

Avril 2011
RdD # 03
Le mensuel de
La Revue du Design



Edito

Alors que nous avons probablement tous, déjà, le regard tourné vers le prochain salon du meuble de Milan (dont quelques nouveautés commencent d'ailleurs à filtrer...), l'actualité du design ne faiblit pas.

Nous sommes donc heureux de vous présenter, dans ce numéro 3 (déjà) de notre magazine mensuel RdD, différents projets, articles ou expositions qui ont retenu notre attention ces dernières semaines.

Vous découvrirez, au fil de ces pages, une étonnante souris sans fil (et sans souris d'ailleurs), une lampe en tôle perforée, une urne funéraire biodégradable, une chaise qui se démultiplie, un module de jardin vertical, des radiateurs en verre (notre couverture)...

Vous aurez également l'occasion d'en savoir plus sur le parcours de Jean-Baptiste Sibertin Blanc, designer indépendant par ailleurs directeur artistique de la maison Daum, et sur la conception de POM, un étonnant chargeur de piles.

Je souhaite une excellente lecture.

Alexandre Cocco
redac@larevuedudesign.com

Sommaire

A la une	4
Interview: Jean-Baptiste Sibertin Blanc	5
L'objet en question(s): le chargeur de piles POM, conçu par l'agence InProcess pour Uniross	8
Food Design – Aventures sensibles	11
Sélection design suisse	13
Projets et actualités design	17
Crane	18
Artful	19
Matières à chaud	20
Nouvelle vague	21
L'Etreinte	22
Quadro Curve Luce	24
Tata Pixel	25
Pylon	26
Evomouse	27
Wallflower vertical garden	28
Triplette	29
Visp	30
Double side	31
Pulp	32
Memento	33
La part du texte	34
C'est la faute de l'ingénieur	35
L'effet (de) design	37
A voir, lire ou écouter	39
Design à voir	40
Design à lire ou écouter	41
Brèves	42
Nous en parlions il y a un an	43
Nos lecteurs ont la parole	43
Les stats	43
Les offres d'emploi	45

En couverture:

Matières à chaud, un projet du collectif 5.5 designers.

A la une

Interview: Jean-Baptiste Sibertin Blanc



Nous sommes heureux de vous présenter l'échange que nous avons eu avec Jean-Baptiste Sibertin Blanc, diplômé de l'Ensci en 1987, aujourd'hui designer indépendant et directeur de la création de la maison Daum.

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

Entre l'ébéniste marqueteur que j'ai été (Ecole Boulle 1979) et le designer que je suis devenu (Ensci 1987), ce sont deux formations antinomiques qui m'ont aidé à construire un parcours singulier entre design industriel et design artisanal.

Ce que j'entends par "design artisanal", c'est qu'un certain nombre de métiers traditionnels auxquels je suis attaché nécessitent pour exister, au XXI^e siècle, la rigueur d'analyse et de propositions propres au design industriel. J'ai ainsi participé, depuis 15 ans, à un certain nombre de projets, en France et à l'étranger, qui consistaient à repenser des produits pour des métiers dont les réalités économiques sont fragiles. Ces deux formations, l'une plutôt tournée vers le passé et la seconde dédiée à penser le monde de demain, m'apportent aujourd'hui un regard croisé entre l'art et le design. Cette route me fait découvrir au travers des produits et des métiers des logiques intéressantes et rencontrer des gens passionnants. Ces deux formations n'ont pas été la ligne droite que l'on peut imaginer, mais c'est sans doute l'une des raisons qui structure cette envie de voir bouger le

monde avec énergie mais aussi un certain recul.

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

- La préparation d'une exposition intitulée "Un regard d'obsidienne", qui sera présentée fin janvier 2011 à la Galerie Pierre Alain Challier. C'est un projet avec 13 créateurs d'horizons divers, à qui j'ai demandé d'intégrer l'obsidienne, une pierre vieille de 4 millions d'années, dans un projet qui sera édité à 8 exemplaires.
- Le catalogue 2012 d'une grande marque française dédié au parfum d'intérieur.
- Une lampe solaire portable dédiée au marché africain, et plus particulièrement aux enfants dont seulement 30 % du continent dispose de l'électricité, et de ce fait de la lumière.
- Les collections 2011 de la cristallerie Daum dont je suis le directeur de la création.

Combien de personnes compte votre agence?

Mon agence, qui fêtera ses 20 ans en 2011, est une structure légère qui travaille sur des missions ponctuelles avec des assistants aux profils et aux ressources complémentaires.

Quelle est votre méthode de travail habituelle?

Je ne suis pas certain d'avoir une méthode de travail... Je dessine beaucoup autour des projets. Je vis dans un monde qui se nourrit de deux univers: la sculpture et la fonctionnalité des choses. J'essaye de ne pas avoir une écriture monotone déclinée au fil des projets, mais de tout remettre en question à chaque projet. Je suis assez préoccupé par le fait que nous sommes dans une société excessivement matérialiste, mais je n'ai pas de philosophie écologique particulière. Cela nous oblige à penser au mieux ce qui est susceptible de rester palpable, tangible, narratif, aimable dans un monde où nous nous détachons peu à peu de la matérialité des choses. Je crois profondément que les choses ont le devoir de s'adapter à l'évolution de nos perceptions. Le design est au cœur d'une société en mouvement et chaque projet est une équation; chaque projet est l'assemblage d'énigmes multiples résolues...
Momentanément.

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

Très peu pour ne pas dire pas du tout.

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

Je n'ai pas de mentors, mais je crois être fidèle à une culture du design à l'italienne, faites de curiosités multiples, d'un attachement évident à la relation que nous entretenons avec les choses. Je pense à Andrea Branzi (La casa Calda), à Achille Castiglioni, à Ezio Manzini, à Renzo Piano...

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

La dimension de l'ego des designers qui est parfois inversement proportionnelle à la qualité de leurs propositions. Plus sérieusement, le design s'est affranchi d'une réflexion culturelle et intellectuelle qui fait défaut dans le paysage industriel français.

Quelle est la commande que vous aimeriez vous voir confier?

C'est une question difficile. J'ai la chance, en parallèle à mon activité pour Daum, de choisir les projets sur lesquels je travaille, de trouver du sens aux projets que je mets en œuvre avant de les accepter. Lorsque je suis allé pendant

plusieurs années former des artisans à la création de nouveaux modèles afin de leur donner confiance dans le travail de conception qu'ils étaient capables de mettre en œuvre, c'était en soi un projet très valorisant. Les projets que j'aimerais me voir confier sont des projets qui mettent l'homme au cœur du projet avant le projet économique, même si les deux sont inextricablement liés.

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

C'est un métier extraordinaire qui a la noble et modeste tâche de penser et de voir évoluer notre environnement quotidien, quelle que soit l'échelle ou la finalité du projet auquel on travaille. C'est un métier d'une incroyable richesse parce que l'homme est au centre du sujet, mais il fait appel à des mondes divers, parmi lesquels l'évolution des techniques, les codes de la matière, la production de signes et l'économie sont les moyens de sa mise en œuvre.

Pour finir, un livre, un site Internet, un film, une découverte récente... que vous

auriez envie de partager avec nous?

Un *Court traite du design* vient de paraître aux PUF, écrit par Stéphane Vial. Il souligne dans son introduction que le mot design vient du latin designare et signifie étymologiquement "marquer d'un signe", ce qui nous rappelle à notre devoir essentiel. Puis, c'est une analyse éclairée d'un œil nouveau sur une des contradictions à laquelle le design a été longtemps confronté: le design naît de racines socialistes visant à créer un monde meilleur, pour devenir au début du XXe siècle le moteur d'un capitalisme industriel naissant.

Dans la *Postface*, l'auteur ordonne ses principes dans un style géométrique où les axiomes suivent les définitions et précèdent les propositions au travers de quelques démonstrations ... "Le design est un processus. Il a pour finalité de créer des expériences-à-vivre en transformant les usages par un effet de design." Ce court traité part d'un constat sur un métier qui n'a jamais produit de théorie. A lire et à méditer...

Quelques projets de Jean-Baptiste Sibertin Blanc:



Collection Feelings, carrelage mural en verre flotté réalisé pour Saint-Gobain, en collaboration avec Patrick Nadeau. Trophée du design Batimat 2004, Janus de l'Industrie 2005, Label VIA 2006.



Cool, carafe en faïence pour Ligne Roset. Label VIA 2002.



Vase Cosmos, pâte de cristal, édition limitée à 375 exemplaires, Daum.



Finger, couverts pour l'Orfèvrerie de Chambly.



Mobilier urbain: banc, luminaire, table... Pour les Forges de Syam, MTCC et DRAC Franche-Comté, 1997.



Paris-Tananarive, Madagascar. Sel/Poivre en ébène, palissandre, pierres et cornes de zébu. Catalogue Evansandwong, 1997.



Polichinelle, cadeau de baptême comprenant timbale, coquetier, rond de serviette, cuiller et bougeoir en métal argenté et résine. Edition Puiforcat 1995.



Clear Line, collection de mobilier en résine laquée pour Leblon Delienne, 2009.

Projets et photos © Jean-Baptiste Sibertin Blanc.

En savoir plus: www.jbsb.eu

L'objet en question(s): le chargeur de piles POM, conçu par l'agence InProcess pour Uniross



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, nous rencontrons Christophe Rebours, fondateur de l'agence InProcess, qui nous en dit plus sur la conception du chargeur de piles POM. Conçu pour la société Uniross, celui-ci a reçu en décembre 2010 le prix Superdesign 2010 dans la catégorie produits non alimentaires/services, ainsi que le "Coup de cœur développement durable" du jury.

Pourriez-vous nous décrire POM en quelques mots?

POM est un chargeur de piles. Notre objectif, sur ce projet, était de rompre avec l'archétype du chargeur de piles "traditionnel", et de transformer un objet technologique en un objet du quotidien qui prenne place dans la maison, à portée de main de toute la famille. Il propose une réelle diversité d'usages, permettant de connecter différents objets: jusqu'à huit piles en même temps, mais aussi des consoles de jeux, des lecteurs MP3 ou des Smartphones via un port USB, etc. Nous l'avons conçu comme un petit objet autonome et "vivant": il suffit de placer des piles sur les emplacements autour du "trognon", ou de brancher ses appareils nomades sur le port USB, pour que POM s'illumine durant toute la durée du chargement.

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

C'est la société Uniross, une ancienne filiale d'Alcatel spécialisée dans les accumulateurs et le rechargement, qui nous a confié ce projet. Ils avaient pour ambition de revaloriser la pile rechargeable. Ils ont donc consulté plusieurs agences de design, pour au final retenir InProcess. Je pense qu'ils ont apprécié le fait que nous possédions dans notre structure à la fois un département étude, qui s'intéresse aux comportements, et un département design.

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

Notre client n'est pas arrivé en nous imposant de contraintes rigides techniques ou économiques: il y avait surtout des enjeux, du type "cet objet [le chargeur de pile, ndlr] existe déjà, mais il n'est que peu ou mal utilisé".

L'une des stratégies était donc de dire qu'il fallait imaginer un produit noble, bien fini, avec un soin apporté sur sa conception et ses matériaux. Un produit pérenne, que l'on ne cache pas, dont toute la famille peut se servir. Cela devait, en ce sens, presque être un produit militant, qui possède intrinsèquement une certaine valeur.

Nous n'étions donc pas du tout dans une logique de design "to cost", où l'on nous aurait dit qu'il fallait qu'à tout prix le produit sorte à ce prix là. Au contraire, nous avons eu la chance sur ce projet d'avoir une relative carte blanche.

Quel était votre concept ou votre idée de départ?

