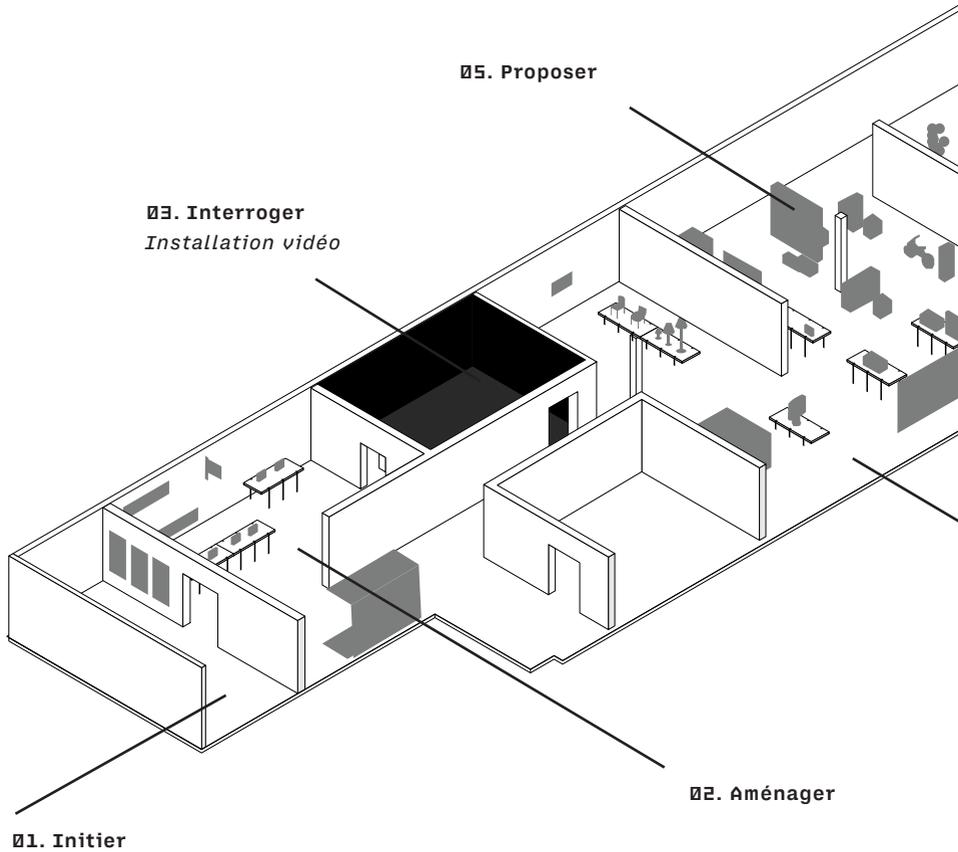
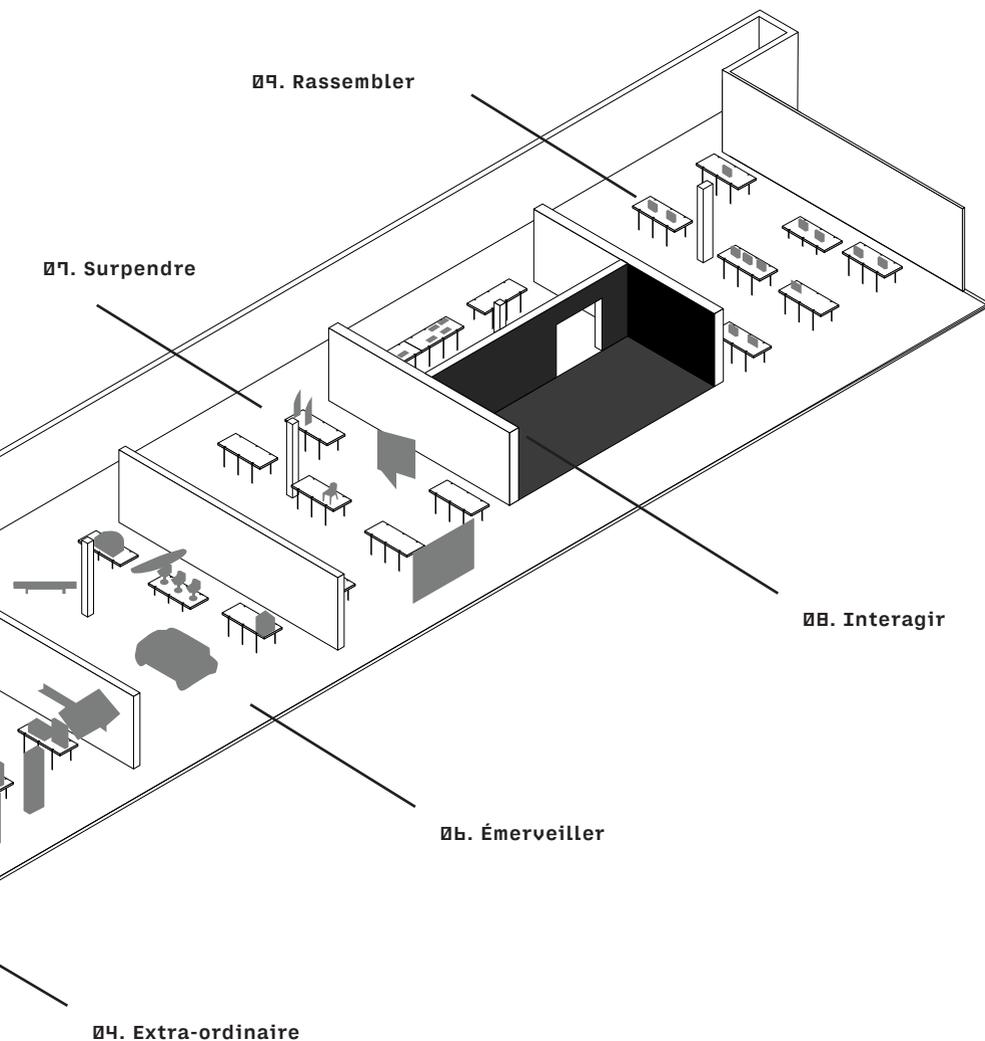


DESIGNER (S) *du* DESIGN

L'exposition «Designer(s) du Design» se propose de dessiner le paysage, la diversité, les évolutions et les propositions du design français à partir des designers et de leurs projets. Imaginée par NoDesign en conversation avec les figures du design contemporain, cette exposition présentera une soixantaine de designers, des projets, des démarches d'entreprises, des personnalités, mais surtout les manières dont les designers créent, s'impliquent, transmettent et produisent dans une diversité de pratiques. Les designers présentés illustrent l'esprit universel français, car ils sont à la fois des designers auteurs—ils ont des propositions à faire—, des designers impliqués—ils souhaitent les partager avec le plus grand nombre—, et des passeurs—ils ont enseigné, formé, transmis ou inspiré les générations suivantes.

Guide français







Initier

Le design tel que l'on pratique aujourd'hui est issu de l'après-guerre. Les figures iconiques présentées ici en véritables maîtres, en ont dessiné les contours, en France. Jacques Viénot s'est battu pour une pensée autonome de l'esthétique industrielle. Charlotte Perriand a assuré la transition entre la décoration et l'équipement de la maison. Jean Prouvé a tissé les liens entre l'atelier, la conception et l'industrie. Roger Tallon, designer, a façonné les paysages hexagonaux avec ses trains. Pierre Paulin et son agence ADSA ont inventé le style de la modernité française autant que le design management. Marc Berthier, quant à lui, a défini et théorisé le projet de design au contact des cultures italienne et américaine de l'industrie et de la distribution. Dernier géant, il a formé une grande partie des designers contemporains. Enfin à l'aune de la désindustrialisation, Savinel et Rozé, praticiens rigoureux, incarnent les derniers designers industriels, avant le temps de l'image.

Charlotte Perriand

(1903-1999)

Habiter le temps

Architecte d'intérieur, urbaniste, conceptrice de mobilier, cette aventurière du design née à l'orée du siècle dernier affiche un parcours des plus singuliers. Si nombre d'entre nous ont à l'esprit sa collaboration avec Le Corbusier et Pierre Jeanneret, ainsi que son mobilier, emblématique de l'esprit moderne, Charlotte Perriand a influencé le mode de vie contemporain dans une étonnante synthèse, en équilibre constant entre tradition et modernité.

Que regardait Charlotte Perriand à travers les vastes baies vitrées de son chalet de Méribel? La force des montagnes à l'état brut, sur le point d'accueillir en masse les citadins accédant depuis peu aux sports d'hiver? L'espace du dehors, quelle qu'en soit l'échelle, et comment penser de manière rationnelle son architecture et son urbanisation? L'espace du dedans, auquel son appartement-atelier parisien servit de terrain d'expérimentation, pour l'optimisation de l'espace et l'enchaînement fluide de ses partitions, le design d'ambasades ou celui, économique et spartiate, de la *Maison du Jeune Homme* (1935)? La culture industrielle qui se développe en Occident et son influence sur les modes de vie de l'homme,

dont elle a toujours mis le bien être au centre de ses préoccupations? L'artisanat vernaculaire de cultures autres, particulièrement celle du Japon où elle a par trois fois séjourné (1940-1941) et réinterprété sa chaise longue de 1928 dans le langage souple du bambou? L'avenir, dans lequel elle s'est toujours projetée?

Autonome sans être solitaire, Charlotte Perriand travaillera dix ans durant à l'atelier de Le Corbusier et s'entourera, lors de ses différents projets, de spécialistes tels Jean Prouvé pour la *Cité universitaire* à Paris (1933). Un goût du travail d'équipe, dont le point d'orgue sera sans conteste le programme de la station *Les Arcs* (1967-1989), qu'elle cordonnera vingt ans durant, intervenant sur l'architecture, l'urbanisme et l'équipement des appartements, dont les célèbres salles de bain monoblocs en polyester. Charlotte Perriand passera avec une aisance peu commune des mobiliers tubulaires fonctionnalistes aux fauteuils en bois paillé, de la décoration intérieure à l'équipement préfabriqué: une vie et une pratique faites d'allers et retours entre des mondes que tout semblait séparer.



©Léopoldine Staud



©Léopoldine Slaud

Jacques Viénot

(1893-1959)

L'industrie, L'éthique, L'esthétique

« Esthétique industrielle » : un concept, une discipline, un mouvement, mais avant tout un homme, Jaques Viénot, designer pionnier à l'origine de sa définition. Personnalité méconnue du grand public, on lui doit pourtant la création en 1949, avec Jean Parthenay de Technès, de la première agence de design en France. Deux ans plus tard, il fonde l'Institut d'esthétique industrielle, « magnifique organe de relations publiques, d'information et de diffusion »¹, et la revue éponyme corollaire. D'une grande culture humaniste, il entretiendra des liens étroits tant avec le monde de l'industrie que celui de l'art.

1951: le second numéro de la revue *Esthétique industrielle* affiche en couverture, en lieu et place d'un bel objet utile comme on aurait pu l'attendre, *Les Constructeurs* du peintre Fernand Léger, tableau d'un monde en chantier, métaphore sociale de l'après-guerre occupée à sa reconstruction. Quelques pages plus loin, dans une lettre à l'artiste, Jacques Viénot écrit ceci: « Vous avez démontré que les arts plastiques pouvaient trouver une inspiration saine et fructueuse dans le monde des "machines". Nous, les défenseurs de la beauté industrielle, avons besoin d'une telle dé-

monstration, et cet exemple, que vous donnez avec noblesse, doit maintenant être suivi, d'abord par nous-mêmes, puis par tous ceux qui ont le sens de l'homme aux prises avec la vie, à qui vous avez révélé une vérité. »

Construire et penser les formes de demain: Jacques Viénot livre, comme préambule à ses lois, la définition de la beauté utile. « L'esthétique industrielle est la science du beau dans le domaine de la production industrielle. » Synergie fonctionnelle où le beau est indissociable du bon et du bien, volonté de faire converger esthétique et éthique, économie et culture technique. Un véritable vade-mecum du métier de designer. Nul n'a cependant relevé le défi de contemporanéiser ces lois, surannées, voire oubliées du design aujourd'hui devenu image, quand Viénot lui-même était le premier à déclarer que celles-ci « n'enferment pas dans une définition rigide une discipline à peine née ».

—
1 - Denis Huisman et Georges Patrix, « L'esthétique industrielle », Presses universitaires de France, 1961.

Marc Berthier

Élégance et légèreté

En dépit de sa discrétion, Marc Berthier est considéré comme l'un des designers les plus talentueux et prolifiques de sa génération, empreint de cultures et d'influences plurielles.

La vision de Mies Van der Rohe, l'esprit « preppy » bostonien, le minimalisme des Shakers, l'équilibre délicat du Wabi Sabi, la rigueur formelle de Rietveld, le design séduisant de l'Italie des années 1960 — qu'il fait connaître dans l'Hexagone en 1967 avec l'exposition « Domus, formes Italiennes » —, un maître, voire deux, Giò Ponti et Le Corbusier, le goût des voyages et des autres, la jeunesse qu'il a œuvré à former : la personnalité de Marc Berthier contient autant de facettes que sa pratique du design à 360 degrés.

Créateur polyédrique, pionnier du design global, il a marqué un tournant majeur dans l'histoire du design en France, décloisonnant le strict champ d'intervention de cette discipline à de nombreux domaines de la création, du mobilier pour le plus grand nombre des années plastiques avec *Ozoo* au design produit séduisant dont la radio *Tykho* s'est faite l'emblème international. La direction artistique, l'architecture intérieure, le corporate design, l'industrie du luxe ou l'habitat industrialisable procèdent d'un même dessein : le

projet comme esthétique de vie. Marc Berthier a développé et appliqué tout au long de sa carrière des recherches sur la légèreté, qu'il envisage comme une véritable philosophie de conception en termes de liberté, de mobilité, de technologie, d'économie et d'écologie. Ce credo fondateur et précurseur est le fil conducteur théorique et esthétique de sa pratique. Formulé dès les années 1970, il magnifie l'essentiel, mais est aussi une clé du futur pour le design, auquel l'époque actuelle donne pleinement raison.

Pour Marc Berthier, produire et transmettre vont de pair : directeur d'unité à l'ENSCI – Les Ateliers, figure tutélaire de toute la génération actuelle de designers affirmés, il y partage sa vision du design : « le design est l'interaction culturelle, artistique, scientifique, technique et économique », dépassant le dualisme art et technique.

On pourrait qualifier de « créativité exacte » sa production qui s'étale sur plus d'un demi-siècle de design, tant il a su, plus que quiconque, faire la synthèse de la rigueur formelle, de l'élégance et de la séduction dans la création industrielle.



©Hermès



Savinel & Rozé

Yves Savinel et Gilles Rozé

Filiations/Mutations

Yves Savinel et Gilles Rozé symbolisent la génération de designers formés en France à la fin des années 1960, à la faveur des enseignements mis en place par les chefs de file de l'esthétique industrielle, Jacques Viénot et Jean Prouvé, ou Serge Mouille pour les arts appliqués. Une première expérience au sein de structures professionnelles déjà constituées, là aussi par leurs aînés, parachève leur solide formation de designers industriels. Gilles Rozé débute en 1969 chez Technès, où travaillent Jean Parthenay et Roger Tallon. Yves Savinel, chez Recherche et Design, dirigée par Éric Brenzinger, un ancien de la Compagnie d'esthétique industrielle de Raymond Loewy.

Dans un climat culturellement propice à la diffusion et la pro-

motion du design en France – le Centre de création industrielle (CCI) est à peine institué et la revue de secteur *CRÉÉE* apparaît la même année (1969) –, la profession de designer reste malgré tout peu comprise : l'industrie saisit mal son apport réel et se tient à distance. Afin de compenser cet écart et asseoir leur crédibilité, Yves Savinel et Gilles Rozé décident de s'associer, mais en s'appuyant d'abord sur un groupe solide et pluridisciplinaire, Sopha, au sein duquel ils créent en 1974 Sopha Praxis, branche spécialisée dans le design industriel.

Désireux d'œuvrer au plus près du projet et de se concentrer sur leur activité privilégiée, le design de produit, ils fondent en 1981 leur propre agence, Savinel & Rozé – Designers Associés, et collaborent étroitement avec des clients très variés, notamment Look, Prisunic, Bosch, Saint-Gobain, le groupe SEB pour l'électroménager ou encore la manufacture Baccarat, dont ils créent les collections en appliquant avec succès une approche propre au design industriel. Leur large domaine d'intervention inclut également la conception de dispositifs interactifs pour la section « Mathématiques » de l'exposition permanente de la Cité des sciences et de l'industrie.

Leur design fait la juste synthèse de toutes les composantes de l'objet, de ses définitions fonctionnelle, technique et écono-

mique, mais également de ses références formelles, esthétiques et culturelles. Une démarche de projet honnête façonne leur approche et leurs créations. Puristes et rigoureux, Yves Savinel et Gilles Rozé mettent un terme au cycle du design industriel en France, désormais aux prises avec de nouveaux enjeux et de profondes mutations – tant méthodologiques que socio-économiques –, et le retour en force d'un « design de décoration ». Directeurs d'unité à l'ENSCI–Les Ateliers jusqu'en 2011, ils ont formé à leur tour une génération de designers, de la façon dont eux aussi avaient reçu l'héritage des maîtres...

Pierre Paulin

(1927-2009)

La vie des formes

Figure emblématique du design français, Pierre Paulin a acquis la notoriété publique pour ses talents d'architecte d'intérieur exercés avec brio dans les espaces élyséens. Pour les présidents Georges Pompidou (1969-1972) et François Mitterrand (1984), il livrera, dans des registres de style très différents, un design à la hauteur de ses commanditaires, qui partagent tous deux le même désir de bousculer la tradition. Autodidacte, Pierre Paulin a pour lui des dispositions artistiques et techniques issues de l'héritage familial : un grand-oncle sculpteur, un autre, inventeur du système de toit automobile rétractable. Fusionnant son talent créatif et son savoir-faire intuitif, c'est vers le design qu'il se tournera.

Influencé par le mobilier scandinave d'Eero Saarinen et les productions américaines de Charles et Ray Eames, Pierre Paulin n'aura de cesse de questionner et révolutionner la forme, comme en témoigne la prolifique collection de chaises et fauteuils colorés conçus entre la fin des années 1950 et les années 1970 – il est alors le créateur attitré de la firme hollandaise Artifor – ou les créations mises au point avec le Mobilier national. Particulièrement photogéniques, ces assises aux formes organiques et sensuelles tiendront la vedette des rubriques décoration qui font

florès dans les magazines. Mais au-delà du style, elles révèlent plus que tout les qualités du créateur, concepteur-inventeur de «volumes sièges» sans structures apparentes, constitués de mousse latex housées de jersey stretch emprunté au prêt-à-porter.

En 1975, il co-fonde l'agence de design ADSA avec sa future épouse Maia Wodzislawska-Paulin et ancre sa pratique dans le champ du design industriel et l'activité de conseil auprès des entreprises. Le style a changé et les crises successives du pétrole ont rejoué la donne du métier. De l'électroménager à l'architecture, il conçoit alors des fers à repasser et des rasoirs pour Calor (1984-1990), des meubles de salle de bain pour Allibert (cc 1985), réalise l'aménagement du hall TGV de la Gare de Lyon (1980-1981) ou encore celui de l'Airbus A320 (1986).

Discret et éclectique, Pierre Paulin a signé, en près de six décennies, une œuvre protéiforme, et contribué activement à construire l'image forte d'une modernité à la française.





©Léopoldine SIAUD

Jean Prouvé

(1901-1984)

L'esprit constructeur

Fils de Victor Prouvé, peintre et décorateur de l'École de Nancy, Jean Prouvé débute comme apprenti ferronnier. En 1923, il crée son premier atelier, et y réalise verrières, rampes d'escaliers ou grilles d'entrée. L'acquisition rapide d'un outillage de pointe – presse plieuse et poste de soudure électrique – lui permet de se tourner vers ce qui devient sa technique de prédilection: la tôle pliée.

Les Ateliers Jean Prouvé fondés successivement produiront tant du mobilier pour les collectivités, dont le célèbre pupitre d'écolier biplace (cc 1950) et la chaise *Standard* (1934), que des édifices d'avant-garde comme *la Maison du Peuple* à Clichy (1935), premier bâtiment préfabriqué à mur-rideau édifié en France. Pour Jean Prouvé, designer avant l'heure, construire un meuble ou un bâtiment procède d'une même logique: la conception conjugue fonction et fabrication, l'esthétique à l'épreuve de l'outil déjoue tout artifice.

Les Ateliers Prouvé, transférés à Maxéville au sortir de la guerre, prennent une dimension industrielle à même de participer à l'effort de reconstruction. Jean Prouvé interpelle alors architectes et politiques sur le besoin, tant économique que technique, de recourir à l'habitat préfabriqué. Divers bâtiments (écoles, logements, maison pour l'Abbé

Pierre) seront construits, sans pour autant atteindre la grande série qu'il appelle de ses vœux. Le rachat partiel et la restructuration de l'usine de Maxéville par L'Aluminium Français l'éloignent de l'outil de production, indissociable de sa démarche de conception. «Le projet commence dans les ateliers et se théorise sur la table à dessin», disait-il. C'est donc à contrecœur qu'il rejoint le bureau d'études parisien.

Appelé à occuper de 1957 à 1970 la chaire d'arts appliqués du Conservatoire national des arts et métiers à Paris, il trouve là l'occasion de communiquer à des étudiants passionnés les fondements du métier de construire, auquel il a toujours voulu, modestement, s'identifier. En l'absence de titre professionnel ou d'œuvres signées, Jean Prouvé n'en demeure pas moins, aux dires mêmes de son ainé Le Corbusier, «un ingénieur-architecte – réunis en un seul homme –, ce qui est exceptionnel»¹. Une opinion partagée par nombre de ses fils spirituels tels Renzo Piano et Richard Rogers, dont Jean Prouvé imposa le projet pour le concours du Centre Pompidou, alors qu'il était président du jury. Choisi comme parrain de l'École nationale de création industrielle - Les Ateliers fondée en 1982, il obtint enfin la reconnaissance officielle de ses pairs.

—

1 – Jean Prouvé: une architecture par l'industrie, édité par Benedikt Huber et Jean Claude Steinegger, Les Éditions d'architecture Artémis, Zurich, 1971.

Roger Tallon

(1929-2011)

L'attrait du réel

France, fin des années 1950. Dans la littérature, le cinéma et les arts plastiques, le nouveau est de mise : *le Nouveau roman*, *la Nouvelle vague*, *le Nouveau réalisme*... L'univers de l'esthétique industrielle n'est pas en reste : porté par Roger Tallon, le nouveau concept de design, emprunté à ses homologues américains, en redessine les contours.

Ingénieur de formation, Roger Tallon collabore à ses débuts avec les filiales européennes de Caterpillar ou DuPont de Nemours et découvre les méthodes de travail américaines. Il rejoint en 1953 l'agence Technès de Jacques Viénot, convaincu que le design comme processus de conception globale supplante la problématique de la « beauté utile » de ses aînés. Dans le contexte des Trente glorieuses, la société de consommation crée de nouveaux besoins. Roger Tallon va s'emparer de cette réalité avec une intensité productive sans précédent. Plus de quatre cents produits industriels verront le jour durant ses vingt années passées chez Technès, des objets les plus anonymes – électroménager, caméras, matériel de bureau – aux plus symboliques, tels le *Portavia 111* pour Téléavia (1963), premier poste de télévision portable, léger, nomade, témoignage de l'esthétique d'une époque et de l'évolu-

tion des modes de vie.

En 1973, Roger Tallon crée son agence Design Programmes. Il y développe des thèmes on ne peut plus actuels : l'ergonomie – les chaussures de ski *SX90* pour Salomon (1974) – ou l'image de marque de l'objet ordinaire – les bidons d'huile pour voiture ou motos pour Elf (1973–1986). Il élabore la charte graphique du magazine *Art Press* en 1972, ainsi que l'identité visuelle et signalétique du réseau RER pour le compte de la RATP et la SNCF en 1977. Mais c'est dans le domaine du « design ferroviaire » que Roger Tallon va se faire un nom. La SNCF, alors occupée à la modernisation de son matériel, s'adjoint sa collaboration. Il met en place un programme global de conception et applique au train Corail et aux TGV successifs les nouveaux critères de confort et de gestion de l'espace propres à l'avion.

Designer à l'activité multicentrée Roger Tallon aime à se définir comme un « maillon de la chaîne de production »¹, coordinateur de programmes complexes. Son approche radicalement nouvelle revêt, dans la courte histoire du design industriel en France, un caractère d'exemplarité.

—

1 – Un artiste à l'usine : Roger Tallon, L'Enjeu, TF1, 07/1982 (source INA).



©Léopoldine Staud





Aménager

Faire la ville, c'est organiser et donner forme au cadre de vie collectif: les places, les rues, etc. Ce, à travers des dispositifs tels que le mobilier urbain – des bancs aux grilles d'arbre, des panneaux d'information aux nouvelles fonctions comme les vélos partagés –, qui outre leur utilité, possèdent des fonctions symboliques. Mais cela consiste aussi à organiser les flux et les services de mobilité, les infrastructures de transport contribuant à relier et à assembler les territoires. Dans les années 1970, la RATP et la SNCF ont défini des standards de qualité, où l'objet est devenu un système complet, regroupant matériel, information, couleurs, signalétique et éléments d'identité, qu'il s'agit de faire évoluer. Car à la conception de l'espace s'est désormais ajoutée celle du temps et des événements.

01. Sylvain Grandpierre

Directeur des designs Graphique, Numérique et Produits chez JCDecaux depuis 2016, Sylvain Grandpierre a rejoint l'entreprise en 1993, comme ingénieur au sein du bureau d'études. Les diverses fonctions qu'il a successivement occupées lui ont permis de se forger une connaissance fine des particularités du mobilier urbain – entre fonctionnalité, esthétique, technique, ergonomie, etc. –, essentielle à son métier de design manager, pour proposer des services quo-

tidiens, accessibles et simples. Au sein de la direction des designs, un laboratoire où se rencontrent tous les métiers, il coordonne et supervise les talents internes et externes, au service d'un langage commun: celui de l'expérience des utilisateurs, aux quatre coins du monde. Ce, avec une approche collaborative, afin d'atteindre le juste équilibre et la cohérence nécessaire entre les échelles – du territoire urbain dans son ensemble au coin de la rue –, les temps – simultanément en mouvement et suspendus –, et les usages – collectifs et individuels –, pour une ville habitable, praticable. Mobilier urbain, structures iconiques dans les aéroports, vélos en libre-service, mâts d'éclairage ou encore mobiliers d'affichage: le spectre est d'autant plus large qu'il est mondial, à la fois global et local.

01.1. Abri-voyageurs

Avec Patrick Jouin · Abribus · JCDecaux · 2019

Dessiné par Patrick Jouin, cet abribus au design précis, robuste et radical revisite la typologie traditionnelle de ce mobilier urbain, au service du confort des usagers. Élégant, aux perspectives un rien futuristes, il peut ainsi parfaitement s'intégrer à tous les environnements, qu'ils soient urbains ou

historiques. La courbe de la toiture apporte de la douceur, tout en légèreté. Futur abri principal de l'entreprise qui a inventé les services autour du mobilier urbain, le design est au cœur de la stratégie de JCDecaux depuis ses débuts. La cohérence de l'ensemble est assurée par son designer manager Sylvain Grandpierre.

