

RdD #15

Juin-Juillet-Août 2012

Le mensuel de
La Revue du Design



DESIGN PARADE

7

FESTIVAL
DU 29 JUIN — 1^{er} JUILLET

CONCOURS
EXPOSITIONS
RENCONTRES
MARCHÉ DU DESIGN

EXPOSITIONS
JUSQU'AU 30 SEPTEMBRE

VILLA NOAILLES

COMMUNAUTÉ D'AGGLOMÉRATION TOULON PROVENCE MÉDITERRANÉE

www.villanoailles-hyeres.com



Edito

Avant d'aller visiter la Design Parade n°7 et/ou de profiter de quelques jours de congés, voici donc le 15^e numéro de notre magazine mensuel RdD.

Celui-ci regroupe une sélection de projets, actualités, textes, brèves... inédits ou publiés au cours des deux derniers mois sur notre site Internet.

Vous découvrirez notamment l'histoire d'un ordinateur éco-conçu (Alt), mais aussi une interview du designer Pierre Vincent, auteur d'une petite vidéo pédagogique que nous avons déjà publiée il y a quelques semaines, intitulée "Vous avez dit design?".

Vous aurez également l'occasion de lire un texte proposant de concevoir les écoles de design comme de nouveaux territoires d'incubation, un autre questionnant la "mondialisation" du design, ou encore une présentation du parcours du designer sud-américain Federico Churba. Nous vous présenterons également, entre autres, les résultats du concours Invicta, une lampe dépliable, un système de reconnaissance tactile, une série de robinets pliés, ou encore un beau projet de mobilier urbain imaginé par le studio Brichet/Ziegler.

En attendant la rentrée de septembre, nous vous souhaitons donc une bonne lecture, et d'excellentes vacances.

Alexandre Cocco
redac@larevuedudesign.com

Sommaire

A la une	4
Interview: Pierre Vincent	5
L'Objet en question(s): l'ordinateur éco-conçu ALT par A+B designers	8
Concours design Invicta	11
Design Parade n°7	13

Projets et actualités design	16
Nothing	17
Deskbox	18
Touché	19
Dora	20
Big Bloom	21
Cape lamp	22
Geometric	23
Plicate	24
I'm Knots	25
Crossing	27
Magneto	28
U, U et V	29
IN-EI	30
Poa	31
Naturalis	33
Fold	34
Inga Sempé chez Legrand	35
The Reflection Range	36

La part du texte	37
Les Ecoles de design, nouveaux territoires d'incubation	38
Création et mondialisation, le design est-il devenu global?	39
Federico Churba: un designer Sud-Américain à Milan	41

A voir, lire ou écouter	43
Design à voir	44
Design à lire ou écouter	48
Brèves	49
Nous en parlions il y a un an	50

Les offres d'emploi	51
-------------------------------------	----

[En couverture:](#)
Table Crossing, design Patricia Urquiola pour Glas Italia

A la une

Interview: Pierre Vincent



Nous interviewons aujourd'hui Pierre Vincent, designer passé quelques années chez Capital Innovation qui vient de lancer sa propre structure, et dont nous avons présenté il y a quelques semaines une excellente petite vidéo, intitulée "Vous avez dit design?".

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

Ça m'a dérangé très tôt... Tout a commencé avec une curieuse envie, de comprendre, d'imiter, de dessiner, de fabriquer... On regarde les meubles, les voitures, les maisons, les arbres, et on comprend que derrière chaque chose il y a... autre chose ou quelqu'un, un grand mystère, comme un mouvement perpétuel: la création.

Toujours est-il que, quand ça vous tient, ça ne vous lâche plus...

Créateur, nous le sommes tous un peu, seulement, certains décident, dans leur douce folie, d'en faire un métier... J'y ai cru et j'y crois encore.

Alors j'ai joué le jeu et j'ai mis le cap vers un bac F12. C'est une grande chance durant les « années lycée », alors qu'on est plein d'appétit, de toucher à autant de domaines: les arts plastiques et appliqués, l'architecture intérieure, la communication visuelle, le design...

Ça aide à se construire son rêve, c'est moteur pour la suite.

Puis, j'ai choisi le design... aussi parce qu'Olivier de Serres m'a choisi. Autant le BTS reste un peu scolaire (bien que ce soit là qu'on apprenne les bases, notamment en termes de matériaux), un peu trop cadré, centré « style » je dirais,

autant les 2 années du DSAA sont palpitantes: c'est surtout lié au fait qu'on y côtoie les étudiants en architecture intérieure et communication, on s'ouvre vers l'extérieur.

Mon diplôme portait sur du mobilier, mais la réalité du métier m'a amené à travailler plutôt sur des produits. J'ai travaillé en agence, chez Capital Innovation, sur la conception de produits innovants, un contexte qui pousse à plonger dans des domaines variés.

Les clients étaient « de taille »: groupes SEB, Décathlon, Sita/Suez, etc. C'était en tous cas un travail de designer réellement industriel: des produits grand public, de grande consommation et fabriqués en grande série. Ce n'est pas toujours du grand design comme on en voit dans les magazines mais c'est la vraie vie des objets. C'est un exercice intéressant, une bonne école de discipline mais aussi d'écoute. Ce sont aussi des échelles d'entreprises dans lesquelles les décisions sont nécessairement complexes et offertes aux influences de services et de sensibilités multiples, pas toujours compatibles.

Le designer y a une position singulière, d'autant plus quand il est consultant extérieur et qu'il ne subit pas directement le poids de

la hiérarchie et des enjeux internes: il catalyse les intentions aussi bien du marketing que de la R&D ou de la direction.

Les dessins et les maquettes sont un bon support de « médiation », ils servent la vision globale et matérialisent un but: le produit fini, comme un cap vers lequel l'équipe projet converge.

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

Ayant créé mon propre atelier il y a quelques mois, je suis dans une dynamique d'expérimentation.

Je distingue aujourd'hui deux pratiques: le design industriel d'une part et le design de proximité d'autre part. C'est à dire que je continue à intervenir sur des produits de séries, en ce moment sur un appareil médical, avec une démarche centrée utilisateur et du mobilier.

Je me plais aussi à explorer des champs nouveaux comme la conception d'exposition et d'outils pédagogiques. Je mets mes outils de designer et ma façon de concevoir les choses au service de domaines « hors-série » ou des clients hors industrie. C'est aussi un exercice enrichissant et le lien y est plus direct entre la conception et la réalisation. J'aime cette immédiateté, cette simplicité... ça change des projets de recherche sur lesquels on travaille pendant parfois 3 ans avant d'aboutir.

Combien de personnes compte votre agence?

Je travaille seul mais en réseau. Je collabore selon les besoins et projets: aussi bien avec un médiateur culturel (par exemple un spécialiste de l'éducation à l'environnement comme actuellement), qu'avec un menuisier pour la création de mobilier ou le design d'espace, ou des sociologues et ergonomes pour les phases d'analyse d'usage ou encore avec des co-traitants dans l'usinage à commande numérique ou l'impression 3D pour le prototypage.

Quelle est votre méthode de travail habituelle?

Une bonne dose d'observation et d'écoute des utilisateurs, plusieurs centaines de grammes de dessins, quelques kilos de prototypes... agiter... servir chaud.

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

Oui, j'essaie de prendre le temps de le faire, c'est toujours stimulant. Je parcours quelques sites de design comme core77.com ou trendsnow.net pour rêver... mais j'aime autant me frotter à des sites moins « formels » comme moreinspiration.com dans lequel on trouve des prototypes incroyables et des invention délirantes avec un classement intéressant suivant les principes TRIZ, ou influencia.net pour mettre un doigt de pied dans le bain marketing. Et évidemment blog.capital-innovation.fr avec de vrais morceaux d'innovation à l'intérieur!

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

C'est plutôt varié... J'aime

l'esthétique scandinave et naturelle de Hans Wegner. Je me sens très proche de la démarche de Peter Opsvik. J'ai une certaine admiration pour l'attitude indisciplinée Rond Arad mais aussi une attirance pour la radicalité Dieter Rams (ce qui n'est pas très original à l'heure actuelle, je vous l'accorde).

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

Je dirais: la perception du métier. Entre le grand public qui perçoit le designer comme un décorateur et certains ingénieurs auprès desquels il faut lutter sans cesse contre une présomption d'incompétence ou d'irrationalité. C'est cette distance qu'il faudrait réduire avec le designer soit disant « sur son nuage ». C'est pour ça que je parle de design de proximité, pour inviter le design à se rapprocher de la réalité, de besoins plus simples.

Quelle est la commande que vous aimeriez vous voir confier?

Je suis déjà très content de travailler sur mes projets actuels... mais j'ai toujours dans la tête cette envie d'intervenir « hors les murs », sur un projet de mobilier urbain pour un lieu spécifique par exemple... Parce qu'il y aurait de la prise en compte d'utilisateurs multiples, d'un contexte singulier, de petite série et donc un travail de proximité avec le fabricant, de durabilité. Et ça change des objets « à soi », pour chez soi... J'aime l'idée de l'objet qui n'appartient à personne et qui est déterminé par l'usage que l'on en fait. C'est le cas d'un espace urbain.

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

Bien sûr, même s'il y a des amalgames autour de notre métier

et des défauts de compréhension, nous avons un métier de privilégié, super valorisé.

La plupart des designers font ce métier parce qu'ils l'ont choisi, et ça déjà, c'est énorme. Oui, nous avons une place enviable: nous vivons dans une société très matérialiste et le designer a cette chance de savoir donner forme à la matière!

Bien sûr, l'humain n'a pas nécessairement besoin de tous les objets qui l'entourent... je suis convaincu que le seul besoin qui tienne est émotionnel mais voilà, à force de publicité et de crise économique (on désire ce qui nous manque) on finit par confondre matière et émotion... consommation et consolation. Nous vivons dans une société de « consolation » et le designer participe à fabriquer ces objets de désirs et de réconfort à la fois. C'est un rôle étrange et ambigu mais chacun doit trouver sa propre attitude par rapport à cette question...

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

Et bien, j'aime fouiner dans le domaine des FabLab pour me tenir au courant de ce qui se fait. J'utilise, comme beaucoup de designers, l'impression 3D et les techniques de prototypage rapide depuis des années pour faire réaliser des éléments de prototypes mais les FabLab, ça va plus loin. Je crois qu'on ne peut plus faire de design sans prendre en compte ces nouveaux espaces et nouvelles technologies de création. L'un des sites les plus accessibles que j'ai pu découvrir dans ce domaine est celui de l'ENSCI: ensci.com/blog/fablab. On y trouve des projets prospectifs et bien communiqués.

Quelques projets de Pierre Vincent:



Cyclabelle: réducteur domestique de déchets d'emballages pour Sita/Suez, réalisé dans le cadre de l'agence Capital Innovation.



Lecteur de tags (mini code-barres) pour Actipaper, réalisé dans le cadre de l'agence Capital Innovation.



Fer à repasser sans fil Freemove de Calor, Ergonomie et architecture produit, chez Capital Innovation.



Versatile: exercice autour du process de fabrication à commande numérique. Workshop avec Antony MASSON: prototype de chaise personnalisable



Assise surprise... en cours de développement.



Versatile: les pièces à plat.

Pour en savoir plus: www.ateliercrayon.com.

L'Objet en question(s): l'ordinateur éco-conçu ALT par A+B designers



Nous interviewons aujourd'hui Brice Genre, du collectif A+B designers, qui nous en dit plus sur la conception de l'ordinateur éco-conçu ALT.

Pourriez-vous nous décrire votre projet en quelques mots?

Le décrire en quelques mots est délicat car ce projet a été très long et très singulier. En quelques mots, précisons tout d'abord qu'il a débuté en 2007, et qu'il se poursuit encore. Quatre personnes en sont à l'origine: Olivier Cortès (développeur logiciel), Guillaume Masson (informaticien-électronicien), Michael Gil de Muro (graphiste) et moi-même, Brice Genre (designer-chercheur). Dans le cadre de ce projet, nous avons non seulement été amenés à imaginer le produit en lui-même, l'ordinateur ALT, mais aussi à créer la société Meta IT, qui produit aujourd'hui l'ordinateur. Le design en tant que tel a été réalisé par le studio A+B, dont je m'occupe avec Hanika Perez.

