

Fév.2012
RdD # 11
Le mensuel de
La Revue du Design



Edito

Nous sommes heureux de vous présenter ce 11^e numéro de notre magazine mensuel RdD.

Mais comme vous le savez, la joie des débuts d'années, c'est que tout reste encore à écrire... Nous vous laissons donc carte blanche pour cet éditto:

.....
.....
.....
.....

... notre interview de François-Xavier Loucheur

.....

..... dépose bagage automatique conçu par Samuel Accoceberry pour ADP

.....

Sans oublier le salon Maison & Objet, où nous avons remarqué ..

.....

..... mais aussi deux grosses tendances: la

.....

..... et le

.....

Bonne lecture,

Alexandre Cocco
redac@larevuedudesign.com

Sommaire

A la une	4
Interview: François-Xavier Loucheur	5
L'objet en question(s): un dépose Bagage automatique pour ADP	8
Maison & Objet 2012 – Notre sélection	12

Projets et actualités design	19
Couette	20
X Hanger	21
Fresh	22
Judo	23
Husk Outdoor	24
Toucher du bois	25
Triku	27
Ettore Sottsass et Pierre Charpin: En verre et contre tout	28
Ku-dir-ka	30
Une fenêtre interactive	31
Tresse	32
Birdy	33
Break	34
Compas	35
Relief(s)	36

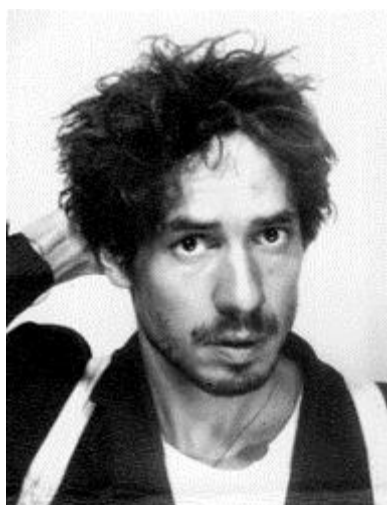
A voir, lire ou écouter	37
Design à voir	38
Design à lire ou écouter	39
Brèves	40
Nous en parlions il y a un an	41

Les offres d'emploi	42
----------------------------	-----------

En couverture:
Clé « USBéton ». Projet réalisé par François-Xavier Loucheur, en collaboration avec Kevin Léné.

A la une

Interview: François-Xavier Loucheur



Nous rencontrons aujourd'hui François-Xavier Loucheur, fondateur de l'agence de design Kix studio, aujourd'hui installé à Berlin.

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

J'ai suivi une formation universitaire technologique de 2 ans, pour apprendre les process de conception et de production industrielle. En 1998, j'intègre l'Institut Supérieur de Design de Valenciennes (ISD) et je suis une post-formation au CNAM de Paris à la chaire de marketing de l'innovation en prospective ainsi que quelques cours aux beaux-arts.

Suite à des stages en Allemagne, en France et aux USA, je commence à exercer en indépendant et je me vois confié un cours à l'ESAD de Reims et à l'ISD de Valenciennes. J'interviens ensuite ponctuellement pour des missions pour de grands groupes industriels. En 2007, je fonde KIX studio à Berlin avec un ami. Depuis 2009, j'assume la direction du studio, spécialisé dans la création de produits, principalement pour l'industrie de la musique, du sport, du Lifestyle, et de l'univers domestique.

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

En ce moment, je travaille sur une deuxième collection de montures solaires pour la marque berlinoise IC! Berlin. Je travaille aussi sur une adaptation du prototype Mouso Koroba pour une édition

européenne avec un éditeur parisien, et également sur l'extension de la gamme de produits USBéton (projet autoédité en 2009). Les projets qui vont sortir prochainement seront un microphone de studio haut de gamme et un DJ-controller.

Combien de personnes compte votre agence?

L'effectif du studio varie entre 1 et 5 personnes. Selon l'agenda, le nombre et la particularité des projets, je fais appel à des compétences extérieures pour m'aider à les réaliser. J'assume la direction artistique et la sélection des intervenants.

Quelle est votre méthode de travail habituelle?

Je distingue deux méthodes de travail et deux gestions du temps différentes selon que je travaille pour une commande, réunissant un groupe de projet, ou que je développe une proposition personnelle visant à être éditée. Lors d'un projet de groupe, les temps d'étude sont relativement courts. Je compte alors sur l'énergie du groupe et l'alchimie entre les participants pour dégager rapidement des axes de recherches intéressants et stimulants. Je cherche l'unanimité des avis des collaborateurs pour les solutions choisies afin de préserver le plaisir à travailler ensemble et d'optimiser les

chances de réussite du produit à venir sur le marché. Par expérience, un groupe de trois à quatre personnes est optimal pour faire naître un nombre conséquent de concepts dans un délai court, et pouvoir établir un dialogue avec le client. La méthode est très visuelle et participative, basée sur la présentation, l'organisation et la sélection d'images d'inspirations, de sketches, de prévisualisations et de maquettes de principe. Ma démarche personnelle est quant à elle basée sur la rencontre. Je suis attaché à l'idée de créer des échanges entre les cultures et entre les savoir-faire. Je m'inspire beaucoup de ce que je vois lors de mes voyages. Je questionne la notion de frontières: frontière entre les hommes et les cultures, entre vie professionnelle et vie personnelle, entre passion et travail, entre l'homme et son produit. Finalement, la création est le fruit d'une rencontre, presque un prétexte à la rencontre.

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

De manière assez irrégulière. Je peux citer notamment Designboom et Inhabitat, mais je n'y accorde pas beaucoup de temps dans la journée. Je suis abonné à des newsletters pour l'information sur les événements, et j'essaie de voir un maximum de produits en vrai sur des salons ou des expositions.

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

Les créateurs qui m'inspirent s'expriment aussi bien au travers de la danse, de la musique, de la mode et de l'art contemporain que du design.

Je m'intéresse par exemple à Olafur Eliasson pour son travail de reproduction des phénomènes naturels et d'expérimentation de l'espace; à Pina Bausch et Sascha Waltz pour le process d'élaboration chorégraphique mis en place avec leurs danseurs; à Hussein Chalayan pour son questionnement sur les migrations et l'exil. Pour la musique, je pourrais citer les compositeurs Steve Reich et John Cage pour leurs expérimentations et improvisations. Des artistes comme Laurie Anderson et Mulatu Astatke m'ont beaucoup inspirés en concert. Dans les designers, je citerai en premier Achille Castiglioni puis les frères Campana, Jasper Morrison et Max Lamb.

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

La perte du sens (ça doit être lié à l'époque).

-

Quelle est la commande que vous aimeriez vous voire confier?

Comme projet industriel, j'aimerais me voire confier le dessin d'une gamme d'outillage ou d'instruments de musique. Ce sont pour moi des produits nobles, car essentiels, et qui permettent à leurs utilisateurs de créer. J'aime aussi les haut-parleurs et les synthétiseurs, ainsi que les produits générant du son d'une manière générale.

En dehors de ça, réaliser et aménager une maison en terre! Il paraît que l'on peut réaliser sa propre maison pour moins de 2000 euros. Si ça permet de ne pas s'endetter pour 30 ans, je trouve l'idée séduisante. En plus chacun peut personnaliser sa maison.

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

Bien sûr, le designer a la chance de pouvoir imaginer et concrétiser le fruit de son imagination. En ce sens, il peut intervenir sur son environnement et tenter de l'améliorer. La contrepartie, c'est qu'il est tiraillé entre l'imaginaire et le réel.

On est dans une société d'hyper choix, on peut donc se poser la question de la nécessité de continuer à créer et produire toujours de nouvelles choses. Mais je vois devant nous de grands champs d'investigations dans l'étude du vivant et des écosystèmes, et dans l'apport technologique en matière de communication. Il en résulte un bouleversement des styles de vie et finalement une plus grande liberté.