Prêt JCDecaux

01.2. Velo'v, BiclooPlus et Vel'oh

Vélos en libre-service ·
Marcelo Joulia (direction artistique) et JCDecaux Design Studio · JCDecaux · 2018

En 2003, JCDecaux propose aux villes un service nouveau, répondant à un besoin émergeant de la mobilité urbaine : un système de vélos en livre-service. Le premier sera installé à Vienne en Autriche en 2003, puis dans de nombreuses métropoles, à l'instar de Lyon (2005), Paris (2007), ou encore Nantes (2008), sous divers noms (*Velov*, *Velib'* ou encore *Bicloo*), et dans diverses variantes. En 2018, l'entreprise fait appel au designer et architecte Marcelo Joulia pour réinventer les cycles lyonnais, nantais et luxembourgeois, avec pour guide le confort d'utilisation. À Lyon, le modèle robuste et léger est doté d'un cadre en aluminium, d'une tige de selle facilement réglable, d'un support pour smartphone et d'un système de verrouillage électronique. À Nantes, le concepteur

imagine un modèle hybride équipé d'une batterie portative qui transforme le cycle en vélo électrique et la recharge d'un appareil électronique. Enfin au Luxembourg, le modèle est entièrement électrique avec près de 60 kilomètres d'autonomie.

Prêt JCDecaux

01.3. Signalétique lumineuse

Mâts de signalisation ·
JCDecaux Design Studio ·
JCDecaux · 1975

En 1975, JCDecaux crée un mât de signalisation lumineuse, qu'il offre aux villes avec les aribus et les MUPI – un mobilier urbain qui propose de l'information municipale sur une face et de la publicité sur l'autre. De Paris à la Côte d'Azur, le Gouvernement français l'adoptera comme standard pour toute la signalisation du pays.

Prêt JCDecaux

02. Yo Kaminagai

Diplômé de l'École nationale des Ponts et chaussées au début des années 1980, Yo Kaminagai est entré au service marketing de la RATP dès la fin de ses études. D'abord spécialisé dans l'information voyageur, il a construit, au fil du temps, la fonction de design manager du groupe, avec une petite unité dédiée qui s'est par la suite étoffée, pour intégrer, de façon transversale, toutes les disciplines de conception inhé-

rentes au design de transport : produit, bien sûr, mais aussi information, architecture, ingénierie culturelle, etc. Aujourd'hui délégué à la conception auprès du directeur du département de Maîtrise d'ouvrage des projets, il contribue à enrichir la stratégie de l'entreprise, pour une approche créative globale des investissements. À ce titre, il intervient également dans le programme Urbanopolis, le réseau transversal de laboratoires d'innovation du groupe pour le compte du département Recherche et développement. Également intégré à la plateforme Design et culture de l'Union internationale des transports publics (UITP), dont il a été le président de 2009 à 2015, il siège dans les conseils d'administration d'organismes importants pour la promotion du design en France (APCI et Cité du design de Saint-Étienne). Sa longue expertise du design management, dans le contexte particulier des transports urbains l'amène également à prendre en charge le commissariat d'expositions ainsi que la direction d'ouvrages sur ce thème.

02.1. Le Tram des Maréchaux

Tramway · RATP · 2019

Le tramway redessine le paysage urbain et refabrique la ville. Le projet du Tram des Maréchaux, dont le premier tronçon a été mis en service en 2006, est le fruit d'une démarche de design total, incluant planification

urbaine, paysagisme, conception lumière, art public, design des véhicules, des stations, des mobiliers et des systèmes d'information. Ce projet a été réalisé par une équipe pluridisciplinaire, pilotée par la RATP, composée d'agences d'architecture et de design aux expertises variées, mais aussi d'industriels du transport. L'agence Wilmotte signe le mobilier urbain, RCP Design Global (sous la houlette de Régine Charvet-Pello) a mis au point le concept général de design intérieur, extérieur et des faces avant des matériels roulant sur une base de tram Citadis d'Alstom. Un projet global, qui illustre ici la capacité du design management à lier et coordonner les échelles, les besoins et des cultures d'entreprises hétérogènes, au service du bien commun.

PRÉT RATP
Partenaires: STIF, Mairie de Paris

03. [REDACTED]

04. Régine Charvet-Pello

Régine Charvet-Pello met depuis plus de 30 ans son expérience sensible au service des stratégies créatives des organisations de toutes sortes (entreprises, État, collectivités, etc.). Formée à l'École Boulle, et après avoir travaillé pour les grands chan-

tiers d'Arabie Saoudite, et la Société des artistes décorateurs (SAD) du Grand Palais, elle fonde en 1986 l'agence RCP Design Global, pour proposer des solutions innovantes et différenciantes, centrées sur l'homme, permettant de définir précisément les lieux, les produits et les services. Chef d'entreprise particulièrement engagée en faveur du design, du mieux vivre et du rayonnement de la création française à l'étranger, comme à l'échelle du territoire – elle a été Maire adjoint à l'Éducation et à l'Enseignement supérieur à Tours –, décorée à plusieurs reprises – elle est nommée Chevalier de l'Ordre national du Mérite et obtient les Palmes académiques –, elle initie en 2010 un laboratoire de conseil des technologies du sensoriel, Certesens, pour développer les sciences de la perception, de la sensation et de l'émotion au service des usages. Aujourd'hui référente dans le secteur du design sensoriel, elle met, entre autres, son expertise au service de la ville, de la mobilité et de l'identité des territoires. Alstom, Île-de-France Mobilités, Nantes Métropole, les villes de Lyon et Toulouse, Stélia, Valéo ou encore PGA Astronic comptent parmi ses partenaires.

04.1. Tramway de Tours

Tramway · Alstom · 2009
Régine Charvet-Pello (design management), Daniel Buren (plasticien), Roger Tallon (designer), Jacques Levy et Serge Thibault (géographes), Patrick Rimoux (lumière), Louis Dandrel (musicien)

La conception du tramway de Tours est le fruit d'une réflexion créative riche, globale et collaborative portée par la designer Régine Charvet-Pello. Sous sa houlette, le collectif « Ensemble, la ligne », a rêvé, enquêté, imaginé et proposé un voyage sensoriel en 15 kilomètres carrés de design. Le projet incarne ainsi une vision du management par le design d'un grand chantier de mobilité urbaine, au service de l'attractivité d'un territoire et de ses usagers. Ce tram permet la création d'un nouveau paysage urbain, avec une identité affirmée, contextualisé et connecté avec les zones d'influence qui le bordent mais également une redéfinition de la ville autour de son tram. Le projet de Tours est un des Citadis d'Alstom les plus aboutis, notamment par la qualité d'usage mais également par la dimension culturelle du projet.

PRÉT RCP

05. [REDACTED]

▣6. Patrick Jouin

«Je suis convaincu que l'on peut agir sur l'espace avec un crayon et des idées.» Patrick Jouin incarne la figure du designer industriel ou la rigueur des procédés de conception se fait le creuset d'une expression personnelle forte, d'une vision, d'un engagement. Généreux, profondément humaniste, il développe ainsi depuis plus de vingt ans, une approche précise, rigoureuse, subtile et poétique du design, à toutes les échelles, dans tous les contextes, de l'édition à la recherche industrielle, en passant par les espaces urbains – il a conçu les bornes de stations Vélib', les sanitaires de la Ville de Paris ainsi que des mobiliers urbains pour JCDecaux. Créer des objets qui seront regardés, touchés, manipulés, utilisés, relève d'un rapport équilibré entre la conception d'une forme et la qualité d'usage qui sera générée. En France et à l'international, il s'agit toujours de conjuguer cette approche pragmatique avec une part symbolique nécessaire, d'où faire émerger le sens et la poésie nécessaires à l'habitabilité du monde.

▣7. Ruedi Baur

Revendiquant un design interdisciplinaire et civique, Ruedi Baur intervient sur des problématiques liées à l'identification,

à l'orientation, à la scénographie et au design urbain comme à la représentation des institutions et des territoires politiques. Au sein de son atelier Intégral Ruedi Baur, il mène ainsi de nombreux projets mêlant signalétique, identité visuelle et scénographie. Récemment, il a conçu le système d'information voyageurs des lignes du futur métro du Grand Paris (2022-2030). Enseignant engagé, il créé en 2004 l'Institut de recherche Design2context à la Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK), puis en 2011, l'institut Civic city avec Vera Baur. Il enseigne à la HEAD de Genève, à l'ENSAD Paris et à l'Université Marc Bloch à Strasbourg, où il a soutenu une thèse intitulée «Entre identité et identification, les valeurs civiques des systèmes de représentation territoriaux». Depuis 2018, il intervient également à l'EHESS et à Sciences Po à Paris. Il est l'auteur de nombreux ouvrages sur le graphisme, est à l'initiative de la plateforme Social Design, et est membre de l'Alliance graphique internationale (AGI) depuis 1992.

▣7.1. Grand Paris Express

Nouveau réseau de transport francilien · Ruedi Baur et Patrick Jouin · Société du Grand Paris (SGP) · 2020
En réponse aux enjeux et défis du XXI^e siècle, le Grand Paris Express prévoit la construction de 200 kilomètres de lignes de métro automatiques, soit un

réseau équivalent en distance à celui de Paris intramuros. Plus d'un siècle après l'ouverture des premières lignes du métropolitain, et 50 ans après le déploiement du Réseau express régional (RER), ce projet constitue une nouvelle révolution dans l'histoire des transports publics franciliens. Au cœur de ce chantier monumental et audacieux, les designers Patrick Jouin et Ruedi Baur ont été invités à collaborer pour la conception d'une gamme complète de mobilier et de signalétique pour les 68 nouvelles gares du réseau. Rassembler les citoyens dans la diversité des territoires du Grand Paris, ouvrir sur le monde tout en répondant à un contexte et à des besoins locaux, mais aussi rendre les informations et usages accessibles au plus grand nombre, ont été les objectifs forts de cette commande singulière adressée aux deux designers.

Prêt SGP

▣7.2. Maquettes du Grand Paris Express

Ruedi Baur et Patrick Jouin · Société du Grand Paris (SGP) 2020

À partir de l'idée de «gare sensible» proposée par l'architecte Jacques Ferrier, Patrick Jouin et Ruedi Baur imaginent un vocabulaire visuel et formel commun, privilégiant l'expérience physique des voyageurs. En réponse aux nouvelles pratiques de mobilité, ils conçoivent un mobilier et une signalétique

qui respectent à la fois la pluralité des corps et des usages, les temps d'attente et de pause, ceux d'action et d'échanges. Les maquettes présentées ici permettent de saisir toute l'étendue et la diversité des situations auxquels ils répondent.

1. Façade quai
2. Point d'accueil
3. Ligne de contrôle
4. Information voyageurs, ` autoportants
5. Assise et réceptacle à déchets, autoportants

07.3. Maquettes du Grand Paris Express

Ruedi Baur et Patrick Jouin ·
Société du Grand Paris (SGP)
2020

À partir de l'idée de « gare sensible » proposée par l'architecte Jacques Ferrier, Patrick Jouin et Ruedi Baur imaginent un vocabulaire visuel et formel commun, privilégiant l'expérience physique des voyageurs. En réponse aux nouvelles pratiques de mobilité, ils conçoivent un mobilier et une signalétique qui respectent à la fois la pluralité des corps et des usages, les temps d'attente et de pause, ceux d'action et d'échanges. Les maquettes présentées ici permettent de saisir toute l'étendue et la diversité des situations auxquels ils répondent.

1. Mobilier de repos
2. Nom de gare
3. Illustration iconique du territoire
4. Drapeau mural
5. Caches de fixation et d'alimentation



Interroger

Pourquoi faire du design ?

Vidéo de environ 30 minutes

Anne Ascencio

Constance Guisset

Mathilde Bretillot

Patrick Jouin

Stéphane Bureaux

Mathieu Lehanneur

Isabelle Daëron

Jean-Marie Massaud

matali crasset

Philippe Starck

Clémentine Chambon

Jean-Louis Frechin

Extra-Ordinaire

S'il est un créateur qui démontre à merveille l'absence de limites du design, c'est bien Philippe Starck.

Ses projets sont éminemment poétiques et politiques, mais également bienveillants, pragmatiques, généreux et portent sur une grande variété de sujets. Ailleurs, inclassable, inventif, protéiforme, subversif, rebelle, il possède une compréhension de l'époque et une capacité de synthèse uniques. Philippe Starck est un créateur extra-ordinaire.

01. Philippe Starck

Avec plus de 10000 créations réalisées ou à venir, Philippe Starck poursuit sa mission, sa vision: que la création, quelle que soit sa forme, rende la vie meilleure au plus grand nombre. Des produits de notre quotidien aux méga-yachts révolutionnaires, en passant par des hôtels et restaurants stimulants et fantasmagoriques, il ne cesse de repousser les limites du design, devenant l'un des créateurs les plus populaires et visionnaires de la scène internationale contemporaine. Préfigurant les phénomènes de

convergence et de dématérialisation, il élabore depuis toujours des objets qui n'ont de cesse de chercher le plus dans le moins. Sa compréhension profonde des mutations contemporaines, sa détermination à changer le monde, son engagement pour une décroissance positive, son amour des idées, le transporte de création iconique en création iconique. Philippe Starck considère le devoir de création comme éminemment poétique et politique, rebelle et bienveillant, pragmatique et subversif. Il estime que ce devoir devrait être partagé par tous et le résume avec humour: « Personne n'est obligé d'être un génie, mais chacun doit participer. »

01.1. U+

Voiture électrique
Volteis · 2010

« J'ai voulu proposer une alternative afin que l'on puisse revenir à la définition minimale d'un véhicule, explique Philippe Starck. Un véhicule pour transporter. Presque rien. Pour que nous ayons plus. Plus d'humanité. Plus de respect. Plus de choix pour montrer que nous nous soucions de notre environnement. » Grâce à ce projet au design minimal, le créateur explore de nouveaux territoires de la mobilité. Le véhicule possède une structure et une colonne de direction en fonderie d'aluminium, un châssis et un volant en

inox, et une sellerie et un coffre tressés. Une démarche prospective innovante qui reçoit un accueil enthousiaste.

Prêt Starck Network 2020

01.2. Éolienne Pramac

Éolienne individuelle ·

Pramac · 2008

Le combat civique de Philippe Starck, conscient de l'urgence du développement d'une écologie démocratique, se fait plus radical: un engagement personnel, mais aussi une invitation ferme à le rejoindre. Le créateur invente, en 2008, pour le groupe industriel italien Pramac, une éolienne individuelle à l'élégance dématérialisée, abordable et utilisable par tous. Une volonté d'inscrire l'écologie comme l'un des paramètres fondamentaux de la création, et de la rendre accessible à tous.

Prêt Starck Network 2020

01.3. Gun

Collection de lampes · Flos

· 2003

De la collection de lampes *Gun* éditée par Flos, Philippe Starck dit qu'elle est « un signe du temps », qui inscrit violemment la mort dans notre paysage quotidien et dénonce la connivence de la guerre et de l'argent. Subversives et politiques, les lampes emblématiques portent en elles la folle poésie de son créateur qui en appelle à notre mémoire collective: « L'or sur les armes représente la collu-

sion de l'argent et de la guerre. *Table Gun* représente l'Est, *Bedside Gun* l'Europe, et *Lounge Gun*, l'Ouest. L'abat-jour noir représente la mort, les croix à l'intérieur nous rappellent nos morts. » Une partie des bénéfices générés par ses ventes est reversée à l'association Frères des Hommes.

Prêt Starck Network 2020

01.4. A.I.

Chaise, Kartell · 2016

Née de la collaboration entre Philippe Starck, Kartell et Autodesk, la collection *A.I.* est le fruit d'un travail commun entre intelligences artificielle et humaine, que le créateur définit comme « intelligence naturelle ». Starck explique: « Nous avons posé la question suivante à une intelligence artificielle: saurais-tu comment faire reposer notre corps en utilisant le moins de matériaux possible? *A.I.*, sans culture, sans souvenirs, sans influence, a répondu uniquement avec son intelligence "artificielle" *A.I.* est ainsi le premier siège qui n'a pas été façonné par notre cerveau, nos habitudes et notre raisonnement habituel. Un nouveau monde s'ouvre à nous. Un monde illimité ».

Prêt Kartell 2020

01.5. Q/WOOD

Fauteuil · Kartell · 2016

La recherche constante d'innovation, un engagement écologique et la quête perpétuelle du minimum structurel sont à l'ori-

gine de la collection *SMART WOOD*. Composée de trois fauteuils, d'un repose-pied et d'une petite table basse, elle mêle élégance intemporelle, formes contemporaines et innovation. Sa conception fait en effet appel à une technique unique et brevetée: le bois est moulé pour créer un effet 3D qui était, jusqu'à présent, seulement possible en 2D. Les panneaux latéraux créent ainsi des courbes enveloppantes comme une étreinte pour offrir un confort total. Cette collection à la technologie unique valorise les bonnes pratiques en termes de durabilité et production de matières premières recyclables à faible impact environnemental.

Prêt Kartell 2020

01.b. Aeklys by Starck

Bague connectée · Icare

Technologies · 2017

Philippe Starck s'associe à la start-up corse Icare Technologies pour créer *Aeklys by Starck*, la bague intelligente qui vous connecte à votre environnement comme par magie. Plus qu'un nouvel objet connecté, *Aeklys by Starck* fonctionne en symbiose avec le corps, pour une humanité augmentée. Grâce à une technologie unique brevetée et à un design minimal ultra ergonomique, la bague se substitue à l'ensemble de vos cartes de paiement, titres de transport, clés de voiture et de domicile, et permet la gestion de votre domotique ainsi que votre identification au-

près des dispositifs sans contact actuels. Des fonctionnalités infinies qui offrent au quotidien plus de liberté et de sécurité.

Prêt Icare Technologies 2020

01.7. Peau

Collection de parfums · Starck Paris · 2014

Enfant, Philippe Starck aimait se réfugier dans la parfumerie de sa mère, où il voyageait grâce à la puissante abstraction des parfums, lien le plus direct vers notre subconscient. En 2014, il crée la marque Starck Paris et la collection *Peau*, incarnée par cinq fragrances élaborées en collaboration avec des maîtres parfumeurs internationaux (*Peau de Soie*, *Peau d'Ailleurs*, *Peau de Pierre*, *Peau de Lumière Magique*, *Peau de Nuit Infinie*). Un processus de création unique et diagonal, un nouveau langage, qui permet la traduction de mots en fragrances, de rêves en parfums. Entre la poésie et la science, la marque explore « des territoires inconnus à la richesse infinie ». Les flacons de la collection *Peau* se prolongent visuellement afin de créer une sculpture organique et poétique.

Prêt Starck Paris 2020

01.8. Starck Biotech Paris

Lunettes aux articulations bioniques brevetées · Starck Biotech Paris · 1994 – 2017
«*Starck Biotech Paris* est une exploration. Ce n'est pas éphémère, ce n'est pas une mode.

Cela fait partie de l'histoire de notre évolution », explique Philippe Starck à propos de la collection. Depuis 1994, le créateur et Starck Biotech Paris créent ainsi des lunettes inspirées par l'humain et la nature. Le minimum de matière toujours extrêmement technique, comme *Gravity Evo*®, et du titane ultra-léger, associé à de hautes technologies brevetées exclusives, *Biolink*® et *Sphere*®, pour une liberté de mouvement et un confort unique.

SH9901

Lunettes en titane, Technologie Biolink® · Starck Biotech Paris · Luxottica · 2017

Prêt Starck Biotech Paris 2020

SH1043X

Lunettes en Gravity Evo®, Technologie Biolink® · Starck Biotech Paris · Luxottica · 2017

Prêt Starck Biotech Paris 2020

SH13062

Lunettes en Gravity Evo® et titane · Technologie Sphere® Starck Biotech Paris · Luxottica, 2018

Prêt Starck Biotech Paris 2020

Maquette

Maquette de l'os d'une micro-clavicule humaine, un bio-mécanisme à la technologie brevetée *Biolink*®, inspirée du corps humain.

Fabrication maquette: Jean-Philippe Hazard, 2018
Prêt Starck Biotech Paris 2020

01.9. Venus

Méga-yacht (maquette) · 2008

Conçu en 2008 par Philippe Starck pour Steve Jobs, le *Venus* est un méga-yacht long de 78,20 mètres. Né de la philosophie de l'élégance du minimum pour approcher la dématérialisation, le *Venus* est « un vide né d'une telle recherche et d'une telle qualité qu'il en devient plus fort que n'importe quel plein », décrit le créateur.

Prêt Starck Network 2020
Fabrication maquette: Jean-Philippe Hazard, 2018

01.10. MY/A Motor Yacht A

Yacht (maquette)

« J'ai dessiné l'une des premières coques en harmonie avec la mer, car elle s'inspire des courbes des baleines et du rythme des vagues », explique Philippe Starck à propos du *MY/A Motor Yacht A*. Long de 119 mètres, le bateau introduit des méthodes hydrodynamiques totalement nouvelles. Une création ultra-technologique au dessin organique, pour une étrave immersive révolutionnaire et des résultats saisissant en termes d'écologie.

Prêt Starck Network 2020
Fabrication maquette: Jean-Philippe Hazard, 2018

01.11. SY/A Sailing Yacht A

Voilier (maquette) · 2012

Le *SY/A Sailing Yacht A*, méga-yacht trois mâts à moteur, est le plus grand voilier privé du monde. Son échelle est exceptionnelle. Long de 142,81 mètres, large de 25 mètres, le navire

possède huit ponts, reliés par de multiples ascenseurs et escaliers en spirales suspendus, des garages pour quatre tenders et un sous-marin, ainsi qu'un hélicoptère sur la proue. « Le *SY/A* est un château de croisière dans lequel on peut vivre toute l'année dans un confort absolu, grâce à l'harmonie des plans et la beauté des volumes, décrit Philippe Starck. Il est destiné à naviguer n'importe où, n'importe quand, pour n'importe quelle durée, et surtout par n'importe quel temps. Plus que tout, le *SY/A* est un gigantesque laboratoire de recherche. Des douzaines de technologies sont nées de son développement et ces fabuleuses conclusions peuvent être appliquées et adaptées à d'autres technologies, d'autres champs, d'autres dimensions, et finalement pour Nous. »

Prêt Starck Network 2020
Fabrication maquette: Jean-Philippe Hazard, 2020

Les formes ne doivent pas effacer l'essentiel : le design est avant toute chose une ambition, une mission, portée par une vision de partage et de diffusion de ses actions en série. À travers les idées qu'il porte, l'invention dont il fait preuve, la synthèse créative qu'il réalise, il comble l'écart entre la pure utilité et le désir, afin de proposer, à la différence de l'artisan, le meilleur pour le plus grand nombre. Les objets qui en résultent, induisent ainsi des usages et des pratiques adéquates, avec pour objectif d'améliorer la vie. Ce, le plus légèrement possible. Car nous devons désormais apprendre la frugalité, la gestion des ressources et leur réutilisation.

01. Elium Studio

Crée en 2002 par Marc Berthier, Pierre Garner, Frédéric Lintz et Élise Berthier, Elium Studio est une agence de design de produit. Constituée aujourd'hui d'une équipe de dix designers, elle a développé une approche guidée par l'idée d'appliquer au champ de l'industrie une attitude d'auteur. Quel que soit le domaine dans lequel elle intervient – l'équipement de la maison, les objets connectés, la santé, l'aménagement urbain ou encore les mobilités douces – les scénarios et dispositifs qu'elle

propose tendent à donner forme à des situations bienveillantes et humaines, engageant nos responsabilités collectives. Qu'il s'agisse de la manière dont nous occupons l'espace public et les relations que nous y tissons, de la place de la technologie dans notre quotidien, ou encore des gestes individuels ou communautaires permettant préserver nos ressources et notre environnement.

01.1. ZOOV

Vélo électrique en libre-service et borne de stationnement Birota · 2019
Zoov est un service de partage

de vélo à assistance électrique en ville, accessible via une application smartphone. À travers la conception du cycle, de la borne de stationnement et du système d'accroche, les designers répondent à plusieurs enjeux d'intégration urbaine. Paysagers, en empruntant au mobilier urbain ses codes esthétiques, et d'encombrement de la voie publique. Le système « gigogne » d'attache des cycles – breveté –, constitué d'électro-aimants intégrés au cadre, permet de les juxtaposer les uns sur les autres, à partir d'une borne aux allures de simple garde-corps. Des capteurs embarqués font remonter des données aux collectivités,

tant sur l'état de la voirie que la gestion des flux.

Prêt Zoov

01.2. Pure

Fontaine à eau · Castalie · 2013

Fontaine permettant de filtrer et purifier l'eau du robinet, *Pure* propose une alternative durable aux bouteilles en plastique. À rebours des codes esthétiques traditionnels de ces dispositifs, plus simple et radicale, fabriquée avec des matériaux nobles tels que le verre ou l'inox, sa conception écologique est basée sur le bénéfice d'usage. Outre la filtration, elle permet également la production d'eau pétillante, à déguster fraîche ou tempérée. Une approche globale, pour dépasser les *a priori* liés à la consommation de l'eau du réseau.

Prêt Castalie

02. Kim Helmbold

Diplômé de l'ENSCI – Les Ateliers, Kim Helmbold fait ses classes chez Marc Berthier, puis au sein de l'équipe Tim Thom chez Thomson, dirigée par Philippe Starck. Il intègre ensuite l'Innovative Design Lab de Samsung à Séoul, le Samsung Design Centre à Londres et poursuit sa carrière chez Philips Design à Eindhoven, Paris, Boston, Hong Kong et Amsterdam. Fort de cette expérience internationale de design intégré, il

rejoint le Groupe SEB en 2017, où il prend la vice-présidence du design. Les cultures ne sont pas immobiles, les codes évoluent et changent, de nouvelles significations émergent : prendre en compte la diversité guide son approche de design manager. Ce, dans une démarche de conception inclusive et humaine, afin de contribuer à créer des futurs prometteurs et extraordinaires.

02.1. GranCafé

Cafetière expresso · Savinel & Rozé · SEB · 1988

À la fin des années 1980, les designers Savinel & Rozé imaginent la première machine expresso à chaudière haute pression pour faire découvrir une nouvelle expérience du café aux français. Empruntant autant ses références à l'architecture qu'à l'automobile, elle est un projet singulier. D'abord, des méthodologies de positionnement inédites sont déployées afin d'expliquer, convaincre et démontrer la pertinence de sortir du registre classique de la cuisine, pour lui donner un statut d'objet d'exception. Ensuite, sa création intègre un certain nombre de premières : conception intégralement en CAO, peinture des plastiques et réservoir nervuré dépoli en polycarbonate sans dépouille. Enfin, développée et produite en moins de huit mois, en Italie, elle illustre de façon pertinente le concept de « projet rapide » dans un contexte industriel.

Prêt Gillès Rozé

02.2. Evidence EA89

Machine expresso · Design interne, Groupe SEB · Krups · 2017

Conçue autour du plaisir de l'usage et de la précision du goût, la machine expresso automatique *Evidence* fait entrer dans l'espace domestique une culture quasi professionnelle de la préparation et de la dégustation du café, du grain à la tasse. Précision des réglages, variété des recettes préprogrammées et personnalisables, qualité du broyage des grains à grande vitesse, rinçage automatique des buses à vapeur pour assurer une performance de longue durée, sont autant d'aspects qui ont guidé son développement. Le tout, incarné dans un objet compact, plutôt haut de gamme, mais accessible, facile d'usage, et apte à s'intégrer facilement dans n'importe quelle cuisine.

