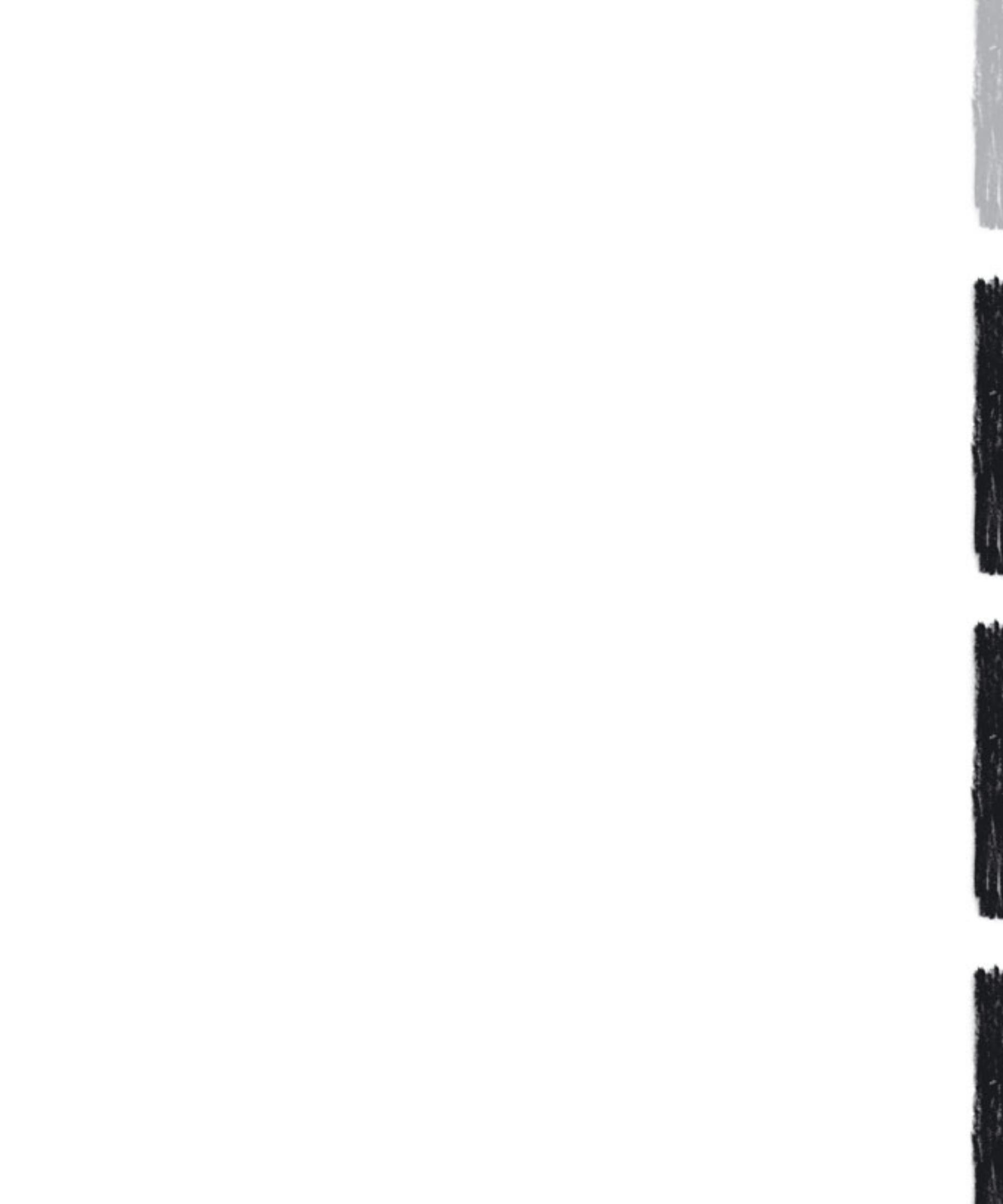


2008
Les Aides
à la Création
Creation
Assistance
Grants

VIA

Révélateur de talents
Décteur de tendances
Talent scout
detector of trends



Catalogue publié
par VIA
Catalogue
published by VIA

— 3

Directeur de la publication / Head of publication
Gérard Laizé

Coordination générale et direction artistique / Project coordinator and creative direction
Stéphane Sarie

Comité de rédaction / Editing committee
Gérard Laizé, Michel Bouisson, Stéphane Sarie

Textes / Texts
Jean-Paul Robert & Annie Gentès / Carte Blanche
Marie-Catherine Dolhun / Aides à Projets

Photos / Photos
Marie Flores
marie.flores@free.fr

Conception graphique / Graphic design
Nicola Aguzzi / Undo-Redo
www.undo-redo.com

Traductions / Translations
Ronald Corlette-Theuil

Relecture / Proof reader
Comité de rédaction, équipe VIA, Editing committee, VIA staff
Sophie Labrousse (FCBA)

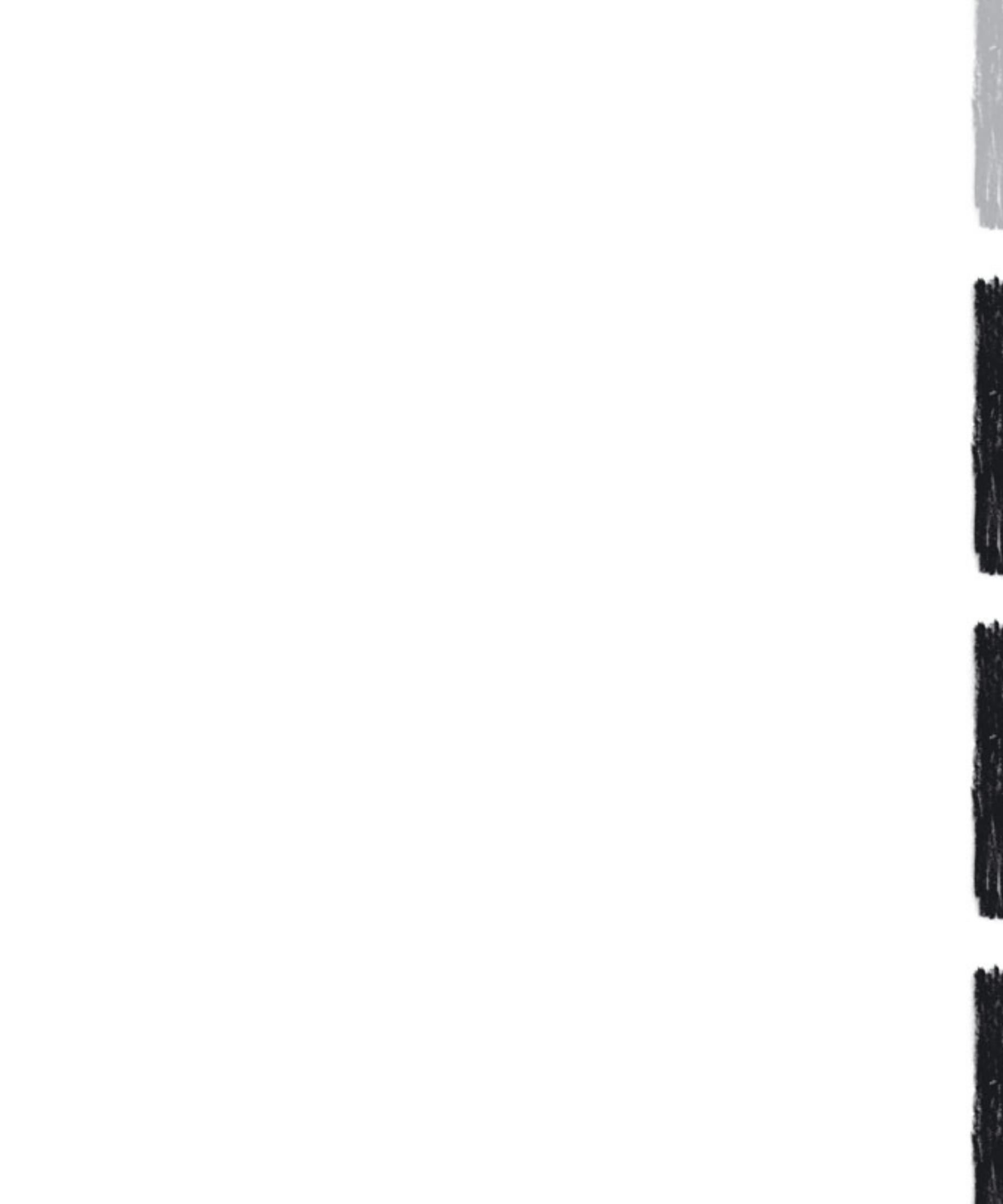
Régisseur prises de vues / Technical coordinator for the photo shoot
Philip Beroske

Assistants / Assistants
Mathieu Bouré, Christopher Pye

Scénographie des présentations / Exhibitions design
Yves Gradelet

© VIA 2008 – Tous droits réservés / © VIA 2008 – All rights reserved

Avec le soutien / With the support of CODIFA



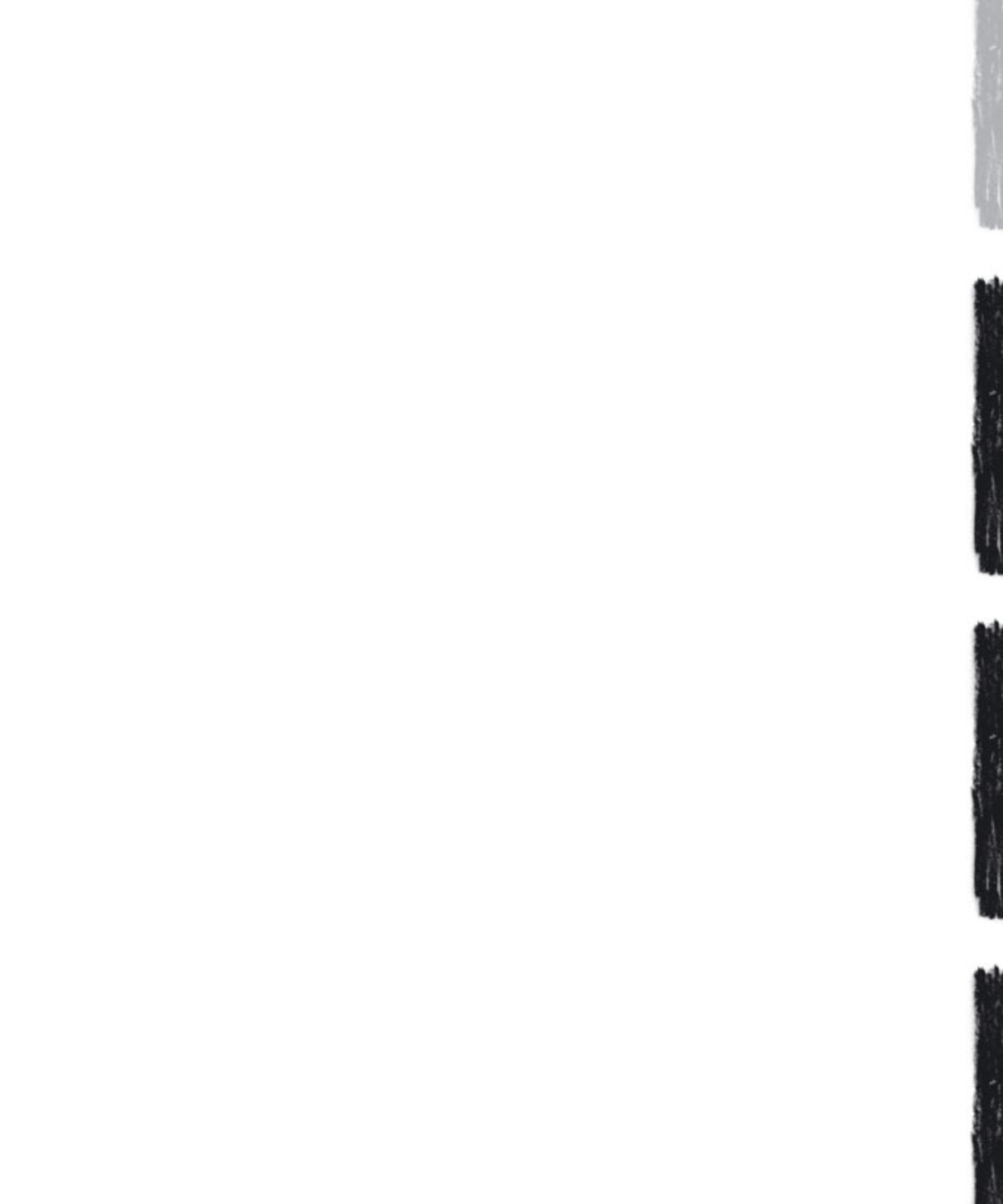
Les Aides à la Création VIA VIA Creation Grants

Philippe A. Mayer

Président du VIA / President, VIA

Depuis 28 ans, VIA a acquis une incontestable notoriété à travers le monde en révélant les jeunes talents du design et en permettant à de nombreux designers, aujourd'hui reconnus sur le plan international, de créer pour le secteur de l'ameublement. Son action d'incitation, ouverte aux créatifs de toutes origines et de toutes cultures, contribue à faire de la France, et de Paris en particulier, une plate-forme d'expression de la création internationale dans le secteur de l'habitat et du cadre de vie.

In the past 28 years VIA has earned a solid reputation world-wide for revealing young talents and enabling many designers who now have international standing to do design work in the field of furnishing. This activity of stimulation, which is open to creators of all origins and cultures, contributes to making France – and Paris in particular – a platform for the expression of international creation in design.



Les Aides à la Création VIA VIA Creation Grants

Gérard Laizé

Directeur général du VIA / Chief executive, VIA

VIA a reçu mission par les Industriels français de l'ameublement et le Ministère de l'Industrie de promouvoir et de valoriser l'innovation dans le domaine du cadre de vie.

Dans ce contexte, l'innovation est considérée sous toutes ses formes.

En tout premier lieu sur le plan sociétal, par la prise en considération des facteurs d'évolution de notre société qui influencent l'adaptation des produits existants ou la conception des produits à venir; dans la mesure où ces facteurs agissent sur les comportements humains, individuels ou collectifs. Les mobiliers et objets qui composent notre environnement sont ici considérés comme des accompagnants naturels de nos gestes, de nos mouvements, de nos déplacements.

Les nouveaux matériaux et technologies, ainsi que les procédés de fabrication artisanaux ou industriels, constituent le second fondement de l'innovation. En effet, depuis le début de l'ère industrielle, les progrès dans ces domaines ont toujours permis d'ouvrir et de développer de nouveaux champs de création. Enfin, les facteurs culturels de l'époque sont source d'innovation puisqu'ils provoquent de nouveaux courants d'impulsion, donnent du sens aux choses et marquent le temps dans le continuum historique de la création. C'est sur cette base que VIA agit comme révélateur des jeunes talents. La sélection des projets soutenus par VIA en est l'expression puisqu'elle s'opère suivant les fondamentaux du design : la pertinence conceptuelle, l'innovation technologique, l'exemplarité de la démarche sociale et environnementale, l'originalité esthétique et la faisabilité industrielle. Dès lors, VIA finance, avec le soutien du CODIFA, du FCBA et des CRITT Île-de-France, le prototypage des projets.

Au-delà, VIA accompagne le designer durant le développement de son projet et le met en relation avec les industriels, éditeurs ou distributeurs susceptibles de le diffuser. De ce fait, les « Aides à la Création » qu'apporte VIA, dès l'école aux étudiants de fin de cycle puis aux jeunes professionnels représentent un atout majeur pour faire connaître les talents de demain. Depuis sa création il y a 28 ans, VIA a financé 414 projets et attribué 65 bourses de recherche.

VIA was formed by the French furniture manufacturers and the ministry of Industry in order to promote and contribute to innovation in the field of the « living space ». In this context, innovation is considered in all its different forms. First of all we address sociological issues which touch on human behavior, be this individual or collective.

This consists in the consideration of factors which contribute to the evolution of our society and which have an influence on the adaptation of existing products or the conception of those of the future. The furnishings and objects which compose our environment are thus considered as natural companions to our gestures and movements. New materials and technologies, be this artisanal or industrial, constitute the second basis of innovation. Let us note that, since the beginning of the industrial era, progress in these domains has always opened the way to the development of new fields of creation.

Lastly, the cultural factors of a period are a source of innovation in that they generate the trends, give meaning and define a precise moment in time in the historical continuum of design. It is on this basis that VIA seeks to discover the talented young designers of today.

The selection of projects supported by VIA is the expression of this ambition as they are chosen on the basis of fundamental design elements: conceptual pertinence, technological innovativeness, exemplarity of social / environmental approach, originality of aesthetics and industrial feasibility. Once the projects are chosen, VIA finances the prototyping with the support of the CODIFA, the FCBA and the various CRITT Île-de-France. Beyond this, VIA accompanies the designer in the development of his project and puts him/her in contact with manufacturers, editors or distributors who may be interested. In this way the VIA « Project Assistance Grants », which are awarded to students in design schools and young professionals, are an important resource for the discovery of tomorrow's talents.

Since its creation 28 years ago, VIA has financed 414 projects and awarded 65 research grants.



Destin des objets

Michel Bouisson

Chargé des Aides à la Création et des relations écoles, VIA

L'injonction qui a prévalu jusqu'à ce jour de produire des objets adaptés et résistants à leur usage, issus du questionnement : à quoi ça sert et comment ça tient ?... , se double d'un impératif catégorique : ne pas nuire.

Le souci du monde, sa préservation, supplantent désormais le seul désir du confort exclusif de l'usager; son aisance sans limite. Bon gré, malgré tous les concepteurs et producteurs qui agissent sur nos objets du quotidien devront, à terme, se plier à cette règle. Elle s'inscrit de fait dans une pratique et dans une éthique contemporaine ou plus précisément, pour reprendre les termes de Hans Jonas (*), dans une éthique du futur, puisque le designer par nature anticipe les mutations voire, et pourquoi ne pas s'en convaincre, l'oriente. Cette prise en compte de l'impact négatif des objets sur l'environnement, instaurée pour la première fois cette année en tant que critère à part entière dans la sélection des Aides à la Création VIA, ne nous a pas permis de distinguer plus de dix projets et un seul programme de Carte Blanche. Mais ceux-là, même peu nombreux, nous renseignent déjà à la fois sur ce que pourrait être les nouvelles fabriques des processus de conception des objets et ce que cela pourrait induire d'une esthétique « environnementale », si tant est que l'on puisse affirmer un tel ordre logique dans l'acte de création.

Hypothèse 1 : domination des matériaux

Définir l'objet, son apparition, c'est en même temps penser les conditions de sa disparition. Ce double événement, qui définit ontologiquement l'objet éco-conçu, se manifeste, ici, dans la perception claire et immédiate du ou des matériaux qui le composent. Qu'il soit unique comme la terre cuite du module de bibliothèque « Fossile » (Mostapha El-Oulhani, Jérôme Garzon & Fred Sionis), le métal du banc « Tòl » (Benjamin Tortiger) ou le copeau de bois du tabouret « Particule » (Adrien Rovero) ; qu'il soit associé comme le métal et le bois pour le rangement « Infinity » (Samuel Accoceberry) ou le textile, le bois et le métal pour les meubles de rangement « Around » (Joachim Jirou-Najou); dans tous les cas une ligne de partage, un contour, une rupture lisible, semblent isoler chacun des composants comme s'il s'agissait d'indiquer déjà que leur association n'est que provisoire, que leur existence ne peut être réduite à la seule durée de vie de l'objet. Dès lors que celui-ci est conçu dans l'idée d'une distinction irréductible de ses composants, ce sont eux qui en incarnent, de fait, la valeur dominante.

