

Octobre 2011
RdD # 08
Le mensuel de
La Revue du Design



Edito

Quelle part de nous-mêmes se trouve dans les objets qui nous entourent?

Sont-ils de simples témoins de notre culture et de nos habitudes, ou recèlent-ils également autre chose d'autre, plus intime? Ne seraient-ils pas, en même temps, capables de catalyser des changements de société plus profonds?

Voilà, en quelques mots, les questionnements que nous propose de partager Anne Eveillard dans son ouvrage *Ces machines qui parlent* de nous, sorti début septembre, et dont nous discutons avec elle dans ce numéro.

Car l'intérêt du design se situe évidemment là: plus qu'une simple attitude stylistique et cosmétique, celui-ci initie des relations profondes, culturelles et sociétales, avec les usagers... Un dialogue en somme, dont les designers ont tout intérêt à comprendre les rouages.

Dans ce numéro, nous vous ferons également découvrir les dessous de la conception d'une collection de couverts, qui nous plongera dans un univers peu connu et passionnant où tout se joue au millimètre près...

Nous vous présenterons également notre reportage du salon Maison&Objet, une collection de prises de courants futée ou encore un bougeoir à enfiler...

Bonne lecture,

Alexandre Cocco
redac@larevuedudesign.com

Sommaire

A la une	4
Interview: Anne Eveillard	5
L'objet en question(s): la collection de couverts Finger par Jean-Baptiste Sibertin-Blanc	7
Reportage: Maison&Objet septembre 2011 (première partie)	10
Reportage: Maison&Objet septembre 2011 (deuxième partie)	15
Design Days 2011	20
Projets et actualités design	22
Superheroes	23
Kitchen tool SL27	24
Le Musée des objets obsolètes	25
Cloud chair	26
Slice Glass	27
Les cuisines compactes K1 et K2 de Kitchoo	28
Odace Styl	29
Les Perles	31
Hip table	32
Sweet Play	33
Jean	34
Elements	35
Duettino	36
La part du texte	37
Design externe et équipes internationales, quel impact?	38
A voir, lire ou écouter	40
Design à voir	41
Design à lire ou écouter	42
Brèves	43
Nous en parlions il y a un an	44
Les offres d'emploi	46

En couverture:

Vue de la collection de couverts Finger, conçue par Jean-Baptiste Sibertin-Blanc pour Orfèvrerie de France.
Photo © Yvon Meyer.

A la une

Interview: Anne Eveillard



*A l'occasion de la sortie de son ouvrage *Ces machines qui parlent de nous*, nous discutons aujourd'hui avec la journaliste Anne Eveillard de son enquête – centrée sur l'électroménager – qui l'a amenée à rencontrer non seulement des designers, mais aussi des industriels, des anthropologues, des sociologues, des historiens, des psychiatres...*

Tout d'abord, d'où vient votre intérêt pour ce sujet?

Suite à une étude commandée en 2009 par le fabricant Miele à une équipe composée de psychologues, je me suis aperçue que la majorité des ouvrages existants sur l'électroménager concernaient leur histoire mais que bien peu, voire aucun, n'abordait nos comportements. J'ai donc eu envie d'approfondir le sujet et j'ai, durant 6 mois, rencontré tout un panel de personnes tels que des anthropologues, des sociologues, des historiens, des psychiatres, des psychologues, des industriels, des architectes, des designers...

Votre approche a-t-elle surpris les designers que vous avez rencontrés?

Pas tant que ça. Tous ceux que j'ai sollicités ont répondu «oui» d'emblée et m'ont rencontrée très vite. Que ce soit Matali Crasset, Christian Ghion ou encore Antoine Cahen, l'inventeur de la Nespresso, tous avaient un regard et un avis sur l'électroménager.

Votre étude met en avant certains aspects souvent ignorés de l'électroménager, comme par exemple le fait que dans une famille de quatre personnes, on ouvre en moyenne 52 fois par jour le réfrigérateur et qu'il constitue,

à ce titre, un support idéal pour des messages familiaux. Pensez-vous que ce type d'observation puisse amener les designers ou les industriels à considérer différemment leurs produits?

Oui, bien sûr. Ces données, issues de la documentation et des archives du Gifam (Groupement Interprofessionnel des Fabricants d'Appareils d'équipement Ménager) sont d'ailleurs consultées par les industriels. Sans doute moins par les designers, parce qu'ils n'en connaissent peut-être pas l'existence. Si j'étais un designer un peu intéressé par l'électroménager, j'irais une fois par an fouiner dans ces archives, afin de mieux comprendre ce que les Français attendent de leur batteur, mixeur, blender, aspirateur, four, lave-linge...

Les objets qui nous entourent sont-ils plutôt, pour vous, de simples témoins de nos pratiques quotidiennes, ou catalysent-ils également des mutations sociologiques plus profondes?

Les deux. Simples témoins, parce qu'ils reflètent notre époque, nos façons de vivre, nos envies, nos besoins... Mais aussi reflet de mutations sociologiques, parce que nous achetons de plus en plus pour donner un sens à notre vie.

Nous demandons même aux nouveaux objets que l'on vient d'acquérir de «nous rendre heureux», explique le psychiatre Serge Tisseron. Pourquoi? Parce que les repères d'autrefois ne sont plus. Les églises se vident, les politiques suscitent la méfiance, les intellectuels se fondent et se confondent avec le show-biz... Ajoutons à cela les familles décomposées ou recomposées. Et on arrive à une quête de nouvelles valeurs, dont l'acquisition d'objets les plus valorisants possibles fait partie. Ce n'est pas un hasard si certains comparent l'achat d'un réfrigérateur, d'une cuisinière ou d'un lave-linge ultra-performant à celui d'une voiture de sport.

Ce que vous mettez en avant dans votre ouvrage devrait-il, selon vous, être davantage intégré par les designers, et approfondi dans les écoles de design?

Il serait bon, en effet, que l'on insiste dans les écoles sur le fait que les objets de notre quotidien sont vivants, animés et même «réanimés» grâce au design. Le sociologue Michel Maffesoli parle d'une «esthétisation de l'existence». Dans le même temps, je partage la position de Christian Guellerin, directeur de l'École de design de Nantes, qui part du principe qu'il serait grand temps

de « passer du Made in au Designed by, pour affirmer l'identité des produits, retrouver du sens à leur conception et à leur consommation ». Une façon aussi de faire un peu de sémantique en distinguant déco, stylisme, design et design industriel.

Pour finir, quels conseils donneriez-vous aux designers qui conçoivent aujourd'hui des produits de grande consommation?

Je leur citerais Antoine Cahen et James Dyson en exemples. Le premier pour la simplicité sur laquelle il a misé en créant la

Nespresso. La simplicité est « une vertu, une qualité et non un signe de pauvreté ou de manque d'imagination », dit-il. Le deuxième parce qu'il a démarré en tâtonnant dans son garage et en ne testant pas moins de 5 127 prototypes, avant d'aboutir à la version définitive de son premier aspirateur sans sac en 1991. Vingt ans après, James Dyson est exposé dans les collections permanentes au MoMA de Manhattan et à Beaubourg, tout en étant devenu leader sur le marché de l'aspirateur outre-Manche et outre-Atlantique. Une belle histoire, non?



Ces machines qui parlent de nous, Quatre Chemins Editions, 220 pages dont un cahier en couleur de 16 pages, 20 euros.

L'objet en question(s): la collection de couverts Finger par Jean-Baptiste Sibertin-Blanc



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 le designer Jean-Baptiste Sibertin-Blanc nous en dit plus sur la conception de sa collection de couverts Finger pour Orfèvrerie de France... Une plongée passionnante, et très détaillée, dans la spécificité de ce type de projet.

Pourriez-vous nous décrire votre projet en quelques mots?

Finger est une nouvelle collection de couverts en acier 18/10° réalisée pour Orfèvrerie de France (Maison spécialisée dans le couvert pour l'hôtellerie et la restauration). Ce projet part du postulat que de nombreux couverts répondent avant tout à des problématiques d'image de marque et non d'ergonomie. L'univers du couvert est, soit très conservateur dans ses propositions, soit les innovations stylistiques de toute nature oublient souvent la relation d'usage et la connivence qui devrait exister avec ces outils. Ce projet a donc la modeste prétention de répondre à ces deux objectifs, d'usage et d'image.

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

Ce projet a pris forme avec Orfèvrerie de France, une entreprise du patrimoine vivant (EPV) basée dans le bassin coutelier de Nogent en Basse-Normandie. Il y a quelques années, j'ai été invité à présenter mon travail au Musée de la Coutellerie* de Nogent, «Design et Coutellerie, Jean-Baptiste Sibertin-Blanc». A cette occasion, j'ai noué des relations avec Orfèvrerie de Chambly (une autre marque du groupe Couvert de Mouroux) qui se sont concrétisées par l'édition d'une première collection d'un couvert d'orfèvre, la collection Horizon. Par la suite, cette marque s'est impliquée dans des recherches de design notamment avec l'Ecole Supérieure d'Art et de Design de Reims avec qui j'avais fait le relais. Lorsque j'ai présenté ce projet de manière spontanée à Orfèvrerie de France, certain qu'une idée nouvelle

dans le couvert de table était mise en œuvre dans ce modèle, les réactions des dirigeants de ce groupe ont été enthousiastes.