Nous sommes ainsi passés, en 5 ans, de l'élaboration d'un prototype d'ordinateur éco-conçu à la création d'une jeune entreprise industrielle élaborant aussi des logiciels métier, et sollicitée pour du conseil en écoconception.

L'intention préalable était de créer un ordinateur éco-conçu inspiré de la philosophie Open Source et de ses valeurs humanistes, notamment en ce qui concerne une transparence des savoirs, leur échange et donc leur libre circulation. L'objet « ordinateur » était donc en fait un prétexte servant à questionner le rôle et les effets, sociaux, culturels, techniques, énergétiques et économiques de ce secteur, l'informatique, qui est aujourd'hui imbriqué dans de nombreuses autres activités: consommation énergétique, gestion des matières premières, usages et mœurs lié aux numérique, conservation, protection, partage ou propriété des données, organisation des modèles économiques, etc.

Entre démarche de recherche et positionnement idéologique, la conception de l'ordinateur ALT nous permettait ainsi de tester et de proposer à une petite échelle des débuts de solutions globales en lien avec les problématiques esquissées précédemment.

En cela, l'ordinateur ALT tend à être en quelque sorte l'expression d'une recherche de simplicité, d'évidence et de « bon sens », intégrée dans une typologie d'objet relevant de la famille des Hautes Technologies.

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

Comme expliqué précédemment, le projet est au tout départ une idée collective. Nous nous sommes distribués les différents rôles et répartis les différentes tâches pour concevoir et réaliser l'ensemble des prototypes en fonction de nos savoir-faire respectifs dans les différents domaines que sont le design, l'ergonomie, l'électronique, la programmation et la communication. Nous sommes partis de rien jusqu'à ce que le projet prenne la forme d'une société.

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

Les principales contraintes étaient de consolider nos connaissances en matière d'écoconception et d'écologie, sachant que nous avons déjà les uns et les autres une sensibilité intellectuelle et un ensemble de références dans ce domaine depuis déjà plusieurs années.

Nous devions aussi connaître le plus précisément possible le contexte national et international dans le domaine des TIC. Nous nous sommes ainsi aperçus que peu de démarches étaient engagées, à l'époque, et que les solutions apportées étaient parfois anecdotiques.

Nous devions également collecter un ensemble de fonds financiers et de soutiens, que ce soit auprès d'institutions, des pouvoirs publics, ou d'entités spécialistes en ce domaine. Nous avons ainsi reçu un soutien financier et une aide de la part de l'Incubateur Régional Aquitaine, de l'ADEME (Agence de l'Environnement et de la Maîtrise de l'Energie), du Réseau Entreprendre Adour, de l'Université de

Toulouse Le Mirail et de la Région Midi-Pyrénées, d'Estia Innovation, de la Technopole Izabel, mais aussi de membres de la communauté scientifique comme par exemple Jacques Roturier de l'université de Bordeaux et Françoise Berthoud du CNRS.

Du point de vue technique et technologique, comme dans les usages, nous devons être au plus près des obligations que nous nous étions imposées en termes d'économie d'énergie et de matière. Le pied réglable de l'ordinateur est l'élément qui illustre le mieux la démarche globale dans laquelle s'insère l'objet. En effet, nous avons pris le parti d'utiliser un minimum de pièces (deux en l'occurrence) et donc un minimum d'énergie et de matière.

Inspiré, comme nous l'avons dit, de la philosophie Open Source, l'ordinateur ALT vise une diffusion des notions de partage et d'échange, de libre possession des moyens de production, le maintien et la promotion des savoir-faire économiques et techniques locaux. Ainsi, l'objet a été conçu de manière à rendre capable chaque localité ou chaque pays qui voudrait en faire l'acquisition, d'en assurer la production et le développement en valorisant leurs savoir-faire spécifiques.

Du point de vue économique, social et culturel, les enjeux de l'écoconception sont nombreux et soulèvent donc un large ensemble de postures éthiques.

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

Le design n'est pas une strate subsidiaire du projet global: il est placé en amont pour devenir constituant du modèle économique et industriel de la société META IT, et pour en matérialiser les valeurs sociales et culturelles.

Le dessin de ALT relève de l'écoconception dans la mesure où, à chaque étape de son développement, de l'idée à la réalisation définitive de l'objet, le design est le moyen et la solution d'une approche intelligente quant aux choix industriels, à la résolution des problèmes d'usage et d'ergonomie, ainsi que d'économie d'énergie (car il consomme seulement 27 watts en utilisation).

L'attention portée à l'impact environnemental de la production passe aussi dans ce projet par la recherche d'une réduction à l'essentiel: l'ordinateur ALT est constitué seulement de 4 pièces d'aluminium, des 5 composants électroniques et de la connectique. Le « pied » en constitue le paradigme puisque celui-ci nécessite seulement 2 pièces alors que les piètements classiques d'écran en requièrent en général environ une dizaine pour permettre la même fonction d'inclinaison.

Le dessin de l'objet est en quelque sorte une résultante des scénarios définis pour le projet global, du nombre d'éléments nécessaires pour le construire et des process utilisés. D'autre part, son dessin prend en compte la nécessité d'un faible encombrement des pièces lors de leur transport, comme de celui de l'ordinateur une fois assemblé. Sa forme est aussi une résultante du peu de matière employée pour le réaliser (de l'aluminium recyclable à 98%).

Une des spécificités de l'objet est également que son squelette est aussi sa peau: sa structure, favorisant une dissipation thermique améliorée de la chaleur,

permet de se priver de l'utilisation de ventilateur pour refroidir l'ensemble de l'appareillage électronique intérieur et de réduire de ce fait sa consommation énergétique. Comme un corps humain, un ordinateur utilise beaucoup d'énergie pour se refroidir, nous lui avons ainsi apporté quelques subtilités de forme nous permettant d'atteindre des consommations énergétiques souhaitées (nous pensons pouvoir encore les améliorer dans de prochaines versions).

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

Au tout début, nous étions donc quatre, puis nous avons été rejoints par Hanika Perez, le deuxième membre d'A+B. Il faut également compter les artisans, les industriels, les experts, les institutionnels et les représentants des pouvoirs publics qui ont été des personnes importantes et influentes dans la réalisation du projet.

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

Les difficultés furent nombreuses et multiples car, pour le dire simplement, nous envisagions de créer un ordinateur le plus éco-conçu possible dans un univers et un domaine d'activité dans lequel on peut aisément imaginer les déséquilibres des rapports de force.

De fait, les difficultés furent nombreuses: financières, techniques, administratives, commerciales, etc.

Par ailleurs, nous avons défini, pour nous-même, l'obligation de travailler et de réaliser l'objet en n'utilisant que des logiciels libres et open-source.

Nous avons rencontrés des difficultés en ce qui concerne l'interopérabilité de certains logiciels entre eux, et nous avons réussi suite à de nombreux essais à constituer un workflow logiciel efficace entre nous et avec nos prestataires. Nous avons simplement dû faire une entorse dans un cas précis, et utiliser un logiciel propriétaire pour raccourcir le temps de conception du serveur qui est à ce jour en cours de fabrication.

Une autre des difficultés est de communiquer un projet et une approche qui, en bien des points, diffèrent des pratiques actuelles. Pour exemple, nous ne respectons pas l'ensemble des codes esthétiques qui sont généralement attribués à l'écologie (l'utilisation de la couleur verte ou de matériaux dit « naturels »). Une fois encore, il est bien important de comprendre que nous n'avons pas réalisé un ordinateur « non-polluant » mais un ordinateur qui pollue le moins possible, en imaginant et tendant vers une évolution toujours plus positive. Dans le domaine dit de l'écologie, bien des choses sont dites, bien des choses sont fausses et les ambiguïtés sont nombreuses...

Sur combien de temps s'est déroulé ce projet?

Les phases ont été multiples, il y a eu de nombreux aller-retour, des échecs, des tentatives, des tests, que ce soit en ce qui concerne les process, le design, l'appareillage électronique... L'ensemble du projet, entre les premiers débuts et la dernière version optimisée s'est étalé sur 4 années.

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

Bien des choses, car le but est qu'il évolue encore et encore et que ses performances énergétiques, techniques et de fabrication s'améliorent. Nous aimerions également que les valeurs éthiques dont il essaie d'être porteur se diffusent.

Et pour finir, où en est ce projet?

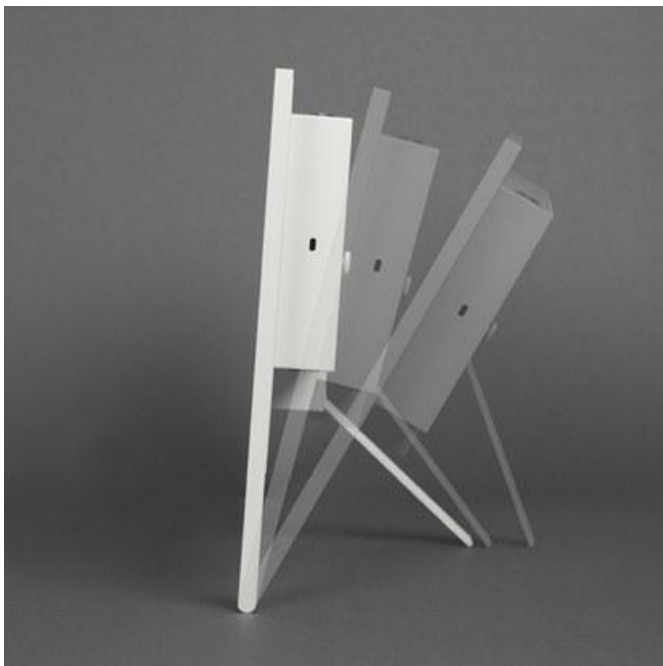
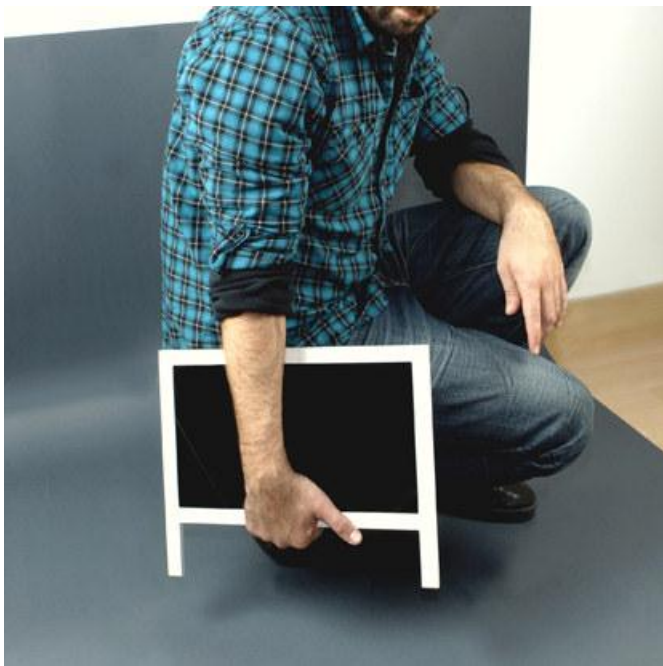
50 ordinateurs ont été produits et vendus en un an et demi dans le cadre de projets pilotes et de phases tests. Les résultats sont concluants et les objectifs définis sont atteints. Nous venons de recevoir

aujourd'hui l'ensemble des documents et des informations constituant l'Analyse de Cycle de Vie (ou ACV), qui nous permettent d'avoir un retour précis sur les effets et les avancées du projet dans le cadre de sa production et de son usage.

Dans la continuité de ALT, un serveur nommé CTRL va être présenté dans les mois qui viennent, ainsi que le projet Licorn qui est une solution logicielle « intelligente » permettant d'administrer des réseaux et des ensembles de données.