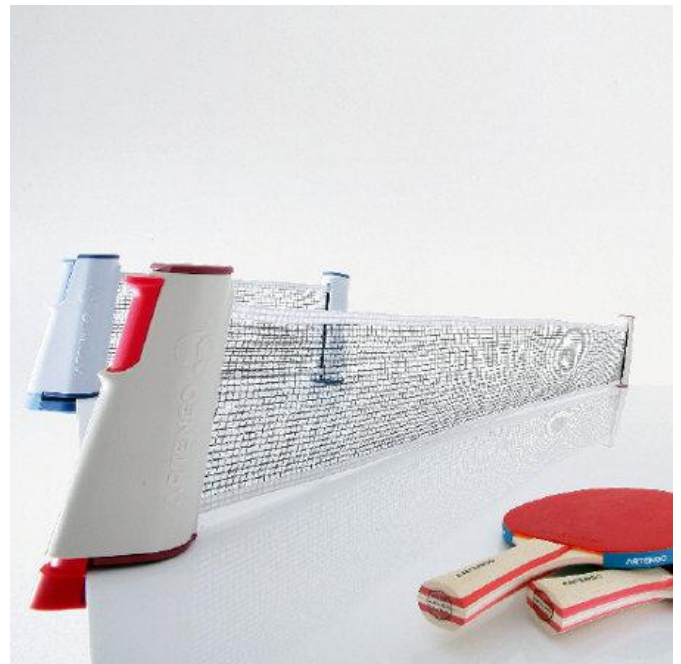
Pour finir, un livre, un site Internet, un film, une découverte récente... que vous auriez envie de partager avec nous?

Un film: Cabaret de Bob Fosse / Un livre: The new gypsies de Ian Mckell / Un disque: Party girl de Chinawoman.

Quelques projets de François-Xavier Loucheur:



« Mouso Koroba ». Prototype de rocking-chair réalisé à Bamako (Mali).



« Rollnet ». Emblématique filet de ping-pong enroulable d'Artengo (IF design award).



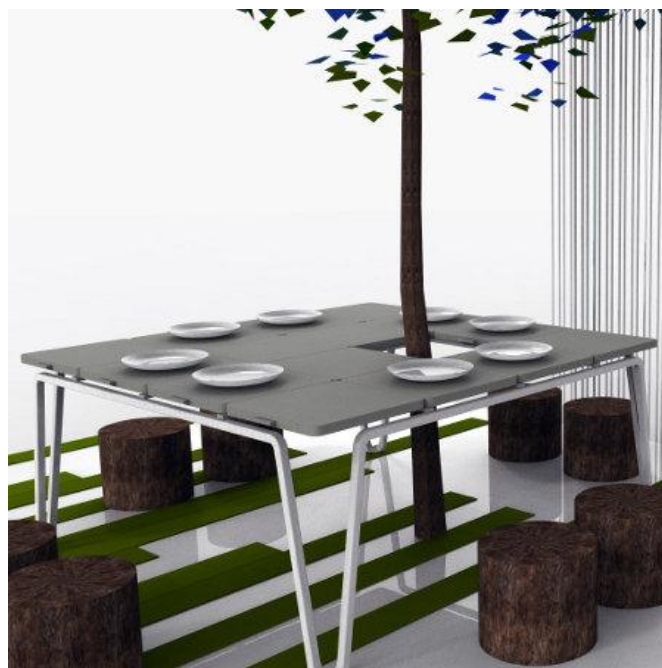
« USBéton ». Projet réalisé en collaboration avec Kevin Léné.



Extrait de la collection de montures dessinées pour la marque berlinoise IC! Berlin (design: équipe Kix studio).



« Tanagra ». Guitare de scène de la dernière tournée Mister Mistère de Mathieu Chédid. Collaboration avec Kevin Lecoutre.



Proposition de table de restauration pour l'hôtel Adlon-Kempinski de Berlin. Collaboration avec Rémi Bigot.

Projets et photos © Kix studio.

En savoir plus: www.kix.fr.

>>> Voir nos autres interviews

L'objet en question(s): un Dépose Bagage Automatique pour ADP



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, Samuel Accoceberry nous en dit plus sur la conception d'un Dépose Bagage Automatique qu'il a conçu, avec les designers Olivier Beune et Filipe Da Costa, pour ADP. L'occasion d'en savoir plus sur le développement de ce type de projets, marqués par de fortes contraintes techniques.

Pourriez-vous nous décrire votre projet en quelques mots?

Il s'agit d'un Dépose Bagage Automatique qui permet aux voyageurs d'enregistrer leurs bagages en toute autonomie.

A l'avenir, il y aura de plus en plus de voyageurs qui prendront l'avion. Par conséquent, il faudra gérer le flux et les diverses actions de contrôles à effectuer sur les étapes liées à l'enregistrement.

Cette machine a été imaginée pour enregistrer un bagage en 30 secondes, très simplement: il suffit de scanner sa carte d'embarquement, préalablement imprimée, de déposer sa valise dans la concavité de la machine et d'y placer une étiquette. Des capteurs la calibre, la pèse. Si elle correspond aux contraintes définies, la porte alors se ferme et le bagage est ensuite redirigé automatiquement vers le circuit traditionnel des tapis roulants, où il sera inspecté et sécurisé avant son embarquement dans la soute de l'avion.

Ce système n'a pas pour but de se substituer à l'homme mais d'offrir une aide parallèle. Les personnes qui sont amenées à voyager souvent se l'approprieront certainement plus rapidement, mais son ergonomie logicielle simplifiée permet de faciliter la compréhension d'utilisation et de préserver l'utilisateur du stress lié au départ.

Cette solution indépendante peut être facilement déplacée, disposée de manière seule ou en bataille dans les espaces aéroportuaires. L'idée des ADP est de la proposer comme une solution libre-service aux diverses compagnies aériennes. On pourrait la retrouver ainsi dans divers aéroports en France mais aussi peut-être à l'étranger.

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

Les ADP ont mis en place, depuis 3 ans, un programme de démarche d'innovation majeure dans lequel s'inscrit ce projet. Les départements d'architecture et d'ingénierie font partis des principaux acteurs entre autre, ils ont créé une cellule qui avait avancé techniquement sur ce projet depuis quelques mois.

Cependant, ils recherchaient une entité design capable de mettre en forme, de synthétiser toutes les problématiques, mais aussi d'articuler les différents aspects pluridisciplinaires que peut comporter un projet de ce type, le tout d'une manière accessible et innovante.

Nous avons été sollicités directement par eux, de par notre expérience en termes de design global. Nous, car nous étions un groupe de 3 designers sur ce projet – Olivier Beune, Filipe Da Costa et moi-même – (nous partageons souvent quelques projets ensemble, de manière coopérative).

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

Il y avait énormément de contraintes autour de ce projet. L'une des principales était de proposer un design qui rassure, innovant et facilité par une ergonomie ultra-simplifiée. Cela permettait de mettre en avant la notion de service et de rassurer l'utilisateur qui est souvent dans un état anxieux avant un départ. D'où notre proposition, comportant un pupitre simple, une ergonomie logicielle claire et lisible, une insonorisation optimisée, un hublot de manière à voir le bagage partir, un espace avec la machine à la fois isolé, rassurant et qui permette le

mouvement, un temps de traitement de l'enregistrement le plus court possible. Mais il fallait aussi prendre en compte toutes les problématiques liées à un espace public comme celui d'une zone aéroportuaire. C'est à dire la sécurité (ne pas créer de recoin où un sac pourrait être oublié), faire en sorte que la machine résiste au vandalisme, qu'elle réponde à la problématique de maintenance quotidienne et qu'elle puisse s'intégrer facilement dans différents environnements architecturaux.

De plus, dès les premières phases du projet, nous avons pris comme contrainte les besoins et attentes des voyageurs handicapés en fauteuil. Car cette machine est là pour fournir un service autonome à tous les voyageurs.

Quel était votre concept ou votre idée de départ?

Il y avait deux points importants à respecter selon nous. Le premier était de proposer un système efficace, rassurant et disposant d'une ergonomie simple. La seconde était de proposer un design innovant, à la fois identifiable et qui invite au voyage de demain. Tout cela dans le but de créer un projet emblématique suscitant le confort d'utilisation et le sentiment d'innovation technologique, voire prospectif pour la marque également.

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

Nous sommes partis d'une architecture de la machine déjà développée par les ADP, il fallait donc l'habiller en répondant à toutes les contraintes.

La forme générale de la machine était déjà assez imposante, nous avons donc cherché à la diminuer et à la rendre la plus « conviviale » possible. C'est pour cela qu'elle est assez douce et en rondeur.

Une autre solution, toujours pour diminuer cet aspect tout en soulignant la simplicité, était de mettre en avant les organes principaux vers lequel doit se focaliser l'utilisateur, c'est-à-dire le pupitre et la niche dans lequel il disposera le bagage. C'est pour cela que nous les avons traités d'une manière plus forte. Le voyageur stressé a un champ visuel réduit, il fallait que la couleur soit évidente, d'où le rouge.

