par Ingo Maurer

Par La Revue du Design



Tu-Be Two ©Ingo Maurer

Ingo Maurer, l'un des grands spécialistes du design de lampes, à qui l'on doit quelques modèles devenus des icônes de l'histoire du design, comme par exemple le modèle Birdie, vient de signer une nouvelle réalisation combinant, comme à son habitude, poésie et technologie.



Tu-Be Two ©Ingo Maurer

Dévoilée lors du salon Euroluce, la lampe "Tu-Be Two" est composée d'une source halogène placée au milieu d'un ensemble de petits tubes en aluminium, dans lesquels elle se réfléchit lorsqu'elle est allumée.

Un joint à rotule permet de tourner et d'incliner la lampe dans toutes les directions.

Source : [dailytonic.com](http://dalytonic.com).

Cet article a été publié le 2 septembre 2009 à 1:51 dans la rubrique ACTUS, Luminaires.



Tu-Be Two ©Ingo Maurer



Tu-Be Two ©Ingo Maurer

-- Commentaires

yves dit :

3 septembre 2009 à 6:46

La lampe est réalisée avec des tubes de dentifrice en alu non sertis (ceux qui se perçaient avant d'arriver au bout!) Il existe aussi la suspension Tu-bes qui utilise les mêmes tubes remplis et sertis, encore plus poétique



Wireframe

Par La Revue du Design



Wireframe © Piero Lissoni / Glas Italia

Éditées chez Glas Italia, Wireframe est un ensemble de tables basses aux volumes légèrement twistés et quasi-parallélépipédiques, imaginées par Piero Lissoni.

Des plaques de verre transparent, colorées sur la tranche (en vert ou en orange), sont collées les unes aux autres. Leurs bords possèdent par ailleurs des inclinaisons

différentes, ce qui accentue la perception "instable" de l'objet.



Wireframe © Piero Lissoni / Glas Italia

Source: dailytonic.com.

Cet article a été publié le 30 octobre 2009 à 2:54 dans la rubrique ACTUS, Mobilier.

Blanc et filaire

Par La Revue du Design



Photo © Masayuki Hayashi.

Le nouveau mobilier d'aménagement intérieur des boutiques Issey Miyake de Tokyo a été imaginé par le designer Nendo. Principalement composé de tiges d'acier de 7mm, laquées blanc, il met en valeur les pièces colorées du styliste.

Différents modules, servant de suspension, de support, de miroir, ont ainsi été dessinés.



Photo © Masayuki Hayashi.



Photo © Masayuki Hayashi.



Photo © Masayuki Hayashi.



Photo © Daici Ano.



Photo © Daici Ano.

Les vêtements, dans leurs accumulations, rythment l'espace de leurs couleurs (il n'existe d'ailleurs pas d'espace de stockage, l'ensemble des pièces étant présenté en magasin), rappelant ainsi le "chaos harmonieux" des magasins de proximité japonais.

Source: nendo.jp.

Cet article a été publié le 24 novembre 2009 à 2:05 dans la rubrique ACTUS, Design d'espace, Mobilier.



Shrub

Par La Revue du Design



Shrub © Zhili Liu

La designer Zhili Liu a conçu une collection de trois tables aux pieds ramifiés. Intitulée Shrub (arbuste), celle-ci – encore à l'état de prototype – se décline en une grande table rectangulaire et en deux plus petites tables rondes.

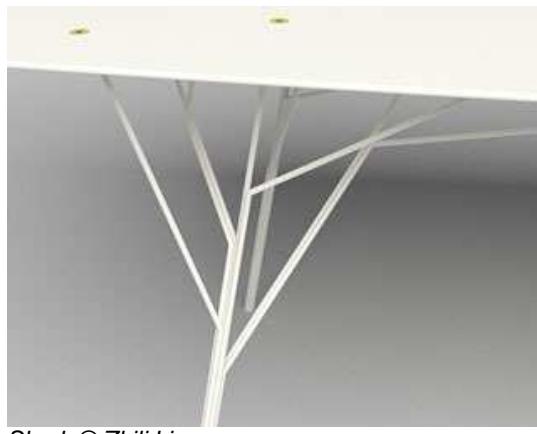


Shrub © Zhili Liu

Les plateaux, réalisés en aluminium de six millimètres d'épaisseur, rendent visible comme autant de détails de marqueterie l'assemblage des différentes branches du piétement, réalisé en tiges d'acier.



Shrub © Zhili Liu



Shrub © Zhili Liu

Source: dezeen.com.

Cet article a été publié le 16 novembre 2009 à 11:50 dans la rubrique ACTUS, Mobilier.



Canapé et fauteuil Pebble

Par La Revue du Design



Pebble © Osko+Deichmann

Le collectif Osko+Deichmann, dernièrement remarqué pour son étonnante Straw chair, présentait, lors du dernier London Design Festival, un fauteuil et un canapé édité chez le suédois Bla Station, aux formes évoquant d'imposantes pierres prises dans un filet.



