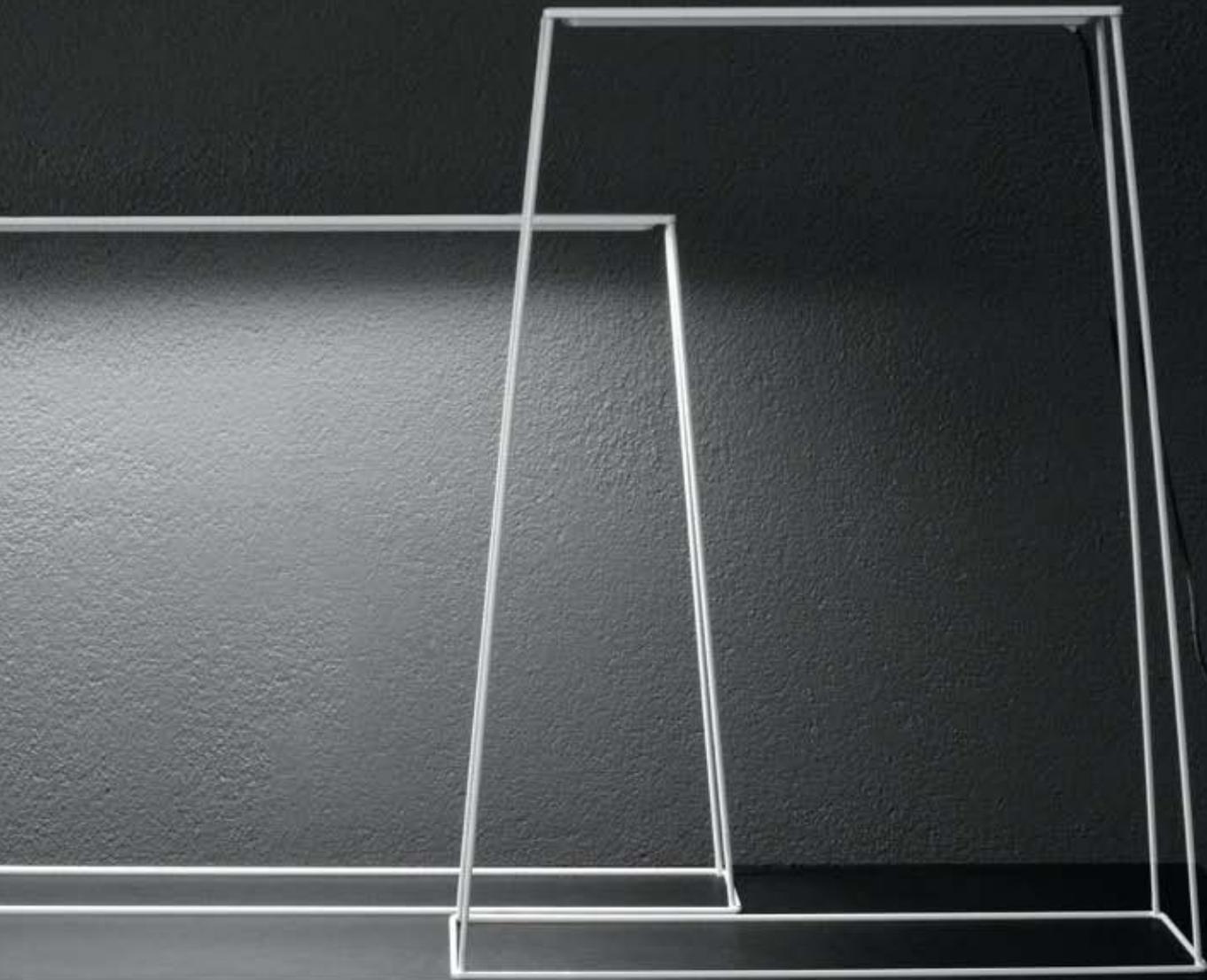


Février 2011  
**RdD # 01**  
Le mensuel de  
La Revue du Design





## Edito

Le voici donc, notre premier magazine mensuel. Il y a longtemps, avouons-le, que nous y réfléchissons, que nous nous demandons quels peuvent-être la pertinence et l'intérêt d'un tel support en complément de notre site Internet...

Alors, pourquoi le lancer maintenant, et qu'est-ce qui nous a finalement convaincu? D'une part, c'est la conviction profonde qu'Internet est un média incroyable, réactif, collaboratif... mais aussi irrémédiablement lié à l'actualité (et même souvent à la course à l'actualité). Il implique donc un certain "empilement" des informations, qu'il contribue parfois à niveler sans leur donner véritablement corps. Un format "magazine", au contraire, permet cela.

Ce sont aussi, clairement, vos retours et commentaires. En effet, lorsque nous avons organisé notre sondage en septembre dernier, un certain nombre de lecteurs nous ont fait part de leur souhait de voir, en complément aux articles que nous présentons chaque jour en ligne, une newsletter/magazine mensuelle qui permettrait de regrouper différents sujets, d'en approfondir certains, bref d'éclairer différemment l'actualité du design.

Voilà donc ce que nous essayerons de faire au travers de ce nouveau support.

Comme tous nos autres projets, celui-ci est non seulement gratuit (accès direct en ligne ou en téléchargement), mais il reste aussi ouvert aux remarques et commentaires avisés de nos lecteurs. Je suis donc certain qu'il évoluera, je l'espère positivement, dans les mois qui viennent.

Bonne lecture,

Alexandre Cocco  
redac@larevuedudesign.com

## Sommaire

<a href="#">A la une</a>	4
Interview: Fabien Gregoire	5
L'objet en question(s)	7
Reportage: Maison et Objet 2011	7

<a href="#">Projets et actualités design</a>	17
Noizezero i+ Eco	18
Cappello Lamp	19
Floors	20
Tryx	21
°On line	22
Une souris tactile	23
Losange	24
Circle	25
Potences	26
Made to Pleasure	27
Paper clay objects	28
Nivis	29
Sack	30
Fine, Frame et Up	31
Robinet Zoom	32
Trash Cube	33

<a href="#">La part du texte</a>	35
Design & Politiques Publiques	36
Conception Création Théories	39

<a href="#">A voir, lire ou écouter</a>	43
Design à voir	44
Design à lire ou écouter	45
Brèves	46
Nous en parlions il y a un an	47
Le commentaire du mois	47
Les stats	47

<a href="#">Les offres d'emploi</a>	48
-------------------------------------	----

[En couverture :](#)  
Lampe Fine, design FX Ballery pour Goodbye Edison.

# A la une

## Interview: Fabien Gregoire



*Nous interviewons aujourd'hui Fabien Gregoire, designer diplômé de l'Ecole de Design Nantes-Atlantique et aujourd'hui directeur de Kenwood design, au Japon.*

### **Pouvez-vous nous dire quelques mots sur votre formation et votre parcours professionnel?**

Après un Master de l'Ecole de Design Nantes-Atlantique en 2001, j'ai continué mon projet de diplôme avec un industriel pendant un an. Grâce à une candidature spontanée, j'ai ensuite rejoint Kenwood Design à Tokyo en 2002. J'ai ensuite participé à la création du studio de Design Avancé fin 2004, puis j'ai été nommé directeur du Design Avancé, International Relations en 2006, et enfin directeur général en 2008.

### **Sur quel(s) sujet(s) travaillez-vous en ce moment?**

Sur le Design global, la stratégie et l'analyse prospective des nouveaux marchés.

### **Combien de personnes compte votre agence (ou le service dans lequel vous travaillez)?**

Kenwood Design regroupe une cinquantaine de personnes en design produit (45%), design d'interaction (45%) et Brand design (15%).

### **Quelle est votre méthode de création habituelle?**

Nous sommes amenés à travailler pour le monde entier et à négocier avec différents acteurs de la conception à la promotion des produits et services que nous créons. Une stratégie et un design

global sont primordiaux.

L'expression, la rationalisation puis la communication des idées sont les premières étapes de notre conception. Kenwood Design étant un centre de design intégré, nous devons être rapides, cohérents et constructifs, tout en restant créatifs.

Bien que l'exercice soit assez délicat pour certains Japonais, je laisse une grande part à l'initiative et à la prise de position. Le Design intégré doit savoir se remettre en cause, et être capable de visualiser et d'anticiper les futures orientations de la marque.

"L'optimisation constante", le Kaizen, est une démarche purement Japonaise, avec qui l'approche occidentale de l'Innovation prend une dimension radicalement concevable.

### **Fréquentez-vous les blogs et sites Internet consacrés au design, et si oui lesquels?**

Très peu. Des sites comme Tokyo Art Beat ou JDN (Japan Design Net) sont des incontournables de l'actualité design au Japon.

### **Y a-t-il un ou plusieurs designers, ou créateurs, qui vous inspirent au quotidien?**

J'ai beaucoup d'estime pour les inventeurs, les entrepreneurs et visionnaires. Ceux qui ont su et ceux qui savent garder la créativité comme une aventure humaine.

Parfois même, hélas, sans le succès escompté.

### **S'il y avait une chose à changer dans le design?**

Le Design est en lui-même un changement. C'est la culture de conception elle-même qu'il conviendrait de changer. Passer de l'ego-conception, de l'innovation par les mots, à la conception globale et internationale.

Un designer est un négociateur: il faut être cohérent et être en mesure de communiquer avec tous les acteurs du projet jusqu'au Haut Management.

Au Japon, le "monozukuri" (processus de conception) met en exergue l'expérience du groupe et le talent individuel au profit du développement, comme un Art et non une science. La volonté de créer, le sens et l'amélioration du quotidien priment, aussi futile que cela puisse paraître.

Le Design Japonais est peut-être technique, mais il n'en reste pas moins logique, fonctionnel et harmonieux. C'est peut-être cette simplicité de penser et de concevoir qui manque en France, le design s'orientant d'autant plus vers l'interaction et les services. Au-delà des différences culturelles, le Design devrait être un langage universel.

### **Quelle est la commande que vous aimeriez vous voire confier?**

Un projet, des rencontres. Bien entendu, le défi technique et le challenge technologique y joueraient pour moi une part importante: la piqûre nipponne est indélébile!

**De votre point de vue, le métier de designer est-il enviable aujourd'hui?**

La médiatisation est légitimement enviable, mais n'importe-qui peut se prétendre designer. Par ailleurs, le mot *Design* est connu, mais le métier de designer reste encore méconnu de l'Industrie.

Etre designer c'est un métier, plusieurs métiers même. C'est l'anticipation qui oblige le designer à être poly-compétent. Logiquement, cela me semble plus

une source d'inspiration que quelque-chose d'enviable. Lorsqu'un designer est sollicité pour faire de l'image, on est dans le registre de la communication, bon ou mauvais. L'entreprise s'appuie sur l'image du designer pour communiquer sur sa marque. Bien, et ensuite? Aux entreprises aussi de réfléchir sur leur stratégie. Un projet n'est réaliste que par la richesse des acteurs, et réalisable que par le partage des connaissances et par la qualité du dialogue en vu d'un intérêt commun.

**Pour finir, y a-t-il un livre, un site Internet, un film, une découverte récente... que vous auriez envie de partager avec nous?**

*Shoes for Everyone: A Story about Jan Matzelliger.* L'histoire d'un immigré africain-hollandais aux Etats-Unis qui, grâce à l'invention de sa machine en 1883, révolutionna l'industrie de la chaussure dans le monde entier. Sa "shoe lasting machine" éliminant la pénibilité, permettant d'augmenter la production de 350% et d'ainsi anticiper la demande, permit à beaucoup de personnes de s'offrir des chaussures en divisant le prix de moitié. A cause de sa couleur de peau et bien que son invention soit une des innovations industrielles majeures des Etats-Unis, il fait parti de ces grands inventeurs injustement méconnus.

**Quelques projets de Kenwood Design:**

Photos © Kenwood Design.



Concept de Haut-Parleur sans-fil HIBACHI (2007).



Système HiFi Compact K-323, 2009.



Autoradios CD et USB, Gamme 2010.



Chaîne HiFi compacte K-821DV, 2010.

## L'objet en question(s): la collection "Sur les rivages" d'Amandine Chhor et Aïssa Logerot



La rubrique "L'objet en question(s)" présente des portraits d'objet ou de séries d'objets, par leurs créateurs: l'histoire de leur genèse, leurs contraintes, leurs enjeux...

Ce mois-ci, et pour inaugurer cette rubrique, nous sommes heureux d'évoquer la série "Sur les rivages", conçue par Amandine Chhor et Aïssa Logerot au Cambodge, en partenariat avec des artisans locaux.

### Pourriez-vous tout d'abord nous décrire votre projet en quelques mots?

Sur les rivages est un projet environnemental et solidaire, qui porte sur la revalorisation de l'artisanat de la jacinthe d'eau au Cambodge. Originaire du bassin amazonien, cette plante aquatique s'est répandue progressivement sur les cinq continents et, du fait de sa croissance très rapide, elle cause de nombreux problèmes environnementaux, sanitaires et économiques.