Le pupitre suspendu en L par rapport au bloc machine permettait de faciliter l'accès pour les handicapés, ainsi que les manipulations de bagages.

L'ensemble est réalisé dans une coque résine renforcée résistant au vandalisme et aux chocs des chariots de voyageurs.

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

Nous travaillions à l'origine avec le département d'ingénierie mécanique et le département architecture et aménagement intérieur des ADP. Cependant, le projet ne se limitait pas seulement à ces aspects, et des spécialistes d'ingénierie électronique et d'exploitation ont également été consultés.

A l'image du projet, le dépose bagage automatique n'est qu'un organe extérieur de tout un système d'exploitation aéroportuaire derrière lequel différents systèmes œuvrent pour que tout se passe dans des

conditions les plus optimales et sécurisées possible. Nous avons donc constitué une cellule de travail composée de designers (Olivier Beune, Filipe Da Costa et moi-même), d'ergonomes (Studio Ergonomie – Soizick Berthelot), d'ergonomes logiciels (NCI Studio) ainsi que d'une société de développement de solutions de systèmes mécanisées pour les besoins aéroportuaires (ALSTEF). Cela nous a permis de pouvoir commencer à échanger avec les ingénieurs mécaniques, informatiques et d'exploitation des ADP.

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

Dans la première cellule de travail, qui concerne seulement l'étude, nous étions environ 18. Ensuite se sont rajoutés les ingénieurs d'ALSTEF, qui ont développé le prototype avec une autre société spécialisée, D3. Donc au total, environ 25 personnes ont travaillé sur ce projet.

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

L'une des principales difficultés était que les ingénieurs poursuivaient leur travail d'avancement sur la machine et que cela conditionnait bien sûr pas mal de modifications sur les étapes de design. En essayant d'optimiser au mieux la convergence méca/design, nous avons fini par trouver des compromis qui nous ont semblés optimums comme solutions au projet.

Une autre problématique était que n'importe quel organe interne devait être facilement accessible de l'extérieur pour des besoins de maintenance, et que l'ensemble devait être démontable facilement dans le but d'être déplaçable de la zone à une autre, car cette solution est complètement autonome par rapport à l'exploitation générale d'un aéroport.

Sur combien de temps s'est déroulé ce projet?

Ce projet a commencé environ un an avant que l'on prenne la main en termes de design (le bureau d'ingénierie des Aéroports de Paris planchait depuis 2008 sur une solution mécanique automatique efficace et à la fois très rapide).

Dès que nous avons été sollicités, nous avons alors constitué une cellule d'étude composée de différents profils comme je l'ai expliqué précédemment. Ensuite les choses sont allées finalement assez vite pour un projet de ce type, puisque il nous a fallu environ 1 an et demi pour développer le design avec toutes ses contraintes et mettre en place le premier modèle fonctionnant à l'état de prototype, que l'on peut voir en activité depuis fin novembre 2011 à Orly.

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

Lors du développement d'un projet de ce type, pour respecter un délai assez court, tous les départements évoluent en parallèles. Ce qui a pour conséquence que les paramètres techniques, ergonomiques, mécaniques par exemple changent constamment. C'est relativement complexe à gérer pour qu'un design semble cohérent et efficace à la fois.

Cependant, je trouve que notre proposition optimise l'ensemble des contraintes définies et répond bien à sa fonction. Ce que nous changerions peut-être, ce ne serait pas le projet design en soit, mais le fait d'intervenir plus en amont du projet avec le département ingénierie pour développer une architecture qui nous aurait permis d'être plus compacte par exemple, avec une autre ergonomie en conséquence. Des solutions étaient possibles mais le temps a défini des postures techniques et des choix.

Et pour finir, où en est ce projet?

Ce projet est en phase de test pour 6 mois environ au

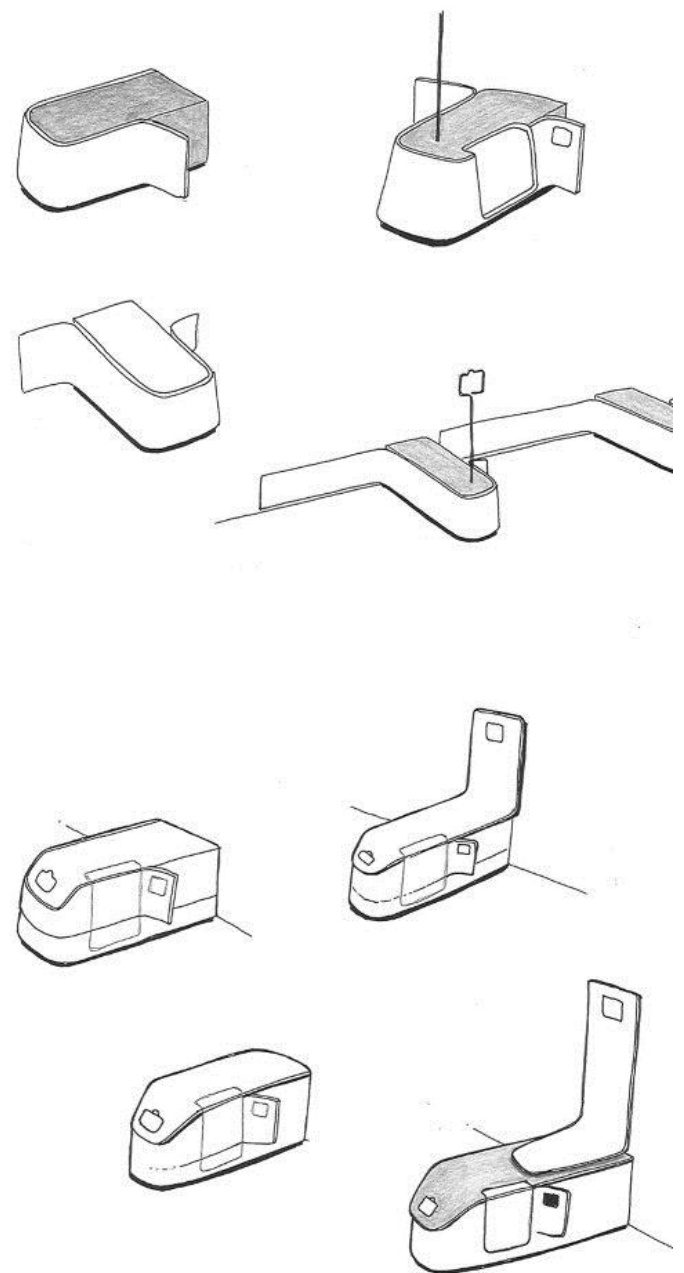
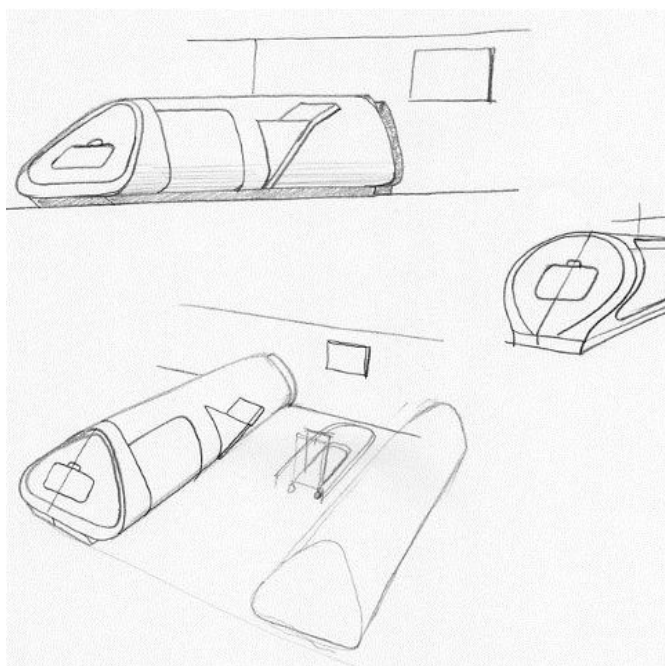
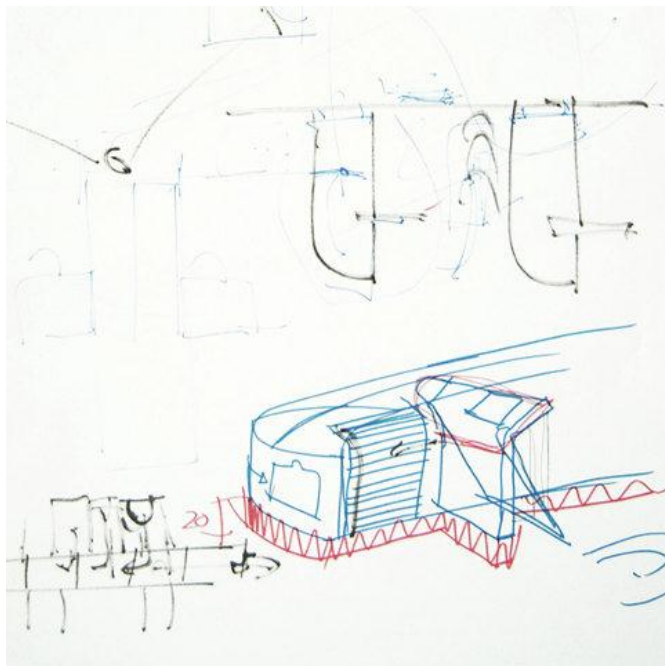
près des voyageurs à Orly ouest. Cela permettra d'analyser différents paramètres concernant les retours d'utilisateurs et également les comportements techniques sur la durée. Pour l'instant les choses fonctionnent très bien.