POM est avant tout le design d'un geste: un geste que l'on va essayer de provoquer chez les utilisateurs, un geste qui consiste à faire le choix d'utiliser des piles rechargeables plutôt que des piles "traditionnelles". Ce concept découle d'une étude menée par notre département recherche auprès d'utilisateurs, dans laquelle nous avons tout d'abord essayé de comprendre les usages habituels concernant ce type d'objet, puis de réfléchir à quel moment et de quelle manière nous pouvions intervenir: quels sont les objets consommateurs de piles, où se situent-ils dans la maison, quand s'en sert-on, comment se passe le changement des piles... Cette étude a également révélé qu'un certain nombre d'utilisateurs, plus important que ce que l'on aurait pu penser au départ, ne savaient pas que les piles rechargeables existaient, ou comprenaient mal leur principe.

En résumé, notre client est arrivé avec une question, qui était "comment on peut valoriser la pile rechargeable?". Et notre réponse a été de dire qu'il fallait inventer un nouveau geste au travers d'un objet qui allait le valoriser.

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

L'objet, tel qu'il existe actuellement, symbolise bien les intentions qui ont sous-tendu sa conception. Notre ambition était de concevoir un objet que l'on ne cache pas, car nous pensions qu'ainsi les utilisateurs se créeraient davantage d'occasion de s'en servir. C'était très important pour nous. Car au niveau environnemental, il faut par exemple savoir que les piles rechargeables ont 32 fois moins d'impact que les piles jetables.

POM intrigue. Les piles y sont positionnées verticalement, ce qui leur donne une certaine dynamique. La forme globale rappelle également un cocon, ou une couveuse. Notre idée était de montrer

les piles, mais un peu comme dans un brouillard. Cela explique que nous ayons une alternance entre des matériaux transparents et d'autres opaques. Au final, on a essayé d'introduire un peu de poésie dans cet objet, ainsi qu'une certaine symbolique du rechargement.

Qui étaient vos interlocuteurs dans l'entreprise, et avec qui avez-vous collaboré ?

Il s'agit d'un projet qui a mobilisé plusieurs acteurs chez Uniross. Durant tout le travail de conception, nous avons été en contact direct avec la direction générale, qui a tenu à s'impliquer personnellement dans ce projet car il était réellement novateur et ambitieux pour la société. Le directeur marketing, puis un ingénieur appartenant au service technique ont également suivi l'avancée de notre travail. Uniross avait également missionné un bureau d'étude externe pour la partie technique, qui a réalisé des prototypes et finalisé le dossier de fabrication. Un point intéressant et assez rare: la direction de la communication a également suivi ce projet, et a permis d'insuffler une certaine ambition à l'échelle du produit.

Et chez InProcess, combien de personnes y ont travaillé ?

Deux membres de notre service étude (un ethnologue et un ergonomiste), ainsi que trois membres de notre service design (deux designers et un ingénieur mécanicien) ont travaillé sur ce projet, que j'ai coordonné.

Sur combien de temps s'est déroulé ce projet ?

Toute la phase sur laquelle notre agence est intervenue a duré environ un mois et demi pour la partie étude et à peu près trois mois pour la partie conception (de la recherche jusqu'à l'aboutissement technique). Ensuite, il y a eu la phase d'industrialisation, qui s'est déroulée sur 5 à 6 mois environ. On peut donc dire qu'il s'est écoulé une petite année entre le départ du projet et la mise sur le marché.

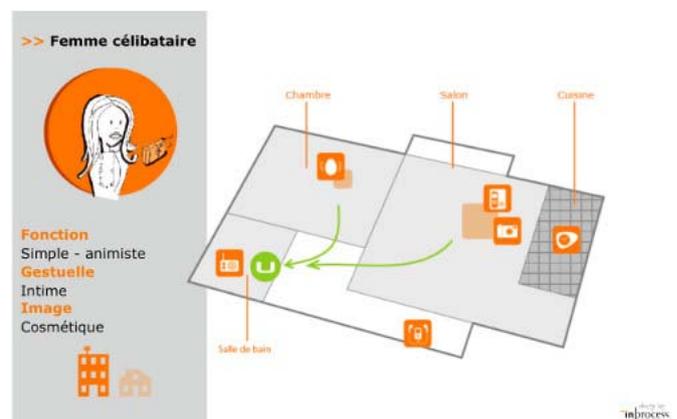
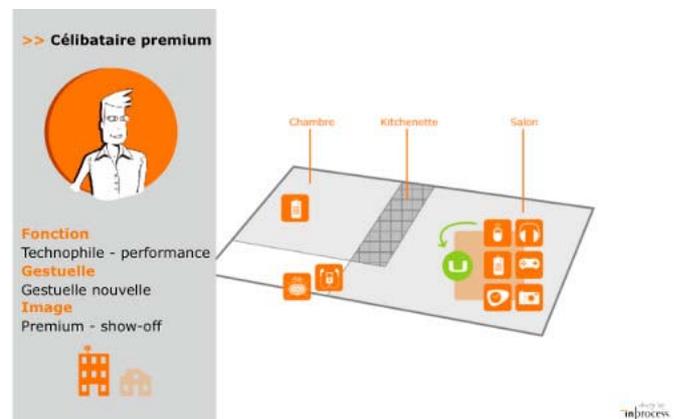
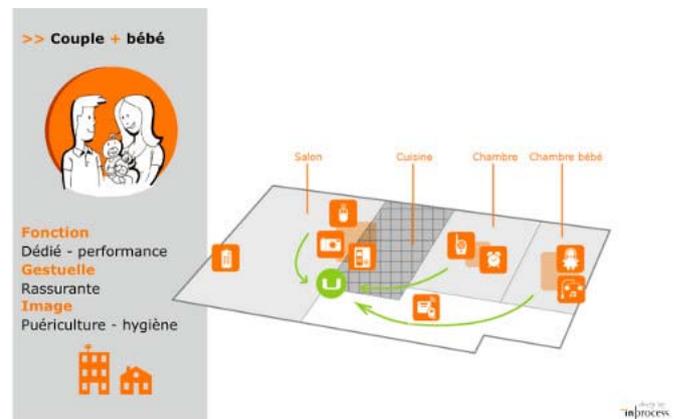
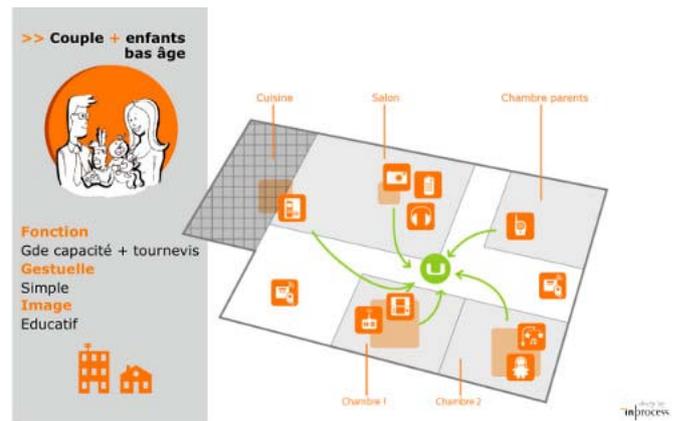
Rétrospectivement, changeriez-vous aujourd'hui quelque chose à votre projet ?

Si un projet du même type nous était confié aujourd'hui, il y a un aspect sur lequel j'insisterais beaucoup plus, auprès de notre client notamment, c'est le design de la pile elle-même. Je pense en effet qu'aujourd'hui les utilisateurs ne perçoivent pas suffisamment la différence entre une pile "classique" et un accu. Il me semble que cela pourrait d'ailleurs être bénéfique pour l'ensemble de la filière, car ce type de réflexion initierait un processus qui pourrait se répandre chez d'autres fabricants.

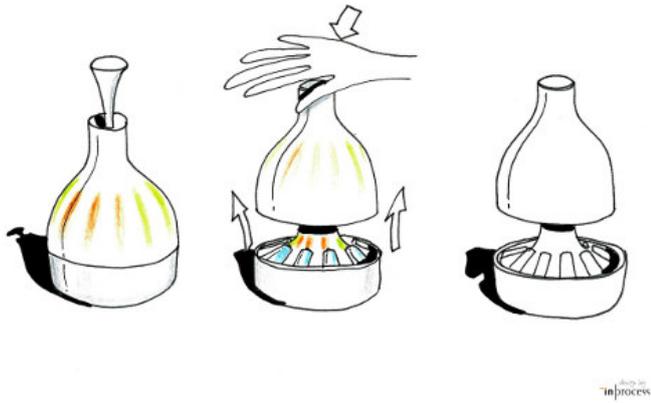
Pour finir, où en est ce projet ?

Il a été lancé commercialement il y a environ un an. C'est un produit qui, a bien plu à diverses grosses enseignes telles que Nature et Découverte, Virgin ou encore La Fnac, qui ont bien compris sa dimension pédagogique.

Quelques images du projet :



Etudes et scénarii d'usages.

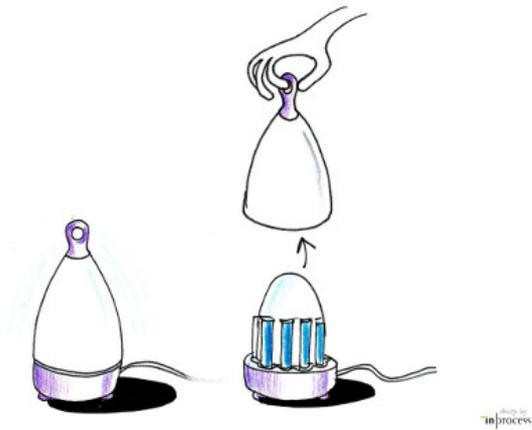


design by
inprocess



design by
inprocess

Vue 3D.

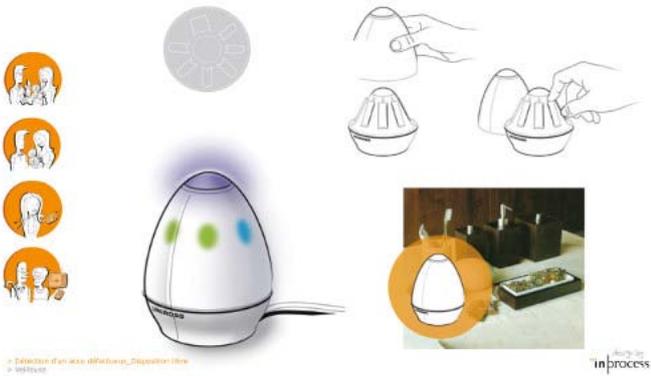


design by
inprocess



design by
inprocess

Vue 3D.



> Téléchargement d'images et de fichiers en téléchargement libre

> Webstore

design by
inprocess

Croquis et recherches préparatoires.

Food Design - Aventures sensibles



Conçue par Marc Brétilot, l'exposition *Food Design – Aventures sensibles* est présentée au Lieu du Design jusqu'au 30 avril prochain. On y découvre une sélection de travaux d'une dizaine de designers, parmi lesquels quelques élèves de Marc Brétilot à l'Esad de Reims. Au-delà de son intérêt esthétique, l'exposition vaut également par son questionnement des enjeux industriels, sociétaux et culturels du design culinaire.

Cette exposition est organisée en trois temps.

Un premier temps de "parcours", dans lequel on découvre les travaux de six jeunes designers interrogeant, chacun à leur manière, le monde alimentaire: Anne Bonin, Germain Bourré, Eléonore Delattre, Delphine Huguet, Julie Rothhahn et Magali Wehrung.

Dans un second temps, l'exposition présente une sélection de travaux d'étudiants développés en partenariat avec des grands groupes de l'industrie agro-alimentaire (parmi lesquels CIV, Quick, La Grande Epicerie, etc.).

Puis, pour finir, Marc Brétilot nous invite à découvrir différentes pratiques "vivantes et sensorielles", au travers de 5 post-diplômes de l'Esad associés à des étudiants de l'École Supérieure de Cuisine Française Grégoire Ferrandi, le temps de 5 soirées de performances culinaires précédées de conférences.

Ces trois axes auront pour centre un endroit appelé "totem bibliothèque", proposant notamment une importante sélection d'ouvrages et de textes de référence et traitant de l'alimentation et du design culinaire.