Pour en savoir plus: aplusbdesigners.com et meta-it.fr.

Quelques images du projet:

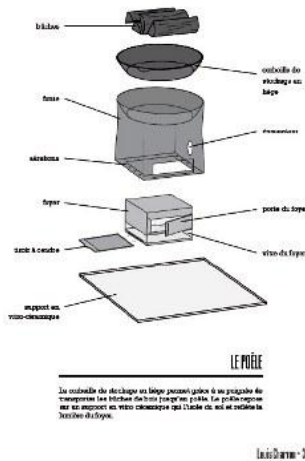


Concours design Invicta



La société Invicta, spécialisée dans les poêles à bois, a réuni en fin de semaine dernière les différents participants au concours de design qu'elle avait initié, afin de dévoiler l'identité des différents lauréats. Ce concours était ouvert aux designers récemment diplômés ou encore étudiants en école.

1er prix: "(S)Ombre



Designer: Louis CHARRON, étudiant en BTS Design de Produit à l'école Boulle (Paris) et graphiste à l'Insolent Magazine depuis 2011.

"Ce poêle dégage une forme de magie qui est dû à sa partie inférieure qui met en valeur les flammes tout en les masquant. Cette diffusion lumineuse offre un vrai sentiment de foyer. (S)Ombre a été choisi pour ces raisons mais aussi car il bouscule les codes et qu'il réinvente la combustion."

2e prix: "Constantin"

Nous souhaitons tous que nos intérieurs nous ressemble et qu'ils collent au plus près de nos besoins. Pourquoi ne pas appliquer cela aux poêles à bois ?

Constantin est une seule forme, qui se répare et s'ajuste selon nos besoins. Les ajouts de chaque module créent des fonctions spécifiques. Un range-bûches, le foyer, un élément pour surélever et un plateau composent le poêle.

Libre à vous d'agencer votre poêle en fonction de vos besoins.



Designer: Florent BOUHEY FAYOLLE, titulaire d'un BTS en design industriel, et aujourd'hui étudiant en 2e année de Bachelor design industriel à l'Ecole Cantonale d'Art de Lausanne.

"Le créateur du poêle Constantin utilise particulièrement bien la matière fonte. Il propose une nouvelle forme de poêle à bois créé à partir de la matière. La modularité qu'il offre est aussi l'un de ces points forts."

3e prix: "Vitruve"



Designers: Nack PETIOT et Amandine PEYRESOUBES, respectivement en 4e et 5e année design objet à l'École Supérieure d'Art et Design d'Orléans.

"Ce poêle traite de façon esthétique l'image du foyer primitif. C'est un poêle à la fois ludique, simple et séduisant. Ses créateurs ont bien pris conscience des modes de vie actuels en ajoutant un accessoire nomade avec son panier en cuir amovible."

Le jury, présidé par Mathieu Lehanneur, était également composé de Jean-Philippe Dargenton (designer Industriel), Anne-Marie Sargueil (Présidente de l'Institut Français du Design), Jean-Charles Gaté (fondateur du magazine Design Fax), Alexandre Cocco (fondateur de la Revue du Design), Serge Postel (responsable R&D Invicta), Jérémy Bouchon (Responsable Marketing Invicta) et Alexandre Duhail (2e prix du Concours Design Invicta 2009).

La société Invicta, basée dans les Ardennes françaises, a été fondée en 1924. Spécialisée dans la fonte culinaire, elle est devenue le leader européen de la fabrication d'appareils de chauffage au bois. Elle emploie aujourd'hui 280 personnes avec un chiffre d'affaires de 60 millions d'euros.

Design Parade n°7



La 7e édition de la Design Parade sera inaugurée vendredi qui vient, à la Villa Noailles (à Hyères). En plus de son habituel concours international destiné aux jeunes designers, le festival propose diverses rencontres ainsi qu'une dizaine d'expositions, qui seront visibles jusqu'en septembre. Tour d'horizon...

Les spectateurs auront notamment la possibilité de découvrir une exposition ("127 pièces... voire plus") retraçant, en une centaine de pièces, le parcours de François Azambourg: une large sélection qui permet d'entrevoir la pensée foisonnante et la soif d'expérimentations techniques du designer.



François Azambourg, chaise Bugatti pour Cappellini / Vase Douglas jar, CIAV Meisenthal. Photos © Christophe Filloux.

L'exposition "Tapis parade" proposera quant à elle, dans une scénographie de Constance Guisset, une sélection de tapis de designers contemporains tels que Ronan et Erwan Bouroullec, Matali Crasset, Noé Duchaufour Lawrance, Adrien Rovero, Robert Stadler, Elissa Medina...



Plis, Noé Duchaufour Lawrance, Chevalier édition © Théo Baulig pour Chevalier édition.



Pompom, Matali Crasset, Nodus.

Les résultats du workshop "Savoir-faire et modernité", issus d'une collaboration entre la Cité de la céramique de Sèvres, la Fondation d'entreprise Hermès et les étudiants de l'ENSCI - Les Ateliers et de Sciences-Po Paris seront également dévoilés: un travail d'environ 8 mois, durant lesquels une quinzaine d'étudiants en dernière année à l'ENSCI ou en Master Affaires Publiques (filiale Culture) à Sciences-Po Paris ont suivi un programme alternant interventions d'experts, visites d'ateliers et séances de travail en commun, interrogeant notamment les notions de "savoir-faire" et de "modernité".



Le festival offrira également aux deux co-lauréats de l'an dernier, Jean-Baptiste Fastrez et Brynjar Sigurdarson, l'occasion de présenter leurs derniers travaux, développés avec les partenaires du festival (la Cité de la céramique de Sèvres, le CIRVA et la Galerie kreò).



Miroirs, Jean-Baptiste Fastrez, Galerie kreò © Jean-Baptiste Fastrez.



Tabouret réalisés à partir d'un tronc brut et de cuir bouilli, par Brynjar Sigurdarson. En développement avec la Galerie Kreò. Photo © Julien Chavaillaz, ECAL.

designers – sept Français, un Suisse, un Italien et un Néerlandais – ont été présélectionnés. Voici quelques-uns de leurs projets:



Objets sans âge, Sibylle Delclaux (ENSAAMA Olivier de Serres). Photo © Sibylle Delclaux.



Daedaleas, Fanny Dora (Ecal). Photo © Charles Negre / Ecal 2011.



Persiennes, Lili Gayman (Ecal). Photo © Ecal 2011.

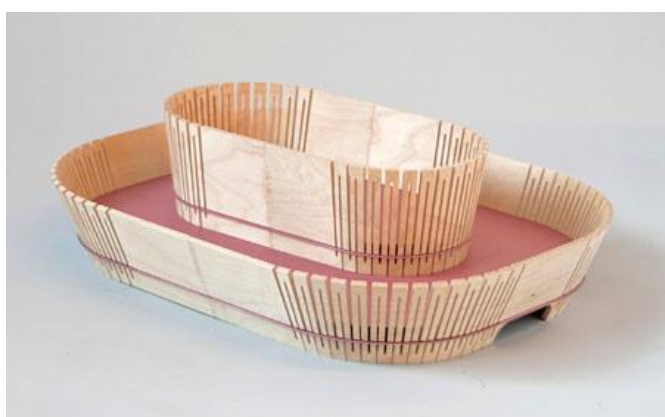
Quant au concours international de design, dont le lauréat sera connu d'ici quelques jours, dix jeunes



Gamme flexible, Fanette Pesch (Ecole Nationale Supérieure de Création Industrielle et Duperré). Photo © Véronique Huyghe / Ensci.



Revolver, Henny van Nistelrooy (Royal College of Art). Photo © Stefan Zander.



Bouleau, Julie Richoz (Ecal). Photo © Julie Richoz / Ecal 2011.

Plus en savoir plus, vous pouvez visiter le site: villanoailles-hyeres.com.

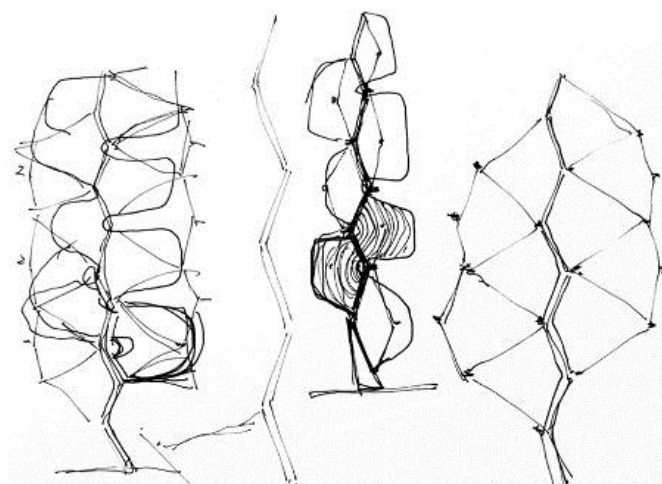
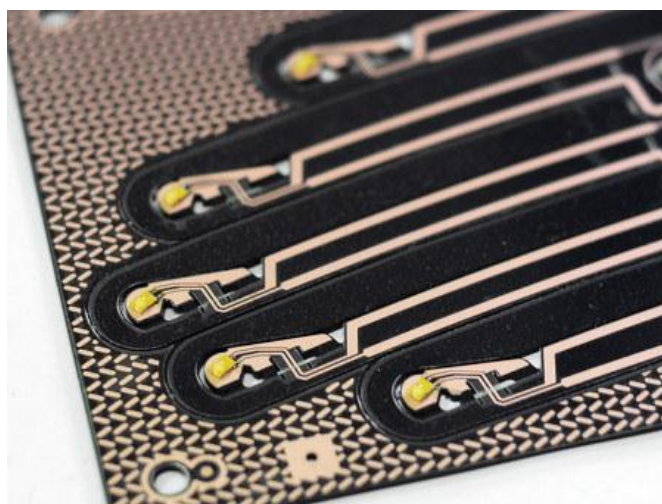
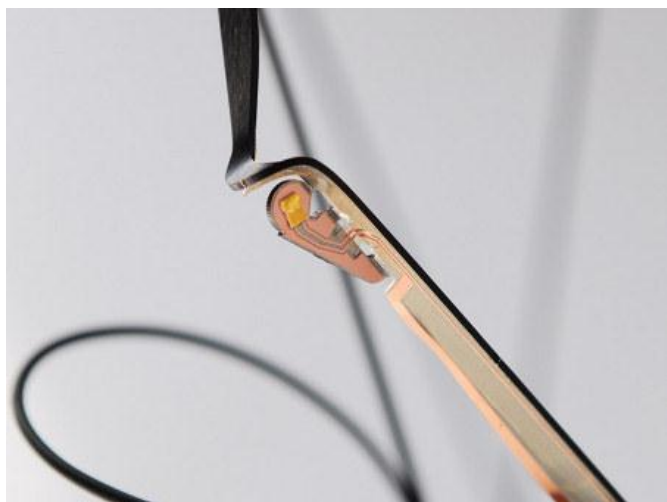
Projets et actualités design

Nothing



Nothing est un concept de lampes développé par Francisco Gomez Paz pour Luceplan. Pour cela, le designer est parti d'un constat simple: la LED est un minuscule composant électronique capable de produire de la lumière. Dès lors, pourquoi ne pas s'affranchir des formes des lampes traditionnelles, et imaginer des structures lumineuses aux formes plus libres.

Il a ainsi imaginé un circuit électrique tridimensionnel, capable à la fois de transporter de l'électricité et d'émettre de la lumière. L'objet se fige dans différentes configuration grâce à un jeu d'aimants.



Luceplan a également mis en ligne [une courte vidéo](#), permettant de mieux comprendre le principe de fonctionnement de cette lampe.