Pebble © Osko+Deichmann

Intitulée Pebble ("pierre, caillou"), la gamme met en contraste une structure métallique fine et blanche, et des formes colorées plus massives. Elle décline en un canapé trois places, un fauteuil et un pouf, existant en différentes couleurs (bleu, violet, noir, gris, orange, vert, jaune).



Pebble © Osko+Deichmann

Source: blastation.se.

Cet article a été publié le 29 septembre 2009 à 2:17 dans la rubrique ACTUS, Mobilier.

-- Commentaires

maurice dit :

29 septembre 2009 à 7:41

Un bel exemple d'exostructure.

On évoquait ailleurs (*hier?*) les réminiscences et les antériorités. On ne peut regarder ce projet sans penser encore à la série LC, avec une belle économie de moyens plastiques et une faisabilité technique qu'on évoque même pas (*ouf*) tant elle s'exprime dans toute sa simplicité, réelle ou supposée d'ailleurs, peu importe. On peut éventuellement se demander, grincheux, si l'accoudoir va résister à une pression latérale forte et inopinée.

On s'en fiche un peu: c'est caressant, visuellement accueillant, et si le jeu des densités de mousse est réussi, ça sera réellement confortable.

J'invite les lecteurs à découvrir, sur le site des créateurs, une interprétation de la chaise traineau de Breuer, icône absolue du Bauhaus, avec pour le coup, une vraie alternative sur le processus de production industrielle et, surtout, son impact plastique: une idée et une révolution: le pli chasse le coude.



u.m.a

Par La Revue du Design



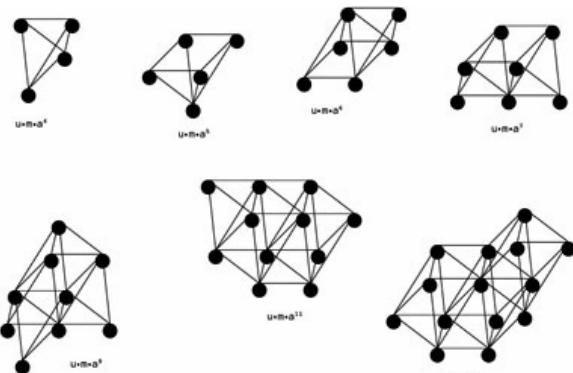
u.m.a © Mathias Pladys / Michaël Radix

Développé par les designers Mathias Pladys et Michaël Radix, le luminaire u.m.a est construit à partir d'un motif géométrique élémentaire pouvant se répéter dans l'espace. Il est en ce moment visible à la Cité du Design de Saint-Etienne, dans le cadre de l'exposition Who's afraid of Design.

Composé d'éléments simples (douilles, joncs de carbone, pièces de jonction en plastique), u.m.a est modulaire et permet une infinité de montages et d'échelles, "allant d'un objet de taille domestique à une architecture plus imposante, proche de l'installation".



u.m.a © Mathias Pladys / Michaël Radix



u.m.a © Mathias Pladys / Michaël Radix

La luminosité de l'ensemble est variable en fonction du nombre d'ampoules utilisées, rendant ainsi l'objet capable de s'adapter à différents usages, différents espaces.



u.m.a © Mathias Pladys / Michaël Radix

Cet article a été publié le 6 octobre 2009 à 2:02 dans la rubrique ACTUS, Luminaires.



Dutch Profiles

Par La Revue du Design



Page d'accueil du site dutchprofiles

Découvert sur Muuuuz, Dutch Profiles est un site présentant un ensemble de vidéos dédiées aux designers, architectes, graphistes et créateurs de mode néerlandais.

On y retrouve, entre autres, des séquences consacrées à MVRDV, Jurgen Bey, Claudy Jongstra, Paul Mijksenaar, Marlies Dekkers, Alexander van Slobbe...

Commissionné par le Dutch Design Fashion Architecture program, ce travail de promotion et de mise en valeur d'une création nationale, devenue presque un "label", aurait de quoi inspirer nos institutions...

Lien: dutchprofiles.com.

Cet article a été publié le 9 octobre 2009 à 2:12 dans la rubrique ACTUS, Web et média du design.

The Design Plateform: interview

Par La Revue du Design

The screenshot shows the homepage of The Design Plateform website. At the top, there's a header with the site's name and a search bar. Below the header, there's a large banner with the text "PORTAIL DU DESIGN ET VOUS". The main content area has several sections: "Bonneuses sur la plateforme du design", "Entrez rapidement", and "Le design dans l'entreprise", "Le design dans la société", and "Le professeur du design". Each section contains various links and sub-links. At the bottom, there's a footer with a "Qui sommes-nous ?" section and a "Contactez-nous" form.

Interface du site design-plateform.org

Lancé au début de l'été, le site *The Design Platform* se veut être une sorte de "wiki" du design (et même plus), regroupant des regards de spécialistes sur la discipline, des retours

d'expérience, des témoignages, et ce dans différents domaines afin participer à une meilleure compréhension de

la discipline. Rencontre avec l'initiateur de ce projet, Thibaut Deveraux.