Parallèlement à ce parcours, l'éditeur italien Alessi présente dans les murs du Lieu du Design une sélection d'une cinquantaine d'objets dessinés par des designers.

Quelques images:



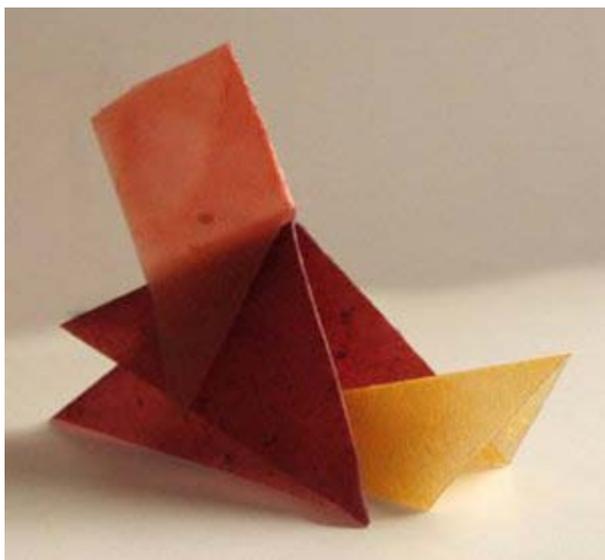
Digestion, Chocolat de la deuxième chance. Design Delphine Huguet.



Sculpture en chocolat, gamme pour AB Design. Design Anne Bonin.



Les cloches à saveur. Design Germain Bourré.



Eat it. Post-it comestibles. Design Delphine Hugué.



Légumier, nuancier de purées de légumes surgelées. Design Julie Rothhahn (2006).



Pâtadoigts, nouilles pour enfants. Design Julie Rothhahn. Présenté au SIAL en 2004.



Gemme de beurre. Design Agathe Bouvachon. Présenté au SIAL en 2008.

Plus d'informations sur: lelieududesign.com et marcbreitillot.com.



Colère, l'un des trois gâteaux sonores de Julie Rothhahn (extrait de la série Morceau, 2010).

Sélection design suisse

En partenariat Espaces contemporains.

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.

Une luge design



Quelques élèves du Master en design et industrie du luxe de l'Ecal ont récemment imaginé une luge en partenariat avec l'horloger Hublot (voir l'image ci-dessus). Quasi culturel en Suisse, cet objet a été totalement revisité: structure en frêne, arceaux en fibre de carbone, cuir cousu main pour l'assise, acier fondu pour les patins... Dix exemplaires ont été produits.

Aura



Lampe Aura – design Océane Delain et Béatrice Durandard.

Océane Delain et Béatrice Durandard ont été lauréates du concours européen d'architecture et de design en éco et agro matériaux Adream, pour leur

série de lampes Aura. Cette collection était présentée, jusqu'au 13 mars dernier, dans les murs de l'espace Arts Presents, une plateforme d'exposition dédiée aux arts plastiques ou appliqués, et située dans les locaux de l'école d'arts visuels Têtar.

www.saint-valentin.li

Pixie



Voici la dernière née des machines à café Nespresso. Ultracompacte (11cm de large), elle sera déclinée en 6 couleurs par les marques Krups et Magimix. Son nom, "Pixie", sera également attribué à une collection d'accessoires créés par le collectif français 5.5 designers, dont un ensemble de tasses aux couleurs des 16 grands crus de café de la marque suisse.

www.nespresso.com

www.cinqcinquedesigners.com

Architecture émotionnelle



Philippe Rahm, projet Relocated Bard.

Le premier colloque dédié à l'"Architecture émotionnelle" s'est récemment tenu à Genève. Ayant l'ambition de proposer "une meilleure connaissance

des affects générés par le lieu physique, son organisation et son agencement”, cet événement (initié par Paul Ardenne et Barbara Polla) réunissait architectes, sociologues, artistes, philosophes, historiens... Il a permis de mettre à plat un certain nombre de questions essentielles, du type: Qu'est-ce que le ressenti en architecture? Peut-il y avoir une architecture qui ne soit pas émotionnelle ? La quête de l'émotion doit-elle guider l'architecte?... Il a également permis de laisser pour un temps les questions économiques, techniques ou fonctionnelles qui monopolisent parfois les esprits, et de redonner ce rôle central à l'architecture et à l'aménagement intérieur: émouvoir celles et ceux qui y résident ou y circulent.

A lire: Architecture émotionnelle, matière à penser, ouvrage collectif sous la direction de Paul Ardenne et Barbara Polla. Edition BLD La Muette, 2011.

A voir: le site de l'association suisse pour l'architecture émotionnelle, créée en 2009 par Barbara Polla et Marylène Malbert archiemo.wordpress.com

Le "bon" et le "mauvais" goût



Espressomachine Etienne Louis, Carlo Borer, 1993.

Jusqu'au 31 juillet prochain, le Gewerbemuseum (Musée des arts appliqués et de design de Winterthur) présente une exposition s'interrogeant sur les limites entre le "bon" et le "mauvais" goût. Initialement conçue par le Musée des Objets de Berlin, et agrémentée pour l'occasion d'objets issus de la culture industrielle suisse, cette exposition évoque la manière – parfois culturelle et subjective – dont le beau et le laid peuvent être perçus, dans le domaine des arts appliqués et de leur évolution. www.gewerbemuseum.ch

Tendances 2011



Pouf Miss Gana, Gueto Ecodesign, LdO&Co.



Tables Tor, design LambieVanHengel, Montis.



EPS, canapé sculpté dans le polystyrène, par Kwangho Lee.



Tapis Peau d'ours, en caoutchouc. Design Eelko Moorer.



Meuble d'entrée composable Dice, modules recouverts de tissus épais et texturés. Design Stefan Diez pour Schönbusch.

Dans le dernier numéro d'Espaces contemporains, nous vous recommandons également la lecture du dossier intitulé "Tendances 2011 – Intenses contradictions". En une vingtaine de pages, les auteurs (Evelyne Malod Dognin, Magali Prugnard et Maroun Zahar) proposent un tour d'horizon complet et éclairé des nouveautés présentées lors des différents salons internationaux du début d'année, de Maison & Objet à Paris à IMM Cologne. Ils en ont notamment retenu deux thèmes forts: une tendance éco-conservatrice prônant "le retour aux sources, à la nature, à une matérialité intégrant responsabilité sociale et environnementale" ; et une autre misant sur un élan progressiste, "résolument tourné vers l'avenir, confiant dans la technologie et dans notre capacité à inventer un monde nouveau".

Design Preis Schweiz

Pour finir, nous vous informons que la 11^e édition du concours de design suisse a été lancée il y a peu. Il se divise en sept catégories: Communication design, Furniture design, Interior design, Textile design, Fashion design, Product design et Research. Remise des prix le 4 novembre prochain à Lagenthal.
www.designpreis.ch

—
 Ces produits ou projets sont au sommaire du numéro de mars 2011 de la revue Espaces contemporains.

50 years young.



Salone Internazionale del Mobile
 Euroluce, Salone Internazionale dell'Illuminazione
 SaloneUfficio, Biennale Internazionale dell'Ambiente del Lavoro
 Salone Internazionale del Complemento d'Arredo
 SaloneSatellite

Fiera Milano, Rho, 12/17.04.2011

Projets et actualités design

Crane

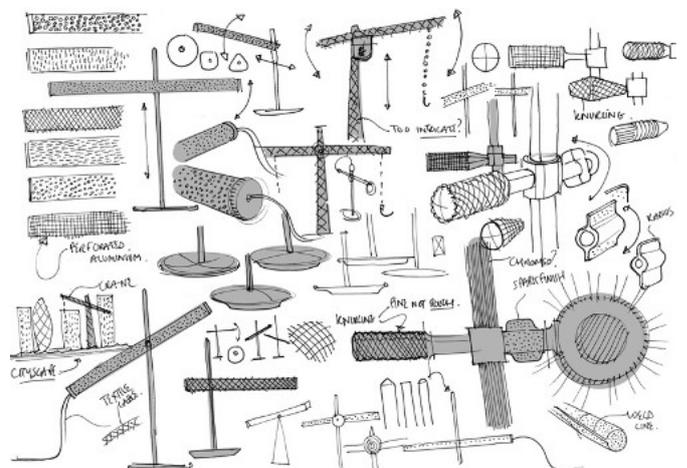


La lampe Crane, que le designer industriel Benjamin Hubert a créée pour la marque suédoise Örsjö, peut se placer dans différentes positions, et il est possible de la faire pivoter ou de l'ajuster en hauteur. Sa surface, étonnante, est en fait réalisée à partir d'une feuille d'aluminium perforée, laissant passer la lumière émise par des Leds.

S'inspirant de la forme très simple et efficace des grues ("crane" en anglais), la lampe fait également écho au savoir-faire de la marque Örsjö dans le domaine du travail du métal.



Crane se décline en différentes finitions colorées.



Croquis de recherche.

Artful



Imaginé par le designer Mikolaj Adamus, Artful est un concept de radiateur de salle de bains original, se différenciant des traditionnels sèche-serviettes en permettant à ses utilisateurs de suspendre, très simplement, leur serviette au lieu d'avoir à la glisser entre des tubes pas toujours très commodes.

S'inspirant des palissades en bois blanc et des pointes courbées des skis, le designer a imaginé ce radiateur conçu pour être réalisé en céramique.

Source: dornob.com.



Matières à chaud



A l'invitation de Saazs, une structure se définissant comme un "laboratoire de création et de diffusion de mobiliers et de concepts innovants", le collectif 5.5 designers a été invité à réfléchir à un nouveau concept de radiateurs, utilisant le verre chauffant Thermovit produit par Saint-Gobain.

Il en résulte une collection de petits "paysages domestiques" étonnants.

"Quand on dessine un radiateur, c'est en quelque sorte de la chaleur que l'on cherche à mettre en forme. Il se pose alors la question de la matière qui va le mieux incarner cet élément invisible et immatériel tel que nous l'a proposé SAAZS à travers la technologie de verre chauffant Thermovit. Plus qu'une machine à faire de la chaleur nous avons donc envisagé cet objet comme un paysage artificiel dans lequel des matériaux symboliseraient une certaine chaleur ambiante. La collection des "Matières à chaud" est donc une série de supports, bases et pics que l'on a constitué pour offrir la possibilité à chacun de créer une chaleur boisée, colorée ou minérale."
5.5 designers

La collection sera dévoilée dans son entièreté lors du prochain salon du meuble de Milan.

Sources: cinqcinqdesigners.com, saazs.com, blog.reflexdeco.fr.

Nouvelle Vague

En marge du salon du meuble de Milan qui se déroulera courant avril, le Centre culturel français présentera l'exposition "Nouvelle vague, le nouveau paysage domestique français".

Coordonnée par Cédric Morisset, celle-ci a pour objectif de mettre en avant les nouveaux éditeurs, les nouvelles galeries et les nouveaux designers marquants de la scène française.

On y découvre notamment des projets inédits de A+A Cooren, Ionna Vautrin, Pierre Favresse, Studio Nocc et Pool.

Voici quelques unes des pièces qui seront présentées (en introduction, vous avez découvert la chaise "Souviens toi que tu vas mourir", conçue par Pool).

"Ils s'appellent Petite Friture, Moustache, Superette, Specimen ou Goodbye Edison. Des noms percutants et faciles à retenir que la pléiade de nouveaux éditeurs de mobilier et d'objets français a choisis pour se faire remarquer. Difficile à croire dans un contexte économique morose, mais la réalité est bien là : jamais la France n'a connu une telle fièvre entrepreneuriale dans le domaine du design. En à peine 3 ans, le marché du design français a vu émerger plus de maisons d'édition, mais aussi de galeries de design (YMER & MALTA, Next Level Galerie, Fat Galerie, Galerie BSL, Galerie Gosserez, etc.) que depuis ces dix dernières années."