Photos © Francisco Gomez Paz

Deskbox



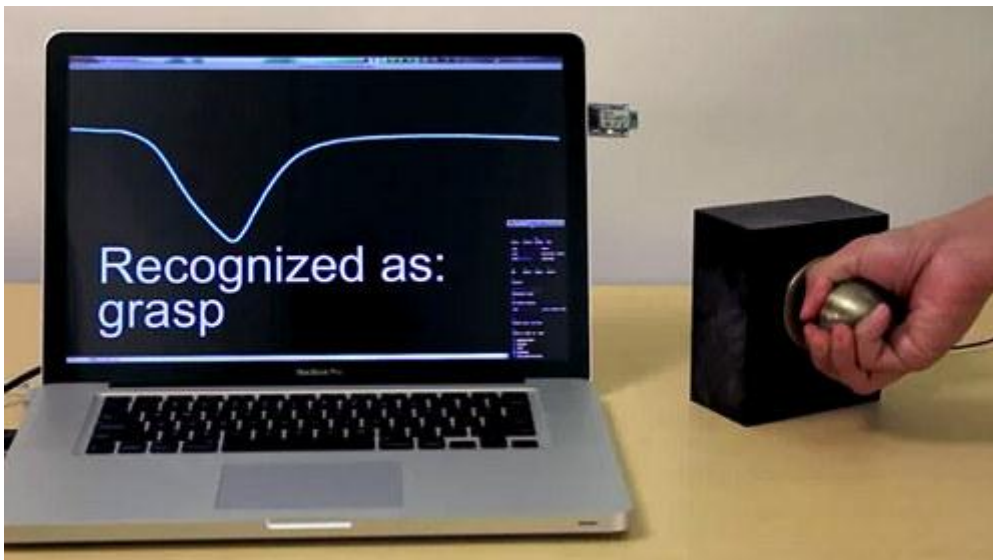
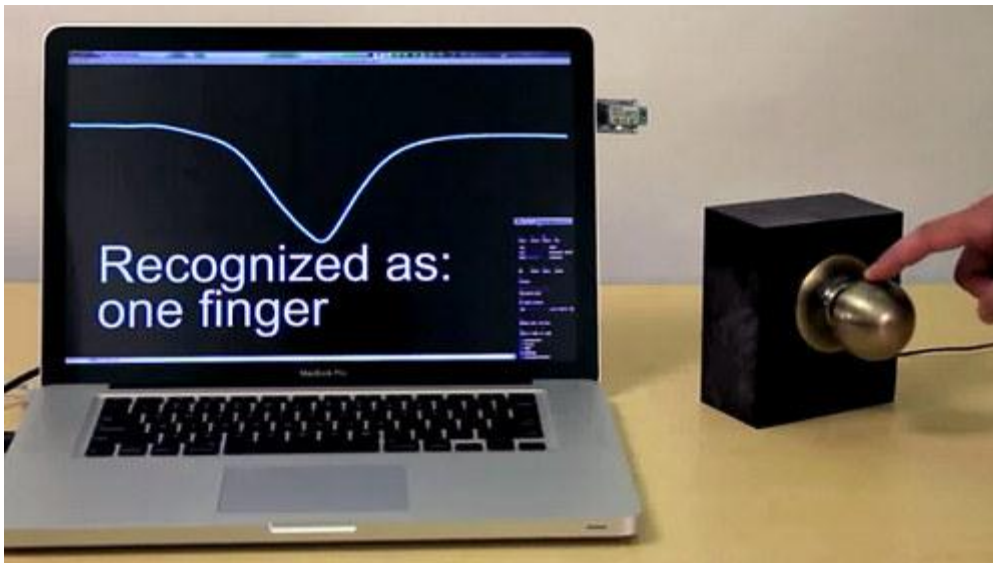
Deskbox est un petit bureau / étagère, qui se fixe sur un mur et se plie ou se déplie en fonction des besoins. Conçu par les designers du Raw Edges Studio (Yael Mer et Shay Akalay) pour l'éditeur Arco, l'objet possède une forme parallélépipédique, composée de deux parties aux matériaux différents: bois naturel et métal laqué.

Lorsque l'avant, en bois, se déplie, il prolonge le plateau intérieur et constitue un sous-main sur lequel l'utilisateur va pouvoir venir lire, écrire, dessiner ou poser son ordinateur portable.

Source: designboom.com.



Touché



« Touché » est un étonnant système de reconnaissances tactile, développé par [Disney Research](#) en collaboration avec la Carnegie Mellon University. Il permet non seulement de détecter si une personne est en contact avec un objet, mais aussi de quelle façon il le touche.

Plutôt que de se baser sur le « toucher » utilisé actuellement par les écrans tactiles actuels par

exemple, cette technologie reconnaît les différentes parties du corps qui entrent en contact avec elle, en fonction notamment de la nature de leurs tissus spécifiques. Elle différenciera donc ainsi un simple doigt d'une main.

Une vidéo, publiée sur Internet, permet de mieux comprendre le fonctionnement de cette technologie.

Dora



Dora est un lecteur de CD imaginé par le designer Coréen Jeong Yong. Son corps principal possède la forme d'un épais disque, qui sur sa face arrière accueille le CD et sur sa face avant le haut-parleur.

A une époque où la musique est de plus en plus dématérialisée et accessible en ligne, le designer imagine ici un objet compact mais visuellement présent, mesurant une vingtaine de centimètres de haut et présentant des lignes géométriques très simples et élémentaires, qui se retrouvent également au niveau de la télécommande.

Sources: jeongyong.com, sleekdesign.fr.



Big Bloom



Ressemblant à de petits tableaux mettant en scène les quelques fleurs qu'ils accueillent, les vases de la série Big Bloom ont été imaginés par Charlie Guda pour la société hollandaise The Cottage Industry.

Ils sont composés de deux éléments: un pied tube à essais d'une part, et également une lentille de Fresnel grossissante, en acrylique, permettant de voir avec plus de détails les diverses parties du végétal.

L'objet, très simple, propose ainsi une nouvelle approche du végétal, scénarisée et minimaliste.

Source: dezeen.com.

Cape lamp



Imaginées par Constance Guisset, les lampes de la série Cape possèdent des formes légères et colorées, presque fantomatiques, qui semblent en suspension. Colorées sur leur pourtour, elles proposent une mise en scène délicate de la lumière.

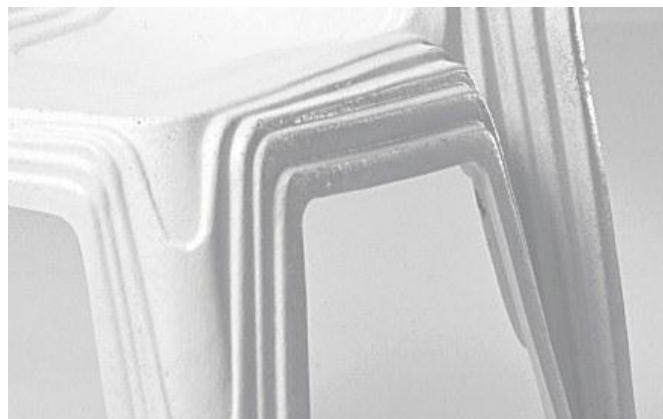
« Les Capes rendent palpable l'idée de la lampe comme présence lumineuse. Entre silhouette animale et costume, les deux formes imbriquées semblent s'envoler élégamment dans l'espace. La matière diffusante rend la présence douce et fantomatique, presque immatérielle et transparente quand la couleur rappelle les contours de l'objet. »

Constance Guisset

Réalisés en thermoformage de plastique, ces prototypes seront présentés lors de l'exposition dédiée au travail de Constance Guisset qui se déroulera à la Chapelle des Calvairiennes à Mayenne, du 27 mai au 8 juillet 2012.



Geometric



La chaise Geometric a été développée par le studio finlandais Ko-Ho (Matti Korpela et Timo Hoisko). Les premiers prototypes ont été réalisés en plastique à base de chanvre, en prenant particulièrement en compte le cycle de vie total du produit, depuis la production de la matière première jusqu'au recyclage en fin de vie (l'objet peut être brûlé sans émission nocive).

L'objet est moulé, empilable, et se décline en plusieurs couleurs. Les stries qui marquent sa structure participent, quant à elles, à la solidité et à la rigidité de l'ensemble.

Source: designboom.com.



Plicate



Caractérisée par un fond de cadran tridimensionnel constitué d'un ensemble de rayons rappelant un origami, la montre Plicate a été conçue par le designer Benjamin Hubert pour Nava.

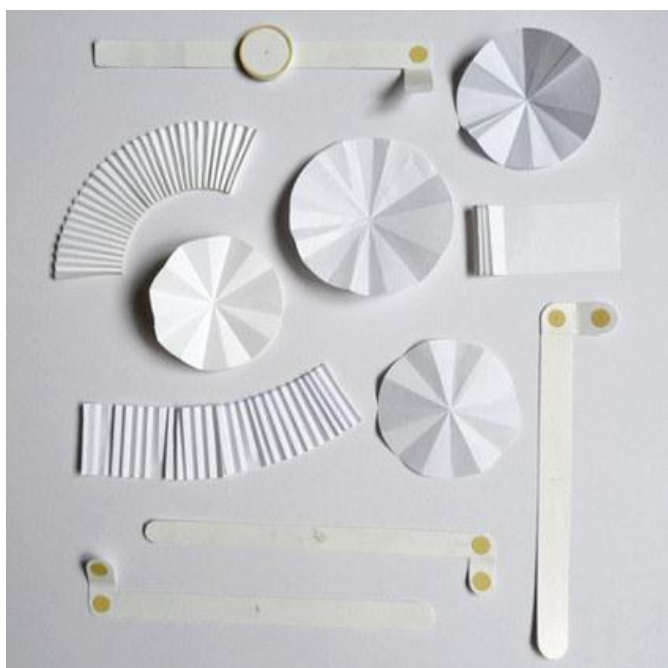
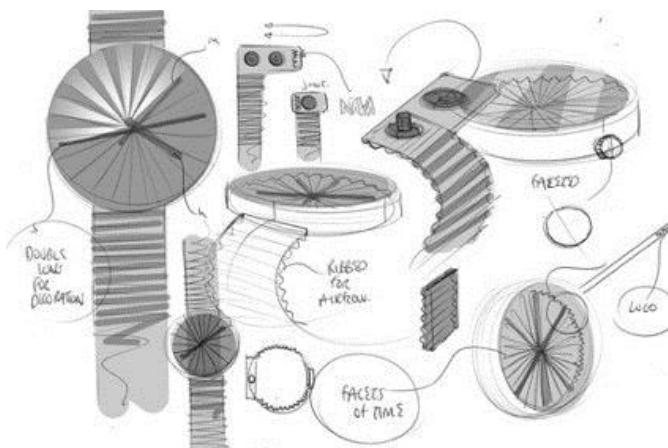
Le bracelet, quant à lui, propose un système de fermeture par pression, à l'aide d'une boucle asymétrique qui se referme sur l'un des deux côtés. La sous-face du bracelet est par ailleurs crantée, ce qui facilite le blocage de la boucle et permet l'écoulement de l'air entre l'objet et la peau de l'utilisateur, ce qui est important du fait du matériau – plastique – du bracelet.

Cet ensemble – cadran + boucle – agit également comme un élément différenciateur en magasin, permettant à la montre de présenter une silhouette distinctive et attractive.

Source: core77.com.



Croquis et maquettes de recherche:



Déclinaisons colorées:



I'm Knots



« I'm Knots » est un canapé imaginé par Anders Gordon pour RUM.stations.