*Le Musée de la Coutellerie de Nogent est célèbre pour l'ensemble des collections historiques de cette région. Nogent en Basse-Normandie est aussi connu pour la remarquable reconversion qui s'est opérée dans l'univers médical pour en faire un des pôles pilotes en Europe.

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

La mise en œuvre d'un nouveau couvert est complexe pour 3 raisons, au moins.

En premier lieu, ce sont des investissements considérables pour la fabrication des outillages dus au nombre de modèles; la collection Finger comprend 11 pièces pour onze matrices minimum.

En second lieu, le couvert sera un achat pour le «chez soi» et non pour le «sur soi». C'est un produit qui garde une certaine valeur patrimoniale, représentant un budget non négligeable. C'est aussi le signe extérieur d'un goût prononcé pour le design comme l'aboutissement d'un certain raffinement.

Enfin, c'est un produit qui nécessite une implantation sur le lieu de vente longue et incertaine et, de fait, des immobilisations pour le fabricant ou le distributeur. Par ailleurs, la découverte ou la reconnaissance par le consommateur final sont aléatoires et nécessiteraient des campagnes de publicités, rares dans ce domaine.

Quel était votre concept ou votre idée de départ?

C'est une réflexion sur l'assemblage entre la fonction – fourchette, cuiller, couteau – et le manche qui m'a amené à une évidence: peu ou pas de modèle intègre un positionnement confortable pour utiliser un couteau. Si l'on décompose l'objet, il y a bien un lien entre deux parties essentielles du couvert, un «entre deux» sur lequel j'ai souhaité travailler. Cela m'a permis de décliner une image graphique et fonctionnelle à travers les différentes pièces de la collection par un «enlèvement» de matière. Enfin, nous avons voulu, à la demande du fabricant, avoir un seul objet pour le couteau et la cuiller à poisson. Il en résulte un objet unique, plus arrondi et nouveau. La valeur d'usage et la préhension des choses sont d'ailleurs des aspects que j'ai souvent travaillés dans mes projets, comme par exemple la carafe Cool pour Ligne Roset, la carafe Le monde bouge pour le Musée des Arts Décoratifs ou encore la collection de poignées de portes Fedra pour la marque Italienne Valli e Valli.

Pourquoi le projet a-t-il, au final, cette forme et ce ou ces matériaux?

Au final, Finger est identifiable par l'oculus qui se décline et donne une image forte aux différents modèles. Les lignes d'ensemble se construisent sur une géométrie d'arc tendu, rythmée par les épaisseurs et les besoins de matière, en termes de poids et de tenue en main.

Qui étaient vos interlocuteurs chez votre client, et avec qui avez-vous du collaboré?

Les interlocuteurs d'un projet de cette nature sont les mêmes que pour beaucoup de projet de design, à la nuance près que le commercial connaît ici extrêmement bien les attentes et les exigences de son client final, le restaurateur. Mes expériences, dans ce domaine, m'ont permis d'anticiper les contraintes industrielles importantes pour ce type de produit: le matriçage de l'acier, le déplacement de matière selon que l'on parte d'une feuille d'acier ou d'un profil (rond ou carré), le monobloc, le polissage... Autant d'aspects qui rendent l'exercice difficile et passionnant.

Au total, combien de personnes ont travaillé sur ce projet?

Toutes les compétences de l'agence ont été mises à contribution: le dessin technique avec une précision de joaillier, un maquettiste et un concepteur 3D (plans d'outillages) sont intervenus sur une quantité d'images et de plans considérables pour arriver à des proportions «justes». De la matière là où il faut, et sans excès.

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

Le développement d'une collection de couvert, c'est un marathon au 10° de millimètre. Ci-après un exemple de compte-rendu pour une pièce parmi 11 modèles (de la poésie en somme):

Fourchette à poisson

> Remarques:

- La longueur de l'extrémité des dents au fond des yeux est plus longue, 44 mm pour 42 mm sur plan.
 - Le polissage des entre dents et notamment le polissage de la dent du milieu engendre un enlèvement de matière trop important.
 - La largeur du plat de pose pour l'index (à l'axe) est plus faible, 8 mm pour 8,6 mm sur plan.
 - L'épaisseur en bout de manche est conforme au plan.
- > Recommandation:
- Le modèle est revu sur des dimensionnel ponctuels et sur l'épaisseur du manche, 2,5mm.

Sur combien de temps s'est déroulé ce projet?

Le couvert est un univers où la notion de temps est très étonnante et les expériences avec Christofle ou Hermès ont été riches d'enseignement. «Ni trop tôt, ni trop tard» pour que le nouveau modèle trouve sa place dans un univers où l'offre est pléthorique. La nouveauté doit apporter au marché un produit pertinent, qui s'installera dans la durée pour amortir des investissements importants.

Environ 4 ans ont été nécessaires pour mener à bien ce projet. Il arrive à un moment où le rapport à la table, à la cuisine n'a jamais été aussi demandeur d'innovation de toute nature. L'ergonomie à mon sens était peu souvent prise en compte. Le couvert est un produit qui s'est beaucoup démocratisé pour répondre à une concurrence forte de marques grand public, mais l'exigence du public est intacte. Le chemin est étroit, mais il existe.

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

Le couvert est un objet simple d'apparence dans lequel se concentrent toutes les problématiques du design industriel: objet de style au matériau (presque) imposé, support d'image (de marque), fonctionnalité millimétrée (poids, mise en bouche, ergonomie, dimensionnel), mise en œuvre industrielle, implantation cadrée, et marketing incertain pour un cahier des charges entre «classique et moderne». Les premiers usagers semblent plébisciter Finger

Et pour finir, où en est ce projet?

Pour le lancement de cette collection, je souhaitais un événement original qui témoigne de la nouveauté de cette approche. J'ai suggéré à Frédérique Mailley, Directrice d'Orfèvrerie de France de s'associer à l'Institut Paul Bocuse pour initier une expérience tendant à associer contenu, contenant et outils. L'Institut, lieu de recherche et d'expérimentation, a répondu avec enthousiasme à cette proposition. Patrick Ogheard et Jean Naquin ont créé un menu dédié à la collection Finger répondant avec subtilité aux dialogues de l'exposition Recto Verso (JBSB / 2007).

Ce menu vient de faire l'objet d'une quinzaine exceptionnelle au Restaurant Centre de Recherche de l'Institut Paul Bocuse à Ecully (30 couverts midi, 30 couverts soir). Et chacun a pu découvrir cette collection au travers d'associations aussi remarquables qu'improbables... La réussite est au bout de la fourchette.

Quelques images du projet:



Maquettes de recherche.

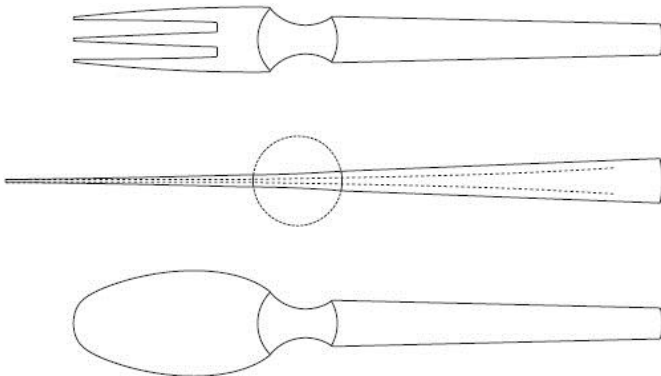


Le produit fini mis en situation. Photo © Yvon Meyer.

Propos recueillis le 21 septembre 2011.

Si ce projet vous intéresse, vous pouvez également consulter l'interview de Jean-Baptiste Sibertin Blanc que nous avons réalisée il y a quelques mois.

Voir aussi www.jbsb.eu



Plans techniques.

Reportage: Maison&Objet septembre 2011 (première partie)

Voici, en images, quelques objets et projets qui ont retenu notre attention lors de l'édition de septembre 2011 du salon Maison&Objet, qui vient tout juste de s'achever. Ce reportage est en deux parties, l'une mise en ligne aujourd'hui et l'autre demain matin.