Vous avez lancé il y a quelques mois le site Design Platform. Expliquez-nous de quoi il s'agit.

Nous avons identifié deux besoins :

- Permettre aux investisseurs et aux managers de mieux comprendre ce que peut leur apporter le design et comment travailler intelligemment avec lui.
- Permettre aux designers, aux étudiants et aux chercheurs de partager des ressources sur le design, utiles au jour le jour.

La plateforme du design est un site participatif. Chacun est invité à poster. Nous avons travaillé sur un "parcours d'initiation" au travers de la plateforme. Ce parcours se formera au fur et à mesure que des articles seront postés. Nous mettons actuellement en place une architecture qui prend compte la proximité entre les sujets, la pertinence et la complexité de l'article. L'évaluation se fait par les membres. Ce même système permettra aux designers ou aux chercheurs de se concentrer sur le contenu de haut niveau dont ils ont besoin.

Qui a travaillé sur ce projet?

Et qui y travaille encore ! La plateforme constamment en cours de construction et ce vous voyez aujourd'hui en constitue les premières pierres.

Le projet peut compter sur une dizaine de membres réguliers. Au total une cinquantaine de personnes ont participé. La liste est disponible ici.

Le projet fait intervenir des designers, des programmeurs, des chercheurs, des représentants d'organismes... L'objectif à la rentrée est de s'ouvrir vers les écoles et les bloggeurs.

Etes-vous designer vous-même, ou alors comment êtes-vous venus au design?

Aujourd'hui je suis designer. Je voulais créer des produits proches de l'utilisateur, à la fois agréables et utiles. Malheureusement quand on ne connaît pas le design, on croit souvent que l'ingénieur est le seul concepteur des produits. Quand je me suis retrouvé en train de concevoir des moteurs, je me suis mis à chercher autre chose et j'ai découvert le design. Le parcours a été long : stages, travail le soir, mastère... Heureusement, je crois que j'ai toujours eu l'instinct de ce que je voulais faire ce qui m'a beaucoup aidé.

Si un auteur souhaite vous proposer un texte, quelle est la marche à suivre?

C'est très simple. Il suffit d'aller sur le site, de s'inscrire et de créer une nouvelle page !

Il y a une petite section dans la colonne de gauche où vous pouvez choisir votre type d'article. Très prochainement, elle va se transformer en un bouton unique et tout sera géré par des tags.

Comment sélectionnez-vous ces propositions?

Il existe deux types de pages. Les synthèses collaboratives et les pages signées.

Si vous signez votre page, le contenu n'engage alors que vous. Avec le système que nous sommes en train de mettre en place, plus une page est jugée comme pertinente par les membres, plus elle sera visible.

Les pages collaboratives sont le pivot du site. Plusieurs auteurs peuvent y travailler. Plus le temps passe, et plus la page devient pertinente. C'est le même système qui a permis à Wikipédia d'avoir moins d'erreurs que l'encyclopédie Britannica sur des pages similaires.

Combien avec vous recueilli, à ce jour, de contributions?

Le site compte actuellement une cinquantaine d'articles. Durant les premières phases, nous évitons de communiquer sur le site sans avoir expliqué notre démarche de développement continu. Puisque c'est chose faite, n'hésitez à poster des histoires, des études, des liens, à participer aux synthèses en cours...

La vocation de la Design Platform est-elle principalement textuelle ?

Non, heureusement ! Elle est construite autour de pages, mais sur une page on peut mettre des images... Et également, puisque l'on est sur Internet, des vidéos, du son, des présentations... Tous les médias sont les bienvenus.

Et l'avenir de la Design Platform?

Il y a des gros travaux en cours sur le moteur de la plateforme actuellement. Les nouvelles versions seront plus simples, ergonomiques et efficaces dans la navigation.

Parallèlement, nous participons à des événements comme Paris 2.0 pour faire connaître le projet et assembler des contenus. Des organismes et des entreprises nous proposent leur soutien pour amener des publications. Tout cela est en train de se mettre en place progressivement. Les premiers contacts sont très bons.

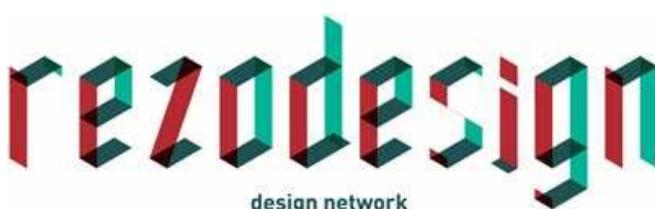
Pour tout ce qui est histoires, partage d'expérience, nous essayons rajouter une dimension ludique. Nous pensons par exemple à un Design Fight Club où l'enjeu sera de raconter la création d'un produit/service. Nous aimeraisons confier le management de cette partie du projet à un nouveau membre d'ailleurs. Toutes les idées sont les bienvenues. N'hésitez pas à nous en proposer !

Accès au site : fr.design-platform.org.