Depuis 2006, 35 femmes issues de familles pauvres du village de Prek Toal se sont regroupées au sein de la coopérative Saray pour reprendre l'artisanat traditionnel du tressage de la jacinthe d'eau et ainsi tirer profit de cette matière nocive et surabondante. Travaillant sur place pendant 4 mois, l'idée de ce projet était d'expérimenter la matière et les techniques de tressage pour trouver de nouvelles applications et aider les artisanes dans leur activité.

### Comment ce projet vous a-t-il été confié?

Ce projet a été initié par Amandine Chhor, designer diplômée de l'Ensci Les Ateliers, qui a mis en place le projet et trouvé les partenaires. Par la suite, je l'ai rejointe (c'est Aïssa Logerot qui s'exprime, ndlr) et nous avons collaboré afin d'allier nos compétences, et grâce à l'obtention de bourses nous avons pu concrétiser ce projet et partir au Cambodge pour développer une gamme de produits issus de l'artisanat de la jacinthe d'eau.

### Quels étaient, selon vous, les principales contraintes et les principaux enjeux de ce projet?

L'enjeu principal était de diversifier la production des objets issus de l'artisanat de la jacinthe d'eau, pour faciliter le développement de la coopérative des artisanes et permettre ainsi une meilleure vente de leurs produits. Plus on vend d'objets, plus on utilise la jacinthe d'eau.

Il fallait bien sûr prendre en compte le coût de fabrication de chaque pièce pour permettre un prix de vente adapté au marché local. Il y avait aussi des contraintes techniques, que ce soit en termes d'outillage ou de matériaux pour la fabrication des contre-formes. Le Cambodge est un pays en voie de développement et il fallait penser les objets en fonction des moyens disponibles sur place.

La situation géographique n'était pas évidente non plus puisque les artisanes vivent et travaillent sur un village flottant aux abords du lac Tonlé Sap, à 1h30 de Siem Reap. Nous devions donc effectuer de nombreux aller-retour pour produire les moules et les structures en métal qui ne pouvaient être pas fabriqués au village. Nous n'avions, par contre, pas de contraintes ergonomiques, si ce n'est de produire des paniers empilables pour faciliter le transport et le stockage des pièces, le mobilier est quant à lui produit sur commande.

### Pourquoi l'objet a-t-il, au final, cette forme et ce ou ces matériaux?

Pour ce projet, nous sommes partis du matériau, de ses contraintes et de ses qualités intrinsèques. Il s'agissait de trouver un emploi et un usage adéquat pour cette matière organique. La mise en forme de ce matériau s'effectue principalement par une technique de recouvrement, c'est-à-dire qu'il faut une forme démoulable ou une structure pour permettre le

tressage de la jacinthe d'eau (mis à part la conception des nattes qui s'effectue directement au sol et à plat).

### **Quel était votre concept ou votre idée de départ pour ce projet?**

Rien n'a été décidé ni même dessiné au préalable. Pour la conception des objets, nous avons attendu d'être sur place pour penser les objets dans leur environnement. Nous sommes d'abord passés par une première phase d'analyse du contexte et d'expérimentation de la matière, puis de sa mise en forme. Nous avons aussi pris connaissance des produits existants, des lieux de vente (marchés, boutiques, ateliers), du transport et des contraintes de stockage.

C'est seulement après tout cela que nous avons commencé à dessiner et à penser les objets afin qu'ils puissent répondre aux mieux aux différentes attentes et objectifs que nous nous étions fixés, à savoir préserver, sensibiliser, revaloriser et développer.

### **Qui étaient vos interlocuteurs dans l'entreprise, et avec qui avez-vous du collaborer?**

Nous avons collaboré avec Osmose, une association franco-khmer qui s'occupe de la préservation du lac Tonlé Sap, et notamment de la gestion de la coopérative Saray. Nous avons eu des échanges privilégiés avec les femmes artisanes pour être au cœur de la conception mais aussi pour comprendre leur mode de vie et mieux apprendre à les connaître. Nous avons aussi souhaité tisser des liens entre différents artisanats de la région, et avons collaboré avec des forgerons et des tisserandes, ce qui a enrichi le projet.

### **Quelles sont les difficultés que vous avez éventuellement rencontrées sur ce projet, et comment les avez-vous contournées?**

Au départ, nous avons éprouvé des difficultés dans la communication avec les artisanes, puisqu'elles ne parlent pas l'anglais. D'origine cambodgienne, Amandine avait quelques notions en khmer, mais c'est essentiellement par le dessin que nous communiquions. Par la suite, avec plus de vocabulaire et de pratique, les échanges se sont fait plus facilement.

Parce que la conception des moules étaient parfois trop complexe compte-tenu des moyens, nous avons décidé en parallèle de travailler à partir de structures en fer forgé, et c'est de là qu'est née l'idée d'une gamme de mobilier.

### **Rétrospectivement, changeriez-vous aujourd'hui quelque chose à votre projet?**

Ce projet est inscrit dans une période qui tient compte d'une longue phase d'analyse, de recherches et de développement, et d'une phase de fabrication des premiers et seconds prototypes.

Globalement nous sommes très satisfaits de l'ensemble du projet. Nous avons appris après notre retour en France que les objets issus de notre collaboration se vendent bien sur place, et désormais les artisanes cherchent à décliner elles-mêmes les modèles, pour créer de nouvelles pièces.

Actuellement nous sommes toujours en lien avec

Osmose pour suivre l'évolution des produits. Nous espérons poursuivre cette collaboration sur le long terme.

–

### **Quelques images:**



*Expérimentations et apprentissage des techniques de tressage de la jacinthe d'eau.*



*Fabrication d'un moule en contre-plaqué et tôle de zinc.*



*Modélisation 3D des objets.*



Image 3D de la structure en fil d'acier du fauteuil à bascule.



Vue de détail sur le tressage de la jacinthe d'eau.



Structures en acier réalisées par les artisans forgerons de l'Iron Workshop.



Photo des objets finis: chaise.



Artisane à l'œuvre sur le tressage de la deuxième paroi de la chaise.



Photo des objets finis: fauteuil à bascule.

Pour en savoir plus sur le travail de ces deux designers:  
[www.amandinechhor.com](http://www.amandinechhor.com)  
[www.aissalogerot.com](http://www.aissalogerot.com)

## Reportage: Maison et Objet 2011

A découvrir ci-dessous quelques meubles, objets ou accessoires repérés dans les allées du salon Maison et Objet, qui s'est déroulé du 21 au 25 janvier 2011...



Lampe en papier conçue par Fabrice Berrux pour Dix heures dix.



Détail d'une lampe éditée chez Intense Living Furniture.



Portemanteau Latva Wall – design Mikko Laakkonen pour Covo.



Lampe Mr Ray éditée chez &Costa (détail).



*Chaise Jakt, recouverte de cuir d'élan, design Edouard François pour Nordic Design (Edouard François a été nommé créateur de l'année du salon Maison et Objet).*



*Un portemanteau de la marque Miniforms (détail).*



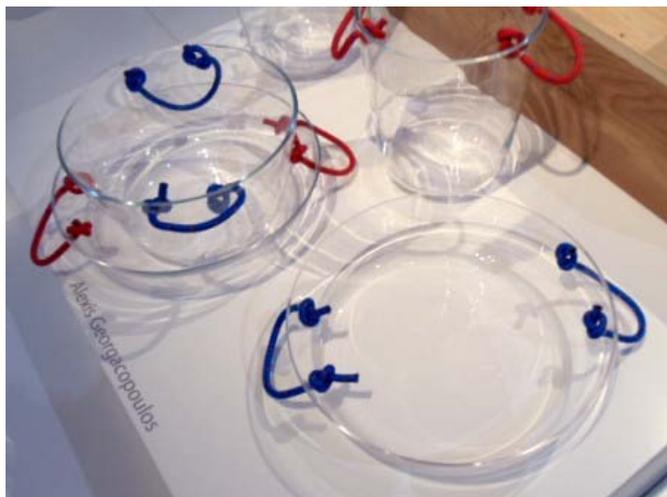
*Détail des lampes Kasumi, design Hiroshi Kawano pour Cinna. Une matière plastique tramée vient recouvrir un tube de verre, permettant ainsi une diffusion douce et légèrement irrégulière de la lumière.*



*Lampe réalisée en Stéréolithographie, éditée par FOC.*



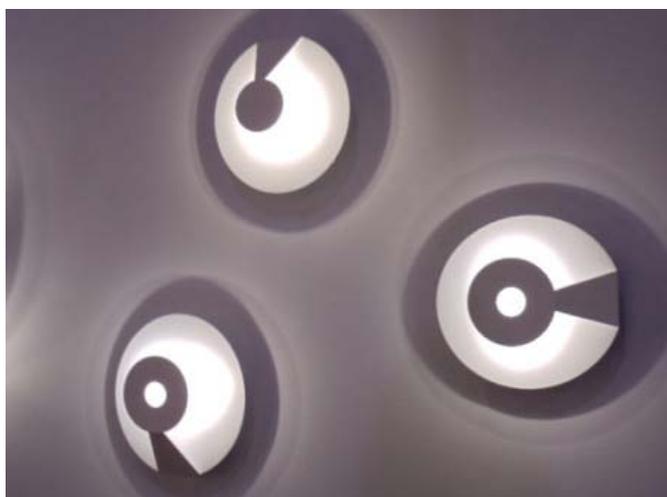
*Stand de la marque Slide. Un design globuleux, coloré et ludique.*



Contenants en verre et corde, design Alexis Georgacopoulos pour ENO.



Stand Ligne Roset: détail du canapé Ploum, design Ronan et Erwan Bouroullec (voir aussi plus loin, dans nos "coups de cœur").



Un nouveau modèle d'applique par Lahumiere design.



Stand Ligne Roset: pouf Mobidec, design Pierre Charpin. On remarquera la petite poignée parfaitement intégrée, permettant de déplacer le pouf.



Suspension lumineuse Granny, par Pudelskern design pour Casamania.



Stand Ligne Roset: fauteuil Résille, design Philippe Nigro.



Sélection Talents à la carte: chaise et table Arsène repérées sur le stand de Guillaume Delvigne.



Stand Talents à la carte: poufs réalisés pour la broserie Julio par le duo de designers lyonnais Usine.



Une table basse conçue par Jaime Hayon pour BD Barcelona.



Détail du stand de la marque Enta.



*Urban Garden, design Patrick Nadeau pour Authentics.*

**Nos "coups de cœur":**



*Fauteuil Grillage, design Francois Azambourg pour Cinna. Pour l'avoir testé, il faut avoir que ce fauteuil est extrêmement et étonnamment confortable, le dossier se pliant et s'adaptant à la pression qui y est appliquée.*



*Différents modèles de lampes édités par une nouvelle marque française: Goodbye Edison (design FX Ballery). Ces objets se composent de cadres ou structures métalliques laquées auxquels sont*

*associées des éclairages Led, ce qui a pour effet de proposer une forme "dématérialisation" des sources lumineuses.*



*Tréteaux, design Aurélien Barbry pour ENO.*



*Stand Ligne Roset: canapé Ploum des frères Bouroullec et table basse 3+1 de Philippe Mathieu.*

**Exposition Tech&Design, organisée par le R3iLab:**

L'objectif de cette exposition était de montrer les réalisations nées de la rencontre entre 10 industriels du secteur textile-habillement et 10 designers de renommée internationale, afin d'élargir les champs d'application industriels de ces sociétés, et de réussir

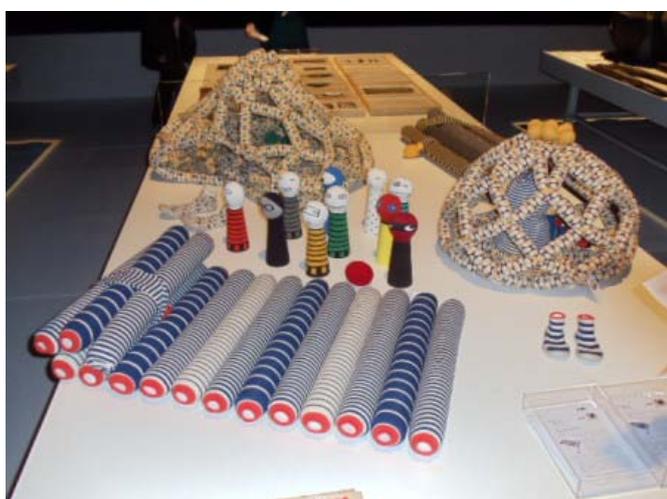
à séduire d'éventuels partenaires distributeurs. Trois projets ont particulièrement retenu notre attention:



Exposition Tech&Design – Partenariat entre le designer Christophe Pillet et la marque spécialisée dans le tissage de lin et de chanvre Safilin.



Exposition Tech&Design – Partenariat entre le designer Sam Baron et la marque de fausse fourrure Pletex.



Exposition Tech&Design – Partenariat entre la

designer Mathilde Brétilot et la marque de chaussettes Collégien, spécialiste de la maille tissée tubulaire. Une utilisation inhabituelle de l'outil de fabrication permet à la designer d'imaginer d'autres desseins pour la marque, dans le domaine du jouet.

**Ronan et Erwan Bouroullec, créateurs de l'année du salon Now, Design à vivre:**



Vue de l'exposition consacrée à Ronan et Erwan Bouroullec, nommés designers de l'année du salon Now, Design à vivre.