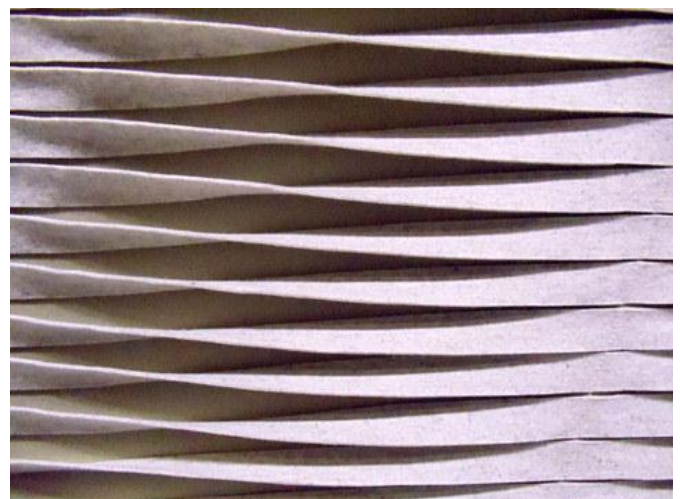
De beaux luminaires en papier recyclé. Série Cuiora par Takumi Shimamura.



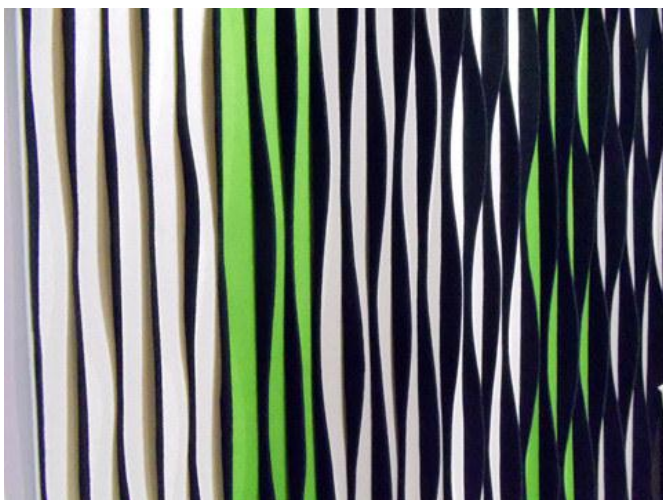
Un autre panneau d'Anne Kyyrö Quinn, tout en mouvement et en effet d'optique.



Anne Kyyrö Quinn présentait ses incroyables et ondulants panneaux acoustiques et décoratifs.



Détail du panneau précédent. En s'approchant, on comprend mieux que le motif naît simplement de bandes de feutre placées horizontalement, et fixées au fond seulement à certains endroits.



Détail d'un panneau d'Anne Kyyrö Quinn.



Sur le stand Authenticics, on pouvait découvrir l'armoire de salle de bains extensible Kali, conçue par les designers Doshi Levien.



Stand Binome Jardin: un étonnant banc en fibre de verre et résine moulés, surmontés de pièces de bois massif.



Toujours sur le stand Authenticics, coup de coeur pour ce malin sac Rollbag imaginé par Marti Guixe, et possédant sur chacune de ses faces une des deux parties d'un velcro. Cela permet de fermer simplement le sac en enroulant sa partie supérieure sur elle-même.



Sur son stand, Céline Wright présentait sa dernière suspension lumineuse, dont les diffuseurs étaient entièrement réalisés en papier, comme d'habitude.



Vue d'ensemble du stand Danish Crafts.



Sur le stand Danish Crafts, une jolie patère minimaliste, intitulée Ribbon et imaginée par Akiko Kuwahata.



Sur le stand de l'éditeur Design House Stockholm, nous retrouvons quelques objets que nous avons déjà évoqués sur ce site, comme la table Twist de Philip Edis ou encore la Cloud Chair de Lisa Widen.



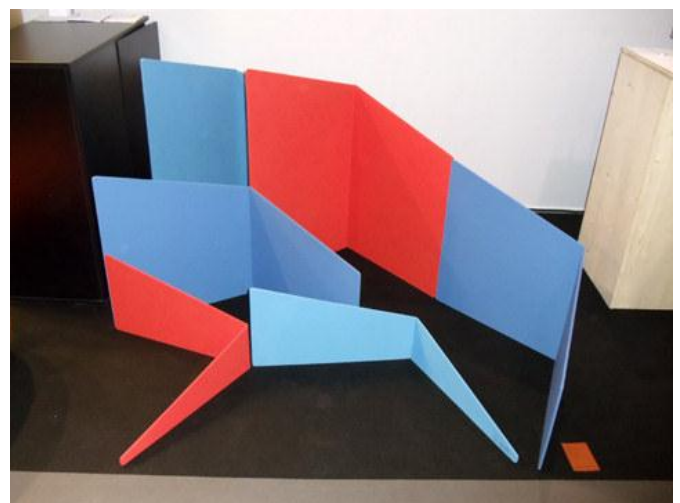
Découvert dans le hall Outdoor, Deesawat est un éditeur proposant du mobilier de jardin original et bien fini.



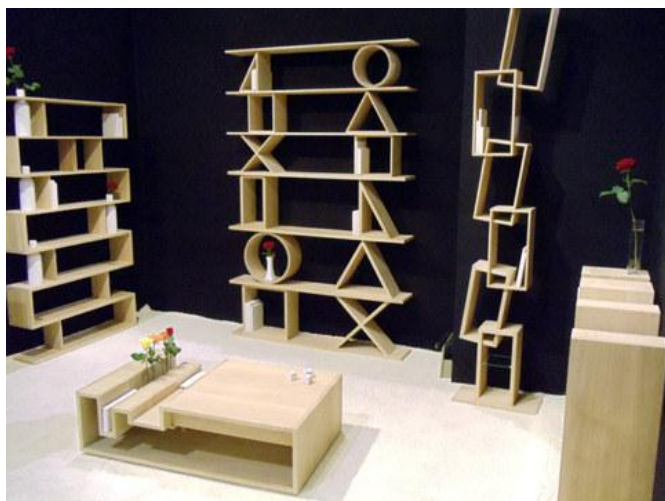
Autre coup de coeur du salon: les prises et interrupteurs de la série Odace, conçue par l'agence de design Delo Lindo pour Schneider Electric (dont nous reparlerons plus en détail prochainement...).



Détail du stand Deesawat, et vue sur une petite table basse intégrant un contenant en métal.



Edité par Editions sous étiquette, ce jeu pour enfants conçu par Jean-Sébastien Poncet s'intitule Libero.



Une sympathique rencontre: Drugeot Labo, une entreprise familiale dirigée par deux frères passionnés. La société travaille depuis 1969 dans le meuble en bois et développe, depuis quelques années, des collections plus contemporaines, qui représentent aujourd'hui près de 20% de leur chiffre d'affaire...



Un petit banc en métal laqué aperçu sur le stand Ecarlate Green.



Une étagère déconstruite et déstructurée de la maison Drugeot Labo.



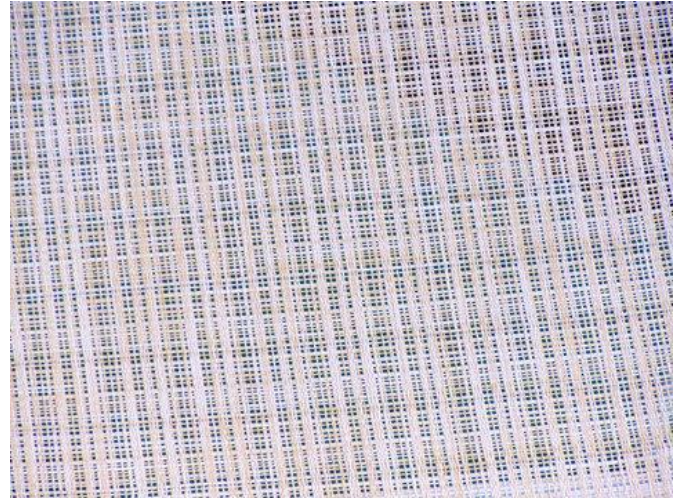
Le tabouret-escabeau Smarty. Design Laurent Corio pour ENO.



Egalement édités par ENO, la belle grille Fire Phantom de Pascale Lion, et les Fire Tools d'Arik Levy.



Sur M&O, de l'inattendu aussi, avec le mobilier Plugin, conçu en partenariat avec le chanteur M. Pokora...



Détail.



Sur le stand Fermob, une chaise longue pliante avec une belle matière translucide.



Vues sur le stand de l'éditeur Hive, de belles chaises dont le tressage sert à la fois d'assise, de dossier et d'accoudoir...

Photos © La Revue du Design

Reportage: Maison&Objet septembre 2011 (seconde partie)

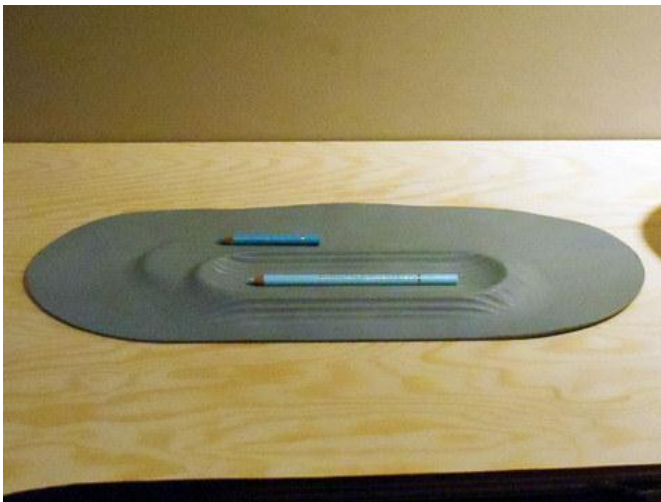
Voici la suite de notre reportage sur l'édition de septembre 2011 du salon Maison&Objet (si vous le souhaitez, vous pouvez aussi consulter la [première partie](#) de ce reportage).