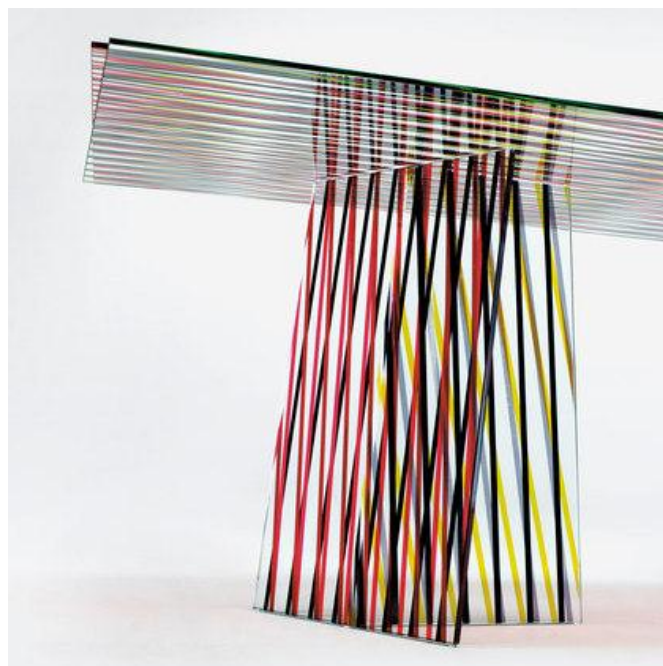
Il est caractérisé par des lignes très simples, qui semblent être ficelées comme pourrait l'être un rôti. Naissent ainsi des formes et volumes ondulants, qui ne sont pas sans rappeler celles du traditionnel Chesterfield.

Source: dagensdesign.dk.

Crossing



Conçue par Patricia Urquiola pour Glas Italia, Crossing est une table en verre possédant un double plateau tramé d'un ensemble de lignes colorées. Les deux plaques, très fines (8mm chacune) sont légèrement décalées l'une par rapport à l'autre, ce qui génère un motif changeant et proposant diverses perceptions selon l'endroit où l'on se trouve. Le piétement est réalisé selon le même principe, et le tout se décline en deux dimensions différentes.



Magneto



La lampe Magneto, conçue par Giulio Iacchetti pour Foscari, tire son nom du principe de fixation – magnétique comme son nom le laisse supposer – qui assure la liaison entre le piètement et la source lumineuse en elle-même... Un petit aimant en forme de bille permet ainsi, en toute simplicité, d'obtenir différentes positions et inclinaisons. Celles-ci sont notamment permises par une dizaine d'encoches réalisées dans le pied, générant visuellement un motif dont on comprend a posteriori la fonction.

Selon la position du tube-diffuseur, vers le haut ou vers le bas, l'objet peut ainsi servir de liseuse ou de petit éclairage d'ambiance.

Magneto se décline en deux versions (lampe de table ou lampadaire) et deux couleurs (rouge et gris).



U, U et V



Plumiers V.

Jean-François Dingjian et Eloi Chafaï, du collectif Normal studio, ont récemment conçu une collection d'objets et accessoires en tôle galvanisée laquée, pour l'entreprise Tolix dont ils assurent la direction artistique (ci-dessus, les boîtes coulissantes U).

Photos © Morgan Legall.

Ces projets ont reçu un Label VIA, et ont été présentés dans la galerie VIA à Paris, jusqu'au 24 juin 2012.

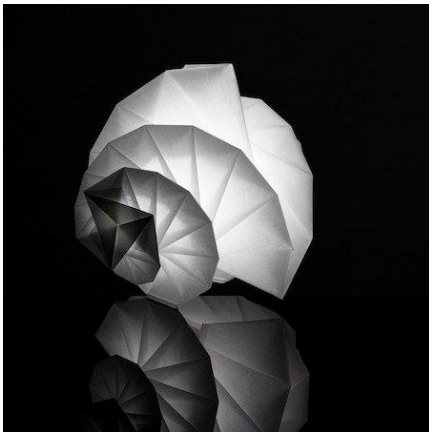


Boîtes coulissantes U.



Casiers U.

IN-EI



Dévoilée durant les Designer's Days, IN-EI est une collection de luminaires développée par Issey Miyake pour Artemide.

Leur forme est issue du projet de recherche « 132 5. ISSEY MIYAKE », qui explore les principes de géométrie tridimensionnelle du mathématicien Jun Mitani.

Les lampes, réalisées en PET recyclé et alimentées par des Leds, proposent ainsi des volumes tridimensionnels complexes, capables de se stocker à plat lorsqu'ils sont repliés.

Photos: Hiroshi Iwasaki / Miyake Design Studio 2012

Source: muuz.com.

Poa

Développée par le Studio BrichetZiegler pour l'éditeur Axurbain, Poa est une collection de mobilier urbain combinant des pièces en fonte et des planches ou lattes en bois. L'ensemble, rompant avec les codes esthétiques habituels de ce type d'objets, propose des formes légères et étonnantes, à la volumétrie courbe et riche: des boucles qui se déploient dans l'espace, dialoguant avec des surfaces massives plus simples.

« La volonté de la collection Poa est de ré-enchanter le paysage urbain à travers un nouveau langage formel.

Evoquant la souplesse d'un brin d'herbe, les proportions d'une feuille d'agave ou suggérant un ruban qui serpente et s'enroule, les mobiliers s'insèrent dans la ville en douceur tout en manifestant leur identité.

Pièces de fonderie particulièrement travaillées, elles se singularisent par des détails, des changements de section ou des boucles et des courbes envolées.

La collection propose différentes typologies qui se complètent pour habiter la ville: banc, banquette, tabourets, un accroche-vélo, potelets, barrières ou encore grilles d'arbres. »

Pierre Brichet et Caroline Ziegler.

Photos © Baptiste Heller.



Banc Poa.



Banquette Poa.



Détail du banc Poa.



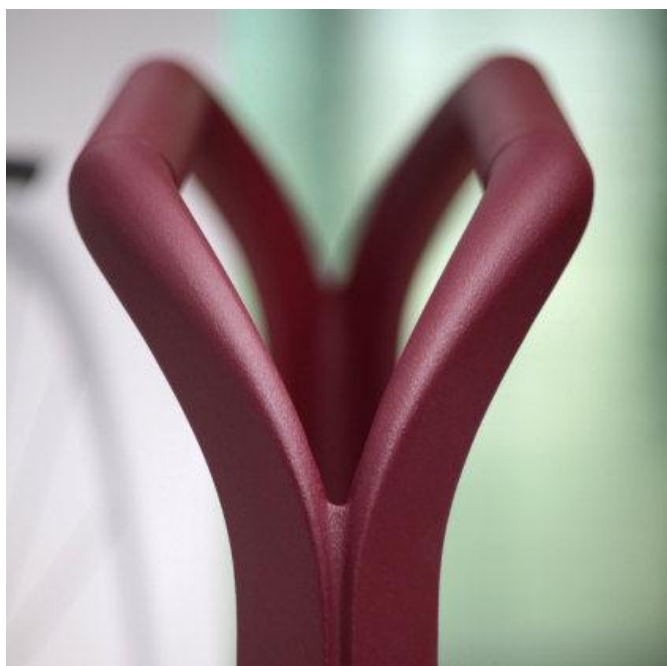
Tabouret Poa.



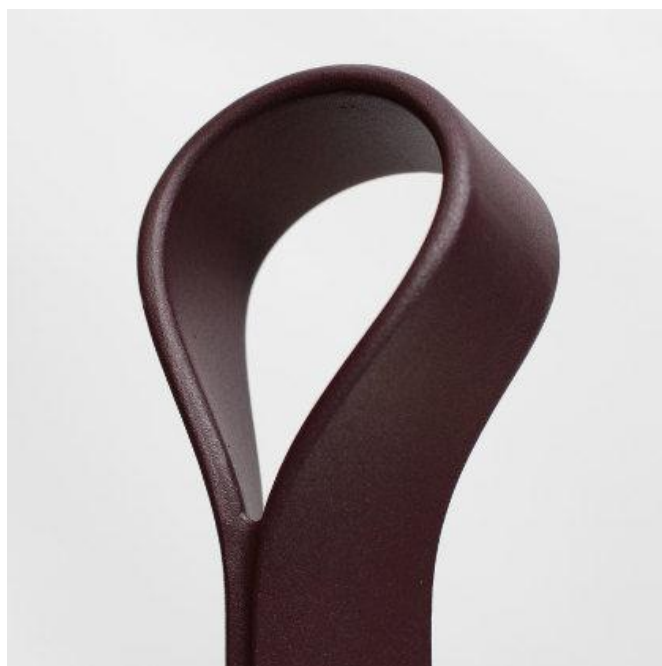
Barrière Poa.



Potelet Poa.



Détail de la barrière à vélo Poa.



Détail du potelet Poa.

Naturalis



Elium studio vient, pour Rowenta, de signer Naturalis, un appareil destiné à la préparation de soins cosmétiques à domicile. Un exercice délicat, qui a obligé l'agence à questionner l'apparence de ce nouveau type de produits et de services à domicile. Les objets, au final, proposent une esthétique qui oscille entre électroménager, instruments scientifiques et cosmétique.

L'appareil principal permet de créer différents crèmes et lotions. Il est accompagné d'un livre de « recettes », et de différents petits accessoires destinés à réaliser les mélanges et préparations diverses. Au niveau formel, il est constitué d'un tube qui semble rétréci à mi-hauteur, ménageant ainsi un endroit réunissant les commandes, mais indiquant également où placer les mains lorsque la turbine se met en route.

Source: designboom.com.



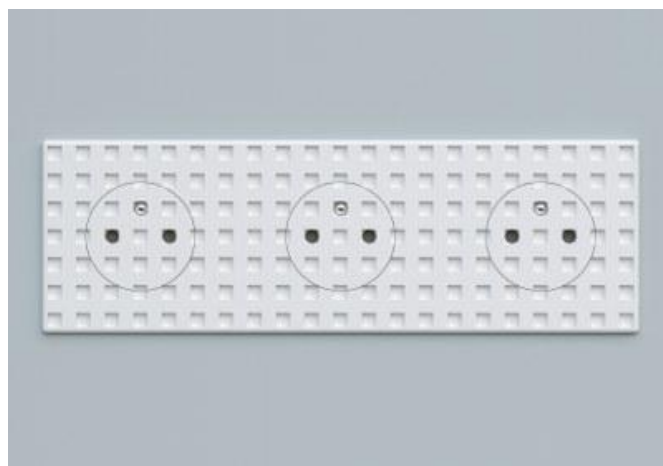
Fold



Le designer Lorenzo Damiani vient d'imaginer, pour la marque Ceramica Flaminia, une ligne de robinetterie étonnante, constituée de tubes métalliques chromés et pliés. Intitulée Fold, celle-ci se décline en différentes dimensions.

Sources: trendir.com et muuz.com.

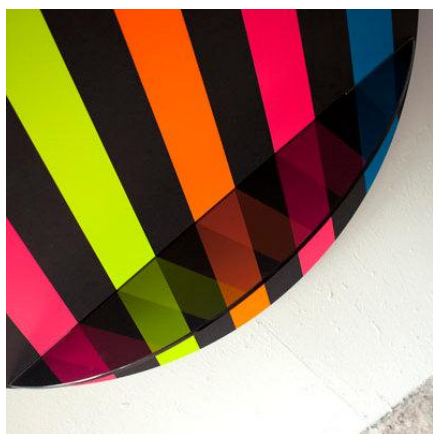
Inga Sempé chez Legrand



Durant les derniers Designer's Days, Inga Sempé exposait au Lab by Legrand, le showroom parisien du spécialiste de l'appareillage électrique, une série d'interrupteurs, prises et variateurs imaginés pour la marque. Des objets étonnants, malgré leur très grande simplicité.

Source: muuz.com.

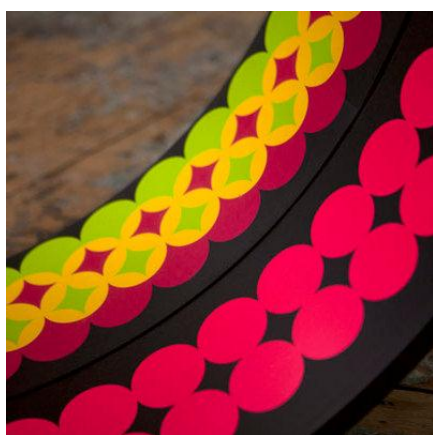
The Reflection Range



The Reflection Range est un projet de Kim Thome se jouant de nos perceptions. Les trois pièces de la série étant composées de parties tramées de larges motifs colorés et de miroirs sans tain, elles combinent reflet et transparence.