Prochainement, 4 autres seront installées à Orly et une dizaine à Charles de Gaulle dans le courant de l'année 2012. Elles seront estampillées Air France. Mais cette solution intéresse d'autres compagnies aériennes. C'est son but.

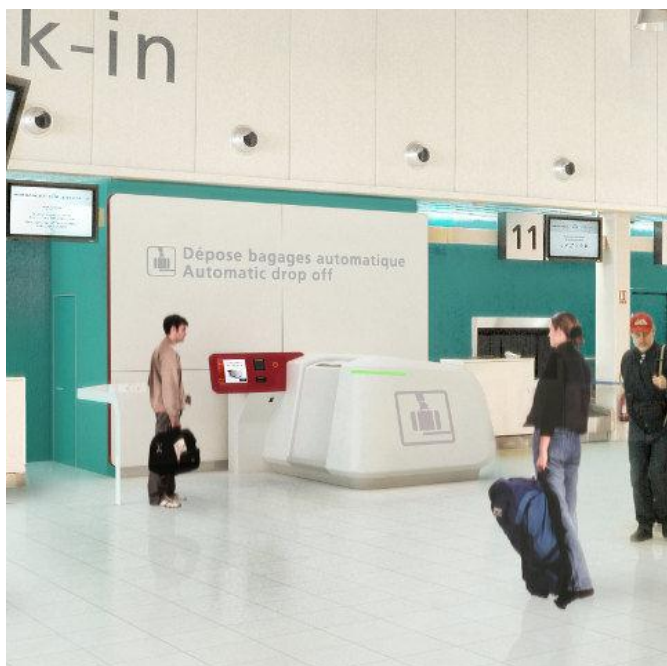
-

Quelques images du projet:

Croquis de recherche:



Vue de l'objet en situation:



Maison & Objet 2012 - Notre sélection

Voici notre sélection de meubles et objets repérés dans les allées du salon Maison & Objet. Au menu: quelques belles chaises, des étagères étonnantes, des lampes et des miroirs fluorescents mais aussi des étagères, des fouets et du cuir (nous vous voyons venir...), des meubles en bois ou en grillage, etc.



Chaise Frida – design Odoardo Fioravanti chez Pedrali.



Chaise Frida – design Odoardo Fioravanti chez Pedrali (détail).



Buzzispace – design Alain Gilles.



Buzzispace – design Alain Gilles (détail).



Chaise RememberMe – design Tovia Juretzek chez Casamania.



Etagère Alma – design Studio 63 chez Casamania.



Lampe – design Normal Studio pour les Broderies Bacus – Exposition Tech & Design R3iLab.



Etagère Tide – design Zaha Hadid chez Magis.



Lampe – design Normal Studio pour les Broderies Bacus – Exposition Tech & Design R3iLab (détail).



Chaise Venice – design Konstantin Grcic chez Magis.



Lampe Forêt illuminée – design Ionna Vautrin chez Super-Ette.



Lampe Joseph – design Ludovic Roth chez Dix Heures Dix.



Lampes éditées chez Goodbye Edison.



Lampe La Simplex – design Guillaume Bloget – deuxième prix du 4e Concours Cinna, catégorie Luminaires.



Chaise Felt, design Delo Lindo chez Ligne Roset.



Lampes à poser Hodge-Podge – design Arik Levy pour Forestier.



Fauteuil et repose-pieds Felt, design Delo Lindo chez Ligne Roset.



Chaise Felt, design Delo Lindo chez Ligne Roset (détail).



Chaise Saski – design Jean-Louis Iratzoki pour Alki.



Miroir Moonlight – design Richard Hutten chez Covo.



Chaise Saski – design Jean-Louis Iratzoki pour Alki (détail).



Miroir Moonlight – design Richard Hutten chez Covo (détail).



Meubles en verre Float – design Patrick Norguet pour Glas Italia.



Paraggi Camp Bed – design Ludovica et Roberto Palomba pour Exteta.



Détail de la Ciconia de Stephan Lanez, éditée par Marcel By.



Objets édités par Marcel By (à gauche le bridge Carène de Stephan Lanez, et au centre les miroirs Nymphé de Samuel Accoceberry).



Série de lampes Birdy – design Emmanuel Gallina pour Forestier.



Objets édités par Marcel By (au premier plan, la chaise Bamby du designer Noé Duchaufour-Lawrence).



Série de lampes Birdy – design Emmanuel Gallina pour Forestier (détail).



Suspension lumineuse I.Rain - design Thierry Thierry Gaugain pour Blackbody.



Table-bureau en bois et cuir - design Damien Gernay (Dustdeluxe).



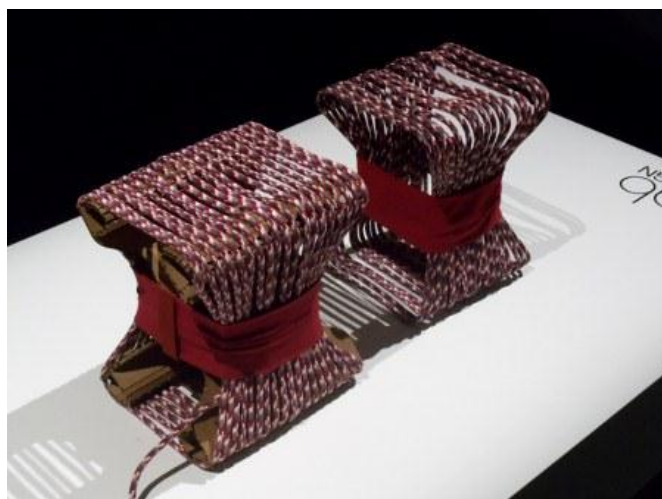
Un fouet rétractable édité chez Normann Copenhagen.



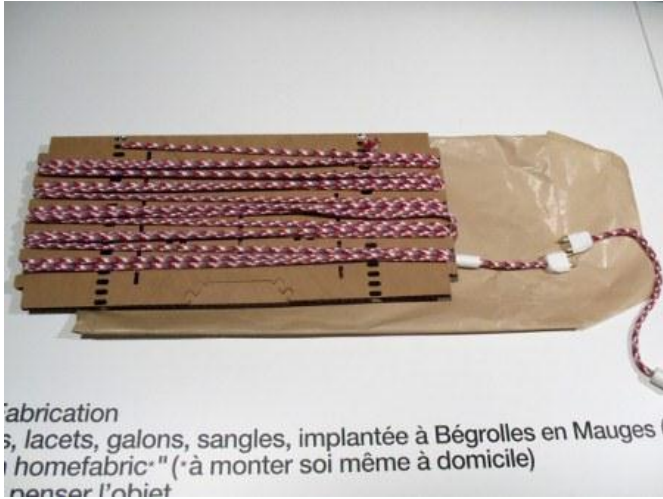
Suspensions lumineuses Moire - design Marc Sarrazin pour Petite Friture.



Etagère en bois et cuir - design Damien Gernay (Dustdeluxe).



Tabouret conçu par François Azambourg pour La Société Choletaise de Fabrication - Exposition Tech & Design R3iLab.