Vue d'ensemble du stand de l'éditeur Moustache.



Et encore chez Moustache, un centre de table en tissu tendu.



Un porte crayon original aperçu sur le stand de Moustache.



Vue du stand de l'éditeur Muuto.



Toujours sur le stand de Moustache, des petits contenants faisant office de vases ou de pots (collection Ô, design Ionna Vautrin).



Un canapé « au carré », avec de jolis détails de pliure. Edité par Muuto, ce canapé s'appelle Rest et il a été conçu par les designers de l'agence Anderssen & Voll.



On poursuit notre visite du stand Muuto avec ce buffet-commode Reflect imaginée par Søren Rose Studio, et dont la particularité est de posséder une face avant irrégulière.



Youkaidi - un jeune collectif de designers suisses - présentait une étonnante table basse en aggloméré et bois massif. Ce qui interpelle dans ce projet, c'est que les détails formels les plus précis sont volontairement apportés au matériau le moins « noble ».



Sur le stand Seoul Designers Pavillon, nous avons découvert ce vase intitulé Leaf (« feuille » en anglais), conçu par Kim Hangyu et adaptable sur n'importe quel verre... Une jolie idée.



Sur le stand Thorsten van Elten, nous avons eu le plaisir de retrouver une petite table basse des designers Flo Schwab et Georg Panther, que nous avons repérée il y a près d'un an alors qu'elle était encore à l'état de projet.



Toujours sur le stand Seoul Designers Pavillon, coup de coeur pour ce fouet malin intitulé Divisible. Imaginé par Kwon Hansol, celui-ci peut se scinder en deux parties afin de faciliter le nettoyage. Une idée qui plaira à celles et ceux qui se sont déjà essayés à un tel ustensile...



Vue du stand Innermost.



La designer Patricia Urquiola présentait, sur le stand de l'éditeur espagnol Kettal, sa série de fauteuils et assises Vieques. Un intéressant travail sur le mélange des genres, ce mobilier étant destiné à être utilisé en extérieur.



Sur le stand Innermost, des lampes aux formes classiques, caractérisées par un volume lumineux qui semble vouloir s'échapper de l'abat-jour.



Conçue il y a quelques années, cette série de vaisselle de la marque Ibride se voit régulièrement actualisée par l'ajout de nouveaux motifs. Intitulée Ming, sa particularité est que lorsque toutes les pièces (assiettes, saladiers...) sont empilées, cela évoque la forme d'un vase.



L'Usine à Design présentait une collection inédite composée d'un fauteuil et d'un canapé, conçus par Olivier Lapidus et utilisant des matériaux nobles: cachemire et alligator.



Toujours chez Ibride, d'amusants tableaux-étagères.



Olika est une nouvelle collection de meubles contemporains développée par Le Comptoir Scandinave, un fabricant et grossiste de produits suédois.



Sur le stand d'Olika, nous avons remarqué cette table très simple, caractérisée par un piétement original.



Sur le stand en carton déplié de Molo Design, la Cappello lamp.



Les luminaires « emplumés » du stand Mat&Jewski.

Photos © La Revue du Design.

Design Days 2011

La ville de Genève a accueilli, à la fin du mois de septembre, la 3e édition des Design Days, organisée en partenariat avec le magazine *Espaces Contemporains*. Voici un rapide tour d'horizon, en images, de quelques projets présentés...



Collection Diallo Design. Architecte et designer, Cheick Diallo vit entre la France et le Mali dont il est originaire et où la plupart de ses projets sont fabriqués. Il propose du mobilier indoor et outdoor aux coloris saturés réalisés en collaboration avec des artisans locaux.

www.diallo-design.com



« Big Clock », design Aude Genton.



Fauteuil « Everybody is », design Lisa Ochsenbein. Lisa Ochsenbein propose un étonnant fauteuil poire: une sorte d'intestin d'une trentaine de mètres constitué d'un tissu élastique rempli de billes de polystyrène. Réalisé en collaboration avec Miriam-Leah Hess et Natalia Suwalsk.

www.lovol.ch



« Breadboard », design Aude Genton. Après son diplôme à l'ECAL, Aude Genton collabore avec l'architecte et designer italien Aldo Cibic, avant de s'installer à son compte. A l'Auditorium Ardit, elle présente plusieurs projets personnels en attente de production, comme par exemple cette planche à pain Breadboard.

www.audegenton.com



Chaise « Toeloop », design Mario Stadelmann. Attentif aux matériaux utilisés et à leur impact écologique, Mario Stadelmann a travaillé plusieurs années chez

Freitag à Zurich tout développant en parallèle des projets personnels dont plusieurs ont été présentés à la London Design Week.
www.mariostadelmann.ch



Tabouret « Klappstuhl », design Mario Stadelmann.



Fauteuil « Marvin », design Christophe Marchand pour Montis. Projet appartenant à l'exposition « Les Espaces du design » organisée aux Freestudios, et présentant une sélection de dix projets représentant le « meilleur » du design suisse de l'année écoulée, réalisée par le magazine Espaces contemporains.



Luminaire « Edouard », design Olivier Kamm. L'artiste et créateur veveysan Olivier Kamm a dévoilé sa nouvelle gamme d'objets, intitulée Kammfurniture, issue de sa collaboration avec des artisans afin de sauvegarder leur savoir-faire. Aux Design Days, il présentait notamment Edouard, une suspension en grès réalisé avec un céramiste.
www.oliverkamm.ch



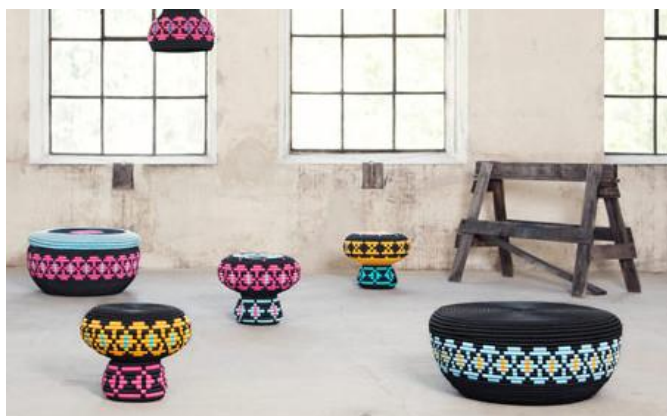
Armoire et buffet « ARIZ », design Moritz Schmid pour Atelier Pfister. Exposition « Les Espaces du design » aux Freestudios.

Durant toute la manifestation, un cycle de conférences a également été organisé par La Haute Ecole d'Art et de Design de Genève (HEAD), en partenariat avec Espaces contemporains, avec Alberto Alessi, Matali Crasset, Ignazia Favata, Nitzan Cohen, Noam Toran...

Plus d'informations sur le site www.designdays.ch.

Projets et actualités design

Superheroes



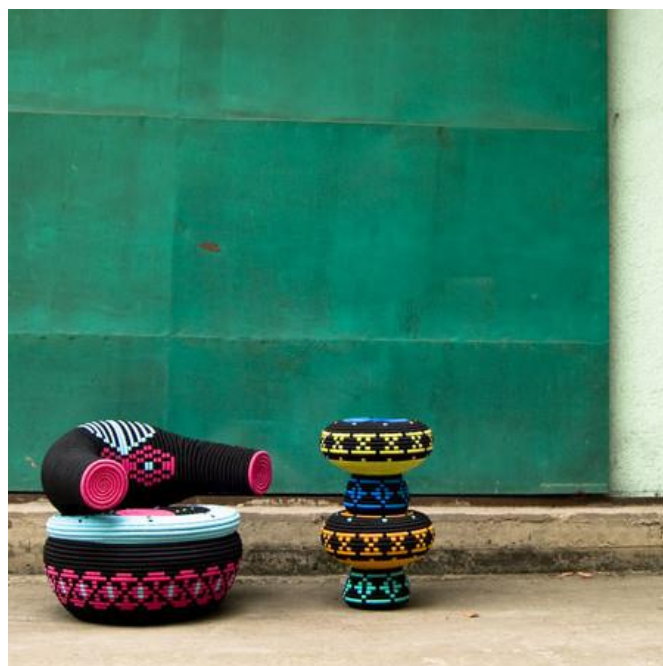
Réalisés au Vietnam, par des artisans locaux, ces objets (tabourets, tables basses, lampes, fauteuil) du studio de design suédois Glimpt sont réalisés à partir d'un matériau naturel (composé notamment d'algues séchées et habituellement utilisé pour fabriquer de petits contenants), qui est ensuite lié avec le fil servant à la fabrication des hamacs.