Hypothèse 2 : indices d'une disparition

L'objet n'est plus un tout harmonieux et désirable mais une somme d'éléments qui trouvera sa légitimité, plus tard, dans un espace architectural dédié.

C'est le cas de « Ramble_rose » (Thorsten Franck), de « Infinity » (Samuel Accoceberry), de « lamp malep leamp peaml... » (L'air de rien), de « Fossile » (Mostapha El-Oulhani, Jérôme Garzon & Fred Sionis). Chacun semble en attente de sa figure. Leurs noms sont, à ce titre, éloquentes.

Dans le premier cas, le nom suggère que l'objet ne peut être

appréhendé que dans un mouvement extensif. Dans le deuxième cas, il semble affirmer que l'objet ne peut être circonscrit par le regard puisqu'il n'a pas d'étendue propre, une limite qui le caractérise dans sa finitude.

Dans le troisième cas, c'est le nom générique de sa fonction qui se brouille dans la langue qui le nomme, jusqu'à la perte totale du sens. Enfin dans le quatrième cas, le nom même évoque la mémoire de quelque chose à jamais éteint.

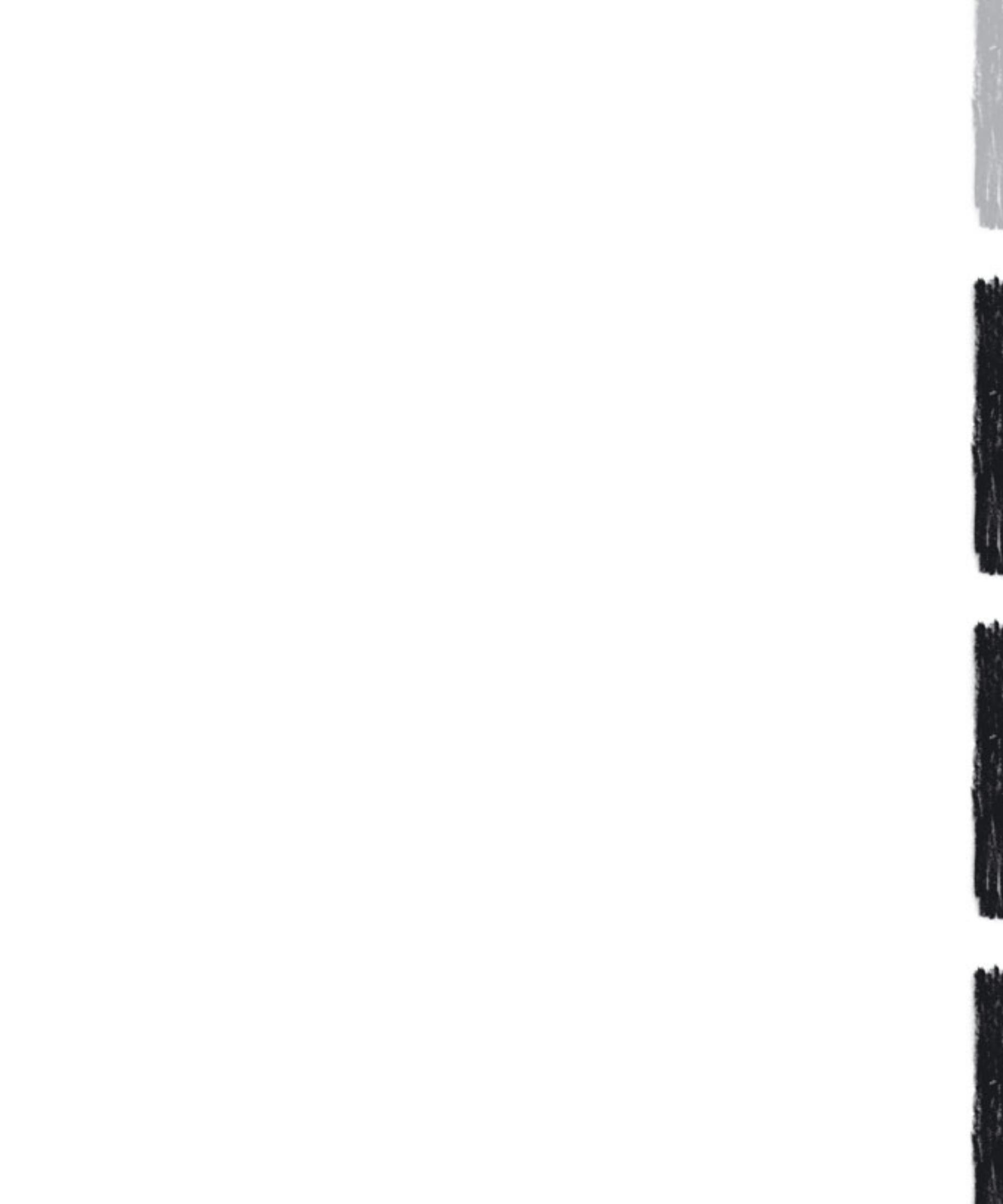
Cette prolifération, d'abord, puis ces disparitions successives : de l'étendue de la chose jusqu'à son actualité (**), disent combien la prise de conscience de la précarité de notre monde érode sérieusement les certitudes du designer.

Hypothèse 3 : des pensées non technologiques

Anthropologie et ethnographie, jusque là perçues comme relevant de l'étude des sociétés anciennes ou primitives, deviennent les instruments privilégiés des designers pour une auto-observation des cultures techniques de nos univers de vie. Le statut de l'objet qui reposait en partie sur la certitude d'un renouvellement continu de la technique, d'un présent sans mémoire, tend à être remis en question. Ainsi, le processus de création, associé à la pensée inquiète contemporaine, s'emploie paradoxalement à élargir le champ des possibles en deçà de la modernité. Celle-ci n'est plus l'horizon indépassable. La pensée créatrice revendique d'intégrer, sans discrimination, tout autant les techniques et technologies du temps que celles qui couvrent la totalité de l'expérience humaine dans toute l'étendue de ses cultures et de son histoire. Cette prise en compte d'un héritage des savoir-faire (Rangement « Fossiles » ou banc « Tòl » par exemple) et des savoir-être nous l'avons constaté déjà en germe en 2006 dans l'important projet de Carte Blanche de Mathieu Lehanneur; « Elements ». Menant sa réflexion sur l'habitat en tant que microenvironnement humain, il proposait des objets bienfaisants et atypiques pour améliorer les qualités sensibles de nos espaces de vies. Il associait dans une même famille d'objets, par exemple, les propriétés de l'eau de mer; mises en avant au début du siècle dernier par le physiologiste René Quinton, au bruit blanc, découverte scientifique récente dans le domaine des propriétés apaisantes du son. Cette année c'est au tour de Jean Louis Frechin de convoquer la technologie numérique au tribunal des usages domestiques. Si la réflexion semble ici s'écarter des problématiques environnementales ce n'est qu'une apparence car il s'agit toujours de questionner les objets à l'aune de leurs impacts. Comment penser sereinement l'intrusion des technologies numériques dans la permanence de l'habitat humain et de ses rituels ? – Entre l'ostentatoire high-tech et le charme discret du conservatisme, comment leur assigner un territoire ? Plus généralement, entre l'objet de désir et celui de la nécessité, y-a-t-il d'autres voies d'expression pour ces « choses » chargées de nouveaux affects, et qu'il va bien falloir nommer ?

(*) Pour une éthique du futur - Hans Jonas - Editions Payot & Rivages - 1998.

(**) Dans une autre catégorie d'objet, mais tout aussi révélateur quant à son nom, nous pourrions citer également le tabouret « Particule » qui renvoie l'objet à la matière, mais à son degré le plus élémentaire.



Objects and their after life

Michel Bouisson

Head of Creation Assistance & relations with schools, VIA

Up to the present the industrial ethic has favoured the production of objects adapted to function and resistant to use, responding to questions such as: what is it used for; how does it work? But today a new and categorical imperative is emerging: do no harm. Concern for the world and for its conservation have supplanted the sole desire of securing the exclusive comfort of the user, and his or her unlimited rights. Whether they want to or not, in time the designers and makers occupied in producing our everyday objects will have to conform to this rule. Eco - and user-friendliness have already been assimilated to contemporary ethics in practise, or more precisely, to paraphrase Hans Jonas (*), in a future-oriented ethic, since designers by nature anticipate changes to come, and we might even say give impetus to them. For the first time this year, the taking into account of the possible negative impact of objects on the environment is the major criterion in selecting projects for VIA assistance grants. It led us to distinguish ten projects plus a single Carte Blanche programme. But however few they may be, these projects tell us things about the new processes at work for the design and fabrication of everyday objects in phase with 'environmental' aesthetics, insofar as logical order prevails in the act of creation.

Hypothesis 1: domination of materials

Defining an object and its appearance now entails giving thought to the conditions of its obsolescence. This 'after life' is what defines the eco-designed object in its essence. In the projects we have selected, this concern is manifest in the clear definition of component materials. Whether a single material is used: terra cotta for the 'Fossile' bookshelf modules (Mostapha El-Oulhani, Jérôme Garzon & Fred Sionis), metal for the 'Tôl' bench (Benjamin Tortiger) or wood chips for the 'Particule' stool (Adrien Rovero); or two or more: metal and wood for the 'Infinity' shelving system (Samuel Accoceberry), textile, timber and metal for the 'Around' storage pieces (Joachim Jirou-Najou), there is a clear line of separation between the material and the object, a break in visible contours, whereby the component or components stand separate, as if to indicate that their presence or association is only temporary, and that their existence cannot be limited to the life-span of the object alone. With this basic idea of distinct components, the materials themselves constitute the dominant value.

Hypothesis 2 : clues for disappearing

The object is no longer a harmonious desirable whole, but a dynamic sum of open-ended elements whose legitimacy relies on actual configuration to a given architectural space. This is the case of 'Rambler rose' (Thorsten Franck), of 'Infinity' (Samuel Accoceberry), of 'lamp malep leamp peaml...' (L'air de rien), and of 'Fossile' (Mostapha El-Oulhani, Jérôme Garzon & Fred Sionis). Each of these pieces seems to be waiting to be ascribed a figure.

Their names are eloquent of this expectation. 'Rambler Rose' suggests an object that can only be apprehended as an organic extension;

'Infinity' asserts that the object cannot be circumscribed by the regard since it has no beginning or end; 'lamp malep leamp peaml...' suggests a generic function that dislocates and relocates its components; while 'Fossile' refers to the trace of something already extinct. Proliferation and successive disappearance: from the open-ended to actual reality (***) all point to an awareness of the precarious nature of our world, which is seriously threatened by designers who are shut up in their own self-assurance.

Hypothesis 3 : non-technological thought

Anthropology and ethnography, the study and description of mankind or of ancient or primitive societies, have become legitimate instruments for designers who are concerned with observing the technical cultures of our living world. Today, the status of the object based on the certainty of a continual renewal of technique, of a present that has no memory, tend to be questioned. Accordingly, the creation process, associated to angst-ridden contemporary attitudes, have led to the paradox of a broadening of the field of what is possible that goes beyond mere modernity. What is modern is no longer seen as a horizon that cannot be surpassed. Creative people claim the right to integrate to the techniques and technologies of today, without discrimination, those that derive from human experience in all the variety and extent of its different cultures and time frames. This taking into account of the heritage of basic know-how, as in the 'Fossile' storage system or the 'Tôl' bench, for example, and of its applications, was already present in the important Carte Blanche project for 2006, developed by Mathieu Lehanneur and entitled 'Elements'. It directed thought on the habitat as a human micro-environment, proposing user-friendly and atypical objects that aimed at improving the sense-related qualities of our living spaces. For example, Lehanneur associated in the same family of objects the health-giving properties of sea water, as described by the physiologist René Quinton (1866-1925), to those of white noise, a recent scientific discovery that points to the soothing qualities of certain sounds. Our Carte Blanche for 2007, Jean Louis Frechin, brings digital technology to domestic applications. Even so, and in spite of appearances, environmental issues remain present, because the designer is concerned with questioning the ways objects interact with users and their impact on living. How can we inscribe serenely the intrusion of digital technologies in human habitat and rituals? Between the ostentation of high-tech and the discreet charm of conservatism, how can we assign new systems a rightful place? More generally, between the object that responds to a desire and the object that fills a practical function, what forms of expression can be given to the new vectors of emotion? And what are we to call them?

(*) Pour une éthique du futur - Hans Jonas - Editions Payot & Rivages - 1998.

(**) In another category of objects, but just as revealing by its name, mention should also be made of the 'Particule' stool, which redefines the object in the most elementary form of its matter.



Carte
Blanche
'Carte
Blanche'
grant

VIA 2008

principe

Dans le cadre de sa mission de promotion et de valorisation de la création française, VIA attribue chaque année une ou plusieurs «Cartes Blanches» à des designers dont l'originalité et la maturité de la démarche créative sont notables dans l'époque.

Une commission, composée de personnalités du monde industriel, de la distribution, de la création, de l'enseignement et de la presse, alloue une bourse de recherche au créateur sélectionné pour développer un projet personnel de caractère prospectif.

Il s'agit d'élaborer un programme d'aménagement de nos activités quotidiennes fondé sur les nouveaux comportements de nos contemporains.

Le designer bénéficie de l'accompagnement VIA tout au long du processus d'élaboration du projet.

Les «Cartes Blanches» offrent aux industriels, aux éditeurs et aux distributeurs, l'opportunité de découvrir et de rencontrer les talents qui créeront le cadre de vie de demain.

Depuis 28 ans, VIA a attribué 65 «Cartes Blanches» :

principe

In the framework of its mission to promote and valorize French creation, every year VIA awards one or several 'Carte Blanche' grants to designers whose originality and maturity of creative approach are outstanding for the period.

A committee* composed of well-known figures from industry, distribution, creation, education and the press attributes this research grant to the selected designer to enable him/her to develop a personal project of a prospective character, which may involve improved functional logic or the use of new materials or technologies. Designers receive support from VIA all along the project elaboration process.

'Carte Blanche' awards also give manufacturers, producers and distributors the chance to discover and meet the talented people who are designing the everyday products of tomorrow.

Since its creation, VIA has awarded 65 'Carte Blanche' grants over the last 28 years:

Andréas Aas (Ole), Christian Astuguevieille, François Azambourg, François Bauchet, Martine Bedin, Marc Berthier, Christian Biecher, René Bouchara, Ronan Bouroullec, Stéphane Bureaux, Michel Cadestin, René-Jean Caillette, Jean-Charles de Castelbajac, Pierre Charpin, Alain Chauvel, Paul Chemotov & Borja Huidobro, matali crasset, Delo-Lindo, Thibault Desombre, Sylvain Dubuisson, Christian Duc, Réna Dumas, Jean Louis Frechin, Bernard Fric, Elizabeth Garouste et Mattia Bonetti, Olivier Gagnère, Jean-Paul Gaultier, Kristian Gavaille, Christian Germanaz, Jean-Louis Godivier, Jean-Louis Guinochet, Häberli & Marchand, Patrice Hardy, Marc Held, Hans Hopfer, Patrick Jouin, Eric Jourdan, Jérôme Lart, Mathieu Lehanneur, Arik Levy & Pippo Lionni (L.Design), Christian Liaigre, Jean-Marie Massaud, Olivier Mourgue, Pascal Mourgue, Jean Nouvel, Joon Sik Oh, Patrick Pagnon et Claude Pelhâtre, Gaetano Pesce, Olivier Peyricot, Daniel Pigeon, Christophe Pillet, Jean-Michel Pollicar, Andrée Putman, RADI designers, Eric Raffy, Iréna Rosinski, Frédéric Ruyant, Philippe Starck, Martin Szekely, Tsé & Tsé, Emmanuelle Torck & Emmanuelle Noirot, Jean-Michel Wilmotte, Yamo.

jean louis Frechin

Assisté de / Assisted by Uros Petrevski

Jean louis Frechin a été désigné par un jury de professionnels représentatifs de l'ensemble des collèges de notre secteur. Cette commission s'est réunie en janvier et en mars 2007 avec personnalités suivantes :

Jean louis Frechin was chosen by a jury of professionals who represent all the branches of the furnishing sector. The commission met in January and March 2007. Along with four VIA representatives, the jury members were:

Jean-Marc Barbier (FCBA), Thierry de Beaumont (La revue de la Céramique et du Verre), Michel Bouisson (VIA), Vincent Créance (Agence MBD Design), Yves Gradelet (VIA), Philippe Jarniat (VIA), Gérard Laizé (VIA), Marc Partouche (ENSCI / Les Ateliers – Cité du Design de Saint-Étienne), Didier Roux (Cuisines Roux – Hardy).

Carte Blanche VIA 2008 'Carte Blanche' grant VIA 2008

Interface(s)

Interface(s)

jean louis Frechin

Comment présenter ce projet, qui n'est qu'un instantané d'une démarche initiée il y a de longues années ? Il s'agit ici de proposer des objets et des pratiques qui provoquent des situations nouvelles autant qu'elles y répondent, qui imaginent des modes d'interactions différentes et qui dessinent des représentations compréhensibles permises par les technologies.

How can I present this project, which is little more than one sequence in a process initiated many years ago? It is about proposing objects and practises that are conducive to new situations, in as much as they respond to them by imagining various modes of interaction for materializing functions and representations enabled by digital technologies.

Ce projet est également un échange avec la recherche et les producteurs des technologies futures : c'est l'objet du texte d'Annie Gentès.

It is also a project that stands for exchanges between researchers and producers of advanced technologies, as Annie Gentès points out.

Il est aussi un dialogue avec Jean-Paul Robert, dont la pensée critique nous alerte. Pour finir, il propose un regard sensible sur des manières d'utiliser les technologies pour vivre et habiter nos univers de vie, dans le contexte de l'habitat.

And it is a dialogue with Jean-Paul Robert, whose critical eye keeps us alert. Besides which it proposes a sensitive way of looking at the new technologies that we use for everyday living, in our homes and in the world.

L'objet y est donc en débat et l'objet du débat. Puisqu'il y en a trop, on nous promet leur disparition grâce aux ordinateurs, puis une disparition de l'ordinateur dans un gigantesque réseau invisible

omniprésent qui comme le dit Jacques-François Marchandise « se fait encore sur le mode de l'extra-ordinaire, à la fois comique et angoissant ».

The object is in debate and the object is the debate. Encumbered as we are by accessories, we have been promised their demise thanks to computers, followed by the disappearance of the computer itself, swallowed up in a gigantic and omnipresent invisible network, which as Jacques-François Marchandise puts it is 'still presented in extra-ordinary mode, both comic and angst-ridden'.