Prêt groupe SEB

02.3. Yaourtière

Yaourtière automatique · Savinel & Rozé · SEB · 1974

Lorsqu'elle est commercialisée au milieu des années 1970, la yaourtière électrique fait figure de pionnière : elle est dotée d'une fonction d'arrêt automatique. Après une heure de chauffe, la température favorable à la fermentation du lait est atteinte, le voyant lumineux s'éteint et cinq à six heures plus tard, les yaourts sont prêts. Livré avec un livre de recettes et la possibilité d'acheter des pots supplémentaires, cet objet aux

lignes courbe, et aux vives couleurs pop, incarne bien la manière dont le design et l'industrie se sont, à partir des années 1950, emparés de la question des arts ménagers, transformant la cuisine en un joyeux laboratoire d'innovation technologique, au service des usages, du plus grand nombre et de l'optimisation des tâches.

Prêt groupe SEB

02.4. Multidélices Express YG661

Yaourtière Design interne – Groupe SEB · 2018
Créer des desserts lactés express dignes d'un grand chef? La yaourtière *Multi Delices Express* est conçue pour permettre à tout un chacun de réaliser des yaourts et autres desserts crémeux facilement, et en un temps record. Le réglage *boost express* de quatre heures utilise une technologie de vapeur avancée pour produire des résultats optimisés. Cinq programmes offrent par ailleurs une variété d'options aux saveurs personnalisées. Bénéficiant de fonctionnalités pratiques et d'une conception ergonomique améliorée, le projet illustre la capacité du design à mettre l'innovation technique au service de l'usage.

Prêt groupe SEB

02.5. Grille tout pain

Grille-pain automatique · Technes, Gilles Rozé · SEB · 1973
Au début de la seconde moitié du

XX^e siècle, la cuisine devient un lieu hautement technologique et d'innovation. Un laboratoire du futur en quelque sorte, où le fonctionnement des appareils électriques se teinte parfois de magie, la tâches s'accomplissant d'elles-mêmes. La publicité télévisée qui accompagne le lancement du *Grille Tout Pain* Seb en 1973 incarne particulièrement bien cet esprit. Sous ses capots laqués blanc et flasques oranges, doté d'un thermostat réglable, d'un centrage et d'une éjection automatique il grille tous les types de pains, quelle que soit l'épaisseur de tranche (de 1 à 3 centimètres), sans nécessiter l'intervention de l'utilisateur. Cet objet marque le triomphe du contexte et de la sociologie des usages: «Il grille même la baguette!», avec le confort des toasters nord-américains.

Prêt groupe SEB

02.b. Toaster 2 Slots TT640

Grille-pain · Design interne – Groupe SEB (Tefal) · 2019
La conception du grille-pain *2 Slots* met la technologie au service de la précision pour tous les goûts. Un écran numérique discret, intégré à l'élégant capot noir de l'objet permet de piloter celui-ci de façon intuitive, en enregistrant ses paramètres de grillage préférés pour la réalisation des toasts. Le programme propose une gamme de sept niveaux de brunissement, ainsi que des fonctions pratiques supplémentaires: arrêt, dégivrage

et réchauffage avec indicateur lumineux, et centrage automatique du pain. La manipulation est simplifiée: un plateau ramasse-miettes amovible permet un nettoyage facile et un levier à grande hauteur facilite le retrait du pain grillé.

Prêt groupe SEB

02.7. Super Cocotte

Autocuiseur · Design interne – Groupe SEB · SEB · 1953
Sûre, fonctionnelle et accessible: lorsque la Société d'Emboutissage de Bourgogne (SEB) commercialise la *Super Cocotte* en 1953, ce produit amorce une petite révolution. Cet autocuiseur, inédit à l'époque, doit son succès à une démarche de conception, alliant intelligence industrielle – réduction au minimum des composants –, attention portée à l'usage – un couvercle, un étrier à serrer, une soupape à ouvrir, le tour est joué – et une grande sécurité – en cas de pression trop élevée l'étrier laisse fuir la vapeur en se déformant –, ainsi qu'à une campagne de promotion novatrice. Deux fois moins chère que ses concurrentes, la cocotte-minute reste un investissement important pour le consommateur qui souhaite «gagner du temps». La marque propose dès lors un achat à crédit et adopte très tôt les méthodes modernes du marketing et de la publicité. Dès 1956, elle sera accompagnée d'un livre de recettes, et acquerra presque immédiatement

le statut d'icône populaire.

Prêt groupe SEB

02.B. Cookeo Touch CE902

Autocuiseur connecté ·
Design interne – Groupe SEB
· Moulinex · 2020

Sous ses allures rétro, l'autocuiseur *Cookeo Touch Wifi* se met à l'heure de la cuisine connectée. Une application remplace désormais le livre de recette livré avec les cocottes Moulinex depuis 1956. Et même plus, la cuisson – à départ différé ou immédiat, à distance ou sur place, et selon treize modes différents (sous pression, vapeur, brunissage, etc.) – se fait automatiquement en fonction des recettes choisies. Celles-ci sont accessibles via l'écran tactile intégré à l'appareil, ou depuis un smartphone. Le programme les filtre en fonction du temps ou des ingrédients disponibles, et guide l'utilisateur pas à pas dans la réalisation à travers des photos et des vidéos. Évolutif, il peut aussi être enrichi par la communauté d'utilisateurs. Ici, l'intégration du design numérique pour la conception d'un produit augmenté permet de faire évoluer les usages, en synergie avec les pratiques contemporaines.

Prêt groupe SEB

03. Normal Studio

Jean-François Dingjian et Eloi Chafai ont fondé Normal Studio

en 2006 et défendent, depuis lors, un design élémentaire. Travaillant pour l'industrie – ils conçoivent des produits pour Tolix dont ils assurent la direction artistique de 2007 à 2013, SEB, Tefal ou encore Schneider Electric – tout autant qu'à la création de petites séries expérimentales pour le CIRVA, Eno, ou encore la Manufacture de Sèvres, ils incarnent et projettent la tradition des designers industriels dans le monde contemporain. Enseignants impliqués, les fondateurs de Normal Studio sont profondément attachés aux valeurs sociales et culturelles du design européen. Revendiquant une production d'objets justes, intemporels loin des modes et des postures, ils postulent que la forme de l'objet mérite la même attention que l'outil qui le façonnera. Ce, dès les premières esquisses d'une chaise, d'un interrupteur ou d'un luminaire.

03.1. Tolix Y

Tréteaux · Tolix · 2006
Une étude de l'outil de production, la recherche de rationalité des coûts à travers la simplification des procédés et la création de typologies contemporaines, ont ici guidé la conception. Les tréteaux en tôle pliée, empilables, surmontés d'un plateau en bois ou en acier empruntent à l'icône du catalogue Tolix, la chaise A (1934) son ingéniosité, avec désormais des formes plus rondes et accueillantes. Figurant parmi les premiers projets mis au point par les designers pour

la manufacture bourguignonne, les tréteaux Y illustrent particulièrement bien la capacité du design à mobiliser autrement un outil de production et un savoir-faire existant – ici, l'emboutissage et le pliage industriel de la tôle –, pour mieux projeter une entreprise dans un nouveau contexte de marché, économique et d'usage. Ce, en cohérence avec son histoire et sa culture.

Prêt Tolix

03.2. Couture

Lampe · Maiori · 2017
Composée de l'assemblage de formes géométriques simples et répétitives, la lampe *Couture* revisite la typologie et l'usage du lampion asiatique. Destinée à l'extérieur, équipée d'un petit module photovoltaïque, de LEDs, d'une batterie capable de stocker puis de restituer l'énergie solaire, et d'un capteur déclenchant automatiquement l'éclairage à la tombée de la nuit, le tout dans un micro volume, elle est revêtue d'un textile technique à la maille serrée, cousu aux ultra-sons, qui diffuse une douce lumière d'ambiance, délicatement mise en volume. À travers une approche simultanément technique et sensible, le design fait ici la part belle à la présence évidente de l'objet dans son environnement, à un rapport direct et juste avec son utilisateur.

Prêt Maiori.

03.3. Ovalis

Gamme d'interrupteurs ·

Schneider Electrics · 2011

La conception de la gamme d'interrupteurs *Ovalis* relève d'une approche au scalpel, à la fois technique et esthétique, avec un objectif : créer un nouveau basique, accessible au plus grand nombre. Il s'est ainsi agi d'intégrer des contraintes très fortes (s'adapter aux mécanismes existants, rester dans les côtes standard des boîtiers pour ne pas avoir à produire de nouveaux moules, etc.), tout en offrant une approche contemporaine et décorative juste. L'équilibre se trouve dans les détails : angles trop vifs légèrement arrondis afin que l'appareillage affleure délicatement au mur comme une seconde peau, travail délicat de la texture du grain de plastique blanc, ou encore indication subtile de l'usage, à travers un léger creux soulignant le basculement du bouton de commande. Près de vingt millions d'exemplaires du produit ont été vendus depuis sa commercialisation.

Prêt Schneider Electrics

03.4. Delicate

Panneau mural décoratif ·

Concrete LCDA · 2017

La conception de la collection de panneau décoratif *Delicate*, en Panbéton® – un panneau de grandes dimensions, ultra léger constitué d'une face avant en béton brut, destiné aux projets d'agencement –, joue ici poétiquement d'un paradoxe. Le béton, matière architecturale et

constructive presque par excellence, est coulé dans un moule fait de feuilles pliées et assemblées, façon origami. En se solidifiant, il en fige toute la fragilité et la délicatesse, à la manière d'un moulage en plâtre. Une mise en forme sensible et légère, donc, où la texture participe de la construction de l'espace.

Prêt Concrete LCDA

04. Marion Excoffon

Diplômée de l'ENSCI – Les Ateliers, Marion Excoffon, est designer industriel et entrepreneure. Maîtriser le matériau et sa transformation, penser par le prototype, créer des synergies avec les experts et les fabricants d'un secteur, pour proposer des produits justes, simples, évidents, en menant dans les moindres détails la production d'une idée : c'est avec cet engagement que cette fille de l'eau et de l'air crée, comme un défi – son père refuse de lui prêter le voilier familial –, son premier dériveur gonflable. Quelques prototypes et un salon nautique de Paris plus tard, elle co-fonde Tiwal en 2012, afin d'industrialiser commercialiser le modèle aux quatre vents... et sur tous les continents.

04.1. Tiwal 2

Voilier gonflable · 2012

Tiwal 2 est un voilier gonflable nouvelle génération qui tient dans deux sacs, pèse quarante kilos et se monte en quinze

minutes. Mais c'est surtout un dériveur amusant. Compacité et rapidité d'assemblage, facilité de prise en main et excellent comportement marin ont présidé à sa conception, afin de rendre la navigation à voile de loisir accessible au plus grand nombre. Après dépliage, il suffit ainsi de gonfler la coque haute pression, d'assembler la structure en aluminium, puis de littéralement planter le mât pré gréé en carbone et la dérive. Emmener son bateau dans un bateau ou une auto, partir à la découverte de nouvelles criques ou jouer avec le vent : à chacun, ensuite, son usage.

Prêt Tiwal

05. Fritsch + Durisotti

Créé en 1993 par Antoine Fritsch, le studio Fritsch + Durisotti pratique un design industriel tous azimuts, curieux, créatif, sincèrement collaboratif, investissant avec la même rigueur le champ traditionnel et complexe de cette discipline – de voiliers en bottes d'équitation, en passant par le mobilier, l'électroménager ou l'habitat préfabriqué –, que les pratiques émergentes liées aux nouvelles technologies de prototypage rapide, par exemple. Une approche portée par l'expression d'un point de vue humaniste et optimiste sur le monde, condition sine qua non de l'émergence de sens dans la production. Raison aussi pour

laquelle le studio se réserve des moments de liberté prospective, pour rêver et imaginer des projets en rupture, affranchis des contraintes de marché et inspirants au quotidien. Des « expressions libres », dicit Antoine Fritsch, pour grandir, partager une vision positive du futur et enrichir encore les propositions.

05.1. Yakka

Kayac · Bic Sport · 2006

Le kayak *Yakka* est le fruit d'une démarche globale, une collaboration convoquant autant le design industriel que stratégique et d'image. L'objectif du projet: permettre à l'entreprise commanditaire, reconnue dans le secteur de la planche à voile, de se diversifier et d'entrer sur le marché du kayak grand public, avec une offre compétitive et des produits performants et sûrs. La conception d'une gamme complète, répondant à divers usages (balade, pêche, sorties en famille, etc.) est ici centrée sur la carène – la partie immergée de la coque –, avec une approche transversale alliant bonne glisse, ergonomie fine et stabilité ainsi que la définition d'une identité produit spécifique.

Prêt Studio Fritsch + Durisotti

05.2. Ôzento

Concept d'habitat écologique préfabriqué · Ôzento · 2016
Ôzento est un modèle d'habitat préfabriqué durable, immersif et non intrusif. Un loft panoramique posé en pleine nature,

fabriqué en usine afin de réduire les impacts écologiques, assemblé sur site en une semaine, avec une emprise minimale grâce à une ossature sur pilotis. Déclinée dans diverses typologies d'usages (habitat, hôtellerie, restauration, etc.), cette solution micro-architecturale frugale assume les codes du confort contemporain tout en proposant une réponse raisonnée au désir de nature, à travers une synergie vertueuse et profitable établie avec le biotope et l'environnement.

Prêt Studio Fritsch + Durisotti

05.3. Class 2M

Voilier · 2008

Destiné à la navigation sur des plans d'eau protégés, le voilier à quille – ou quillard – *Class 2M* s'adresse aux fins régatiers comme aux amateurs de promenades au fil de l'eau, seul ou à plusieurs. Doté d'un cockpit spacieux, il possède une quille relevable, une innovation sur un bateau de ce type, qui permet de le mettre à l'eau et de le transporter facilement. Ici, le design se met au service de l'usage, et à travers une proposition minimaliste, ouvre une pratique sportive à un plus large public, sans renier la performance. Une carène aux entrées d'eau fines, alliée à une voilure généreuse et puissante sied ainsi aux attentes d'utilisateurs plus expérimentés.

Prêt Studio Fritsch + Durisotti

05.4. T2O

Vélo · 2014

Entre vélo et trottinette, *T2O* est un engin entièrement constitué de fibres naturelles – sa structure est en bambou –, qui explore les mobilités douces et de proximité. Propulsé par un moteur électrique, aidé, en phase d'accélération par son utilisateur, comme sur une patinette, il offre une vitesse de croisière d'environ 35 km/h, pour une autonomie de quarante kilomètres. En proposant des moyens de déplacement alternatifs, ce projet prospectif illustre la capacité du design à accompagner les tendances sociétales émergentes, tout en incarnant les valeurs d'un monde respectueux des ressources et des hommes. Ici, les fibres naturelles démontrent leur pertinence dans un domaine inattendu.

Prêt Studio Fritsch + Durisotti

05.5. Drôles d'oiseaux

Mobilier Do It Yourself · Leroy Merlin · 2015

Comment illustrer le virage numérique et familiariser le grand public avec l'impression 3D? Le programme *Drôles d'oiseaux*, fait l'hypothèse qu'allier le plaisir de faire soi-même à celui de faire ensemble pourrait être la clef d'une appropriation curieuse et joyeuse des nouvelles technologies. En proposant une collection de mobiliers à réaliser soi-même (penderie, assise, lumineuse, etc.), mêlant des pièces de jonction à télécharger sur un

site dédié et imprimables en 3D dans le TechShop du partenaire du projet, à combiner avec des matériaux de bricolage standard, de façon personnalisée, l'intelligence du design met la créativité au service du plus grand nombre. Et invite tout à chacun à prendre part à la révolution collaborative en marche, de façon accessible.

Prêt Studio Fritsch + Durisotti

06. Stéphane Thirouin

Diplômé de l'ESDI au début des années 1990, Stéphane Thirouin est fondamentalement un designer. De Legrand au groupe SEB, en passant par les outillages Fa-com ou Devialet, il a appris, au cours de sa carrière à maîtriser les contraintes industrielles intrinsèques à la production en grande série, pour proposer au plus grand nombre des objets utiles, performants et désirables. Une approche au service de l'usage. En 2017, fort de cette longue expérience, il fait le choix de l'entreprenariat. Il met au point le ventilateur Williwaw – éponyme de la société qu'il crée. Se glisser dans la peau de l'utilisateur, s'immerger dans l'outil de production, intégrer rapidement les contraintes de fabrication pour éviter les déconvenues lors de l'industrialisation sont ici les prérequis de la justesse, de la qualité et de la durabilité du produit final.

06.1. Williwaw

Ventilateur · Williwaw · 2017
Rafraîchir la maison sans étouffer la planète: alternative au climatiseur domestique spendieux en énergie et bruyant, le ventilateur Williwaw est conçu pour procurer un confort thermique et acoustique optimal – il est deux fois plus silencieux que ses concurrents pour un débit deux fois supérieur – été comme hiver. Ce, de façon intégrée à l'espace intérieur: objet indépendant, ses matériaux et son esthétique sont empruntés à ceux du mobilier contemporain. Connecté à une application conçue par l'agence NoDesign, il possède des capteurs déportés qui lui permettent d'harmoniser intelligemment la température intérieure, et ainsi de limiter les dépenses de chauffage.

Prêt Stéphane Thirouin – Williwaw

07. Julien Phedyaeff et Christophe Santerre

Tous deux diplômés de l'ENSCI – Les Ateliers Julien Phedyaeff et Christophe Santerre partagent une réflexion sur nos usages, nos habitudes de consommation et les modes de production alternatifs. Ce faisant, ils réinterprètent la figure traditionnelle du designer constructeur, qui émerge à nouveau aujourd'hui grâce aux Makers. Ils s'attèlent ainsi à repenser les icônes de la modernité domestique, dans

une perspective durable, s'éloignant le plus possible de l'obsolescence programmée. En 2016, ils s'associent et créent L'Inceivable, une entreprise entièrement dédiée au développement et à la commercialisation de produits électroménagers durables, car facilement réparables par leurs utilisateurs, et évolutifs.

07.1. L'inceivable

Machine à laver · 2014

À travers une approche raisonnée, frugale et pragmatique, le design permet de concevoir des objets durables et accessibles, vers des modes de production et de consommation plus responsables. *L'Inceivable*, une machine à laver réparable par tout un chacun, illustre bien cette démarche. Préférant l'inox au plastique pour la fabrication de la cuve, mettant en œuvre une logique d'assemblage réversible facilitant le remplacement des pièces défectueuses, sa conception permet ainsi de contrer l'obsolescence programmée d'un objet du quotidien essentiel.

Prêt des auteurs

08. Philippe Picaud

Au cours de sa longue carrière de designer intégré, Philippe Picaud n'a eu de cesse de démontrer avec force l'importance stratégique du design au sein des entreprises. Texas Instruments, Alcatel Mobile Communications, Philips-Lucent, Carrefour,

et surtout DECATHLON, où il assure la direction design de 2001 à 2009, sont autant de sociétés dont il a accompagné le développement, la transformation et la structuration, par le design. En valorisant la dimension transversale de la discipline, à même de synthétiser les enjeux techniques, philosophiques, sociaux, économiques, esthétiques ou encore environnementaux du projet au sens large – celui de l'organisation, de son positionnement à ce qu'elle produit –, il a donné corps, structuré et influencé la fonction de designer manager. Philippe Picaud partage et transmet aujourd'hui son expérience à divers organismes institutionnels.

▣.1. Look Graphic, Galaxy 9 et Galaxy 40x

Calculatrices scolaires · Texas Instruments · 1988 et 1991

À la fin des années 1980, Texas Instruments décide de développer une gamme de calculatrices scolaires pour le marché européen. La démarche de conception se base sur une approche alors très innovante : une analyse approfondie de l'expérience utilisateur, puis des innovations technologiques, à même de répondre aux cahiers des charges issus d'études et de séances de tests de prototypes auprès de collégiens et lycéens en France, Angleterre et Allemagne. L'équipe de création mène un important travail d'optimisa-

tion industrielle, afin d'obtenir une plateforme commune aux trois produits, développant même une nouvelle technologie : la *In Mold printing*, consistant à plonger les coques supérieures injectées en plastique dans un bain sur lequel se déroule un film imprimé. Leur succès commercial permettra à l'entreprise de prendre la tête de ce marché jusqu'au milieu des années 1990.

Prêt de l'auteur

▣.2. HC400

Téléphone GSM · Alcatel · 1994

Au tournant des années 1990, le HC400 est l'un des premiers téléphones mobiles grand public mis sur le marché. Sa conception est le résultat d'un travail en étroite collaboration avec les bureaux d'études mécanique et informatique de l'époque d'une part – un ergonome cognitif avait d'ailleurs rejoint l'équipe de design pour travailler sur les modes opératoires et donner les directives aux codeurs –, et le service marketing d'autre part. Cet appareil marque ainsi le passage du téléphone professionnel, brique noire, à un produit coloré, vendu dans un packaging attractif.

Prêt de l'auteur

▣.3. Génie

Téléphone portable super compact · Philips · 1997
Lorsque le *Génie* est commercialisé, la téléphonie mobile, en plein développement, entre déjà

dans une nouvelle ère. L'entreprise Philips se lance alors sur ce créneau, consentant d'importants investissements afin de devenir un acteur leader de ce secteur. Téléphone le plus petit et le plus léger du marché, le *Génie* doit d'ailleurs être doté d'une languette micro-rétractable afin de rassurer les utilisateurs, encore peu habitués à ce type de produits. Son succès permettra par la suite le développement de nouveaux modèles, distribués dans le monde entier.

Prêt de l'auteur

▣.4. Set Rollnet

Set de tennis de table · DECATHLON Design · Pongori (DECATHLON) · 2008
Produire pour le plus grand nombre fait partie des gènes du design industriel. Les produits accessibles, porteurs de sens permettent d'associer utilité et démocratisation. Le *Rollnet* a ainsi permis l'accès au tennis de table pour des centaines de milliers de personnes dans le monde, permettant à tous, n'importe où, de pratiquer ce sport. Composé d'un filet extensible à fixer sur une table, de deux raquettes et de balle, ce produit est juste et social, par son usage et son prix. Il connaît depuis sa mise en marché un fort succès populaire.

Prêt Pongori, DECATHLON

09. Emerson Delcourt

Emerson Delcourt est diplômé de l'Institut supérieur de design de Valenciennes. D'abord designer intégré chez Lazer puis chez Doublet, il rejoint le groupe DECATHLON en 2002 comme ingénieur produit, puis directeur technique, chef de produit et directeur de l'offre fitness. Depuis 2018, il dirige le DECATHLON United Design. Une cellule transversale, composée de designers, d'ingénieurs et de chefs de produits, qui travaillent de concert à rendre les pratiques sportives accessibles au plus grand nombre. Organisant les missions et interactions des différents métiers et acteurs du projet, il met en œuvre une démarche stratégique globale, portant autant sur les usages, les procédés de production, que les formes, au service de la conception de produits justes, accessibles, respectueux des hommes et de leur environnement.

09.1. B'twin

Vélo multi-usages ·
Christophe François et Jean-Marc Seynhaeve (designers), Louis Grivot-Brunhes (chef de projet) · DECATHLON · 1999
Ce vélo imaginé en 1999 proposait de réinventer la bicyclette universelle, soit un cycle mixte, polyvalent, innovant, et accessible au plus grand nombre. Les

équipes de conception ont ici centré leur réflexion sur l'épure du cadre et des pneus, afin de répondre simultanément aux enjeux d'usage (rouler sur bitume et chemins accidentés, enfourcher facilement le vélo grâce à enjambement abaissé, etc.), mais aussi industriels (optimiser les étapes de production tout en limitant le nombre de références), et par conséquent de coût. Fort de son succès, B'twin a donné son nom à la marque de Cycle urbain de DECATHLON.

Prêt de Christophe Gaudet

09.2. Tente 2 secondes

Tente à ouverture instantanée · Vincent Chiffolleau (designer), Benjamin Mettavant (ingénieur), Abi Elaaman (prototypiste), Jean-François Ratel (chef de produit) · Quechua (DECATHLON) · 2005
Une tente double-toit qui se lance, s'ouvre en l'air et retombe prête à l'emploi. Conçue pour faciliter l'installation des camps de base itinérants des randonneurs, la *tente 2 Seconds* combine un procédé de montage instantané, une structure auto-portante et une chambre deux places à la ventilation soignée, pour évacuer l'humidité et permettre une circulation facilitée de l'air intérieur. L'étanchéité est optimisée par un système de bande étanche fixée sur les coutures. Enfin, tous les éléments constitutifs sont séparables et

remplaçables en cas de casse.

Prêt DECATHLON

09.3. EasyBreathe

Masque de snorkeling · Cédric Caprice (designer), Erwan Loret (chef de produit) · Subea (DECATHLON) · 2014
Comment voir et respirer sous l'eau comme sur terre? Combinant les deux fonctions dans un masque intégral, les concepteurs ont centré leur réflexion sur le procédé de circulation de l'air, la vision et la facilité d'usage. Succès populaire et d'innovation, *EasyBreath* a été détourné au cours de la crise sanitaire du COVID-19, devenant une solution d'urgence efficace à la pénurie d'équipements médicaux et de protection individuelle des personnels soignants. Près de Milan, une start-up a conçu un adaptateur imprimé en 3D permettant de connecter le masque à des machines d'assistance respiratoire. Une autre équipe concevait un adaptateur pour filtres antiviraux à fixer au masque de plongée, parant ainsi au manque de masques FFP2 dans les hôpitaux. Le succès du détournement de ce produit démontre que l'innovation ouverte est un succès quand les forces de proposition sont extérieures au cœur de l'entreprise et que celle-ci l'accepte.

Prêt Subea, DECATHLON

09.4. Strenfit X500

Kayak gonflable · Emmanuelle Pion (designer), Nicolas Senie (ingénieur produit) · Itiwit (DECATHLON) · 2018

Comment faire tenir un kayak dans un sac à dos, tout en offrant à l'utilisateur un niveau de performance similaire à celui d'un canoë rigide? Ce, pour pagayer en toute liberté? Ici, l'équipe de conception a mis au point un modèle gonflable, obtenu par un jeu de découpe et d'assemblage des matériaux ayant fait l'objet d'un dépôt de brevet. Le confort d'assise et la facilité d'usage sont au cœur des attentions: il se gonfle en trois minutes, se sèche avec une simple serviette, les cale-pieds sont réglables, etc.

Prêt Itiwit, DECATHLON

09.5. Quick-Zip Bibtight

Collant de cyclisme femme
Émilie TaupeVan · Rysel (DECATHLON) · 2019

Conçu pour la pratique du cyclisme féminin l'hiver, ce cuisard à bretelles est doté d'une ouverture zippée située au niveau du bassin et courant sur le haut des cuisses. Une astuce qui raccourcit et facilite les pauses techniques au cours de l'entraînement, évitant aux usagères de devoir retirer leurs maillots et vestes, particulièrement lorsqu'il fait froid.