Cet article a été publié le 23 septembre 2009 à 8:31 dans la rubrique ANALYSES ET REGARDS, Portraits et interviews, Web et média du design.

Rezodesign, design Network

Par La Revue du Design



Rezodesign est un projet en ligne de Romain Bourgeais et Francesco Pirrello, ayant pour objectif de proposer au grand public un "radar du design" permettant de retrouver une sélection subjective et originale de projets.

Le site présente les projets sous trois angles : designers, producteurs et objets. Il tente ainsi de dresser une cartographie visuelle (et volontairement partielle) de la création actuelle.



Se voulant porteur d'une nouvelle approche à destination de ceux – grand public, industriels ou institutionnels – intéressés par le design, Rezodesign propose une approche intuitive, centrée sur les projets. Il permet ainsi d'opérer assez facilement des rapprochements et des découvertes.

Entre le nouveau média et la "communauté", Rezodesign a également la vocation d'informer, "de porter un regard sur la création actuelle, et de mettre en avant celle qui n'est pas habituellement sous les projecteurs".

Un projet à découvrir, et à suivre...

Quelques écrans types :



This screenshot shows a search interface on the left with fields for 'Classe', 'Nom/Prénom', 'Email', and 'Mot-clé'. To the right are four project cards: 'DOC' (by Jean-Yves Le Naour), 'CLOU TABLE' (by Jean-Yves Le Naour), 'DORMA' (by Jean-Yves Le Naour), and 'EXPLORER' (by Jean-Yves Le Naour). At the bottom are links for 'DESIGNERS', 'PRODUCERS', 'OBJECTS', 'ABOUT US', 'REGISTER', 'CONTACT', and the CASAL DESIGN logo.

This screenshot shows a search interface on the left with fields for 'Catégorie', 'Nom/Prénom', 'Email', and 'Mot-clé'. To the right are four project cards: 'LACTE SIMPLE 1.0' (by Jean-Louis Vervloet), 'ORGAM' (by Christophe Demachin), 'SPACK' (by Philippe Starck), and 'HARIBO' (by Jean-Marc Gady). At the bottom are links for 'DESIGNERS', 'PRODUCERS', 'OBJECTS', 'ABOUT US', 'REGISTER', 'CONTACT', and the CASAL DESIGN logo.

Source : ma-decoration.net.

Cet article a été publié le 16 septembre 2009 à 1:21 dans la rubrique ACTUS, Web et média du design.

Design en fiche

Par La Revue du Design

L'Express.fr a demandé à Jean-Marc Gady, Robert Stadler et les 5.5 Designers d'imaginer trois "recettes" de design à faire soi-même.

Opérons un rapide retour en image sur cette initiative, qui ne manquera pas de poser quelques questions sur la relation designer/utilisateur.

Jean-Marc Gady a imaginé, tel un nuage, une suspension faite de simples boules de polystyrène.

"Paradise est un nuage formé avec des boules de polystyrène. Cet objet m'a été inspiré par l'univers du cinéaste Miyazaki. On peut le suspendre au plafond ou le poser sur une table. Il s'illuminne grâce à une source de lumière distincte..."



Paradise © Jean-Marc Gady

Les 5.5 Designers ont pris la thématique de la "recette", proposé par l'Express, au pied de la lettre, proposant d'utiliser nos divers moules de cuisine pour réaliser des tabourets aux assises en béton...

"Nous cuisinons bien plus que nous n'allons au restaurant et à l'inverse nous fabriquons très peu d'objets par rapport à ce que nous achetons. Nous proposons donc une cuisine d'objets avec des recettes à s'approprier selon son goût. Cette série de tabourets, faits à partir de différents moules à gâteaux ou de plats, en est un exemple."



Tabourets démoulables © 5.5 Designers

Et enfin, Robert Stadler a imaginé un décor façon coucher de soleil à composer soi-même, à l'aide de quelques bandes d'adhésif.

"Cette création, que j'ai baptisée Permanent Sunset, est un tableau réflecteur de lumière que l'on éclaire avec une lampe. Il suffit de découper et de coller des bandes de ruban adhésif brillant sur un mur. J'ai choisi un dessin volontairement kitsch, qui permet de profiter d'un coucher de soleil à toute heure, mais chacun peut créer son propre dessin."



Permanent Sunset © Robert Stadler

L'initiative, si elle est originale et ludique, pose plus largement la question des relations que peuvent entretenir les designers et les usagers de leurs créations.

En effet, souvent séparés par tout un process industriel (étant même situé à un bout et à l'autre de la chaîne de conception/production/utilisation d'un objet), le designer et l'utilisateur n'ont que relativement peu d'occasions de se "rencontrer".

Ici, l'initiative nous rappelle par certains aspects les travaux des artistes conceptuels, qui donnaient eux aussi parfois les "recettes" de leurs créations, ou tout du moins laissaient entendre que l'élément principal d'une oeuvre était moins sa réalisation que l'idée qui l'avait guidée.

En est-il autant du design, et celui-ci peut-il justement se résumer à des recettes ?