Le sujet n'est pas l'objet, mais ce que nous en faisons ou la façon dont nous les sur-produisons.

Le problème et la solution, c'est nous.

The subject is not the object itself but rather the use we make of it or the way we post-produce its functions. Both the problem and its solution lie in ourselves.

Un objet est perçu par nos sens. C'est un enjeu majeur de réflexion dans le domaine des nouvelles technologies de l'information et de la communication. Nous devons donc devenir raisonnables et les objets le deviendront.

An object is perceived by our senses. As such it is a major player in any thought concerning new information and communication devices. And if we remain reasonable, then our objects will be reasonable too.

Les utilisateurs sont d'abord des personnes et la société en réseau a bouleversé les rapports entre les producteurs et les consommateurs, informés et connectés que nous sommes aujourd'hui. Le design peut-il quelque chose pour nous ?

Users are people before anything else and networked society has upended relationships between producers and consumers. People today are wired, connected. What can design do for them?

L'objet est aujourd'hui plus qu'hier au delà de la surface. L'enjeu porte sur les formes de la modernité que nous souhaitons habiter. Today more than ever before, the object is much more than a surface. The over-riding issues are the forms of the modernity that we aspire to live in.

Mais comment aller vers le meilleur ? Les enjeux sont nouveaux. Le contexte a changé. Il nous oblige à inventer des situations préférables et la manière dont nous souhaitons les habiter.

Quantity is not the sole factor in their production now; we must find ways of enhancing quality as well. The challenges are also new. We are now under an obligation to invent preferred situations and the ways of experiencing them.

Il est confortable de le placer comme une soupape, fascinante, amusante, insolente ou poétique, dans un monde pragmatique et utilitaire, sorte de bouffon du roi des temps technologiques ou pire encore comme un producteur de formes, créateur d'un désir pulsionnel. Doit-on encore opposer la fascination de l'art à l'utilité de la technique, quand la technique n'est plus un enjeu en tant que tel et que le progrès a perdu son innocence ?

It is far too easy to see it as a pressure valve - fascinating, amusing, insolent, poetic - in a pragmatic and utilitarian world. A sort of king's jester in the age of advanced technologies, or worse still a mere maker of forms or stimulator of desire impulses. Should we go on opposing the fascination of art to the usefulness of technique, when technique is no longer an end in itself and the notion of progress has lost its innocence?

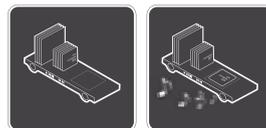
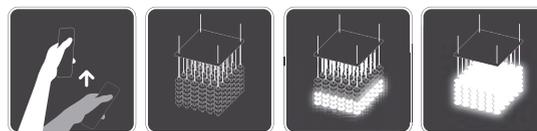
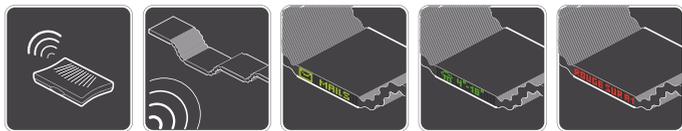
Le design n'est-il pas le lien manquant entre les industriels, les disciplines impliquées, les technologies, les gens et les pratiques ? C'est la façon dont nous avons conduit ce projet. Il n'est pas question de démonstration, mais d'un projet démonstrateur, d'une démarche d'innovation ouverte et horizontale.

Design then is perhaps the missing link between the manufacturers, the spheres concerned, the technologies, and the people and their practises. This is the way I conducted this project. What was at stake was not a demonstration, but a project that demonstrated an approach to innovation that is open and horizontal.

L'intention, l'optimisme, l'envie, la passion, l'intuition, l'expérimentation, la légèreté, la curiosité et l'interdisciplinarité, ne sont-ils pas les nouveaux paramètres de ce qui pourrait nous guider et nous inspirer pour ré enchanter un modèle d'innovation et d'invention de notre futur : demain est aujourd'hui. Le design est l'interface.

Intentions, optimism, desire, passion, intuition, experimentation, lightness, curiosity and overlaps between disciplines are the new parameters that must guide and inspire us as we re-enchanted models for innovating and inventing our future: tomorrow is here today. Design is the interface.

Interface(s)



Dans la maison, les objets de notre confort quotidien cohabitent avec des objets technologiques performants, complexes et parfois envahissants.

À terme, les nouveaux dispositifs issus de l'informatique sont appelés, grâce à la convergence qu'autorise le numérique, à remplacer tous les objets électroniques que nous connaissons – chaîne hifi, télévision, téléphone, radio – . Ces objets informatiques sont connectés à des réseaux et proposent une grande variété de services.

On nous promet, désormais, pour demain un « environnement intelligent » pour la maison, grâce à l'omniprésence des réseaux. Avec lui, les appareils futurs et à venir s'interconnecteront pour former un « internet des objets ».

D'aucuns proposent des objets spécifiques, relativement intrusifs, visibles et complexes ; d'autres penchent à l'inverse à enfouir machines et réseaux pour fabriquer des espaces connectés ou plus rien de ce qui se passe ne serait visible (informatique pervasive). Ces propositions technologiques intègrent assez peu les facteurs humains; elles présentent un risque de perte de compréhension et de contrôle des technologies qui devraient pourtant nous aider à mieux vivre.

Il nous semble important de proposer d'autres scénarios, qui incarnent et représentent de façon visible les services numériques. Il nous paraît également primordial d'inscrire les technologies numériques dans les contextes intimes, affectifs et spatiaux de l'habitat.

Enfin, il est vital de voir et de comprendre les dispositifs qui nous entoureront pour se les approprier; pour inventer d'autres usages et pour identifier les risques possibles.

A partir de ses enjeux, le projet « Interface(s) » propose un "métissage" des nouvelles technologies relationnelles et d'objets légitimes dans la maison : mobiliers, éléments de décoration, de confort, d'éclairage, etc.

Ces objets deviennent ainsi supports ou diffuseurs de services en ligne.

Ils incarnent des interfaces visibles et amicales de relations entre les personnes, dans la pratique des loisirs numériques, avec les services de communication et avec les dispositifs de confort disponibles dans une maison. Ces "objets relationnels" sont des matérialisations discrètes, douces, émotionnelles et diffuses des potentiels offerts par les technologies de l'information et de la communication. Une telle approche constitue une proposition autant qu'un enjeu d'innovation pour les créateurs de services et pour les industriels des technologies et de l'habitat.

In the places we live in, objects of everyday comfort cohabit with high performance technological objects that are complex and often intrusive. In time, with the convergence of digital applications, new devices developed by computer science seem destined to replace all the electronic devices that are familiar to us – stereo and TV sets, telephones, radios.

In their new formats they will be digital interfaces connected to networks, proposing enhanced ranges of services. In the world of tomorrow, we are told, the home will be an 'intelligent environment', thanks to these omnipresent networks. The household appliances of the near future will be interconnected to form an 'internet of objects'.

Some forecasters propose specific objects, relatively intrusive, visible and complex; others take an opposite line, concealing machines and networks to fabricate 'wired' spaces in which none of the real workings are visible (pervasive computerization). But neither of these propositions sufficiently integrates human factors to the technology.

As such, they run the risk of creating everyday devices that people can neither understand nor control, even though their functions aim at improving the way we live.

In view of this, it is important that we propose other scenarios, to embody and represent digital services that are user-friendly. It is also of prime importance that we inscribe digital technologies in the intimate and emotion-fraught contexts of living space. For it is vital that we see and understand the devices that surround us, all the better to appropriate them, invent other uses, and recognize possible risks.

Starting out from these issues, the 'Interface(s)' project proposes a 'hybridization' of new relational technologies with the 'legitimate' objects of living space: furniture, elements for decoration, comfort, lighting and so on. These 'hybrid' objects thus become supports or diffusers of on-line services.

They embody the visible and user-friendly interfaces that mediate relations between people in a wide range of practises in the home: computer-enabled pastimes, communication services and comfort-related devices.

In their material presence, these 'relational objects' are discreet, soft and emotional, even if they relay all the potential offered by information and communication science. For the designers and makers of services and technologies for habitat, an approach like this constitutes a new paradigm as well as a challenge to innovate.

Wanetlight M



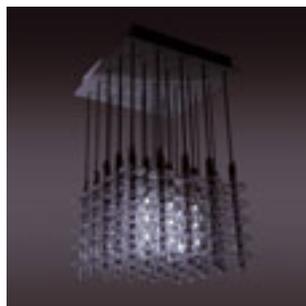
dessiner la lumière designing light



Wanetlight est une suspension lumineuse, composée de 25 chandelles en verre soufflé. Elles dessinent une matrice lumineuse tridimensionnelle. Des gestuelles naturelles commandent la modulation de la lumière et composent des volumes lumineux. Ce dispositif est prétexte à explorer de nouvelles relations aux objets permises par les technologies. Il introduit une nouvelle forme de manipulation et de simplicité dans la pratique des produits électroniques. Wanetlight est composé d'un maillage de 5x5x5 LEDs selon les 3 axes. Cette disposition construit un objet-écran tridimensionnel lumineux. Chaque LED est pilotable individuellement, ce qui permet de dessiner toutes sortes de compositions lumineuses dans l'espace. La commande est composée d'un émetteur à radio fréquence et de capteurs accéléromètres et gravitatomètres qui permettent de piloter les LEDs par des gestes.

Wanetlight is a luminous suspension composed of 25 blown glass candles that form a three-dimensional matrix of light. Easy body movements control the intensity level and rearrange the luminous volumes in space. The array is a pretext for exploring new relations with advanced technology objects. A new kind of manipulation is introduced, simplifying the use of electronic products.

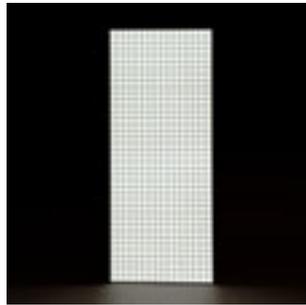
Wanetlight is composed of 5x5x5 LEDs clustered in the three axes (LxWxH). The cluster forms a luminous 3-D screen cage. Each LED can be individually piloted to enable users to configure all sorts of light compositions in space. The control device uses a radio frequency transmitter activated by hand, which commands the sensors that pilot the ascending/descending movements of the LEDs.





WaDoor LP

porte-écran door-screen



WaDoor est une proposition d'écran-objet pour la maison et les espaces publics. C'est une porte qui devient écran. Cet écran basse technologie est réalisé en feuille de papier électroluminescent affichant 640 pixels. Cette porte est connectée à un logiciel qui permet de « post-produire » l'objet selon son propre usage et son environnement.

Ce projet vise un double objectif.

- proposer un « papier peint » numérique permettant d'afficher des informations ou des ambiances programmables en grand format.
- construire des environnements personnels avec des ambiances, des motifs, dans une sorte de chorégraphie réactive et récréative.

WaDoor est une porte-écran basse résolution en feuille électroluminescente. Il est composé de 16*40 modules « pixel EL ».

Chaque lampe EL est pilotable individuellement, ce qui permet de dessiner toutes sortes d'informations et de motifs.

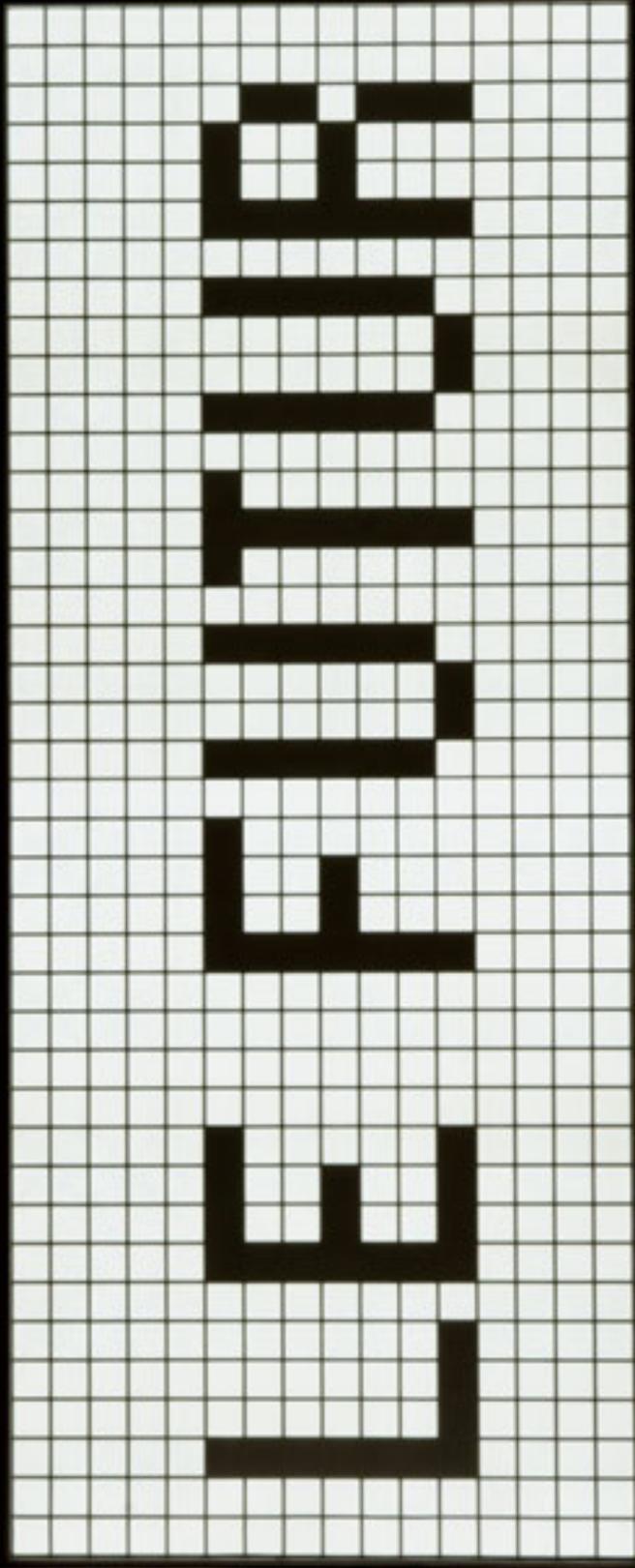
Le système est interfacé avec un ordinateur pour charger les informations. Il est également relié à une interface gestuelle pour les interactions directes sur la porte.

WaDoor is a screen-object proposal for both the home and public spaces. It is a door that turns into a screen. The screen is low tech, formed of a sheet of electro-luminescent paper that configures 640 pixels. The door-screen is controlled by software that enables users to 'post-produce' its configuration according to specific use and environment.

This project has two objectives:

- propose digital 'wallpaper' that can carry programmable, large format information or atmosphere displays;
- enable the creation of personalized environments composed of atmospheres and patterns, in a reactive and recreative choreography.

WaDoor is a door-screen with a low resolution electro-luminescent surface. It is composed 16*40 'EL pixel' modules. Each EL bulb can be piloted individually, allowing users to write information messages or draw patterns. The system is connected to a computer to download files and as a door serves as a man-machine interface that reacts to direct body movements.

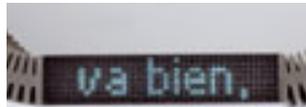


WaSnake ELA



Objet bavard Talking object

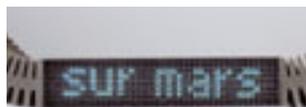
Mode contact
Contact mode



Mode présence
Presence mode



Mode lien RSS
RSS link mode



Mode écologie
Ecology mode



WaSnake est une étagère à la topologie configurable selon son espace et son inspiration. C'est également un objet numérique lumineux. C'est encore un dispositif de diffusion discret, permettant de diffuser selon ses choix des informations ou des adresses utiles ou futiles dans la maison.

- WaSnake permet de diffuser des SMS adressés au foyer.
- WaSnake propose des liens de présence et de communication légère entre foyers par chorégraphie lumineuse.
- WaSnake permet de diffuser des journaux lumineux issus de fil d'information RSS de son choix.
- WaSnake permet de représenter les tendances de consommation de la maison.

Un mode « matière numérique » prend le pas en cas d'inactivité et propose des chorégraphies lumineuses de son choix ou créer par soi etc. Ce dispositif repose sur deux objectifs:

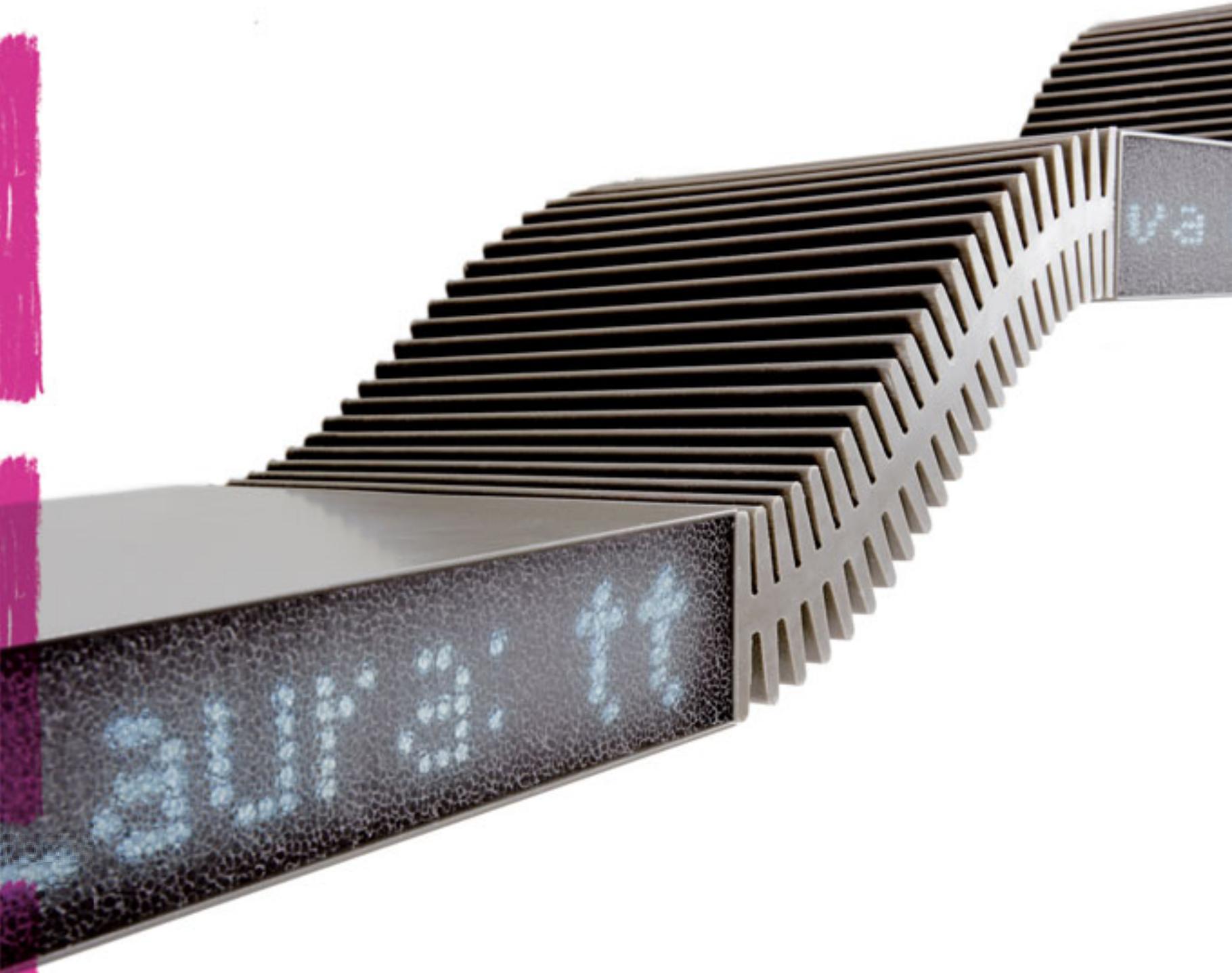
- proposer un objet communiquant qui délivre une expérience discrète, fluide et plastique (matière numérique) dans le contexte de la maison.
- créer un objet hybride, multifonctionnel, à la fois physique et numérique.