"En peu de temps, leur travail de défrichage, de production, et de commercialisation de nouvelles collections d'objets et de mobilier a permis de mettre le pied à l'étrier ou de donner une visibilité à une nouvelle génération designers. Leur travail a également donné confiance à cette nouvelle vague. Désormais décomplexée, polyglotte, et entrepreneuriale, celle-ci prend des risques, s'autoproduit et s'ouvre au monde. Parmi ces nombreuses nouvelles têtes, cinq entités au parti pris marquant sont présentées dans cette exposition : A+A Cooren, Ionna Vautrin, Pierre Favresse, Studio Nocc et Pool."

Cédric Morisset

L'exposition "Nouvelle vague, le nouveau paysage domestique français" se déroulera du 12 au 17 avril 2011 au Centre culturel français de Milan:
www.culturemilan.com.



"Souviens-toi que tu vas mourir" (design Pool).



Miroir "Œil de Sorcière" (design Ionna Vautrin).



Collection "Perch" (design Pierre Favresse).



Bibliothèque "Laiton" (design Studio Nocc).

L'Etreinte

Jusqu'au 2 avril prochain, la Galerie Gosserez présente une série de meubles et luminaires de la designer Elise Gabriel. Intitulée "l'Etreinte", cette collection est notamment réalisée à partir de Zelfo, un matériau nouveau à base de fibres de cellulose dont l'une des particularités est de se rétracter lors de sa mise en œuvre, et ainsi d'enserrer les matières sur lesquelles elle sèche.

"Le Zelfo est une matière rebelle. 100% de fibres cellulosiques à l'état solide, 95% d'eau à l'état liquide. Des tensions énormes au cours du séchage, un taux de réduction de 70%. Un procédé d'extraction mis au point il y a dix ans, pas d'exploitation industrielle jusqu'à ce jour. Passé ce constat, je m'y suis plongée jusqu'au cou. Manipulations. Protocoles. Observations. Confrontations. Expérimentations. Un incessant va-et-vient, entre mes intuitions et les réalités de la matière, entre mes souhaits et ses nécessités. Le Zelfo est une matière vivante. Bien sûr je peux la diriger, la serrer, la piéger. Mais il y a toujours en réponse à cela, un frémissement, une torsion, une contraction, imprévisible et à contresens. Je guette cette Etreinte là, je la recherche. Il m'arrive même de l'anticiper. C'est là l'enjeu de ce projet, faire et laisser faire..."

Elise Gabriel

La chaise et la table "Liga" illustrent ces propriétés: elles combinent différentes pièces de bois maintenues en tension. Le Zelfo assure la jonction, permet des assemblages tridimensionnelles et intervient en tant qu'élément structurel et décoratif.



Quant à elles, les lampes "Perchées" mettent en valeur une autre qualité du matériau: son opalescence. Proposant des volumes tendus, irréguliers, translucides, les objets d'Elise Gabriel soulignent la finesse et la légèreté du Zelfo. Chaque lampe, perchée sur une ou plusieurs tiges fines, peut ainsi être utilisée seule ou en bouquet.



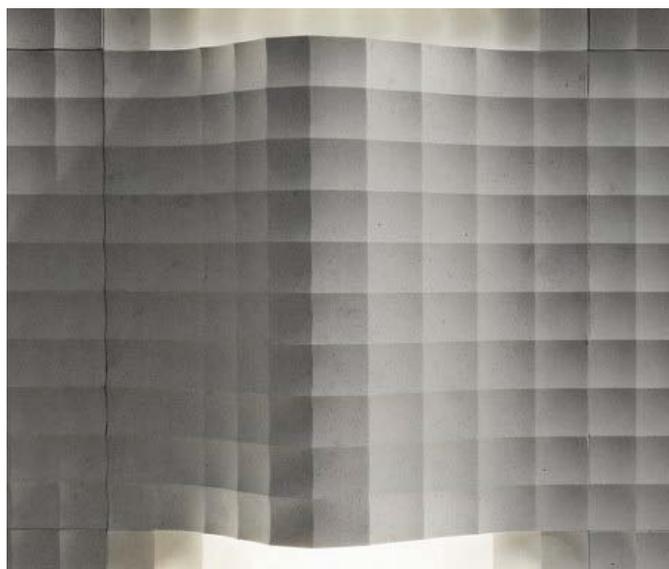


Les consoles "La Ronde" et "L'Oblongue" proposent enfin des formes arrondies, presque gonflées, jouant le rôle de coques qui soutiennent un plateau et accompagnent les pieds dans leur descente jusqu'au sol.



Elise Gabriel est une jeune designer française diplômée des prestigieuses Ecole Duperré (département textile, matériaux et surfaces) et de l'Ecole Boulle (département Design Produit Mobilier). Elle développe actuellement, dans le cadre d'un troisième cycle à l'ENS Cachan, un projet intitulé "l'étreinte du Zelfo", sous le tutorat d'Erwan Bouroullec et de Benjamin Graindorge. Dans ce cadre, la chaise "Liga" a été présentée au VIA en janvier 2010.

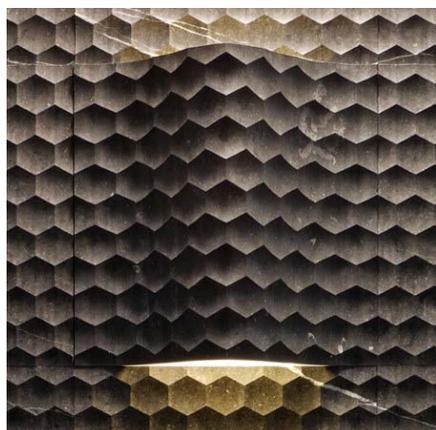
Quadro Curve Luce



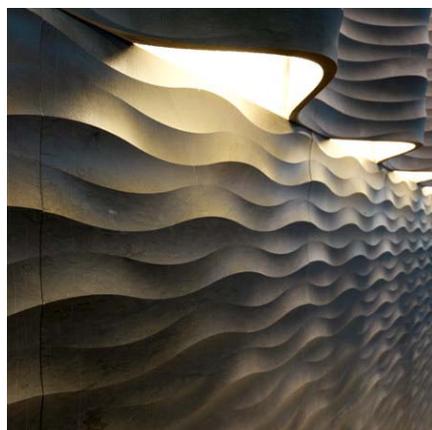
Lithos Design est une société italienne spécialisée dans la fabrication de panneaux muraux et d'éléments décoratifs en pierre ou en béton. En collaboration avec le designer industriel Raffaello Galotto, ils ont récemment dévoilé une collection de carreaux "texturés" et ondulants, intitulée Quadro Curve Luce.

Deux carreaux différents existent: l'un totalement plat, et l'autre formant une vague, et permettant de dissimuler une source lumineuse.

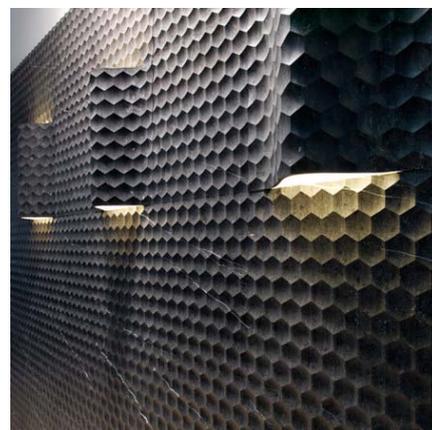
La série Curve Luce comporte également d'autres modèles:



Favo Curve Luce.



Fondo Curve Luce.



Giza Curve Luce.

Source: lithosdesign.com.

Tata Pixel



Dévoilée lors du salon de l'automobile de Genève 2011, la Tata Pixel est une voiture super-compacte de quatre places, conçue par le fabricant indien Tata Motors. Dédie à une utilisation urbaine, elle promet quelques nouveautés, concernant notamment l'utilisation des Smartphones et autres tablettes pour permettre certaines commandes (ouverture ou fermeture des portes, gestion de la température, récupération des informations sur les performances de la voiture, accès à la musique...). Différentes images et vidéos, visibles ci-dessous, présentent ce véhicule en détail.

Mesurant trois mètres de long, Pixel propose un moteur turbo diesel 1.2L, associé à la technologie stop-start et à un design aérodynamique permettant de limiter la consommation de carburant (3,4 l/100 km) et les émissions carbone (89 g/km).



Vue 3/4 de dos.



Vue de face avec portes soulevées (à gauche) et vue arrière (à droite).



Vue de l'intérieur.

Nous présentons également, [sur notre site Internet](#), quelques vidéos relatives à ce nouveau modèle de voiture.

Source: designboom.com.

Pylon



Les designers Marcus Abrahamsson et Kristoffer Fagerström ont créé un banc et un tabouret pour la marque de mobilier d'extérieur Nola. Ceux-ci sont composés de structures en tôle de métal plié et laqué, et de poutres en bois colorées et superposées les unes aux autres.

Les différentes poutres en pin, de section carrée, sont collées pour assurer la stabilité de l'assise.

Source: dezeen.com.



Evomouse



Créée par la société coréenne Celluon, Evomouse est un petit objet permettant de transformer n'importe quelle surface en souris virtuelle ou en clavier virtuel. Une technologie étonnante, que l'on pourrait bien voir se généraliser très prochainement.

Evomouse possède la forme d'un petit animal, dont les deux yeux sont en fait des capteurs infrarouges permettant d'enregistrer le mouvement de vos doigts, comme s'ils manipulaient une souris "classique". Les actions demeurent les mêmes: clic et double clic, scroll, et même rotation et agrandissement d'image... On peut également avoir accès à un clavier et même à une fonction de reconnaissance de l'écriture manuelle, le tout dans un dans dispositif compatible avec Android et Apple.

On pourra regretter un design un peu naïf et enfantin, presque caricaturalement ludique. Il n'en demeure pas moins que cette technologie est impressionnante et que si elle était associée à un pico-projecteur, on pourrait tout à fait imaginer un ordinateur portable sans clavier ni écran!

Ce type de fonctionnalités ouvre un intéressant et nécessaire travail de design d'interface, devant envisager les actions d'utilisateurs non plus sur des objets dédiés, mais sur des zones et objets réels que ceux-ci participeraient à redéfinir.

Nous présentons également, sur notre site Internet, une démonstration en vidéo du fonctionnement de la souris Evomouse: larevuedudesign.com

Sources: celluon.com, physorg.com.

Wallflower vertical garden



Le designer sud africain Martin Haldane a récemment dévoilé son système de jardin vertical "Wallflower". Destiné à inciter les citadins à "végétaliser" leurs façades pour cultiver leurs propres légumes et plantes, il se compose de bacs en plastique rotomoulés, venant se positionner dans une structure modulaire en nid d'abeilles qui se ramifie le long de la façade.

Différentes tailles de contenants sont disponibles, s'adaptant aux végétaux qui y seront placés (les gros volumes pour les légumes-racines comme les carottes, moyens pour les fruits et les tomates, et les petits pour les légumes possédant de petites racines, ou pour les plantes à feuillage).

La structure en elle-même, en acier inoxydable, peut également jouer le rôle de tuteur. Elle supporte également le système d'irrigation, qui est monté sur les supports derrière les jardinières.



Sources: haldanemartin.co.za.