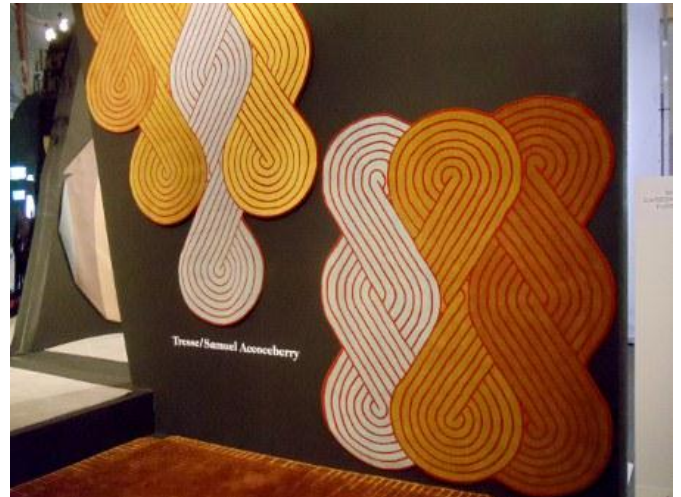
abrication
s, lacets, galons, sangles, implantée à Bégrolles en Mauges (homefabric" (*à monter soi même à domicile)
nenser l'objet
Tabouret conçu par François Azambourg pour La Société Choletaise de Fabrication – Exposition Tech & Design R3iLab.



Vue du stand de l'éditeur ENO et de l'étagère d'Antoine Phelouzat.



Un portemanteau vu sur le stand de l'éditeur Hay.



Tapis Tresse – design Samuel Accoceberry pour Chevalier Edition.

Projets et actualités design

Couette



Le canapé Couette, conçu par les designers Caroline Ziegler et Pierre Brichet (dont nous avons déjà évoqué le travail sur ce site), vient de recevoir une aide à projet VIA. Comme son nom l'indique, celui-ci est composé d'une pièce unique de tissu, parcouru de surpiqûres colorées (jaune, rouge), dont les plis et le rembourrage génèrent la forme finale, généreuse et accueillante, de l'objet.



Vue d'ensemble du canapé.



La « couette » dépliée.



Portrait de Caroline Ziegler et de Pierre Brichet.

« Pour concevoir ce canapé, Caroline Ziegler et Pierre Brichet ont travaillé sur la matière légère, moelleuse et enveloppante de la couette. Le dessin, les courbes et les volumes résultent directement d'un travail de mise en forme et de pliage de cette grande surface matelassée autour d'une structure intérieure. Les coutures travaillées graphiquement soulignent la forme et indiquent le schéma de pliage. »

Extrait du catalogue du VIA

Photo © VIA DESIGN 2012 – Marie Flores.

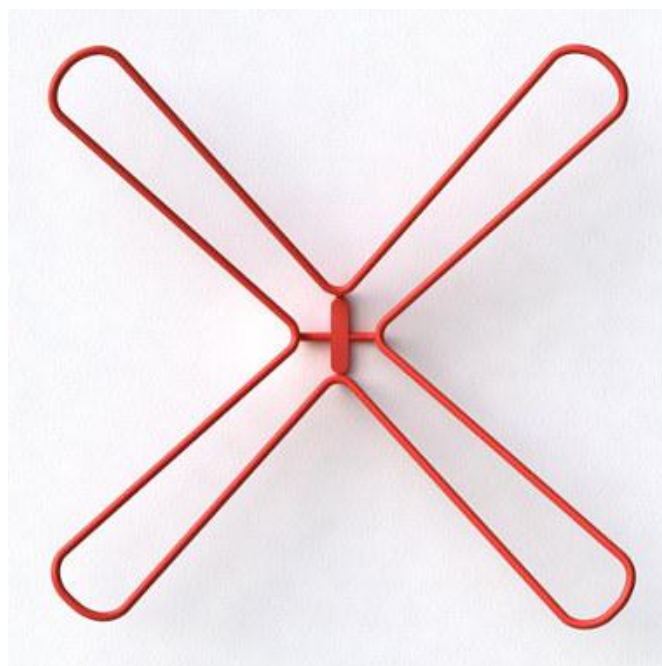
Source: via.fr.

X Hanger



X Hanger est un portemanteau multiusages, imaginé par le studio de design Kfir Schwalb. Avec sa forme en croix, il permet aussi bien de suspendre des manteaux, chapeaux ou écharpes que de fonctionner comme un cintre.

Il est fabriqué en tige d'acier pliée et laquée, et se décline dans diverses couleurs.



"The idea came from observing ordinary daily functions. Everyone who has a clothes hanger needs 2 hanging options: a hook rack option and a clothes hanger option."

(L'idée est venue de notre observation d'usages quotidiens. Quiconque souhaite utiliser un portemanteau peut avoir besoin de deux fonctions complémentaires: crochet et cintre).

Kfir Schwalb

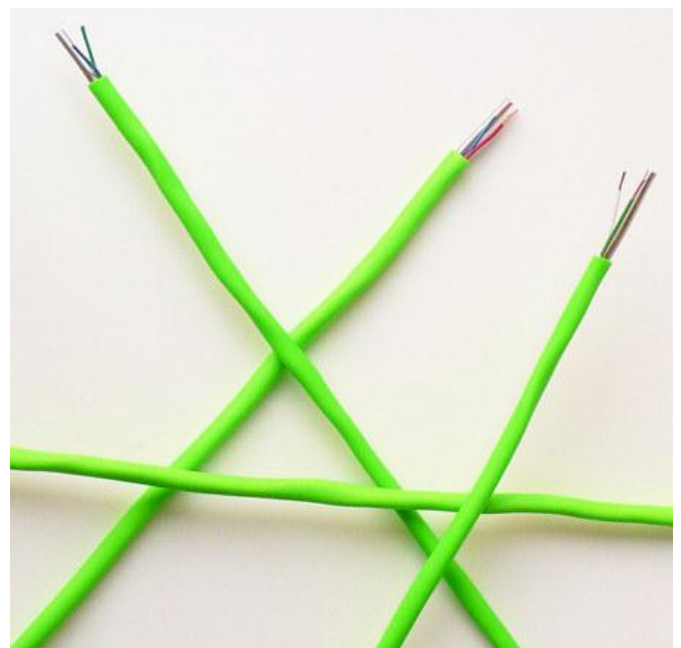
Source: dezeen.com.

Fresh

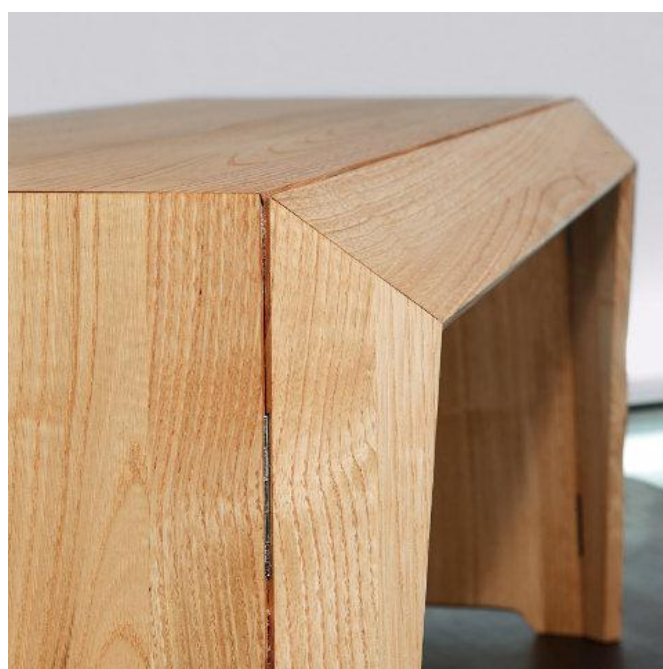


Conçue par le designer américain Victor Vetterlein, la lampe de bureau Fresh évoque des brins d'herbe surdimensionnés. Elle propose cinq petites sources lumineuses LED, située aux extrémités de différentes tiges qui renferment les fils électriques dans une enveloppe de caoutchouc vert, et qui peuvent être pliées dans différentes directions.

Le transformateur est quant à lui situé dans la base métallique, elle aussi recouverte de caoutchouc, afin d'assurer un contre poids nécessaire.



Judo



Le banc Judo, du designer Jean Couvreur dont nous avons réalisé une interview il y a quelques semaines, a lui aussi (tout comme le canapé couette évoqué lundi dernier), bénéficié d'une Aide à Projet du VIA cette année. Il s'agit d'un meuble à la géométrie rigoureuse, qui peut se plier et se déplier en un seul geste.

Les différentes parties qui composent le banc sont en effet reliées entre elles par des charnières fixées sur leurs chants biaisés.