Vue de l'exposition consacrée à Ronan et Erwan Bouroullec, nommés designers de l'année du salon Now, Design à vivre.

6TH INTERNATIONAL FESTIVAL OF DESIGN

# DESIGN PARADE 6

July 1, 2 & 3, 2011  
Exhibitions until October 2

## SAVE THE DATE

VILLA NOAILLES, HYÈRES  
COMMUNAUTÉ D'AGGLOMÉRATION TOULON PROVENCE MÉDITERRANÉE

[WWW.VILLANOAILLES-HYERES.COM](http://WWW.VILLANOAILLES-HYERES.COM)

© FRANÇOIS DUMAS, SÈVRES - CITÉ DE LA CÉRAMIQUE, 2011

# Projets et actualités design

## Noisezero i+ Eco



Le designer Michael Young, basé à Hong Kong, vient de créer une série d'écouteurs intra-auriculaires réalisés en bioplastique. Au niveau ergonomique, on remarquera que la forme a été conçue pour pouvoir être pincée entre deux doigts, afin d'être placée ou enlevée facilement.

Réalisés pour la marque EOps, ces écouteurs sont intitulés Noisezero i+ Eco et sont réalisés à partir de féculé de maïs et possèdent également des embouts en silicone. Ils se déclinent en quatre couleurs sourdes: "charbon de bois", "bleu nuit", "marron rustique" et "vert sauvage".

Sur notre site Internet, vous retrouverez une vidéo dans laquelle Michael Young parle de ce projet.

Sources: dezeen.com et vimeo.com.



## Cappello Lamp



Cappello est une petite lampe à LED, dont l'abat-jour possède la forme d'une coupe renversée. Celui-ci, réalisé en papier, une matière très commune, contraste avec le pied cylindrique qui la supporte, fait de marbre blanc de Carrare.

Un fil, une tige métallique plantée dans un cylindre en marbre, un abat-jour qui semble flotter dans les airs: cette lampe mise sur une poésie minimaliste et sur des assemblages discrets. Tout y est fin: le diamètre du fil électrique, celui de la tige qui sert de "tuteur", l'épaisseur de l'abat-jour...

L'abat-jour et le cylindre de marbre, possédant tous deux une matière laissée volontairement rugueuse, un blanc texturé et parsemé de petites impuretés, dialoguent à distance. En équilibre, fragile, la lampe étonne presque finalement à rester debout, simplement plantée là.

La lampe Cappello est disponible sur [molostore.com](http://molostore.com).

*Basé à Vancouver, au Canada, le studio Molo est composé de Stephanie Forsythe, Todd MacAllen et Robert Pasut.*

Source: [design-milk.com](http://design-milk.com).



## Floors



Comme nous l'avions annoncé il y a quelques semaines, le collectif de designers Big-Game a remporté un *Swiss Federal Design Award*, grâce à un système d'étagères intitulé Floors, et composé de lamelles d'aluminium venant s'assembler sur un châssis en bois.

Au départ, l'ambition du collectif était de s'inspirer des profils standards en aluminium, couramment utilisé en architecture. Dans leur système d'étagère, ces profils sont usiné, et servent à la fois de supports et de système d'assemblage.

Les montants verticaux sont en frêne, un bois dur qui permet de conserver une certaine finesse au niveau de la structure.

Déclarant s'inspirer d'étagères industrielles, ou encore du système Gorm (le système de rayonnage le plus abordable d'Ikea), l'objectif de Big Game était d'imaginer un système simple et optimisé. Celui-ci conserve la forme archétypale d'une étagère, et propose un principe de montage intuitif, pouvant se décliner en différentes hauteurs et combinaisons formelles.

Source: big-game.ch

## Tryx



Dévoilé dans les allées du salon CES 2011, le nouveau caméscope et appareil photo de Casio étonne.

Intitulé Tryx, il possède une partie intérieure articulée, le faisant passer visuellement d'une forme d'appareil photo à celle d'un caméscope.

En plus de cette configuration formelle spécifique, l'appareil propose un ensemble relativement de fonctions de prise de vue, y compris la capture vidéo au ralenti, l'utilisation de filtres artistiques, la prise de vue DDR...

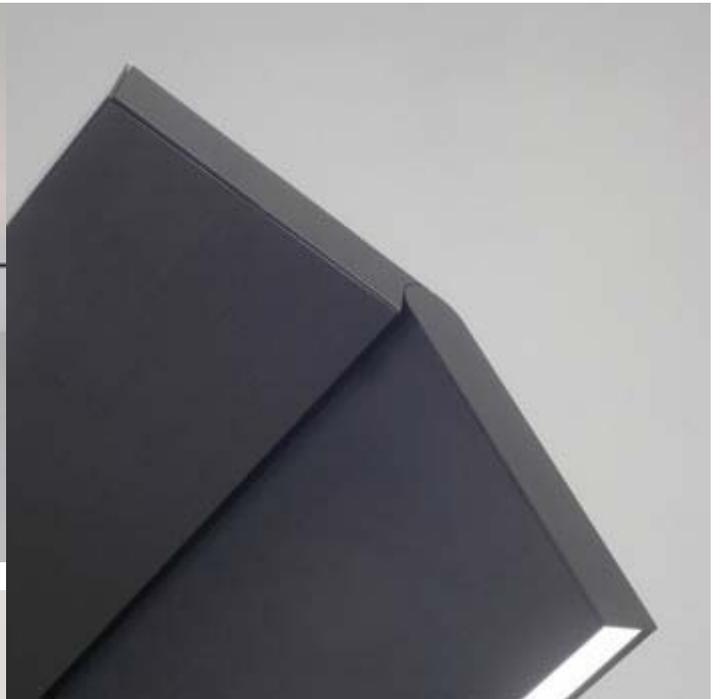
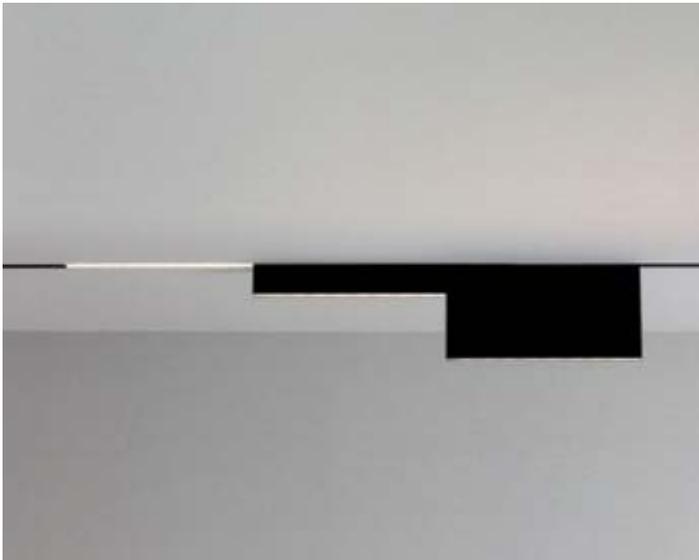
L'écran est inclinable à 270 degrés et le cadre, pivotant quant à lui à 360 degrés, peut également être utilisé comme un trépied, un crochet ou poignée.

Tryx devrait être disponible en avril prochain.

Source: designboom.



## °On line



Minimaliste et discrète, la série de lampes °On line a été imaginée par le designer Bart Lens. Dévoilée lors de la précédente édition de la biennale de design de Courtrai, qui s'est déroulée en octobre 2009, celle-ci peut être employée dans divers contextes, et ses éléments peuvent être encastrés, montés à même le mur ou utilisés en suspensions. Un système de fixation ingénieux, par aimants, sert également de contact électrique et alimente les sources lumineuses (LED).

°On line est éditée par Eden Design.

Source: dailyicon.net

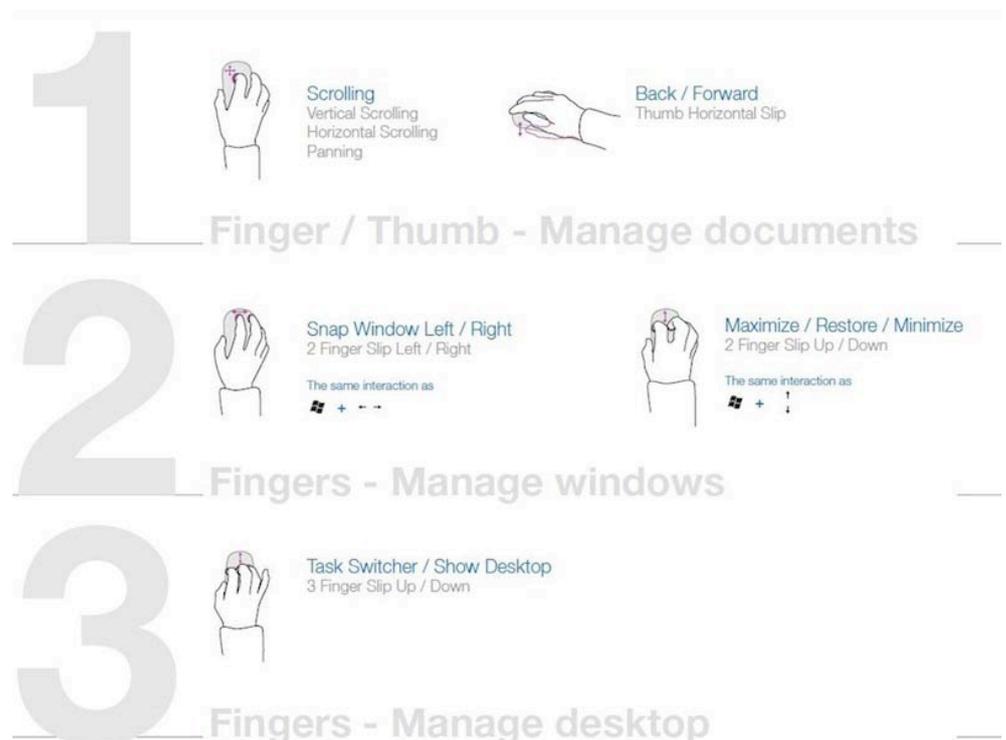
## Une souris tactile



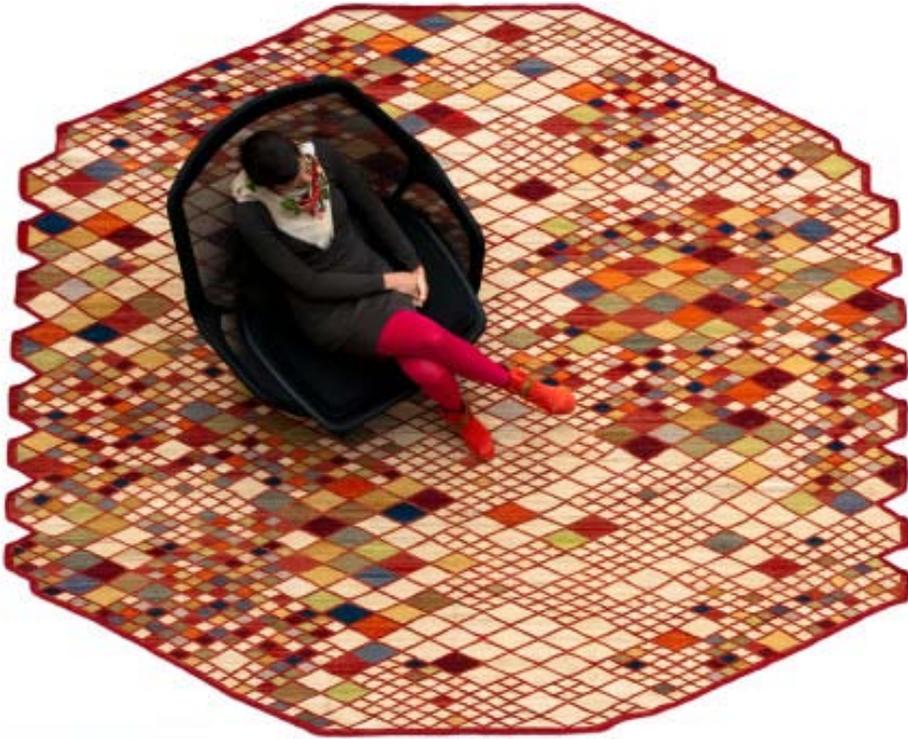
Microsoft a récemment dévoilé sa prochaine souris, entièrement tactile. Exit les boutons droite et gauche "cliquables": l'ensemble des actions s'opère par simple contact, grâce au mouvement d'un, deux ou trois doigts sur la partie supérieure de l'objet. Fonctionnant comme la Magic Mouse d'Apple, elle apporte une petite innovation dans la pratique de ce type d'instrument, s'inspirant intelligemment du fonctionnement des écrans et pavés tactiles.

Une vidéo, que nous présentons sur notre site Internet, montre quelques uns des gestes qui sont possibles et leurs applications, également résumés par le schéma ci-dessous.

Source: engaged.com



## Losanges



Pour la marque espagnole Nanimarquina, Ronan et Erwan Bouroullec ont imaginé une série de tapis intitulés Losanges, relisant les motifs et techniques d'élaboration traditionnels des tapis persans.