Après avoir déjà mené un projet comparable en Afrique du Sud, le studio Glimpt poursuit donc son tour du monde, et nous dit être inspiré par l'idée de travailler avec des artisans dans divers pays, en arrivant sans idée préconçue et en s'adaptant aux matériaux et savoir-faire locaux.

Appelé Superheroes, cette collection a été développée en partenariat avec l'entreprise vietnamienne UMA.

Les motifs colorés ont été créés par l'illustrateur suédois Malin Koort.

Sources: dezeen.com et blog-espritdesign.com.



Kitchen tool SL27

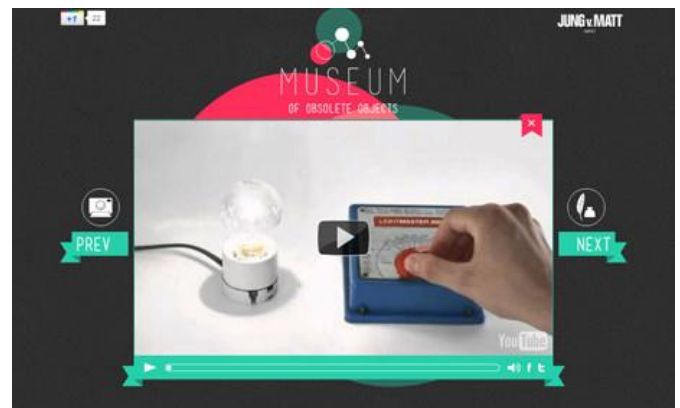


Mis au point par le studio de design allemand Dreimann (composé de Tim Prigge, Simon Kux et Jonas Ette) pour la société Konstantin Slawinski, Kitchen tool SL27 est un ustensile de cuisine malin permettant de coincer deux couverts (fourchette, cuillère, baguette, couteau...) afin de créer une pince multifonctionnelle.

Ce projet a été lauréat d'un Award Form2011.

Source: studiodreimann.com.

Le Musée des objets obsolètes



L'agence de design digital Jung von Matt a créé sur Internet un original Musée des objets obsolètes (Museum of Obsolete Objects), prenant la forme d'une animation interactive regroupant un large ensemble d'objets qui ont marqué notre quotidien, avant d'être dépassés et remplacés par de nouveaux produits ou de nouvelles technologies.

Les objets sont répartis sur une grande frise horizontale faisant défiler les époques, et permettant également de faire des focus sur les différents produits exposés. Une initiative originale, qui permet par ailleurs à chaque internaute de proposer lui aussi divers objets qui viendront enrichir cette base.

Le site: youtube.com/mooojvm.

Cloud chair



Figurative et ludique, la Cloud chair de Lisa Widén donne à ses utilisateurs l'impression de flotter sur un nuage. Editée par Design House Stockholm, elle possède par ailleurs la particularité de posséder une assise pouvant pivoter sur un rail incurvé, afin d'adapter sa position.

"Imaginez que vous puissiez vous reposer sur un nuage", nous suggère la designer, confiant par ailleurs que son objectif était de créer une chaise rembourrée qui soit confortable pour tout le monde, un fauteuil qui s'adapterait au corps de chaque utilisateur.

Source: designhousestockholm.com.



Slice Glass



Slice Glass est un concept de verres et carafe imaginé par le designer Vasily Butenko, qui donne au liquide contenu une forme inhabituelle et étonnante.

Source: design-milk.com.

Les cuisines compactes K1 et K2 de Kitchoo



La Revue du Design décerne le Prix Les Découvertes Maison&Objet Projets aux cuisines compactes Kitchoo.

La société, existant depuis 1993, propose différents modèles de cuisines compactes (mais aussi des meubles de salle de bains), aux finitions personnalisables.

Dédiée aux espaces réduits, leur nouvelle gamme K elle se veut compacte et fonctionnelle. Elle intègre différentes fonctionnalités: robinet télescopique, table à induction, réfrigérateur, lave-vaisselle, hotte aspirante, éclairage Led et prise de courant... Possédant un plateau rabattable, elle permet par ailleurs de dissimuler les surfaces de cuisson et l'évier, afin de gagner un maximum d'espace et de transformer la cuisine en un simple meuble.

Misant sur une certaine qualité de fabrication et des matériaux sélectionnés (bois et placages issus de forêts gérées durablement, électroménager faible consommation...), ces cuisines hyperfonctionnelles trouveront leur place dans les studios et petits appartements (notamment).

C'est précisément la cohérence et le positionnement du concept, tout autant que la qualité du produit que nous avons pu observer lors du salon, qui nous ont séduits et nous ont incité à décerner à Kitchoo notre Prix Découverte. A une époque où bon nombre de personnes, même celles possédant un pouvoir d'achat assez élevé, vivent dans des espaces réduits, les meubles-cuisine proposés par Kitchoo nous semblent trouver toute leur pertinence.

La société intervient par ailleurs sur l'ensemble de la prestation: de la conception des cuisines à l'installation chez les clients.

Pour en savoir plus, visitez le site www.kitchoo.com.

Ces produits ont également été lauréats d'un Reddot Design Award 2011 dans la catégorie Product Design, et d'un Label Observateur du design 2011.

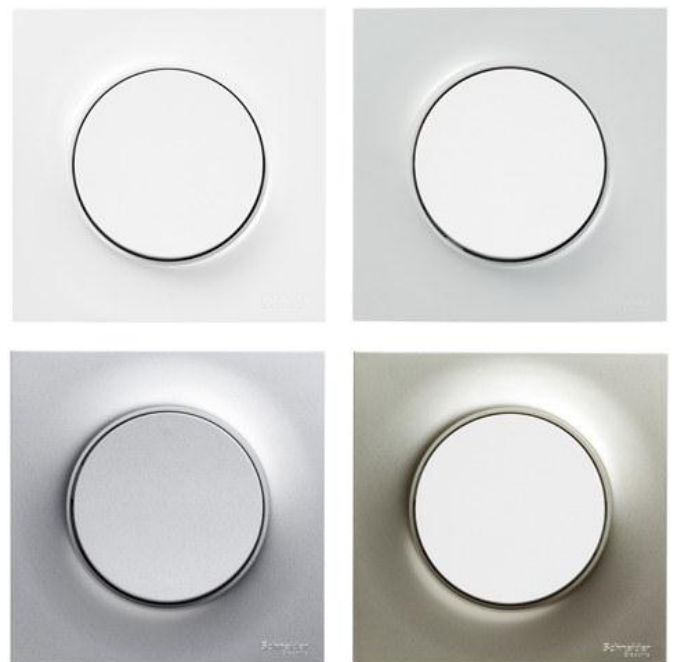


Odace Styl



Mise au point par l'agence de design Delo Lindo (Fabien Cagani et Laurent Matras) pour Schneider Electric, la gamme d'accessoires électriques Odace Styl comporte non seulement les « incontournables » du genre – prises électrique, interrupteurs simple ou double, variateurs...- mais aussi quelques déclinaisons astucieuses permettant d'enrichir les usages qui sont fait de ce type d'objets, habituellement tellement simples qu'ils passent presque inaperçus.

Un rond dans un carré. Voilà le concept de base qui semble avoir guidé la conception de la collection. Avec leurs formes douces, propres à s'adapter dans un large ensemble de contextes et de types d'espaces, les différentes pièces se déclinent également en plusieurs de finitions et couleurs (alu, blanc, gris pierre, sable ou titane).



Comme nous l'évoquons en introduction, en plus des blocs standards, quatre déclinaisons viennent compléter la gamme, et offrir des usages inédits.



En premier lieu, on remarquera la prise « support », sur laquelle on peut venir placer un petit appareil en charge.

Une autre prise, que l'on pourrait appeler « cachée », possède un capot pivotant intégré, ce qui peut s'avérer pratique pour éviter que des poussières ou de la graisse (dans une cuisine par exemple) viennent se glisser à l'intérieur.

Deux interrupteurs complètent cette série. L'un d'entre eux, à positionner peut-être près d'une porte d'entrée, possède une sorte de crochet et permet par exemple de suspendre des clés.

L'autre interrupteur intègre une petite pince, dans laquelle on peut venir coincer un message ou une photo.

Les Perles

Les bougeoirs Les Perles, imaginés par FXallery pour Y'a pas le feu au lac sont constitués d'une grande tige métallique sur laquelle viennent s'enfiler, dans l'ordre que l'on souhaite, de petites pièces en bois tourné. Une multitude de combinaisons formelles sont ainsi possibles.

Pour ce projet, le designer nous explique qu'il a cherché à s'inspirer du plaisir simple et enfantin d'assembler et d'enfiler des perles, et aussi à mettre en valeur la culture et le savoir-faire des jouets en bois qui s'est constitué au fil du temps dans le Jura, où la maison d'édition est implantée.