« Les faces étant ainsi solidaires, chaque mouvement de l'une ou de l'autre entraîne le déploiement de l'intégralité du banc. Dépliée, la structure a l'apparence d'un objet en bois massif et tend à faire disparaître sa catégorie de meuble pliable. »

Ce projet avait été initialement créé lors d'une résidence organisée par le Pôle expérimental métiers d'art de Nontron en 2010, dans le cadre des résidences de l'art en Dordogne.

Source: via.fr

>> Découvrez également notre interview de Jean Couvreur.

Husk Outdoor



Imaginé pour B&B Italia par Patricia Urquiola, ce fauteuil est une déclinaison outdoor de la série Husk, présentée lors de la dernière Milan Design Week. Il est constitué d'une coque enveloppante en plastique blanc, dont la surface est légèrement marquée par un motif qui rappelle les coussins situés au niveau de l'assise et du dossier.

Réalisé en matériaux recyclés et recyclables, ce fauteuil été pensé pour permettre une séparation totale de ses différents composants, et ainsi faciliter ainsi son recyclage.

Plusieurs déclinaisons colorées existent, proposant différentes teintes au niveau des coussins ou du piétement en métal (blanc, noir, bleu, orange, vert). Une petite table basse ronde, également intitulée Husk et existant également dans différents coloris, a été dessinée à la même occasion par la designer.

Source: muuz.com.

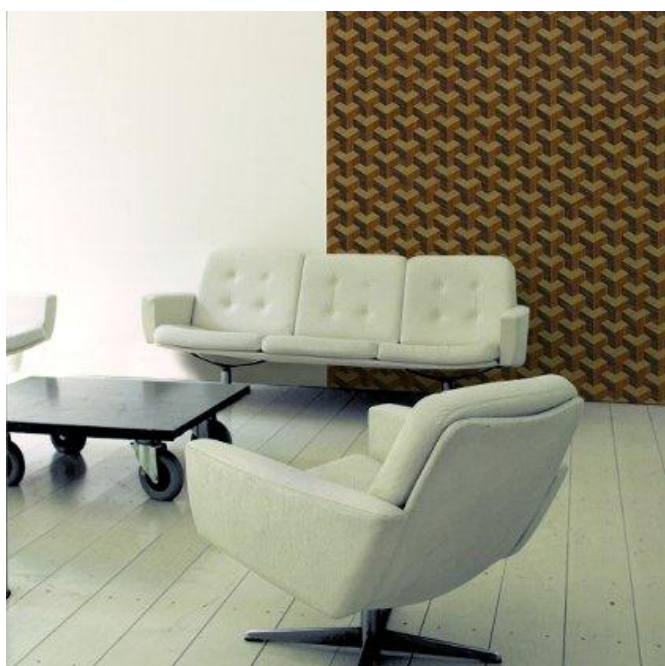


Toucher du bois



Jusqu'au 10 mars prochain, la ToolsGalerie organise « Toucher du bois », une exposition dévoilant différents projets de designers ou collectifs utilisant de différentes manières – parfois très inhabituelles – ce matériau naturel.

Photos © ToolsGalerie.
www.toolsgalerie.com



Like wood, 2012. Papier peint. Design Ich&Kar. Papier peint panneau bois.



Wooden heap, 2012. Semainier – Bahut. Design Boris Dennler. Frêne ou noyer massif, vernis mat. Edition ToolsGalerie 6 exemplaires et 1 EA. Pièce réalisée par la Société ARCA, Grand Prix de la Création de la Ville De Paris 2011 – section Métiers d'art.



Pine Stools, 2011. Tabouret. Design Glass Hill. Pin teinté (3 teintes disponibles), laqué, sablé et verni polyuréthane. Série de 24 pièces uniques.



Split Slatted Shelving unit, 2012. Bibliothèque. Design Peter Marigold. Bois de récupération.



Everything but the manual, 2011. Kit de mobilier à créer soi-même. Design David Grass.



Mostlyred, 2011. Tapis. Design Elisa Stozyk. Tissu coton, bois teinté. Pièce unique.



MissMaple, 2011. Suspension. Design Elisa Stozyk. Tissu, bois et système électrique.



Smoke furniture. Commode. Design Maarten Baas. Bois massif brûlé, résine époxy. Pièce unique.

Triku



Conçue par le designer Samuel Accoceberry pour l'éditeur Alki, et présentée lors du salon Maison & Objet qui se déroulera dans les prochains jours, la collection Triku s'inspire de la forme de Dolmens (Triku Harri en basque). Elle propose une série de meubles (chaise, table...) aux proportions simples et généreuses, et aux matériaux naturels (bois, laine et pierre).



Ettore Sottsass et Pierre Charpin: En verre et contre tout

Le Mudac (musée du design et d'arts appliqués contemporains de Lausanne) accueille, jusqu'en septembre prochain, l'exposition « Ettore Sottsass et Pierre Charpin: En verre et contre tout », l'occasion de découvrir les incroyables pièces (vases, contenants...) en verre conçues par ces deux designers.

L'ensemble des pièces exposées provient de la collection du CIRVA (Centre international de recherche sur le verre et les arts plastiques à Marseille), qui avait invité ces deux designers à imaginer des pièces en verre, et à développer une approche expérimentale sur ce matériau.

« Le verre est un matériau aux propriétés complexes qui génèrent une quantité de difficultés que l'artiste non verrier ne soupçonne pas lorsqu'il élabore une intention artistique. La disponibilité des techniciens et le temps constituent donc deux facteurs essentiels dans l'approche du verre, deux données qui sont à la base du projet du Cirva en tant que lieu de résidence et de réflexion. Les plasticiens et designers qui viennent y travailler confient aux verriers le soin de réaliser les projets qu'ils imaginent. C'est donc dans le plus grand dialogue que les choses deviennent possibles. »

Extrait du texte d'Isabelle Reiher, directrice du CIRVA

Quelques photos de l'exposition et des pièces présentées:



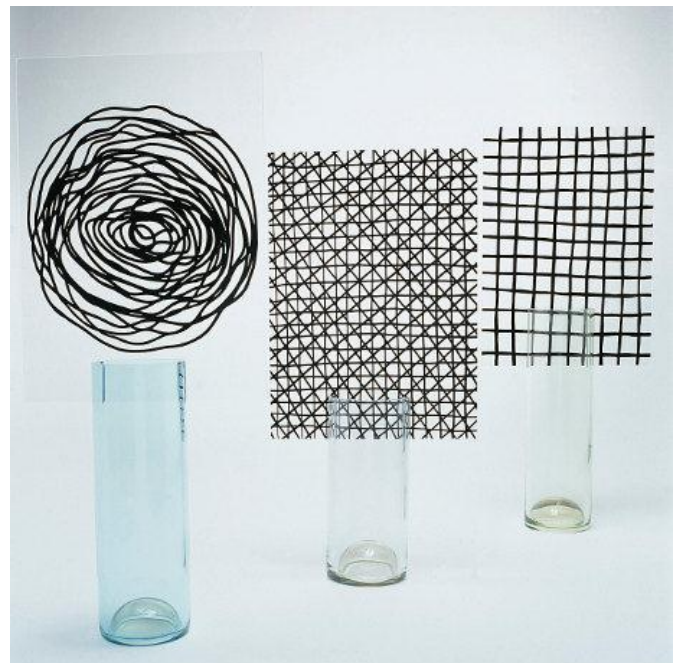
Vue de pièces de d'Ettore Sottsass. Photo © Mudac.



Vue de pièces de Pierre Charpin. Photo © Mudac.



Pierre Charpin, collection Torno Subito (1998-2001). Production et réalisation: Centre international de recherche sur le verre et les arts plastiques (CIRVA), Marseille. Photo © Jean-Louis Elzéard / CIRVA.



Pierre Charpin, collection Torno Subito, série écran sérigraphié (2001). Production et réalisation: Centre international de recherche sur le verre et les arts plastiques (CIRVA), Marseille. Photo © Jean-Luc Maby / CIRVA.



Pierre Charpin, collection Torno Subito, série gravée (1998-2000). Production et réalisation: Centre international de recherche sur le verre et les arts plastiques (CIRVA), Marseille. Photo © Jean-Luc Maby / CIRVA.



Ettore Sottsass, Kachina 16 (2009-2011). Réalisation Centre international de recherche sur le verre et les arts plastiques (CIRVA), Marseille, édition Galerie Mourmans, Maastricht (Pays-Bas).