Prêt Van Rysel, DECATHLON

09.b. Vioo Clip

Éclairage vélo à LED · Brice Benoit (designer), Maxence Couthier (designer), Frederic Jung (chef de produit) · DECATHLON · 2015

Être vu: un enjeu de sécurité important dès lors que l'on roule à vélo la nuit. Vioo est un éclairage de visibilité avant et arrière, rechargeable, qui mise sur la polyvalence de l'usage, notamment pour le système et le point de fixation: sur un casque, un vêtement, ou encore un tube, il peut être accroché au cycliste ou au vélo avec un élastique ou un autocollant. De même, il offre deux modes d'éclairage: clignotant ou fixe. Léger, il est facile à transporter partout.

Prêt DECATHLON

10. Charles Cambianica

Diplômé de l'Institut supérieur de design de Valenciennes, et après sept années passées au sein de BMW Design Works, le studio de design prospectif du groupe BMW, Charles Cambianica rejoint DECATHLON en 2015, en charge de l'Advanced Design, le département de recherche par le design du groupe. Il pilote des projets prospectifs, mobilisant la diversité des expertises et des savoir-faire de l'entreprise, pour ouvrir des champs de réflexion transversaux sur des problématiques communes, tant thématiques (mobilités, évolution des

pratiques sportives, etc.) que méthodologiques, vers de nouveaux procédés et modes de conception. Dans ce contexte, le design permet de projeter plus loin l'existant, pour donner forme à une vision d'ensemble de la chaîne de valeur et de l'identité de l'entreprise, embrassant tout à la fois l'expérience utilisateur (numérique et physique), les produits et les services.

10.1. Onnight 50

Lampe frontale de bivouac
Constant Melchior, Victor Gleizes et Bruno Legras · Forclaz (DECATHLON) · 2016

Il s'agissait ici de travailler à la gomme, pour simplifier au maximum un objet essentiel au bivouac: la lampe frontale, tout en conservant ses performances et son accessibilité en prix. La conception du boîtier, avec une structure souple et déformable, a ainsi permis de diviser par quatre le nombre de pièces nécessaires à sa fabrication. Une approche économe en matière première et en outillage qui réduit l'impact environnemental de la production tout en rendant compétitive une relocalisation de sa fabrication en France.

Prêt Forclaz, DECATHLON



Émerveiller

Les formes incarnent des fonctions, mais également des idées, des concepts, des sentiments. Elles s'adressent à nos sens, souvent à notre intelligence. Elles nous inspirent de l'étonnement, des émotions et de l'émerveillement. Les objets, en effet, ne sont pas qu'utilité et usages. Ils parlent de nous tout autant qu'ils nous parlent. Qui peut dire que le désir n'est pas utile ? Désir de vies meilleures, plus équilibrées, de moins d'illusions, de plus d'accomplissement, d'humanité, d'une existence sensée, etc. Nous nous devons désormais d'émerveiller ces enjeux.

01. Mathieu Lehanneur

Décrit comme un « champion de l'agilité intellectuelle dans le champ du design contemporain » par Paola Antonelli, conservatrice en chef du département Architecture et design du MoMA, Musée d'art moderne de New York, Mathieu Lehanneur, diplômé de l'ENSCI-Les Ateliers, est une figure singulière. Cultivé et espiègle, il traverse la quasi intégralité des champs de la création, investissant des zones hybrides, poreuses, bien au-delà des frontières tradition-

nelles du design. À la simple résolution de problèmes, il préfère l'enquête, la chasse aux énigmes et la confrontation des idées, au service de projets saisissants, magiques, mêlant design, science et art, pour le mieux-être des utilisateurs. Son travail, largement exposé et publié, a été salué par de multiples distinctions, et nombre de ses pièces sont entrées dans les fonds de collections des plus importants musées du monde.

01.1. Andrea

Système de purification de l'air intérieur · 2009
Au retour des premiers vols

spatiaux, la Nasa relève d'importants taux de Composés organiques volatils (COV) dans l'organisme des astronautes, dus à l'absorption des micro-particules toxiques émises par les matériaux constitutifs de la capsule : polymères, fibre de verre, isolants ou encore retardateurs de flamme. Les mêmes, que ceux émis par les objets manufacturés qui peuplent nos habitats. Au milieu des années 1980, l'agence américaine identifie plusieurs végétaux capables d'absorber ces COV : gerbera, philodendron *Spathiphyllum*, *Pothos* ou *chlorophytum*. Andrea est un filtre vivant dont la conception est basée sur

ces recherches. L'air intérieur qui transite par le dispositif est successivement nettoyé par les feuilles de la plante puis par ses racines, et ainsi purifié. Le projet illustre ici la capacité du design à synthétiser et transposer les résultats de la recherche scientifique pour le bénéfice du plus grand nombre.

Prêt de l'auteur

01.2. Domestic Forest

Banc · 2019

Illustrant l'idée selon laquelle le design doit aujourd'hui intégrer des considérations complexes, plus globales – le matériau, la dépense énergétique, la dimension sociale, collective, locale, etc. –, le banc *Domestic Forest* explore un procédé de production inédit, avec une approche technologico-poétique. Constitué d'un tronc de bois, littéralement avalé par la machine qui l'usine, il réconcilie, de manière métaphorique le travail artisanal et industriel, la ressource brute, paraissant peu transformée, et la fonction (s'asseoir), projeté dans un univers élégant et délicat.

Prêt de l'auteur

01.3. Éléphant

Fauteuil · 2017

Ici encore, la conception du fauteuil *Éléphant* hybride, dans un objet domestique, des considérations technologiques – son dossier est constitué de fibre de carbone, un matériau fin, résistant, souple et rigide à la fois, peu

usité dans l'univers du meuble –, et sensibles, poétiques. Le cuir, les formes généreuses, évoquant ici un animal familier, ouvrent un petit monde dans le monde, au fort pouvoir d'évocation.

Prêt de l'auteur

01.4. Demain est un autre jour

Dispositif météorologique · 2011

Conçu originellement pour l'Unité de soins palliatifs du groupe hospitalier Diaconesses – Croix-Saint-Simon à Paris, ce dispositif météorologique, à la fois sculpture, objet de méditation et d'information, déjoue le cours inéluctable du temps en offrant à celui qui le contemple le ciel du lendemain. Les données de la météo à venir, recueillies sur Internet, sont matérialisées poétiquement à travers une image lumineuse, atmosphérique et impressionniste du ciel. En permettant à chacun d'avoir un jour d'avance sur le temps lui-même, *Demain est un autre jour* est une invitation à réfléchir à la permanence et l'impermanence des choses, aux principes d'incertitude et d'inévitabilité, et à la spiritualité.

Prêt de l'auteur

02. Jean-Marie Massaud

«*Je souhaite faire des projets qui proposent des "choses" qui servent durablement, qui émer-*

veillent et que l'on aime longtemps.» *Le designer Jean-Marie Massaud se définit comme un « idéaliste pragmatique ». Autant à l'aise dans le dessin d'une automobile que d'un système de chaises, il incarne cette génération de designers qui a su rompre les frontières entre design industriel et décoration, au profit de « programmes de vie » modelés par les usages, comme autant de réponses possibles aux défis de l'époque, qu'ils soient environnementaux, sociétaux ou encore économiques. Designer impliqué, il revendique la nécessité de « remplacer les modèles productifs quantitatifs par des approches légères, désirables et qualitatives ». Pour lui, provoquer, nourrir, travailler dans des logiques partenariales, partager des énergies et des synergies fructueuses avec les entreprises reste le meilleur chemin pour proposer des produits inspirants, qui enrichissent le quotidien, catalysent les imaginaires. « Le design sert à rendre vrai les rêves d'enfants », sourit-il.*

02.1. Flow

Sièges · MDF Italia · 2009 – 2019

Plus qu'une collection de sièges, *Flow* est conçu comme un système. Un système d'assises, composé d'une coque organique moulée par injection, combinable avec différents types de piétements, et complétée d'accessoires (coussins, tapissages, etc.), afin de s'adapter à divers contextes (domestique ou collec-

tif), besoins ou envies. Une série, industrialisée mais diversifiable, qui montre ici l'habileté du design à optimiser les processus de production et à développer des langages formels suffisamment radicaux et souples pour s'adapter au plus grand nombre.

Prêt MDF Italia

02.2. IN/OUT

Canapé · Cappellini · 2001

«Nous portons la responsabilité de l'élégance morale à travers nos propositions», écrivait le designer Jean-Marie Massaud dans le catalogue de l'exposition *Human nature*, qui lui était consacrée au Japon, en novembre 2005. Une durabilité par le beau, en somme, lisible dans l'écriture du banc *In/out*: une forme sculpturale, dynamique, comme dessinée d'un geste, de trois mètres de long, produite dans divers matériaux en fonction du contexte d'utilisation du meuble (domestique, collectif, intérieur, extérieur, etc.), sur une base en acier inoxydable satinée.

Prêt Cappellini

02.3. —

02.4. ME.WE

Concept car · avec Laurent Bouzige · Toyota · 2012

ME.WE est un concept car. Une hypothèse, en somme, qui postule un autre avenir pour l'automobile, tant du point de vue industriel que de son usage. Légère et résistante – elle pos-

sède une structure tubulaire en aluminium et une carrosserie en polypropylène expansé –, standardisée mais personnalisable, elle est conçue sur une base de véhicule électrique qui fait primer le confort d'usage et la grande capacité dans un volume compact – elle peut accueillir cinq passagers et des bagages. Désirable sans être statutaire, elle propose une réponse possible, immédiatement réalisable, aux enjeux environnementaux contemporain, dans un secteur qui doit impérativement interroger l'impact des déplacements individuels. Elle démontre aussi la capacité du design à réaliser la synthèse d'enjeux parfois contradictoires ou paradoxaux, humains, écologiques et industriels. Ce, de façon très concrète.

Prêt ME.WE Toyota © Massaud

02.5. La première & Business

Vaisselle de service à bord · Air France · 2014 – 2016

Créer le souvenir idéalisé d'un voyage dans les airs ou offrir une expérience gastronomique atmosphérique pour mieux goûter la terre depuis le ciel. Les deux collections complètes de vaisselle destinée au service à bord des avions démontrent ici la capacité du design à proposer une approche globale, à même de synthétiser divers enjeux – l'image de la marque et son exportation à l'international, les contraintes techniques et fonctionnelles, et un scéna-

rio d'usage consistant et sensé, etc. –, au service d'une expérience riche, évocatrice et culturellement située.

Prêt de l'auteur

02.6. Be-Unique

Flacon de parfum · 1998

Comment réconcilier désir et responsabilité dans un secteur synonyme de surabondance, d'éphémère et de débauche de ressources: la parfumerie? La conception du flacon mise ici sur une durabilité d'estime, affective – un beau produit, élégant, compétent, intelligemment conçu, que l'on aime, et donc que l'on garde –, à travers une pensée organique de l'objet. Un diffuseur, d'une part, objet de désir pérenne monolithique et de haute facture, aux finitions précieuses (bois, marbres fins, métaux, etc.) et personnalisables. Et des recharges d'autre part: des ampoules de verre pour contenir la fragrance.

Prêt de l'auteur

02.7. Le Club, confort suspendu

Fauteuil · Poliform · 2020

Le fauteuil club est une figure singulière et iconique de l'habitat au XX^e siècle, tant par les symboles et les imaginaires qu'il incarne, que par l'exigence que requiert sa fabrication. Jean-Marie Massaud propose ici de réinterpréter cet objet «égoïste», à sa manière: une exécution raffinée, élégante et intemporelle. «J'ai

souhaité dégraisser cette icône du "confort pour soi" de toute matière inutile et de tous poncifs ostentatoires et statutaires, explique-t-il. Je ne propose de garder que l'épure, la légèreté, l'élégance et l'évidence du tracé au service d'un confort inédit.» L'ambition du projet réside dans l'association des savoir-faire des artisans d'art et des technologies de l'aéronautique, mêlant une housse « ravioli » en cuir de selle ou de la bâche de lin épaisse, avec des mousses médicales et du tube d'aluminium à haut module d'élasticité. *Le Club* incarne ainsi l'excellence italienne s'attachant à offrir le meilleur à un public qui apprécie les choses discrètes, que l'on aime longtemps.

Prêt Poliform



Surprendre

Inventer une façon de traverser la rivière plutôt que de dessiner un pont : le designer pose autant de questions qu'il fournit de solutions. Il est une force de proposition. Il explore ainsi le nouveau, invente, crée, expérimente ou réinvente ce que l'on pensait connaître. Car le design est un outil puissant, avec lequel l'homme façonne autant ses outils que son environnement. Ce faisant, il brouille les frontières entre créateurs, artisans et industriels, entre utile et inutile, entre beau et bon, entre léger et durable... Comment alors penser en boucle neutre, en symbiose plutôt qu'en chaîne de valeur ? Faut-il consommer pour vivre ? Comment bien vivre ? Autant de questions que posent les designers et auxquelles leurs projets proposent des réponses possibles.

01. Constance Guisset

Le travail de la designer Constance Guisset, diplômée de l'ENSCI – Les Ateliers, est marqué par une recherche d'équilibre entre ergonomie, délicatesse et imaginaire. Depuis la fondation de son studio en 2009, elle pratique un design d'auteur, concevant des objets et des meubles pour divers éditeurs français et internationaux – Petite Friture, Zanotta, Molteni&C, etc. –, des scénographies pour des spectacles – Angelin Preljocaj et Wang Ramirez –

des expositions, ou encore des projets d'architecture intérieure – pour Van Cleef & Arpels et Accor. Ses objets, à travers les histoires ou les situations qu'ils proposent, sont autant de tentatives d'explorer l'incarnation du mouvement par la légèreté ou la surprise, tout en défendant une exigence de confort et d'accueil des corps et de leurs gestes. Son travail sera prochainement exposé à l'Institut Français de Milan et à la Villa Noailles à Hyères.

01.1. Vertigo Nova

Suspension lumineuse ·
Petite Friture · 2019

Conçue comme un luminaire-cabane déployant sa structure enveloppante pour former un espace d'intimité, la lampe Vertigo, parmi les projets édités par Petite Friture, est un best-seller. Nova en est une évolution, une réinvention à la fois technique et poétique, née du désir de travailler la lumière afin de l'adoucir et de la graduer. La partie technique est désormais aspirée dans un verre sablé mystérieux, sublimant encore la fonction de l'objet, pour n'en laisser apparaître que l'essentiel : une nappe, volant entre deux eaux, délicatement trouée par une lueur immatérielle.

01.2. D-Vine

Machine à aérer le vin · 10-
vins · 2015

D-Vine permet de déguster du vin au verre dans des conditions optimales. L'utilisateur dépose son verre, puis insère dans le dispositif un flacon individuel issus des cépages sélectionnés par des œnologues. La machine reconnaît le vin grâce à une puce et l'adapte à sa température et son aération idéales en une minute. Son architecture, puisant dans un registre typologique familier, est l'écrin d'une technologie de pointe. L'enjeu ici, consiste à lui donner une forme appropriable, tout offrant un scénario d'utilisation évident et familier. *D-Vine* a reçu le prix de la meilleure start-up au CES de Las Vegas en 2016, le prix *Serbotel* de l'innovation et le Grand Prix de l'Innovation de la Foire d'Automne, catégorie Coup de cœur, en 2015.

Prêt de l'éditeur

01.3. Oliva

Fauteuil · Zanotta · 2019

Sous ses allures de danseuse, le fauteuil *Oliva* est conçu comme une invitation au confort. Un jeu de contrastes entre la générosité de ses courbes moelleuses et le dessin plus radical de ses pieds, qui s'élancent à travers l'assise pour venir s'embrasser au contact du dossier. Une approche, qui confère au meuble une présence légère, familière, et sculpturale à la fois. Ici, le dessin, la recherche des justes proportions, de l'articulation des

formes entre elles se met au service d'un petit récit : la promesse d'un joyeux bien-être.

Prêt de l'éditeur

02. Jean-Baptiste Fastrez

Diplômé de l'ENSCI-Les Ateliers, Jean-Baptiste Fastrez explore la plasticité du design à tous les sens du terme. Son travail s'articule ainsi autour de la création d'échanges fertiles entre les mondes industriel, artisanal et artistique. En mixant techniques contemporaines et savoir-faire traditionnels, il conçoit des pièces qui associent production unique et de série, archaïsme et technologie, minimalisme et narration, fonction et ornement. Qu'il collabore avec des éditeurs comme Moustache, des institutions comme la Manufacture de Sèvres ou encore avec la Galerie Kreo, les hybridations de sens, de technologies, de formes et de contextes qu'il met au point s'incarnent dans des objets pérennes, qui toujours, marquent par leur singularité et nous intriguent. Auteur, il pratique un design de proposition assumé, qui n'a de cesse d'interroger notre époque, notre rapport aux choses, à la possession ou encore à la consommation, à travers des récits riches. Il est lauréat du Grand prix de la création de la Ville de Paris en 2019, et ses créations font partie des collections permanentes du CNAP, du

Centre Pompidou et du musée des Arts Décoratifs de Paris.

02.1. Moto

Applique · Moustache · 2013

Objet mystérieux accroché au mur comme une relique contemporaine, avec sa visière en PMMA irisé, littéralement façon motard ou casque de ski, l'applique *Moto* hybride les typologies, les registres et les matériaux, pour mieux réinterpréter un produit du quotidien. Le projet illustre ici la capacité du design à initier des rencontres singulières, et à travers les récits étrangement familiers qu'elles permettent de construire, à questionner les rapports que nous entretenons avec les choses qui nous entourent, tant dans l'usage que nous en faisons, que les manières de les produire.

Prêt de l'auteur

02.2. Venice

Lunettes · Tarian · 2016

Sous le prétexte de revisiter un vieux classique, les lunettes papillon, le modèle *Venice* est aussi le lieu d'une innovation technique. Filant la métaphore de l'insecte, la face extérieure de ses verres arbore un motif ailé, invisible aux yeux de celui qui les porte. Un procédé technique inédit, dont la mise en œuvre a nécessité de nombreux développements, et qui permet en retour de questionner un objet du quotidien, de manière décalée. Leur motif évoque à la fois le grand carnaval vénitien et l'élégance

classique de ses masques, mais aussi la mythique plage californienne de Venice et sa culture des apparences.

Prêt de l'auteur

03. Ionna Vautrin

Entre poésie et industrie, la designer Ionna Vautrin, diplômée de l'école de design Nantes Atlantique, dessine des objets du quotidien qui ont tous en commun une forme de simplicité et d'évidence, toujours teintée de quelque chose de surprenant, d'espiègle et de chaleureux. Formée chez les frères Bouroullec, après un passage chez Camper en Espagne, puis chez George J. Sowden en Italie, elle ouvre son studio en 2011, après avoir remporté le Grand prix de la création de la Ville de Paris. Elle incarne depuis lors un design industriel d'auteur à la française, plein de sens et de joyeuse douceur. Qu'elle collabore avec des éditeurs – Foscari, Moustache, Kvadrat, Sancal, Lexon, Serralunga, etc. –, la SNCF, JCDecaux ou encore Monoprix, ses projets, de la petite à la grande échelle, associent des formes géométriques et organiques, un esprit facétieux et coloré, des usages intuitifs et fonctionnels, avec rigueur et précision, pour dessiner des paysages familiers et habités.

03.1. La cavalière

Théière · Le palais des thés · 2016

Pour imaginer une cérémonie du thé à la française, la designer puise ici dans notre culture des arts de vivre et de faire. Ainsi, la théière, aux formes douces et bienveillantes, associe un corps en porcelaine de Limoges à une anse en cuir amovible, délicatement embossée du sceau du Palais des Thés. Fabriquée en France, en série limitée et numérotée, par la manufacture de porcelaine Haviland et l'artisan sellier Selaneuf, elle incarne bien la manière dont le design, puisant subtilement dans les patrimoines, les savoir-faire et les usages, peut transposer des pratiques, à travers de récits hybrides et en même temps familiers.

Prêt de l'éditeur

03.2. Lampe TGV

Luminaire à poser · SNCF et Moustache · 2017

Conçue dans le cadre de la création du nouveau TGV aménagé par l'agence Saguez & Partners, la Lampe TGV, dotée de deux sources lumineuses, émet un signal fort et accueillant depuis le quai, tout en symbolisant l'idée d'accompagner chaque passager pendant son voyage. De bureau ou de chevet, cet objet reformule l'espace de voyage comme un prolongement de l'habitat. Un compagnon, à la silhouette sculpturale, inspiré de notre histoire ferroviaire, à la croisée de l'art, de l'industrie et de la

technologie, désormais disponible au catalogue de l'éditeur Moustache.

Prêt de l'éditeur

03.3. Binic

Lampe de table · Foscari · 2010

Inspirée de l'univers marin, la lampe *Binic* – du nom d'un petit phare situé dans une station balnéaire bretonne – emprunte son allure aux manches à air émergeant des ponts des bateaux. Elle projette une lumière circonscrite vers le bas comme un phare privé. Son architecture est simple mais surprenante : sur un pied conique trône une grande tête arrondie qui semble défier la force de gravité. Un objet incarné, à la façon d'un petit personnage, qui redessine autrement un paysage domestique.

Prêt de l'auteur

04. Patrick Jouin

« Je suis convaincu que l'on peut agir sur l'espace avec un crayon et des idées. » Depuis le début de sa carrière Patrick Jouin incarne une figure du designer industriel ou la rigueur des procédés de conception se fait le creuset d'une expression personnelle forte, d'une vision, d'un engagement. Généreux, profondément humaniste, il développe ainsi depuis plus de vingt ans, une approche précise, rigoureuse, subtile et poétique du design, à toutes les échelles, dans tous les

contextes, de l'édition à la recherche industrielle, en passant par les espaces urbains – il a conçu les bornes de stations Vélib', les sanitaires automatiques de la Ville de Paris ainsi que des mobiliers publicitaires pour JCDecaux, ou encore la charte d'aménagement des stations de la ligne 11 du métro parisien. Créer des objets qui seront regardés, touchés, manipulés, utilisés, relève d'un rapport équilibré entre la conception d'une forme, éventuellement inédite, et la qualité d'usage qui sera générée. En France et à l'international, au sein de sa structure Patrick Jouin ID ou de l'agence Sanjit Manku, il s'agit toujours de conjuguer cette approche pragmatique avec une part symbolique, d'où faire émerger le sens et la poésie nécessaires à l'habitabilité du monde.

04.1. Elipse

Chaise · Zanotta · 2018
La chaise *Elipse* concilie la rationalité d'un objet fonctionnel et la puissance d'une création radicale. Sa structure tubulaire de section carrée en aluminium lui confère légèreté et force, comme pour mieux affirmer le caractère de son apparente simplicité. Par contraste, la douceur et la souplesse des zones d'appui – assise et dossier –, en plastique injecté recyclé à 30 % en garantissent le confort d'usage. Malicieuse, la perforation circulaire du dossier facilite sa prise en main. Coût, durabilité, part symbolique,

poésie, sens de l'objet final: le projet relève ici d'une recherche d'équilibre rigoureux, qui place le confort de l'utilisateur au centre du projet, en harmonie avec les contraintes liées à la production.

Prêt de l'auteur

05. Briand & Berthereau

Diplômés de l'ESAD, Joran Briand et Arnaud Berthereau fondent le studio Briand & Berthereau en 2001: une agence de design global, avec une conscience aigüe des enjeux écologiques et de la globalité du monde, qu'ils explorent et habitent de multiples façons, avec une approche frugale. Ce, pour atteindre le bon équilibre entre forme, métiers et usages, tout en optimisant les réponses aux contraintes inhérentes à chaque projet (financières, environnementales, etc.). Produit, mobilier, espace, graphisme, recherche: le duo fait parler les matières, à la recherche constante d'essentiel, d'évidence. Tous les deux ans, Joran Briand part aussi à la rencontre de créatifs et d'entrepreneurs passionnés d'océan et de surf, petites odyssées qu'il raconte dans des livres à mi-chemin entre le mood et le roadbook. Le surf, source d'inspiration commune, est ici le prétexte à dégager des perspectives, de la connaissance de l'autre et de la planète. C'est le point de fuite du studio Briand & Berthereau. Celui qui déplace,

donne du souffle, fait s'échapper vers des horizons neufs.

05.1. Rubber

Prototype de chaise · 2012
Rubber est un prototype de chaise d'extérieur, fruit d'un travail exploratoire sur un matériau en copeaux obtenu à partir du recyclage complet de pneus. Moulé, celui-ci offre d'intéressantes propriétés. Il est en effet imputrescible, flexible et ne vieillit pas, offrant ainsi une bonne capacité de résistance aux intempéries, et donc de durabilité. L'agilité du design permet ici de regarder autrement les choses, ouvrant des champs d'application possibles et projetant ailleurs des usages pour un monde plus habitable et frugal.

Prêt des auteurs

05.2. Toul

Tabouret · Saintluc · 2013
Toul est un tabouret réalisé à partir de fibre de jute du Bangladesh, mêlé à de la résine. Objet manifeste, il fait s'exprimer un éco-matériau aujourd'hui peu usité. En démontrant les qualités mécaniques, économiques et durables de la fibre, il ouvre des perspectives pour des applications industrielles, qui permettraient ainsi le développement d'une filière économique et responsable, à l'échelle locale.

Prêt des auteurs

Partenaires: Gold of Bengal, UIA

05.3. Splash

Planche de surf · 2013

Splash propose de revoir la manière de concevoir un surf, en ayant recours à des matériaux et des techniques de mise en œuvre alternatifs, respectueuses de l'environnement, et sollicitant des savoir-faire artisanaux. Mêlant fibre de jute du Bangladesh, mousse légère et rigide réalisée à base de pâte pain, et broderie, la planche offre les qualités mécaniques de résistance nécessaires à la pratique et permet un usage polyvalent. Ici le design, en entrant dans une problématique produite par le matériau ouvre de nouvelles approches, pour une production responsable et peu dispendieuse.

Prêt des auteurs
Partenaires: Gold of Bengal, Cuisse de Grenouille, Atao et Marie-Charlotte Marlot (fabrication)

05.4. West is the best, Mexique

Carnet de voyage · Pyramid éditions · 2018

Le design est une manière de regarder le monde, un voyage, nourri d'ailleurs et de valeurs communes. *West is the Best* est un *roadbook* retraçant l'embarquée de designers vers d'autres horizons, à la rencontre d'artistes, de designers et d'artisans passionnés d'océan qui partagent cette source d'inspiration commune et leurs savoir-faire. Ensemble, ils élaborent des styles de vie sur mesure, où travail et plaisir ne font qu'un. Leur vie gravite autour du surf, dans un juste équilibre entre hédonisme et spiritualité, au sein de tiers lieux ouverts et d'écosystèmes qui permettent de rêver

ensemble. Ce numéro consacré au Mexique, raconte comment certaines utopies ont su devenir des réalités.

Prêt de l'auteur
Partenaires: Ici, Cuisse de Grenouille, Galerie du côté, Corona, Wrecked et Surf Disrupt

06. Katie Cotellon

Ingénieure en science et génie des matériaux, formée au design industriel, Katie Cotellon est responsable du design et de l'expérience utilisateur du groupe Saint-Gobain. Concepteur tout terrain, également enseignante, elle a, au cours de son parcours, eu la possibilité de réfléchir aux mille et une manières d'intégrer le design sous toutes ses formes dans les entreprises, compétence stratégique comprise – chez EDF, BETC, ou encore Attoma –, pour développer des services et des interactions, bien au-delà de la question complexe des interfaces. Aujourd'hui, pivot entre la R&D, le marketing, les métiers du bâtiment et la chaîne de prescription, au service des différentes marques du groupe (Weber, Point P, etc.), elle et son équipe s'attachent à concevoir les matériaux et les systèmes constructifs de demain, en révélant toutes les formes de valeurs: économiques, d'usage, d'estime, expérientielles, etc. De 2012 à 2016, elle a été responsable du Mastère Innovation by Design et responsable du programme Executive Education à l'ENSCI – Les Ateliers à Paris.