Posée comme cela, en sous-entendant que le design peut s'abstraire de son contexte de fabrication tout comme l'art conceptuel avant lui, la réponse semble être clairement non.

Par contre, si l'on met de côté le jugement purement esthétique des objets produits, et si l'on envisage que le cadre domestique peut se substituer en tant que tel à un lieu de production, intégrant ses outils et acteurs et définissant par là même de nouveaux modèles économiques dans lesquels les designers entrent dans une relation plus directe avec les destinataires de leurs créations, la réponse est moins évidente...

Alexandre Cocco

Source: deco-design.biz.

Cet article a été publié le 19 octobre 2009 à 10:32 dans la rubrique ANALYSES ET REGARDS, Web et média du design.

Commentaires

Prof Z dit :

19 octobre 2009 à 1:23

je préfère la suspension de Gady qui sait faire du luxe avec du cheap (expérience des vitrines de Vuitton?)

Prof Z dit :

19 octobre 2009 à 1:48

Le commentaire d'Alexandre Cocco est très intéressant mais je pense qu'il faut parler non seulement la relation avec les usagers mais aussi avec les "regardeurs" de ces créations, avec les acheteurs et en dernier avec les utilisateurs ...

La Revue du Design dit :

22 octobre 2009 à 1:51

Avec le recul, cette initiative nous a amené à redécouvrir le projet "Autoprogettazione", initié par Enzo Mari en 1974, lors d'une exposition organisée à la Galleria Milano et intitulée "Proposta per un'autoprogettazione". Il s'agissait d'un appel lancé par Enzo Mari dont le principe était de permettre aux particuliers de monter eux-mêmes leurs meubles, à partir d'un ensemble de plans et dessins techniques. L'idée, là aussi, était d'imaginer un design "a-industriel", s'abstenant de toute intervention de fabricants ou d'éditeurs et instaurant un rapport direct entre le créateur et le destinataire final.

*Quelques exemples sont visibles ici:
<http://www.apartmenttherapy.com/boston/tables-dining-occasional/enzo-maris-autoprogettazione-boston-060628>*

jean marc gady dit :

24 octobre 2009 à 12:57

C'est exactement cela, ni plus ni moins, pas d'intermédiaire.

Et merci parce que je ne me souvenais pas du nom exact de ce manifeste.

Prof Z dit :

24 octobre 2009 à 9:49

1/L'Express.fr ne fait que suivre beaucoup de mag déco qui offrent des recettes cuisine de chef + des recettes déco de styliste plus rarement de designer.

*2/ Voir aussi les vidéos DIY d'une mn du jeune Pierre Lota
<http://www.wikio.fr/video/1068963>*

3/En 1974: Enzo Mari est un designer REVOLUTIONNAIRE, un visionnaire, un maestro, un triple compasso d'oro...

4/ Internet permet de faire une distribution directe de projets ou des objets

5/ le rapid prototyping devrait permettre une évolution décisive.

Prof Z dit :

27 octobre 2009 à 2:44

Le designer et l'utilisateur ont de plus en plus d'occasions d'échanger. C'est nier qu'internet (dont les blogs) est devenus le premier média d'influence selon une étude diffusée sur le blog web 2.0 d'Henri Labarre 2803...

Le dialogue Internet "designs lovers" et créateurs permet de repositionner un projet, de refaire sa présentation et même de trouver des utilisations...

Dyson Air Multiplier: un ventilateur sans pales

Par La Revue du Design



Dyson Air Multiplier © Dyson

Substituant l'effet vortex à la traditionnelle rotation de pales, le nouveau ventilateur imaginé par Dyson propulse de l'air en le faisant passer par une turbine.

Il génère ainsi un souffle d'air bien régulier, et permet d'obtenir un objet à l'étrange épure. Un autre avantage: la suppression des grilles disgracieuses et des dangereuses pales. A noter également que ce modèle peut s'incliner verticalement.



Dyson Air Multiplier © Dyson

Pour le voir en fonctionnement, Crunchgear a réalisé un test accessible en ligne.

Source: diisign.com.

Cet article a été publié le 2 novembre 2009 à 2:41 dans la rubrique ACTUS, Petits objets et accessoires.

Neli

Par La Revue du Design



Neli. Photo © M. Murat

Le décodeur et diffuseur TNT Neli, conçu par l'agence Machin Machin, s'est récemment vu récompensé d'un label Observateur du design 2010. Il sera exposé, parmi d'autres projets, à partir du 22 octobre prochain (et jusqu'au 21 février 2010) à la Cité des sciences et de l'industrie ainsi que dans le catalogue de l'Observateur du design 2010.

Conçu et fabriqué en France, Neli est composé d'un boîtier principal, branché sur la prise antenne de la maison, et de trois boîtiers nomades alimentés par l'installation électrique existante. Il permet ainsi une mobilité de la télévision par rapport à l'antenne.