WaSnake est un meuble accessoire en bois et en élastomère. Il accueille un cluster de LED en couleur et des diffusants optiques formant un écran. Le système est interfacé avec un ordinateur pour choisir et créer les informations et les canaux de communication souhaités. Il est également relié à une interface gestuelle par contact direct avec l'objet pour choisir différents affichages. Le logiciel de pilotage est composé d'objets logiciels autonomes (Widgets) liés à chacune des parties de l'étagère.

WaSnake is a shelf whose topology can be reconfigured to suit any specific space or whim. It is also a luminous digital object and a device for relaying discreet information in the home – comments, addresses, the useful and the playful.

- WaSnake displays SMS messages sent to the home address.
 - WaSnake proposes easy presence and communication between homes in a luminous choreography.
 - WaSnake displays luminous news-sheets from the user-selected RSS.
 - WaSnake enables monitoring of consumer trends for the home.
- In 'digital matter' inactive mode, it proposes selected or user-created luminous animations, etc. WaSnake has two objectives:
- propose a communicating object that enables a discreet, fluid and visual experience (digital matter) in the home context;
 - create a hybrid, multi-functional object that is both physical and digital.

WaSnake is a furniture accessory in wood and elastomer. It houses a cluster of coloured LEDs and optical fibres that form a screen. The system is linked to a computer and serves as an interface for selecting and creating information and communication channels. It is also an interface for direct physical contact, by which users choose various display protocols. The operating software is composed of independent units (Widgets) each linked to parts of the shelf.



WAZZ AL



support de la musique music support



Wazaz est une étagère. Cette étagère est aussi un dispositif de diffusion audio et de gestion des fichiers musicaux numériques (MP3) connecté à un ordinateur. Wazaz est également une alternative aux logiciels de gestion et de lecture de fichiers numériques. L'interface de choix et déclenchement de la musique est originale, il n'y en a pas. En effet, la présence de CD audio ou d'étiquettes spécifiques commande ou stoppe la lecture et la musique choisie, la commande c'est la pochette.

La matérialisation de l'univers et de l'image de l'artiste est assurée par un support physique. Appareil ou mobilier; chaîne hi-fi ou étagère, c'est un objet-interface qui comble l'écart entre la musique immatérielle et la musique stockée sur des supports physiques.

Wazaz AL est un meuble en bois. C'est également une chaîne audio connectée à un ordinateur. Elle accueille un amplificateur 2*30w, deux haut-parleurs basse médium, un système de communication à radio fréquence (Wifi) et une interface de détection à base de puces RfID. Le système est interfacé avec un ordinateur qui stocke les fichiers MP3. Le logiciel de pilotage est composé d'objets logiciels autonomes (Widgets) qui permettent de fabriquer ses propres pochettes ou compilations et de les connecter au système.

Wazaz is a shelf connected to a computer that doubles as a device for audio diffusion and archiving digital music files (MP3). Wazaz also offers alternative protocols to those for the archiving and playing of audio files. The interface for selecting and playing music is original because there is none. The mere presence of an audio CD or of specific labels launches or stops the music in the play slot: the cover is the wand. The materialization of the performing artist's world and image are relayed by a physical support.

A device and a piece of furniture, a stereo set and a shelf, Wazaz is an interface-object that fills the gap between immaterial music and tracks stored on physical supports. Wazaz AL is a piece of furniture in wood. It is also an audio-stereo set connected to a computer. It has a 2*30w amplifier; two medium bass loud speakers, a communication system at radio frequency (Wifi) and a detection interface that uses RfID chips. The system works in interface with a computer that stores MP3 files. The piloting software is composed of independent units (Widgets) that enable the user to produce his or her own disc covers or compilations and to connect them to the system.



Wapix YJMM



la photo - les images photo - pictures



La photo est devenue photos. Les flux, séries et séquences fabriqués par le numérique transforment la photo en images. Wapix YJMM est un duo de cadres « chronopictographiques ». Ces cadres exposent donc des moments et des lieux, des situations plus que des « instantanés ». Wapix JMYM permet le défilement d'images d'un cadre à l'autre dans une continuité.

L'éloignement physique des visionneuses permet de régler la vitesse de défilement. Un éloignement plus important assure un défilement image après image. L'écran de diffusion des images est translucide, donnant à l'image la qualité d'un ektachrome numérique.

Il est sensible à la lumière ambiante, donnant ainsi une plastique particulière et spécifique aux images, différant des écrans standards qui envahissent notre quotidien. Wapix YJMM dispositif de diffusion des flux photographiques composé d'écrans translucides, d'un système de rétro-éclairage et de capteurs de proximité destinés à transformer l'objet en interface de réglage.

Les cadres vont puiser les images dans un ordinateur grâce à un réseau à radio fréquence (wifi). Le logiciel de pilotage est composé d'objets logiciels autonomes (Widgets) qui permettent de fabriquer ses flux de diffusion.

The photo has become photos. Flows, series and sequences fabricated by digital manipulation transform the photo into pictures. Wapix YJMM is a duo of 'chrono-pictographic' frames.

These frames display moments, places and situations rather than snapshots. Wapix JMYM enables the continual flow of pictures from one frame to the other. By moving the frames apart in space, the speed of image flow is regulated. The farther apart, the swifter the flow of one picture to the next. The screen displaying these pictures is translucent, which gives the image the quality of a digital ektachrome. It is sensitive to surrounding light, and this also gives a specific visual quality to pictures, unlike that of the standard screens that occupy living space. Wapix YJMM is a device for diffusing photographic picture flows and is composed of two translucent screens, a back-lighting system and proximity sensors destined to transform the object into a regulating interface.

The frames extract pictures from computer files via a radio frequency (wifi). The piloting software is composed of independent units (Widgets) that enable the user to put together his or her own display flows.



Objet(s) d'un quotidien numérique

Annie Gentès

Maître de conférences en sciences de l'information et de la communication
Ecole Nationale Supérieure des Télécommunications

Les technologies numériques, comme toutes les technologies émergentes, nous paraissent à la fois sophistiquées et souvent malhabiles, peu matures. De l'invention à la découverte, comme l'explique Pierre Damien Huygue, il y a un long chemin pour parvenir à l'expression d'une esthétique propre.

Or le numérique aujourd'hui oscille entre deux tendances.

D'une part, les machines numériques envahissent l'espace - ordinateurs, « internet box », écrans - transformant l'organisation mais aussi la temporalité du travail et des loisirs.

D'autre part, le numérique tend à se glisser dans toutes les machines, boîtes noires inaccessibles, qui rendent la compréhension de la voiture, du four, ou de la balance, délicate, voire impossible.

Le travail de Jean Louis Frechin et d'Uros Petrevski s'inscrit dans ce paradigme, entre la multiplication des équipements, l'hyper médiation, et leur contraire, l'immédiateté et l'immersion, c'est-à-dire la volonté de faire disparaître les rouages, les appareillages, le tout au profit d'une expérience augmentée. A travers les objets exposés et les nombreux projets auxquels il contribue ou qu'il suscite, Jean Louis Frechin tente de questionner ce tout ou rien.

Bien plus qu'un « design de parure », comme Armand Hatchuel le définit, il s'agit d'un « design de pointe ». Le travail de conception ne porte pas sur les variations autour d'un genre, mais s'inscrit dans cette tradition de maturation des technologies que Jean Louis Fréchin contribue à définir parce qu'il en cherche les esthétiques spécifiques.

Il rêve de « ré enchanter les technologies ». Miroirs d'ailleurs, lampes sensibles, étagères bavardes, aucun des objets présentés ici, n'impose l'univers industriel des ordinateurs dans l'espace de la maison.

Mais le numérique et les objets ne disparaissent pas non plus. Jean Louis Frechin crée des objets numériques qui se voient, se manipulent et prennent leur place dans notre quotidien. On peut poser des livres sur WaSnake ELA, on peut avoir de la lumière avec Wanetlight M, les fonctions ne sont pas remises en cause. Le numérique n'en est pas réduit pour autant à une simple décoration de ces meubles. Notre hypothèse est que la série des « Wa » rend sensible le rapport au temps, à l'information, le rapport à soi et aux autres, propres à notre modernité. Nous ne pourrions ici creuser chaque dimension de ces « découvertes » mais souhaitons indiquer quelques pistes d'une réflexion sur le mode d'être des objets.

Objets temporels

L'esthétique d'une technique se manifeste quand les conditions de sa production ne sont pas cachées, enfouies, déguisées mais qu'elles sont exploitées, exprimées, appréciables. Le travail de Jean Louis Frechin consiste ainsi à questionner la nature des textes, images et effets numériques, leur calculabilité, mais aussi les conditions de leur production ordinaire. L'exemple de Wapix YJMM me paraît probant. La photo familiale a toujours à voir avec l'institutionnalisation et la mémoire mais elle n'est plus l'objet témoin, rare et placée sur le piano. La photo numérique a accentué l'abondance rendue possible grâce à un dispositif bon marché. De ce fait, la photo, prise en rafale, n'élève plus un monument, mais enregistre une succession, présente une chronique. C'est ce flux temporel photonumérique que traduit Wapix YJMM. Il ne s'agit pas d'un diaporama mais d'une migration d'un cadre à un autre. Autrement dit, une photo « n'écrase pas » une autre photo mais coexiste latéralement et se déplace. Cette présentation des photos rend compte à la fois de l'allègement de l'acte photographique, qui ponctue aujourd'hui nos activités personnelles et familiales, et traduit cette légèreté dans une diffusion transitoire. Cette proposition permet aussi d'éviter l'enfouissement des photos sous forme de fichiers numériques au cœur d'un disque dur. Non seulement, elle assure la légitimité de la « photo éphémère » dans l'espace familial, mais elle donne à voir la façon dont le numérique introduit le temps dans les objets, non pas comme témoins d'un usage qui les abîme mais comme proprement dans le temps, fluctuant, s'écoulant.

Objets signes

Si l'ordinateur est le lieu de l'information par excellence, l'écran est le lieu labile des apparitions, évolutions et disparitions des textes et images. Il y a une distance entre le fonctionnement numérique et le mode d'expérimentation des interfaces, similaire à la distance entre la dénotation et la connotation. WaSnake ELA offre un espace de représentation des présences. Cette représentation repose à la fois sur une information précise et sur une transformation de ces informations en signes complexes, polysémiques, ouverts à l'interprétation. Le designer du numérique a ainsi un choix à faire sur les modalités d'apparition de ces informations. Il décide aussi des modalités d'interaction avec les appareils. Cette distance entre information (machine) et dénotation (interface) est renforcée par la disparition du clavier comme mode dominant d'interaction avec la machine. On ne rentre plus le nom du fichier .wave dans l'outil de recherche de l'ordinateur mais on retrouve les pochettes des CD que l'on place sur Waaz AL, comme pour retrouver une empreinte. Petits gestes libres, déplacements infimes permettent de faire évoluer l'environnement. La main n'assigne pas, elle palpète, ondule, pose et les lampes s'allument, les portes s'animent, la musique se fait entendre. Les « Wa » ne sont pas des surfaces à cibler mais des surfaces à caresser d'un mouvement.

L'intime

Les objets numériques sont des miroirs tendus à notre présence. Comme de nombreux auteurs l'ont noté, l'identité et l'intime sont redéfinis dans notre relation aux machines communicantes.

Les surfaces réactives, les messages qui circulent, les photos qui se succèdent, nous diffusent, nous exposent.

Nos mémoires s'externalisent, les espaces professionnels et privés se mêlent, la proximité physique peut moins nous définir que la proximité virtuelle.

Les objets de Jean-Louis Frechin sont eux aussi pris dans cette logique complexe d'une intimité qui ne se décrit plus comme une intériorité autonome. D'une part, ils contribuent à l'extériorisation de l'intime en transformant des objets d'ameublement en lieux d'expression de la personne. D'autre part, ils tentent de tourner ce que cette exposition, ce renoncement à l'obscur, peut avoir de dangereux en réinventant une forme de distance avec les objets. La notion de trace est ici fondamentale parce qu'elle témoigne de notre rapport aux objets par contact - sans qu'il s'agisse de biométrie - et surtout parce que la trace est évanescence.

Ces surfaces d'affichage sont des palimpsestes qui se réécrivent en permanence. Transposée aux questions d'identité, cette esthétique nous aide à penser, non seulement la substitution par le biais d'avatar par exemple, mais les gradations dynamiques, du point abstrait au photo-réalisme.

Ainsi, l'absence de contours délimités, et finalement la cryptographie des objets comme formes d'expressions de soi, permettent de recréer un lieu intime propre.

L'autre

Objets réflexifs, intimes, les « Wa » sont aussi objets communicants. Là où la maison pouvait se refermer sur un jeu de surfaces et de miroirs, les objets communicants créent une profondeur en amont et en aval.

Ils ouvrent les portes vers d'autres foyers et ils procurent un lieu d'interaction pour les membres de la famille.

Dans ce monde d'écrans plats, l'ouverture du champ vient des relations avec les autres.

On aborde ici l'ultime fonction du designer numérique, qui crée des objets qui vont structurer les relations entre personnes, modifier les modalités de sociabilité et d'échange, redéfinir les territoires symboliques.

A travers, les objets communicants ou les « objets relationnels », pour reprendre les termes de Jean-Louis Frechin, le designer porte la responsabilité de constituer un cadre et d'influencer des relations. WaDoor UP, Wanetlight M, WaSnake ELA, Waaz AL, démontrent un choix politique et poétique. L'accent est mis sur l'accueil, l'hospitalité.

Les modalités de présence tentent d'éviter l'intrusion brutale.

L'objet numérique est conçu comme un espace d'écriture et de mémoire familiale partagée.

Objet(s) sensible(s)

Si on peut parler de douceur numérique pour qualifier les objets de cette exposition c'est assurément parce que le numérique atteint ici une forme de maturité. Simondon analyse l'évolution des objets techniques vers une cohérence interne et le design des « Wa » témoigne de l'effort pour dégager les principes d'une esthétique juste, pertinente, du numérique et du communicationnel. En dernière instance aussi, objets ouverts qui attendent la contribution des uns et des autres. Objets discrets parce qu'ils s'effacent derrière l'utilité (donner de la lumière, poser des livres) mais aussi objets poétiques qui peuvent recréer un espace chorégraphique, un espace de secrets partagés, d'indices plutôt que d'informations, dans un présent fragile à renouveler.

Everyday digital object(s)

Annie Gentès

Lecturer in information & communication sciences,
Ecole Nationale Supérieure des Télécommunications

Like all emerging technologies, digital technologies however sophisticated often strike us as being awkward and not yet mature. From invention to discovery, as Pierre Damien Huygue points, there is a long way to go before achieving the expression of specific aesthetics. At the present time digital science is spreading in two trends. On one hand, digital devices are invading living space: computers, internet box, screens are transforming the organization of work and leisure and their time scales too. On the other hand, digital science is infiltrating all sorts of everyday machines, inaccessible black boxes that make it virtually impossible to understand the functioning principle of an automobile, an oven or kitchen scales.

The work of Jean Louis Frechin and Uros Petrevski synthesizes this paradigm, between the proliferation of devices and hyper mediation, and their contrary: immediateness and immersion, that is to say the will to efface works, gears and fittings for the benefit of a heightened experience. In the objects on display here and the many projects which he contributes to or accompanies, Frechin attempts to question this 'all or nothing'. Rather than a 'trim design', as Armand Hatchuel calls it, what we see is more an 'edge design'. The design work does not focus on variations around a genre; it inscribes itself in the tradition of maturing technologies that these designers are helping to define by their search for specific aesthetics.

Frechin dreams of 're-enchanting technologies'. Mirrors from somewhere else, sensitive lamps, talking shelves, none of the objects presented here imposes the industrial presence of computer science in the home space.

But nor do digital applications disappear in them. Jean Louis Frechin creates digital objects to be seen and used, to take their place in our everyday world. You can stack books on WaSnake ELA or light a room with Wanetlight M: functions are not called into question. But this is not to say that in these digital pieces creation is reduced to decoration.

My hypothesis is that the 'Wa' series adds feeling to our relationships with time and information, and with ourselves and others – relationships that are specific to our modernity. Since I cannot expand on each dimension of these 'discoveries' here, I prefer to open avenues of thought into the mode of being of these objects.

Time objects

The aesthetics of a technique become clear when the conditions of its production are not hidden, encased or disguised, but exploited, expressed and able to be appreciated. In this way, Jean Louis Frechin's role consists in questioning the nature of texts, images and digital effects, the degree to which they can be calculated, but also the conditions of their ordinary production. Wapix YJMM strikes me as being a significant example. The family photo still has something to do with institution and memory, but it is no longer a standardized yet rare object sitting on top of the piano. The digital photo actualizes the abundance enabled by an inexpensive device. Accordingly, photos taken in swift succession do not aim at creating monumental presence: they record a sequence, present a chronicle. It is this time flow of the digital camera that we see expressed by Wapix YJMM. Not a slide show but migration from one frame to the next. In other words, one photo does not obliterate another but coexists laterally in shifts. This presentation of pictures expresses the ease of the photographic act today, as it scans our personal and family activities, and translates this lightness into transitory display. At the same time, the proposal invites us to move from the archiving of photos in files on a hard disk. Not only does it guarantee the legitimacy of the 'everyday photo' in family living space, it also demonstrates how the digital mode introduces time into objects: not as witness to a state moving towards obsolescence, but as a clean animation of time in ebb and flow.

Sign objects

If the computer is the information node par excellence, the screen is the unstable page on which text and image appear, evolve and vanish. The distance between the digital mode and the experimentation of interfaces is like the distance between denotation and connotation. WaSnake ELA offers a space for representing presences. This representation is based on both precise information and its transformation into complex signs, having many meanings and open to interpretation. The digital designer must pre-select the ways in which this information appears. He must also pre-select the ways users interact with devices. This distance between information (machine) and denotation (interface) is made clear in the absence of a keyboard, to date the dominant mode of interaction. We no longer type the name of the .wave file into the computer's search engine, but look for the CD covers that have been put on Waaz AL, as if to pick up a trail. Small free movements, minute shifts enable us to make the environment evolve. The hand does not assign, it quivers, undulates, alights and lamps come on, doors animate, music is heard. The 'Wa' are not targets but surfaces to caress with a touch.