Photos © Nanimarquina & studio Bouroullec



*"Nous avons toujours été fascinés par les tapis persans traditionnels, spécifiquement par la technique ancestrale du kilim qui est un délicat mélange de rusticité et de finesse. Nous avons eu la chance de voir réalisé ce projet par les artisans du nord du Pakistan qui ont su combiner avec habileté treize couleurs et reproduire la forme géométrique du losange. Outre le fait d'être confectionnée de manière artisanale, la laine d'origine afghane est filée à la main, ce qui permet de mettre en valeur des couleurs aux tons uniques. Cette technique aléatoire rend chaque losange subtilement distinct et chaque tapis, une pièce singulière."*

Ronan et Erwan Bouroullec

Source: bouroullec.com

## Circle



La designer suisse Béatrice Durandard expose en ce moment, à la galerie Kreo, sa série de lampes intitulée Circle, composée de tubes néons circulaires associés à des sections de bois brut. Un travail à la poésie minimaliste, qui n'est pas sans rappeler certaines recherches de ses aînés, notamment italiens, dans les années 1980(1).

Après avoir été diplômée d'un BTS en design industriel à Lyon, Béatrice Durandard a suivi une formation à l'Écal à Lausanne, dont elle est sortie en 2009. Ses luminaires Circle sont exposées à la galerie Kreo, à Paris, à partir du 15 janvier 2011, en compagnie d'autres travaux d'étudiants diplômés de l'Écal.

(1) Nous pensons notamment à la série *Animali Domestici* d'Andrea Branzi.

Source : [beatricedurandard.com](http://beatricedurandard.com).

## Potences



S'inspirant de la forme d'une très traditionnelle épingle à linge dont l'une des deux parties aurait subitement grandi, le projet "Potences", du designer Grégory Marion, se propose de créer un ensemble de petits éléments capable de pincer, supporter ou soutenir. Décliné en différentes formes, il permet notamment de se substituer avec poésie et légèreté à un tuteur, en soutenant très délicatement des feuilles ou branches de diverses plantes.

*"Potences, à entendre aussi comme "potentiel" est un exercice de "Re-design", au sens qu'en donna Achille Castiglioni, travaillant, en le revisitant, le dessin parfait d'une pince ordinaire. Par cintrage et simple ajout d'une fourche, on obtient cet hybride délicat, objet qui soutient d'autres choses (que l'on imagine précieuses), un petit dispositif qui aide à "prendre soin"."* Grégory Marion

Ce projet a été présenté à la Villa Noailles, dans le cadre du festival Design Parade 05 – Exposition jeunes designers, dont il a d'ailleurs été lauréat.

Source: [gregorymarion.com](http://gregorymarion.com).



## Made to Pleasure

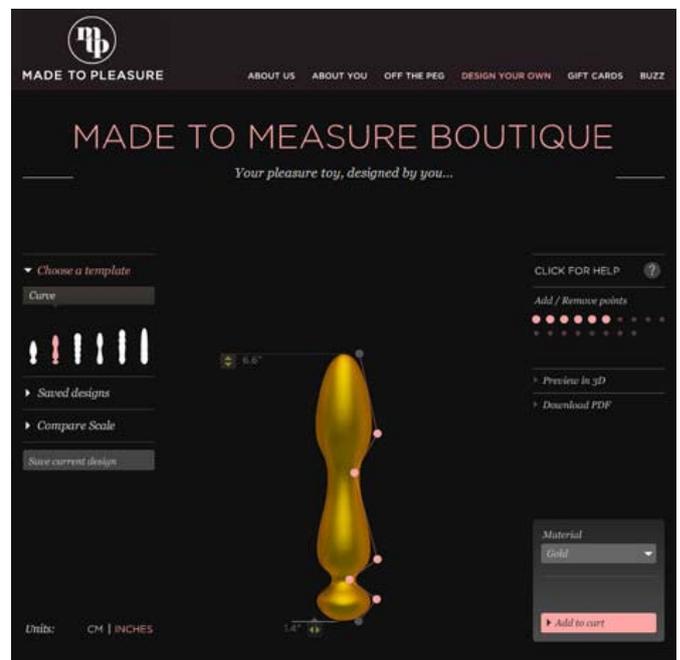
Made to Pleasure est une nouvelle entreprise en ligne, offrant à ses clients la possibilité de personnaliser leurs sextoys. Un logiciel permet ainsi, sur leur site Internet, de paramétrer la taille, la forme et le matériau de l'objet, à partir de plusieurs modèles types et selon les préférences de son futur utilisateur.

Au-delà de l'anecdote ou de l'intérêt esthétique des objets (plutôt réussis d'ailleurs), ce type d'initiative remet sur la table – d'une manière assez particulière, c'est vrai – l'éternelle question de la participation de l'utilisateur à la forme du produit qu'il utilisera au final...

Fondé par deux designers installés à Londres, Made To Pleasure sera officiellement lancé le 14 février, pour la prochaine Saint Valentin. L'équipe a, nous dit-on, travaillé avec trente testeurs afin de voir quelles formes modifier et dans quelles proportions...

*"Made To Pleasure is a new purveyor of pleasure toys unlike any other – beautiful to look at, luxuriously crafted and exquisite to use; and, for the first time, completely customisable to each woman's own desires."*

Sources: [dezeen.com](http://dezeen.com), [madetopleasure.com](http://madetopleasure.com).



## Paper clay objects



La série de "Paper clay objects", réalisée en pâte à papier et conçue par la designer céramiste Paola Paronetto, sera présentée lors du prochain salon Maison&Objets, qui se tiendra du 21 au 25 janvier 2011.



Cette série de vases et petite contenants arbore un motif en relief, dentelé et accidenté. Les différents objets qui la composent sont réalisés à partir de plusieurs pièces, dont la forme et les assemblages rappelleraient presque des constructions faites de papier ou de tissu. Il s'en dégage une fragilité brute et étonnante.

Source: dailytonic.



## Nivis



La marque italienne d'accessoires de salle de bains Agape a récemment dévoilé son lavabo compact Nivis. Conçu par l'agence de design Benedini Associati, il s'agit d'un rectangle aux bords arrondis, creusé de deux récipients aux formes douces et fluides. Il propose un contraste visuel – plutôt réussi – entre ses contours extérieurs nets et précis, et ses courbes intérieures.

Le plus petit des récipients peut faire office de porte savon, mais il possède également une fonction plus simplement ludique et décorative: lorsque l'eau remplit l'évier principal jusqu'à un certain niveau, elle pénètre aussi progressivement le plus petit.

Le lavabo Nivis peut être monté au mur ou sur un plan horizontal.



## Sack



Proposant un confort généreux et ostensible, le canapé Sack a des allures de grosse couette repliée sur elle-même, et traversée d'imposantes surpiqûres. Evoquant presque un imposant rôti, ficelé mais non bardé, ce canapé a été conçu l'an dernier par le designer Marc Sadler pour l'éditeur italien Skitsch.

Son dossier se compose de deux parties indépendantes et modulables, pouvant se positionner de différentes manières afin de s'adapter à leurs utilisateurs.

Celles-ci ne contiennent aucune armature rigide, et s'apparentent plus dans l'esprit à de gros coussins. Rembourrés de mousse de polyuréthane, elles sont fixées à l'assise à l'aide d'un système de sangles et de mousquetons qui permet de les déplacer facilement. Il suffit ainsi de les faire coulisser sur les sangles pour les avancer, les reculer ou les faire pivoter sur lecanapé.

Sack se décline en trois couleurs: rouge, bleu et gris.

## Fine, Frame et Up

Dans les allées du dernier salon Maison & Objet, le designer François-Xavier Ballery présentait ses créations, intitulées *Fine*, *Frame* et *Up*, et réalisées pour la nouvelle maison d'édition de luminaires Goodbye Edison. Un travail minimaliste et graphique, composé de cadres ou de formes métalliques simples, laqués en noir ou en blanc, et diffusant d'une manière mystérieuse et élégante la lumière (les sources lumineuses étant pour partie dissimulées).

Trois modèles de lampes étaient donc présentés.

*Fine* se décline en deux structures, composées de fines tiges métalliques assemblées en un volume légèrement biseauté et surmonté d'une "plaque" contenant les sources lumineuses. La lumière se diffuse vers le bas, matérialisant d'une manière particulière le volume "virtuel" qu'elle irradie.



*Frame* est quant à elle constituée d'un contour épais, rappelant un miroir ou un cadre photo. L'intérieur, creux, laisse apparaître ce qui se trouve derrière elle, le qualifiant d'une manière particulière. Là encore, la lumière se diffuse et participe à la création du décor qui l'environne.



Enfin, la lampe *Up* possède une base carrée, pouvant servir de support ou de vide-poche. Un des côté de ce carré remonte verticalement, tel un bandeau derrière lequel se diffuse la lumière. Elle se décline elle aussi en deux tailles différentes.



Pour en savoir plus : [www.goodbyeedison.com](http://www.goodbyeedison.com).

## Robinet Zoom



Le designer Nilo Gioacchini a conçu, pour le fabricant italien Nobili, un modèle de robinet nommé "Zoom", dont la partie supérieure pivotante permet de distribuer l'eau à 360 degrés.

Sources: trendir.com, muuuz.com.

## Trash Cube



Conçu par le designer suisse Nicolas Lemoigne, le Trash Cube est réalisé à partir de fibres-ciment en partenariat avec la société Eternit, spécialisée dans la fabrication de matériaux de couverture, de façade et de construction.

Mis en œuvre selon un procédé quasi-artisanal, par moulage, le Trash Cube cherche à donner à ce type de matériau des débouchés "domestiques". Ici, il le transforme en un petit tabouret-table d'appoint, donc chaque modèle est unique.

Au niveau technique, le Trash Cube est réalisé à partir d'Eternit "classique": ce matériau est produit sous forme de grandes plaques (2,5 m x 1,5 m environ) dans lesquelles des formes sont découpées pour la réalisation d'éléments de construction. Le reste de ces plaques est, habituellement, directement jeté, ce qui représente une quantité très importante au quotidien... Le but du Trash Cube est ainsi de recycler le maximum de ces chutes pour les transformer en objet sculptural.

C'est directement la marque Eternit qui produit le Trash Cube (environ 5 pièce par jour) et s'occupe de la distribution. Il sera prochainement disponible sur le site de la marque ([www.eternit.ch](http://www.eternit.ch)) ou auprès de vendeurs spécialisés dans le domaine du design contemporain.

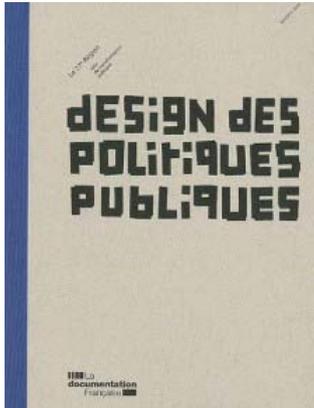
Source: [nicolaslemoine.ch](http://nicolaslemoine.ch).



# La part du texte

## Design & Politiques Publiques

Par Perrine Boissier.



Publié en avril 2010 à la Documentation Française, le *Design des politiques publiques* est la première édition de la 27ème région, "laboratoire de transformation publique". Issu du milieu du design, les acteurs de cette structure se proposent de réviser la conception de projets à caractère public à travers des méthodes liées au design.

Comment cette discipline qu'on range habituellement dans le monde de la forme et de l'image peut-elle intervenir dans le débat public? N'est-ce qu'une question de relooking ou y aurait-il réellement un design de politiques? Pour cette question, l'ouvrage pourra être montré du doigt ou au contraire pris comme argument dans l'éternel débat de la définition du design... Mais, s'inscrivant dans les mouvements actuels de la société vers de nouvelles valeurs, les acteurs de la 27ème région entendent justement pratiquer leur discipline en proposant d'expérimenter des méthodes de design dans les actions publiques.

Du nom d'une 27ème région qui n'existe pas encore en France, Stéphane Vincent, directeur de projet, Romain Thévenet, chargé de mission "design de service" et Charlotte Rautureau, responsable administratif et financier, ont développé un petit laboratoire expérimental pour redynamiser les politiques publiques, répondant à la commande de l'Association des Régions de France.

Leurs actions prennent la forme de résidences d'environ trois semaines in situ durant lesquelles designers, urbanistes, architectes, sociologues ou philosophes, intègrent des équipes d'acteurs locaux dans différentes régions. Leur programme est fondé sur la mise en relation des citoyens et des administrations locales, pour une réappropriation commune des décisions politiques. Cette publication est ainsi l'exposition d'initiatives mettant en œuvre cette nouvelle forme de "design" qui stimule l'innovation sociale.

### Co-conception

Les designers de "l'innovation sociale" considèrent le design selon une définition plus large que celle que l'actualité nous laisse entendre. Concentrés sur le mot conception plutôt que production, ils aspirent à un retour aux valeurs fondamentales de l'usage et des pratiques, valeurs que prônait déjà Moholy Nagy dans *Vision in motion*: "Le design n'est pas une profession, mais une attitude, affirmait-il. Les notions de design et de designer doivent être transformées. [...] Il y a

un design dans l'organisation de notre affectivité, de notre vie familiale, dans les rapports syndicaux, dans l'urbanisme comme dans tout travail réunissant les individus "civilisés". Finalement, tous les problèmes en design sont fondés sur une unique préoccupation: le design pour la vie!"(1).