Ettore Sottsass, Kachina 16 (2009-2011). Réalisation Centre international de recherche sur le verre et les arts plastiques (CIRVA), Marseille, édition Galerie Mourmans, Maastricht (Pays-Bas). Photo © Erik & Petra Hesmerg, Amsterdam – The Netherlands, The Gallery Mourmans, Lanaken – Belgium.



Ettore Sottsass, Lingam (1999-2000). Réalisation Centre international de recherche sur le verre et les arts plastiques (CIRVA), Marseille, édition Galerie Mourmans, Maastricht (Pays-Bas). Photo © Jean-Luc Maby / CIRVA.

Informations pratiques sur le site www.mudac.ch.

Ku-dir-ka



Mi-rocking chair mi-chaise, Ku-dir-ka a été imaginée par le designer Paulius Vitkauskas. Elle propose différentes positions et inclinaisons, autorisant du coup ce qui nous est habituellement interdit sur une chaise: nous balancer....

Ku-dir-ka se décline en rouge et en noir, et est éditée par Contraforma.



Une fenêtre interactive

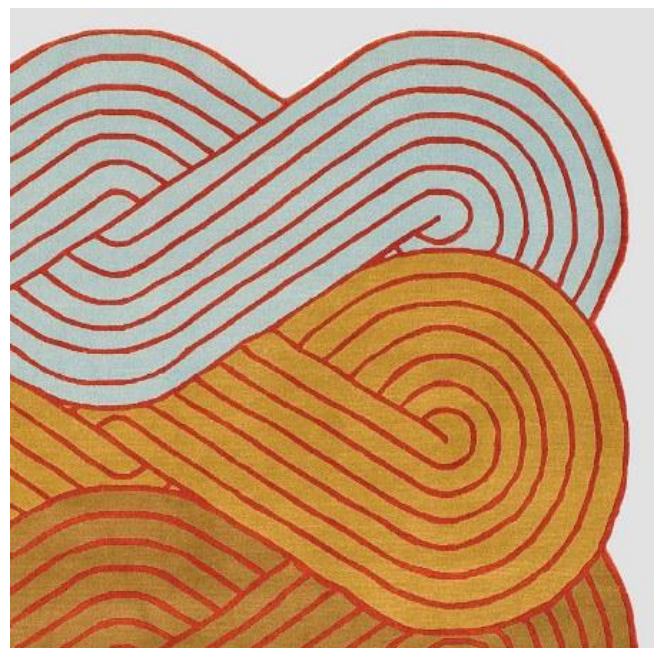


Avant de vous dévoiler, demain, notre sélection d'objets repérés lors du salon Maison & Objet qui s'achève aujourd'hui, voici un impressionnant concept de fenêtre interactive. Présentée par Samsung à Las Vegas lors du dernier CES (Consumer Electronics Show), cette fenêtre tactile permet d'afficher des informations tout en demeurant transparente. La vidéo que nous présentons ci-dessous dévoile quelques-unes de ses possibilités...

Intitulée Display Windows, dépourvue de rétroéclairage, elle pourrait bien se voir décliner à l'avenir, dans de plus petits formats, en téléphones mobiles ou en tablettes tactiles.

Source: graphism.fr.

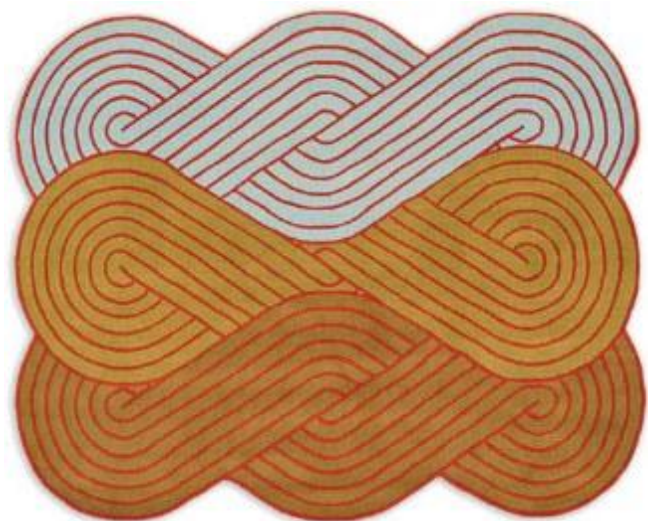
Tresse



Pour l'éditeur de tapis contemporains Chevalier édition, Samuel Accoceberry vient d'imaginer la collection Tresse: une série de tapis aux motifs ondulants, se déclinant dans différentes couleurs, tailles et formes (rectangulaires, losanges ou irrégulières).

A son sujet, le designer précise: « L'idée de ce projet était, à travers le tapis, de souligner la notion de tressage, de fil noué, de travail à la main. Le graphisme de ce tapis en reprend le concept pour en faire un élément fort. De plus, l'idée est que le tapis change de forme et de graphisme en fonction de sa de taille, et par conséquent que le tressage s'adapte. Ainsi le tapis devient plus un objet polymorphe. »

Ces tapis étaient présentés lors du dernier salon Maison & Objet, auquel nous avons consacré un reportage complet.



Birdy



Composés de fins tubes métalliques qui semblent plantés dans des socles en marbre ou métal, les luminaires de la collection Birdy (design Emmanuel Gallina pour Forestier), jouent sur un fort contraste formel. Fins et élégants, discrets, ils ont été pensés pour trouver leur place dans différents environnements, professionnels ou domestiques.

« Un ensemble de luminaires au langage purement linéaire. Une impression d'idéogrammes en

apesanteur qui se dessinent au travers de lignes élancées venant s'ancrer dans de solides bases. Ces luminaires apparaissent tels des lignes lumineuses suspendues créant ainsi des espaces et des microcosmes intimes. »

Cette série de lampe à poser a été présentée lors du dernier salon Maison & Objet, auquel nous avons consacré un reportage complet.



Break



Break est un canapé imaginé par la jeune designer suisse Pascale Grossmann. Sous son apparence très simple, il révèle cependant une petite subtilité: son assise peut se soulever partiellement, en son centre, afin d'offrir d'autres utilisations possibles.

Il est par ailleurs asymétrique: l'un de ses côtés est en effet totalement ouvert alors que l'autre permet de se nicher, de se cacher ou de s'asseoir perpendiculairement.

A son sujet, la designer nous précise:

« A la maison, on s'assied, on s'allonge, on se met à l'aise.

Break est un canapé qui s'adapte à notre posture.

Break fonctionne de manière très simple et a une forme radicale. Il est composé de trois pièces: l'assise, un grand dossier et un petit dossier latéral. Break est un produit entre le canapé et la chaise longue, suivant l'usage que l'on aimerait en faire sur le moment. Il suffit à l'utilisateur de pousser légèrement contre le petit dossier lorsqu'il est allongé sur le canapé pour que le petit dossier et l'assise basculent légèrement en arrière et permettent un repos confortable. »

Photos © ECAL / Pascale Grossmann

Source: pascalgrossmann.ch

Compas



L'éditeur italien Kristalia devrait éditer, dans quelques semaines, une nouvelle chaise conçue par le designer Patrick Norguet. Intitulée Compas, elle est composée de quatre pièces: une coque évidée en polypropylène, faisant office d'assise et de dossier, et qui est posée sur une structure en trois parties en aluminium laqué. Empilable, la chaise Compas peut être utilisée à l'intérieur ou à l'extérieur.

Source: yooko.fr.

Relief(s)



Jusqu'au 31 décembre dernier, la ToolsGalerie dévoilait Relief(s), une exposition de travaux du designer Guillaume Delvigne, présentés comme « cinq métaphores domestiques issues de motifs géologiques ». Comme animés par leurs propres forces, les projets exposés – une table basse, des tabourets, un bahut, des lampes et un miroir – procédaient tous d'une même réflexion formelle, qui implique des mouvements, des glissements ou des ondulations.



« Uluru », table basse en chêne massif.



« Staffa », bahut en Corian et acier.



« Bromo », lampe de table en porcelaine, verre soufflé et aluminium.



« Lees Ferry », tabouret en résine colorée ou revêtue de cuir.

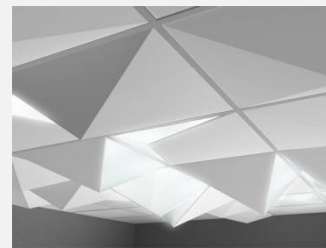
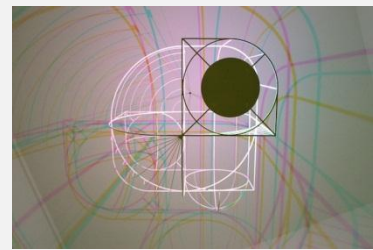
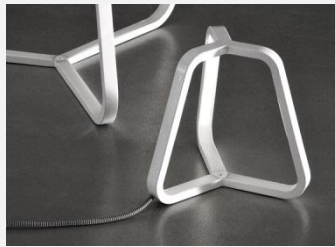


« Malaspina », miroir tablette.