Fidèle à son attention portée à la simplification des usages et aux gestes simples, et tendant vers une certaine économie de moyens, Machin Machin a proposé d'équiper chaque boîtier nomade d'un bouton on/off, situé en façade, et d'un emplacement creux réservé à la télécommande. Ce dispositif permet à l'utilisateur d'éteindre facilement son appareil au moment où il raccroche la télécommande.



Neli. Photo © M. Murat

D'un point de vue formel, les boîtiers secondaires apparaissent comme un ensemble de "plots" discrets et relativement épurés, cherchant principalement à mettre en avant leur fonction principale. A l'arrière, la connectique est également simplifiée, rendant plus évidente l'utilisation.



Neli. Photo © M. Murat

Le duo Machin Machin est composé de Fred Sionis et Jérôme Garzon, tous deux titulaires d'un DSAA design de produit obtenu à l'école Boulle. En 2007, ils sont lauréats des aides à projet VIA, et mènent des projets de design industriel, d'édition et de recherche.

Cet article a été publié le 10 septembre 2009 à 2:47 dans la rubrique ACTUS, Industriel, Informatique et télécommunications.

QlockTwo

Par La Revue du Design



QlockTwo © Biegert & Funk

QlockTwo est une horloge imaginée par l'agence allemande et multidisciplinaire Biegert & Funk, se proposant de substituer aux traditionnelles aiguilles une lecture "dans le texte" de l'heure. C'est simple, inattendu, mais pour autant presque évident.

Le modèle se décline en six coloris (noir, vert, violet, rouge, vanille et métal), et dans différentes langues (allemand, anglais, français, italien...).



QlockTwo © Biegert & Funk

L'agence a même été jusqu'à créer une application iPhone sur le même principe.



QlockTwo © Biegert & Funk

Source: timefy.com.

Cet article a été publié le 28 octobre 2009 à 2:05 dans la rubrique ACTUS, Petits objets et accessoires.



Sélection design suisse

Par La Revue du Design

En partenariat avec la revue Espaces contemporains.



Inner Landscape par Joëlle Cabane.

A chacun de ses nouveaux numéros, le magazine suisse Espaces contemporains présente aux lecteurs de La Revue du Design une sélection d'actualités, de démarches ou de projets suisses (ci-dessus, le projet "Inner Landscape", imaginé par Joëlle Cabane à l'occasion des Design days Genève 2009).

Design days Genève



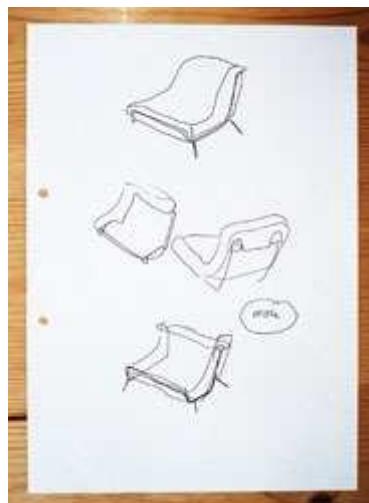
Radostar Airbags par Adrien Rovero.

Il y a un peu plus d'un mois se déroulait la première édition des Design days Genève. Près de 14 000 personnes ont exploré les différentes expositions et manifestations mode, art contemporain et design, qui avaient investi une cinquantaine de lieux (galeries d'art, boutiques...). Le designer lausannois Adrien Rovero avait pour l'occasion, en partenariat avec la revue Espaces contemporains et l'entreprise horlogère Rado, mis en scène un espace intitulé Radostar Airbags, accueillant les productions d'une dizaine de designers européens. Autre projet fort de la manifestation: Inner Landscape, imaginé par l'architecte d'intérieur et artiste Joëlle Cabane. Cette installation déployait dans l'espace tous les éléments constitutifs d'un "bench" de Knoll System (notre image d'introduction).

Le design Suisse fait sa révolution chez Pfister



Les planches et esquisses de Jörg Boner.



Croquis d'Adrien Rovero.

L'entreprise Pfister, spécialiste d'un ameublement plutôt "traditionnel", a décidé de rompre avec ses habitudes en développant une collection intitulée "Atelier", conçue par onze bureaux de design suisse parmi les plus jeunes,

dynamiques et innovants (avec entre autres l'Atelier Oï, Nicolas Le Moigne, Sibylle Stoekli, Adrien Rovero...). La direction artistique du projet a été confiée à Alfredo Häberli, et la collection devrait voir le jour à l'automne prochain.

Les Lauréats de la 10e édition des Design Preis Schweiz



Les étagères modulaires de Colin Schaelli. Photo Noë Flum.

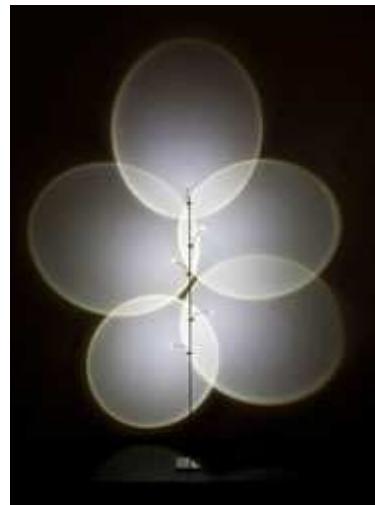


Le transporteur multifonction Aebi VT450 de Paolo Fancelli.