La maison d'édition Y'a pas le feu au lac est née de la rencontre entre deux artisans tourneurs, Grégory et Marie Bodel, et le designer François-Xavierallery.

Photos © Studio PLASTAC.

Source: yplfl.com.



Hip table



Développée spécifiquement pour la galerie Hip, cette table du designer Pierre-Gilles Fourquié reprend les lignes d'une table de bistrot traditionnelle (compacte, ronde et possédant un seul pied central), pour en proposer une version « condensée », ne permettant de poser qu'un seul couvert.

Mais, puisqu'elle se décline en plusieurs hauteurs, elle devient également, du coup, modulable, permettant de générer des surfaces pouvant accueillir un nombre variable de personnes.

Source: piergil-fourquie.com.

Sweet Play



Développé en partenariat avec le fabricant de chocolat Blondel, le projet Sweet Play de la designer Elsa Lambinet permet de nouveaux types de chocolats, personnalisables selon les goûts de chacun, et cela grâce trois éléments: la structure elle-même (qui se décline en trois modèles et en chocolat noir, blanc ou au lait), mais aussi une partie intérieure et une partie supérieure pouvant chacune accueillir différents ingrédients.

Vous pouvez aussi visionner, sur vimeo.com, une vidéo de ce projet.

Sources: lambinetelsa.com et blog-espritdesign.com

Jean

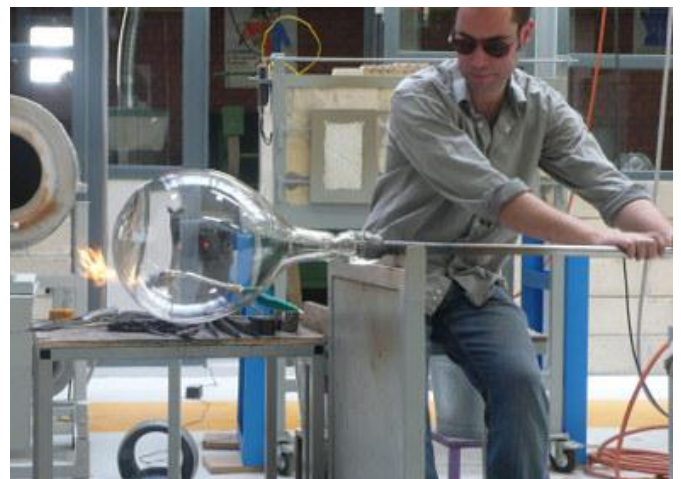


Jean est une « petite bulle de temps ». Fonctionnelle et ludique, étonnante, cette horloge en verre soufflé et aluminium se voulant « un hommage du 21e siècle numérique à la lourdeur mécanique des horloges napoléonienne sous cloche de verre », a été conçue par le designer Pierre Favresse et elle est éditée par la jeune société luxembourgeoise Super-ette.

« A l'intérieur de cette bulle le temps est magnifié, protégé et soigné. Chaque horloge est exécutée d'un seul souffle, aussi unique et variable qu'un petit moment de vie ».
Pierre Favresse



Photos du making-of (©Pierre Favresse):



Source: pierrefavresse.com.

Elements



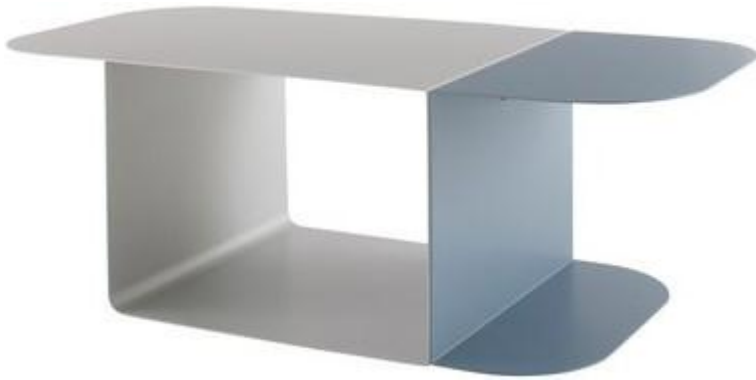
Elements est un système d'étagères conçu par le studio Nocc, permettant de combiner des éléments en tôle d'aluminium découpée au laser et de simples planches de bois...

Les planches, qui doivent posséder une épaisseur de 18mm, peuvent posséder plusieurs longueurs et finitions. L'ensemble, quant à lui, oscille entre simplicité et sophistication. Il peut être assemblé de façon « traditionnelle », c'est-à-dire verticale et orthogonale, mais aussi de manières plus irrégulières.

Source: nocc.fr.



Duettino



Duettino est un ensemble de petites structures éditées par Ligne Roset, pouvant faire office de table basse, de guéridon ou de petit rangement. Chaque élément est composé de deux tôles d'aluminium de couleurs différentes, laquées et collées, qui viennent se compléter d'un point de vue structurel et fonctionnel.

C'est l'agence Delo Lindo (Fabien Cagani et Laurent Matras) qui est à l'origine de ce projet.



La part du texte

Design externe et équipes internationales, quel impact?

Par Nicolas Minvielle.

Après une longue absence due à la rédaction d'un ouvrage à venir sur les pratiques du design en entreprise, c'est enfin le retour pour la rentrée!

Le point positif de l'écriture d'une publication est l'obligation qu'elle implique de devoir être exhaustif en termes de littérature. Ceci m'a permis de me plonger dans des analyses passionnantes sur les pratiques du design, dont celles de Verganti (qui a publié récemment un EXCELLENT ouvrage sur l'innovation liée au design aux presses de Harvard).

Il existe un petit groupe de chercheurs en Italie qui font un travail vraiment intéressant sur le rôle du design dans le succès des entreprises, notamment en analysant les pratiques des industries italiennes du meuble. Cela fait du bien dans la mesure où cela permet de démystifier quelque peu leur succès -ou tout du moins de leur rendre plus appréhendable- et surtout, de préciser que leur succès est bien dû à une gestion stratégique du design et pas uniquement à leur simple recours au design (loin du jeu de mots, la différence est de taille).

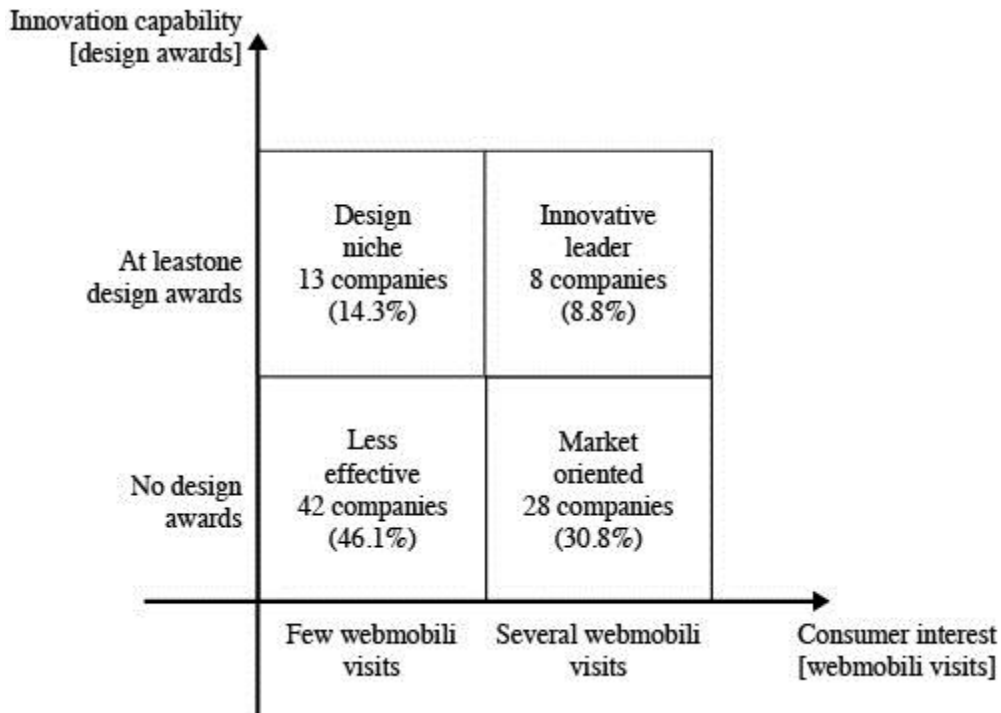
Dans une de leurs recherches, Verganti et Dell'Era se sont demandés dans quelle mesure le recours à des designers internationaux pouvait avoir un impact sur la performance des entreprises

italiennes du meuble. Pour ce faire, ils ont analysé 91 éditeurs, et 1.700 produits issus de 630 collaborations. Sans rentrer dans les détails de l'analyse statistiques, disons juste qu'elle a été systématique et plus que rigoureuse.

Un autre intérêt de leur démarche est de remettre en question les variables classiques d'externalisation d'une compétence. Dans la plupart des cas, lorsque l'on se demande pourquoi une entreprise externalise le recours au design, les réponses relèvent de variables financières, de réactivité, de créativité etc.