Cette citation prend aujourd'hui une véritable actualité! C'est bien du travail de la vie et de la société dont témoigne le *Design des politiques publiques*. "Design: démarche de conception créative centrée sur l'utilisateur", telle est la définition qui sert de référence à l'ensemble de l'ouvrage. S'il faut attendre la dernière page pour la lire clairement, le *Design des politiques publiques* est une des rares publications qui met les mots et les formes sur ces nouvelles pratiques du design qui tentent d'échapper à la société de consommation, pour travailler les relations.

C'est une grande polémique au sein du design que soulèvent ces pratiques qui sortent du cadre de la production matérielle. Ce n'est pas pour autant que ces designers ne conçoivent plus d'objets ni d'espaces, mais leur démarche est particulière dans le sens où, travaillant en "co-conception" avec les usagers, ils répondent d'abord à un besoin de mise en relation des produits et services qui existent déjà.

"Il y a urgence et nécessité de transformer l'action publique", la première phrase du *Design des politiques publiques* annonce l'ampleur du sujet. Alors que les administrations et les organisations de proximité semblent toujours être dirigées par leurs instances supérieures, l'individu n'a plus qu'une "valeur de consultation, et jamais de construction".

C'est contre cet éternel problème de communication entre le monde des décisions politiques et administratives, et celui de leur application concrète, que les citoyens cherchent de nouvelles solutions. Avec les outils de l'interactif et du participatif, les designers s'efforcent de rendre lisibles les fonctionnements complexes d'une collectivité. Comprendre la globalité d'un système et faire en sorte qu'il fonctionne mieux pour prendre en main son avenir, tels sont les objectifs des acteurs de "l'innovation sociale".

Recueil de multiples petites révolutions douces, ce livre témoigne de l'émergence d'une volonté globale de construire le nouvel "intérêt général".

Ainsi, les cas présentés sont organisés en six chapitres qui révèlent le large champ d'action de l'innovation sociale: "l'éducation, le futur, l'isolement rural, les technologies relationnelles, la modernisation administrative et l'énergie".

Dans chaque chapitre sont présentés en moyenne six projets centrés sur la thématique, mais pour chacun, l'accent est mis sur la participation du citoyen. Il s'agit de "contribuer à la réinvention de la démocratie, mission que s'assignent tous ceux que laisse insatisfaits l'état de la délibération collective" écrit Christian Paul(2) dans sa préface.

### Bottom up

S'ils ne sont pas initiés par la 27ème région, les cas cités et les projets exposés sont souvent l'œuvre du milieu associatif, d'une initiative communale ou des expérimentations dans le cadre de l'éducation. Bref, de petits réseaux d'échelle locale.

Pour citer quelques exemples de ces initiatives centrées sur les questions de développement local, le collège de Walker au Royaume-Uni refond son organisation à partir du travail de diagnostic des élèves dans un projet appelé "Notre nouvelle école". En Italie, la municipalité de Florence, en collaboration avec une dizaine d'associations investies dans le développement durable, met en place le "guichet EcoEquo", pour réapprendre les gestes quotidiens du recyclage et de la récupération. On nous rapporte aussi beaucoup d'initiatives françaises, comme les ateliers d'installations du "pÔlau", pôle des arts urbains de la municipalité de Tours qui joue à imaginer le futur de sa ville avec un collectif d'urbanistes, d'architectes et d'artistes. On peut lire encore l'histoire de l'association de la "m@ison de grigny" qui s'est montée autour d'une boîte à idées mise à disposition des habitants à l'initiative du Grand Lyon pour la création d'un pôle numérique et d'un réseau local.

Le foisonnement d'initiatives que recueille le Design des politiques publiques révèle la véritable capacité de petites collectivités à créer des réseaux d'animation et de développement local qui les rendent autonomes. Si elle n'est pas toujours leur but premier, l'autonomie est le résultat de plusieurs de leurs préoccupations: la recherche d'un mode de vie plus durable (investir les nouvelles énergies, faire vivre les producteurs et artisans locaux, organiser la récupération, la mise en commun des équipements, etc.), la recherche d'un nouveau réseau d'échange et de communication élargie (espaces communautaires, échanges de savoir-faire, fêtes de quartier, jardins partagés, etc.), ou encore la recherche de nouvelles formes de décision en "co-conception" (élaboration des services publics de proximité, éducation, santé, etc.).

Si, en regard de toutes ces initiatives locales autonomes, tout le monde s'accorde alors sur la nécessité d'une politique du "bottom up" (du bas vers le haut) selon laquelle les décisions et les projets sont conçus par et pour la population locale, en quoi a-t-on besoin du designer?

### Pourquoi le design?

Il faut tout de même noter que les initiateurs de ces projets (association, communes, institutions

administratives, etc.) font souvent appel à des urbanistes, architectes, designers, collectifs d'artistes ou autres groupes créatifs. Il y a quelque chose chez les professionnels de la conception qui semble indispensable à l'organisation et la mise en place de ces projets.

Ce que le design est capable d'y apporter, c'est d'abord une méthode d'analyse et de diagnostic des usages et des besoins. Pour les designers de l'innovation sociale, il s'agit de promouvoir, dynamiser et organiser les mouvements et les volontés qui émergent d'un groupe social. Ils produisent par exemple des cartographies de réseaux qui mettent en lumière les acquis et les besoins d'un système. Là où les initiatives locales prennent forme isolément et empiriquement, le designer vient révéler un potentiel "innovant" souvent insoupçonné par les initiateurs eux-mêmes. Son intervention permet de mettre en perspective le projet avec la globalité du système: avec quoi et avec qui je suis en relation dans mon engagement? Que puis-je apporter et prendre aux autres? Comment aller plus loin?

Le rôle du designer semble alors être plutôt celui d'un organisateur, d'un conseiller ou d'un médiateur. Mais outre cette facette morale que pourrait certainement assumer un sociologue ou un philosophe, le designer travaille la communication avec de nombreux outils-médias, comme la photo, la vidéo, mais aussi avec les réseaux communautaires, les blogs, les services web, etc. Dans l'ère numérique qu'est la nôtre, l'outil "internet", familier à la plupart des designers, semble indispensable à la mise en relation des groupes sociaux et à la diffusion de l'information.

Un chapitre entier est dédié à l'utilisation de la technologie numérique, intitulée ici "technologie relationnelle". La fluidité et la spontanéité de l'information numérique est une révolution dans la notion de proximité, elle permet tout type d'échanges à distance. "L'hybridation de l'activité numérique et de l'activité physique" devient un véritable outil de la densification des relations et des échanges.

Cependant on peut émettre un doute sur le bénéfice des "mondes virtuels" qui peuvent naître de ces nouveaux échanges. Des projets présentés comme le Métalab 3D, une île virtuelle sur laquelle des avatars se retrouvent pour les réunions de travail, nous laissent perplexes quant au besoin primordial énoncé de recréer du lien social. Peut-on parler de véritable relation dans un tel espace virtuel? La question est soulevée à la fin du chapitre dans un entretien avec le philosophe Bernard Stiegler qui exprime très justement le risque que représentent les "réseaux qui favorisent le développement d'ersatz de relations [et] qui aggravent la misère relationnelle". L'hybridation d'un monde virtuel avec la réalité reste pourtant un concept clé, tant que l'équilibre entre l'un et l'autre est respecté.

À l'opposé des pratiques virtuelles, on découvre le concept du "prototypage rapide", un véritable outil du passage à l'acte! Emprunté au vocabulaire du design

industriel, le prototypage rapide consiste en la mise en pratique instantanée d'un système dont on fait l'hypothèse durant la recherche du projet.

Ces sortes d'expériences en contexte réel sont fondamentales dans la démarche de l'innovation sociale, car la confrontation avec la réalité permet de tester en direct la validité d'un système avant de proposer un projet: c'est possible ici et maintenant. En somme, la 27ème région dans ses "résidences" s'immerge totalement dans la vie des citoyens locaux, et réunit ainsi les personnes et les moyens nécessaires à l'émulation globale. Mais cette même méthode qui fait la dynamique créative des initiatives, fait aussi souvent de l'innovation sociale des événements éphémères. Comment faire pour que la richesse de la résidence existe plus durablement? Comment faire pour qu'il y ait véritablement engagement des politiques à long terme? C'est ce à quoi la 27ème région tente de répondre en proposant d'installer des "laboratoires créatifs" au sein des collectivités publiques pour faire durer la dynamique de projet.

### "Créatifs"

Moins que les capacités de médiation ou les compétences techniques d'un designer, c'est le rôle du créatif qui importe dans ces initiatives publiques. Proposer un projet de collectivité implique des "leaders d'expérimentation". Les acteurs de l'innovation sociale ne sont pas tous designers de profession mais certainement tous capables d'imaginer, de construire et de mettre en œuvre un objet et un concept nouveau.

Si cet ouvrage révèle le rôle fondamental des créatifs dans une équipe de travail, il ne leur est pas pour autant destiné. Présenté comme un catalogue de projets succinctement exposés, le *Design des politiques publiques* laisse peu de place à l'interprétation: chaque chapitre se conclut par une double page d'"enseignements" qui synthétise et expose les concepts à en tirer. Seules les pages d'entretiens viennent poser quelques questions théoriques autour des besoins de la société actuelle.

Ainsi, ceux qui cherchent des réponses aux questions du design social ne seront qu'à moitié satisfaits. En effet, le *Design des politiques publiques* s'adresse d'abord à un public étranger au milieu de la création. C'est pourquoi tant de didactique! Il ne s'agit pas d'un ouvrage de recherche, mais bien d'un recueil de témoignages révélant le potentiel de cette nouvelle relation élu/créatif.

C'est avant tout aux collectivités publiques que sont destinés ces témoignages, et c'est pourquoi la 27ème Région les a fait publier à la Documentation Française. Pour ces éditions habituées à diffuser des guides techniques et informatifs de l'organisation publique, le

*Design des politiques publiques* est certainement l'ouvrage le plus créatif de leurs publications.

L'ensemble est très rassurant, il en émane un élan plein d'espoir vers de nouvelles sociétés possibles... Les conditions d'accueil "chaises disposées en rond, paperboard et présentation rapide de chacun" semblent effectivement réussir en toutes situations; on parle très peu d'échec... Quelques brèves lignes esquissent les réticences de certains habitants, mais les conclusions restent très enthousiastes. Quelle place pour l'erreur? On peut se demander dans quelles mesures les mêmes méthodes ne mènent pas toujours aux mêmes résultats. Les initiatives pourraient-elles se standardiser?

En réalité, l'intérêt n'est pas tant dans le résultat que dans le processus. C'est là la particularité du travail du designer en innovation sociale. C'est une démarche qu'il importe d'initier: proposer une méthode de conception à s'approprier qui devienne support de l'innovation, une sorte de trame didactique sur laquelle on peut construire. Ainsi, derrière les conclusions proprement "designées" de chaque projet, on sent bien que les "marchés à suivre" des designers ne sont pas si définies et qu'il est toujours possible, et même souhaitable, de se les approprier puis de s'en émanciper...

Finalement, si certains lecteurs attirés par les mots design et politique peuvent ressortir frustrés de cette "visite guidée" destinée aux collectivités publiques, l'ouvrage n'en reste pas moins une bible de références actuelles des actions de l'innovation sociale!

Revendiquant la voix des créatifs au sein des décisions qui concernent l'usage public, celui-ci s'impose également comme l'une des rares publications de design qui affirme ses responsabilités politiques et sociales. Espérons alors que ce foisonnement d'initiatives séduira les institutions visées.

Cet article est également paru sur le site [nonfiction.fr](http://nonfiction.fr).

—

### Notes

(1) Laszlo Moholy-Nagy, *Vision in motion*, Paul Théobald Publisher, Chicago, 1969.

(2) Christian Paul anime la commission TIC de l'Association des régions de France, initiateur du projet 27ème Région, avec l'Association des Régions de France.

—

Titre du livre: *Design des politiques publiques*

Auteur: La 27ème Région

Éditeur: Documentation française

Date de publication: 08/12/10

N° ISBN: 9782110079954

## Conception Création Théories

Par Jocelyne Leboeuf.

Le colloque de Cerisy, "Les Nouveaux régimes de la conception, langages, théories, métiers" (2004), témoignait d'un renouveau des recherches sur les activités de conception depuis le milieu des années 1970.

Les contributions à ce colloque ont été réunies dans un ouvrage(1) qui permet:

- de confronter différentes visions attachées aux métiers de la conception (regroupant ingénieurs, designers, architectes...), sous l'angle de diverses disciplines et dans leur épaisseur historique,
- mais aussi de proposer une réflexion ouverte sur les défis du monde à venir.