Ces objets sont exposés dans le cadre du Show RCA 2012, qui se poursuit jusqu'au 1 juillet prochain.

Source: dezeen.com.



La part du texte

Les Ecoles de design, nouveaux territoires d'incubation

Par Christian Guellerin.

Les économies occidentales sont à la recherche d'un nouveau souffle. Si les états cherchent aujourd'hui à endiguer la crise de la dette ou bien à sauver les banques de la faillite, c'est bien sur le terrain des entreprises et de leur compétitivité que tout va se jouer. La globalisation et la concurrence de nouvelles économies émergentes a conduit à une totale réorganisation économiques à l'échelle de la planète et comme aurait dit Adam Smith à une nouvelle ère de « division du travail ».

« Made in China, Made in India » est devenu la norme, pour le bonheur des consommateurs soucieux d'avoir les meilleurs produits au meilleur prix. A qualité égale, qui envisagerait en effet d'acheter plus cher au motif que le produit est fabriqué près de chez lui? Seule la démagogie de certains politiques pourrait tenter de nous faire croire le contraire. Y a-t-il un avenir à nier l'évidence?

Poussées par les intérêts économiques les entreprises industrielles occidentales se délocalisent vers la Chine, l'Inde ou d'autres pays pour rester compétitives. Il semble que l'avenir de l'assemblage ne soit plus à l'Ouest. Si les mesures de protectionnisme semblent difficiles à engager pour éviter les délocalisations, on peut néanmoins espérer que l'augmentation probable des coûts de l'énergie et du transport ainsi que l'amélioration du niveau de vie et de la protection sociale des ouvriers – et donc leur coût – vont peu à peu endiguer cette fuite. Mais à quelle échéance? C'est aujourd'hui que nous avons besoin de sauver nos emplois.

Les paradigmes industriels et Marketing sur lesquels se sont bâtis les économies occidentales sont en train de muter et il serait vain d'essayer de s'accrocher à des références de gestion qui datent de la révolution industrielle du XIXe siècle pour les uns, des années 50 pour les autres. Pour beaucoup d'entreprises occidentales, il ne s'agit plus tant de faire de mieux en mieux ce qu'elles savent faire, mais d'être en capacité permanente de toujours faire autre chose avec ce qu'elles savent faire.

Il faut que la capacité à innover, à muter, à changer de métier soit inscrite au cœur même de la stratégie de l'entreprise. Il faut développer la capacité à la « flexibilité innovante », en faire un déterminant stratégique du développement et de la pérennité de la structure. Il faut passer de l'ère de la gestion industrielle et celle de l'entrepreneuriat innovant.

C'est la création et l'innovation qui vont sauver les entreprises industrielles des économies occidentales et leur permettre de restaurer leur valeur ajoutée.

C'est par la recherche, l'innovation, le sens et les valeurs véhiculées par l'image de marque que l'on va restaurer les marges et la compétitivité des entreprises.

De même, l'ère du numérique et de la relation immatérielle se substitue peu à peu à l'ère de la publicité, devenue suspecte puisque par nature elle s'enorgueillit de nous faire acheter des produits dont nous n'avons pas besoin. Le marketing change d'outils, voire de nature. L'économie de la contribution pousse celle de la consommation vers la retraite.

La recherche, la création, l'innovation sont inscrites au cœur même du métier de designer. Si l'ingénieur était l'homme de l'industrie, le marketer celui de la publicité, le designer pourrait être celui de la mutation industrielle et du marketing, celui de l'entreprise innovante et flexible. C'est sur sa compétence à concilier la création et l'innovation, les imaginaires et la réalité socio-économique, à donner du sens que va se jouer la restauration des marges des entreprises occidentales. Sa capacité à projeter l'avenir et les mutations sera par ailleurs une des données fondamentales du management du changement.

Partout dans le monde, les écoles de design se développent, et sont soutenues par tous les politiques conscients des enjeux. Ce développement s'accompagne de la création de « centres de design » de « design lab », ou de « design factory ». Au-delà de leur devoir d'éducation, les écoles de design ont donc vocation à devenir des centres d'innovation permettant la mutualisation des compétences des chercheurs de tous les domaines et des entreprises. Ces centres d'innovation multidisciplinaires sont les nouveaux territoires d'incubation d'où vont émerger les industries de l'avenir.

Les écoles et les universités de design vont être les porteurs de sens des territoires sur lesquels elles sont implantées. Elles vont être les garants d'une nouvelle réalité industrielle qui passe du « Made in » au « designed by ». Car l'enjeu est bien là pour restaurer la compétitivité des entreprises occidentales. Pour de nombreuses entreprises occidentales, La marque, les valeurs – « là d'où on vient » – le sens, au même titre que la capacité à innover vont avoir la primauté sur les normes de qualité, la productivité, le rendement. L'exemple d'Apple est patent: « Designed by Apple », « Assembled in China », pour une entreprise qui change de métier tous le 5 ans. « Avant d'être quelqu'un, on vient de quelque part » nous montre Apple, qui a fait de sa marque un des principaux vecteurs de sa valeur ajoutée.

Création et mondialisation, le design est-il devenu global?

Par Estelle Berger.

Inspiré de la table-ronde IFM / Designer's Days, samedi 2 juin 2012 à l'IFM.

Rassemblant des intervenants d'horizons divers (bien que majoritairement français) – designers indépendant et intégré, économiste, chef d'entreprise – donc diversement confrontés à la problématique de la mondialisation – sous-traitance, transferts de technologie, co-création, distribution –, l'échange a soulevé plusieurs problématiques brûlantes. Même si le manque de temps a limité les possibilités d'approfondir chacune, on peut reconnaître aux acteurs de cette matinée le mérite d'avoir évité les généralisations trop rapides et contourné les clichés.

Cette courte réflexion n'est ni un compte-rendu ni une synthèse des interventions, mais plutôt une tentative d'approfondissement partiel et personnel, inspiré par certaines questions et pensées glanées durant la table ronde.

Quand on associe création et mondialisation, point immédiatement la tension problématique entre identité et standard. Alors que les moyens actuels permettent une diffusion internationale, l'ambition des designers est de créer des objets accessibles à tous, au-delà des frontières et des cultures. Mais les particularismes locaux influencent toujours la réception. Ainsi, certains produits seront détournés par rapport à l'usage qu'imaginait leur concepteur. La firme suédoise Ikea a appris avec étonnement que ses vases étaient utilisés aux Etats-Unis comme verres à soda! Les américains utilisent en effet couramment des verres de contenance d'un litre.

D'autres produits se retrouvent boudés par un ou plusieurs marchés étrangers – sans que l'on sache toujours pourquoi. On comprend aisément que cette part d'insaisissable angoisse les marques, pour qui l'implantation internationale doit garantir un retour sur investissement. Pour parer à l'imprévisible, le marketing est souvent convoqué, guidant le design vers un chemin considéré comme à priori acceptable par le marché visé. On tente ainsi de minimiser le risque inhérent à toute démarche créative. Les – nombreuses – marques qui emploient cette stratégie jouent donc avec les codes culturels et symboliques locaux pour s'implanter dans de nouveaux marchés.

Mais bien souvent, cette pseudo-adaptation locale prend la forme assez pauvre d'un travail sur les couleurs et les motifs, ne prenant pas en compte des modes de vie plus profonds. Car peut-on vraiment appréhender, de l'extérieur et avec une visée mercantile, toute la subtilité d'une culture? Les goûts exprimés par la consommation ne sont que la partie immergée d'un iceberg fait d'histoire, de valeurs, d'aspirations... à la fois individuels et collectifs. Et au-delà, est-il souhaitable, autant pour le designer que pour la marque, de chercher à s'adapter à son public

– réel ou fantasmé? Ne prend-on pas le risque de subordonner la créativité au commercial?

Certaines marques ont la chance (chance ou talent?) de constater que l'identité de leurs produits est acceptée telle quelle dans les marchés étrangers, sans réelle volonté que celle-ci s'adapte à la culture locale. D'après les intervenants de la table ronde, c'est le cas d'Ikea ou de Lexon. L'identité et la qualité perçue de la marque transcendent alors son origine; c'est ce qui est respecté par les consommateurs et qui fait le succès de l'implantation internationale. Dans le cas d'Ikea, c'est l'identification au mode de vie nordique qui est prisé; dans le cas de Lexon, ce serait par rapport à un goût plus "universel". D'ailleurs la marque revendique le plus grand internationalisme: R&D pilotée en France, collaborations avec des designers européens et américains, technologie et fabrication chinoise.

L'expression "goût universel", qui peut prendre une connotation très négative, soulève la question de la standardisation souvent reliée à la mondialisation. D'une ville à l'autre, nous retrouvons les mêmes boutiques, les mêmes publicités, les mêmes marques internationales. Et avec Internet, les images circulent à une vitesse et avec une portée défiant les frontières. Français, chinois, designers, usagers, nous baignons dans une culture visuelle de plus en plus homogène.

De plus, l'usage systématique de l'informatique en tant qu'outil de conception généralise une certaine typologie de formes, influencées par le langage des logiciels de CAO. Pour le designer Marc Berthier, l'ordinateur est trop souvent utilisé comme outil de génération de concepts, limitant l'imagination. Il prône un retour au travail par images mentales, guidé par les souvenirs, perceptions, intuitions, et, avant tout, le dessin à la main. Pour lui, on a accordé trop d'importance à l'ethnique au détriment du sensible, et c'est en dépassant les archétypes dont on a hérité que chacun retrouvera une valeur ajoutée singulière.

A l'issue de cette discussion, je réalise que la question de l'identité nationale est un faux problème. Insister sur l'ancrage territorial d'une création, comme tenter de circonscrire le goût présumé d'un pays, c'est entretenir une culturalité fantasmée, comme des images un folklore dépassé. A l'inverse, chercher à définir un goût qui serait universel, consensuel, c'est limiter la création à ces images "design" qui font le tour du monde sur Internet. Dans les deux cas, des images vides, qui font signe sans sens.

Or, ce ne sont pas seulement la fonction et l'esthétique qui donnent leur sens à un produit, mais aussi l'univers et les valeurs portés par la marque.

C'est donc l'identité de marque qui fait le lien. Est-elle française, brésilienne ou transnationale, ce n'est plus le souci. Quant à l'ancrage national du designer, la question ne se pose que dans le cadre restreint du design de galerie. Frédéric Ruyant rappelle fort à propos que dans la majorité des cas, le designer doit

s'oublier au profit des marques pour lesquelles il travaille. Quant à ces dernières, il ne faudrait pas qu'elles oublient que leurs clients sont plus que des consommateurs, et qu'ils savent pour la plupart faire la différence entre de vrais ancrages et l'ostentation.

Federico Churba: un designer Sud-Américain à Milan

Par Violaine d'Harcourt.



Il y a déjà 15 ans naissait à Milan le Salon Satellite, département dédié aux jeunes designers au cœur de l'immense Salone Del Mobile. Aujourd'hui, le concept a grandi et cette année, pas moins de 750 designers étaient, il y a quelques semaines, venus des quatre coins de la planète pour y présenter leur travail.

Un peu trop oubliés lors des événements internationaux de design, les sud-américains sont pourtant issus d'une culture aux racines artisanes profondément liées à la nature, et ont sans aucun doute du talent à revendre! Petit focus sur l'un d'entre eux qui a su se faire une place dans cet immense temple qu'est la Fiera Milano.

Federico Churba a 35 ans, pour lui c'était la dernière année au Satellite. Non seulement parce qu'il a atteint l'âge limite pour y exposer, mais aussi parce qu'il y était présenté pour la troisième année consécutive.

La philosophie de ce designer argentin consiste à observer le monde, le comprendre et s'en inspirer. A explorer les matériaux et apprendre à les utiliser. Federico travaille à la réinterprétation contemporaine de formes traditionnelles. Pour cela, il joue sur "les variations, les alternatives et la synthèse des lignes".