Les Design Preis Schweiz sont un prix de design suisse récompensant des projets dans différentes disciplines: design industriel, mode... 330 projets avaient été déposés pour cette 10e édition, un chiffre en augmentation de 10% par rapport à l'année passée. Trente-six d'entre eux ont été retenus et soumis à un jury international composé de Jasper

Morrison, Konstantin Grcic, Lars Müller... Celui-ci a désigné six lauréats, répartis en cinq catégories. À retenir, entre autres, les étagères modulaires de Colin Schaelli pour les produits Freitag (lauréat de la catégorie Newcomer), et le transporteur multifonction de Paolo Fancelli (lauréat de la catégorie Market), associant "les qualités d'un véhicule agricole adapté aux pentes à celles d'un engin utilitaire communal".

Expérimenter la lumière du futur



Lampadaire d'Enzo Catellani.

Dans son showroom de Lausanne, Jean-Pierre Goumaz propose de "découvrir, tester, comparer et ressentir cette lumière d'un nouveau type" qu'offre la technologie led, au sein d'une "boîte" de 25m² spécialement conçue pour l'occasion, totalement blanche et fermée. L'exposition permet également de prendre connaissance de la collection de lampes originales qu'Enzo Catellani a imaginées (à poser ou à suspendre), considérant "que ni l'éclairage ni la forme des leds ne ressemblent à ce que peut être et procurer une ampoule conventionnelle".

Ces projets sont au sommaire du numéro Novembre 09/Janvier 10 de la revue Espaces contemporains.

Cet article a été publié le 27 novembre 2009 à 2:55 dans la rubrique ACTUS, Revue de presse.

L'avenir appartient aux designers-managers

Par Christian Guellerin, directeur de L'École de design Nantes Atlantique.

Les écoles de design sont des écoles de management... Dire cela il y a dix ans devant les étudiants et les professeurs réunis en assemblée, c'était courir le risque de rentrer chez soi couvert de goudron et de plumes.

Et pourtant, les écoles de design sont des écoles de management... de projets de design, de création et d'innovation.

Si, naguère, on ne prenait en compte que les compétences techniques des étudiants, il convient aujourd'hui d'évaluer également leurs capacités à réunir et animer des groupes de techniciens, ingénieurs, marketers, philosophes, sociologues

et artistes pour les faire œuvrer à l'émergence de concepts nouveaux, de solutions innovantes, de produits physiques ou virtuels inédits afin de créer de nouveaux usages.

De même, les écoles se sont professionnalisées, leur objectif n'est plus de ne former uniquement des créatifs mais bien des professionnels de la création employables et évolutifs. Désormais, au-delà de la qualité des diplômes, c'est bien la qualité des emplois qu'il faut juger, en observant comment les étudiants en fin de cursus ont construit leur avenir, en vérifiant s'ils ont atteint les objectifs et projections de carrière qu'ils s'étaient fixés.

Se former dans une école de design n'est plus la simple occasion d'acquérir une technique de création mais bien l'opportunité de faire un investissement professionnel qui mènera à 40 ans de création et d'innovation au service des usages, du développement et du progrès.

L'enjeu est de taille car les places sont à prendre dans toutes les entreprises dont les certitudes sur les plans industriel, commercial et marketing sont remises en cause par la globalisation et les limites d'une économie au service du financier. Les designers-managers ont un bel avenir !

Christian Guellerin est directeur de L'École de design Nantes Atlantique et président de l'Association Cumulus. Il tient également un blog, intitulé Free opinion about design education.

Cet article est également publié dans la newsletter Do you speak good design?

Cet article a été publié le 5 octobre 2009 à 2:54 dans la rubrique ANALYSES ET REGARDS, Enseignement, formations, écoles.

--
Commentaires

Prof Z dit :

5 octobre 2009 à 7:19

Pour vous donner une idée du retard pris par la France en Design Management voici les gagnants 2008 des Design management Europe Award
<http://www.designmanagementeurope.com/site/index.php?page=50>

waldeesign dit :

5 octobre 2009 à 1:50

Si au moins les écoles commençaient par former des designers... càd que notre Beau Pays, chantre de la formation des ingénieurs en tout genre (et on en a besoin, bien-sûr) a toujours délaissé l'enseignement des matières relatives à la créativité et à la perception et la création de formes utiles ou inutiles. Bref, nous sommes en retard dans les domaines du design.

Donc parler de management du Design... c'est un peu comme parler du guide Michelin à un Somalien!

Prof Z dit :

11 octobre 2009 à 9:05

Les écoles de design sont d'abord des écoles de design et pour l'instant les étudiants français ne brillent pas dans les concours de design ouvert aux étudiants (voir la liste des designers des pays de l'est de l'international design award et des asiatiques au red dot concept award). Beaucoup trop de jeunes designers font du design avec des plumes confondant le design avec un défilé de mode ou de spectacle pour casino...