Dans leur introduction, Armand Hatchuel et Benoît Weil font remarquer que l'activité de conception reste peu "étudiée" et "réfléchie" et est souvent masquée par une approche privilégiant "les angles du savoir technique, du génie inventif ou du talent artistique":

*L'expertise technique évoque une démarche banale d'accumulation des connaissances. Le génie inventif paraît résolument rétif à l'analyse ou tout au plus l'enfant d'un hasard heureux. Quant au talent artistique, il semble tout inscrit dans les singularités individuelles ou ne laisser de place qu'à une critique des œuvres déjà faites. Bref, le travail de conception disparaît derrière les catégories trop commodes et faussement claires de la technique (serait-elle scientifique), de l'invention et de l'art, alors même que toute technique n'est que le résultat d'une "conception préalable"; et que ce que nous nommons invention et art constituent en réalité des formes extrêmes de l'activité conceptrice (...) L'activité de conception n'est ni la recherche ordonnée de la vérité, ni le jaillissement de pulsions créatrices. Concevoir, c'est engager un "processus volontaire et sélectif de création". Dès lors, le concepteur sait qu'il doit penser l'inconnu qu'il a lui-même provoqué. Il doit inclure, en toute raison, l'avènement du nouveau dans sa démarche.*

Les réflexions qui suivent questionnent uniquement certains points de vue développés par Armand Hatchuel et Benoît Weil concernant les rapports de l'art avec la notion de conception et ne prétendent donc pas commenter l'ensemble de leur travail érudit en théorie de la conception.

### PENSÉE CRÉATIVE ET "RAISONNEMENT DE CONCEPTION"

La conception, nous disent les auteurs, se présente sous le double jour de la connaissance et de la création et la prépondérance accordée à l'œuvre d'art comme "étalon de la pensée créative" serait une des raisons expliquant une méconnaissance du "raisonnement de conception" (2). Ils constatent qu'on ne trouve pas d'équivalent, dans d'autres activités de conception, des "théories de la création élaborées à partir des activités artistiques (3)".

En lisant cette phrase, "A la différence de l'artiste, l'ingénieur, l'architecte ou le designer ont à rendre compte de leur démarche, à l'expliquer, à la caractériser sans pour autant anéantir sa dimension conceptrice", j'ai pensé au peintre Poussin, à ses "Douze observations sur la peinture" et à ses nombreuses lettres à son mécène et ami Fréart de Chantelou (4).

Les considérations sur l'art, et la difficulté de comprendre "la nature de la raison conceptrice" dans son domaine, renvoient à la figure ancienne de l'artiste inspiré par les dieux ou par la nature et que le romantisme a exalté. C'est l'histoire de Gauguin, qui se sacrifie à son art sur l'île d'Atuona (Marquises)..., archétype de la figure du génie créateur solitaire...

Pourtant, si l'on y regarde de plus près, son idée d'équivalence et de fusion entre éléments réels et imaginaires, son symbolisme, sont en dialogue avec la création tant plastique que littéraire de son époque. On parle beaucoup, on échange, on justifie tel ou tel procédé, et même si Gauguin comme le rapporte Daniel de Monfreid, aurait dit en ironisant: "Hé! Zut! Ils m'embêtent, les cymbalistes (sic)"(5), il n'empêche pas moins que c'est bien dans un dialogue avec cette culture qu'il forge sa création.

La revendication d'un art hautement solitaire s'accorde aussi avec la constitution d'un groupe, celui des Nabis qui voulait introduire l'art dans la vie quotidienne, le retour aux grands ensembles décoratifs et le rapprochement des beaux-arts et des arts décoratifs. Que dire du rôle d'un autre solitaire comme Cézanne, qui disait "voir, c'est concevoir. Et concevoir, c'est composer" et dont la conception a eu tant de répercussions sur l'art moderne.? Que dire des artistes qui ont participé à l'aventure du Bauhaus et pensé leur création dans l'idée de la synthèse des arts et d'un rôle à jouer dans l'industrie?

Pensant à la diversité des théories de l'art s'interrogeant sur la conception (6), selon les époques et les civilisations, je reste interrogative devant cette autre phrase des auteurs Armand Hatchuel et Benoît Weil dans un texte, "Quelle analytique de la conception? Parure et pointe en Design" (colloque "Le design en question(s)", novembre 2005, Centre Georges-Pompidou) (7):

*Contrairement à l'Artiste qui ne se réclame de rien et ne justifie son travail, le plus souvent, que par la seule réception qui en est faite, un concepteur développe un "raisonnement de conception" (Hatchuel et Weil 2001) et s'expose par là au débat et à la critique, avant même que l'œuvre ne soit achevée et reçue.*

### **L'ART ET "L'ENSEMBLE MINIMAL DONT TOUTE THÉORIE DE LA CONCEPTION DOIT RENDRE COMPTE"**

Dans l'ouvrage précédemment cité, nous retrouvons au chapitre 8, "Entre concepts et connaissances: éléments d'une théorie de la conception", d'autres considérations sur la "posture de l'art" au regard des activités de conception.

Les recherches présentées dans ce chapitre sur une "théorie unifiée de la conception" offrent une approche plus nuancée. Les auteurs proposent quatre notions de base (8) qui rassembleraient "les traits constitutifs des grandes traditions de la conception", "(...) l'ensemble minimal dont toute théorie de la conception doit rendre compte":

- *le raisonnement de conception*
- *la logique des fonctions*
- *l'expansibilité des connaissances*
- *l'expansion innovante des propositions*

La notion centrale d'"expansion" (9) renverrait à l'"originalité" de l'artiste. Il s'agirait d'intégrer dans une théorie universelle de la conception, l'"émergence de l'unique, de l'inattendu". Une autre "spécificité" de l'art, nous disent les auteurs, même si on la retrouve dans une moindre mesure dans l'architecture, serait "le rôle "concepteur" de la réception".

Si "la tradition artistique ne rejette pas le raisonnement et les connaissances", l'accent est toujours mis cependant sur la place extrême de l'artiste dans ce socle commun de la conception. Reprenant les logiques d'"expansion" et de "réception", les auteurs écrivent:

Ces deux logiques appartenaient déjà à la tradition architecturale. Mais elles ne sont pas aussi importantes que dans la tradition artistique. A l'inverse, la tradition artistique ne rejette pas le raisonnement et les connaissances: elle ne s'interdit pas une logique fonctionnelle. Simplement, ils n'ont pas dans la tradition artistique un rôle central et spécifique.

On peut être un artiste reconnu sans avoir à défendre de tels éléments dans son travail. En revanche, l'artiste prétend nécessairement occuper une place inédite et sans équivalent: "il fait de la logique d'expansion une condition *siné qua non* de son travail"(10).

L'insistance sur le côté unique du "monde" créé par l'artiste renvoie bien sûr plus à notre modernité depuis le Romantisme qu'aux périodes précédentes.

On est loin des "mondes" religieux et politiques d'un Moyen Age où les artistes ne signaient pas leurs œuvres, ce qui n'a pas empêché l'audace des innovations et des visions singulières dans l'expression d'un monde de croyances et de visions partagées.

Cette conception de l'acte artistique, acte individuel offrant à chaque fois un "monde" unique, "original", serait à reconsidérer au regard des écoles, langages, engagements et théories de l'art partagées par de nombreux artistes, anciens, modernes ou contemporains.

"Seul compte son désir, au nom duquel toutes les extravagances sont permises (...)", écrit Stéphane Vial dans son "Court traité du design" à propos de l'artiste(11).

Voici une petite histoire en guise de méditation sur le sujet, avec ce récit drôle du mythe d'Orphée par Ismail Kadaré. Celui-ci fait imaginer par le personnage de son roman ("L'Entravée, Requiem pour Linda B.") tout un débat au sein de l'Olympe sur la modification apportée à sa lyre par Orphée qui aurait fait passer cet instrument de sept à neuf cordes:

*Nous aimons tous Orphée, aurait déclaré Zeus; nous ne pouvons cependant lui permettre ce qui est interdit à tous les autres. D'autant moins qu'il n'a pas explicité pour quelle raison il aurait besoin de deux cordes supplémentaires. Je suis peut-être vieux jeu, mais je pense que notre oreille à tous est habituée à l'ancestrale lyre à sept cordes.*

*A sa gauche, Prométhée, dont on s'attendait à ce qu'il approuvât tout ce qui pouvait ressembler à de la rébellion, demeurerait réservé. Curieusement, c'est Apollon, d'ordinaire circonspect, qui prit la défense de l'artiste. Avec même un certain zèle, au point non seulement de saluer l'innovation, mais d'aller encore plus loin en demandant à ce que le nombre des muses grimpat désormais à neuf afin de suivre la même progression.*

*Le débat qui, avant même cette intervention, promettait d'être âpre, se fit encore plus tendu. Caprices d'artistes! protestaient les anti-orphéens; il veulent aujourd'hui deux cordes de plus, demain dieu sait quelles loufoqueries ils vont exiger. Qu'à tout le moins ils s'expliquent! intervint le dieu de la guerre;*

*chez nous, lorsqu'on propose de nouveaux modèles d'armes, les choses sont claires: veux-tu que ta lance mesure deux ou douze empan de plus que celle de l'adversaire, afin de mieux lui trouer la peau? OK! Nous n'avons pas de temps à perdre en discutalleries(12).*

–

#### NOTES:

1 – Armand Hatchuel et Benoît Weil, "Les nouveaux régimes de la conception, Langages, théories, métiers", Vuibert, Cerisy, 2008.

2 – op.cit. p. 5.

3 – Référence aux travaux de René Passeron.

4 – *De l'exemple des bons maîtres, Définition de la peinture et de l'imitation qui lui est propre, Comment l'art surpasse la nature, Comment l'impossibilité est perfection de la peinture et de la poésie, Des limites du dessin et de la couleur, De l'action, D'aucunes formes de la manière magnifique, de la matière, de l'idée, de la structure et du style, de l'idée de beauté, De la nouveauté, Comment on doit suppléer au manquement du sujet, de la forme des choses, Des séductions de la couleur*, Alain Mérot, "Poussin", Hazan, Paris, 1990, p. 308-312.

5 – Cité par Charles Chassé, "Gauguin et son Temps", La Bibliothèque des Arts, Paris, 1955, p. 126.

6 – Dans son article, "'Comme en un infini': les pouvoirs de la conception à la Renaissance", *Les nouveaux régimes de la conception, langages, théories, métiers*, Hélène Vérin montre l'intense production de la Renaissance quant aux différentes thèses sur la conception dans le domaine des Beaux-Arts et des arts dits "mécaniques".

7 – Cette contribution a pour objectif de mettre en avant "les points communs et les différences que les raisonnements de designers présentent par comparaison avec les autres concepteurs".

8 – op. cit. p. 120.

9 – Les auteurs appellent "capacité d'expansion" "l'aptitude du processus de conception à générer du "nouveau".

10 – op. cit. p. 118.

11 – Stéphane Vial, "Court traité du design", PUF, Paris, 2010, p. 68.

12 – Ismail Kadaré, "L'Entravée, Requiem pour Linda B.", Fayard, 2010, p. 91.

–

Cet article est également paru sur le blog de Jocelyne Leboeuf: [designethistoires.lecolededesign.com](http://designethistoires.lecolededesign.com).

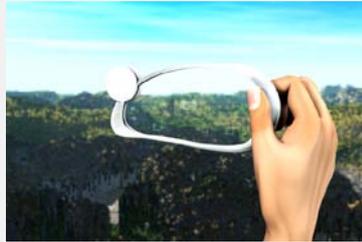


A voir  
lire,  
ou écouter

## Design à voir



Luminaires GLOW par Marc de Groot (via [reflexdeco](#))



Un concept d'appareil photo par Mac Funamizu (via [yankodesign](#)).



Orbit et Void par A+A Cooren (via [muuz](#)).



Tableware by Marcel Wanders for KLM (via [dezeen](#))



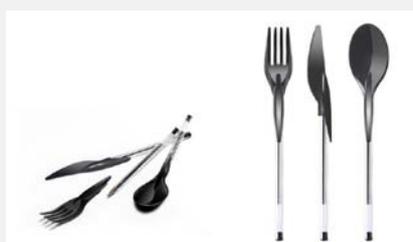
Tabouret Ton, par Mark Braun, présenté à IMM Cologne (via [dezeen](#)).



Mathieu Lehanneur + David Edwards: Pumpkin (via [designboom](#)).



Lotus : Dany Bahar ne surjouerait-il pas un peu? (via [blogautomobile](#))



Zo-Loft's Din-Ink now in production (via [designboom](#)).



Sol de papier ou de céramique? par Raw Edges Studio (via [blog-espritedesign](#)).



Harbour Chair' by Edward Robinson (UK) (via [dailytonic](#))



Sunhan Kwon: Coffee chair (via [designboom](#)).



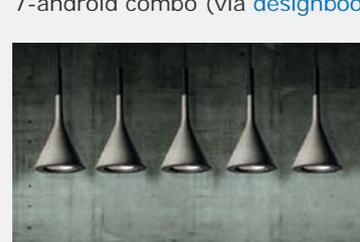
CES 2011: lenovo's LePad, a windows 7-android combo (via [designboom](#)).



La collection de tapis Parquet, par Ora Ito pour Stepavi (via [deco-design](#)).



Fungi Lamp by Andreas Kowalewski (via [dailyicon](#)).



Lampe Aplomb (via [stilsucht](#)).