The intimate

Digital objects are mirrors that respond to our presence. As many authors have remarked, identity and intimacy are redefined in our relationship with communicating machines.

Reactive surfaces, message displays, follow-on photos that diffuse and exhibit our presence. Our memories become external; work spaces and private places overlap; physical nearness cannot define us to the extent that virtual nearness does. Objects designed by Jean Louis Frechin are caught in this complex logic of an intimacy that is no longer experienced as an independent interior reality. Besides mediating the external display of what is intimate by turning furnishings into vehicles for expressing what is personal, his designs attempt to defuse what is dangerous in this display, in this renouncing of what is obscure, by reinventing a formal distance between user and object.

To do so, the idea of the trace is fundamental, because it is what expresses our relationship to objects by contact – not, however, to the extent of biometry – since the trace is what is constantly vanishing. These display surfaces are palimpsests on which we re-write every day. Transferred to questions of identity, this aesthetics enables us to conceive of substitution not only by means of an avatar, for example, but in dynamic gradations, from the abstract dot to the realist photo. In this way, the absence of clearly defined contours, and even the encoding of objects as forms of self expression, enable us to recreate our own intimate space.

The other

Reflecting and intimate, the 'Wa' objects are also communicators. Instead of a finite living space enclosed in an interplay of surfaces and mirrors, communicating objects create depth that is internal as well as external. They open doors to other homes and set up a forum for interaction between all the members of a family. In a flat-screen world, emotional dimensions are introduced by relationships with others.

This is the ultimate mission of the digital designer, whose task is to create objects for structuring relationships between people, modify the modalities of sociability and exchange, and redefine symbolic territories. With objects that communicate, or are 'relation-oriented', as Jean Louis Frechin describes them, the designer has the responsibility of framing and influencing relationships. WaDoor UP, Wanetlight M, WaSnake ELA, Waaz AL, all denote a choice of protocol and poetics.

The accent is on welcoming hospitality. The modalities of their presence conspire to avoid any brutal intrusion.

The digital object is designed as a space for writing and sharing the family chronicle.

Sensitive object(s)

If there is a gentleness in the digital objects that compose this exhibition, it is no doubt because digital applications have reached a form of maturity in them. In the same way as Gilbert Simondon analysed the evolution of technical objects towards internal coherence, the design of the 'Wa' series expresses the effort to interpret the principles of a precise aesthetics, pertinent to 21st century communication devices. In the final analysis, they are open-ended objects that invite interaction. And they are discreet, because they efface themselves in their usefulness (shedding light, storing books), and poetic too, since they recreate choreography in space.

A space for sharing secrets and leaving clues rather than mere information, in the fragile present that is ours to renew.

Sur le seuil On the threshold

jean louis Frechin
par Jean-Paul Robert
jean louis Frechin
by Jean-Paul Robert

Le Concorde

Je suis né trop tard, ou trop tôt.
Le Concorde, la DS, parmi tant d'autres
merveilles, manifestaient l'espoir d'une
vie meilleure apportée par le progrès...
Curieusement, la France a cédé à cette
fascination, oubliant dans le fond la lucidité
critique qu'elle a en héritage. Mais je reste fasciné
par l'ingénierie qui poussait à inventer, pourvu que
l'on dépasse son domaine de compétence.
Ces ingénieurs, ces scientifiques, ces inventeurs,
sont à la fois des héros et des coupables -
coupables de la cruauté scientifique du vingtième
siècle. Tout culmine à mes yeux en 1969, l'année
de la conquête de la lune et du premier vol du
Concorde, deux événements qui sont un peu
l'acmé d'aventures scientifiques et technologiques.
1969 est aussi l'année de la première mise en
réseau de calculateurs, qui marque le début de
l'internet. J'aurais pu rester dans la première
sphère, et j'ai finalement basculé dans l'autre.
Mais je reste sur ce seuil, héritier de la naïveté
et de l'émerveillement industriel, et explorateur
des champs culturels.

15 mai 2003, à bord
du Concorde, 15 jours
avant l'abandon des
vols transatlantiques.
Le profil de l'aile, nous
volons vers le mur de
la chaleur...



L'architecture

L'architecture est peut-être elle aussi sur ce seuil.
J'ai commencé par des études d'architecture,
avec pour enseignants quelques-uns des derniers
Modernes. Et avec eux, j'ai pu ou j'ai cru pouvoir
devenir un acteur. Rien de plus structurant que
ces études, qui apprennent à poser un projet, ses
raisons et sa culture, à croiser le faire et le penser,
dans l'exercice maïeutique de l'atelier.
Rien de plus affolant, ni de plus dangereux aussi :
à croiser tant d'échelles, tant de questions, tant
d'enjeux, la tentation de la maîtrise est trop forte.
Pour y échapper, il faut apprendre à penser
autrement. En termes de stratégie, qui soumet
les propositions à une visée, en termes de
scénarios, qui ouvrent des possibles et débloquent
avec le mouvement la dimension du temps, en
termes de territoire, qui élargit avec la focale la
profondeur de champ.

2001, projet European
pour Almada Nova
(Lisbonne, Portugal),
avec Emmanuel
Combarel, ECDM.
J'aime ce lieu où je
me suis construit
des attaches, et cet
architecte, avec qui je
me suis diplômé.



The Concorde

I was born too late or too early.
The Concorde, the DS, among other wonders,
manifested the hope of a better life through
progress... Oddly, all France was caught by this
fascination, forgetting or laying aside the critical
lucidity that is our heritage.
All the same, I am still fascinated by engineering
that encourages invention, provided it goes
beyond its sphere of competence.
These engineers, scientists and inventors are
at once heroes and villains – guilty of the 20th
century's scientific cruelty.
To me, everything came to a climax in 1969,
the year man walked on the Moon and
the Concorde made its first flight, two events
that are high points in the saga of scientific
and technological endeavour. 1969 was also
the launch year for the first computer networks,
the origin of the Internet. I could have stayed
in the first world, but I ended up falling into
the other. Still I remain on the threshold,
an heir to the naivety and wonder of industry,
an explorer of cultural fields.

15 May 2003, in-
flight Concorde two
weeks before the last
Transatlantic hop.
Wing profile, flying
into the heat wall...

Architecture

Architecture too is probably on the same
threshold. When I started training my teachers
were some of the last Moderns.
With them I could become a player - or thought
I could. Nothing more formative than those
studies, that taught how to set about a project,
its reasons and its culture, relate doing and
thinking, in the maieutic exercise of the studio.
Nothing more perturbing or more dangerous
either: crossing so many different scales,
questions and issues, the temptation of mastery
was too strong. To escape it, we had to learn
how to think in another mode. In terms
of strategy, which submits propositions
to an aim, in terms of scenarios, to open up
possibilities and allow movement and the
time dimension, in terms of territory, to widen
focus and depth of field.

2001, European project
for Almada Nova
(Lisbon, Portugal),
with Emmanuel
Combarel, ECDM.
I like this place, where
I built myself ties,
and this architect,
who I graduated with.

Un vélo

Autre lieu, autre diplôme : l'École Nationale
Supérieure de Création Industrielle (ENSCI),
où je me suis rendu pour explorer autrement les
deux côtés du seuil. Avec l'industrie, l'économie,
et les échanges. Avec l'informatique, le temps réel,
l'importance de la représentation.
Avec le détail lié à l'usage et à la fabrication,
au risque de ne plus penser à rien d'autre qu'à
l'exercice de la fabrique. Ce vélo est au point
d'équilibre de trois dimensions : l'objet, produit
en série ; la série qui démultiplie l'objet et ses
définitions ; ces définitions, qui se rapportent
à des attentes et des usages qui diffèrent.
Le projet industriel est à ce carrefour, qui permet
d'envisager la production massive d'objets
uniques, individualisés, particularisés.
Et ceci ne s'applique pas seulement à l'objet,
qui n'est qu'à l'entre-deux entre conditions de
production et conditions d'usage.
Dans cette situation, l'objet n'est pas
fondamental : ce sont bien l'évaluation des
conditions et de leurs croisements qui restent
fondateurs du projet de design.

1989, Spad Vélo
Système, diplôme à
l'ENSCI avec Stéphane
Bureaux. Ami depuis,
associé cinq ans,
Stéphane Bureaux
incarne la rigueur
et l'exigence jusqu'à
l'extrême.

A bicycle

Another school, another diploma: the ENSCI
(Ecole Nationale Supérieure de Création
Industrielle), where I went to explore both sides
of the threshold in another way. With industry,
economy and exchanges. With the computer,
real time, the importance of representation.
With the detail linked to use and fabrication,
the risk being that all thought is focused on the
act of making. This bike is at the balance point
of three dimensions: the mass produced object;
the series that breaks down the object into its
definitions; these definitions themselves, which
respond to differing expectations and uses.
The industrial project occupies this intersecting
point, which enables us to envisage the mass
production of objects that are unique, customized
and specific. And this does not apply only to
the object, which is merely the thing that lies
between the conditions of its production and
those of its use. In this situation, the object itself
is not fundamental: it is the evaluation of these
conditions and their overlaps that is the real
origin of the design project.



1989, Spad Vélo
System, ENSCI
diploma project with
Stéphane Bureaux.
A friend and five years
an associate, Bureaux
embodies all that is
rigorous and exacting.

Une cafetière

Terminées les écoles et la formation, il faut
passer à l'exercice pratique et professionnel.
Deux moments, deux expériences, deux leçons,
toujours sur le seuil. Le premier, à Lisbonne, où
j'ai passé un an dans un institut de recherche et
de développement informatique : il s'agissait de
donner forme à ce qu'on ne voit pas.
Avec le second, cette cafetière étudiée pour Yves
Savinell et Gilles Rozé, il fallait à l'inverse donner
forme à ce qu'on ne voit plus, à force d'habitude.
J'étais toujours sur le seuil entre deux mondes.
Mais la réalité avait basculé. Un produit répondait
moins à la justesse ou à la perfection en soi de
l'objet, moins à son adaptation à un usage ou à un
désir – ainsi que l'envisageaient le Bauhaus et les
Modernes derrière lui - qu'aux lois et aux mirages
de la marchandise. Cette cafetière fut pour moi
un adieu à l'objet.

1989, Grand Café
pour Seb, étude avec
Savinell & Rozé.
Elle doit son élégance
et son esthétique
à celle de leurs
créateurs : ce sont
les qualités des
maîtres.

A coffee pot

When schools and training are done, you have
to move on to practise and professional exercise.
Two moments, two experiences, two lessons,
still on the threshold. The first, in Lisbon, where
I spent a year in a computer research and
development institute: our task was to give form
to what cannot be seen. With the second, this
coffee pot worked up for Yves Savinell and Gilles
Rozé, it was the other way round, I had to give
form to what was no longer seen, due to force
of habit. I was still on the threshold between
two worlds. But reality had shifted. A product
that responded less to the intrinsic precision or
perfection of the object, less to its adaptation to
function or desire – as the Bauhaus and later the
Moderns had seen it – than to the imperatives
and mirages of merchandising. For me, this coffee
pot was my farewell to the object.



1989, Grand Café
for Seb, study with
Savinell & Rozé.
Its owes its elegance
and aesthetics to its
creators: they are the
qualities of masters.

Un sac

Au départ de ce sac, une anecdote autour de la rencontre d'un distributeur de disques qui me demande le dessin d'un sac. Mais surtout une aventure qui conduit à penser une entreprise, son histoire et son identité, pour tirer le fil d'un projet qui est passé par les magasins, leur agencement, leur atmosphère visuelle, leur environnement sonore, les habits de ceux qui y travaillaient, la mise en place et l'organisation typologique des produits et même les camionnettes qui les livraient. Ces dimensions du temps et de l'espace sont la matière même d'un produit, que cristallise la marque. Elle recouvre une identité, une organisation, une économie des choses, de nature politique et historique. Ce sont elles qui sont la vraie matière du projet, que j'ai pu retrouver et mettre en œuvre de multiples manières avec Air France, Airbus, Renault ou Alstom.

1991, sac et identité
Valentim de Carvalho,
Lisbonne.
Des produits culturels
distribués par des gens
cultivés.



A bag

The story behind this project was my meeting up with a distributor of CDs who asked me to design a bag. It turned into an adventure: studying a firm, its background and identity, following the thread of the project through the stores, their layout, visual atmosphere and sound environment, the habits of the people working there, the setting into place of products and their typological arrangement, and even the vans that delivered them. These dimensions of time and space are the matter of a product that crystallizes a brand name. They cover an identity, an organization, an economy of things, the nature of a policy and a background culture. They are the real matter of the project, which I have found and used in many ways, working with Air France, Airbus, Renault or Alstom.

1991, Valentim de Carvalho bag and visual identity, Lisbon. Cultural products distributed by cultured people.

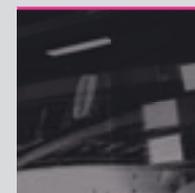
Exposer

Ce métier numérique pouvait investir l'espace, quand l'espace est support de médiation. Il peut servir l'industrie ou une culture. Je n'ai jamais voulu dissocier ou opposer ces deux champs : j'aime autant travailler à ce que pourrait être une politique de communication scénographique pour Renault qu'à une séquence muséographique pour le musée du quai Branly. Toujours il s'agit d'organiser des contenus pour les mettre en forme, dans l'espace, mais aussi et surtout de construire les moyens d'une transmission, ou mieux d'une découverte. L'espace, le temps, l'événement, sont les vecteurs de la mise en scène numérique. Elle doit les fusionner en soumettant les supports techniques à un propos et à un sens qui forment le sujet. Nodesign est né de cette volonté de faire prévaloir le sujet et son épaisseur sur la forme et les véhicules qui les portent : l'objet, c'est le sujet.

2006, design éditorial de la tour des instruments de musique du musée du quai Branly (Nodesign, R. Cahen, S. Tissot, P. Valty). Rendre par un dispositif léger le murmure des instruments silencieux.

Exhibiting

This same digital skill can inform space too, when space is a support for mediation. It can serve both industry and culture. I've never wanted to dissociate or oppose these two spheres: I enjoy working just as much on what might be a communication policy scenography for Renault as doing a museographic sequence for the quai Branly museum. In either case the work is about organizing contents to put them into form, in space, or more importantly to construct the ways to transmit - or better still - discover them. Space, time, the event, are the vectors of a digital mise en scène. One that merges them by submitting technical supports to subject matter, to a meaning that forms the subject. Nodesign was born of this will to give precedence to the subject and its matter rather than to form and the vehicles that carry them: the object is the subject.



2006, editorial design of musical instruments column at quai Branly museum (Nodesign, R. Cahen, S. Tissot, P. Valty). Expressing the murmur of silent instruments in a light arrangement.

Éditer

Avec Montparnasse Multimedia, un des premiers éditeurs en France de cédéroms culturels, s'ouvre un deuxième seuil. Une technologie – l'interaction –, un contenu – multimédia – et le design de leur utilisation définissent une autre économie, immatérielle, appliquée à la connaissance. Ici se trouvaient réunies les exigences traditionnelles de l'édition, plus préoccupée de propos que de fonction, et celles du scénario, qui ouvrent des cheminements réfléchis au sein de bases de données indéterminées quant à leur sens mais surdéterminées par la technologie qui les constitue. Inventer de nouveaux rapports du texte, de l'image et du son, raisonner des chemins ouverts, et non plus linéaires, les proposer sans les imposer, étaient rendus possibles par cette technologie, qui ne valait que par ce qu'elle autorisait. La clef était l'interface, au croisement des ressources, des usages et des perceptions. Ce fut l'invention d'un métier.

1995-2001, collaboration avec Montparnasse Multimedia. Chaque cédérom, chaque sujet, ont appelé une conception, une interface et une réalisation spécifiques.



Editing

With Montparnasse Multimedia, one of the first publishers of cultural CD-roms in France, a second threshold opened. Technology - interaction, content - multimedia, and the design of the ways they are used define another economy, immaterial, applied to knowledge. Here all the exacting precision of traditional editing, more concerned with subject matter than with function, came together with the tricks of scenario writing, which open conscious inroads into realms of information that are undetermined in their meaning but over-defined by the technology that carries them. Inventing new relationships between text, image and sound, thinking out inroads that are open-ended and yet not linear, proposing them without imposing them – all this was made possible by the technology, whose only justification was as a vehicle. The key was the interface, at the crossover point of resources, uses and perceptions. It meant inventing a skill.

1995-2001, collaboration with Montparnasse Multimedia. Each CD-rom, each subject, demanded a specific conception, interface and execution.

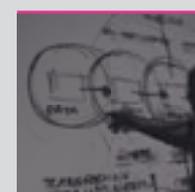
Apprendre

Transmettre un propos pose la question de la constitution d'un métier, de la formation d'un savoir, de l'apprentissage des outils projectuels et de la réflexion sur les représentations qu'ils véhiculent. Cet exercice de réflexion et d'interrogation est inscrit dans ma pratique professionnelle. Autant le mettre en pratique, avec l'enseignement. Il s'agit du reste moins de transmettre que d'apprendre : il faut se former en formant. L'enjeu est bien sûr pédagogique; il est surtout de construire les conditions partagées d'une pratique à inventer, d'une pratique en devenir: C'est ainsi une manière de réduire l'écart entre l'exercice professionnel et l'exercice d'école. Une autre manière de le combler est d'établir des passerelles entre les mondes du savoir et les mondes de la technique et de la technologie. Pour les croiser, il n'est d'autre moyen que de se rapporter au sujet, et donc de le poser, le creuser, le fouiller, l'inventer, le représenter. C'est la définition même de la recherche, dont l'atelier de design numérique est un exemple.

1999-2007, atelier de design à l'ENSCI. 250 projets dont l'objet est le sujet

Learning

Passing on subject matter poses the question of how to constitute a skill, impart knowledge, teach the use of project tools and ways to think out the representations that they enable. This exercise of reflecting and questioning is part of my professional practise. So why not put them to use in teaching? In fact, what is at stake is not so much transmitting as learning: we learn by teaching. The central issue is of course training; and more precisely creating the shared conditions of a practise to be invented, one turned toward the future. It is one way of reducing the distance between schoolwork and professional practise. Another way of facilitating crossovers is to throw links between the worlds of knowledge and those of technique and technology. To bring them together, the only way is to get back down to the subject, to lay it out, examine it, go into it, invent it, represent it. This is the real definition of research, an example of which is the digital design studio.



1999-2007, design studio at ENSCI. 250 projects in which the object is the subject.