Sources: toolsgalerie.com, guillaumedelvigne.com.

A voir,
lire
ou écouter

Design à voir



Design à lire ou écouter

[Le patriotisme est-il vertueux?](#): l'opinion de James Dyson, inventeur de l'aspirateur sans sac et conseiller de David Cameron, sur le patriotisme économique (via [lexpress](#)).

[Philippe Starck: navigo nec mergitur](#), un article de Christophe Chaptal de Chanteloup (via [design4management](#)).

[La créativité c'est en externe ou en interne?](#), un article de Nicolas Minvielle (via [design-blog](#)).

[Le geste de design – Fondement de théorie du Design](#), un article (et des slides) de Stéphane Vial (via [reduplikation](#)).

[Il faut passer du « Made in » au « Designed by »](#), un article de Christian Guellerin (via [lesechos](#)).

[Japanese Design Group Nendo Hones Its Unusual Charm](#), un article d'Alice Rawsthorn (via [nytimes](#)).

[design / usage et usure](#), un article de Didier Saco (via [mondaydesign](#)).

[The Potentially Fatal Role of Design](#) (via [thoughtyoushouldseethis](#)).

Brèves

L'agence de brand design global et le spécialiste du conseil environnemental publient un manifeste éco-design et proposent aux annonceurs une "approche proactive, associant quantification et créativité" (via [e-marketing](#)).

La réalité du Made In France: la difficile croisade d'Agnès B – extrait d'une vidéo RTL (via [dailymotion](#)).

Le concours James Dyson Award est lancé. Les inscriptions sont ouvertes jusqu'au 2 aout prochain. Plus d'informations sur le site [jamesdysonaward.org](#).

Peugeot veut créer Peugeot Global Design, qui vendra des prestations design à des entreprises extérieures (via [design_fax](#)).

Le nouveau musée du design à Londres triplera sa surface (via [telerama](#)).

A voir: "Sous les pavés, le design..." une exposition présentée au Lieu du Design, et consacrée au rôle des designers dans l'espace public (via [apci](#)).

A l'occasion de la prochaine Design Parade, la villa Noailles organise son traditionnel concours destiné aux jeunes designers. Inscription jusqu'au 30 mars prochain. Plus d'informations sur le site [villanoailles-hyeres.com/](#).

Eric Besson, Ministre chargé de l'Industrie, de l'Energie et de l'Economie numérique, a annoncé début janvier le lancement d'un plan d'action en faveur du design et la création d'un Centre National du Design. Les grandes lignes de ce plan d'action seront la création d'un Centre National du Design, l'intégration du design dans l'écosystème des pôles de compétitivité et l'élaboration d'un référentiel des métiers du design, ce qui correspond à une demande récurrente des professionnels.

[Guillaume Delvigne](#) a remporté le Grand Prix de la Création de la Ville de Paris 2011, dans la catégorie designer confirmé. Né à Saint Nazaire en 1979, il a étudié à l'Ecole de Design Nantes Atlantique et au Politecnico di Milano. Diplômé en 2002, il débute à Milan aux côtés de George J. Sowden, cofondateur du mouvement Memphis, avant d'arriver à Paris 2 ans plus tard et de partager durant près de 6 ans son activité entre des collaborations (Radi Designers, Delo Lindo, Marc Newson...) et des recherches plus personnelles. Il est aujourd'hui designer indépendant.

Le designer français Pierre Favresse vient d'être nommé directeur artistique de la marque Habitat en Europe continentale. Le nouvel actionnaire de l'enseigne, Cafom, mise donc sur la jeunesse pour relancer l'enseigne fondée en 1964 par Terence Conran.

Nous en parlions il y a un an ...

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



Made to Pleasure

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

Les offres d'emploi

Designer produit

DO-DESIGN OFFICE, agence de design basée à Lyon, spécialisée dans la conception d'offres produits innovantes, dans le cadre de son développement, recherche un designer produit pour compléter son équipe.

Profil recherché: 2 à 5 ans d'expérience en design produit, en agence ou en entreprise. Une très bonne maîtrise stylistique (sensibilité formelle et graphique). Une polyvalence dans la maîtrise des outils (esquisses/rough, 3D surfacique, maquettes...). Personne talentueuse, créative, dynamique, ayant le sens du travail en équipe et un bon niveau d'autonomie.

Type de contrat proposé: CDI. Poste basé à Lyon.

Adresser les candidatures à fstrubi@designoffice.fr

Via Design-fax

Designer produit

CENTDEGRÉS est une agence de design indépendante dédiée aux belles marques internationales. Basée à Paris, à Shanghai et à Casablanca, l'agence travaille pour des marques telles que les cognacs Martell, les champagnes Mumm, les parfums Jean-Paul Gaultier, Hermès, Cartier, Givenchy, mais aussi Kickers, Lafuma, et bien entendu des marques chinoises, coréennes, japonaises, brésiliennes... Nous recherchons, pour notre équipe parisienne, une ou un designer de produits, 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 et la réflexion technique, ce designer maîtrisera les outils de dessin et les logiciels d'image de synthèse. Travaillant sur des sujets internationaux, le candidat 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, ce designer travaillera dans l'équipe de design, sous la responsabilité d'un directeur artistique, avec une vraie responsabilité créative sur les projets.

Merci d'envoyer un CV et un book PDF à

recrut@centdegres.fr

Via Design-fax.fr

Designer à Shangai

Agence Malherbe Design

Description du poste: Vous avez au moins 2 ans d'expérience en agence de création ou en freelance, avec une solide expérience en architecture commerciale ou en architecture d'intérieur.

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

Commentaires:

- Formation niveau bac 4 bac 5 en design industriel ou en architecture d'intérieur (ENSCI, L'école de design Nantes Atlantique, ENSAAMA, école Boule, ENSAD, Camondo)

- Parfaite maîtrise d'Illustrator et Photoshop, Rigueur, Créativité, Bon coup de crayon, Bonne sensibilité graphique, Permis B, Anglais courant indispensable.

e-mail: myjob@malherbedesign.com

Via Designjob

Designer produit

Description du poste: Sérénité Luxury Outdoor, Créateur et fabricant de mobiliers haut de gamme basé à Marseille.

Missions: Sous la direction du chef de projet vous assisterez le directeur artistique dans la création de gamme permanente de Sérénité Luxury Outdoor, sur des éditions limitées, sur mesure, mobilier extérieur et intérieur. Vous participerez à tous les niveaux du développement d'un projet, toucherez au graphisme, packaging, dossier de présentation, plan, modélisation et phase créative, stylisme, textile, couleur.

Profil: Créatif, réactif, soucieux du détail, réceptif à tout ce qui attire au domaine du luxe et de la tendance, travailler en équipe, esprit technique et inventif indispensable. Capable d'assurer un projet global de sa phase créative au développement, plan et prototypage.

Compétences: Parfaite maîtrise de l'anglais, excellente maîtrise du dessin, Photoshop, Illustrator, Cinema 4d, moteur de rendu type Maxwell render. Logiciel de CAO est un plus mais pas une obligation. Débutant accepté si compétence au niveau.

Toute candidature doit être accompagnée d'un book et d'un CV.

Interlocuteur: Maxime Dumarchey

e-mail: m.dumarchey@serenite-luxury.com

Via Designjob

Designer produit

DESIGN OFFICE

Description du poste: Dans le cadre de son développement, DO, agence de design basée à Lyon, spécialisée dans la conception d'offres produits innovantes, recherche un designer produit pour compléter son équipe.

Profil recherché:

- de 3 à 5 ans d'expérience en design produit, en agence ou en entreprise

- une très bonne maîtrise stylistique (sensibilité formelle et graphique)

- une polyvalence dans la maîtrise des outils (esquisses/rough, 3d surfacique, maquettes...), une personne talentueuse, créative, dynamique ayant le sens du travail en équipe et un bon niveau d'autonomie.

Employeur: DESIGN OFFICE

54 rue Raulin 69007 LYON www.designoffice.fr

Interlocuteur: M. Frédéric STRUBI

e-mail: fstrubi@designoffice.fr

Via Designjob