## Design à lire ou écouter

[Design and Business: The Bottom Line](#), un article d'Helen Walters (via helenwalters).

[Information Use in Conceptual Design: Existing Taxonomies and New Approaches](#), un long, complexe mais intéressant article de Andrew J. Wodehouse et William J. Ion (via ijdesign).

[Investigating the Haptic Aspects of Verbalised Product Experiences](#), un autre long, complexe mais intéressant article de Jessica Persdotter Dagman, MariAnne Karlsson et Li Wikström (via ijdesign).

[Le design est-il moral?](#), un article d'Aurélié Barboux (via blog.usinenouvelle).

[Le diable s'habille en \(faux\) Prada](#), un article de Nicolas Minvielle (via design-blog).

[Emotional intelligence and product design](#), un article dans lequel Daniel McKenzie insiste sur l'importance de l'empathie dans le design (*"The ability to put oneself in another's shoes and accurately intuit their experience is one of the most overlooked skills, not only in the area of design but also business, politics, education and the many other facets of our society."*) (via danielmckenzie).

[Design is Dead. Long Live Design!](#), un article de Dylan F. Tweney sur la déconnexion entre forme et fond... (via wired).

[Au secours, Philippe Starck est partout](#), un article de Sophie Verney-Caillat (via rue 89).

[L'innovation modeste](#), un article de Didier Saco (via mondaydesign).

[La fidélité à un produit passe par la facilité de son utilisation](#) (via atelier).

[Les consommateurs devenus créateurs?!](#), un court article de Laurent Collangettes, DG de l'agence Lonsdale design, qui pose la question de la place du consommateur dans le processus de création et de positionnement de la marque et de son expression packaging (via admirabledesign).

[Recherchons : designers de l'innovation sociale](#), un article de Marie D. Martel (via bibliomancienne).

« [En design, la France est un peu frileuse](#) », une interview de la designer Inga Sempé, réalisée par Nolwenn Le Blevennec (via rue89).

[Les frères Bouroullec, « hédonistes underground »](#), un article d'Anne Marie Fèvre, dans lequel la journaliste évoque avec les designers quelques uns de leurs principaux projets (via next.liberation).

[What is Design Thinking Anyway?](#), un article de Roger Martin (via designobserver).

[Design in India: The View From Within](#), un article de Manoj Kothari parlant du « big boom » qui arrive en Inde, dans les domaines de l'innovation et du design (via businessweek).

[Une interview \(vidéo\)](#) de Michel Gicquel, directeur artistique du groupe Accor, par Nicolas Minvielle (via design-blog).

[Dessiner des produits qui engagent le client](#), un article de Nicolas Minvielle relatant une expérience dans laquelle des chercheurs de l'université de Nanyang à Singapour ont testé les relations existant entre les caractéristiques d'un produit, l'affect généré et les intentions d'achat, et ce pour des téléphones portables (via design-blog).

[Plastique: feu vert à l'innovation chez Renault](#), un entretien avec Gérard Liraut, ingénieur de la marque au losage depuis une quinzaine d'année, à propos de l'utilisation des matériaux plastiques (via plastic-lemag).

Le site engineering.com a lancé, sur Youtube, une série de vidéos intitulée [The Product Design Show](#), faisant le point en quelques minutes sur la conception d'un produit industriel.

[Besoin d'une perceuse ou d'un vélo? Ne l'achetez pas! What's Mine is Yours: la consommation collaborative](#) (via designdurable).

[Design / La vie des gens](#), un article de Didier Saco à propos d'un texte que Jeanne Quéheillard a rédigé pour la revue Etapes, et évoquant les manières de bien rater un projet de design (via mondaydesign).

[Pour un secrétaire d'Etat chargé du design](#), un article d'Alain Cadix, directeur de l'ENSCI – Les Ateliers (via lemonde).

Le Centre d'Observation Economique de la CCIP vient de publier, dans la Lettre de prospective n°27, une étude intitulée [Design et innovation technologique: quels avantages comparatifs pour la France?](#) (vous pourrez en trouver un court résumé sur le site [dicidesign](#)).

A voir: une [interview \(vidéo\)](#) de deux des fondateurs du site L'Usine à Design, qui revendique aujourd'hui plus de 500 000 membres inscrits: Emilie Gobin et Charles Digby-Smith (via frenchweb).

[Design and Business: The Bottom Line](#), un article d'Helen Walters (via helenwalters).

[Thinking of doing a design PhD? Trust me, I'm a doctor.](#) un article d'Andy Polaine, à lire notamment si vous envisagez de réaliser un doctorat en design (via core77).

[IDEO Case Study: MyFord Touch](#), une vidéo qui détaille la conception d'un tableau de bord d'une voiture de la marque Ford, par Ideo (via vimeo).

## Brèves

Après un an d'existence, le lieu du design dresse un premier bilan et liste ses axes de développement pour la prochaine année: actions en faveur des TPE-PME/PMI et des designers, actions de mise en réseau, actions en faveur des écoles de design, élargissement des prestations de veille, renforcement du site web, des expositions, une ouverture vers l'international... (via [industrie.com](#)).

Les industriels chinois poursuivent leur conquête des marchés occidentaux. Dernière acquisition en date: la marque de luxe Cerruti (via [usinenouvelle](#)).

Concours de mobilier urbain: l'établissement public de gestion du quartier d'affaires de La Défense lance un appel à projet autour de cinq usages: « Jeter, Trier », « Poser, Se reposer », « Attendre, S'abriter », « Déjeuner », « Travailler, Se cultiver ». Dix projets (deux par usage) seront dotés de 50000 euros pour leur réalisation. Informations sur [ladefense.fr](#).

D'après la Cité du design, 85 000 personnes ont visité la Biennale de design de Saint-Etienne cette année, soit autant qu'il y a 2 ans pour la précédente Biennale.

L'Etat lance un appel à projets sur le thème « Innovation, création, design et marketing ». Il doit permettre de contribuer à la relance de l'ensemble des secteurs dans la période de difficultés à laquelle est confrontée l'industrie française, en encourageant l'innovation non technologique, en renforçant la coopération des entreprises françaises des différents secteurs et en favorisant les transferts de bonnes pratiques d'un secteur à l'autre. Plus d'informations sur [industrie.gouv.fr](#).

L'Ecole nationale supérieure de création industrielle (ENSCI) est désormais membre fondateur d'un PRES (Pôle d'enseignement supérieur et de recherche) intitulé HESAM (Hautes Etudes Sorbonne-Arts et Métiers), constitué sous forme d'un établissement public de coopération scientifique. Ce PRES francilien est centré sur les sciences humaines et sociales (Université Paris I Sorbonne, ESCP Europe, Arts et Métiers, CNAM...). Cette initiative participe à faire reconnaître le design comme une discipline à part entière de l'enseignement supérieur. L'école Boulle lance un appel d'offres pour refondre son identité visuelle. Plus de détails sur le site [web.aji-france.com](#).

Le portail de vidéos pratiques [VODemotion](#) et l'école d'architecture et design [L'Ecole Bleue](#) s'associent dans un projet pédagogique intitulé « Objet-minute », et ayant pour

objet la réalisation de courtes vidéos tutorielles présentant des objets simples à fabriquer soi-même, autour des thèmes de la récupération et du détournement.

Trois designers (Matali Crasset, Jean-Louis Frechin et Olivier Peyricot), associés à des chercheurs en sciences sociales, viennent de dévoiler leurs idées afin d'intégrer le design dans la conception des espaces publics franciliens. L'initiative « L'espace public de demain: le point de vue des designers » sera suivie d'un appel à projets d'un million d'euros lancé par la Région auprès des PME et des PMI franciliennes, et d'une exposition (via [lemoniteur](#)).

Le 27 janvier prochain, à 18h15, une rencontre sur le thème des collaborations entre industries culturelles et design intitulé « Culture et numérique : la nécessité du design » est organisée à l'Ensci, réunissant notamment Nicolas Nova, Gilles Belley, Sylvie Tissot et le studio digital les 84. L'inscription est gratuite (et obligatoire). Vous trouverez tous les renseignements sur le site [meetup.com](#).

La poste américaine va éditer une série de timbres dédiés aux pionniers du design, parmi lesquels Raymond Loewy, Donald Deskey, Henry Dreyfuss, Walter Dorwin Teague... (via [core77](#)).

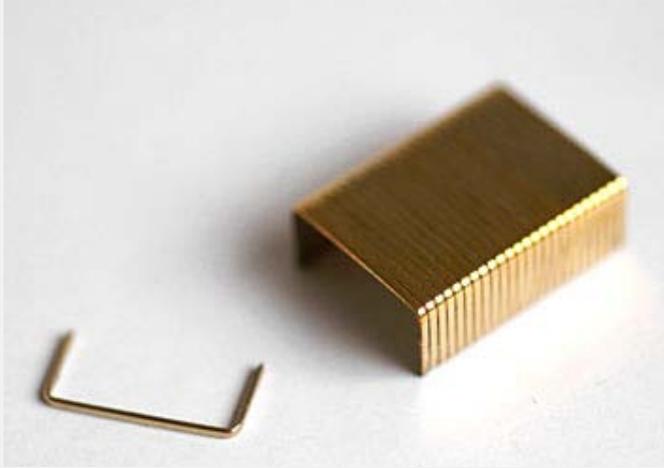
Ikea va doubler le nombre de ses magasins en Chine d'ici à 2015, alors que ce pays ne représente encore qu'une faible part de ses ventes dans le monde... « Bien que le marché chinois ne représente qu'une petite part de nos affaires à l'échelle mondiale actuellement, nous pensons que grâce à l'accélération de notre expansion et à la croissance vigoureuse de l'économie chinoise, la Chine sera le premier marché du groupe Ikea d'ici 15 à 25 ans », a déclaré le président d'Ikea pour l'Asie-Pacifique, Ian Duffy (via [lsa-conso](#)).

LG va prochainement dévoiler sa solution « Smart Grid », un ensemble de produits électroménagers connectés les uns aux autres par un réseau sans fil Wi-Fi. Le but, notamment, est de prendre le contrôle en matière de consommation d'énergie de l'ensemble des produits reliés à ce système et ce par le biais d'un PC, téléphone portable ou bien encore d'une tablette (via [akihabarnews](#)).

Selon le site américain Inside Line, le constructeur chinois BAIC chercherait à acquérir le célèbre carrossier italien Pininfarina, en vente depuis plusieurs mois (via [turbo](#)).

## Nous en parlions il y a un an ...

Nous en parlions il y a un an, sur notre site [www.larevuedudesign.com](http://www.larevuedudesign.com).



### Goldplated Staples

Revisitant la très banale agrafe et l'imaginant plaquée d'or, le Studio Oooms se joue des codes traditionnels du bijou et de l'accessoire de bureau pour proposer un objet simpliste et mutant, ne manquant assurément pas d'intérêt.

Principalement destiné à devenir un bijou, directement appliqué – à l'aide d'un outil que l'on possède tous – sur nos vêtements (et pourquoi pas de manière durable), le collectif imagine aussi que ces agrafes pourraient servir à impressionner votre patron ou client lorsque vous lui remettrez un dossier important.

Source: [ooms.nl](http://ooms.nl).

## Le commentaire du mois

**A propos de l'article "L'objet en question(s): la collection "Sur les rivages" d'Amandine Chhor et Aïssa Logerot", que nous présentons dans ce numéro.**

*Akà dit:*

*le 25 janvier 2011 à 19 h 16 min*

*Juste par souci de précision, parce que j'ai moi-même été au Cambodge en mars pour découvrir le pays de ma famille, et que j'ai eu la chance de me rendre à Prek Toal:*

*Les khmers utilisent beaucoup, beaucoup de chaises. Souvent en plastique; la moindre gargote en dispose; souvent aussi ce sont de lourdes chaises en bois sculpté de style chinois – pas très couleur locale... Aucun doute que des débouchés existent autant sur place qu'en Occident.*

*La jacinthe d'eau paralyse le trafic fluvial en se développant. Les pêcheurs doivent faire face à la raréfaction de leurs ressources en poisson, et la menace d'un barrage sur le Mékong grandit, qui*

*bouleversera totalement les modes de vie des habitants du lac.*

*Ces femmes sont très démunies et n'auraient pas les moyens de s'équiper de postes de travail. Evidemment, qu'elles travaillent au sol. Et je ne vous parle pas des toilettes rudimentaires, de l'absence de moustiquaires contre la malaria...*

*Qu'elles puissent transformer une plante envahissante en ressource me paraît déjà formidable, porteur d'espoir et symboliquement plein de sens; pour avoir pu échanger un peu avec certaines, elles en prennent toute la mesure.*

*Elles ont besoin d'être encouragées, et l'idée qu'elles s'emparent et s'approprient déjà les techniques transmises, pour créer à leur tour, débouchera certainement sur un regain de dynamisme. Elles le méritent.*

*C'est en cela que je trouve ce projet réussi et touchant.*

**Pour nous faire parvenir un coup de gueule, une remarque... laissez un commentaire sur notre site Internet, ou écrivez-nous à l'adresse [redac@larevuedudesign.com](mailto:redac@larevuedudesign.com).**

## Les stats

L'article le plus lu le mois dernier était consacré au lavabo [Nivis](#) (2031 visites).