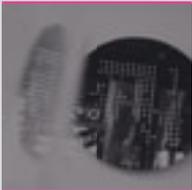
Sur le seuil On the threshold

jean louis Frechin
par Jean-Paul Robert
jean louis Frechin
by Jean-Paul Robert

Partager

Mettre une expérience en partage autour d'un sujet, c'est aussi créer une émotion. L'expérience, le partage, l'émotion passent par la création d'une relation et d'un dispositif. C'est ainsi que revient l'objet : il est à la fois support, prétexte et acteur de l'un et de l'autre. Je l'appelle « néo-objet », pour le distinguer du système des objets classiques. Il vaut par la relation qu'il autorise et qu'il conditionne. Il propose une expérience, qui n'est ni narcissique – quand un objet n'est que le miroir de celui qui le possède –, ni marchande – quand il ne répond qu'à l'illusion d'un besoin –, ni unilatérale – quand il dicte les conditions de son usage –, mais inscrite dans une relation signifiante. Pareille expérience fonctionne de manière réflexive. La matière immatérielle d'une programmation et d'un programme – le sujet – sont portés par la matière et la forme de l'objet, qui n'en est que le passeur. Un objet de partage est garanti par leur adéquation, en même temps qu'il garantit l'interaction entre le sens qui le porte et celui qui le manipule.

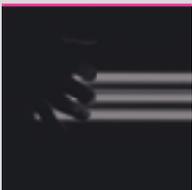
2004, Nomirror, exposition D. Day, Centre Georges Pompidou, Paris. L'écran est le miroir, en fenêtre sur le réseau.



Rester amateur

La plupart des objets « intelligents » sont issus de la seule intelligence technologique. Chercher à les partager implique de s'évertuer à simplifier l'usage d'un système complexe : il faudrait un diplôme pour s'en servir. Une autre attitude est possible, qui consiste à ne faire appel à des ressources technologiques, fussent-elles complexes, que dans la mesure où elles servent un propos et un usage. Il faut alors renvoyer à des habitudes, à des pratiques, à des expériences familières, pour ouvrir à des expériences, des pratiques et des habitudes qui ne le sont pas. C'est à cette condition que l'émerveillement est possible. Mais cette condition a elle-même une condition : les technologies mises en œuvre doivent être ouvertes, utilisables, disponibles. Peu importe la complexité convoquée, si la simplicité est au bout.

2006, Svetlost Multitouch, projet d'Uros Petreveski, designer hacker, associé à mes aventures. Ce dispositif interactif et lumineux réagissant aux dix doigts peut remplacer clavier et souris.



Sharing

To share an experience around a subject is to nurture an emotion. The experience, the sharing and the emotion pass by the creation of a relationship and an arrangement. This is how the object comes back into play: it is at once support, pretext and participant in one and the other. I call it the 'neo-object', to set it apart from the system of classic objects. Its validity lies in the relationship that it enables and which it conditions. It proposes an experience, one that is neither narcissistic (whereas an object is often just a mirror for its owners), nor merchandise-related (in that it does not respond to the illusion of a need), nor unilateral (since it does not dictate the terms of its use). Instead, it is inscribed in a significant relationship. An experience such as this functions reflexively. The immaterial matter of programming and of a programme – the subject – is carried by the matter and form of the object, which is simply its vehicle. A shared object is underwritten by the suitability of these things, at the same time as it guarantees interaction between the meaning that it carries and the person accessing it.

2004, Nomirror D. Day exhibition, Pompidou Centre, Paris. The screen is the mirror, a window opening to the network.

Staying amateur

Most so called 'intelligent' objects derive from technological knowledge alone. Attempting to share them means trying to simplify the use of a complex system: you need a diploma to know how to use it. Another attitude is possible, which consists in using technological resources, however complex, only insofar as they serve a subject matter and a function. In this case the thing to do is to resort to familiar habits, practises and experiences to introduce others that are not familiar. This is the condition that makes delight possible. But it too relies on a condition: the technologies implemented must be accessible, usable, available. Their complexity matters little if the result is simplicity.

2006, Svetlost Multitouch, project by Uros Petreveski, designer hacker, associated to my adventures. This luminous interactive device that reacts to our ten fingers can replace keyboard and mouse.

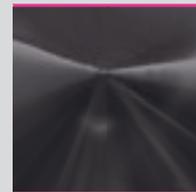
Que faire ?

Éditer et porter un propos, exposer et porter un sujet, partager un propos et un sujet, rester porteur d'émotion et d'émerveillement : tout cela pourrait se noyer dans l'infini des propositions de la marchandise qui prétend s'ériger en valeur. Résister, ce n'est pas seulement ne pas s'y soumettre. C'est apprendre, transmettre, rechercher. C'est s'effacer derrière la médiation. C'est construire de nouvelles représentations et représenter de nouvelles constructions. C'est rester sur le seuil, dans l'entre-deux. C'est inviter en inventant. C'est explorer de nouveaux territoires. Dans l'économie de l'information et de la communication, parallèle à l'économie matérielle, parallèle à l'économie du service, il faut proposer une économie de la création et de l'invention. C'est une autre façon de raisonner la production de valeur.

2005, photographie sans titre, tunnel du Val sur le trajet Paris-Orly, en route vers Lisbonne. Qu'y a-t-il au bout du tunnel ?

What should we do?

Edit and pass on subject matter, exhibit and carry a subject, share matter and subject, remain capable of emotion and delight: all the things that risk going under in the infinity of merchandise propositions that pretend to stand as values. To resist does not just mean not to give in. It means learning how to pass on and to search. It means accepting mediation. Creating new representations and representing new creations. Staying on the threshold, in between. Inviting by inventing. Exploring new territories. Working in the information and communication economy, which runs parallel to the economy of goods and services, we should propose an economy of creation and invention. Another way of thinking and producing value.



2005, untitled photograph, Val tunnel on Paris-Orly route, bound for Lisbon. What will there be at the end of the tunnel?

Bio Bio

jean louis Fréchin

Uros Petrevski

jean louis Fréchin est architecte DPLG et diplômé de l'ENSCI où il étudie sous la direction d'Yves Savinel, Gilles Rozé et Marc Berthier.

En 1989, il quitte la France pour rejoindre un institut de recherche informatique à Lisbonne, L'INESC. Il y découvre la fertilité du rapprochement du design et de l'informatique. De retour à Paris, il fonde, en association avec Stéphane Bureaux, une agence de design global qui réalise de nombreux projets industriels et culturels. En 1995, il rejoint, l'éditeur Montparnasse Multimédia pour participer à l'aventure de la création de titres multimédia de qualité. Son travail, toujours sous-tendu par l'idée de design global, s'attache à créer un rapport indissociable entre contenu, design interactif et technologie - créer du sens - .

La plupart de ses réalisations sont primées : la collection « Les petits débrouillards », « La Terre merveilleuse », « L'histoire de l'aviation », « Le Louvre, Collections et palais », « La résistance », etc. En 2001, il crée NoDesign, agence de design numérique spécialisée dans la création, l'innovation et les réflexions stratégiques dans les domaines des technologies de l'information, des interactions et des usages sur des projets industriels ou culturels.

Pionnier reconnu du design numérique, il conseille également des entreprises sur des questions nouvelles : innovation par le design, innovations non technologiques, stratégie d'innovation.

Fondateur et directeur de projet de l'Atelier de design numérique de l'ENSCI / les Ateliers à Paris en 1998, il transmet son expérience, sa culture, sa curiosité insatiable et la pratique du « projet ».

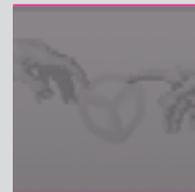
Pour lui, le design est un état, un prisme de compréhension et de questionnement du monde. Nouveaux enjeux, nouveaux territoires, qui tentent d'élargir le « champ des possibles » et du « souhaitable », sans y perdre les valeurs premières du design ; celles du sens, de la simplicité et de l'émotion : celles d'une aventure humaine avant tout.

Jean-Louis Fréchin is a DPLG architect and a graduate of the ENSCI, where he trained under Yves Savinel, Gilles Rozé and Marc Berthier. In 1989 he left France to work at the INESC, a computer research institute in Lisbon. There he discovered the fertility of drawing together design and computer science. On his return to Paris, he set up a global design partnership with Stéphane Bureaux, handling many industrial and cultural projects. In 1995, he joined the publishers Montparnasse Multimedia to take part in the adventure of producing quality multimedia titles. His work is always based on the idea of global design and aims at making an intrinsic link between content, interactive design and technology – at creating meaning. Many of his creations have won prizes: notably series like « Les petits débrouillards », « La Terre merveilleuse », « L'histoire de l'aviation », « Le Louvre, Collections et palais », « La Résistance », etc. In 2001 he set up NoDesign, a digital design office specializing in creation, innovation and strategic thinking for information technologies, interactions and user protocols in industrial and cultural projects. A recognized front-runner in digital design, he is also a consultant for firms in new fields: innovation by design, advanced technologies, innovation strategy.

Founder and head of the Digital design studio at the ENSCI / les Ateliers in Paris in 1998, it is there that he passes on his experience, culture, insatiable curiosity and 'project' method. For him, design is a state, a prism for understanding and questioning the world. New challenges, new territories, attempting to enlarge the 'scope of what is possible' and 'desirable', without losing the basic values of design; meaning, simplicity, emotion, and above all human endeavour.

La plus belle innovation d'Uros Petrevski, dit-il est sa décision d'apprendre le design à Paris, et de renoncer à Belgrade sa ville natale. Il intègre l'ENSCI / les Ateliers et y découvre paradoxalement les nouvelles technologies et le design numérique. Cela a changé son regard sur le design industriel. Designer - Hacker, disciple de Pekka Himanen, Uros Petrevski construit son éthique du projet sur la passion, l'enthousiasme et une exploration des technologies au service de la création. Son regard sensible transforme des algorithmes en objets d'émotion. Il travaille aujourd'hui avec Jean Louis Fréchin sur de nombreux projets explorant l'infinité des possibilités du numérique.

The most innovative thing Uros Petrevski has done to date, as he says, was to decide to leave his home town Belgrade to train in design in Paris. He enrolled at the ENSCI / les Ateliers and discovered there, paradoxically, new technologies and digital design. It changed his views of industrial design. A designer-hacker and disciple of Pekka Himanen, Uros Petrevski founds his project philosophy on passion, enthusiasm and an exploration of technologies at the service of creation. His sensitive eye turns algorithms into objects of emotion. At present he is working on a range of projects with Jean Louis Fréchin, exploring the endless possibilities of digital creation.



Le dispositif des choses

The way things are

Jean-Paul Robert

Les objets nous encombrant. Pire, ils nous envahissent. Dedans, alors que nos demeures, en ville, sont de plus en plus exigües ; dehors, où ils prolifèrent, enlaidissent de leur disparité l'espace public et en étouffent les libertés possibles; sur nous, dans les sacs ou dans les poches que nous devons multiplier pour les emporter. Ce n'est pas tout : les objets sont devenus éloquentes. Ils parlent d'eux, quand ils ne parlent pas tout seuls. Ils se glissent partout, se rappellent à l'ordre, ne nous laissent pas tranquilles. Ils prétendent servir, affranchir : ils alièment.

Ils ne sont plus inanimés. Désormais numériques, ils seraient même devenus « intelligents ». L'écrivain autrichien Robert Musil se demandait déjà s'il était possible d'affirmer qu'un cheval de course est « génial ». Qu'aurait-il dit de ces choses devenues « intelligentes » : raisonnent-elles, ou bien nous arraisonnent-elles ? Les voici encore devenues « communicantes ». C'est vrai : elles échangent entre elles. Mais, comme le langage nous parle quand nous croyons le parler, elles nous communiquent. De même que, croyant les manipuler, elles nous manipulent.

Les objets sont les sujets. Et nous, qui nous pensons sujets, ne sommes plus que leurs objets. Nous croyons grâce à eux nous affranchir; gagner en temps, et en espace, et en utilité, et en service. Au lieu de quoi nous vivons dans l'immédiateté et ne savons plus penser ni le temps, ni la durée; nous nous imaginons ubiquitaires ou nomades et ne savons plus nous libérer ni des prothèses, ni de leurs réseaux; nous devons répondre aux services qui nous sont proposés par les objets, mais devons pour cela les apprendre. Nous leur sommes devenus utiles, nous les servons.

Les objets se perfectionnent, se font sournoisement plus simples, plus petits, plus malins, plus invisibles. Ils feignent d'apprendre à nous connaître. Ils se personnalisent. Nous croyons nous affirmer par eux, quand ce sont eux qui affirment le degré de servilité dans lequel ils nous placent. Ils ne servent pas, ils asservissent. Nous voulons nous individualiser : ils nous désobjectivent. Nous pensons gagner en altérité : ils nous alièment et nous séparent, en s'interposant et se substituant à la relation à l'autre. Nous croyons nous affranchir : ils nous assujettissent.

Plus grande est leur valeur marchande, plus fortement ils imposent les valeurs de la marchandise comme seule valeur sociale. Plus ils sont communicants, plus ils nous isolent en communautés. Plus ils sont nouveaux, plus vite ils se démodent et deviennent obsolètes. Nous ne pouvons même plus nous en défaire ni nous en débarrasser. Ils nous polluent, et finissent pollution.

Objects weigh us down. Worse, they take over our lives. Indoors, while our houses, in cities, are getting smaller; outdoors, where they proliferate, disfiguring public space by their disparity and crowding out possible liberties; on our persons, in the bags and pockets that we keep needing more of to carry them around. And that isn't all: objects are becoming fluent. They talk and some even talk to themselves. They slip in everywhere, keep themselves in order, never leave us in peace. They pretend to serve and set free: yet they alienate.

They are no longer inanimate. In digital mode, they have even become 'intelligent'. The Austrian writer Robert Musil wondered whether it was possible to say that a race horse was 'brilliant'. What would he have said about these things that have become 'intelligent': do they reason, or rather do they arraign us? And what is more, now they are 'communicating'. Quite true: they exchange things between themselves. But, just as language speaks to us at the same time as we think it is we who are speaking, they communicate us. Just as while we think we are manipulating them, they manipulate us.

Objects are subjects. And we, who thought we were subjects, are little more now than their objects. We thought that using them would set us free, save time, enhance space, improve utility and service. But instead we live in immediacy and no longer think in time or duration; we fancy ourselves to be ubiquitous or nomads yet we can't do without artificial limbs or life-lines; we have to respond to the services that are proposed by objects, but to do so we have to learn how. We have become useful to them, and it is we who serve.

Objects perfect themselves, get cunningly simpler, smaller, smarter, less visible. They pretend to be learning to get to know us. They are customizing us. We think we assert ourselves by them, but it is they who assert the degree of servility to which they have reduced us. They do not serve, they enslave. We want to individualize ourselves: they deprive us of subjectivity. We think we are gaining another alter ego: they alienate and separate us by interposing and replacing relations with another. We think we are gaining in freedom: they subject us.

The higher their merchant value, the more they impose merchandise values as the only social value. The more they communicate, the more they isolate us in communities. The newer they are, the sooner they go out of fashion and become obsolete. And we can no longer even lay them down or get rid of them. They pollute us and end up as pollution.

Écoutons Giorgio Agamben, qui réactualise la notion de dispositif, telle qu'elle était avancée par Michel Foucault. Le philosophe italien la résume en trois points. « 1) Il s'agit d'un ensemble hétérogène qui inclut virtuellement chaque chose, qu'elle soit discursive ou non : discours, institutions, édifices, lois, mesures de police, propositions philosophiques. Le dispositif pris en lui-même est le réseau qui s'établit entre ces éléments. 2) Le dispositif a toujours une fonction stratégique concrète et s'inscrit toujours dans une relation de pouvoir: 3) Comme tel, il résulte des relations de pouvoir et de savoir: »

Agamben en appelle à retourner le dispositif contre lui-même, à s'en emparer; à le « profaner », pour nous libérer de sa mainmise. Il s'agit d'en être les acteurs, plutôt que les vecteurs. Voici surgir une utopie, nécessaire dans le monde désenchanté de la « fin » de l'Histoire. Elle ne verra ni vainqueur; ni vaincu, mais nourrira un perpétuel déséquilibre, capable de nous remettre en marche dans le moteur de l'Histoire.

Face aux dispositifs des choses, il faudrait, plutôt que les rejeter, les exploiter, les sérier, les détourner, les subvertir. Mais ce ne serait pas suffisant : la marchandise se sert déjà de tels procédés. Il s'agirait surtout de proposer des dispositions nouvelles, raisonnées, rapportées à d'autres sens et à d'autres valeurs que ceux et celles qu'ils véhiculent à notre insu. Il faudrait penser ces dispositions en termes d'économie politique, en conjuguant usage et sens, utilité et durée, plaisir et raison, individu et tissu social, pouvoir et savoir. Il faudrait, en somme, les inventer pour inviter à échanger.

Alors, peut-être, et pourvu qu'ils deviennent de tels médiateurs, les objets pourraient-ils, à nouveau, servir.

Consider what Giorgio Agamben has to say on this, in his updating of the notion of apparatus, as it was developed by Michel Foucault. The Italian philosopher sums up this notion in three points.

'1) It is a heterogeneous set that includes each thing virtually, whether it be discursive or not: speeches, institutions, edifices, laws, police measures, philosophical propositions. Considered in itself, the apparatus is the network that grows up between these elements. 2) The apparatus always has a concrete strategic function and is always inscribed in a power relationship. 3) As such, it results in relationships of power and knowledge.'

Agamben exhorts us to turn the apparatus against itself, to take it over, to 'desecrate' it, to free ourselves from its bondage. We must become players rather than mere vectors. We see a utopia shaping up here, so necessary in the disenchanted world of the 'end of History'. There will be neither winner nor loser there, but rather a perpetual unbalance, capable of impelling the motor of History in us.

Faced as we are with apparatus and things, rather than reject them we should exploit them, turn them into series, sidetrack and subvert them. But that will not be enough: merchandise itself already uses these same procedures. What we must do above all is propose new things that are reasoned and related to other senses and values than those that they relay without our knowing it. We must conceive of these things in terms of political economy, by bringing together usage and meaning, utility and lastingness, pleasure and reason, the individual and the social fabric, power and knowledge. In short, we must invent them to invite exchanges.

Only then, perhaps, and provided they become mediators in these ways, will objects exist once more to serve us.



Aides
à Projet
Project
assistance
grants

VIA 2008

principe

principle

Dans son rôle de découvreur des jeunes talents, VIA analyse tous les projets qui lui sont adressés spontanément tout au long de l'année par les designers sous la forme de dessin, maquette, ou photographie.

Une commission, composée de personnalités du monde industriel, de la distribution, de la création, de l'enseignement et de la presse, examine tous les projets et sélectionne ceux d'entre eux dont les qualités conceptuelles, techniques, esthétiques et environnementales s'avèrent les plus pertinentes et innovantes. Un financement pour la réalisation d'un prototype est alors alloué. Il permet un dialogue plus concret entre le designer et les fabricants ou les éditeurs, dans le but de favoriser un débouché commercial. L'Aide à Projet VIA constitue, de ce fait, un mode d'expression privilégié pour tous les jeunes diplômés des écoles de création. Au-delà de l'action de promotion qu'opère VIA, les designers bénéficient de l'assistance VIA pour entrer en contact avec les entreprises de production. Pour les industriels, les éditeurs et les distributeurs, l'Aide à Projet VIA offre autant d'opportunités de découvrir et de rencontrer les talents qui créeront les produits de demain.

In its role as a discoverer of young talent, VIA analyses all the projects that are spontaneously submitted by designers every year in the form of drawings, models or photographs.