06.1. Weber Graphic

Technique de finition de façade · Design interne, Saint-Gobain Research Paris · Weber · 2019

Les techniques de construction du bâtiment, souvent issues de gestuelles quasi ancestrales, évoluent lentement. Pour initier un changement, *Weber Graphic*, propose de renouveler une technique de finition de façade vieille de 40 ans, le gratté, à travers l'invention d'un procédé d'impression – triplement breveté – permettant au façadier de façonner autrement l'enduit. En proposant un nouveau rapport à la matière, le design initie une révolution douce dans le monde très stable des métiers du bâtiment et de leurs savoir-faire, vers d'autres esthétiques pour les façades.

Prêt de Saint-Gobain
Partenaire: ENSCI – Les Ateliers, atelier Studio Souple

07. Studio GGSV

Le Studio GGSV fondé en 2011 par Gaëlle Gabillet et Stéphane Villard, développe une pratique atypique du design. Du commissariat d'exposition à la recherche, de la conception de produits, d'installations à l'architecture intérieure, et fort d'une connaissance du design en entreprise, le duo vogue de propositions concrètes en projets manifestes, qui s'engagent pour la réduction des impacts matériels. « Si le design assume sa vocation industrielle tout en

prenant en compte les enjeux environnementaux de la production, expliquent les designers, il nous faudrait littéralement créer des objets “en plus” qui auraient pour vocation de générer des objets “en moins”». Sur ce postulat, ils sont lauréats de la Carte blanche du VIA en 2011. En 2020, avec h2o Architectes, ils signent le réaménagement du Musée d'Art moderne de la Ville de Paris. Pensionnaires de la Villa Médicis entre 2018 et 2019, ils y ont explorés les modes de représentation architecturaux et de nouvelles esthétiques, capables de modifier notre rapport à l'espace et à la matière.

07.1. War Paint

Installation · Villa Medici, Collection privée · 2019
Sur les bases d'un monde en ruines d'objets domestiques et industriels, le banal, l'insignifiant et même les rebuts peuvent-ils retrouver de l'élégance à nos yeux, si l'on en change superficiellement l'aspect? Née de l'observation de la manière dont les pavements, fresques et plafonds ornés de la tradition architecturale classique modifient la perception de l'espace, l'installation *War Paint* propose de considérer la peinture comme un moyen puissant de transformation des choses, afin de renouveler la matérialité des éléments qui nous entourent, en les métamorphosant. Prolongeant la tradition des faux-marbres, les designers interrogent ici le potentiel de travestissement des objets.

Ils envisagent l'illusionnisme comme le fondement d'un nouveau décor. Ici, l'enjeu de design n'est donc pas strictement une question de forme. Il est aussi l'art d'arranger la perception visuelle, quitte à la duper.

Prêt des auteurs

07.2. Objet 2822

Flacons · Petite Friture · 2012

Ces flacons en verre noir permettent de contenir le savon, le shampoing, le liquide vaisselle, ou encore la lessive. Invitation à employer des recharges pour réduire les emballages plastiques, ou à jouer au chimiste, en fabriquant ses propres produits ménagers et ainsi limiter l'emploi de substances toxiques, ils sont dotés d'un col entonnoir et d'un bouchon pipette. Sous leurs allures mystérieuses, leur nom est emprunté au nombre de bouteilles d'emballage plastique jetées chaque seconde en France.

Prêt de l'éditeur

08. Clémentine Chambon

Diplômée de l'école Boule et de l'ENSCI – Les Ateliers, où elle est accueillie en résidence de recherche en 2018 sur la thématique Lumière et papier, Clémentine Chambon, mène en parallèle d'une pratique traditionnelle de son métier de designer – elle travaille avec Nodus Rug, Roche Bobois, Bo-

nacina 1889 ou encore Leroy Merlin – une exploration plastique en dessin et volume qui questionne la notion de paysage domestique et de sa perception sensible. Après trois années de collaboration avec le designer Marc Newson, elle co-fonde le studio Design Percept, avant de créer sa propre agence en 2019. Attachée aux causes environnementales, elle accompagne également depuis 2015 des associations dans la valorisation de leurs déchets (Alliance Carton Nature, ReSeaclons). Certains de ses travaux sont entrés dans les collections du Centre national des arts plastiques (CNAP).

08.1. Paperwork

Luminaire expérimental · 2020

Paperwork est un projet de recherche qui explore des procédés permettant de rendre le papier lumineux: des techniques d'impression d'encres conductrices sur papier, combinées à l'utilisation de conducteurs flexibles et de micro LEDs. Proposé sous la forme d'un coffret, à la manière d'un kit *DIY*, il offre à l'utilisateur la possibilité de s'approprier les techniques traditionnelles de l'imprimerie et celles de l'électronique flexible, à 95 % recyclables, à travers une application possible et concrète (la lampe). Ce projet illustre la façon dont le design utilise et détourne les technologies pour produire de nouveaux

scénarios et solutions.

Prêt de l'auteur
Partenaires: ADM Print et ENSCI – Les Ateliers

08.2. Spectrum et Disappearing Spectrum

Tapis · Nodus Rugs · 2019

Librement inspiré des diagrammes de l'optique, le tapis *Spectrum*, en laine tuftée à la main, est une cartographie de la lumière qui l'éclaire. Chaque trait décrit un rayon. *Disappearing Spectrum*, quant à lui, décrit le passage de la tombée de la nuit et les changements de couleur propres à cet instant. En prenant sa place sur le sol, l'ombre intensifie les teintes, elle laisse une empreinte plus vive et contrastée. On peut alors la toucher, y plonger sa main et s'émerveiller de cette sensorialité. La designer propose ici de matérialiser un phénomène invisible à l'œil nu, issu de son travail expérimental. Un décodage du réel, par la représentation sensible.

Prêt de l'éditeur

09. Élise Fouin

Non sans une certaine facétie, la designer Élise Fouin, diplômée de l'école Boule, développe un rapport sensible, étonnant et poétique à la matière, incessamment remise en jeu et en question. Il s'agit toujours de ne pas l'enfermer dans une forme mais de l'observer, de lui tourner autour, de la prendre en main pour

la mettre en mouvement, de lui donner de l'esprit. Dans son travail, d'ailleurs, l'inspiration surgit souvent au détour de ses visites de lieux de production. À partir de là, sur les établis ou au grand air, elle cultive un art particulier de l'imprévu, du décalage, de la transformation. Les matériaux sont transfigurés, et à travers eux, les typologies reformulées, parfois combinées à de nouvelles technologies. «Le design c'est comme la nature: le champ des possibles», sourit la designer, qui en détournant les contraintes, tend à ouvrir, toujours, de nouveaux horizons, tant en termes de production que d'usages.

09.1. Twill Light

Luminaire · 2017-2018

Les Bombyx du mûrier – une espèce de vers à soie –, excrètent une soie non-tissée blanche, la *Sericyne*®, particulièrement résistante et brillante. Ce, de façon unique, puisqu'ils ne produisent pas de cocons, mais déposent directement leur soie sur des formes variées. *Twill Light* met ici littéralement en lumière le potentiel de ces insectes, qui deviennent eux-mêmes les coproducteurs de l'objet. Sur un cerceau de métal légèrement twisté, quadrillé d'un réseau de fils et de mini LEDs, conçu par la designer à la manière d'un chemin, ils ont ainsi lentement produit et tissé des kilomètres de soie étincelante, donnant naissance à un mobile lumineux et onirique. Ce projet de co-fabrication d'objet

avec des insectes vivants montre l'apport du design pour l'organisation de symbioses et modes de transformation nouveaux.

Prêt de l'auteur
Partenaires: Sericyne, R3ilab, Ufacto

10. Guillian Graves

Diplômé de l'ENSCI – Les Ateliers en partenariat avec l'EPFL, Guillian Graves a créé Big Bang Project, une agence de recherche et d'innovation, faisant collaborer designers, ingénieurs et scientifiques afin d'imaginer des solutions nouvelles et bio-inspirées, adaptées aux modes de vie de demain. Une structure créative et transdisciplinaire qui s'attache ainsi à mettre au point des méthodes et outils inédits sollicitant la collaboration du vivant. La condition, pour faire émerger des propositions compatibles avec les enjeux environnementaux et de mieux vivre contemporains. Les thématiques sont variées: futur bio-inspiré de l'habitat, de l'énergie, de la santé, de l'alimentation, de la mobilité, du sport, et même du spatial. Par ailleurs enseignant-chercheur, il est responsable du mastère *Nature-Inspired Design* à l'ENSCI – Les Ateliers, professeur à Sciences Po et conférencier.

10.1. Growduce

Dispositif de bio-fabrication d'objets · 2015

Growduce est un dispositif domestique de bio-fabrication qui

utilise, comme matière première, les déchets organiques produits dans l'habitat. Il permet la culture d'une colonie de vingt-quatre types de levures et de bactéries, qui digèrent, transforment et façonnent les détritres en objets du quotidien, directement dans un système de moules interchangeables. Le projet, sous-tendu par l'idée que la biologie peut devenir une technique de production alternative au recyclage, illustre la capacité du design à proposer des modes de transformation et de production légers, inscrits dans une approche frugale de la matière première.

Prêt de l'auteur

11. 5•5 designers

Trublions du design ou têtes chercheuses, les membres du collectif 5•5 se définissent comme des chirurgiens des objets, des bricoleurs politiques ou des artisans de l'idée. Fondé en 2003 par Vincent Baranger, Jean-Sébastien Blanc, Anthony Lebossé et Claire Renard, le studio 5•5 a interpellé le monde du design et sa responsabilité vis-à-vis de la société de consommation. Revisitant la tradition des agences de design industriel globales, le collectif travaille autant à la conception de produits de très grande série que pour de petits éditeurs, des marques, mais s'exprime également dans l'univers du luxe, des projets de scénographie, événementiels

ou encore d'aménagement intérieur. Autant d'expériences et de rencontres qui ont orienté une pratique particulière, forgé un état d'esprit joyeux et optimiste. Le studio 5•5 avance avec les mêmes convictions qu'à ses débuts : rester proche des gens, à travers des propositions utiles, pour le plus grand nombre, égayant notre quotidien.

11.1. Print your Durablex

Compléments d'objets · Durablex · 2015

« Un verre Durablex, expliquent les designers, est l'essence même de ce que nous défendons dans le design : un objet intègre et intemporel. Rien de gratuit, ni d'artificiel dans sa conception. Tout est pensé pour sa fonctionnalité. De cela, découle sa beauté. » À l'occasion des 70 ans de la marque, le studio a imaginé 70 compléments d'objets imprimables en 3D – support à œuf, embout de presse-agrumes, couvercle perforé, etc. –, à fixer simplement sur le verre iconique Picardie. Une nouvelle jeunesse, en forme d'hommage joyeux et évident, à travers de nouveaux usages du quotidien : selon le complément adjoint, l'objet devient un presse-agrumes, une salière, un coquetier ou même une suspension lumineuse. Un projet événementiel, édité par la suite par Designerbox qui illustre la capacité du design à questionner l'évidence, au service d'interventions justes, simples et utiles.

Prêt des auteurs

11.2. Broc Ricard

Broc à eau · Ricard · 2018

Icône intergénérationnelle de la culture populaire s'il en est, le broc Ricard fait partie de notre patrimoine national. En 2018, le studio relève la mission difficile de le réinventer. Puisant avec humour et déférence dans le dessin original de Paul Ricard de 1935, le projet perpétue ainsi l'héritage, pour mieux le projeter dans notre époque, à partir d'un travail... à la gomme. Le volume devient une sphère parfaite, émaillée d'un jaune lumineux, comme un clin d'œil au soleil, figure emblématique du pastis de Marseille. La poignée, plus ronde, est plantée dans le globe, dessinant une ligne imaginaire de laquelle jaillit, vers le ciel, un bec aux allures de bouche assoiffée. L'ouverture supérieure reste inclinée pour éviter que les glaçons ne s'échappent lors du service. Réminiscence, nostalgique juste ce qu'il faut, le logo de la marque est moulé en relief, pour mieux continuer d'imprimer la mémoire collective. Et ce sont les établissements Revol, fabricant historique de l'objet, qui en assure à nouveau la production. Une jolie manière, par le design, de boucler la boucle.

Prêt des auteurs

11.3. Obersound

Panneaux acoustiques et décoratifs · Oberflex · 2008
Obersound est un concept de panneaux acoustiques offrant une solution à la fois décorative et technique, pour les projets

d'agencement intérieur. Ici, la démarche illustre la capacité du design à s'inscrire dans le savoir-faire d'une entreprise, l'existant et ses contraintes, pour imaginer des propositions souples, ouvertes et adaptables. Le projet repose en effet sur le dessin d'une gamme de motifs perforés, applicables à l'ensemble des surfaces décoratives de la marque – plus de 250 références en bois, couleurs unies ou métal –, et apportant une fonction supplémentaire aux panneaux: l'absorption phonique. En 2018, il évolue, avec la conception d'une nouvelle collection sur la même base, doublée d'un configurateur. *Actions 5•5* est ainsi une série de propositions graphiques, mais aussi un outil d'expression permettant aux architectes et aux designers de composer leurs propres modèles. Doublement récompensée en 2007 et 2008, la collaboration entre Oberflex et le studio 5•5 a reçu la médaille d'or du Design au salon Batimat en 2012.

Prêt des auteurs

12. Pierre Charrié

Diplômé de l'ENSCI – Les Ateliers après un cursus artistique, Pierre Charrié pratique un design de proposition et d'exploration sensible, à travers un travail de recherche sur la dimension sensorielle des objets du quotidien. Fils d'un musicien et d'une ergothérapeute, il s'intéresse à

la manière dont les matières, les sons, les gestes ou les mouvements permettent de créer de nouvelles interactions, de questionner les usages, de révéler la magie de l'ordinaire. Pour ce faire, il utilise des techniques simples ou complexes, innovantes ou ancestrales, qu'il marie à divers matériaux comme le bois, le métal, la céramique, le papier, la nacre, la plume, le cuir ou le verre. Installé depuis 2008 comme designer indépendant, il est lauréat de la Bourse Agora en 2013, puis du Grand prix de la création de la Ville de Paris en 2015. Désigné Jeune designer de l'année par le magazine Elle Décoration en 2017 il obtient le Kaldewei Future Award en 2019. Son travail est soutenu par le VIA, le CNAP et diffusé par Ligne Roset, Habitat, Moustache, la galerie MICA et la Great Design Gallery.

12.1. Surfaces sonores

Objets d'écoute · 2015

En jouant avec les codes de l'instrument de musique, le projet questionne l'archétype de l'enceinte de salon pour inventer de nouveaux objets d'écoute. Les *Surfaces sonores* diffusent ainsi du son sans haut-parleur, grâce à un vibreur acoustique fixé à l'arrière de l'objet. Fabriquées en multiplis d'érable, elles sont mises en forme par pressage dans un moule. Le galbe obtenu leur confère à la fois stabilité, rigidité et légèreté pour une qualité sonore optimale. Selon

leur format, elles permettent l'amplification des fréquences aiguës, médium ou graves. Chacune joue la partition d'un instrument distinct, reproduisant ainsi les conditions d'écoute d'un ensemble acoustique, tel un quatuor à cordes. Un dispositif simple, peu coûteux et sensible, dont la conception est issue des techniques de la lutherie.

Prêt de l'auteur

13. Pauline Deltour

La designer Pauline Deltour a ouvert son bureau à Paris en 2011. Depuis lors, elle développe une écriture personnelle, à la fois sensuelle et rigoureuse, aux courbes délicates, dans les domaines de la création de produits, de mobiliers ou encore de projets d'aménagement intérieur. Ses tracés précis, ses lignes soignées, ses matières et gammes de couleurs finement sélectionnées réinterprètent la tradition du décorateur à la française, mais bien ancrée dans son époque. Une forme de séduction très hexagonale, qui puise son inspiration dans les matériaux mis en œuvre et leurs propriétés, pour explorer des formes où robustesse et utilité se mêlent à une poésie sensible. Tolix, Sogo & Seibu, JINS, Lexon, Yellow Innovation (La Poste), Alessi, COR, MUJI, HEM, Ames, Kvadrat, Japan Creative, Arita 2016 (Japon), CVL, Puiforcat ou encore LaCie comptent parmi ses clients.

13.1. Patio

Mobilier d'extérieur · Tolix · 2019

Puisant aux sources du savoir-faire de la manufacture bourguignonne, Patio réinterprète avec sensualité et finesse les techniques de production développées par Tolix depuis près de 100 ans. La collection, composée de fauteuils, chaises et tables, est entièrement réalisée en acier, recyclable, 100 % fabriquée France. Dessinée en pleins et déliés, comme en calligraphie, elle développe des lignes simultanément légères et puissantes, qui répondent en tous points à un cahier des charges fonctionnel contraint. Empilables, légères et spécialement conçues pour une utilisation en extérieur, les assises sont disponibles en trois versions qui peuvent être mélangées (acier inoxydable, acier inoxydable à lattes, en bois et en acier inoxydable), avec ou sans accoudoirs. Un travail de design industriel, précis, élégant, et au service de l'usage.

Prêt de l'éditeur

14. Mathilde Brétilot

Designer, architecte d'intérieur et enseignante, Mathilde Brétilot, diplômée de l'École Camondo, a débuté sa carrière au milieu des années 1980, à Milan et Londres. Sa pratique éclectique, généreuse et singulière, du meuble à l'objet en passant par la scénographie, le bijou ou

encore l'enseignement, privilégie toujours les qualités d'échange, les liens entre les savoir-faire et les cultures, les ponts entre l'art contemporain et le design, ouvrant sans cesse de nouveaux champs d'investigation. Décorée Chevalier de l'ordre national du Mérite, aussi à l'aise au service de maisons de luxe telles que Daum, Baccarat ou Christofle, qu'à celui d'institutions comme le Mobilier national ou dans l'espace intermédiaire de la galerie, elle a fondé les International Design Expeditions (IDE). Un programme de recherche et développement destiné aux designers et aux petites entreprises à travers le monde, où voyages et rencontres sont au cœur du développement de nouveaux langages créatifs inspirés par les cultures et les usages. Doté d'un studio nomade, IDE se connecte aux réalités locales, afin de créer et produire des objets inédits, porte-parole d'un monde multiple et riche, et dont chaque détail mérite un regard nouveau.

14.1. Sole Mio

Luminaire · Galerie Peyroulet · 2010

Issu de la collection *Objets siamois*, présentée à la Galerie Peyroulet en 2010, le luminaire en métal laqué, tube fluo et plexiglass *Sole Mio*, s'amuse subtilement des contours de l'espace qu'il génère. Avec une écriture précise, fine et tout en poésie, la designer s'approprie le vide par la couleur, la lumière et les lignes, pour mieux interroger les

notions d'échelle, d'habitabilité et d'horizon sensible.

Prêt CNAP

15. Stéphane Bureaux

*Stéphane Bureaux ouvre son agence de design global en 1990, où il passe avec le même enthousiasme, et la même rigueur, d'une gamme de biberons, à une scénographie pour Renault ou un vase pour la Manufacture nationale de Sèvres. Dès 1997, il s'intéresse, en pionnier, au design culinaire. Une discipline qu'il contribuera largement à ériger comme un champ légitime d'exploration et d'intervention pour le design. Parmi ses créations remarquées, son *entremet Hommage à Jean Prouvé* est d'ailleurs récompensé en 2005 par l'Agence pour la promotion de la création industrielle (APCI), une première pour cet organisme. En 2010, il co-signe le livre *Design Culinaire aux éditions Eyrolles*. Également enseignant, il est professeur à l'ESAD de Reims de 1993 à 2003, où il dirigera la section design. Plus récemment, il a présidé à la définition de l'*Executive Master Food Design au sein de la Royal Académie de Bruxelles*. Pour lui : « Il n'y a pas de domaine interdit au design, à condition de proposer des produits porteurs de sens. Le design n'a pas à se spécialiser. Il se nourrit de sa transversalité. »*

15.1. Duomo

Tablette de chocolat · 2014
Deux plaques dos à dos, aux bombés sensuels, en lévitation dans leur écrin transparent... Malgré ses petits carrés sagement alignés, la plaque de chocolat révèle pourtant aux plus lymphatiques d'entre nous leurs travers les plus inavouables, adictions les plus tenaces et envies les plus débridées. Le projet, ici, s'applique ainsi à traduire, en accord avec ces qualités adictives, tout le bien qu'elle nous procure. Pour ce faire, contenant et contenu sont conçus ensemble, simultanément, chacun échangeant ses demandes spécifiques pour livrer un objet complet et aérien. La boîte en PET est en effet composée de deux couvercles identiques clipés entre eux, qui immobilisent en l'air les deux plaques de chocolat et préservent, immaculée, leur surface laquée. Un scénario de dégustation et d'achat inédit – le pack est consigné chez son artisan préféré –, pour le plus grand plaisir des croqueurs...

Prêt de l'auteur

15.2. Hyperbol

Installation culinaire · 2015
Produire un bol de lait... à partir d'un bol de lait. Jouant sur et avec les mots de la cuisine, à travers un scénario façon alchimiste, le dispositif renoue avec l'histoire des premières matières plastiques. Il s'appuie en effet sur une technique ancienne, qui consiste à extraire la caséine du lait, puis à la purifier pour la

transformer en une pâte prête à être moulée, trempée dans une solution aqueuse formolée, puis séchée. La matière obtenue, la galalithe, entièrement biodégradable, peut être poncée et polie. En transformant le contenant en contenu, le plein en creux, le liquide en solide, en combinant les matières et les mots pour faire d'un bol de lait un *Hyperbol*, et en invitant l'utilisateur à en faire l'expérience, le projet convoque les débuts de la révolution industrielle autant qu'un *fablab* organique, pour mieux recomposer le mot... et la chose.

Prêt de l'auteur

15.3. Le Forez

Couteau · 2004
Couteau pliant à double crans d'arrêt (fermé/ouvert), le *Forez* revisite le célèbre *Opinel* en le simplifiant visuellement et techniquement. Constitué de quatre pièces seulement – un manche, une lame, un axe et un ressort –, il assure sa fonction avec un minimum de moyens, tout en préservant le confort de son utilisateur. Son manche en bois tourné offre une très bonne prise en main, sa lame en inox 440 au profil droit facilite l'aiguisage en garantissant une coupe efficace et durable, le ressort servant à l'ouverture et à la fermeture est enchâssé dans l'axe creux qui assure trois fonctions – axe de rotation, blocage du ressort et limitation du jeu de la lame. Le projet, breveté et déposé, illustre ici la capacité du design à observer l'usage au plus près, pour

en déduire des propositions radicales, évidentes, simples et durables.

Prêt de l'auteur

16. Octave de Gaulle

Octave De Gaulle est space designer. Diplômé de l'ENSCI-Les Ateliers, les pieds bien sur terre mais l'esprit déjà en orbite, il a fait de l'apesanteur sa spécialité. Son projet de fin d'études Distiller, un service à vin spatial, lui permet de former des hypothèses et des propositions pour la civilisation extra-terrestre à venir. Un enjeu riche, au croisement de la science, de l'astronautique, et de la création, qui l'amène à fonder, en 2015, avec le designer Matt Sindall l'agence Spade. Ensemble, ils étudient les objets et les environnements qui accompagneront les spatonautes de demain. Ils se penchent notamment sur les rituels culturels dans l'espace, au regard du manque cruel de formes pertinentes et fonctionnelles en apesanteur. Depuis 2017, Octave de Gaulle collabore avec la société Novespace. Il vole régulièrement à bord de l'Airbus A310 Zero-G, ce qui lui permet de développer une expertise unique de l'apesanteur, préalable indispensable à la pensée d'une habitus dans l'espace.

1b.1. Distiller

Maquette de service à vin spatial · 2014

Démocratisation à venir de l'accès à l'espace oblige, le « civiliser implique de réfléchir à de nouvelles solutions formelles qui permettront d'emmener non seulement du confort mais aussi des rituels et des habitudes terrestres, explique le designer. Dessiner ces expériences, imaginer une ergonomie pour ce contexte si particulier ou définir le confort, l'épanouissement des voyageurs et la convivialité à bord sont donc autant de défis que le design peut et devra relever. » Partant de ce constat, le projet explore un scénario qui incarne, s'il en est, un certain art de vivre : la dégustation du vin, en apesanteur. S'appuyant sur une large documentation spatiale, des principes scientifiques, des tests, du prototypage et des expériences en situation, avec des astronautes, menées à bord de l'A310 Zero-G de l'entreprise Novaspace, Distiller est un service à vin d'un nouveau genre, composé d'une bouteille torique (circulaire), et d'un verre en acier partiellement émaillé. Un exercice de projection par le design, proposant les formes et objets en lévitation constante, qui accompagneront la civilisation de l'espace.

Prêt de l'auteur
Partenaires : Novaspace, ENSCI, MADD Bordeaux et
Cité du vin à Bordeaux

1b.2. Mumm Grand Cordon Stellar

Bouteille de champagne zéro gravité · Mumm · 2018

Comment embarquer du champagne dans l'espace tout en maintenant son intégrité et un scénario de dégustation cohérent ? Pour imaginer une bouteille capable de mettre la dégustation du vin à bulles en orbite, le designer et une équipe d'experts (scientifiques et œnologues) ont centré les recherches sur les contraintes scientifiques que pose l'absence de gravité pour les liquides gazeux : comment faire sortir le liquide de la bouteille ? Le capturer à sa sortie ? Comment le boire ? Le résultat : une bouteille en verre à double-fond contenant un système mécanique surmonté d'une bague entourant le bouchon en liège et des verres à tige effilée uniques, permettent de reproduire fidèlement le scénario gustatif terrestre. Sauf que dans ce contexte, le vin s'échappe sous la forme d'une mousse, puis se transforme en liquide et enrobe le palais et la langue pour diffuser les arômes par capillarité. Ici, le design, le marketing et la science s'associent, pour la réalisation d'un produit dont la portée dépasse le cadre de sa conception.

Prêt de l'auteur



Interagir

Cent ans après la révolution industrielle, qui a donné naissance au design, la révolution numérique a profondément élargi le rôle et le potentiel des objets. À la fois biens et services, ceux-ci prolongent le projet du design, en ouvrant une palette de possibles nouveaux, tant en termes d'information, d'étonnement, de jeu, d'éducation, que de création de relations entre les personnes. Ils génèrent d'autres modes de compréhension, d'action. Ainsi, le numérique n'est pas une solution, mais bien le moteur d'une transformation durable du monde.

01. Guillaume Foissac

Diplômé de l'ENSCI–Les Ateliers, le designer Guillaume Foissac est responsable du Design Lab d'EDF – entité intégrée à la R&D du groupe –, mais également enseignant, responsable du département Frontières du design à l'ENSCI–Les Ateliers, et membre du Centre de recherche en design de l'ENS Paris-Saclay et de l'ENSCI–Les Ateliers. En bâtissant des ponts transversaux entre la recherche industrielle et académique, il fait agir le design pour le bien commun. Préserver

nos ressources, comprendre et maîtriser notre consommation énergétique, ne se résument pas à une histoire de technologies ou d'appareillages. C'est aussi une histoire humaine, de pratiques, d'usages, qu'il s'agit ici d'incarner, de rendre visibles, à travers des objets, des interfaces et des scénarios prospectifs, qui engagent autant nos responsabilités individuelles que collectives.