Il ne faut pas parler de management (pour beaucoup un mot creux comme marketing) mais présenter un projet, conduire un projet, faire un travail d'équipe, conduire une équipe de designers ou une équipe pluri disciplinaire, orienter une carrière dans le maquis institutionnel et juridique français et européen...

waldeesign dit :

12 octobre 2009 à 4:38

Non sérieusement, le problème de ce genre de "Promotion du Design", c'est que ça s'adresse essentiellement aux designers eux-mêmes, comme quelqu'un qui ferait des super-discours dans sa salle de bain pour s'auto-motiver...

Et quand on voit les documentaires ou autres articles sur le design, dans des émissions à la télé ou dans des magazines généralistes, c'est atterrant de naïveté et de superficialité. C'est pour ça que je pense qu'il serait déjà bon de faire du Design, et de le faire connaître au sein de nos entreprises, et c'est loin d'être une mince affaire..

Alors parler de Design Management, ce n'est pas de l'anticipation, c'est de la science-fiction! (donc pas de l'avenir, mais du futur).

Prof Z dit :

13 octobre 2009 à 8:17

waldeesign, tu fais une grave erreur car à force de l'ignorer les entreprises et les collectivités fr.se font distancer dans le monde...

waldeesign dit :

13 octobre 2009 à 1:11

grave, certainement pas, Prof Z, il ne s'agit que de Design. Par contre, je ne comprends pas ce que tu veux dire, car je suis plutôt d'accord avec toi!

1/ les entreprises françaises sont à la rue dans la compréhension et l'utilisation de la fonction Design.

2/ les designers doivent convaincre, en France, de l'utilité de leur fonction au sein de l'Entreprise, et de la Société en général.

3/ ce n'est pas en claironnant un avenir hypothétique à base de Design et de Management, à un public de designers qu'on va voir la situation des points 1/ et 2/ s'améliorer. C'est donc ridicule, ça s'appelle une tartufferie...

Après tout, il y a peut-être des gens qui œuvrent vraiment dans un sens positif, mais probablement de façon plus discrète. En tout cas, certainement pas les directeurs d'écoles de design, dont la principale préoccupation (et fonction) est de faire miroiter un avenir radieux aux futurs candidats. CQFD.

ttaan dit :

19 octobre 2009 à 11:53

je viens de lire en entier le blog de Christian Guellerin <http://christianguellerin.lecolededesign.com>

C'est un peu lourd à digérer et volontiers répétitif.

Même si je ne suis pas d'accord avec tout, j'avoue qu'il y a des propos assez intéressants qui mettent en perspective l'éducation dans le domaine du design.

Je ne me souviens pas d'une réflexion aussi complète en France sur le sujet et sur le rôle des écoles.

L'expérimentation qui est menée à Nantes me paraît tout à fait pertinente et permet enfin au designer de lever la tête de sa planche à dessin. Elle donne aux étudiants une autre perspective du métier. Les écoles de design françaises semblent s'ouvrir...enfin !

Prof Z dit :

20 octobre 2009 à 1:13

Par ailleurs, le management tout comme le marketing et la gestion ont la culture du chiffre ou plutôt des évaluations quantitatives... et qualitatives...

La revue du design management US fait sa check-list des évaluations du design dans une approche que certains réduisent à une approche l'américaine et qui s'étend aujourd'hui à (presque) toutes les entreprises et même aux écoles françaises de design ...

http://www.businessweek.com/innovate/content/oct2009/id2009105_225354_page_2.htm

Lancée en mai 2008 avec l'ambition de devenir un lieu d'observation et d'analyse du design contemporain, *La Revue du Design* a depuis publié plus de trois cent articles, accueilli près de cent vingt mille visites* et plus de huit cent commentaires de lecteurs.

Profitant de la souplesse et de la réactivité du web 2.0 nous avons pu, souvent, être au plus près de l'actualité: chroniquant une exposition le jour de sa sortie, relayant une nouvelle dès sa réception. Mais cette "rapidité" nous a aussi semblé, parfois, à double tranchant, substituant l'accumulation indifférenciée d'informations à la production de sens.

C'est pourquoi nous avons décidé d'éditer, deux fois par an (pour l'instant !), un Hors Série téléchargeable dans lequel nous regroupons une sélection d'articles, analyses et nouveautés présentés au cours des derniers mois: une autre manière d'opérer des rapprochements, de tisser des liens et surtout de donner corps à cette masse d'informations.

Vous trouverez donc, dans ce numéro hors série n°3, une cinquantaine de textes ayant été publiés sur le site www.larevuededesign.com entre juillet et décembre 2009, regroupés par thématiques ou proximités de sujets, de regards, d'approches.

Nous espérons que vous en apprécierez la lecture, et restons ouverts à vos commentaires, suggestions ou réactions.

Alexandre Cocco
Fondateur de La Revue du Design

* en moyenne, trois fois plus de visites quotidiennes qu'en 2008.