Triplette

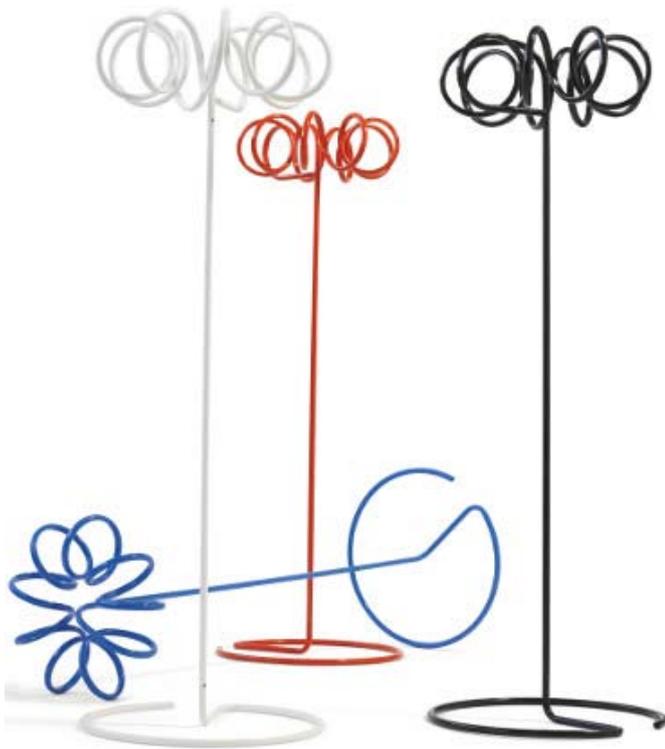


Triplette est un concept de chaise imaginé par Paul Menand, un jeune designer achevant actuellement une formation à l'Ecole des Arts Décoratifs de Strasbourg. Son originalité vient du fait que cet objet contient en réalité trois assises distinctes, quasi identiques, superposées.

Ce prototype, réalisé en médium et contreplaqué, a été exposé lors du salon DMY Berlin.

Source: paulmenand.fr

Visp



Visp est un portemanteau en tube d'acier cintré et laqué, imaginé par le designer Staffan Holm pour l'éditeur suédois Blå Station. Il a été dévoilé lors de la dernière Stockholm Furniture Fair.

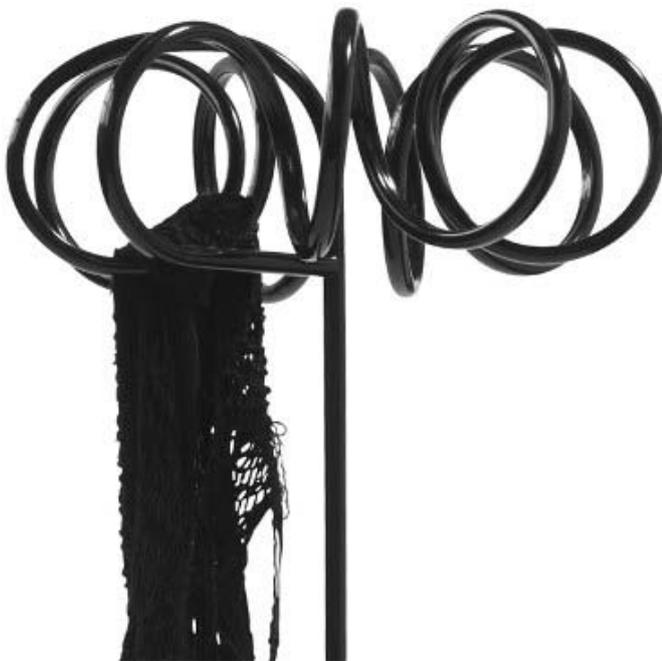
Etonnant, cet objet sculptural se décline en quatre coloris: noir, blanc, bleu et rouge orangé. Il permet à la fois d'accrocher ses vêtements ou des cintres et, grâce à ses formes arrondies, évite que les manteaux et autres éléments que l'on y suspend ne se déforment.

Sa forme, nous dit le designer, revendique un sentiment paradoxal de simplicité et de complexité.

"A clothes hanger is not merely a hanger, but rather it is a sculpture that you can hang clothes on. It must look interesting both with and without anything hanging on it. The shape of Visp is inspired rhythmic gymnastics and old whisks. The spiral is one of the most intriguing shapes because of the fluidity and complexity combined with a paradox sense of simplicity. The beauty of Visp is that the simple line that becomes a intriguing spiral that bends around creates a sculpture that will brighten any room without taking over completely."

Staffan Holm

Source: staffanholm.com.



Double side

Matali Crasset présentera, lors du prochain salon du meuble de Milan, la chaise "Double side", qui possède la particularité de posséder un dossier pivotant, pouvant jouer le rôle de tablette.

Ses deux pieds arrière, assez rapprochés l'un de l'autre, permettent à l'utilisateur de placer ses jambes de part et d'autre, et d'utiliser la tablette comme support pour écrire ou utiliser un ordinateur portable.

Double side sera éditée par Danese.



Source: matalicrasset.com.

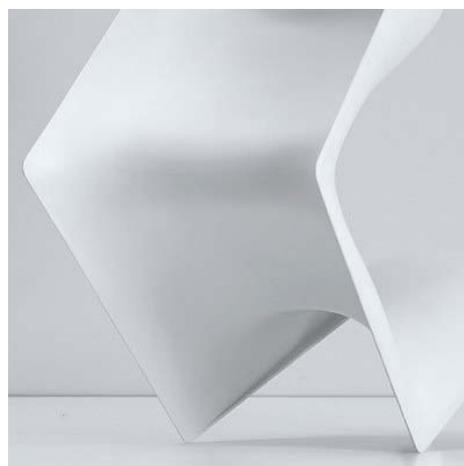
Pulp



Pour l'éditeur Kristalia, le designer Christophe Pillet a livré sa version de la chaise cantilever. Intitulée Pulp, elle est réalisée en polypropylène, et se décline en plusieurs coloris.

tendues. Empilable, elle a été conçue pour être résistante, facile à nettoyer et à stocker, afin de pouvoir être utilisée dans le secteur hôtelier et les collectivités.

Rappelant, d'assez loin, une chaise Pantone, Pulp propose un volume aux sections fines et aux lignes



Memento



Memento est une urne biodégradable, que le studio de design suédois Lots a développée pour la société américaine Passages International. Un projet sensible et original, offrant par ailleurs, de par sa conception, l'occasion d'un réel cérémonial.

Dédiée aux inhumations en pleine mer, cette urne funéraire est biodégradable dans l'eau. Elle a été conçue avec l'objectif de proposer un design "assez neutre", pouvant s'adapter à tous types de cultures ou de croyances.

Memento est fabriqué à partir de papier recyclé pressé, qui se dissout dans l'eau au fil du temps. Grâce à sa structure légère et à sa forme, rappelant celle d'une amande, l'urne flottera quelques instants à la surface, puis s'enfoncera progressivement dans l'eau où elle pourra se dissoudre complètement.

Des messages peuvent être inscrits directement sur l'urne, et des petits souvenirs ou des cartes peuvent être insérés dans l'ouverture placée sur le dessus.

Ce projet a été lauréat d'un "Red dot award for high design quality".

Source: davidreport.com.



La part du texte

C'est la faute de l'ingénieur

Par Clément Gault.

Il y a quelques temps Tim Brown, le patron d'IDEO et chanteur bien connu de la "pensée de la conception" ("design thinking"), constatait que les "conversations" entre design et science étaient de plus en plus courantes. En substance, voilà ce qu'il a écrit sur son blog:

Mon avis personnel sur le sujet est que la dernière moitié du 20e siècle a vu un déclin régulier de l'intérêt porté par le design sur la science et la technologie au fur et à mesure que l'ingénierie s'insérait entre les deux. Ce n'est pas une critique des ingénieurs qui ont, comme dans la Silicon Valley, fait des merveilles avec les nouvelles technologies sur les microprocesseurs, le stockage, les réseaux et les logiciels, pour créer les produits et les services d'aujourd'hui. C'est aussi le cas dans d'autres domaines tels que l'aéronautique ou la bio-médecine. Non, ma critique porte sur les designers et les scientifiques qui ont compté sur les ingénieurs pour faire la traduction entre leurs deux domaines. Mon souci est que cette traduction inclut des pertes qui seraient pourtant bénéfiques aux scientifiques, aux designers et à l'utilisateur final.

Je me demande quel serait le bénéfice si les designers avaient une compréhension plus profonde de la science derrière la biologie synthétique, les nanotechnologies ou la robotique. Les designers pourraient-ils aider les scientifiques à mieux voir les implications et les opportunités des technologies qu'ils créent? Des designers mieux instruits et plus ouverts pourraient-ils participer aux hypothèses que se posent les scientifiques ou bien les réinterpréter de manière innovante? Les designers pourraient-ils faire un meilleur travail qui serait d'introduire cette nouvelle science dans notre vie, et ce de manière à être encore plus bénéfique?

Si les scientifiques étaient davantage confortables avec la nature intuitive du design, pourraient-ils se poser des questions plus intéressantes? Les meilleurs scientifiques font souvent de grands progrès basés sur leurs intuitions. Jusqu'à présent, trop de sciences modernes semblent être limitées par des méthodes qui répondent plutôt à des questions incrémentielles. Si les scientifiques maîtrisaient quelques unes des compétences des designers, seraient-ils capables de communiquer leurs nouvelles découvertes au public?

Selon moi, le discours de Tim Brown est particulièrement intéressant parce qu'il figure clairement le point de vue éclairé d'un designer relatif à ce genre de situation.

Preuve en est, la dualité qu'il opère dans ses propos. Tim Brown place le "designer" en face du "scientifique" et non en face du chercheur. Il semble

ainsi vouloir mettre en relation une pratique, celle du design, à un domaine, celui de la science. De fait, utiliser le terme de "scientifique" me paraît ici plutôt maladroit et sous-entend que l'intérêt d'un designer comme Tim Brown est avant tout ce que produit le chercheur, et non sa pratique de la recherche.

De plus, Tim Brown considère uniquement l'apport du designer aux scientifiques. Cet apport serait de deux ordres: poser des questions, envisager de nouvelles hypothèses; mieux communiquer leurs résultats, en particulier à un plus large public. En cela, toujours selon Tim Brown, le designer pourrait "aider les scientifiques", "participer aux hypothèses". De même, le "scientifique" pourrait développer ses compétences vers celles propres du designer comme "la nature intuitive du design" ou bien leurs capacités à communiquer au plus grand nombre.

Il est intéressant de noter que Tim Brown n'envisage pas d'échange réciproque. En définitif, faut-il comprendre que le designer n'aurait rien à gagner dans sa pratique à travailler avec le "scientifique"? Peut-on parler d'un quelconque rapport de servitude, de subordination du "scientifique" par le designer? Il serait assez cavalier de ma part de l'affirmer à la seule lecture de ce billet de blog. Néanmoins, au regard de mes travaux de recherche sur le sujet, je peux affirmer que ce rapport de subordination du designer envers le chercheur est parfois bien réel.

Dans ces cas particuliers, le designer ne s'intéresse qu'à la production du chercheur (nouveaux matériaux, algorithmes, etc.) et non à sa pratique. En outre, Tim Brown a parfaitement raison sur le fait que le designer peut apporter de nouvelles interrogations au chercheur. Le designer sait pointer là où il faut je dirais. La recherche se fait en laboratoire, un milieu artificiel où les facteurs sont particulièrement contrôlés (cela vaut également pour les sciences humaines et sociales), et le designer a cette particularité salutaire de fournir de nouveaux contextes, de nouvelles perspectives auxquelles le chercheur ne s'attend pas. L'exemple le plus percutant que j'ai en tête est celui de la botte de protection contre les mines terrestres. (Ceux m'ayant déjà vu en conférence comprendront).

Après, Tim Brown n'évoque pas ce que le "scientifique" apporte dans sa pratique au designer. Il est vrai que lui est beaucoup d'autres communiquent aux travers de conférences et de livres sur ce qu'ils appellent le "design thinking", ce que par fainéantise et par soumission culturelle nous refusons de traduire par "pensée de la conception". Est-ce que cela fait de ces personnes pour autant des "scientifiques" ou des chercheurs? Je ne pense pas. Je partage davantage le point de vue de Don Norman voyant le "design thinking" comme un "mythe utile", une boîte noire dans laquelle est enfermée la pratique du design car

leurs praticiens ne peuvent ou ne veulent pas, voire ne cherchent pas, à expliquer.