Les auteurs proposent de revenir à la base du design, c'est à dire de qualifier son apport en termes de langages et de signes. Ceci nous sort de l'approche managériale classique et permet d'évaluer en quoi le design impacts sur le développement de nouveaux messages, valeurs etc.

Pour mener leur étude, ils commencent à classer les entreprises selon leur capacité à innover et l'intérêt que leurs productions génère auprès des consommateurs. Ceci leur permet d'obtenir la matrice suivante:

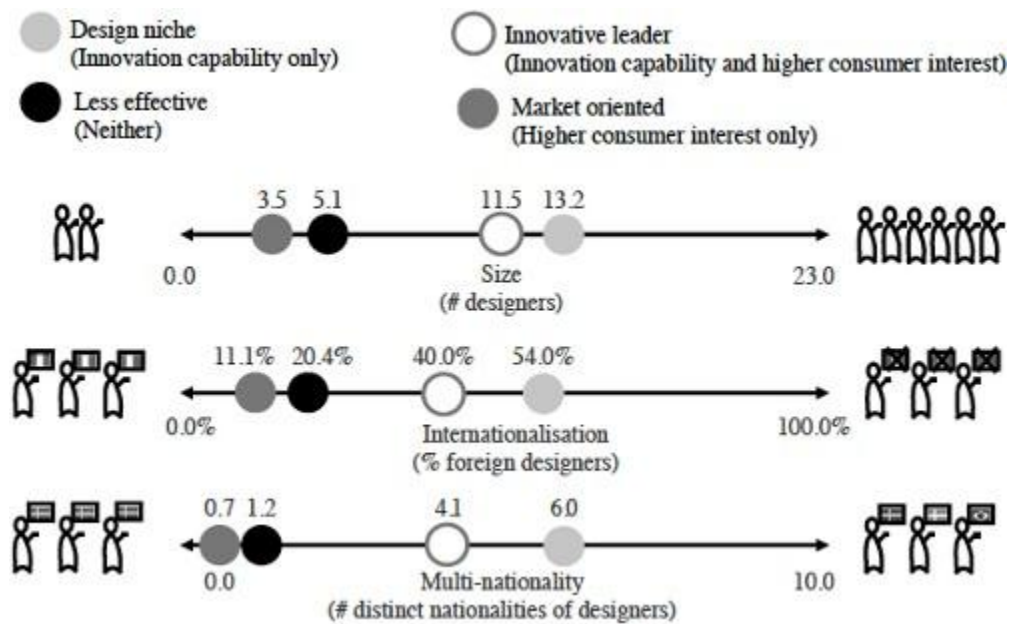


Pour la deuxième partie de l'analyse, côté designers, ils cherchent à savoir si:

1. Le nombre de designers extérieurs,
2. le pourcentage de designers étrangers,

3. le nombre de nationalités au sein des designers étrangers...
- vont jouer un rôle dans l'innovation des entreprises analysées.

Les résultats obtenus sont les suivants:



On constate ainsi que:

1. Les entreprises dites innovantes et de « design niche » sont celles qui ont le nombre de designers étrangers et de multinationaux le plus important.

2. A l'inverse, celles qui développent le plus l'« intérêt des consommateurs » sont celles qui recourent le moins aux designers étrangers.

En d'autres termes, les industries du meuble italienne ont deux stratégies différentes:

1. les premières cherchent à être innovantes et à accéder à des marchés étrangers. Ceci se fait en ayant recours à de nombreux designers internationaux, ce qui permet à ces éditeurs de

capturer les contextes socio-culturels émergents loin du territoire italien, et ainsi de développer des langages plus innovants.

2. Les deuxièmes ont au contraire une stratégie de focalisation, recourant à des designers italiens, ce qui leur permet de garantir l'adéquation de leur langage avec les attentes de leurs acheteurs.

Tout ceci nous permet de nouveau de voir à quel point le recours au design est contextuel et variable selon les industries. Les deux approches sont en effet intéressantes et ne font que répondre à des besoins stratégiques différents.

Cet article est également paru sur le site design-blog.info.

A voir,
lire
ou écouter

Design à voir



"Under the Bell", design Iskos Berlin chez Muuto (via [muuuz](#))



Florian Schmid, Stitching Concrete: béton cousu main (via [sleekdesign](#))



Danish Crafts in Paris (via [sleekdesign](#))



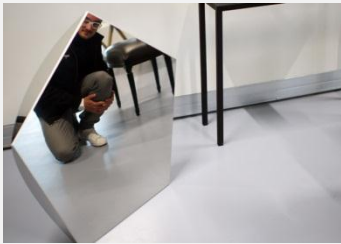
Resident: design made in New Zealand (via [sleekdesign](#))



Exposition Morning Mist de Benjamin Graindorge (via [muuuz](#))



Amy Hunting: Flet & Gravity collection (via [flodeau](#))



Miroir Pi n par François Mangeol chez Domeau & Pérès (via [deco-design](#))



Laurent Corio: lampes Fioriness (via [flodeau](#))



Luminaire Luxiona par Jean Nouvel (via [muuuz](#))



"Shape Is Use", un luminaire déployable par Quentin Vaultot (via [flodeau](#))



Tabouret BOET par NOTE DESIGN STUDIO (via [deco-design](#))



Tick – Pieds de table universels par Jakob Schenk (via [yooko](#))

Design à lire ou écouter

Pour découvrir, en images, de nombreux projets exposés durant la Paris Design Week, n'hésitez pas à consulter [les articles que le site muuz.com a rédigés sur cette manifestation](#).

[Design Education Can Not be Passively Learned, Nor Painlessly Learned](#), un article de Ravi Sawhney, CEO de l'agence de design RKS (via core77).

[Emilie Gobin, présidente de l'Usine à Design: une fille bien dans ses meubles](#), un article de Caroline Montaigne (via capital).

[The Cross-Field Between Design and Management – Design Thinking in Companies](#), un article de By Anna Krarup Jensen (via dcd).r).

[Moi, designer face au monde](#), un article de Didier Saco (via mondaydesign).

[3D, maquettes et interactions design / marketing](#), un article de Nicolas Minvielle (via design-blog).

[Comment choisir le « bon » designer?](#), une question qui a été posée à Christophe Chaptal de Chanteloup (via blogfr.go2prod).

[Le tuning, Obama et iTunes](#), un article de Clément Gault (via designetrecherche).

[Le consommateur aux commandes](#), un article d'Arnaud Colin (via strabic).

[Comment introduire une technologie dont personne ne veut](#) (via blog.usinenouvelle).

[« Petite Poucette, la génération mutante »](#), une interview du philosophe et historien des sciences Michel Serres, par Pascale Nivelles (via liberation).

Brèves

Le designer industriel Jörg Boner vient de recevoir le « Grand Prix Design 2011 », décerné par l'Office fédéral de la culture à Berne. Ce Prix fédéral soutient, depuis 1918, les designers suisses âgés de moins de 40 ans, une limite d'âge qui sera levée en 2012 (via [sleekdesign](#)).

Concours: L'Association Le Mans Créapolis lance un grand concours national de design, dont la thématique est « Bien vivre l'espace cuisine à tout âge ». Ouvert aux professionnels et aux étudiants, son objectif est de repenser le concept d'un espace cuisine « intelligent » et interactif, tenant compte de l'évolution de la société dans les dix années à venir. Les projets sont à envoyer avant le 25 janvier 2012. Plus d'informations sur le site www.concours-design.fr.

L'Usine à Design vient de lever 4 millions d'euros. Un peu plus d'un an après sa première levée d'1,6 million d'euros, la société poursuit ainsi son développement. Elle serait d'ailleurs devenue, en seulement 2 ans, le 6e site Internet marchand français dédié à la maison.

Le projet Santécologie du designer Julien Bergignat a été désigné lauréat national du James Dyson Award 2011. Oeuvrant à une optimisation des déchets médicaux dans les hôpitaux, ce projet vise à « améliorer le tri des matériaux recyclables (RVB), l'adaptation de l'équipement (Dess), et enfin l'évolution des outils médicaux (Scalp-L) ». Il répond ainsi parfaitement à l'énoncé qui était, tout simplement, « Imaginez une solution à un problème » (via [sleekdesign](#)).

Nous en parlions il y a un an ...

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



Le Tréteau

Pour La Corbeille Editions, Bénédicte de Lescure a revisité le traditionnel tréteau, et lui a conféré une forme inhabituelle lui permettant d'être utilisé seul.

Les deux V inversés, qui constituent "Le Tréteau" se déploient d'un même mouvement, l'objet pouvant ainsi supporter un plateau mesurant jusqu'à près de 2 mètres d'envergure.