01.1. Station météorologique

Prototype d'objet connecté
· Design Lab, EDF R&D, EPX ·
2019

Inspirée de l'usage du baro-

mètre (l'accès aux données se fait en tapotant sur la vitre), en version digitale, cette station météo met en relation des informations énergétiques de l'habitat et les données météorologiques locales. Composée d'un écran *e-ink* – un dispositif d'affichage numérique à très basse consommation utilisant une encre électronique et la lumière ambiante pour l'affichage –, et alimentée par un petit panneau solaire, elle est très faiblement énergivore, et reconnecte avec poésie son utilisateur avec l'environnement extérieur.

Prêt Design Lab, EDF R&D Pulse Explorer

01.2. Chargeur à induction

Prototype d'objet connecté
· Design Lab EDF, R&D EPX ·
2019

En plus de sa fonction principale (recharger son smartphone par induction), cet objet domestique connecté affiche un bilan énergétique journalier sur le téléphone de son utilisateur, sous forme vocale et visuelle. Grâce à un système de détection de position, et ce, sans stopper la charge, il permet de naviguer dans l'information énergétique – coût en euros de la consommation de la journée écoulée, comparaison avec celle de la veille, etc. – par une simple rotation du téléphone sur le chargeur. Matérialiser l'énergie et éveiller aux conséquences de son usage permet ainsi de construire de nouvelles relations frugales avec les objets du quotidien.

Prêt Design Lab, EDF R&D Pulse Explorer

01.3. Interrupteur

Prototype d'objet connecté
· Design Lab EDF, R&D EPX ·
2019

Outre sa fonction initiale, cet interrupteur mural connecté, matérialise la puissance instantanée, soit la somme d'énergie mobilisée à instant T par l'ensemble des appareils électriques en fonctionnement dans la maison, permettant à son utilisateur de mieux appréhender leur gestion et régulation. Ce, grâce à un halo lumineux dont l'intensité indique le niveau plus ou moins élevé de consommation. En ef-

fleurant l'objet, comme sur un écran tactile, l'utilisateur déclenche l'envoi, sur son smartphone, d'une information détaillée de la consommation du foyer.

Prêt Design Lab, EDF R&D Pulse Explorer

01.4. Horloge

Prototype d'objet connecté
· Design Lab EDF, R&D EPX ·
2019

Comment appréhender explicitement et de façon analogique, la notion de disponibilité énergétique? En matérialisant les plages horaires grâce à de simples crochets colorés placés sur sa périphérie, cette horloge connectée indique les périodes de la journée les plus propices aux usages énergivores dans l'habitat. Il est ainsi possible d'organiser son quotidien et ses tâches en fonction des heures creuses, de l'ensoleillement si l'on possède des panneaux solaires, ou du contenu carbone de l'électricité provenant du réseau.

Prêt Design Lab, EDF R&D Pulse Explorer

02. Laure Garreau

Diplômée de l'ENSCI–Les Ateliers et du Master 2 Recherche en design (ENS-Paris-Saclay –ENSCI–Les Ateliers – Télécom ParisTech), Laure Garreau est designer et chercheur. Intégrée au centre de design du groupe Thales, où elle imagine et conçoit des produits et outils numériques complexes, elle est également membre associée

du Centre de recherche en design (CRD) de l'École normale supérieure Paris-Saclay et de l'ENSCI–Les Ateliers. Cette double approche théorique et pratique, interdisciplinaire, combinant recherche scientifique et historique, accompagne ici l'émergence de champs d'application et d'investigation nouveaux pour et par le design. Elle permet également d'éclairer les enjeux contemporains que portent l'industrie, la technique et le design lui-même, afin d'éclairer ce que ces disciplines peuvent permettre de produire ensemble.

02.1. Design en recherche au Plateau des systèmes orbitaux (PASO)

Projet de recherche par le design · 2017

Discipline exploratoire et transverse, le design, dès lors qu'il s'infiltré dans le domaine de la recherche scientifique, peut être un outil organisationnel, méthodologique, de compréhension et de représentation fédérateur. Ce cahier est ainsi le compte-rendu d'un travail de recherche par le design effectué au sein du Plateau des systèmes orbitaux (PASO), un organe du CNRS dont la mission consiste à concevoir les avant-projets de missions spatiales. À partir d'une cartographie des besoins consignants les problématiques d'organisation et de conception, la recherche a permis de

formaliser des modes de gestion et d'archivage des résultats d'études sur lesquelles s'appuie la conception des systèmes spatiaux, mais aussi de redécouvrir les usages de la maquette comme outil de représentation et d'exploration. Dessiner autrement des paysages de possibles, appropriables par les différents acteurs, pour mieux les explorer.

Prêt de l'auteur.

Partenaires: Plateau d'architecture des systèmes orbitaux (PASO), Centre national des études spatiales (CNES), ENS Paris-Saclay, ENSCI – Les Ateliers, Télécom Paristech
En collaboration avec Mathias Béjean

22.2. L'étrange oublié d'une exposition de Jean Prouvé

Article de recherche en histoire du design · T&P Publishing · 2019

La pratique du design, s'est, au cours du XX^e siècle, accompagnée d'une production théorique réalisée par les designers eux-mêmes, révélant, situant et construisant les principes et enjeux simultanément intellectuels et pratiques portés par la discipline. Ce, sans pour autant trouver un écho et une structuration académiques. En France, les choses changent, petit à petit. En témoigne cet article de recherche en histoire des expositions de design qui s'interroge sur la signification de la disparition du paysage historiographique d'une exposition intitulée « Jean Prouvé industriel du bâtiment » (21 janvier – 31 mars 1964, Pavillon de Marsan, Musée des arts décoratifs). En mettant à jour les tensions entre l'industrie et la création existant

en 1964, l'auteur offre aussi un éclairage sur les enjeux contemporains de cette relation.

Prêt de l'auteur

23. Inès Le Bihan

À moins de 30 ans, la designer Inès Le Bihan illustre la singularité et l'attractivité du design français lorsqu'il s'exporte et voyage. Diplômée de l'École de design Nantes Atlantique, elle a vogué de Paris à Shanghai en passant par Tokyo et San Francisco, et ses collaborations avec Xiaomi, Nendo, Louis Vuitton, Cinna, ou Kartell illustrent l'absence de frontière entre les produits et les styles. Ses projets se nourrissent d'innovations technologiques, d'histoire des choses, et de tempêtes. Au contact de la jeune femme, élue « Bretonne expatriée de l'année » par la West Web Valley et figurant au palmarès Forbes des trente tentenaires les plus prometteurs d'Europe, tout paraît simple, facile, élégant. Désormais à Seattle, chez Facebook, elle invente des objets dont on n'imagine pas, aujourd'hui, qu'ils puissent un jour exister.

23.1. Jade

Bracelet connecté · Huami Amazfit · 2016

Inscrit dans la culture traditionnelle chinoise des bijoux, le bracelet Jade est un symbole d'une vie heureuse. Il est également un service. Conçu comme un acces-

soire de mode hybride, au style personnalisable, il évalue l'activité physique et la qualité du sommeil de son utilisateur, tout en lui permettant de contrôler les autres objets connectés de son environnement. Ainsi, un système de notifications haptique l'alerte des appels entrant, ou bien lui permet de programmer un réveil par vibrations durant une phase de sommeil léger. Le module central est un disque de céramique issu de techniques de fabrication traditionnelles. Le bijou, sans fil, se recharge par induction.

Prêt de l'auteur

23.2. Mi Scale 2

Pèse-personne connecté · Xiaomi · 2017

Ultra fin, composé d'une coque en silicone souple lavable et de quatre capteurs en métal affleurant à la surface de l'objet, ce pèse-personne augmenté, permet à son utilisateur, via une application de récolter des données d'une grande précision : poids, masse musculaire, graisse viscérale, masse grasseuse, osseuse, taux d'eau ou encore indice de masse corporelle.

Prêt de l'auteur

23.3. Stylo

Oreillette Bluetooth · Logitech et Nendo · 2012

La conception de cette oreillette Bluetooth est issue d'une réflexion sur son procédé de production : la réhabilitation d'une ligne de production utili-

sée par Logitech pour créer des stylos. Les composants électroniques sont ainsi insérés dans un fin tube d'aluminium avec une technique d'assemblage identique à celle d'une cartouche d'encre. La surface de celui-ci est amenée à se rayer, se patiner, au fil du temps et de l'usage, créant ainsi un sentiment d'attachement avec son utilisateur.

Prêt de l'auteur

▣.4. Quille

Avec Thomas Droze · Lampe de bureau · Ligne Roset · 2016

Quille est une lampe de table aérienne. Elle illumine sur plus d'un mètre de long. Ses ombres sont douces et son éclairage propice au travail sur écran et aux lectures passionnées. En équilibre stable, grâce à un simple contrepoids, elle n'occupe pas plus d'espace qu'un stylo sur la table où elle repose. Le projet illustre le pouvoir évocateur du design, qui en donnant forme, projette objets et usages dans des imaginaires poétiques fertiles.

Prêt de l'auteur

▣.4. Figs

Fondé en 2011, Figs est un studio de design numérique international basé à Paris et Tokyo, spécialisé dans la conception de logiciels et le design d'interface (UI), ce pour tous types de supports et de clients (PME,

start-up, grands groupes, institutions, etc.). Si «la richesse de l'écosystème numérique augmente sans cesse», donner accès à des fonctionnalités ne suffit plus. À travers l'architecture et le graphisme des interfaces qu'il conçoit, masquant ou déportant la complexité des programmes, le studio Figs illustre, dans le champ du numérique, la capacité du design à mettre en œuvre une culture, de la sensibilité, de l'empathie et de la créativité au service des utilisateurs. Ce de façon intuitive, pratique et agréable. La conviction qui anime le projet de Figs repose sur le postulat que le respect de l'humain est une condition primordiale de l'adoption d'un produit. Depuis 2015, l'agence est en charge de la conception des supports numériques de l'information voyageurs pour le Grand Paris Express. Ses fondateurs avec Yves Sépulchre, Olivier Cornet et Laurent Herbet sont enseignants à l'ESAD d'Amiens.

▣.4.1. Transatlantic Cultures

Encyclopédie en ligne · 2020 *Transatlantic Cultures* est une plateforme numérique qui permet aux chercheurs comme au grand public de mieux comprendre les processus de globalisation des connaissances, à travers l'analyse des échanges et des dynamiques culturelles opérées depuis 1700 de part et d'autre de l'Atlantique. Conçu comme une encyclopédie en

ligne en quatre langues, à la fois base de données, espace d'échanges et de collaboration, le projet, centré sur l'élaboration d'un scénario de navigation et d'usage évolutif en fonction des besoins, met ici le design au service de la lisibilité, de l'acquisition, du partage et de l'approfondissement des savoirs.

Prêt de l'auteur

▣.4.2. Datalegreya

Police de caractère hybride · 2016

Les objets connectés peuplent désormais un grand nombre d'aspects de notre quotidien, privé et professionnel. Cependant la plupart d'entre eux possèdent un écran de taille réduite et tous traitent des données, parfois complexes, souvent nombreuses, qu'il s'agit de matérialiser de manière claire, synthétique et facilement lisible pour l'utilisateur. *Datalegreya* est ainsi une police de caractères hybride, capable d'entremêler texte et courbes de données dans un encombrement minimal. En déportant une partie de la complexité des programmes vers les interfaces, le projet apporte une réponse réaliste et élégante, à une problématique spécifique sur un marché en plein développement, au bénéfice de l'utilisateur final.

Prêt de l'auteur

▣.5. [REDACTED]

06. Ian Ardouin-Fumat

Diplômé de l'école de design Nantes Atlantique en design interactif, Ian Ardouin-Fumat utilise le code comme une matière créative et un outil critique, au service du bon usage des ressources technologiques. Basé à New York, il collabore plusieurs années avec The Office for Creative Research, un groupe de travail hybride menant des projets prospectifs au service de la compréhension et de l'humanisation de systèmes de données complexes. Chez Twitter, il développe Helios, une installation de données qui explore la propagation des conversations sur le réseau social. Aujourd'hui indépendant, il conçoit des programmes qui utilisent les technologies de l'information comme la visualisation de données et la cryptographie au service bien au commun, des droits et libertés individuelles. Ses projets ont été publiés dans des médias tels que le New York Times, CNN, National Geographic, ou encore Wired Magazine.

06.1. CodeTalker

Logiciel · 2015–2020

Nos usages d'internet et des réseaux sociaux génèrent des quantités de données personnelles dont il nous est difficilement possible de maîtriser l'utilisation. CodeTalker est un logiciel – une suite d'applica-

tions pour ordinateur et téléphone – qui crypte les contenus postés en ligne, de façon à ce que seuls les destinataires effectifs puissent y accéder. Le projet illustre la capacité du design à utiliser les technologies complexes au service du bien commun. En permettant à chacun de se réappropriier l'espace numérique, il façonne ainsi un écosystème digital habitable et respectueux des libertés individuelles.

Prêt de l'auteur

07. Mathilde Maître

Diplômée de l'ENSCI – Les Ateliers, Mathilde Maître est responsable du design chez Fabernovel. Dans ce contexte, elle imagine des outils et des scénarios qui accompagnent, par le design, la transformation digitale des grands groupes (Société Générale, MAIF, Engie, etc.). Une approche qui consiste autant à diffuser une culture design en interne et en externe, qu'à utiliser ses méthodes et sa capacité à proposer un regard alternatif sur les pratiques, pour initier des mutations structurelles profondes dans les organisations. En 2019, avec Stéphane Distinguin, président et fondateur de Fabernovel et Thomas Borie, en charge de projets design de produits et d'espaces, elle fonde vworker, une maison d'édition qui « remet les objets au travail ». Ici, le design produit met à l'épreuve et incarne les

théories, concepts et réflexions à l'œuvre sur les mutations du monde du travail.

07.1. vworker

Avec Pauline Deltour · Sac · vworker · 2019

À l'heure du *flex* ou du télé-travail, de quels objets avons-nous besoin? Répondant à un enjeu de mobilité urbaine, le sac *vworker* propose de repenser un incontournable permettant au travailleur citoyen de transporter ses affaires. Conçu comme une « pièce de créateur », sobre, discrète, mais élégante, il mobilise des matériaux techniques et efficaces dans ce contexte (le *Dyneema* est une toile légère et résistante, façonnée sans coutures par un atelier drômois), tout en proposant un scénario d'usage versatile. Ici le design permet de tenir ensemble des enjeux esthétiques, d'usages, techniques et contextuels pour offrir, à travers un produit, une réponse utile à même d'accompagner les mutations contemporaines de nos manières de travailler.

Prêt de l'éditeur vworker/Fabernovel

08. NoDesign

Fondée par le designer Jean-Louis Frechin en 2001, rejoint par Angelo Chiacchio en 2010, NoDesign est une agence pionnière du design numérique, à l'expertise reconnue et souvent primée. Depuis près de vingt ans,

elle n'a de cesse de questionner les manières d'habiter le monde numérique. Quel que soit le contexte – la collaboration avec de grands groupes (Renault, Orange, Parrot, Leroy Merlin, etc.), des start-up, des institutions, l'enseignement, le commissariat d'exposition, ou la publication d'ouvrages –, quel que soit le sujet – stratégie, objets, services, interfaces, projets de recherche, procédés de production, données ou design urbain –, il s'agit de proposer des objets et des pratiques qui provoquent des situations nouvelles autant qu'elles y répondent, d'imaginer des modes d'interaction innovants, immersifs, humains, sensibles, qui dessinent des représentations compréhensibles de ce que permet la technologie. Ce, pour le plus grand nombre, et en prise avec les mutations sociétales, économiques et écologiques. Jean-Louis Frechin a publié en 2019 l'ouvrage *Le Design des choses à l'heure du numérique* (FYP Éditions).

02.1. Parrot FreeFlight 6

Application de pilotage du drone caméra Anafi · Parrot · 2017

Les drones, véritables caméras volantes, ont modifié la distance entre l'œil et l'objectif, bouleversant le regard du photographe sur le monde, et démocratisant la production de plans aériens de qualité cinématographique. Au cœur de la collaboration de NoDesign et Parrot – qui a

inventé les drones grand public –, s'exprime surtout l'envie de permettre à tous de créer de belles images. L'application *FreeFlight 6* permet à son utilisateur de piloter et filmer, organiser un plan de vol ou encore d'être suivi et filmé par son drone automatiquement, de manière simple et compréhensible. Le défi de conception réside ici dans la définition de l'architecture, des fonctionnalités, et du pouvoir d'action donné aux utilisateurs. Dessiner un outil qui permet à des artistes de produire des clichés et des films qui nous étonnent et nous surprennent est pour NoDesign l'aboutissement ultime du design de logiciel.

Prêt du drone : Parrot

02.2. Parrot FreeFlight Thermal

Application de pilotage drone Anafi Thermal · Parrot · 2018

02.3. AirO

Badge capteur de pollution · 2019

La pollution ne se voit pas. Le badge augmenté *AirO* propose aux citoyens de mesurer leur exposition aux polluants et de la matérialiser sous la forme des messages simples, tels « On suffoque ! », « Fuis ! » ou encore « Respire », adressés aux autres comme le miroir de leur propre péril. Les informations sont évaluées en temps réel, analysées et partagées avec la communauté

via une application compagnon qui complète l'information par une approche détaillée de la nature des contaminations mesurées. En rendant visible sur un mode militant et réflexif, et en temps réel, la qualité de l'air que nous respirons, le projet conjugue technologie, activisme et humour pour agir sur nos comportements collectifs.

Prêt de l'auteur

02.4. Lavoisier

Luminaire connecté · 2020
Jouant avec l'optique et les contrastes entre matérialité et immatérialité de la lumière, présence et absence vivante de l'objet, la lampe *Lavoisier* propose une expérience sensible. Via une application smartphone, son utilisateur peut moduler à loisir l'intensité lumineuse et la température de couleur (gradée du froid au chaud), diffusée par une succession d'anneaux flottants. En confrontant des matériaux atemporels, traditionnellement associés à l'univers des arts décoratifs (marbre, verre, laiton), et une approche expérimentale de la technologie, le projet élargit la notion de fonction des objets, entre science et poésie. Elle, sous le nom de *Lampe Frechin*, est éditée par DCW Paris, l'éditeur de la *Lampe Gras*, et est révélée en septembre 2020.

Prototypage : prêt de l'auteur
Série : DCW Paris

02.5. WaB

Objet communiquant · 2014
WaB est un objet communi-

quant qui explore un algorithme informatique, l'automate cellulaire – un des modèles standards dans l'étude des systèmes complexes –, ici matérialisé par un jeu de matière et de lumière composant des motifs changeant à la surface de l'objet. Développé à partir de la carte électronique de prototypage électronique *WeLo* conçue par NoDesign, *WaB* est composé d'un écran opto-numérique expérimental qui explore la nature des images et des comportements entre objets. Il affiche des informations floues, sensibles, analogiques et construit une relation entre image numérique et support physique proche de celle du papier et de l'impression. *WaB* peut accueillir différents programmes: interaction entre objets, simulateur d'algorithme, ou interaction sonore. Le projet explore ici l'idée d'objets interfaces qui exploitent la technologie tout en s'émancipant des fonctions traditionnelles des écrans, au profit d'une autre matérialité de l'information, plus contemplative, discrète.

Prêt de l'auteur

08.b. Coloop

Séquenceur musical connecté et collaboratif · 2017

Qualifié de « Ghetto Blaster du XXI^e siècle » par ses concepteurs, *Coloop* est à la fois un instrument de musique – un séquenceur – et un appareil de diffusion sonore puissant. Piloté collectivement via une application installée sur les

smartphones de ses utilisateurs qui choisissent un son – échantillonné ou provenant d'un instrument électronique – et son intensité, il mémorise, exécute et diffuse les samples créés, en temps réel. En proposant des interfaces inédites et des outils de création collaboratifs basés sur les dernières technologies mobiles et web, *Coloop* explore la relation nouvelle, qui, avec l'émergence des interfaces tangibles, de la réalité augmentée et du web ambiant, s'est établie entre les médias, les instruments, les utilisateurs et leur environnement.

Prêt du MNAM
Partenaire: Ircam, projet CoSiMA (Médias collaboratifs situés) porté par l'Agence nationale de la recherche (ANR)

08.7. Mini-Coloop

Mini séquenceur collectif · 2017

Évolution du séquenceur *Coloop* issu du projet *CoSiMA* (ANR) en partenariat avec l'Ircam, la version mini reprend la puissance et les capacités logiciel de son grand frère, dans un format compact et transportable. Utilisant les dernières technologies mobile et web, huit téléphones peuvent simultanément se connecter en Bluetooth pour jouer de la musique à plusieurs. De taille réduite, étanche, fonctionnant sur batterie, il peut être transporté facilement n'importe où.

Prêt de l'auteur

09. Loïc Le Guen et Nolwenn Le Scao

Diplômé de l'ENSCI-Les Ateliers, Loïc Le Guen a exploré les potentiels des technologies numériques en résidence au CEA de Grenoble, chez Orange Labs ou encore Fabernovel. Il travaille aujourd'hui chez NoDesign, où il poursuit ses réflexions sur le monde décarboné, les objets musicaux, la mobilité et l'avenir de l'automobile à l'heure du numérique, à l'instar du projet L'Affranchie, qu'il a développé avec la designer textile Nolwenn Le Scao. Costumière de formation, diplômée de l'école Duperré et de l'ENSCI-Les Ateliers, elle développe aujourd'hui de nouvelles matières souples, sensibles et durables dans une approche technique et industrielle du textile au service de l'industrie automobile, de l'architecture d'intérieur et de la mode.

09.1. L'affranchie

Automobile en conception open source · 2014

Si le numérique ne change pas la nature des choses, il transforme la manière de les faire. Ainsi, *L'Affranchie* est une automobile électrique au châssis open source destinée à être assemblée à la demande, et terminée en fonction des savoir-faire des entreprises disponibles localement. Par son mode de conception ouvert, le projet propose une

alternative légère, polyvalente, reconfigurable et abordable à l'industrie de la voiture. La plate-forme de développement est accessible, ne nécessite pas d'investissements lourds et permet de prototyper et tester rapidement des typologies de la mobilité individuelle, urbaine ou rurale partagée. Ce faisant, elle replace aussi concepteurs, ingénieurs et designers au cœur d'un processus de production partagé et raisonné, et d'usages en phase avec les enjeux écologiques, économiques et sociaux de l'époque.

Prêt des auteurs
Projet supervisé par Jean-Louis Frechin, châssis
OpenMotors.co

10. Laureline Galliot

Diplômée de l'ENSAAMA et de l'ENSCI – Les Ateliers, Laureline Galliot développe une approche des arts décoratifs basée sur une exploration sensible et plastique des outils de dessin, de peinture, de sculpture et de fabrication numériques. Un artisanat digital en somme, qui interroge le rôle et le statut de la couleur, ainsi que les processus de génération des formes dans le champ des arts appliqués et de la production de masse contemporains. Vases, tapisseries, tapis, textiles, etc., incarnent ainsi autant de possibles nés d'un même geste, à la croisée du fauvisme et de la technologie. Le travail de la designer, lauréate du Grand prix du festival Design parade

en 2013, est régulièrement exposé et présent dans les fonds de collection du Centre Pompidou, du CNAP ou encore du Madd à Bordeaux.

10.1. Katakuchi et Lotus

Coupes à fruits · 2018
Imprimés en 3D, ces prototypes de coupes à fruit sont issus d'un travail exploratoire sur la relation entre le geste de la main, la couleur, les outils de dessin numérique, et la pratique contemporaine des arts décoratifs. Ici, les projets revisitent librement les arts de la table japonais, déformés et remodelés par la peinture numérique. Tantôt lumière, tantôt matière digitale, la couleur en mouvement participe ainsi de l'invention d'un nouveau langage esthétique directement issu de l'outil.

Prêt de l'auteur
Partenaires: Institut Français (Villa Kujoujama),
fondation Bettencourt Schueller

11. Anne Asensio

Forte d'une longue expérience en design management et stratégie d'innovation, exercée dans le secteur de l'automobile (Renault, General Motors), Anne Asensio rejoint le groupe Dassault Systèmes en 2007, au poste de vice-présidente du design. L'année suivante, elle y fonde le Design Studio, un laboratoire de création et d'innovation centré sur l'exploration des technologies numériques au cœur de la

plateforme 3DEXPERIENCE du groupe, et les nouvelles pratiques, cultures et imaginaires qu'elles ouvrent dans le champ du design, au service de tous les concepteurs et des entreprises (Air Liquide, Bel, Eiffage TP, Miele, Renault, SNCF, etc.). Elle y invite régulièrement des designers à expérimenter de manière collaborative, pour créer les conditions d'une innovation sensible et souhaitable, centrée sur l'humain, et permettre la création d'expériences de vie positives et durables. Anne Asensio a reçu de nombreux prix en design et innovation et siège dans des conseils d'entreprises et comités stratégiques d'écoles de design à travers le monde.

11.1. Tamu

Prototype de chaise · Patrick Jouin & Design Studio
Dassault Systèmes · Dassault Systèmes · 2019
Une chaise légère, pliable et imprimable en 3D, à l'origine d'une esthétique nouvelle, particulière et organique: *Tamu* est issue de l'exploration d'un outil de conception innovant, la plateforme 3DEXPERIENCE de Dassault Systèmes. Un espace virtuel de création s'appuyant sur des solutions technologiques avancées (optimisation topologique, modélisation 3D, simulation de comportement, design génératif et paramétrique). En initiant un dialogue fructueux et créatif avec l'intelligence artificielle, le design œuvre ici à la réconciliation du monde virtuel

et tangible, du numérique et de l'analogique. La matière se fait virtuelle, les gestes du designer-artisan sont augmentés par les solutions techniques et un environnement scientifique. Une démarche prospective qui met les capacités de la science et les savoirs de l'industrie au service d'un usage humain et sensible de la technologie, à travers le savoir-faire et l'imagination du designer.

Prêt de Dassault Systèmes

12. Pinaffo & Pluvinage

Marion Pinaffo et Raphaël Pluvinage sont diplômés de l'ENSCI – Les Ateliers. Ils s'associent en 2015, afin d'explorer « les coulisses du monde virtuel », et mettre au point des systèmes de représentation tangibles, accessibles et joyeux des phénomènes technologiques complexes et invisibles avec lesquels nous vivons quotidiennement. L'expérimentation sensible, l'intuition, l'analyse des formes et des systèmes physiques sont au cœur de leur travail, pour mieux interroger les interactions qui peuvent avoir lieu entre la logique mathématique des automates et la sensibilité créative humaine. Leurs travaux ont été exposés à la Gaité Lyrique, aux musées des Arts décoratifs de Bordeaux et de Paris, à la Triennale de Milan et au Centre Pompidou. Lauréats de la résidence Te Ataata en Nouvelle-Zélande en

2015, du prix Audi Talents en 2016, ils sont sélectionnés pour le Hublot Prize 2019.