Il dirige son propre studio à Buenos Aires depuis quelques années, et a la particularité de prendre en charge tout le cheminement de ses créations, du coup de crayon initial à la vente en magasin en passant par la conception et la fabrication du produit.

Cette année, durant la Design Week de Milan, il présentait une nouvelle collection intégralement composée de prototypes, avec pour objectif de trouver des éditeurs en Europe. Se chargeant déjà de la production pour l'Argentine sur place, il ne peut en effet envisager de transporter ses meubles entre

l'Amérique du sud et l'Europe pour répondre à des commandes.

Son style, précis, lui est propre. Il a déjà acquis une certaine expérience et son stand paraissait presque trop abouti à côté de ses voisins, plus jeunes et parfois même encore étudiants.

Particulièrement appréciée par les visiteurs, la bibliothèque Chocolate est constituée d'éléments modulaires en acier peint, accompagnés d'accessoires en cuir qui permettent de cloisonner et de compartimenter librement l'ensemble. Cette touche de cuir, on ne peut que la voir comme une marque de sa culture argentine. Les matériaux s'opposent et se répondent: le pari est réussi avec élégance.



Parmi ses autres créations très remarquées au Satellite se trouvaient les lampes Punto y Coma, dont le nom est un clin d'œil à la célèbre Parentesid'Achille Castiglioni (Flos, 1970). A l'instar de cette dernière, Punto y Coma est subtilement maintenue en équilibre par un câble allant du plafond au plancher, et sa hauteur est réglable à volonté. Elles font la

paire: l'une est blanche, l'autre noire, et toutes deux rappellent la canne de l'artisan souffleur de verre.



d'une simple feuille de PPMA, un processus délicat de thermopliage permet de donner volume à cet objet. Une surprenante alliance d'un matériau très contemporain et d'une technique quasi ancestrale. Elle est aujourd'hui éditée par Prandina, qui l'avait présentée au public à l'occasion du festival Euroluce en 2011.



Cette année, une création de Federico était également exposée en dehors de son stand personnel. Il s'agit de l'étagère Cerco, éditée par le producteur suédois Karl Nadersson & Soner. Cette étagère rectiligne est fabriquée avec de la pierre acrylique nouvelle génération HI-MACS, un matériau à base de minéraux qui lui confère une grande résistance. Architecturale, Cerco présente une ambivalence: selon la façon dont on la dispose, un gracieux jeu de lignes se crée. Cette étagère avait précédemment été présentée à Stockholm en février.



Jusqu'à présent, le produit emblématique de Federico Churba reste cependant la Hanoi Lamp. En partant

Si l'on ne retrouvera peut-être pas Federico à Milan l'année prochaine, il a en revanche évoqué l'envie de venir faire une première apparition à Maison et Objet à Paris en 2013. En attendant, ceux qui ont la chance d'aller faire un tour à Buenos Aires pourront aller jeter un coup d'œil dans son nouveau showroom qui ouvre très prochainement dans la zone "design" du quartier de Recoleta.

Un designer à suivre de très près!

www.federicochurba.com.ar

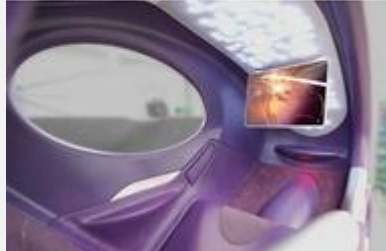
A voir,
lire
ou écouter

Design à voir

Ces images, ainsi que leurs légendes, proviennent directement de notre compte [Pinterest](#). Elles ont soit été publiées par nous, ou alors republiées depuis d'autres comptes.



Gaspard Tiné-Berès: Short-circuit



Experimental Seating Designs for Airplane Cabins



Rabbit chair - design Seungji Mun



The Vectus Personal Rapid Transit System: A Pininfarina-Designed Metro-on-Demand. And It's Real.



William Sawaya: Fei fei chair



KiBiSi on AIAIAI's New Capital Headphones



A-series, furniture for the office of the future



Pied de Poule: collection of re-decorated vintage plates.



IkHa is a dining experience by Oatmeal Studio, where the concept of IKEA has been dismantled and

translated into a restaurant interior. It's not a self service restaurant in the usual sense of the word. Instead, visitors are invited to participate and customize their surroundings while dining.



Comment les designers peuvent-ils apporter des changements essentiels dans la chaîne alimentaire? Une exposition intitulée Food Culture: Eating by Design, sous le commissariat de l'incontournable « eating designer » Marije Vogelzang, dévoile quelques pistes de réflexion.



Nexus by Yigit Ozer for Kutahya Seramik



Naturoscopie Shelf by Noé Duchaufour-Lawrance



Young Artist: Pierre Laurent!



Jeune designer strasbourgeois, Paul Menand nous présente "Modeste". Ce prototype réalisé en bois et métal se compose de 3 tabourets parfaitement empilables, trois petites assises qui se séparent ou s'assemblent pour ne plus en former qu'une, au gré des besoins ou des envies.



La galerie du Vitra Design Museum mettait à l'honneur, à l'occasion de l'événement Art Basel, les travaux de jeunes designers néerlandais, sélectionnés pour leur similarité avec le processus créatif de Rietveld (parallèlement à l'exposition que lui consacre cet été le musée: « Gerrit Rietveld – Die Revolution des Raums », « La révolution de l'espace »).



smartpet robotic iPhone dog



Green bannister.



Etagère Z Step par Michael Schoner



Pour Confidence And Light, Nicolas François a imaginé la lampe à poser, le lampadaire et la suspension "Fred". Composés d'un corps en acier et d'une tête en aluminium, ces luminaires sont équipés de lampes fluorescentes ou de LEDs.



Damien Gires: Urban Terrasse, une petite tablette de carton qui se positionne sur les poteaux anti-stationnement pour les transformer en tables d'appoint.



gentle giants: industry porcelain



Collage Chair (design Front pour Gemla)



Bai Dining Chair (design Ander Lizaso).



Ice Table Cometh (desing Zaha Hadid)



Alexander Kent Photography



sculpted faces into cooking strainers ... Cement bleak - Isaac Cordal



Collection Dami par Seung Yong Song



Corner light by Peter Bristol for Established & Sons



Amazing world clock



Ivy Bike Lock



Multifunctional Table With Many Combinations For Different Needs | DigsDigs



butterfly and spider glass set



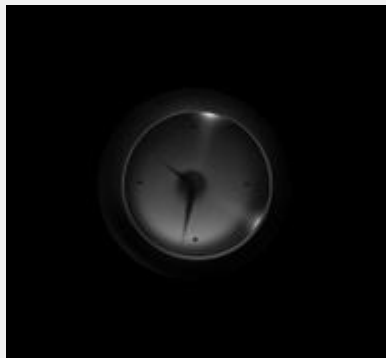
Fontal Chair (design Oscar Tusquets pour Expormim)



paper wood



Concept eBike



Roshan Hakkim's Modern-Day Indoor LED Sundial



Izolator Drinking Glasses (design Boadesign Studio)



moustache with Corian®: favoris collection



Daphna Laurens' Clever Dutch Designs

Design à lire ou écouter

"Le design, encore trop souvent à la peine dans le textile et l'ameublement" - via usinenouvelle.com.

"Milan 2012: Nendo Superstar" - via projectitude.blogspot.fr

Les makers seront-ils les hackers de l'industrie? "Mais que refaire?» maisquerefaire.fr/

"Le design doit créer des emplois", une interview de George Sowden par Anne-Marie Fèvre - via liberation.fr

Le design, un facteur de compétitivité déterminant - via lacantine-rennes.net

"Pour une critique du design graphique", un article de Catherine de Smet - via strabic.fr

"Innover dans le secteur médical grâce au design" - via go2prod.com

A voir: "Design & Thinking - a documentary on design thinking" - designthinkingmovie.com

A voir: "Milano 2012 - Expériences hallucinantes" - via zapdesign.com

"Le design numérique à l'honneur du 3e Futur en Seine", un article d'Aurélie Barboux - via usinenouvelle.com

Alex Knox (Dyson): "Les entreprises ne doivent pas avoir peur de se tromper" - une interview visible sur smartplanet.fr

"Packaging: il n'y a plus de tendances!", un article de Laurence Bethines - via e-marketing.fr

"Qu'est-ce que le design interactif?", un intéressant diaporama à découvrir... - via slideshare.net

Gérard Laizé: "pourquoi le design français cartonne à l'étranger" - via lemonde.fr

"Constance Guisset: le design post Starck" - via huffingtonpost.fr

"SEB joue la carte de l'entreprise innovante" - via lefigaro.fr

A lire et écouter: "Profession: designer sonore" - via nouvo.ch

"L'utilisation de l'ethnographie dans le design", une présentation de Nicolas Nova - via slideshare.net

A lire: "Les Designer's Days, identités morcelées", un article d'Anne-Marie Fèvre - via next.liberation.fr

"L'avenir de l'industrie est-il dans l'open source" - via usinenouvelle.com

"Le jardin s'offre de nouveaux habits", un article de Clotilde Briard - via lesechos.fr

"L'essor du design au sein des stratégies d'entreprises" - via innovation.rhone-alpes.cci.fr

"L'avenir des marques passera par les agences de design", un article de Laurent Vincenti - via lecercle.lesechos.fr

Brèves

Philippe Starck invente le spray qui rend ivre quelques secondes – via bigbrowser.blog.lemonde.fr.

Concours Adream: imaginez des concepts innovants utilisant des matériaux écologiques et renouvelables (design/archi) - via adream2012.eu

L'association Prévention MAIF et le magazine Intramuros lancent le concours de design "Envie d'être vu: concours-etre-vu.com

Toutes les vidéos des cours publics de la Cité de l'architecture sont présentes sur le site webtv.citechailot.fr

Dans le cadre des Designer's days, l'IFM organisait le 2 juin une table ronde sur le thème "Création et mondialisation, le design est-il devenu global?" samedi 2 juin - via ifm-paris.com

Conférence au Lieu du Design le 23 mai (18h30): "Industriels, designers: histoires de collaboration" par Claire Leymonerie lelieududesign.com

La RATP inaugure sa station de bus intelligente ooh-tv.com

Le designer canadien d'origine libanaise Karim Habib prend la tête du design chez BMW – via challenges.fr

Dans le cadre du festival Future en Seine, le Cent Quatre présentait le 15 juin dernier une Conférence

de Paola Antonelli, conservatrice Design au MoMA - futur-en-seine.fr

"Le créateur de Linux remporte le Millennium Technology Prize" - via lemonde.fr

"Gucci chausse bio: La marque italienne lance une ligne de chaussures biodégradables" - via next.liberation.fr

La torche olympique dessinée par Edward Barber et Jay Osgerby - via twitter.com/IFMPARIS

"Destrø Design" est une exposition à voir à La Maison folie de Tourcoing jusqu'au 22 juillet prochain - via lillemetropole.fr

5542125€... C'est le montant de la dernière vente d'objets arts déco du XXe et design contemporain chez Sotheby's – via artmediaagency.com

Catherine Colin, fondatrice de Made in Design, a été lauréate du Prix pour la diffusion du design décerné par le magazine Intramuros.

Peugeot ouvre un studio de design extra-automobile, qui travaillera pour des clients extérieurs – via challenges.fr

Renault va ouvrir un nouveau chapitre de sa stratégie dans les véhicules low cost - via lesechos.fr

Nous en parlions il y a un an...