A committee composed of well-known figures from industry, distribution, creation, education and the press reviews these projects and selects those that appear to be the most relevant and innovative in terms of design, technique, aesthetics and environmental. Financing for the construction of prototypes is then allotted. This enables direct dialogue between the designer and the manufacturer or producer, with an eye to finding a market opening. VIA project assistance thus provides a valuable means of expression for all young design school graduates. Apart from the promotion aspect, designers also benefit by the fact that VIA puts them in direct contact with manufacturers. At the same time, VIA project assistance grants give manufacturers, producers and distributors the chance to discover and meet the talented people who are designing the products of tomorrow.

10 Aides
à Projet VIA 2008
10 Project
Assistance grants 2008

Samuel Accoceberry

Bina Baitel

Gabriel Dufour
Samuel Prigent

Mostapha El Oulhani
Jérôme Garzon
Fred Sionis

Thorsten Franck

Antoine Fritsch

Joachim Jirou-Najou

Adrien Rovero

Benjamin Tortiger

Commissions de l'Aide à Projet VIA 2008 Commissions for Project Assistance 2008

Les 10 projets que nous présentons ici sont le résultat d'un choix effectué par des professionnels représentatifs de l'ensemble des collèges de notre secteur d'activité (industriels, distributeurs, éditeurs, enseignants, journalistes, institutionnels, designers). La commission de l'Aide à Projet s'est réunie en avril 2007 avec les personnalités suivantes :

The 10 projects presented here derive from a selection made by a panel of professionals composed of representatives from all branches of the furnishing sector (manufacturers, distributors, producers, teachers, journalists, institutional heads, designers). The commission for Project assistance grants was convened on April 2007. It was composed of the following professionals:

Jean Marc Barbier (FCBA), Michel Bouisson (VIA),
Philippe Comte (Designer / Agence Gulliver), Yves Gradelet (VIA),
Philippe Jarniat (VIA), Gérard Laizé (VIA),
Philippe Madec (Architecte / Agence Philippe Madec), Joëlle Malichaud (DAP),
Nicolas Roche (Roche-bobois), Michel Roset (Groupe Roset),
Dominique Serrell (Agence Terres Nuages).

Infinity

« Infinity » permet d'adapter son étagère aux courbes et aux angles des murs grâce à ses lames de bois souples et résistantes, insérées dans un alignement de consoles. Une fois montée, elle présente une continuité visuelle libérée de points de rupture éventuels. « Infinity » est livrée à plat et montée par son utilisateur qui l'adapte aux impératifs de l'espace à équiper. Les deux composants – bois et métal – étant dissociables, leur recyclage en est facilité.

'Infinity' is a shelf system that fits into curves and corners on walls by means of supple yet resistant plywood laths set on an alignment of consoles. Once mounted, its visual continuity appears to be devoid of break-off points. 'Infinity' comes in a kit to be assembled by the user, who adapts it to the imperatives of the space to be fitted out. The components – wood and metal – are separate, to facilitate recycling.

étagère
shelf

Matériaux constitutifs : Bandes de contre-plaqué de bouleau, métal laqué
Dimensions : L. 150 (module pouvant être recoupé ou prolongé) x l. 35 x H. 7 cm
Prototypistes : Prototype Concept (bois), Cockpit (métal)
Materials used: Birch ply laths, lacquered metal
Dimensions: L. 150 (module may be shortened or extended) x W. 35 x H. 7 cm
Prototype made by: Prototype Concept (wood), Cockpit (metal)



Samuel Accoceberry

Designer

Né en 1972 à Bordeaux. Vit et travaille à Paris.

1995 : BTS en esthétique industrielle,
lycée Raymond Loewy, La Souterraine.

1998-1999 : Collaboration à Conseil Design Environnement, Annecy.

2000 : Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique - option design, Ecole

Nationale Supérieure d'Art (ENSA) de Nancy.

Expose un bureau multimédia à l'Espace VIA – les écoles,
Salon du Meuble de Paris.

Travaille pour Alcatel au département Advanced Design, Paris.

2001 : Designer free-lance pour Paolo Zani
et Antonio Citterio and Partners, Milan.

2002-2004 : Collaboration pour Rodolfo Dordoni Studio, Milan.

Depuis 2004 : Collaboration avec Arik Levy, Ldesign Paris.

2005 : Exposition « Made for China », Milan.

2005-2006 : Exposition Industreal, Milan.

2007 : Intervenant à l'ENSA de Nancy.

Designer

Born 1972 in Bordeaux. Lives and works in Paris.

1995: BTS in industrial aesthetics, Raymond Loewy high, La Souterraine.

1998-99: Collaboration with Conseil Design Environnement, Annecy.

2000: Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique – design option, Ecole

Nationale Supérieure d'Art (ENSA), Nancy.

Exhibits multimedia desk at VIA – Les Ecoles, Paris furniture fair:

Works for Alcatel in Advanced Design department, Paris.

2001: Free-lance designer for Paolo Zani
and Antonio Citterio and Partners, Milan.

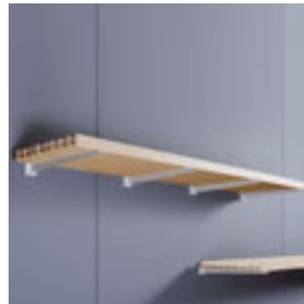
2002-04: Collaboration with Rodolfo Dordoni Studio, Milan.

Since 2004: Collaboration with Arik Levy, Ldesign Paris.

2005: 'Made for China' exhibition, Milan.

2005-06: 'Industreal' exhibition, Milan.

2007: Lecturer at ENSA, Nancy.





Pull Over

luminaire
standing lamp

Bina Baitel a imaginé un luminaire intégrant dans la manipulation de sa forme le principe de sa variation lumineuse. « Pull Over » est réalisé à partir de bandes textiles lumineuses, entrecroisées à la base, puis juxtaposées verticalement jusqu'en partie haute. Une couche externe de silicone assure la tenue et l'opacité du cône ainsi formé. La partie interne est enduite d'une peau de silicone translucide. En retournant plus ou moins celle-ci vers l'extérieur, l'utilisateur module l'intensité lumineuse et l'adapte aux besoins. Sa forme réversible et le traitement des fibres optiques permettent d'étendre la diffusion de lumière en limitant la consommation d'énergie. La structure creuse et facilement démontable assure la valorisation des matériaux en fin de vie.

Bina Baitel has imagined a light that integrates the principle of variation of intensity to manipulation of its form. 'Pull Over' is made of interwoven luminous textile strips tied at the base, but flaring vertically upwards. An external coat of silicone ensures the rigidity and opacity of the cone thus formed. The inside part of the cone is coated with translucent silicone. By pulling the cone rim down, inside out, more or less, the user modulates the intensity of light, adapting it to needs. Fully lit, the lamp's cone is upside down, and the treatment of its optical fibres enables an enlargement of the halo while limiting electricity consumption. The demountable hollow structure enables easy recuperation of materials when the lamp becomes obsolete.

Matériaux constitutifs : Fibres optiques à éclairage latéral tissées Lightex, silicone souple, 21 LEDs, socle et structure en métal.

Dimensions : Ø 64,5 x H. max. 168 cm

Prototypistes : Brochier Technologies, Ateliers Stéphane Gérard, Cockpit, ADS Laminaire (Eric Fitoussi).

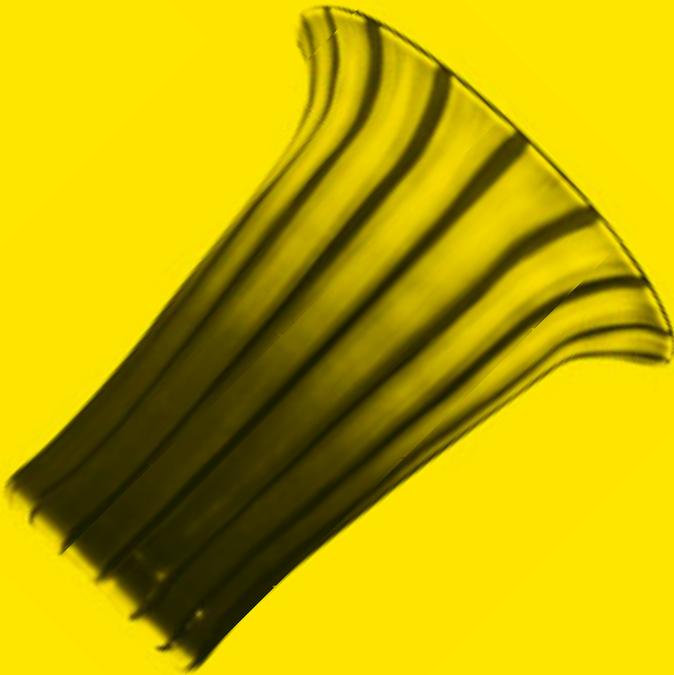
Partenaire : CRITT chimie environnement.

Materials used: Woven Lightex optical fibres for lateral halo, flexible silicone, 21 LEDs, base & structure in metal.

Dimensions: W: 64.5 x max H: 168 cm

Prototype made by: Brochier Technologies, Ateliers Stéphane Gérard, Cockpit, ADS Laminaire (Eric Fitoussi).

Partner: CRITT environment chemistry



Bina Baitel

Architecte DPLG et designer

Née en 1977 à Paris. Vit et travaille à Paris.

2000 : Ecole Nationale Supérieure des Beaux-Arts de Bezalel (Israël).

2002 : Diplôme de l'Ecole d'Architecture de Paris La Villette.

Depuis 2003 : Collabore en free-lance à divers projets en architecture et design.

2006 : Brevet d'invention de procédés de fabrication d'objets imprimés,
subventionné par l'INPI et le CRITT Chimie d'Ile de France.

Architect DPLG and designer

Born 1977 in Paris, where she lives and works.

2000: School of Fine Arts, Bezalel (Israel).

2002: Qualified at Ecole d'Architecture de Paris-La Villette.

Since 2003: Collaborates free-lance on various architecture and design projects.

2006: Patent for inventing processes for making printed objects, subsidized by INPI
and CRITT Chimie, Ile de France region.





Lamp malep leamp peaml...

« Lamp malep leamp peaml » offre, outre sa fonctionnalité, une liberté d'évolution structurelle. L'ossature de l'abat-jour repose sur la juxtaposition de modules métalliques identiques articulés et orientables. La structure est recouverte d'un textile, l'ensemble est proposé en kit. L'assemblage, simplifié, est envisageable à proximité des lieux de vente minorant l'impact du transport. La dissociation des deux composants facilite leur recyclage en fin de vie de l'objet.

Apart from its function, 'Lamp malep leamp peaml' offers freedom of evolution by its structure. The frame of the shade is designed as a juxtaposition of identical metal modules that are articulated and can change position. The structure is covered by textile; the whole lamp comes in a kit. Assemblage is simple; distribution via retail outlets cuts handling and transport. Dissociation of components means ease of recycling when the object is obsolete.

abat-jour
lamp & shade

Lustre

Matériaux constitutifs : Acier inox, coton bio

Dimensions : Ø 55 x H.55 cm

Lampe de chevet

Matériaux constitutifs : Acier inox, PVC « reflective prism »

Dimensions : Ø 40 x H. 45 cm

Prototypiste : Metiss

Chandelier

Materials used: Stainless steel, bio cotton

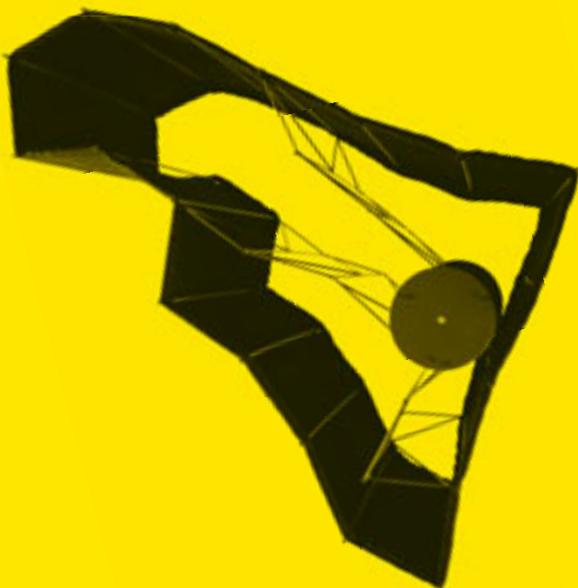
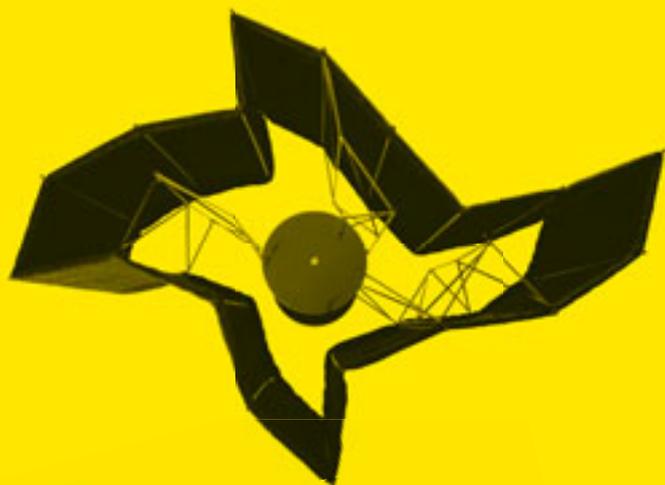
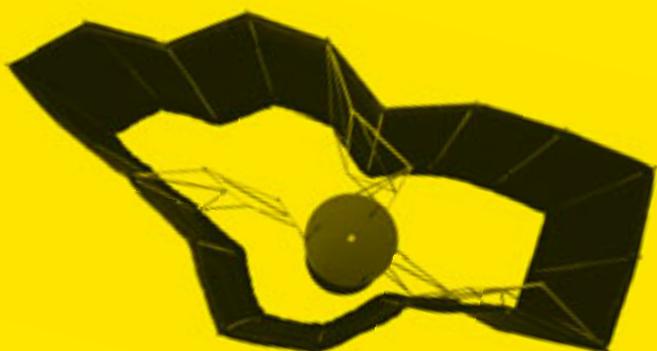
Dimensions: W.55 x H.55 cm

Table lamp

Materials used: Stainless steel, reflective prism PVC

Dimensions: W.40 x H. 45 cm

Prototype made by: Metiss



Gabriel Dufour Samuel Prigent

2003 : Rencontre à l'ENSCI / Les Ateliers (Ecole Nationale Supérieure de Création Industrielle), commencent à travailler ensemble.

2006 : Leur agence « l'air de rien » assure le réaménagement du 6^{ème} étage des Galeries Lafayette Haussmann, Paris.

2003: Trained at ENSCI / Les Ateliers (Ecole Nationale Supérieure de Création Industrielle), where they began working together.

2006: 'l'air de rien' - their office - redesigns 6th floor of Galeries Lafayette Haussmann department store, Paris.

Gabriel Dufour / Designer

Né en 1980 à Villecresnes (94). Vit et travaille à Paris.

1999 : BAC Arts Appliqués, Lycée Sainte Geneviève, Paris.

2000 : 1^{ère} année de BTS ACI (Assistant en Création Industrielle), Lycée Sainte Geneviève, Paris.

2005 : Diplôme de l'ENSCI / Les Ateliers, Paris.

Gabriel Dufour / Designer

Born 1980 at Villecresnes. Lives and works in Paris.

1999: BAC Applied Arts, Sainte Geneviève high, Paris.

2000: 1st year BTS ACI (Assistant in Industrial creation), Sainte Geneviève high.

2005: Diploma at ENSCI / Les Ateliers, Paris.

Samuel Prigent / Designer

Né en 1980 à Caen. Vit et travaille à Paris.

1999 : BAC Arts Appliqués, Lycée Laplace, Caen.

2001 : BTS ACI, Lycée Raymond Loewy, La Souterraine.

2005 : Diplôme de l'ENSCI / les Ateliers, Paris.

Samuel Prigent / Designer

Born 1980 at Caen. Lives and works in Paris.

1999: BAC Applied Arts, Laplace high, Caen.

2001: BTS ACI, Raymond Loewy high, La Souterraine.

2005: Diploma at ENSCI / Les Ateliers, Paris.





Fossile

Habituellement utilisée sous forme de brique dans l'habitat, la terre cuite s'invite ici dans l'agencement intérieur. Les alvéoles ovoïdes de « Fossile » sont empilables de manière aléatoire et s'auto-bloquent grâce à leurs cannelures extérieures.

La viabilité du concept repose sur le matériau choisi dont la rugosité et le poids participent de la stabilité de la composition. La cuisson s'effectue dans un four alimenté par une énergie renouvelable (sciure, papier). En fin de vie, la poudre de terre cuite est réemployée comme matériau premier (terre battue pour tennis, remblais) ou pour de nouvelles pièces.

In the home, terra cotta is mostly present in the form of bricks, but here it claims a place in interior layout. The honey-combed egg-shaped modules of 'Fossile' can be stacked in random array and interlock by means of external track grooves. The viability of the concept relies on this particular material, since its texture and weight are part and parcel of the composition's stability. Modules are fired in an eco-friendly kiln (fed by sawdust, paper). When modules become obsolete, powdered terra cotta can be recycled as a raw material (tamped surfaces as in tennis courts, infill) or even to make new pieces.

rangement
storage unit

Matériau constitutif : Terre cuite extrudée
Dimensions : L. 55,5 x l. 39,5 x P. 25 cm
Prototypistes : Rairies Montrieux, Hugo Jakubec
Partenaires : Rairies Montrieux, CRITT chimie environnement.
Edition Roche Bobois, projet saison automne - hiver 2008-2009
Material used: Terra cotta in extruded form
Dimensions: L. 55,5 x W. 39,5 x H. 25 cm
Prototype made by: Rairies Montrieux, Hugo Jakubec
Partners: Rairies Montrieux, CRITT environment chemistry
Maker: Roche Bobois, autumn - winter 2008-2009



Mostapha El Oulhani Jérôme Garzon Fred Sionis

Mostapha El Oulhani / Designer

Né en 1982 à Montreuil-sous-Bois (93). Vit et travaille à Paris.

2001 : Stage chez Eric Schmitt, designer à Villiers-sous-Gréz.

2004 : Stage au design studio Montblanc, Paris.

2005 : Stage au studio Massaud, Paris.

2006 : Diplôme de créateur industriel, ENSCI / Les Ateliers, Paris.

Aide à Projet VIA, ventilateur oscillant avec Charlotte Delomier et ORFIMAR.

Designer à l'agence Intégral Philippe Délis, Paris.

2007 : Designer à l'agence Saguez and Partners, Saint-Ouen.

Fondation de l'agence Widoo design studio en association avec Nicolas Chapelle, Paris.

Mostapha El Oulhani / Designer

Born 1982 at Montreuil-sous-Bois. Lives and works in Paris.

2001: Training session with Eric Schmitt, designer, at Villiers-sous-Gréz.

2004: Training session with Montblanc design studio, Paris.

2005: Training session with Massaud studio, Paris.

2006: Graduated as industrial designer; ENSCI / Les Ateliers, Paris.