12.1. Papier Machine

Livre-jeu · 2014 – 2017

Nous utilisons quotidiennement des objets électroniques, mais leur fonctionnement interne nous semble mystérieux, presque magique. *Papier Machine* est le premier volume d'une collection de livres permettant à chacun d'explorer les mécanismes cachés du monde de l'électronique: capteurs de lumière, de mouvement, de souffle, d'humidité. Il contient six jouets en papier prédécoupé et sérigraphié avec une encre conductrice d'électricité, qui produisent chacun du son illustrant un principe physique diffusément utilisé par les capteurs. En permettant aux utilisateurs, à travers le jeu, de comprendre ce qu'est un matériau conducteur, le design offre ici le moyen à chacun de décoder simplement le réel, en s'appuyant sur l'intuition, la déduction et le plaisir.

Prêt des auteurs

13. Étienne Mineur

Designer, enseignant, conférencier international, inventeur et éditeur, Étienne Mineur explore depuis près de trente ans les relations entre le graphisme et l'interactivité. Directeur artistique au début des années 1990, il conçoit des CD-Roms, des

sites web ou encore des interfaces pour Yves Saint-Laurent, Gallimard, Issey Miyake, Chanel, Nokia ou encore la fondation Cartier. En 2009, il fonde Volumique, une maison d'édition et de développement de nouveaux types de jeux, jouets et livres, basé sur les principes de l'interaction tangible. Un domaine dans lequel il innove et développe une expertise technique et créative qui l'amènera à déposer de nombreux brevets. Professeur invité à la Haute école d'art de design de Genève, il prend régulièrement la parole lors de manifestations en France et à l'étranger.

13.1. World of Yo-Ho

Jeu de plateau augmenté ·
Les éditions Volumiques ·
2015 – 2016

World of Yo-Ho est un jeu d'aventure et d'affrontement se déroulant dans un univers de piraterie teinté de fantaisie, alliant le plaisir du jeu de société aux mécanismes interactifs du jeu vidéo. Le téléphone de chaque joueur est ainsi un navire, qu'il suffit simplement de déposer sur le plateau pour que l'aventure commence. En combinant une boîte de jeu traditionnelle avec une application smartphone, le projet intègre ici en douceur les technologies numériques dans notre quotidien.

Prêt de l'auteur

13.2. Collection Zéphyr

Livres et applications · Les éditions Volumiques · 2015
La collection *Zéphyr*, mêlant livre, jouet en papier et jeu vidéo, permet au jeune public d'aborder les principes de l'interaction tangible. Soit la possibilité d'explorer l'écosystème numérique, d'interagir avec lui par le biais d'objets et matières tangibles manipulés sur une interface utilisateur. Composée de cinq volumes entamant chacun une histoire que les jeunes utilisateurs poursuivent ensuite sur la tablette, elle propose, à travers un scénario de fiction sollicitant l'imagination, une initiation sensible au jeu vidéo, comme une base d'exploration du monde augmenté.

Prêt de l'auteur

13.3. Maisons fantômes

Livre-jeu · Les éditions Volumiques · 2015
Dernier ouvrage publié dans la collection *Zéphyr*, ce livre-jeu augmenté invite le jeune public à tenter d'attraper le plus vite possible les membres d'une gentille famille de fantômes pour les sauver des conséquences de l'orage qui a détruit leur maison. Il est composé d'un livre, support originel de l'histoire, d'un jouet en papier prédécoupé à fabriquer soi-même et à poser sur la tablette tactile. Ensuite, au joueur de faire preuve d'adresse et de rapidité sur l'interface numérique!

Prêt de l'auteur

13.4. Paper Alarm Clock

Réveil en papier · Les éditions Volumiques · 2013
Paper Alarm Clock est un réveil en papier fonctionnant en couplage avec le smartphone de l'utilisateur via une application dédiée. Celui-ci plie l'objet aux allures de petite scène de théâtre, puis glisse le téléphone à l'intérieur une fois réglé. Au matin, il est réveillé par une animation relative aux prévisions météorologiques de la journée. Le design porte ici à la fois sur la matérialisation en volume de l'interface, et un travail graphique et sonore de matérialisation poétique des données météo.

Prêt de l'auteur

13.5. Pluie à midi

Livre et application sur tablette · avec Julie Stephen Cheng · Les éditions Volumiques · 2013
Ce récit hybride raconte les aventures sous-marines de Joe, un poisson rouge rêvant de devenir un requin. L'écran, métaphore poétique de l'eau sur laquelle viennent se poser les modules en papier, immerge le spectateur dans un monde aquatique en perpétuelle transformation qui poursuit l'expérience du livre. En convoquant les principes de l'interaction tangible, le projet crée un lien matériel entre deux supports de nature différente et en révèle, au profit de l'imaginaire de celui qui l'utilise, la complémentarité.

Prêt de l'auteur

13.6. Papiers musique

Prototype de piano en papier · Les éditions Volumiques · 2020
Papiers musique explore le potentiel du papier connecté à travers un scénario musical. Relié à un smartphone via une application, le clavier papier permet à l'application de produire des sons, matérialisés sous la forme de signes graphiques en mouvement sur l'interface. Le projet permet ici, à travers le design de mettre en relation le tangible et le numérique, de manière ludique, joyeuse et créative.

Prêt de l'auteur

13.7. Pinceaux

Prototype de d'application de dessin · Les éditions Volumiques · 2020
Prototype d'application de dessin utilisant un vrai pinceau détecté par une tablette, le logiciel propose de nombreuses fonctions permettant de traduire sous diverses formes graphiques, le geste organique du peintre. L'interface devient ici la toile sensible qui connecte un objet du quotidien et l'espace numérique.

Prêt de l'auteur

14. Adrien Husson

Formé aux Arts et Métiers et à Strate - École de design, Adrien Husson est ingénieur et designer. Au sein du Motion Lab du

Centre de recherche interdisciplinaires (CRI) de Paris, qu'il a co-crée en 2016, il développe des projets de recherche sur le rôle et les usages possibles et pertinents des technologies numériques, dans l'éducation au sens large. Explorant et hybridant les réalités physiques et digitales, il travaille à la conception d'outils d'apprentissage sensibles. Ici le design, nouveau protagoniste du laboratoire de sciences, sort de ses champs de pratique traditionnels, faisant surgir de nouveaux mondes à l'intérieur du monde. Investissant et modelant des territoires inédits, il apprivoise la complexité au service de scénarios intuitifs et habitables.

14.1. Hitbox

Sac de frappe interactif ·
CRI · 2018

Les technologies numériques peuvent-elles être utiles dans l'apprentissage et le perfectionnement sportif? Conçu en collaboration avec la Cité des sciences, ce sac de frappe augmenté et connecté matérialise les gestes et les impacts des coups portés par les boxeurs en temps réel, grâce à une surface lumineuse. Une approche qui délivre des informations directes et précises au pratiquant (précision des gestes, force, vitesse de déplacement, etc.), tout en limitant les risques de blessure. L'entraînement se fait par sacs interposés, plutôt que face à un adversaire. L'apprentissage est ainsi immersif, tangible et varié.

Prêt du CRI
Concepteur: Adrien Husson
Coordinateurs: Amodsen Chotia et Joël Chevrier

15. Units

Diplômés de l'ENSCI – Les Ateliers et de Centrale Supélec, Tom Formont et Roman Weil sont ingénieurs et designers. Ils fondent Units en 2019, un studio de design et un laboratoire qui explore les usages des machines technologiques, de la micro-robotique aux nouveaux outils de diagnostic médicaux. Dans ce contexte, ils développent un travail à mi-chemin entre la recherche scientifique et l'art contemporain, pour mieux interroger les rapports entre les systèmes techniques et la sensibilité humaine. Ils éditent ainsi une revue de recherche annuelle – Units Research Review – qui recense et met en regard les travaux de plasticiens et de chercheurs sur ce thème. En 2019, le duo est lauréat du prix Audi Talent, avec l'installation Experimental Party Unit.

15.1. Turning Speed

1.A (T.S.1.A)

Machine dansante interactive · 2019
Turning Speed 1.A – T.S.1.A – fait partie d'un ensemble de machines conçues dans le cadre du projet Ambient Party Machines, une unité festive expérimentale inspirée des pratiques de la rave, mais capable de coloniser une grande diversité d'espaces et de lieux, parfois inédits. Les robots qui la composent – des dispositifs dynamiques, interactifs, lu-

mineux et sonores – impliquent le corps entier, faisant entrer celui-ci dans une forme de transe mécanique, à travers une expérience plastique, rythmique et technique. Robot-dansant interactif révélant les nappes sonores avec lesquelles il interagit, T.S.1.A est une ode à ce mouvement sans fin, à ses modifications de rythmes. Avec ses longs bras équipés de spots créant des formes lumineuses cinétiques, il agit comme un repère dans les espaces de fête. Et est un rappel à leur effervescence continue.

Prêt des auteurs
Projet lauréat des Audi talents Awards 2019

1b. Dataveyes

L'ère des données riches et des objets connectés bouleverse les usages. Une révolution des interactions humains-données, à laquelle il s'agit de donner forme, afin de permettre à chacun de comprendre ce nouvel environnement façonné par les algorithmes. Pour accompagner ces mutations, Benoît Vidal, diplômé de l'école HETIC – spécialisée dans les métiers du web, du numérique et de la tech – co-fonde le studio Dataveyes en 2011, avec Caroline Vidal et Léo Gourven, spécialisé dans la création d'interfaces permettant à leurs utilisateurs de comprendre, manipuler et communiquer leurs données. À travers une approche créative du code et de la mise en forme de l'information numé-

rique, le design œuvre ici à la transformation de celle-ci en expérience, enrichissant les usages au profit de chacun.

1b.1. Better driving community

Data-visualisation · Michelin
Data Driven Intelligence
(DDI) · 2019

En révélant l'information contenue dans un gros volume de données grâce à des techniques avancées de visualisation, le design aide à en appréhender la complexité et rend perceptibles des phénomènes invisibles autrement. Le projet *Better driving community*, montre ainsi comment les données extraites des 50000 véhicules connectés de la communauté Michelin, transformées en informations, générant elles-mêmes du savoir, peuvent aider à construire de meilleures infrastructures.

Prêt de l'auteur

1b.2. ROMI

Data-visualisation · 2019

À travers la data-visualisation – un principe de matérialisation des données pour les rendre perceptibles – le design, peut contribuer à changer la manière dont les métiers travaillent avec les données, en transformant celles-ci en informations palpables et compréhensibles. Le projet ROMI permet aux chercheurs en biologie de visualiser des données 3D issues des scanners de plantes, et ainsi d'améliorer leurs analyses. Il

s'agit ici de renouveler les modes d'interaction avec les informations complexes collectées, afin d'augmenter les capacités des experts et non experts d'un secteur professionnel, et créer, par la même occasion, des synergies de travail et de collaboration plus harmonieuses et porteuses.

Prêt de l'auteur
Partenaires: ENS LYON / CNRS, Sony CLS, INRIA

1b.3. Commute

Data-visualisation · 2018

Commute est un projet de data-visualisation, qui rend perceptible – pour les yeux et les oreilles – la pollution sonore dans les transports en commun. Il montre la capacité du design à proposer des langages à la fois visuels, sonores et palpables, qui permettent de lutter contre l'obscurité des algorithmes de façon créative et familière, en humanisant, en quelques sorte, les boîtes noires.

Prêt de l'auteur

17. Ici la lune

Arnaud Le Ouëdec, Benoît Plâtre et Vincent Quéguiner ont étudié le design numérique à Amiens au début des années 1990, explorant l'interactivité sous toutes ses coutures à travers des projets expérimentaux mêlant création et code. Un moment, où l'arrivée d'un nouveau médium, Internet, laisse nombre de professionnels et d'enseignants circonspects. En

1998, le trio fonde Ici la lune, l'une des premières agences françaises spécialisée dans la conception et le développement d'applications web sur-mesure couplées à des systèmes d'information. Chanel, Dior, Infogrammes, Moët & Chandon ou encore Kenzo comptent parmi leurs premiers clients. Depuis lors, l'agence, désormais internationale, développe une vision globale du design d'applications. Experte dans les technologies web open-source, éditrice d'une solution de création et de diffusion de contenus de formation sur-mesure, elle explore sans cesse les limites créatives et technologiques d'un monde numérique en évolution permanente.

17.1. L'Odysée

Panorama interactif de design numérique · 2020
L'Odysée met en scène une sélection de projets numériques conçus entre 1996 et 2001 par Ici la lune, une agence précurseur du design d'interaction et pionnière dans le paysage des designers codeurs français. Ce panorama interactif déroule des expérimentations et des projets web complexes: les aventures de personnages en 3D (*Cosmix*), un alphabet interactif (*Fine Font*), un univers de marque (Chanel), le premier site internet de l'agence (*App lunaire*), le voyage de bouchons autour du monde (*Moët Explorer*) et un univers sonore poétique pour Kenzo (*Luniaq*). Il témoigne ainsi des évolutions du design

numérique au cours des 25 dernières années, offrant une perspective sur l'accélération des technologies, leur utilisation créative et l'invention d'un métier: celui de designer codeur. Le projet utilise *Modulæ*, une solution logicielle conçue et éditée par Ici la lune qui permet créer rapidement des expériences numériques hybrides multi-support.

Prêt des auteurs

18. David Bihanic

Designer et maître de conférences à l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, et également chercheur associé à l'EnsadLab – laboratoire de l'École nationale supérieure des Arts décoratifs –, David Bihanic développe une approche hybride, à la croisée de la recherche scientifique et de la création. Auteur de nombreux ouvrages et articles traitant des nouveaux territoires numériques, il explore les enjeux du design lorsque celui-ci collabore avec les sciences de l'ingénieur. Son travail pratique, centré sur la data-visualisation, étudie les différents paradigmes de représentation-visualisation de l'information de masse, vers une plus grande expressivité de celle-ci. À travers la conception de formes dessinant autrement les contours du réel, il tend à donner de celui-ci des lectures et modes de compréhension spécifiques.

18.1. Air traffic patterns

Data-visualisation · 2017

Sous-titré « Classements des aéroports internationaux et des routes aériennes les plus fréquentées du globe », ce projet de data-visualisation esquisse une nouvelle géographie du monde, issue des comportements humains. En effet, chaque jour, partout sur la planète, des dizaines de milliers d'avions sillonnent les cieux. Une comparaison précise de leur fréquence permet d'isoler les destinations emportant la nette préférence des voyageurs. Une fois matérialisés sur une carte, ces déplacements composent un maillage dont la géométrie irrégulière nous offre une toute autre lecture des territoires habités.

Prêt de l'auteur

19. Meaningful

Meaningful est un studio de design de produits numériques créé en 2014 par Marine Rouit-Leduc. L'équipe, composée de designers, chercheurs et développeurs, envisage le design comme un processus créatif, une manière de penser et d'innover avec les autres, à même d'améliorer la vie et la relation de chaque individu avec son environnement. La condition pour produire des innovations technologiques utiles et porteuses de sens. En 2018, le studio lance Interaction Lab, un laboratoire de recherche interne autour des

esthétiques interactives, pour mieux explorer et prototyper de nouvelles formes d'interactions sensibles, qui mettent en lien les dimensions physique et numérique pour le bénéfice du plus grand nombre.

19.1. Objet d'attention

Dispositif de méditation interactif · 2019

L'ultra-connectivité permanente est un facteur de stress et d'anxiété quotidienne. Sollicitations ou notifications fréquentes, déferlement d'images ou de vidéos, nous offrent certes des échappatoires, mais sous la forme de distractions qui détournent de l'attention à soi, calme. Dispositif interactif à installer dans un espace collectif, le projet explore la relation physique que nous entretenons avec les objets numériques, à travers une proposition dédiée au recentrement, par la méditation et la respiration. L'utilisateur s'assoit confortablement face à l'objet, focalise son regard sur celui-ci et se laisse guider par les pulsations lumineuses.

Prêt des auteurs

20. Claire Éliot

Designer, chercheur et enseignante, diplômée de l'école Duperré et de l'ENSCI – Les ateliers, Claire Éliot travaille à l'intersection de la mode, de l'industrie et de la science, ex-

plorant les potentiels des matériaux souples lorsqu'ils sont associés à l'électronique. En 2015, elle fonde Fashion Tech, une organisation visant à réunir les écosystèmes de la mode et de la technologie au service du développement durable. En 2017, elle participe à un programme de recherche du CRI Paris, au sein du laboratoire Motion Lab sur l'interactivité, le corps et le mouvement. Aujourd'hui, son travail est axé sur l'esthétique et la fonctionnalité des objets numériques, qu'elle déconstruit, détourne et réinvente, afin de les rendre les plus tangibles et incarnés possible.

20.1. Soft Mirror

Interface textile souple ·
2019

Soft Mirror est un dispositif textile interactif souple, qui interagit avec l'utilisateur lorsque celui-ci se déplace. À la manière d'un miroir, la surface de l'installation, composée de multiples écailles, bouge, transcrivant ainsi en trois dimensions les gestes du corps. La légèreté du textile et les mouvements naturels et souples des écailles, lorsqu'ils s'animent, font du système robotique un objet organique. Ce, grâce à une matrice de moteurs à champs électromagnétiques qui traverse toute la surface. Ce projet illustre la capacité d'invention et de proposition du design, dans les relations nouvelles qu'il permet de tisser entre les matériaux et les techniques d'interaction, pour

la création de matières vivantes, réactives, étonnantes.

Prêt de l'auteur
Avec le soutien du Centre de recherches interdisciplinaire (CRI)

21. Cyril Diagne

Artiste, designer d'interaction et programmeur, Cyril Diagne puise dans le code et les algorithmes la matière première de la conception de systèmes et d'installations artistiques, proposant des scénarios de visualisation et d'exploration sensibles du monde numérique. Basé à Paris, il cofonde le collectif Lab212 en 2008. Souvent primé pour ses travaux – WNO Performance Award en 2015 avec la designer Béatrice Lartigue ; prix DevArt en 2016 pour Les Métamorphoses de M. Kalia, exposé au Barbican Center à Londres ; E-Fashion Award en 2018 avec la styliste Karen Topacio, pour Drape – il est aujourd'hui en résidence au Lab de l'institut culturel de Google à Paris. Ses projets explorent l'intelligence artificielle (Viral Art Selfie, 20 Years of Search, la visualisation interactive des 20 ans de Google). Depuis 2015, il est également enseignant, responsable du bachelor Media & Interaction Design de l'École Cantonale d'Art de Lausanne (ECAL), en Suisse.

21.1. AR Cut & Paste

Prototype d'application ·
2020

AR Cut & Paste est un prototype d'application, qui, en utilisant la caméra d'un smartphone, permet de capturer des objets présents autour de nous, afin de glisser une image de ceux-ci dans un document digital, de façon naturelle et intuitive : capturer, détourner l'objet, puis de le positionner en un seul geste et en quelques secondes, dans le document en cours de réalisation. Son système d'interaction utilise les techniques de réalité augmentée et d'apprentissage machine, dont les capacités d'analyse permettent ici la simplification extrême de l'interface par rapport à l'existant. Ce projet, inscrit dans une longue démarche de recherche, fait partie d'une série de prototypes réalisés chaque semaine par le designer, et dont le code source est publié sur la plateforme Github.

Prêt de l'auteur



Rassembler

Être ensemble, assembler, rassembler, unir ce qui est éparé : le design possède la capacité de créer du lien, de définir, de mettre en scène et de dessiner des lieux et des biens communs. Entre situations, services et objectifs nouveaux, le projet s'attache ainsi aux fonctions sociales symboliques, aux représentations, pour incarner un collectif durable. Nous devons désormais mener la conquête vitale de l'acceptation nos propres limites. Pour cela, comment construire de nouveaux récits partagés, comment effacer nos traces ? Les designers rassemblés ici s'emparent de ces questions, au service de l'intérêt général, pour un monde plus habitable.

01. Pierre-Yves Panis

Diplômé de l'ENSCI—Les Ateliers, Pierre-Yves Panis, développe depuis près de vingt-cinq ans une approche efficace, humaniste, souple et située du design, avec élégance et intelligence, au service de grands groupes internationaux, comme dans des contextes économiques émergents. Directeur du centre de design Signify (Philips Lighting) depuis 2015, il a consacré près de dix années à la création et au développement de Design Co Operation, une organisation

à but non lucratif implantée au Zimbabwe, pour développer des produits adaptés à la production informelle locale, à petite échelle et low-tech, en s'appuyant sur des méthodologies de design industriel. Ce, avant de mettre son talent au service d'Orange et Legrand en France, puis de Moen aux États-Unis. Également impliqué dans les structures internationales de promotion du design, et après deux mandats en tant que membre du conseil d'administration de la World Design Organization, il est aujourd'hui conseiller pour le Design Management Institute.

01.1. Design Co Operation

Organisation à but non lucratif · 1991

Au début des années 1990, Pierre-Yves Panis arrive au Zimbabwe, et observe, dans la région d'Harare, l'économie informelle qui s'y développe. Deux ans de travail et de recherches, donneront naissance à *Design Co Operation*, une organisation à but non lucratif visant, par le design, à réorienter la production vers de meilleurs produits, pour de nouveaux marchés, avec une conception plus intelligente et une qualité croissante, afin d'assurer aux artisans un revenu pérenne. Un « good design »,

mis en œuvre sans préjugés, avec le contexte, les outils et les compétences que possèdent déjà les artisans locaux. Ici, le projet repose autant sur la conception d'un écosystème viable (production, distribution, modèle économique, etc.) que sur celle de l'organisation en elle-même, construite avec les principaux intéressés : décider quoi faire, comment travailler, comment être designer, et même comment utiliser le design.

Prêt Pierre-Yves Panis

01.2. Signify

Luminaire imprimé en 3D · Signify Design Team · 2020
Minimiser le temps de fabrication, de livraison et d'installation d'un produit, en réduire l'empreinte carbone, ouvrir la voie à des méthodes de création plus innovantes, partagées, personnalisables : autant d'objectifs fixés pour la conception de la lampe *Signify* en polycarbonate imprimé en 3D, localement, à la demande et recyclable. Les designs sont stockés en ligne, puis les usagers adaptent le modèle à leurs besoins, taille, flux lumineux, pilote et optique compris. En cohérence avec les standards de qualité d'éclairage et des matériaux de la marque, les pièces constitutives de l'objet sont ici réduites au minimum. Le résultat est plus léger qu'un luminaire métallique fabriqué de manière conventionnelle. Et le design, en s'appuyant sur les nouvelles technologies de conception et de fabrication, ouvre un espace

plus fluide, moins dispendieux, permettant de repenser nos pratiques.

Prêt Signify

02. Bold

Créée en 2008 par William Boujon et Julien Benayoun, Bold est une agence de design pluridisciplinaire, à la fois atelier de création et laboratoire d'expérimentation, avec les deux pieds dans son époque. Entre projets d'édition ou auto-initiés, de recherche, de design de services ou d'espaces, de matériaux ou d'applications, et d'expérimentation autour des nouvelles technologies d'impression 3D et du design d'interaction, ses fondateurs incarnent cette nouvelle génération de designers-makers qui travaille autant à la conception de ses outils qu'à ce que ceux-ci permettent de produire, ouvrant ainsi des perspectives sur des modes de production, de diffusion et de consommation alternatifs.

02.1. DOOD

Imprimante 3D de bureau · 2015
La *DOOD* – pour Digital Objects On Demand – est une imprimante 3D de bureau, grand public, qui utilise la technologie du dépôt de fil pour fabriquer des objets à la demande. Optimisée, rapide, précise, fiable, polyvalente, son développement est basé sur un modèle *open*

source célèbre dans la communauté des makers (*la Rep Rap*), mais perfectionné. Elle dispose d'un châssis en acier breveté, sa sole chauffante permet d'imprimer tous types de matériaux et elle décrypte elle-même les fichiers 3D qui lui sont soumis. En concevant un outil de fabrication, les designers offrent un pouvoir d'action à l'utilisateur et interrogent les nouveaux modes de conception et de production amenés par la démocratisation des outils numériques, ainsi que les modes de diffusion et de commercialisation des biens de consommation.

Prêt Dood Studio

02.2. Poïlu

Collection de vases · 2017
La collection *Poïlu* est un projet de recherche, une exploration des possibilités de fabrication de formes offertes par les technologies d'impression 3D, jouant sur la confrontation du code, des lois de la gravité, et des propriétés intrinsèques des matériaux mis en œuvre (ici du PLA et des fibres végétales de bois, bambou ou noix de coco) en cours d'impression. Pour former le vase et les « poils » qui débordent à sa surface, la machine interprète ainsi un code composé de coordonnées à mi-chemin entre logique informatique et loi naturelle, et dont le rendu ne peut s'apprécier qu'une fois l'objet créé. Le projet démontre bien la capacité du design, à travers un questionnement sur les outils de conception et production numé-

riques, à modifier les méthodes de création et les savoir-faire. La collection a été acquise par le Centre national des arts plastiques (CNAP).

Prêt des auteurs
Partenaire : AYBAR Gallery, Miami

03. Alexandre Échasseriau

Diplômé de l'école Boulle et de l'ENSCI-Les Ateliers, Alexandre Échasseriau est designer et maker. Formé au design industriel, il travaille autant à la création de ses outils que de ce que ceux-ci permettent de produire, intervenant dans des écosystèmes à échelles variables, avec une grande agilité. Indépendant depuis 2013, il crée la société Crafter Studio en 2016, avec un large spectre d'activité. Du design produit à la recherche fondamentale en passant par l'artisanat, il accompagne les acteurs de la vie économique dans des projets innovants, croisant les regards, puisant dans les champs de l'art, de la science ou encore des savoir-faire traditionnels, aux commandes de son Flying fablab, son studio de design mobile. Du concept à la fabrication du prototype, il développe ainsi une approche expérimentale et souple de son métier, aux plus près des contextes de projets.

03.1. Flying Fablab

Atelier de prototypage mobile · 2018
Souvent considéré comme la simple exécution d'une idée, le prototypage est pourtant un outil de conception et de fabrication de connaissance puissant. Le *Flying Fablab* est un atelier de conception et de prototypage mobile. Logé dans une petite maison en bois, elle-même installée sur une remorque de camion 3,5 tonnes, il embarque à la fois les outils (imprimantes 3D, fraiseuse numérique 4 axes, découpe laser, outils à main et électroportatifs, etc.) et les équipements (espace bureau et matériauthèque), nécessaires au travail de création. Ce, dans un espace à l'aménagement ultra optimisé, pour permettre de travailler, littéralement, sur le site du projet. Il incarne ainsi ce que l'on nomme le nouvel âge du faire, permettant d'explorer, de gérer et de résoudre ensemble la complexité contemporaine.

Prêt de l'auteur
Partenaires du projet : Daher Aerospace, Tarbes (financement) et Loutiny House, Loubajac (fabrication).