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

The screenshot shows the homepage of the Service Design Tools website. At the top, there is a navigation bar with links for 'tools', 'glossary', 'about', and 'credits', along with a search box. The main heading is 'SERVICE DESIGN TOOLS' with the subtitle 'COMMUNICATION METHODS SUPPORTING DESIGN PROCESSES'. Below this is a blue banner with the text: 'An open collection of communication tools used in design processes that deal with complex systems. The tools are displayed according to the design activity they are used for, the kind of representation they produce, the recipients they are addressed to and the contents of the project they can convey.' To the right of the text are several icons representing different design tools and processes. Below the banner is a table with four columns: DESIGN ACTIVITIES, REPRESENTATIONS, RECIPIENTS, and CONTENTS. Each column lists various categories. At the bottom, there is a 'NEWS' section featuring a story titled 'RentAThing case study from Dave Chiu and David Hilhorst' with a photo of two people in green protective suits. There are also social media icons for Twitter and a feed rss icon.

tools glossary about credits SEARCH

SERVICE DESIGN TOOLS

COMMUNICATION METHODS SUPPORTING DESIGN PROCESSES

An open collection of communication tools used in design processes that deal with complex systems. The tools are displayed according to the design activity they are used for, the kind of representation they produce, the recipients they are addressed to and the contents of the project they can convey.

DESIGN ACTIVITIES	REPRESENTATIONS	RECIPIENTS	CONTENTS
CO-DESIGNING	TEXTS	STAKEHOLDERS	CONTEXT
ENVISIONING	GRAPHS	PROFESSIONALS	SYSTEM
TESTING & PROTOTYPING	NARRATIVES	SERVICE STAFF	OFFERING
IMPLEMENTING	GAMES	USERS	INTERACTION
	MODELS		

NEWS

STORY TELLING

RentAThing case study from Dave Chiu and David Hilhorst

feed BLUEPRINT

twitter feed rss

Deux sites Internet dédiés au design de service

Le site designdeservices.org a ouvert en mai dernier. Se présentant comme "la ressource francophone et collaborative d'une discipline innovante", il fournit, en ligne, des définitions, des exemples, des outils, des liens, des schémas explicitant cette discipline, et même le design en général. Son lancement nous donne également l'occasion d'évoquer un autre excellent site, en anglais cette fois-ci, intitulé servicedesigntools.org...

Les offres d'emploi

Architecte retail junior

MARKET VALUE, filiale du Groupe Team Créatif, agence de conseil en design global, recherche pour son activité retail un architecte d'intérieur: architecte retail junior.

En relation avec les directeurs de création de l'agence, vous contribuez au design d'un lieu de vente en intervenant directement sur l'architecture du lieu, sur la signalétique et la théâtralisation d'espaces.

Vous êtes doté d'une grande créativité, du sens de l'esthétique, curieux et avez l'esprit d'équipe.

Une maîtrise de Sketchup, Illustrator, Photoshop est impérative. Connaissance Autocad bienvenue.

Expérience souhaitée: entre 0 et 5 ans.

Envoyez votre CV, votre book à l'adresse suivante:

caroline.bouchin@marketvalue.fr

www.market-value.fr

Via design Fax

Responsable du centre de design et d'innovation

L'ÉCOLE DE DESIGN NANTES ATLANTIQUE recrute designer ou ingénieur innovation responsable du centre de design et d'innovation «nouvelles pratiques alimentaires». CDI temps plein à pourvoir en juillet/août 2012. L'école a créé au cours des dernières années trois centres de design et d'innovation: en design d'interactivité, en nouvelles pratiques alimentaires et sur le thème de la ville durable. Suite au départ en septembre prochain du responsable de son centre «nouvelles pratiques alimentaires», l'école recrute son successeur.

Missions. Le responsable d'un centre de design et d'innovation est à la fois responsable d'un «laboratoire» (expérimentation, contrats, incubation, etc...) et responsable pédagogique (cycle 2 du master: «options majeures») sur le thème qui lui est confié. Il développe ces activités en leur assurant une visibilité internationale. 1/ création et développement du centre de design et d'innovation "nouvelles pratiques alimentaires", incubation de projets innovants, partenariats industriels, projets et études, partenariats institutionnels, réseaux nationaux et internationaux, participation à des colloques et publications, support à une pédagogie innovante pour les options majeures concernées. 2/ Encadrement pédagogique des options majeures du thème «nouvelles pratiques alimentaires»: évolution des programmes de ses options majeures (Actuellement, une seule option: nouvelles pratiques alimentaires), création de nouveaux masters. 3/ Responsabilité pédagogique de l'option majeure "nouvelles pratiques alimentaires": recrutement et coordination d'une équipe d'enseignants, experts et professionnels, suivi pédagogique des étudiants, organisation des jurys et examens, valorisation des travaux des étudiants, contrôle des tutorats des étudiants pour leur projet de fin d'études, participation des étudiants à des concours nationaux et internationaux prestigieux, coordination et suivi des partenariats industriels pédagogiques, face à face pédagogique avec les étudiants de son option (entre 250h et 300 heures

annuelles), développement de la recherche pour enrichir le travail pédagogique et favoriser l'innovation.

Profil. Formation Bac+5 designer ou ingénieur innovation. Bonnes connaissances des problématiques associées à l'innovation dans son domaine, dans un contexte industriel et commercial lié à l'industrie alimentaire (transformation, packaging, marque, environnement commercial...). Sens de l'organisation et capacités managériales. Qualités pédagogiques. Expérience 10 ans, dont 5 dans des métiers de conception et d'innovation. Anglais courant parlé et écrit exigé, français courant.

Contrat: CDI temps plein à pourvoir au plus tard au 20 août 2012. Rémunération: 40 000 euros brut annuel + tickets restaurant + mutuelle. Statut cadre. Convention collective de l'enseignement privé hors contrat

Candidature à transmettre par mail à l'attention de Jocelyne Leboeuf, directrice des études:

n.olivier@lecolededesign.com

Via Design Fax

Designer

PARISOT MEUBLES. Leader français de la fabrication et la commercialisation d'ameublement dans les domaines de la cuisine, de la salle de bains, des chambres et salles de séjour pour les plus grands distributeurs européens, et fort de notre expérience de plus de 70 ans sur le marché du meuble, nous sommes un groupe à dimension internationale qui a réalisé en 2011 un chiffre d'affaire 278 millions d'euros en 2011, avec 3 usines en France et 2 en Roumanie et qui emploie aujourd'hui près de 2100 personnes dans le monde.

Afin de renforcer l'équipe du bureau d'études de notre site situé à St. Loup sur Semouse (70), nous recherchons Designer meubles H/F.

Rapportant à la Direction Marketing, votre mission est d'assurer l'interface créative entre le chef de produit, la direction marketing et le bureau d'études. Vous assurez une veille et vous percevez les nouvelles tendances créatives sur le marché. Vous proposez des idées créatives et innovantes mais adaptées aux exigences économiques et de savoir-faire industriels de l'entreprise. Vous participez à la mise en valeur du produit lors des présentations client et en magasin. De formation technique supérieure (BTS, DUT), complétée par une formation dans une école de design, vous êtes séduit à l'idée d'apporter votre valeur ajoutée dans un environnement industriel dynamique et exigeant, orienté vers la pleine satisfaction de ses clients.

Vous bénéficiez d'une expérience de 2-3 ans dans le design. Les débutants avec une forte motivation pour la fabrication d'ameublement sont acceptés.

Vous maîtrisez le logiciel 3DSMax. La maîtrise du logiciel Sketch up est appréciée. Votre talent créatif, votre dynamisme et votre réactivité sont complétés par votre capacité à communiquer vos idées et à vous intégrer rapidement dans une équipe.

Merci d'envoyer votre dossier de candidature: lettre de motivation + CV + book (format PDF) à l'adresse drh-recrutement@parisot.com
Préalablement à l'entretien de recrutement, un test professionnel de mise en condition de création pourra être organisé à l'attention des candidats sélectionnés.
Via Design Fax

Designer produit

ESTECH recherche actuellement un designer produit pour renforcer son équipe. Expérience d'au moins deux ans et très bon coup de crayon souhaitable. Envoi des CV et portfolios à l'adresse info@estech-design.com
www.estech-design.com
Via Design Fax

Responsable des études

L'École Supérieure de Design des Landes (une école de la chambre de commerce et d'industrie des Landes), dans le cadre de son développement, recrute un responsable des études.
Poste à plein temps, situé à Mont-de-Marsan, à pourvoir au plus tard pour septembre 2012.
Le poste inclut une charge de cours d'environ 50% du temps de travail hebdomadaire. Une expérience professionnelle significative dans le secteur du design (espace ou produit) et dans l'enseignement sont indispensables.
Compétences techniques souhaitées: maîtrise des différentes techniques de représentation (rough manuel, infographie, maquettage).
Les candidatures (CV et lettre de motivation) sont à adresser avant le 6 juillet 2012 à: CCI des Landes, Ecole Supérieure de Design des Landes, A l'attention de François Levasseur, 293 avenue du Maréchal Foch, 40000 Mont-de-Marsan. Ou par mail à francois.levasseur@landes.cci.fr
Via Design Fax

Consultant senior retail

CARRÉ NOIR PARIS recrute un(e) consultant(e) senior retail, spécialisé(e) en architecture commerciale. 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 facultés d'adaptation sont autant d'atouts supplémentaires pour ce poste à pourvoir rapidement. 4 à 5 ans d'expérience en agence en suivi de projet dans ce domaine. Bon niveau d'anglais indispensable. Rémunération selon expérience.
Candidature à envoyer à marie-joelle.bourgeois@carre-noir.fr
Via Design Fax

Designer Luxe Matériaux

Description du poste: Au sein de notre pôle luxe, nous recherchons un Designer Luxe Matériaux.
Vous n'aimez pas que les ordinateurs et vous avez une réelle approche de la matière.
Vous êtes curieux et passionné par le monde de l'ameublement et de la décoration. Vous avez une expérience dans le mobilier, l'architecture d'intérieur

et le luxe. Vous apporterez une nouvelle vision à un projet par l'approche matière que vous défendrez.
Vous aurez pour rôle d'être une véritable tête chercheuse capable de dénicher et de mettre en scène des matières d'exception dans un univers retail.
Vous avez un vrai sens de la veille de matériaux et serez capable de réagir rapidement auprès des artisans que vous solliciterez.
Profil: Création - design
Zone géographique: Ile de France
Type de contrat: CDD puis CDI
Commentaires: Vous aimez le contact et avez une bonne connaissance technique des matériaux et des procédés de fabrication.
Vous êtes capable de travailler en direct avec les artisans et fournisseurs.
Vous êtes réactif, savez gérer et anticiper le planning d'un projet et avez un certain sens de la logistique.
Anglais nécessaire.
Veillez adresser CV et extrait de book à myjob@malherbedesign.com
Employeur: Agence Malherbe Design
64 rue de Rome 75008 Paris
Description de l'entreprise: 'Créateur de commerce moderne', Malherbe Design est une agence spécialisée dans la conception, la rénovation et la réalisation d'espaces de vente pour des enseignes de distribution et des marques. L'agence est organisée autour de pôles de création spécialisés, le luxe et les marques sélectives, la grande distribution et les enseignes de proximité.
Via Designjob

Achitecture d'intérieur/designer mobilier

Description du poste: Nous recherchons un/une architecte d'intérieur/designer mobilier.
Vous aurez pour mission:
-La gestion globale du projet
-La rédaction des pièces écrites
-Planning
-Consultation des entreprises
-Expérience en suivi, gestion et réception de chantier exigée
-Il vous faudra justifier d'une expérience de 4/5 ans
-Avoir une parfaite maîtrise des logiciels: Autocad, Photoshop, Illustrator, 3D Studio Max (notions)
-notions d'anglais sont un plus
-poste disponible en septembre/octobre
-contrat CDI à 39 heures/semaine
-rémunération: 27 600 € brut annuel
Envoyez-nous votre candidature: CV, BOOK (impératif) et lettre de motivation, au format PDF par e-mail à l'adresse de contact: a2@angie-anakis.com
Profil: Création - design
Zone géographique: Ile de France
Type de contrat: CDI
Début du contrat: septembre/octobre
Durée du contrat: indéterminée
Rémunération: 2300 € brut mensuel
Employeur: an-ARCHI DESIGN
114 rue Amelot 75011 PARIS
www.angie-anakis.com
Secteur d'activité: particuliers, résidentiels, bureaux...
Via Designjob