La faiblesse manifeste du "design thinking" est d'être ramené à la supposée créativité ou sensibilité propre du designer. Ce qui en définitif n'est pas très rigoureux si on se place dans un positionnement de chercheur. Concernant le cas plus local de la France, il est vrai que de plus en plus de jeunes designers et d'institutions s'intéressent à la perspective des études doctorales. Bien qu'étant concerné, j'avoue ne pas trop quoi en penser. Néanmoins, il ne faut pas omettre de replacer ce phénomène dans l'harmonisation européenne des cursus universitaires au système LMD (licence, maîtrise, doctorat), qui a provoqué un intérêt soudain des écoles d'art et de design envers le doctorat.

En supprimant la place de l'ingénieur, Tim Brown espère que le designer pourrait faire un "meilleur travail" dans la conception de produits innovants à destination du grand public. Je ne partage pas ce point de vue. Mes travaux de recherche montrent plusieurs choses à ce sujet. D'une part, l'objectif du designer et du "scientifique" n'est pas toujours partagé, sauf quand le projet est véritablement pensé en commun. Le chercheur, le "scientifique" selon Tim Brown, ne travaille pas pour créer les objets de demain. La recherche fonctionne dans un silo et le chercheur est motivé par l'apport de nouvelles connaissances, d'un nouveau savoir scientifique. D'autre part, ce qui pose parfois problème dans les coopérations entre designer et chercheur est l'absence des compétences de l'ingénieur.

Le chercheur n'est pas là pour produire techniquement le prototype imaginé par un designer, ce que le plus souvent imagine ce dernier. De son

côté, l'ingénieur est bien celui qui rend disponible les avancées issues de la recherche pour le secteur industriel, et conséquemment au grand public. En ce sens il est en effet un traducteur, tout comme l'est le designer vis-à-vis du quotidien, sachant révéler des usages qui étaient jusqu'ici marginaux. Néanmoins, designer et "scientifique" peuvent très bien se retrouver autour d'un projet commun, et ceci sans qu'un ingénieur ne soit présent. Dans ce cas, l'intérêt est ailleurs. Il s'agit le plus souvent d'un travail de prospective, de critique, ou de "sonde". Aussi, chacun sait je pense adapter son langage à l'autre tout en sachant que l'objectif du projet ne doit pas être tiré ni pour l'un ni pour l'autre. C'est typiquement en pensant en amont la teneur du projet collectif que chacun peut réellement s'y retrouver et éviter cette sensation de subordination, lorsque le designer est là pour le chercheur, ou inversement le chercheur est simplement la caution scientifique pour le designer et son projet.

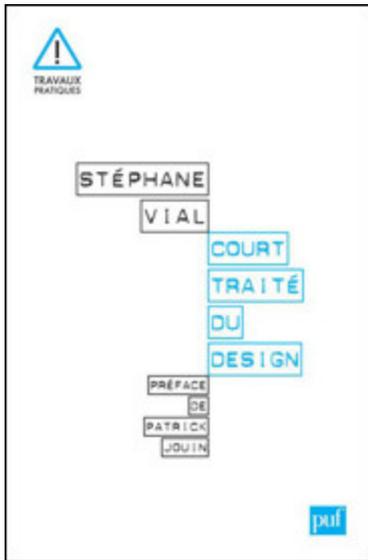
En ce sens, je pense qu'imputer à la figure de l'ingénieur ce problème de dialogue entre designer et "scientifique" est révélateur de la volonté actuelle d'accélérer à tout prix le processus d'innovation. Tim Brown semble désigner un fautif, un intermédiaire qu'il ne juge plus nécessaire et dont l'absence aurait comme effet d'accélérer l'innovation. Je ne cherche pas à mâcher mes mots: je trouve ça est un peu facile.

Rentabilité à court terme oblige, je pense plutôt que dans cette histoire on se focalise de plus en plus sur la lettre "D" dans le sigle R et D, et ceci au détriment du "R".

Cet article est également paru sur le blog de Clément Gault: designetrecherche.org.

L'effet (de) design

Par Tony Côme.



Il a fait beaucoup de bruit, presque un buzz. Avec lui, la blogosphère a vibré. Longtemps à l'avance, on avait été préparé à son arrivée. On l'attendait impatiemment. Et puis, comme une merveille de l'aérospatiale (ou peut-être comme le dernier produit Apple), il a eu droit à son "lancement". Grandiloquent! En plein cœur du Palais de Tokyo! C'était beau. C'était grand. C'était émouvant. Mais, au fond, s'est-on réellement demandé de quoi était fait ce *Court traité du design* conçu par Stéphane Vial et publié aux PUF en novembre 2010?

La pensée salvatrice

Après quelques vers du groupe U2 mis en exergue, après une préface de Patrick Jouin qui, dans sa concision, tient du haïku (mais qui néanmoins fera vendre l'ouvrage), la thèse de l'auteur est là: "Le design est avant tout une pratique de la pensée, mais il n'y a pas de pensée du design. Ni chez les designers ni chez les philosophes." Et Stéphane Vial, qui n'est pas designer mais philosophe, entend bien là corriger cette lacune.

Selon lui, ou peut-être avant lui, le design était "orphelin d'une théorie". À ses yeux, la discipline semblait embourbée dans une dangereuse "approximation conceptuelle", elle évoluait dans une confusion généralisée avec laquelle il était nécessaire de rompre, et cela sans plus tarder.

Si, dans votre bibliothèque, vous aviez du Raymond Guidot, du Danielle Quarante, un peu de Pierre-Damien Huyghe, du Armand Hatchuel ou quelques vieux numéros des *Cahiers du CCI* par exemple, questionnez-vous en ouvrant cet ouvrage. Tout cela était très probablement confus, approximatif. Jusque-là, soyez-en certains, il n'y avait pas de pensée du design. D'ailleurs, dans cette récente publication, pas

un mot n'est écrit à propos du "Design Thinking" qui fait polémique aujourd'hui.

C'est donc sous la forme traditionnelle du *Traité* (par définition, un ouvrage didactique qui tend à exposer de façon systématique un sujet donné) que l'auteur a décidé d'enfin "traiter le design, c'est-à-dire de le soumettre à la pensée" et, par là même, de faire un net distinguo entre ce qui relève du design et ce qui relève du "non-design" – l'art, par exemple. Le lancement de l'ouvrage au Palais de Tokyo (centre d'art) ne facilitant certes pas ce travail de clarification.

Opus citatum

L'approche de Stéphane Vial est d'abord historique. Il tâche, en quelques pages, de mettre fin à l'ambiguïté du mot "design", de repérer l'origine de la pratique autonome qui y est associée et tend à démontrer que cette discipline naît véritablement avec "l'assomption de l'industrie".

Ici, rien de véritablement nouveau. Cole, Behrens, Ruskin, Morris, Muthesius, Loewy, Bel Geddes, etc.: les références s'enchaînent assez rapidement, elles sont bien connues et le regard qui y est porté n'affirme que trop peu sa singularité. D'autant plus que les sources de l'auteur sont, dans cette partie, rarement de première main. En effet, la majorité d'entre elles sont empruntées au récent ouvrage d'Alexandra Midal(1), dont la rigueur historique laisse elle-même parfois à désirer(2). Ainsi, chez Vial, Sottsass parle à travers Midal et les nombreux effets d'écho de ce type pourront lasser certains lecteurs.

Au lieu d'avancer immédiatement le fait que, de prime abord, ce *Court traité* ressemble étrangement à un *Que sais-je?* déguisé, il faut précisément se demander à qui celui-ci s'adresse. Au fond, si ce n'est évidemment pas le spécialiste qui est visé ici, n'est-ce tout de même pas un bon outil d'approche pour le jeune étudiant?

Jargon de l'authenticité?

"C'est le livre que, étudiant, j'aurais voulu lire!", se serait justement exclamé Patrick Jouin en découvrant le manuscrit du *Traité*(3). Stéphane Vial étant lui-même enseignant dans une grande école d'arts appliqués parisienne, on peut penser qu'il était effectivement conscient des désirs de lecture des jeunes adultes qu'il côtoyait quotidiennement lors de son travail d'écriture. En témoigne le ton "amical" que prend parfois le texte du philosophe, au travers d'interjections anglophones telles que ce "applause" ironique placé après une citation de Starck.

Mais, paradoxalement, il nous faut constater que lorsque l'auteur aborde plus directement ce à quoi œuvre le design contemporain, ce qu'il appelle "effet

de design”, son discours perd en simplicité. Un nombre important de néologismes conceptuels viennent ainsi obscurcir le texte. À force de “réduplication”, “d’empirie d’usage”, “d’effet calimorphique” ou “socioplastique”, l’auteur risque de perdre le lecteur novice.

De plus, au-delà de la forme que prend son discours, on peut également remettre en question certaines de ses assertions. L’étudiant doit-il réellement s’entendre dire que “le design commence avec la jouissance inhérente à la perception de la beauté formelle”? Comprendra-t-il que le primat dudit “effet calimorphique” décrit ici ne concerne pas essentiellement la courbe d’un siège mais qu’il peut également être lié, comme dans le cas du design de service, à des formes immatérielles? Pas sûr. En tout cas, l’auteur ne l’indique pas expressément et laisse planer une certaine... confusion.

La recette du design

Par ailleurs, des angoisses similaires peuvent également se faire sentir lorsque l’auteur aborde la question du projet et tente de résumer la pratique du designer en une demi-page à peine: “Premièrement, il analyse. Il prospecte, il s’informe, il se documente. Il a besoin de connaître et de comprendre le contexte, les acteurs, les enjeux. Deuxièmement, il problématise. Il demande, il questionne, il interroge. Il formule le problème que son projet doit résoudre. Troisièmement, il conçoit. Il imagine, il invente, il rêve. Il forge des solutions et en choisit une qu’il assume et qu’il est prêt à défendre. Quatrièmement, il dessine. Il fait des esquisses, des plans, des maquettes. Il crée les formes finales de son projet. Cinquièmement, il explique. Il parle, il expose, il justifie. Il fait comprendre ses choix afin de défendre son projet.”

Était-il nécessaire d’offrir à l’étudiant en design une telle caricature du processus créatif? De verbeux et compliqué, le discours de Stéphane Vial en vient ici à être simpliste. Il est du moins certain que des généralités de la sorte ne feront pas réfléchir le jeune lecteur sur le métier de designer.

D’une manière générale – est-ce le jeu du traité qui veut cela? –, on est étonné de voir un philosophe proposer de telles recettes et finalement (se) poser si peu de questions. Sur de nombreux points, le *Court traité du design* de Stéphane Vial nous semble ainsi aller trop vite en besogne. À trop vouloir donner des leçons (et il n’a pas peur d’en donner à Danielle Quarante ou à Kenya Hara), l’auteur ne fait qu’effleurer certaines problématiques, quand il ne les manque pas carrément. Heureusement, dans les dernières pages de cet ouvrage, a été insérée une communication particulièrement intéressante faite à l’École des Gobelins à propos de la “évolution numérique” – la marotte du philosophe qui prépare actuellement une thèse sur le sujet. On attend la publication de celle-ci avec impatience.

Cet article est également paru sur le site nonfiction.fr.

–
Notes:

- (1) On mentionnera, par exemple, dans cette Introduction, la liste erronée des participants à l’opération Tea and Coffee Piazza organisée par Alessi (op. cit. p. 166).
- (2) Alexandra Midal, *Design – Introduction à l’histoire d’une discipline*, Pocket, 2009.
- (3) Cette information est avancée dans le dossier de presse fourni par les PUF, elle est largement relayée par tous les blogs qui annonçaient sa parution.

A voir
lire,
ou écouter

Design à voir



Un packaging original de "trombones-sardines", par l'agence Ototo (via [inspirationsgraphiques](#)).



Urban Faucet for Kitchen - Esprit 'My Style' by Kludi (via [trendir](#)).



Entre-deux: le nouveau paravent de Konstantin Grcic pour Azucena (via [designboom](#)).