04. Faltazi

Victor Massip et Laurent Lebot, se rencontrent à l'ENSCI au début des années 1990. Designers, industriels même, ils fondent l'agence Faltazi en 2000, et collaborent avec le groupe SEB – pour lequel ils dessinent fers à repasser et aspirateurs –, Schneider Electric ou encore

Bébé confort. Depuis toujours, aussi, ils imaginent des projets prospectifs tels que Monsieur Faltazi, la cuisine Ekokook – Carte blanche du VIA en 2009 – ou encore Les Ekovores, un système circulaire, local, résilient, pour nourrir la ville. Leur engagement écologique et citoyen, leur aspiration réelle au développement d'un monde soutenable, combinés à leur expérience de la pratique industrielle, font tout l'intérêt et la singularité de leur démarche. Sans s'extraire du champ de la production, ils imaginent des scénarios alternatifs, collectifs, qui questionnent et modifient structurellement les paradigmes depuis longtemps installés du design comme partenaire privilégié de l'industrie. L'utilisateur, ses actes et ses besoins réels sont toujours au centre de l'acte de conception, avec une obsession : limiter l'empreinte écologique de celui-ci. Une manière de souligner que nous sommes avant tout des citoyens du monde, d'un alter-monde possible, et surtout souhaitable.

04.1. Uritonnoir

Urinnoir sec · 2013
Hybridation de deux objets usuels, un urinoir et un entonnoir, l'*Uritonnoir* est un urinoir sec, éco-conçu, destiné à un usage événementiel de plein air (festivals, etc.) ou dans des jardins privatifs. Outre sa fonction première, le dispositif permet de remplir d'urine (azote) un volume de paille (carbone) pour

obtenir du fumier humain. Une fois composté, celui-ci peut par exemple être utilisé comme amendement pour les plantes et les légumes. En instaurant un usage vertueux tant du point de vue du respect de l'espace public, que de la production d'engrais, à travers une fonction essentielle, le projet démontre la capacité du design à lier des enjeux individuels et collectifs, au bénéfice de tous, à travers des dispositifs simples et frugaux.

Prêt des auteurs

04.2. Uritrottoir

Urinoir sec · 2017

Version pérenne et urbaine de l'*Uritonnoir*, l'*Uritrottoir* est un urinoir sec, public et écologique, destiné à lutter contre les incivilités urinaires en ville. L'urine (azote) est collectée dans un bac rempli de copeaux de bois (carbone). Ce « fumain » (fumier humain), une fois valorisé sous forme de compost, servira d'amendement aux plantes d'ornement.

Prêt des auteurs

04.3. Ekovore

Composteur collectif · 2014

Conçu comme un mobilier urbain à part entière, le composteur collectif *Ekovore* offre une solution collective et fonctionnelle à la valorisation des déchets organiques en ville. Bien intégré dans son contexte, il favorise le confort d'usage, notamment grâce à un dispositif d'aide au retournement qui facilite le

transfert des composts entre les silos de dépôt et celui de maturation. Il est connecté, ce qui permet de suivre à distance et en temps réel le remplissage de chaque silo en bio-déchets ainsi que la production de compost. De plus, doté d'une toiture végétalisée, il collecte l'eau de pluie dans un réservoir. Ici, la démarche de design industriel, très contrainte, se met au service du plus grand nombre, encourageant, dans l'espace public, des pratiques vertueuses et respectueuses des ressources pour le bénéfice de tous.

Prêt des auteurs

04.4. Reënstok

Réservoir de façade · 2019

Reënstok est un réservoir de façade qui se substitue aux descentes d'eaux pluviales installées sur les bâtiments. L'eau, stockée dans ces citernes-tampons ne rejoint plus directement les égouts, mais est ainsi collectée et stockée pour une valorisation *in situ*: arrosage des balcons, des jardins en pied d'immeuble et des murs végétalisés. Le dispositif permet également, à chaque étage, d'utiliser celle-ci pour alimenter les toilettes ou le linge en complément du réseau public. Pragmatique, simple, le projet démontre la capacité du design à proposer des réponses raisonnées, contextuelles et frugales, au service de l'usage et de la valorisation des ressources naturelles disponibles. *Reënstok* est développé dans le cadre du programme *Faire*, premier ac-

célérateur de projets urbains et architecturaux innovants lancé par le Pavillon de l'Arsenal, avec le Ville de Paris, le Caisse des dépôts et la marque automobile MINI.

Prêt des auteurs

05. Sismo

Profondément ancrés dans la tradition des designers industriels français, Frédéric Lecourt et Antoine Fénoglio, les fondateurs de l'agence Les Sismo, pratiquent leur métier avec un engagement humaniste sincère et singulier. Depuis 23 ans, foncièrement indépendants et insaisissables, ils refusent de s'isoler dans un champ formel ou une pratique particulière, travaillant autant dans le champ de l'industrie qu'à l'instigation de projets de recherche hybrides, évènementiels et toujours partagés. Depuis quelques années, à travers leur rapprochement avec la philosophe Cynthia Fleury, inspiré par William Morris et Hegel, ils réactivent cette ambition et réfléchissent à la manière de la faire évoluer comme un outil de pensée et de création face aux enjeux du XXI^e siècle: vulnérabilité climatique, politique, individuelle, etc. Ils pratiquent ainsi un « design with care » pour des organisations privées ou publiques, au service du bien commun.

05.1. Banquet sismique

Festival · Avec Cynthia

Fleury (philosophe) · 2019

Le Banquet sismique est un festival dont la première édition s'est tenue en juillet 2019, à la Commanderie hospitalière de Lavaufranche dans la Creuse. Un projet où le design consiste d'abord à concevoir une situation. Soient trois jours pour repenser, créer et savourer, avec des ateliers de cuisine, de design, ou encore de danse ; des échanges avec des élèves, des philosophes, des permaculteurs et des artistes ; des projections, des spectacles, concerts, et autres contes, ainsi que des dégustations. Avec un fil rouge proposé aux festivaliers : participer activement à la conception d'un grand banquet contemporain. Un projet qui incarne la dimension transversale, polymorphe et humaniste du design, propre à faire émerger du sens commun, partagé, joyeusement, hors des contraintes traditionnelles.

Prêt des auteurs

05.2. Design with care

Séminaire · Avec Cynthia

Fleury (philosophe) · 2018

Le séminaire *Design with care* explore les rapprochements entre philosophie, éthique et design, dans le but de mettre au point des méthodologies de projet en lien avec un concept développé par les designers et la philosophe Cynthia Fleury : le *Proof of Care*® (preuve de

soin). Des hypothèses et des outils, expérimentés sur différents terrains (la nature, la cité, le monde de l'économie et des entreprises, etc.) qui permettent d'impliquer les acteurs hétérogènes d'un contexte et leurs retours d'expériences dans toutes les phases de conception. Associés à la Chaire de philosophie à l'hôpital du GHU Paris, les designers appliquent depuis 2019 le concept dans un projet de recherche action, visant à repenser les urgences pour les personnes en situation de handicap et les personnes âgées en perte d'autonomie. Les phases d'observation, d'interviews, d'ateliers, etc., ont eu lieu au sein du service des urgences de l'Hôpital Européen Georges Pompidou.

Prêt des auteurs
Partenaires: Chaire Humanités et Santé / GHU-Paris
Psychiatrie & Neurosciences / Conservatoire
National des Arts et Métiers

06. Quentin Vaumat

Diplômé de l'ENSCI—Les Ateliers, Quentin Vaumat créé son studio en 2009. Depuis lors, il met sa créativité au service d'objets et de scénarios cohérents, justes et sincères, explorant les frontières de la création, pour faire des changements sociétaux, économiques, technologiques et environnementaux les leviers d'une innovation apte à rendre la vie plus agréable et respectueuse de notre monde. Il travaille avec des acteurs variés : entreprises, services publics, universitaires, éditeurs, villes ou

encore institutions. Pour lui, le design, pluridisciplinaire, permet de fédérer une intelligence et une mémoire universelle. La condition, pour relever les défis à venir, concevoir mieux et produire un avenir durable et désirable.

06.1. HighFive

Mobilier urbain · Escofet ·

2019

HighFive offre une alternative intégrée, paysagée et plus souple, aux mobiliers urbains anti-intrusion traditionnels, et souvent anxiogènes. Composé de cinq jardinières solidaires qui intègrent un système d'ancrage au sol inédit se déclenchant en cas de choc, le dispositif – dont chaque unité est combinable selon diverses configurations – peut être végétalisé ou équipé d'assises, proposant ainsi un juste équilibre entre enjeux sécuritaires et de convivialité. Ce, de façon adaptée aux spécificités de chaque site d'implantation. *HighFive* est développé dans le cadre du programme *Faire*, premier accélérateur de projet urbains et architecturaux innovants lancé par le Pavillon de l'Arsenal avec la Ville de Paris, la Caisse des Dépôts et MINI. En 2020, Lille en installe en cœur de ville pour embellir, végétaliser et sécuriser les espaces piétonniers.

Prêt de l'auteur

07. Isabelle Daëron

Diplômée de l'ENSCI-Les Ateliers et de l'ESAD de Reims, Isabelle Daëron conçoit des scénarios articulant ressources naturelles et habitabilité. Depuis 2010, elle mène, au sein de son studio Idaë – articulant design urbain, d'espace et recherche –, un projet intitulé Les Topiques, portant sur l'usage des flux naturels (eau, air, lumière) dans la ville. Nourries de cette recherche, ses productions s'attachent à mettre en perspective l'importance de l'enjeu environnemental actuel et ses champs d'application, qu'il s'agisse des flux, de la mobilité ou de l'espace public, tout en valorisant les ressources disponibles sur le territoire auquel elles sont attachées. Certains de ses dispositifs ont d'ailleurs reçu des récompenses, comme le Grand Prix de la ville de Paris, le Audi Talents Award, ou encore Faire design.

07.1. Aéro-Seine

Dispositif de rafraîchissement urbain · 2018

Les villes denses et fortement minérales seront de plus en plus confrontées au phénomène des îlots de chaleur au cours des épisodes caniculaires. Aéro-seine est un dispositif de rafraîchissement urbain alimenté par le réseau d'eau non potable de la ville de Paris. À l'instar des bouches d'arrosage

ou de lavage déjà présentes dans la rue, il fonctionne par débordement : une fois ouverte, l'eau monte et se répand sur une surface constituée d'un matériau poreux. En augmentant la surface de contact entre l'eau et l'air, il permet de rafraîchir l'air ambiant. Ici, le design, par une approche peu dispendieuse, exploitant et valorisant des ressources disponibles localement, propose des moyens et des scénarios pour adapter les territoires aux enjeux climatiques, et rendre ainsi les métropoles habitables. Lauréat du prix Faire design 2018, le projet a été réalisé dans le cadre du réaménagement de la rue Blanchard à Paris (20^e arrondissement).

Prêt de l'auteur

07.2. Chantepleure

ARROSOIR · 2016

Réinterprétation de son ancêtre médiéval réalisé en terre cuite, Chantepleure est un arrosoir qui se remplit par immersion. En forme de goutte, il peut être utilisé en association avec un collecteur d'eau pluviale, et convient à un usage extérieur ou intérieur (jardins collectifs, individuels, balcons). À travers un usage et une histoire à la fois simples, incarnés et poétiques, le projet illustre la capacité du design à projeter des scénarios porteurs d'imaginaires pour sensibiliser en douceur aux enjeux de préservation d'une ressource naturelle précieuse, en l'occurrence, l'eau.

Prêt de l'auteur

08. Grrr

Pour Pierre Cahurel et Jacky Foucher, les fondateurs de l'agence Grrr, être designer consiste avant tout à s'intéresser sincèrement à l'humain, ses besoins, ses envies, ses paradoxes, ses blocages parfois, ainsi que sa capacité à la déraison. Depuis 2003, le duo pratique et illustre un design du quotidien, profondément ancré dans les usages et les territoires, pour accompagner la création de solutions et de services adaptés à la complexité qui nous entoure. Afin de proposer des réponses cohérentes, souvent co-construites à des problématiques de terrain, il utilise l'humour, la poésie et une exigence qui reste le point d'entrée dans chacun des projets, quels que soient les interlocuteurs et les contextes, des collectivités aux entreprises.

08.1. Cartes subjectives et amoureuses

Cartographie · À partir de 2008

Représenter le territoire vécu ? Un exercice de cartographie particulier et participatif, auquel s'est livrée l'agence, d'abord en résidence artistique, avec le projet *Géographie subjective*, puis pour le compte de Finistère 360, avec cette fois-ci, une visée touristique. À partir d'ateliers menés avec les habitants sur la manière dont

ils vivent sur le territoire, les usages qu'ils en font, ou encore ce qu'ils y aiment, les designers ont mis au point des modes de représentation graphique, qui ont ensuite donné lieu à la réalisation d'un ensemble de cartes « amoureuses » de tout le littoral du Finistère. Ici, le design se fait le médiateur d'un espace vécu, pour mieux l'incarner et permettre à ses usagers de le partager autrement.

Prêt des auteurs

▣▣.2. Mairie de proximité Nantes Sud

Atelier de création participative · Ville de Nantes · 2017

Pour accompagner la création d'une mairie annexe de la Ville de Nantes, regroupant services et équipements de quartier, les designers ont conçu et mené trois ateliers regroupant les différents utilisateurs: habitants, agents et élus. Une démarche de médiation par l'usage, la participation citoyenne et l'image, qui a permis de déterminer les besoins et de concevoir un programme adapté, sous la forme d'un schéma fonctionnel, base de travail des architectes en charge du projet. Une démarche qui incarne la capacité du design à rassembler et articuler les échelles du territoire en fonction de besoins contextualisés, pour le bénéfice de tous ses usagers, qui qu'ils soient.

Prêt des auteurs

▣▣.3. Services Voltige

Accompagnement et design global · Services Voltige · 2012

La collaboration initiée en 2012 par les designers et l'entreprise Services Voltige incarne une approche exemplaire de design global, au quotidien. Contactée pour créer un site internet, l'agence a progressivement réalisé tout un ensemble de travaux de communication pour l'entreprise, au point de finalement l'accompagner dans des réflexions plus larges et stratégiques: ouverture d'une seconde agence, développement de devis plus parlant pour le destinataire, conception de ses futurs locaux. Le projet démontre ici la capacité du design à rassembler en tout cohérent, fort et profitable, des aspects divergents d'une problématique de développement d'entreprise, en créant des outils précisément adaptés à une activité.

Prêt des auteurs

▣▣. L'Atelier des chercheurs

L'Atelier des chercheurs est un collectif de designers composé de Louis Eveillard, Sarah Garcin et Pauline Gourlet, qui depuis 2013, allie design, prototypage et recherche. Avec ses partenaires, le studio développe des connaissances, des pratiques et des outils relatifs aux activités d'apprentissage, d'éducation

et au monde du travail, pour accompagner leurs mutations en douceur, avec humanité. Une approche semblable à une forme de recherche action, où le collectif s'immerge dans le quotidien de ses interlocuteurs, expérimentant sans a priori les besoins et les solutions possibles, élaborant des prototypes d'objets, de scénarios et de services en situation, co-conçus, libres et modulaires. Le design est ici pratiqué comme un processus situé, continu et socialement distribué, visant à (re)configurer les formes de l'agir collectif.

▣▣.1. do•doc

Dispositif de collecte de données pratiques · 2014-2020

do•doc est un outil de documentation. Composé d'un logiciel évolutif libre de collecte, traitement et partage de documents de diverses natures, et d'un dispositif physique également évolutif – *mobi•doc* –, il permet la capture et l'enregistrement de données générées au fil d'une activité, afin de documenter celle-ci et pouvoir la partager avec les autres membres d'un groupe. Les évolutions du dispositif, à travers un développement contributif, révèlent la pluralité des pratiques, tout en fédérant progressivement une communauté (éducative, *makers*, etc.), qui se retrouve autour des enjeux de documentation. Le design permet ici la création d'un flux continu, coordonné et commun, organisant de nou-

velles formes de partage, souples, fluides et adaptables, libérées, de plus, des contraintes liées aux logiciels propriétaires.

Prêt des auteurs

10. [REDACTED]

11. matali crasset

Designer industriel de formation, matali crasset envisage le design comme un outil créatif de recherche, d'exploration, pour tenter de formuler des propositions de vie inédites et profondément humaines. Son regard à la fois expert et toujours neuf sur le monde, illustre la capacité d'invention du design, la façon dont il joue avec les codes pour mieux s'en affranchir, observant les pratiques ordinaires et remettant en cause les certitudes. De projets d'hôtels en bibliothèques, d'écoles immovantes en collaborations avec de grandes chaînes de distribution, des artistes, des artisans, elle a projeté de multiples scénarios, ouvrant nombre de perspectives sur les manières d'habiter, toujours joyeuses. Cette longue expérience l'engage désormais dans des projets de plus en plus participatifs, au niveau local et global, en milieu rural ou urbain. Elle travaille avec des porteurs de projets qui tous, ont la conviction que les dynamiques collectives engendrent des scénarios plau-

sibles de lien social. Car c'est au fond autour du vivre ensemble que s'organisent les fictions, les récits et le sens de son travail.

11.1. Mediakiosk

Kiosque urbain · Ville de Paris · 2017

Haut lieu de la vie de quartier, rare espace marchand à rester à taille humaine, le kiosque à journaux se trouve ici questionné, augmenté, réinventé, optimisé. Sa toiture bombée, ses façades de verre, encadrées de poteaux d'angles sont inspirés des ateliers et des toits parisiens. Son intégration urbaine n'est cependant pas qu'architecturale: agrègeant de nouveaux services – écrans tactiles avec plans interactifs ou informations sur les services de proximité, possibilité de se faire livrer des titres de presse commandés via une application dans le kiosque, ou encore d'accoler les boîtes aux lettres de la Poste, etc. –, il maille le territoire de la ville, et s'adresse à chacun, des habitants du quartier à ceux de passage, ou aux touristes, etc. Une pensée par l'usage, mieux à même de connecter les gens et les lieux vécus. Le kiosquier voit son confort optimisé (chauffage, rangements, sanitaires, etc.), tout comme sa formation, afin qu'il puisse porter ces nouveaux services. Et mieux valoriser l'offre presse, vecteur de liberté, d'expression publique, et de démocratie.

Prêt JCOdecaux

11.2. Les maisons sylvestres

Micro architectures · 2013

Les Maisons sylvestres, disséminées sur les 45 kilomètres de sentiers meusiens sur lesquels l'association Le vent des forêts développe la création artistique depuis près de dix-sept ans, sont un projet expérimental et collaboratif, répondant à une commande publique. Élaborée par la designer en étroite collaboration avec les habitants et les bénévoles de l'association, la proposition a consisté à saisir la forêt comme une matière vivante pour révéler l'imaginaire qu'elle suscite. Ces micro-architectures habitables, exclusivement réalisées par des artisans et des organisations de la région, avec des matériaux locaux, sont conçues comme des œuvres d'art à habiter, invitant les aventuriers, les amateurs d'art et de nature en quête d'essentiel à vivre une expérience simple et exceptionnelle dans un espace minimum et optimisé. Un refuge miniature, une cabane, incitant le promeneur curieux à explorer les bois environnants. Structures légères, elles sont délicatement posées dans la forêt, sans abîmer la nature, ni bouleverser l'écosystème.

Prêt Le vent des Forêts

11.3. Stump City

Expérimentations micro-architecturales · 2017

Explorant les dimensions philosophique, écologique, humaniste et botanique de l'arbre et de ses symboliques, *Stump City*

(*La ville souche*), manifeste sensible, propose des hypothèses de formes-architectures, qui, filant la métaphore des forces de la nature – vers le bas, pour puiser des ressources dans la terre, et vers le haut, à la recherche de la lumière –, offrent, selon qu'on les place à l'endroit ou à l'envers, un abri pour se ressourcer, retrouver ses racines, ou une base d'où s'ouvrir au monde. À mi-chemin entre le concept et la proposition artistique, le projet développe un langage formel qui ouvre des perspectives sur la conception de la maison et d'un habiter en prise avec la nature : la nôtre humaine, et l'environnement.

Prêt de l'auteur

12. Martin de Bie

Diplômé de l'ESADSE et du département de recherche EnsADLab de l'EnsAD, Martin De Bie est designer, enseignant et chercheur. Hybridant savoir-faire artisanaux et nouvelles technologies, sa démarche de travail est centrée sur les procédés de conception et les contextes dans lesquels ceux-ci émergent. Ou comment esquisser, en concevant des objets techniques ou technologiques pour le quotidien, et en documentant les étapes de création, des scénarios résilients, adaptés, et cohérents avec les enjeux environnementaux actuels. Lauréat de la bourse Agora pour le design en 2019, co-fondateur du

collectif DataPaulette, il partage son temps entre l'enseignement des cultures et des pratiques numériques, et ses recherches personnelles.

12.1. Énergies communes

Générateur d'appoint · Avec Émile de Visscher · 2020
Imaginé et conçu dans le cadre de *Hub cité* – un programme visant à faire de Lomé au Togo la ville-laboratoire d'un nouveau modèle d'urbanisme participatif, alliant tradition locale, agriculture urbaine et culture *hacker* –, le projet *Énergies communes* est né d'une analyse des besoins et des ressources locaux. Avec une approche frugale, cohérente avec le contexte, les designers ont ainsi tiré parti des gisements de déchets plastiques et électroniques présents et des conditions météorologiques de cette ville côtière : le vent. Ce, pour concevoir un objet aux allures d'éolienne, permettant de produire une source d'énergie d'appoint pour pallier, entre autres, aux problèmes de délestage auquel sont quotidiennement confrontés les habitants.

Prêt des auteurs
Partenaires : Communauté du WOELAB (fablab) et Africaine d'Architecture, Lomé (Togo)

13. Mourad Oural

Diplômé de l'ESAD d'Amiens en 1999, et après une expérience plutôt orientée vers la communication visuelle, Mourad Oural,

fonde en 2016 WeThinkDesign, une agence de design global et stratégique, où il collabore à des projets d'aménagement urbain, d'inclusion sociale et économique, effectuant des missions de conseil auprès des collectivités en matière de services et de nouveaux usages. Autour de la notion de ville intelligente, il développe une approche du design comme catalyseur de changement, fédérant les acteurs de la ville autour de scénarios partagés, permettant une réappropriation collective, tangible et intelligible du territoire urbain.

13.1. Station Noon

Tiers-lieu · 2020
Tiers-lieu hybride de 600 mètres carrés au cœur de la métropole lilloise, *Station Noon* fait l'hypothèse de l'innovation territoriale et sociale par l'activité, la mixité des usages, des fonctions et des publics. À la fois lieu de travail pour des agences de design ou d'architecture, des associations, co-working, cette halle industrielle réhabilitée est aussi le lieu de formations, d'ateliers, de rencontres thématiques ouverts à tous (membres, riverains, etc.). Ici, le design d'intérêt commun catalyse et accompagne des mutations sociétales, hybridant les usages et les services, à l'échelle locale, pour mieux retisser le territoire et les liens.

Prêt de l'auteur

14. Collectif BAM

Fondé en 2013, le studio BAM est un collectif pluridisciplinaire singulier, qui à travers la conception de produits, d'espaces, d'interfaces, de représentations ou modélisations de toutes sortes, s'attache à rendre notre environnement intelligible et saisissable. Des objets et des milieux perceptibles et praticables, dont les formes manifestent clairement l'utilité, la structure et le fonctionnement, offrant ainsi une diversité indéfinie de pratiques, la possibilité pour chacun de les modifier, de les détourner, de les réparer. En d'autres termes, d'en prendre soin, et in fine, de comprendre et transformer notre monde.

14.1. Food2rue

Cuisine associative · 2018

Le projet *Food2rue* relève d'une approche globale. Il comprend la conception d'une halle alimentaire, de mobiliers de conservation de fruits et légumes ne consommant aucune énergie fossile, d'un triporteur, ainsi que de l'identité de l'association éponyme, qui propose chaque jour une cuisine du monde entièrement réalisée par des femmes en insertion sociale. Il illustre la capacité programmatrice du design, et son impact social et environnemental, à travers l'accompagnement de personnes en situation d'exclusion vers les métiers de l'alimen-

tation durable.

Prêt des auteurs
Licence Creative Commons BY-SA

14.2. Blockchain Vaisselle

Dispositif pédagogique ·
Blockchain France · 2016

Le projet est un dispositif pédagogique physique, qui à travers un scénario calqué sur la corvée de vaisselle au sein d'un groupe, permet de comprendre la logique de la *Blockchain*, le système de gestion de la crypto-monnaie (le *Bitcoin*). Cette technologie décentralisée, dont l'administration repose sur la responsabilité collective des utilisateurs, bouleverse de nombreux domaines tels que la banque, l'assurance, le vote, l'énergie ou encore la santé. Ici, le design permet de rendre intelligibles et représentables le fonctionnement et les possibilités offertes par une technologie complexe et méconnue.

Prêt des auteurs
Licence Creative Commons BY-SA

Decouvrir L'exposition

Les designers ne travaillent pas seuls.

Pour inventer ou réinventer des objets, ils doivent aussi compter sur d'autres personnes pour les aider à réaliser leurs idées.

Essaie de deviner quels sont les métiers nécessaires à la création de ces projets ?



Me.We

de Jean-Marie Massaud
Concept car · avec Laurent
Bouzigue · Toyota · 2012

Faire une voiture avec le moteur dans les roues ? *ME.WE* est un concept car de voiture électrique. C'est une voiture unique qui sert à montrer les nouvelles idées de la marque. Ici les moteurs se trouvent dans les roues, ce qui laisse bien plus de place aux passagers.

Maquettiste
Ingénieur
Sellier
Plasturgiste
Soudeur
Mécanicien
Chimiste



Tiwal 2

de Marion Excoffon
Voilier gonflable · 2012

Habiter en ville et avoir un voilier ? *Tiwal 2* est un voilier gonflable inventé spécialement pour être facilement transportable et utilisable. Plus besoin d'habiter à la mer pour avoir un bateau, on peut ranger celui-là dans la cave de sa maison de ville et le sortir quand on part en vacances.

Skipper (voileux)
Fabricant de voile
Couturier
Architecte naval



Hitbox

de Adrien Husson

Peut-on réinventer le sac de frappe ? Apparemment oui, ce punching-ball permet d'apprendre à mieux placer ses coups, ou même à plus s'amuser !

Électronicien
Développeur informatique
Projetiste

Williwaw

de Stéphane Thirouin
Ventilateur · 2017

Est-ce qu'un ventilateur peut remplacer la climatisation ? C'est le pari qu'a fait son inventeur et designer Stéphane Thirouin. Un ventilateur qui souffle fort, sans bruit et qui peut même être utilisé pendant l'hiver pour répartir la chaleur dans les pièces de la maison.



Ingénieur aéronautique
Mécanicien
Électronicien
Plasturgiste
Développeur informatique

Lille Métropole 2020, Capitale Mondiale du Design

Damien Castelain, Président

Denis Tersen, Directeur général

Caroline Naphegyi, Directrice des programmes

Une production originale de Lille Métropole 2020, Capitale Mondiale du Design. Exposition accueillie par la Ville de Lille.

Commissariat et scénographie

Jean-Louis Frechin, NoDesign

Coordination

Loïc Le Guen

Graphisme et signalétique

Jordi Vuong

Designer vidéo

Angelo Chiacchio

Production vidéo

Nicolas et Oscar de Château Thierry

Assistant scénographie

Pierre Lebon

Textes patrimoniaux

Magali Moulinier

Rédaction des cartels

Maëlle Campagnoli

Traduction anglaise

Myles O' Byrne, Ellen Wahler

Partenaires institutionnels

Musée des Arts décoratifs, INA nord, (Adagp)

Remerciements spéciaux

Maïa Paulin, Françoise Jollant, Laurence Bartoletti (MAD),
Clément Mouly (INA), les équipes de NoDesign

Typographie

Tuner, de Simon Renaud, par Production Type

Sabon, de Jan Tschichold