Les offres d'emploi

Senior Designer

LANDOR ASSOCIATES, c'est 70 ans de pratique des marques et un réseau intégré de 21 agences à travers le monde. Travailler chez Landor Paris, c'est faire partie d'une équipe pas ordinaire de 65 talents de 12 nationalités. Tout cela constitue une culture d'agence et un réel atout pour nos clients, demandez simplement à Citroën, Ratp, Fedex, PepsiCo, Pathé, Mikado ou City Of Melbourne pour n'en nommer que quelques-uns.

Créateur et créatif, vous savez défendre vos idées, proposer de nouveaux concepts, aborder des problématiques globales et désirez faire la différence. Un book exceptionnel, une belle expérience, une personnalité: rencontrons-nous.

Adressez-nous vos coordonnées et un échantillon de vos créations à jobs.paris@landor.com

<http://landor.com>

<http://lesbonnesnouvelles.co>

Via design-fax.fr

Consultant

CARRÉ NOIR, dans le cadre de son développement, recrute un(e) consultant(e) design. Très à l'aise dans la relation client, il(elle) aura pour mission de fertiliser un portefeuille existant et de développer nos activités de design graphique et design d'environnement. Qualités relationnelles et faculté d'adaptation sont autant d'atouts supplémentaires pour ce poste à pourvoir rapidement. Expérience exigée de 5 ans minimum en agence de design. Poste basé à Lille. Rémunération selon expérience.

Candidatures à envoyer à vincent.dugarry@carre-noir.fr

Via design-fax.fr

Créatif designer-architecte d'intérieur senior

SAGUEZ WORKSTYLE, agence conseil en architecture tertiaire et aménagement de bureaux, 15 personnes, filiale de Saguez & Partners, recherche un architecte d'intérieur senior.

Intégré au sein de l'équipe de création de 5 personnes (1 directeur de création, 3 architectes designers, 1 graphiste), il aura la responsabilité autonome en tant que directeur artistique de projets clients de design global.

Responsabilités incombant au futur collaborateur.

Superviser conjointement avec le directeur de création une équipe de 4 chefs de projets création (3 designers architectes d'intérieur, 1 graphiste). Assurer la direction de projet client de façon auto-nome de la conception au suivi de réalisation: brief, concept créatif global (point de vue de marque, esquisses, space planning, agencement, mobilier, graphisme et signalétique, études détaillées APD/PRO/DCE, suivi esthétique sur les phases chantier. Interlocuteur privilégié du client pour défendre et vendre la création assisté des directeurs de clientèle et chefs de projet.

Profil. Formation architecte d'intérieur. Minimum 4 ans d'expérience professionnelle en agence avec expérience travail en équipe. Expérience de projets d'architecture commerce, bureaux, hôtels. Une

culture, une sensibilité, une culture historique, patrimoniale, arts déco, histoire de l'art. Mission CDD puis CDI.

Contact: s.gressier@saguez-and-partners.com

Via design-fax.fr

Directeur de création associé

BLAZON DESIGN - Crossdesign

Agence conseil en création et stratégie de marque - PARIS 17^e

BRANDING / PACKAGING / CORPORATE / INNOVATION / DIGITAL

Recherche dans le cadre de son développement:

DIRECTEUR DE CREATION ASSOCIÉ

12 ans d'expérience minimum en agence de Design / BRANDING / PACKAGING / CORPORATE & MOTION (animation & web).

Vous avez fait le tour des grandes agences de design parisiennes, vous avez envie d'entreprendre, d'occuper un poste à la hauteur de votre parcours et de vos talents, de participer en tant que partenaire à la vision et au développement global d'une agence. Vous êtes... éclectique, positif, rigoureux, ambitieux, vos idées fusent, vous aimez les marques, les produits, les concepts et les mots.

Contact:

François FOUQUES DUPARC

BLAZON DESIGN

108, rue des Dames 75017 Paris

info@blazondesign.com

www.blazondesign.com

Via emploi-design.com

Highly talented designers

We are looking for:

Highly talented designers, experienced or beginners, with an intuitive feel for concepts, forms and trends for:

Exterior, Interior, Colour & Materials, Graphics, Interaction, Components.

Applicants should write, enclosing a full CV and samples of work to:

Christine Astruc, Technocentre Renault, Direction du Design Industriel, TCR AVA D 29 - Sce 1600

1, avenue du Golf 78288 Guyancourt cedex, France.

Or by mail: designer.job@renault.com

A good level of english is required (minimum TOEIC 750). Personalized relocation assistance for foreign candidates.

RENAULT DESIGN is located at the Technocentre RENAULT, situated near Paris. Also in Bucarest, Mumbai, São Paulo, Seoul.

Date de début: ASAP

Entreprise: RENAULT

Contact: Christine Astruc

email: designer.job@renault.com

Via emploi-design.com

Modeleur 3D

Agence Malherbe Design

Description du poste: Pour créer des images d'espaces commerciaux (magasins, centres commerciaux, boutiques, stands).
Vous êtes designer de formation avec si possible un expérience en agence et vous maîtrisez parfaitement 3DS MAX (en modélisation) et Vray (en rendu).
Vous êtes précis et créatif, le domaine de la distribution et du merchandising vous intéresse.
Profil: Création - design
Type de contrat: CDD puis CDI
Logiciels: 3DS MAX, Vray, Illustrator, Photoshop
Bilingue anglais, le chinois serait un plus
Adressez CV et minibook par mail à:
myjob@malherbedesign.com
Via designjob.fr

Design manager

Agence Malherbe Design
Description du poste: Vous avez au moins 5 ans d'expérience en agence de création ou en freelance. Vous avez une personnalité forte et charismatique capable de motiver des équipes. Vous avez le sens de la compétition, vous aimez gagner et relever des défis. Vous savez transmettre votre expérience à vos collaborateurs et savez travailler sous la responsabilité directe des directeurs de création. Vous êtes capable de gérer plusieurs projets simultanément de la création à la réalisation, de manager des équipes jusqu'à 10 personnes de compétences différentes (dessinateur, modelleur, graphiste, designer, commerciaux). Vous êtes capable de travailler en direct avec plusieurs clients, d'anticiper un planning de projet et de construire votre équipe en fonction des ressources de l'agence et des budgets de vos projets.
Profil: Création - design
Type de contrat: CDD puis CDI
Commentaires: Vous avez une solide expérience en agence avec des réalisations en architecture commerciale ou en architecture d'intérieur. Vous avez une très bonne connaissance technique, une connaissance des matériaux, et des procédés de fabrication. De Formation supérieure en design industriel ou en architecture d'intérieur, vous avez une parfaite maîtrise d'Illustrator et Photoshop.
Bilingue anglais.
Employeur: Agence Malherbe Design
64 rue de Rome 75008 Paris
e-mail: myjob@malherbedesign.com
Via designjob.fr

Designer projet

Agence Malherbe Design
Description du poste: Vous avez au moins 4 ans d'expérience en agence de création ou en freelance, avec une solide expérience en agence 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 (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.
Profil:
Création - design
Type de contrat: CDD puis CDI
Commentaires:
- Formation niveau bac 4 bac 5 en design industriel (ENSCI, l'École de design Nantes atlantique, ENSAAMA, École Boulle, ENSAD...)
- Parfaite maîtrise d'Illustrator et Photoshop
- Bon coup de crayon
- Bonne sensibilité graphique
- Passion, autonomie, concentration, capacité d'écoute et de compréhension
- Permis B
Bilingue anglais, le chinois serait un plus
Employeur: Agence Malherbe Design
64 rue de Rome 75008 Paris
e-mail: myjob@malherbedesign.com
Via designjob.fr

Designer PLV – Mobilier – Merchandising

PILOTES PLV
Description du poste: Poste de Designer au sein de notre BE, sous la responsabilité du Directeur de Création.
Missions de créations et conceptions 3D en PLV et mobilier commercial multi-matériaux, d'après le brief du client. Curieux, vous connaissez bien les points de vente retail et GMS, leur évolution, êtes attentif aux tendances marketing, merchandising et architecture commerciale. Vous avez des idées et points de vue originaux et innovants, et êtes capable de les communiquer de manière rationnelle et organisée. Vous êtes rapide, et savez mener des réflexions ingénieuses pour organiser l'offre produit de façon séduisante. Vous connaissez les matériaux et la manière de les associer pour inventer des créations réalistes, originales, avec un impact mesuré sur la marque et son environnement.
Profil: Création – design, Communication
Type de contrat: CDI temps plein
Début du contrat: de suite
Rémunération: de 25000 à 28000€ et selon exp.
Commentaires: Diplômé niveau 3 minimum (bac 2) école de design; maîtrise de logiciels 2D ou 3D idéal 3DSMAX, expérience de quelques années en PLV multi matériaux, ou mobilier, ou architecture commerciale, connaissance des différents matériaux permanents (métal, plastiques, bois, techniques d'impression...)
Employeur: PILOTES PLV. Parc des Moulins 100 rue Clément ADER 59118 WAMBRECHIES
www.pilotesplv.fr
Interlocuteur: M. Vincent DEDEINE
e-mail: v.dedeine@pilotesplv.fr
Via designjob.fr