Canapé et fauteuils VIENNA, par Jean Nouvel pour Wittmann (via [deco-design](#)).



"Hosting Parasites" par Kathy Ludwig à la Galerie BSL (via [duenderelationspresse](#)).



Bone Chair, par Julien de Smedt Architects (via [dezeen](#)).



Série de bijoux "Le Buisson", par Matali Crasset (via [dezeen](#)).



+YvesBehar Mobile Phone, par Yves Behar pour Æsir (via [dezeen](#)).



Fauteuil Hippo par Anders Backe (via [muuuz](#)).



Studio la mamba : Drombo collection (via [blog-espritdesign](#)).



Luminaire d'extérieur MATE par Geert Koster (via [reflexdeco](#)).



Tension Furniture par Fobricated (via [mocoloco](#)).



Porte-manteaux SO2 par Zhao Lei (via [muuuz](#)).



The Espresso Lamp par le designer Piers Mansfield-Scaddan, de l'agence Fly-Pitcher (via [dezeen](#)).



Marc Newson for G-Star RAW (via [dezeen](#)).

Design à lire ou écouter

[Renault se dessine un avenir plus charnel](#), un article de Jacques Chevalier (via lefigaro).

[Jean Nouvel, designer heureux](#), une interview de l'architecte français, qui se définit lui-même comme un "designer amateur" (via parismatch).

["Design Thinking"» Isn't a Miracle Cure, But Here's How it Helps](#), un article d'Helen Walter (via fastcodesign).

[Design+Culture – A Return to Fundamentalism?](#), le dernier magazine en ligne (gratuit) du critique, journaliste et conférencier suédois David Carlson. Une observation éclairée du design contemporain et de ses évolutions... A lire! (via davidreport).

[Teaching Kids Design Thinking, So They Can Solve The World's Biggest Problems](#), un article de Trung Le (via fastcodesign).

[Human-Centred Atmosphere Design](#), un article de Trine Vu (via dcd).

[Bricoler, jardiner, coudre... Et si on réapprenait à autoproduire ?](#), un article de Coraline Bertrand (via rue89).

[Design / cradle to cradle again](#), un article de Didier Saco (via mondaydesign).

[Putting Complex Processes Into Words and Images – Innovation through Strategic Design](#), un excellent article d'Irene Houstrup (via dcd).

[Le logo est mort, vive la marque et le produit](#), un article de Nicolas Minvielle (via design-blog).

[Designing the Designers – Why the future of design is inside of us.](#), un article de By Lang Davison, Andrew Markell et Kate Markell (via designmind.frogdesign).

[Lettre d'un jeune designer indien en 1971](#): en décembre 1971, la revue "Design Industrie" publie un certain nombre de lettres adressées à l'ICSID (International Council of Societies of Industrial Design) par des étudiants en design de 34 pays. Sur son blog Design et Histoire, Jocelyne Leboeuf en évoque certaines... Passionnant (via designethistoires).

Brèves

“We are doers” est une association créée en mai 2010 par des étudiants de l'École de design Nantes Atlantique afin de promouvoir un design durable, social et collaboratif. L'association, qui devrait s'ouvrir à d'autres écoles, propose une bibliothèque d'ouvrages, une base de ressources coopérative en ligne, organise conférences et autres événements. Elle accompagne également les étudiants dans leur projet scolaire, professionnel ou personnel lié à l'innovation sociale et responsable. Plus d'informations sur le site wearedoers.org.

La France, l'Allemagne et la Suisse créent un réseau du Design dans l'espace du Rhin Supérieur. Une initiative qui souligne la richesse du Design de la région transfrontalière. Elle sera présentée dans le cadre du Parcours du Design, du 6 au 11 juin 2011 à Strasbourg. Par-delà les frontières françaises, allemandes et suisses, des établissements d'enseignement supérieur, des organisateurs de salons, des entreprises industrielles, des chambres de commerce et d'industrie ainsi que des fédérations, unissent leurs efforts sous l'étiquette „Design am Oberrhein/Design Rhin Supérieur“ dans l'espace du Rhin supérieur.

Une interface tactile en tissu: les chercheurs japonais de l'AIST (Advanced Industrial Science and Technology) ont conçu un textile intégrant un capteur tactile, dont l'objectif pourrait être, à terme, de créer des interfaces pouvant être portées. Celles-ci pourraient être utilisées pour détecter ce qui se passe autour du porteur et lui communiquer des informations, ou lui permettre d'agir sur son environnement (via [graphism](#)).

Matali Crasset a publié, aux éditions du Centre Pompidou, un livre intitulé “Comme à l'Atelier”. Destiné aux enfants de 7 ans et plus, celui-ci comprend diverses planches à découper, une paire de ciseaux et du ruban adhésif, et a pour objectif d'inviter le lecteur à entrer dans le processus de création du designer.

La ville de Lille a lancé le 21 mars la marque “Lille design” et un Hub innovation, des dispositifs censés aider les entreprises dans leur développement, valoriser les démarches d'innovation et le contact entre entrepreneurs, institutions et créatifs. Le design

est “un outil de différenciation qui fait gagner des marchés aux entreprises”, a souligné Michel-François Delannoy, Premier Vice-président de Lille Métropole chargé de l'économie. A terme, le design pourrait être au cœur d'un futur pôle d'excellence métropolitain.

Philips va miser 2 milliards d'euros sur l'innovation verte et l'écodesign (en 2010, 38% du chiffre d'affaires était déjà généré par les produits estampillés “verts” par le groupe, contre 31% en 2009) (via [boursorama](#)).

Concours : le fabricant de poignées de porte Colombo design organise un concours intitulé “Hands on Door Handles”, en collaboration avec Designboom. Ouvert aux professionnels et aux étudiants, il a pour objet de dessiner une poignée de porte intérieure aux formes contemporaines, destinée à des bâtiments publics ou privés. Inscriptions ouvertes jusqu'au 20 avril prochain. Plus d'informations sur [designboom](#).

Le CNAP (centre national d'arts plastiques) a acquis en 2010 plus de cinq cent pièces, de 72 designers ou collectifs de designers, pour un budget d'environ 200 000 euros (dont une cinquantaine de pièces de mobilier et dix-huit luminaires).

Une école “design thinking” à Lyon. L'EM Lyon et Centrale Lyon cherche à lancer un nouveau modèle d'école “consacrée à l'innovation et l'entrepreneuriat”. “Baptisé Idea School, le projet veut s'appuyer sur l'idée de développer la démarche de “design thinking”, qui pense les problèmes d'une manière globale et est centrée sur les usagers” (via [innovationjournal](#)).

L'INPI avec l'APCI ont mené une première étude sur les relations entre design et brevets. Bilan: les liens entre innovation technologique et création sont plus étroits que prévus (via [innovationjournal](#)).

Citroën pourrait commercialiser d'ici deux ans une voiture inspirée de sa célèbre 2CV, selon le quotidien économique La Tribune. Le “projet de voiture “essentielle” est toujours d'actualité. Il est en route”, dit d'ailleurs Vincent Besson, le directeur de la stratégie produits et marchés du constructeur PSA Peugeot Citroën, cité par le journal.

Nous en parlions il y a un an ...

Nous en parlions il y a un an, sur notre site www.larevuedudesign.com.



Nest Chair

Inspirée par un nid d'oiseau, mais rappelant également un petit paquet de tagliatelles avant cuisson, la Nest Chair est la dernière création de la jeune créatrice danoise Nina Bruun. La designer a déployé, autour d'une structure centrale composée d'une assise et de quatre pieds, un réseau de fines bandes de bouleau d'épaisseurs légèrement différentes. Seul un coussin brun chocolat, sans fioritures, vient s'insérer au milieu des lamelles, apportant le confort nécessaire. Là encore, l'analogie avec le nid ("nest") est présente: c'est au centre que l'on se sent le mieux installé.

Source : ninabruun.com.

Nos lecteurs ont la parole

Voici ci-dessous quelques échanges ayant fait suite à l'article "C'est la faute de l'ingénieur" que nous présentons dans ce numéro.

Jesse dit:

le 23 mars 2011 à 10 h 48 min

Intéressant...

Néanmoins, je ferais la même critique à Clément Gault qu'à Tim Brown: sans exemple ni cas d'application, ces discours restent des théories que l'on peut très facilement réfuter ou valider, juste sur une interprétation différente de quelques termes.

A propos, je pense que Tim Brown doit écrire en anglais et que dans sa langue, le terme pour "chercheur" est probablement "scientist", facilement traduisible (par paresse?) en français par "scientifique".

Sinon, je suis d'accord avec Clément sur le fait que les chercheurs peuvent apporter énormément aux designers. N'étant pas scientifiques de métiers, nous (les designers) avons forcément des visions parfois réductrices, voire erronées, de nombreux phénomènes physiques ou naturels. Or, la connaissance des véritables mécanismes (que ce soit en biologie, robotique ou mécanique des fluides) peut d'une certaine manière faire changer notre cosmogonie et donc, enrichir considérablement notre créativité. Quel designer n'a jamais été influencé par le travail de Mandelbrot?

phil dit:

le 23 mars 2011 à 12 h 12 min

C'est quoi la question? Que les scientists et les ingénieurs et les maquettistes et les philosophes et mon chauffeur etc... peuvent servir à quelque chose? Ma réponse est oui; Un scoop! Je suis arrivé à cette conclusion après de très longues recherches universitaires.

En attendant, qu'ils m'envoient leur CV, je verrai, si ils ont une utilité pour mon projet.

jmcordu dit:

le 23 mars 2011 à 17 h 54 min

Cet article est très intéressant mais personnellement j'ai l'impression que le Designer est beaucoup enclin à être "demandeur" de technique et de science que l'inverse.

La notion "d'intuition" est un peu réductrice pour considérer le scientifique possiblement intéressé par le Design car si le Designer a une véritable volonté de se nourrir de technique et de science pour formuler et faire progresser son œuvre je ne suis pas sûr que le scientifique et l'ingénieur aient l'esprit réellement "Aware" à ce qui n'est pas strictement cloisonné et quantifiable.

J'ai plutôt l'impression que le point de convergence ou de rencontre entre le Design et la science et la technique, se situe sur la notion d'efficacité ou de performance, ce moment précis où chacun apporte à l'autre, le complète et le valorise au regard et à l'appréciation des autres.

djelmss dit:

le 24 mars 2011 à 4 h 09 min

Je suis jeune designer et passionné de science. Je suis de très près de nombreuses revues scientifiques. Je n'aurais jamais une connaissance approfondie et exactes des phénomènes physiques MAIS ces connaissances rejoignent le lot d'autres connaissances hétéroclites que je possède. Je suis en effet très curieux.

J'ai toujours considéré le designer comme une éponge et surtout comme un catalyseur.

Lorsqu'à force de chiner un peu partout des idées, des visions, la conjonction de toutes ces données fini toujours par accoucher d'un nouveau concept.

C'est cette compétence-ci que j'aime dans le design! J'ai toujours pensé que si le designer possédait l'étendu des connaissances des recherches existantes du chercheur il pourrait orienter ses hypothèses dans des directions tout à fait originales et éclairées!

Autrement dit je pense qu'une interaction, un échange, un partage entre le chercheur et le designer serait aussi bénéfique que $1+1=3!$

Je pense aussi que si le designer entretenait des relations avec tous les domaines de métiers de cette société, il pourrait en résulter d'extraordinaires vision d'avenir. Un peu comme si le designer devenait le diplomate chargé de penser notre futur de façon globale et soutenable. Interagir avec et entre tous ces acteurs de manière à huiler ou à créer du lien. Parfois, je crois aussi que le designer est un trouveur plutôt qu'un chercheur.

Le besoin de rentabilité et de réponses rapides auquel on le contraint l'oblige à trouver une solution (il y a toujours pleins de solutions). Quand la recherche avance parfois en ne produisant rien. Du débat de la productivité...