L'article le plus commenté le mois dernier: [La collection "Sur les rivages" d'Amandine Chhor et Aïssa Logerot](#) (16 commentaires).

L'article le plus "liké" le mois dernier: [Made to Pleasure](#) (83 "like").

## Les offres d'emploi

### Designer produit

PINK DESIGN, agence de design produit/packaging située à Levallois Perret, spécialisée dans la création de produits cosmétiques et parfums, recrute :

- un designer produit, ayant déjà une expérience en conception de produits de luxe. Bonne maîtrise indispensable d'un logiciel 3D (cinéma 4D et/ou Rhino) et des logiciels Photoshop, Illustrator. Vous êtes créatif, rapide, organisé, soucieux du détail. Vous avez une bonne connaissance du marché de la cosmétique/parfumerie. Vous prendrez en charge le développement des projets de manière autonome, sous la responsabilité d'un directeur de création et d'un chef de projet.

Postes CDI, rémunération selon profil.

CV, lettre de motivation et book électronique à :

[o.dahan@pinkdesign.fr](mailto:o.dahan@pinkdesign.fr)

### Chargé(e) d'études de signalétique et information voyageurs

LA RATP recrute un(e) chargé(e) d'études de signalétique et information voyageurs. Au sein d'une équipe pluridisciplinaire (ingénieurs, designers, architectes,...), vous êtes rattaché(e) à l'unité Conception & identité des espaces du département E.S.P. (Espaces et patrimoine).

Poste et missions : vous menez des études, dans votre domaine d'expertise (information voyageurs – signalétique – aménagements intérieurs) aboutissant à la constitution et à la mise à jour de référentiels pour les espaces voyageurs de la RATP (chartes, normes, standards). Vous assurez des expertises sur les dossiers signalétiques des projets de lieux ou de produits, avec une attention particulièrement soignée vers l'insertion optimale de l'information voyageurs dans les espaces.

Profil recherché : Bac +5 équivalent (graphiste et/ou architecte d'intérieur) avec une expérience de trois ans minimum. Organisé(e) et méthodique, doté(e) d'une grande capacité d'écoute et de synthèse, vous aimez accompagner un projet au sein d'une organisation complexe multi acteurs. Vous avez une expérience spécifique en signalétique et en information voyageurs, une compétence de maîtrise d'oeuvre et de conduite de conception, vous êtes familier avec les espaces publics. Accompagner les études de projet, piloter les missions de conception en maîtrise d'oeuvre sont pour vous de véritables motivations de développement professionnel. Poste à pourvoir immédiatement. Lieu : Paris. Horaires de bureau. Rémunération : de 39 à 49 000 euros selon expérience. La diversité de nos domaines d'intervention et la taille du groupe vous permettront d'évoluer tout au long de votre carrière. Comme toute offre sur le site (lien ci-dessous), cet emploi est ouvert aux travailleurs reconnus handicapés.

[www.ratp.fr](http://www.ratp.fr)

### Designer produit

OXELO, la marque des sports de glisse urbains du groupe Oxylane (Decathlon) recherche un designer produit. Lieu : Villeneuve d'Ascq (59). Expérience : 3 à 5 ans dans le design produit, en agence ou intégré, vécu dans le développement de produits sportifs. Compétences : bon niveau de maîtrise de la 3D (Alias, Rhino) et de la technique : bonne connaissance des contraintes du process plastique et process métal. Profil : passionné des sports à sensations, «Géo Trouvetou» qui aime la mécanique, mais aussi le footwear design et le lifestyle urbain. Energique, dynamique et enthousiaste, aimant travailler la créativité en équipe, capable de porter un regard critique sur ses créations. Autonome et sens de l'initiative. Concret et bricoleur. Sportif pratiquant. Anglais souhaité.

Portfolio (format PDF) + CV + lettre de motivation à : <http://recruitment.decathlon.com>

### Créatif "Designer Volume Papier" (H/F)

L'AGENCE POP-UP ® recrute immédiatement dans le cadre de notre développement un(e) créatif (ve) : designer papier.

Création et suivi de projets de systèmes Pop Up du brief client à la fabrication !

Créativité, polyvalence, autonomie, rigueur, maîtrise PAO, connaissance de la chaîne graphique... et bonne humeur !

Merci d'adresser CV et lettre de motivation par email : [popup@pop-up.fr](mailto:popup@pop-up.fr)

Type de contrat : CDI

Rémunération : NC

Date de début : Immédiatement

Entreprise : l'Agence Pop-up®

Domaine d'activité : Communication

Adresse : 19 rue des grands champs 75020 Paris  
[popup@popup.tm.fr](mailto:popup@popup.tm.fr)

### Directeur Artistique Packaging H/F

EXTREME PARIS (Groupe Extrême) recrute un directeur artistique packaging.

Travaillant auprès d'un Directeur de Création, vous aurez en charge la réflexion et le développement créatifs de projets de Design Graphique de Packaging, dans les univers de la Cosmétique et des Alcools principalement.

En relation étroite avec l'équipe de gestion commerciale des projets, vous contribuerez à la construction des propositions créatives (qualité, impact, innovation, pertinence).

Votre talent et votre ambition seront facteurs d'accélération de notre croissance, et vous permettront d'évoluer au sein d'une structure dynamique.

De formation en Ecole Supérieure d'Arts graphiques, vous justifiez impérativement d'une expérience de 3 à 5 ans en Agence de Design Packaging, sur les univers de la Cosmétique et des Alcools, et avez une vraie capacité à représenter les créations dans un univers extérieur (en clientèle).

Enfin, vous maîtrisez Illustrator, InDesign, et Photoshop.

Type de contrat : CDI

Date de début : Dès que possible

Domaine d'activité : Design Packaging

Adresse : 92-98 bd Victor Hugo 92115 Clichy

Contact :

Fanny CABANES – Responsable Recrutement

email : [drh@extreme.fr](mailto:drh@extreme.fr)

### **Créatif en "Packaging/Identité/Communication"**

JPM & ASSOCIES, agence de design global implantée en province (1h30 de Paris), 14 collaborateurs, spécialisée stratégie, marques, produits & environnement, recherche un créatif en "Packaging/Identité/ Communication" expérimenté 2 à 3 ans.

Clientèle PME, grands comptes nationaux & internationaux

Forte connaissance et sensibilité aux univers et marques de la grande consommation.

Vous êtes méthodique, réactif, rapide & structuré et vous faites preuve d'un excellent relationnel.

Vous maîtrisez la gestion globale de votre projet comme sa production.

Vous êtes un vrai créatif, autonome et perfectionniste.

Parfaite maîtrise des logiciels Illustrator CS, Photoshop CS, X'Press et OS10 ainsi que de la chaîne graphique.

Lettre de motivation, CV et prétentions à :

Sylvie DROUET

JPM & Associés - BP19 - 21240 TALANT

Type de contrat : CDI

### **Designer**

FERMOB, créateur et fabricant de mobilier de jardin, connaît une croissance régulière tant en France qu'à l'international. Des collections d'inspiration traditionnelle ou très contemporaine axées sur la créativité et les couleurs sont à l'origine du succès de la marque, de sa notoriété et de sa position reconnue sur le marché.

Description du poste :

-Contribuer à animer la politique développement produit de l'entreprise en tenant compte de l'identité de la marque (relation avec les designers externes et dessin des gammes internes), des possibilités de l'outil industriel (connaissances techniques en métallurgie et plasturgie) et des tendances du marché.

-Etre le garant de l'intégrité fonctionnel et esthétique des produits.

-Participer à la définition du plan produit et couleur avec la Direction Marketing.

-Participer aux différents comités et groupes de projet.

Profil : Création - design

Zone géographique : Rhône-Alpes (01140 THOISSEY)

Type de contrat : CDI

Début du contrat : Immédiat

Rémunération : A définir

FERMOB vous offre de :

-Partager des valeurs entrepreneuriales fortes ;

-Rejoindre une équipe professionnelle et fière des atouts des gammes de produits qu'elle met sur le marché ;

-Participer au succès d'une société en croissance forte, basée notamment sur créativité, innovation et sens de l'esthétique.

Interlocuteur : M. André BOSVET

[abosvet@fermob.com](mailto:abosvet@fermob.com)

### **Designer projet**

L'AGENCE MALHERBE DESIGN est une agence de création, spécialisée en retail design et architecture commerciale, dont l'activité principale est la conception d'espaces de vente.

Vous avez au moins 2 ans d'expérience en agence de création et si possible une expérience en architecture commerciale ou en architecture d'intérieur.

Capable de gérer seul un projet de la création à la réalisation, vous savez manager de petites équipes (de 2 à 4 personnes) de compétences différentes (dessinateur, modelleur, graphiste).

Vous avez une bonne connaissance technique, une bonne connaissance des matériaux et des procédés de fabrication.

Vous êtes capable de travailler en direct avec un client, de gérer et d'anticiper un planning de projet et de construire votre équipe en fonction des ressources de l'agence et du budget de votre projet.

Zone géographique : Ile de France (Paris)

Type de contrat : CDD puis CDI

Commentaires :

- Formation niveau bac 4 bac 5 en design industriel ou en architecture d'intérieur

- Parfaite maîtrise d'illustrator et Photoshop

- Rigueur

- Créativité

- Bon coup de crayon

- Bonne sensibilité graphique

- Permis B

- Anglais fluide apprécié

e-mail : [myjob@malherbedesign.com](mailto:myjob@malherbedesign.com)

### **Chargé de recherche et de développement scientifique**

La Cité du design de Saint-Etienne recrute un chargé de recherche et de développement scientifique (H/F) Prioritairement par voie statutaire ou à défaut, contractuelle.

Missions :

1- Participer au développement de la recherche par le design, seconder le directeur de la recherche dans ses activités :

2 - Participer au développement des relations aux établissements d'enseignements supérieur.

3 - Participer à l'activité d'édition de la Cité du design, ainsi qu'au programme de conférences et de colloques.

4- Assurer le suivi des budgets de service et d'opérations qui lui seront délégués

Profil souhaité :

- Designer-chercheur, de formation supérieure, avec si possible l'obtention d'un doctorat.

- Expérience affirmée dans un poste similaire : au fait des enjeux qui traversent la discipline du design,

ayant éventuellement participé à des activités de recherche

- Expérience à l'international souhaitée dans des domaines recherche et/ou prospective
  - Qualités d'analyse et d'écriture
  - Bonne connaissance des collectivités territoriales
  - Bonne connaissance des activités de développement économique et industriel, de la recherche en entreprise
  - Bon relationnel et esprit d'équipe
  - Maîtrise de l'outil informatique et des outils internet
  - Pratique courante de l'anglais
  - Autonomie et sens de l'initiative.
  - Qualités rédactionnelles, dynamisme et implication, grande rigueur et sens des responsabilités
- [www.citedudesign.com](http://www.citedudesign.com)

### **Designer, Centdegrés (Paris)**

CENTDEGRÉS recherche pour son agence parisienne, un/une designer volume, pour participer à la création de projets en design de produits, packaging volume, flaconnage et merchandising.

Nous recherchons un candidat motivé et talentueux, sensible aux problématiques des marques et avec la connaissance du monde du luxe. Il/elle maîtrise et apprécie le travail en équipe. Il/elle devra maîtriser les outils de communication et de conception de projet : esquisses et logiciels de rendus 3D (Rhino) et 2D (Illustrator et Photoshop).

La maîtrise de l'anglais est indispensable, compte tenu de l'ouverture internationale de l'agence.

Le candidat aura a minima 3 ans d'expérience, en agence ou au sein d'une équipe de création intégrée.

Date de recrutement : mars 2011.

Envoyer vos candidatures et books PDF à [recrut@centdegres.fr](mailto:recrut@centdegres.fr)

### **Directeur/directrice artistique junior, Intangibles (Paris)**

Agence spécialisée en design et architecture commerciale, recherche dans le cadre de son fort développement un(e) directeur/directrice artistique junior.

Directement rattaché(e) au responsable de la création Identité visuelle, il/elle aura en charge, de manière autonome, les réalisations graphiques, de la création à la mise au point (identité, édition, signalétique, connaissances en identité et territoire des marques enseigne et packaging un plus).

Vous êtes créatif, conceptuel, rapide et organisé. Vous avez une bonne connaissance des marchés de la grande distribution, de la santé/beauté/cosmétique et du luxe. De formation supérieure en école d'art graphique, vous êtes tout à la fois curieux, exigeant, imaginatif et ouvert d'esprit et bénéficiez d'une première expérience en agence de design d'au moins 2 ans.

Vous avez une parfaite maîtrise de Photoshop, Illustrator (Sketch up et 3DS Max un plus) et toute la chaîne graphique et notamment de bonnes connaissances en exe. Salaire : à négocier.

Votre dossier de candidature complet accompagné d'un CV et de votre book est à adresser à [info@intangibles.fr](mailto:info@intangibles.fr) avec mention «DAJ».

**Pour publier une offre d'emploi, merci de nous écrire à l'adresse [redac@larevuedudesign.com](mailto:redac@larevuedudesign.com) (2000 caractères max.).**

[www.larevuedudesign.com](http://www.larevuedudesign.com)