J'ai fait une école d'art et on ne me prend jamais au sérieux... Je ne me sens pourtant jamais inférieur à l'ingénieur ni au chercheur. L'idée d'un doctorat pourrait être un remède? Je ne sais pas. Excusez-moi pour la vanité et l'égoïsme de mes propos (de designer).

La Revue du Design dit:

le 24 mars 2011 à 9 h 25 min

Merci jmcobu et djelmss pour vos deux commentaires réellement intéressants.

Le débat, vous avez raison de le souligner, reste ouvert!

phil dit:

le 24 mars 2011 à 12 h 01 min

Mais qu'est-ce qu'ils espèrent ces étudiants (attardés ou pas)? De trouver la matrice qui leur permettra d'être le patron du R & D de Renault avec une peau d'âne universitaire? Et de pouvoir arbitrer entre les savoirs?

Alors qu'ils cherchent le graal. Ils finiront peut-être par savoir (trop tard) que leurs sources ne leur permettront jamais d'avoir la recette qui permet de comprendre tous les cas de figure. Que chaque entreprise est libre de choisir ses règles et de les modifier. Et que leur questionnement est avant tout qu'apprentissage, recherche de sécurité, besoin de pérennité par manque de maturité. Dans un monde qui évolue plus vite que leur milieu sclérosé.

La Revue du Design dit:

le 24 mars 2011 à 12 h 18 min

Relax Phil, relax...

phil dit:

le 24 mars 2011 à 13 h 39 min

Oui, tu as raison LRDD.

Mais arbitrer entre les ingénieurs et leurs ordres, les chercheurs et leurs syndicalismes, les designers leurs personnalités fait oublier les pratiques des échanges consensuels dans les salons de thé ou des cafeterias universitaires inconséquents.

NB: Mais cet arbitrage n'est pas mon boulot. Mais j'ai quelques sources.

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.

Les stats

L'article le plus lu le mois dernier: [Evomouse](#) (541 vu).

L'article le plus commenté le mois dernier: [C'est la faute de l'ingénieur](#), un article de Clément Gault (12 commentaires).

L'article le plus "liké" le mois dernier: [Evomouse](#) (67 "like").

Les offres d'emploi

Graphiste Créatif Produit

Société: BTWIN (DECATHLON groupe OXYLANE)
 Type de contrat: CDD/CDI
 Rémunération: Selon profil
 Date de début: immédiat
 Zone géographique: Lille
 Description du poste:
 Dans le cadre du repositionnement du design au sein de la marque BTWIN, BTWIN recherche un ou une designer graphiste talentueux(euse).
 De formation école supérieure d'arts graphiques. Une excellente maîtrise du logiciel Illustrator et Photoshop est requise.
 Vous êtes créatif, rigoureux, polyvalent, communicant et motivé par la difficulté.
 Votre très bon niveau d'anglais vous permet d'être efficace lors de vos déplacements à l'étranger (Europe/Asie 3 fois par an en moyenne).
 Vos responsabilités:
 - Sous la responsabilité du Design Manager, vous augmenterez la compétence de l'équipe design sur la partie graphique.
 - Vous aurez la responsabilité de créer l'univers graphique d'un de nos périmètres vélos (notamment en créant des décorations de vélos).
 Des affinités avec le VTT et (ou) les sports alternatifs sont un +.

Domaine d'activité: Périmètre vélo, mais rayonnement sur l'ensemble de l'équipe design.
 Envoyez votre CV, LM, portfolio (ou lien) à:
emmanuel.rodriquez@btwin.com
www.Btwincycle.com

Senior Designer et Design Director

Société: Landor Associates
 Date de début: ASAP
 Zone géographique: Paris
 Description du poste:
 Landor Paris recherche deux designers talentueux.
 - Un(e) Designer Senior, ayant 6 à 8 ans d'expérience sur des projets Corporate au sein d'activités telles que la finance, le luxe ou l'automobile et de réelles compétences dans le digital. Vous participez aux différentes phases de création au sein d'une équipe de designers et jouez un rôle crucial tant en interne qu'auprès de nos clients internationaux.
 - Un(e) Directeur(-trice) de Design, ayant 10 à 12 ans d'expérience sur des projets tant corporate que packaging qui se distingue par son talent créatif et sa capacité à l'insuffler au sein de son équipe de designers. Vous possédez de vraies qualités de présentation et savez argumenter vos choix stratégiques et créatifs.
 Vous êtes talentueux(se), curieux(se) et êtes reconnu(e) pour vos idées créatives et l'envie d'innover. Vous désirez faire partie de notre agence réputée internationalement et jouer un rôle important dans le succès des marques de prestige.
 Si vous parlez français et anglais (essentiel) et pensez pouvoir apporter cette créativité au sein de notre équipe multiculturelle, envoyez votre CV et book à

l'adresse jobs.paris@landor.com en spécifiant le poste qui vous intéresse.
www.landor.com

Designer

Société: Agence Malherbe Design
 Type de contrat: CDD puis CDI
 Zone géographique: Ile de France
 Description du poste:
 Vous avez 1 à 2 ans d'expérience en agence de création ou en freelance, envie d'apprendre les métiers de l'architecture commerciale, de vous former aux techniques du commerce et d'apprendre à piloter de petites équipes (1 à 3 personnes).
 Vous avez la volonté de rencontrer le client et de mener des projets de la création à la réalisation.
 Commentaires:
 - Parfaite maîtrise d'Illustrator et Photoshop
 - Rigueur
 - Réactivité
 - Créativité
 - Bon coup de crayon
 - Bonne sensibilité graphique
 - Permis B
 - Anglais fluide apprécié
 Veuillez adresser CV et minibook à:
myjob@malherbedesign.com

Designer

Société: Agence Christophe Pillet
 Type de contrat: à définir
 Rémunération: à définir
 Date de début: à définir
 Zone géographique: Ile de France
 Description du poste:
 L'Agence Christophe Pillet recherche un designer. Vous avez 5 ans d'expérience comme designer en agence ou en entreprise. Vous menez à bien des projets en design produit (mobilier, cosmétiques, parfumerie) autant que des projets d'édition à portée industrielle.
 Vous travaillerez avec Christophe Pillet dans les projets de création. Créatif et exigeant, vous portez la vision artistique du studio et serez garant de sa qualité auprès des différents clients de l'agence.
 Autonome, vous gérez vos projets du brief à l'exécution et au suivi de réalisation. Excellente culture du design et de la technique. Gestion et coordination de projets dans le secteur du design et ouverture sur l'architecture d'intérieur.
 Maîtrise des logiciels: Cinéma 4D, VRay, Rhinocéros, pack Adobe.
 Anglais indispensable
work@christophepillet.com
www.christophepillet.com

Designer

Société: Privatefloor
 Type de contrat: Freelance
 Description du poste:

Editeur de mobilier design recherche jeunes designers talentueux pour élaborer sa prochaine collection. Nous recherchons de jeunes créatifs afin de nous soumettre leurs designs. Collaboration à long terme possible. Merci de nous adresser votre candidature à admin@privatefloor.com ainsi que quelques exemples de vos créations (les créations devront être commerciales et non trop compliquées à la production: matériaux utilisés sont fibre de verre, métal, cuir, tissus)...
alexis@privatefloor.com

Designer

Société: Cent degrés
Type de contrat: CDI
Date de début: Immédiat.
Ville: Ile de France
Description du poste:
designer produit, amoureux de la construction des marques, curieux, ayant une sensibilité particulière pour les marques de luxe, le monde de la beauté et du parfum, les 'belles maisons'. Combinant le sens, le style, la réflexion technique, ce ou cette designer maîtrisera les outils de dessin et les logiciels d'image de synthèse. Travaillant sur des sujets internationaux, le ou la candidate maîtrisera l'anglais. Ayant une expérience de 3 à 5 ans en agence, en indépendant ou dans un studio de design intégré à une marque, il ou elle travaillera dans l'équipe de design sous la responsabilité d'un directeur artistique, avec une vraie responsabilité créative sur les projets.
Envoyer CV, LM et Book électronique à l'attention de Mme Fabienne Bonno / recrut@centdegres.fr
www.centdegres.com

Designer/architecte d'intérieur

Société: E/N/T/DESIGN
Date de début: Immédiat
Description: E/N/T/DESIGN recherche un(e) designer/architecte d'intérieur spécialisé(e) en signalétique. Missions: conception "volume", mise au point et suivi de réalisation de projets signalétiques ; interventions sur des projets d'architecture commerciale, aménagements tertiaires et scénographies d'expositions. Profil: bonne connaissance technique et souci du détail ; très grande sensibilité graphique ; maîtrise des logiciels Illustrator, InDesign, Photoshop, Vectorworks et de l'environnement Mac ; 3D, SketchUp et Artlantis ; souplesse et polyvalence pour intégration dans une petite équipe ; 5 ans d'expérience avec pratique du suivi de chantier ; maîtrise de l'anglais.
Merci d'envoyer un CV à pguillemin@entdesign.net.

Responsable pédagogique design global

Société: ESC Troyes
L'Ecole supérieure de design du groupe ESC Troyes recherche, dans le cadre de son développement, un responsable pédagogique en design global spécialisé en espace et/ou produit. Riche d'une expérience professionnelle, l'envie des responsabilités partagées, le goût du challenge et une approche pédagogique

créative sont des atouts incontournables pour répondre à notre demande.

Vous avez envie de transmettre à des étudiants de l'enseignement supérieur, votre pratique (ou vision?) du métier de designer et contribuer à l'évolution du programme, alors envoyez votre candidature (CV et lettre de motivation) à Emilie Prulhiere, responsable service Ressources humaines du Groupe ESC Troyes: emilie.prulhiere@groupe-esc-troyes.com.

Consultant senior retail

Société: Brandimages
Brandimage recherche un/une consultant(e) senior en design d'environnement. Il/elle sera en charge de projets à dimension variable (50 m2 à 3 000 m2) pour des grands comptes (belles marques en France et à l'international). Etudes de marché, participation aux recommandations stratégiques, devis, gestion quotidienne, fidélisation client. Coordination des intervenants internes comme externes. Garant de la justesse de la réponse et de la bonne marche du projet. 4 à 5 ans d'expérience en agence en suivi de projet dans ce domaine. Expérience sur des projets de l'APS à la livraison de chantier. Bonne connaissance des contraintes et freins rencontrés dans la conduite de ce genre de projet. Curieux, rigoureux, proactif, excellent relationnel. Sensibilité créative et idéalement expérience dans le luxe. Bon niveau d'anglais indispensable.
Envoyer CV et lettre de motivation à vgibellosacco@brand-image.com (référence CS-ARCHI).

OFFRE D'EMPLOI: Designer d'interaction

Société: Orange
Le Technocentre Afrique subsaharienne du groupe Orange recherche un designer d'interaction autonome, ayant bonne connaissance de cette région et première expérience réussie dans le design mobile ou le design web. En contrat local sous la responsabilité du directeur du Technocentre, il travaillera en étroite relation avec la direction Design et User experience du groupe (D&U) basée à Paris et Londres. Mission: contribuer avec l'équipe locale à définir le positionnement des produits et services en utilisant une approche centrée utilisateur, concevoir les principes de l'expérience utilisateur, les interfaces, les illustrer et les spécifier, suivre les développements internes et externes, contrôler le design et la qualité et l'expérience utilisateur finale.
Envoyer CV, portfolio et motivation à rita.yao@orange-ftgroup.com.

OFFRE D'EMPLOI: Designer produit/jouets

Société: EDDS DESIGN
EDDS DESIGN recrute, pour son équipe de création, un ou une designer produit. Nous recherchons une personne créative pour nous accompagner sur la création de jouets et produits en puériculture. Une très bonne maîtrise de la suite Adobe ainsi qu'un très bon coup de crayon "jouet" sont indispensables.
Envoyer CV et book "jouet" à l'équipe EDDS Design: produit@edds.fr.

www.larevuedudesign.com