VIA Project Assistance Grant, oscillating ventilator

with Charlotte Delomier and ORFIMAR.

Designer at Intégral Philippe Délis agency, Paris.

2007: Designer at Saguez and Partners agency, Saint-Ouen.

Sets up Widoo design studio in partnership with Nicolas Chapelle, Paris.



Jérôme Garzon / Designer d'environnement

Né en 1981 à Cannes (06). Vit et travaille à Paris.

2005 : DSAA Design Produit Mobilier; Ecole Boule, Paris.

Etude de marché pour l'UNIFA, Actinéo mobilier de bureau.

2006 : Collaboration avec Pascal Mourgue.

2007 : Master Professionnel Design, Ecole Normale Supérieure de Cachan.

Fonde avec Fred Sionis machin&machin.

Recherche sur les nouveaux moyens de rafraîchir l'habitat – Fraîchestories –,

Design Parade à Hyères (avec Fred Sionis).

Jérôme Garzon / Environment designer

Born 1981 in Cannes. Lives and works in Paris.

2005: DSAA Furniture Product Design, Ecole Boule, Paris.

Market survey for UNIFA, Actinéo office furniture.

2006: Collaboration with Pascal Mourgue.

2007: Master's degree Design Professional, Ecole Normale Supérieure de Cachan.

With Fred Sionis, sets up machin&machin. Researching new ways of cooling

habitat – Fraîchestories –, Design Parade, Hyères (with F. Sionis).

Fred Sionis / Designer d'environnement

Né en 1983 à Toulouse (31). Vit et travaille à Paris.

2005 : DSAA Design Produit Mobilier; Ecole Boule, Paris.

2005-2006 : Création de couverts pour vernissage / bourse VIA.

Série de bougies « Bee » en cire synthétique, Design Lab.

2007 : Master Professionnel Design, Ecole Normale Supérieure de Cachan.

Fonde avec Jérôme Garzon machin&machin. Recherche sur les nouveaux moyens de

rafraîchir l'habitat – Fraîchestories –, Design Parade à Hyères (avec Jérôme Garzon)

Fred Sionis / Environment designer

Born 1983 in Toulouse. Lives and works in Paris.

2005: DSAA Furniture Product Design, Ecole Boule, Paris.

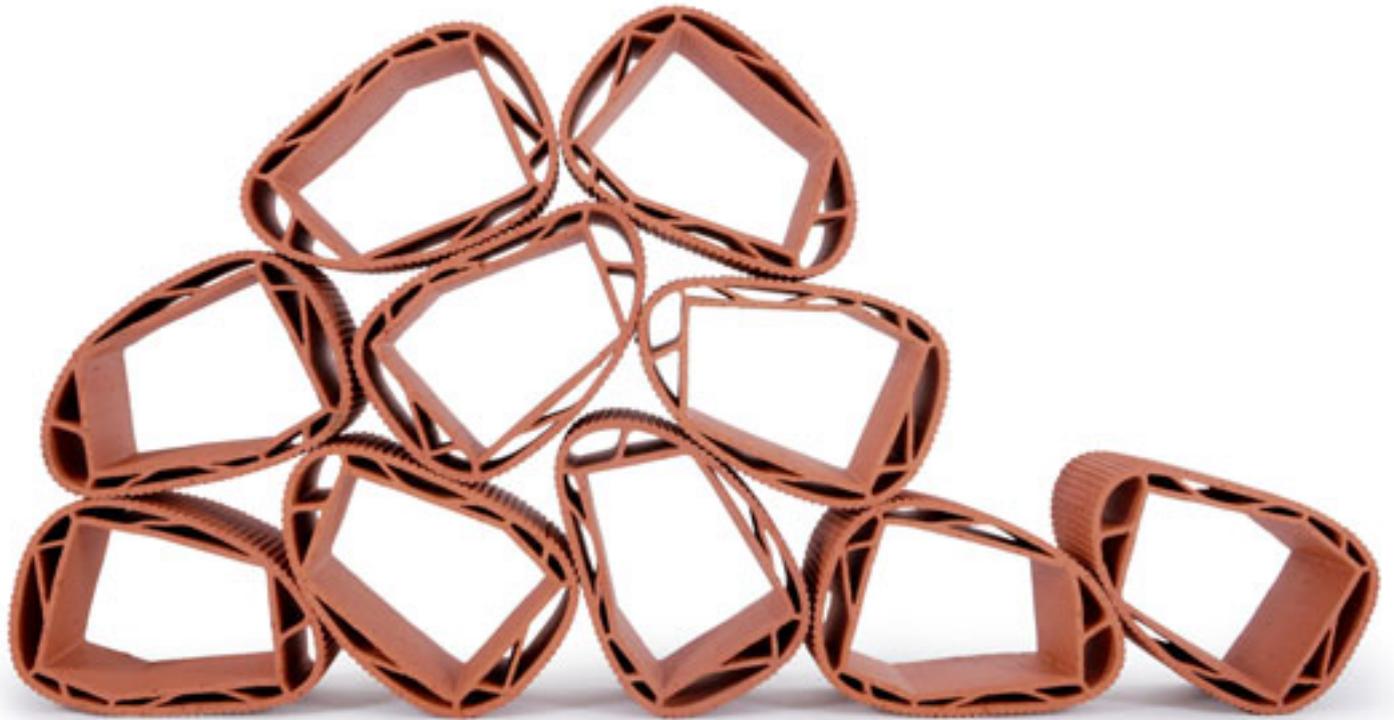
2005-06: Creation of table sets for opening / VIA grant.

'Bee' series of synthetic wax candles, Design Lab.

2007: Master's degree Design Professional, Ecole Normale Supérieure de Cachan.

With Jérôme Garzon, sets up machin&machin, researching new ways of cooling

habitat – Fraîchestories –, Design Parade, Hyères (with J. Garzon).



Tube_Box

La contrainte que représente le rangement pour les enfants est contournée ici par les possibilités ludiques de ce principe de caisson. Sa forme élémentaire se plie à l'imagination : coffre, table, tabouret, tour, chariot. . .

Couvercle et socle à roulettes participent à ce jeu de construction pédagogique dont les modules s'utilisent empilés, liés ou en solo. Les adultes aussi peuvent se l'approprier. Léger, résistant, d'un usage confortable pour ses propriétés acoustiques, le polypropylène est facilement recyclable.

Putting things away in a cupboard is not something kids like doing, but here the constraint is sidetracked by playful possibilities. The basic drum shape of the caissons appeals to the imagination: chest, table, stool, tower, wagon. . . The cover and wheel base animate an instructive building game, in which modules are stacked, joined or used solo. Adults can use the system too. Light-weight, tough, and comfortable to use for its acoustic properties, polypropylene is also easy to recycle.

rangement
storage system

Matériaux constitutifs : Chêne (base) ; plastique, caoutchouc, métal (roues) ; polypropylène expansé EPP (caisson et couvercle)
Dimensions : Caisson + couvercle + base : Ø 36 x H.28 cm ; caisson : Ø 36 x H.22 cm
Prototypistes : JSP International GmbH & Co. KG, Bätz möbel GmbH
Materials used: Oak (base) ; plastic, rubber, metal (wheels) ; expanded polypropylene EPP (caisson & cover)
Dimensions: Caisson + cover + base: W 36 x H. 28 cm ; caisson: W 36 x H. 22 cm
Prototype made by: JSP International GmbH & Co. KG, Bätz möbel GmbH



Thorsten Franck

Designer

Né en 1970 à Hambourg. Vit et travaille à Munich.

1987-1993 : Etudes d'ébénisterie et de sculpture sur bois.

1993-2000 : Etude le design industriel en Allemagne puis en Angleterre avec comme professeurs Sauer, Ron Arad, Jasper Morrison et Vico Magistretti.

Depuis 1996 : Participe à des expositions de design.

2000 : Etude la conception de produits au Royal College of Art, Londres.

S'installe dans un bureau de création à Londres.

Exposition « In a minute in London », Cologne.

2002 : Red Dot, Essen.

2003 : If-award, Hanovre.

Materialica If-award, Munich.

2006 : Exposition « Chic Pique-Nique », Munich

Designer

Born 1970 in Hamburg. Lives and works in Munich.

1987-93: Studies cabinet-making and wood sculpting.

1993-2000: Studies industrial design in Germany, and later in England, with teachers like Sauer, Ron Arad, Jasper Morrison and Vico Magistretti.

Since 1996: Takes part in design product exhibitions.

2000: Studies product design at Royal College of Art, London .

Sets up design office in London.

'In a minute in London' exhibition, Cologne.

2002: Red Dot, Essen.

2003: If-award, Hanover.

Materialica If-award, Munich.

2006: 'Chic Pique-Nique' exhibition, Munich.





Rambler_ Rose

Thorsten Franck développe une solution de rangement évolutive et simple à mettre en œuvre. La structure auto-portante se constitue à partir de la combinaison de deux éléments de base : une planche d'aluminium et une entretoise en polyuréthane renforcé de fibre de verre. En se multipliant, cette dernière crée un effet de résille, unique ornement se révélant à l'issue du montage. Les composants, de taille réduite, sont conçus pour être remplacés ou réparés faisant de « Rambler_rose » (ou « Rosier_grimpant ») un produit pérenne.

Thorsten Franck has developed a simple solution for an evolving bookshelf. The free-standing structure is built by combining two basic elements: aluminium planking and fibreglass reinforced polyurethane cross ties. The structure proliferates, meshing to form a set, the sole ornamental effect results from assemblage. The components are of small size and are designed to enable replacement or repairs, which means that 'Rambler Rose' is a product that lasts.

bibliothèque
bookshelf

Matériaux constitutifs : Aluminium poudré, polyuréthane renforcé de fibre de verre

Dimensions : Planche : 76 x 32 x 2,9 cm

support : 38,5 x 29 x 2,7 cm

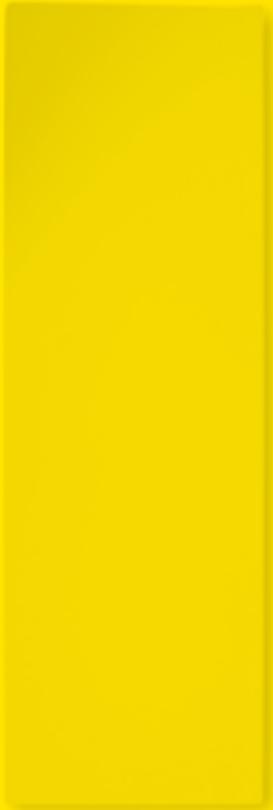
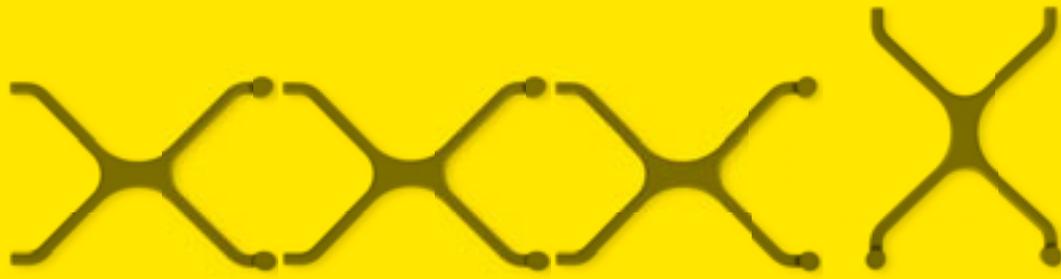
Prototypiste : Gerg Rapid Prototyping GmbH

Materials used: Powder coated aluminium, fibreglass reinforced polyurethane

Dimensions: Plank: 76 x 32 x 2,9 cm

support: 38,5 x 29 x 2,7 cm

Prototype made by: Gerg Rapid Prototyping GmbH



Thorsten Franck

Designer

Né en 1970 à Hambourg. Vit et travaille à Munich.

1987-1993 : Etudes d'ébénisterie et de sculpture sur bois.

1993-2000 : Etude le design industriel en Allemagne puis en Angleterre avec comme professeurs Sauer, Ron Arad, Jasper Morrison et Vico Magistretti.

Depuis 1996 : Participe à des expositions de design.

2000 : Etude la conception de produits au Royal College of Art, Londres.

S'installe dans un bureau de création à Londres.

Exposition « In a minute in London », Cologne.

2002 : Red Dot, Essen.

2003 : If-award, Hanovre.

Materialica If-award, Munich.

2006 : Exposition « Chic Pique-Nique », Munich

Designer

Born 1970 in Hamburg. Lives and works in Munich.

1987-93: Studies cabinet-making and wood sculpting.

1993-2000: Studies industrial design in Germany, and later in England, with teachers like Sauer, Ron Arad, Jasper Morrison and Vico Magistretti.

Since 1996: Takes part in design product exhibitions.

2000: Studies product design at Royal College of Art, London .

Sets up design office in London.

'In a minute in London' exhibition, Cologne.

2002: Red Dot, Essen.

2003: If-award, Hanover.

Materialica If-award, Munich.

2006: 'Chic Pique-Nique' exhibition, Munich.





3L

Eteinte, elle se réduit à une droite verticale minimale. Allumée, elle offre une grande latitude de mouvement pour assurer un service maximal. Enfin son déploiement provoque l'allumage. L'équilibre des deux bras articulés associé à l'intégration de la technologie de la LED ont été l'objet d'une mise au point délicate. Cet équilibre permet une manipulation particulièrement douce de la lampe. L'aluminium et l'acier mis en œuvre sont recyclables. Le choix des LEDs – moins consommatrices d'énergie – participe de l'économie du projet.

Switched off, the lamp has a minimal vertical presence. Switched on, it offers considerable freedom of movement to ensure optimal service. The deployment of its arms turns the light on. The balancing of the two articulated arms and the integration of LED technology demanded delicate fine-tuning. The balance is what ensures the extreme ease of manipulation of the lamp. Aluminium and steel are easily recyclable. The choice of LEDs – which use less energy – is part of the project economy.

lampe à poser
moveable lamp

Matériaux constitutifs : Aluminium, acier, LEDs
Dimensions : Verticale : 26,6 x 14 x H. 85 cm ;
dépliée : H. 76 cm, avec une amplitude de mouvement Ø 93 cm
Prototypiste : Protostyle
Materials used: Aluminium, steel, LEDs
Dimensions: Vertical: 26,6 x 14 x H. 85 cm;
deployed: H. 76 cm, with amplitude of movement W 93 cm
Prototype made by: Protostyle



Antoine Fritsch

Antoine Fritsch, designer:

Né en 1962 à Paris. Responsable de l'agence Fritsch-Associés à Conflans-Sainte-Honorine (78).

1989 : Diplôme de l'ENSCI / Les Ateliers (Ecole Nationale Supérieure de Création Industrielle), Paris. S'installe à Barcelone et collabore avec de nombreux industriels et des agences en free-lance.

1993 : Retour à Paris. Création de l'agence Fritsch-Associés.

1997 : Lauréat d'un concours lancé par la RATP et étude de produits visibles dans le paysage urbain parisien actuel.

2001 : Création d'une gamme de kayaks grand public pour Bic Sport.

2004 : Retenu pour deux Aides à Projets VIA,

dont un luminaire édité par les Ateliers SEDAP.

Démarche sept fois récompensée à l'Observateur du Design.

Antoine Fritsch, designer:

Born 1962 in Paris. Head of Fritsch-Associés agency at Conflans-Sainte-Honorine.

1989: Graduated from ENSCI / Les Ateliers (Ecole Nationale Supérieure de Création Industrielle), Paris.

Sets up in Barcelona and collaborates free-lance with many industrialists and offices.

1993: Returns to Paris. Sets up Fritsch-Associés agency.

1997: Winner of competition launched by RATP (Paris Transport Authority)

for developing products visible in cityscape of Paris today.

2001: Creation of range of general public kayaks for Bic Sport.

2004: Selected for two VIA Project Assistance grants,

of which a lamp made by Ateliers SEDAP.

Winner of seven awards in l'Observateur du Design.





Around

« Around » est une réponse inédite à l'intégration du tissu dans le mobilier. Le principe fait appel à une enveloppe textile renforcée par des lattes verticales à l'instar d'une voile de bateau. Celle-ci occulte la structure composée de tubes d'acier et de plateaux de bois. L'usage du tissu autorise une grande liberté de forme et facilite l'ouverture (système d'aimant). La simplicité de la fabrication et les matériaux répondent à un souci environnemental.

'Around' displays an unusual response to the use of fabric in furniture. The principle is that of a textile envelope made rigid by armatures, like the sail of a yacht. The skin hides the structure, which is composed of steel tubes and wooden plateaux. The use of fabric offers freedom of form and facilitates opening (magnet system). The simplicity of fabrication and the use of bio-degradable materials reflect concerns for the environment.

meubles de rangement
storage pieces

Matériaux constitutifs : Bois massif sycamore (finition : vernis à eau), acier laqué, plastique polypropylène, tissu laine vierge et viscose, teinture en bourre (tissu « Hallingdal » de Kvadrat présentant l'écolabel européen)
Dimensions : Meuble long : H. 87 x L. 120 x P. 40 cm ; meuble haut : H. 116 x L. 80 x P. 40 cm
Prototypistes : Prototype Concept (structures), Sellerie Selaneuf (enveloppes textiles)
Materials used: Solid sycamore (finish: water-base varnish), lacquered steel, polypropylene plastic, fabric raw wool and viscose, crush-dyed ('Hallingdal' fabric by Kvadrat carries an EU eco-label)
Dimensions: Long piece: H. 87 x L. 120 x W. 40 cm; High piece: H. 116 x L. 80 x W. 40 cm
Prototype made by: Prototype Concept (structures), Sellerie Selaneuf (textile envelopes)



Joachim Jirou-Najou

Designer

Né en 1980 à Nancy. Vit et travaille à Paris.

2002 : Diplôme National d'Arts Plastiques,
Ecole Supérieure d'Art et de Design, Reims.

2004 : Diplôme de l'ENSAD

(Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs), Paris.

Depuis 2004 : Collabore aux projets de Pierre Charpin.

2005 : Edition de la collection « Portée », mobilier mural,
par la Galerie Gilles Peyroulet & Cie. Acquisition de « Portée »,
par le Centre National des Arts Plastiques pour les collections
du Fonds National d'Art Contemporain.

Exposition de « Portée », à la galerie Luisa Delle Piane, Milan.

2007 : Lauréat avec Caroline Ziegler de la Bourse Agora
au nom du collectif de design Dito.

Designer

Born 1980 in Nancy. Lives and works in Paris.

2002: Diplôme National d'Arts Plastiques,
Ecole Supérieure d'Art et de Design, Rheims.

2004: Graduated from ENSAD

(Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs), Paris.

Since 2004: Collaborates on projects with Pierre Charpin.

2005: Production of 'Portée' collection, wall furniture,
by Galerie Gilles Peyroulet & Cie. Purchase of 'Portée' by
Centre National des Arts Plastiques for collections
of Fond National d'Art Contemporain.

'Portée' exhibited at Luisa Delle Piane gallery, Milan.

2007: Winner with Caroline Ziegler of Agora grant,
on behalf of Dito design group.





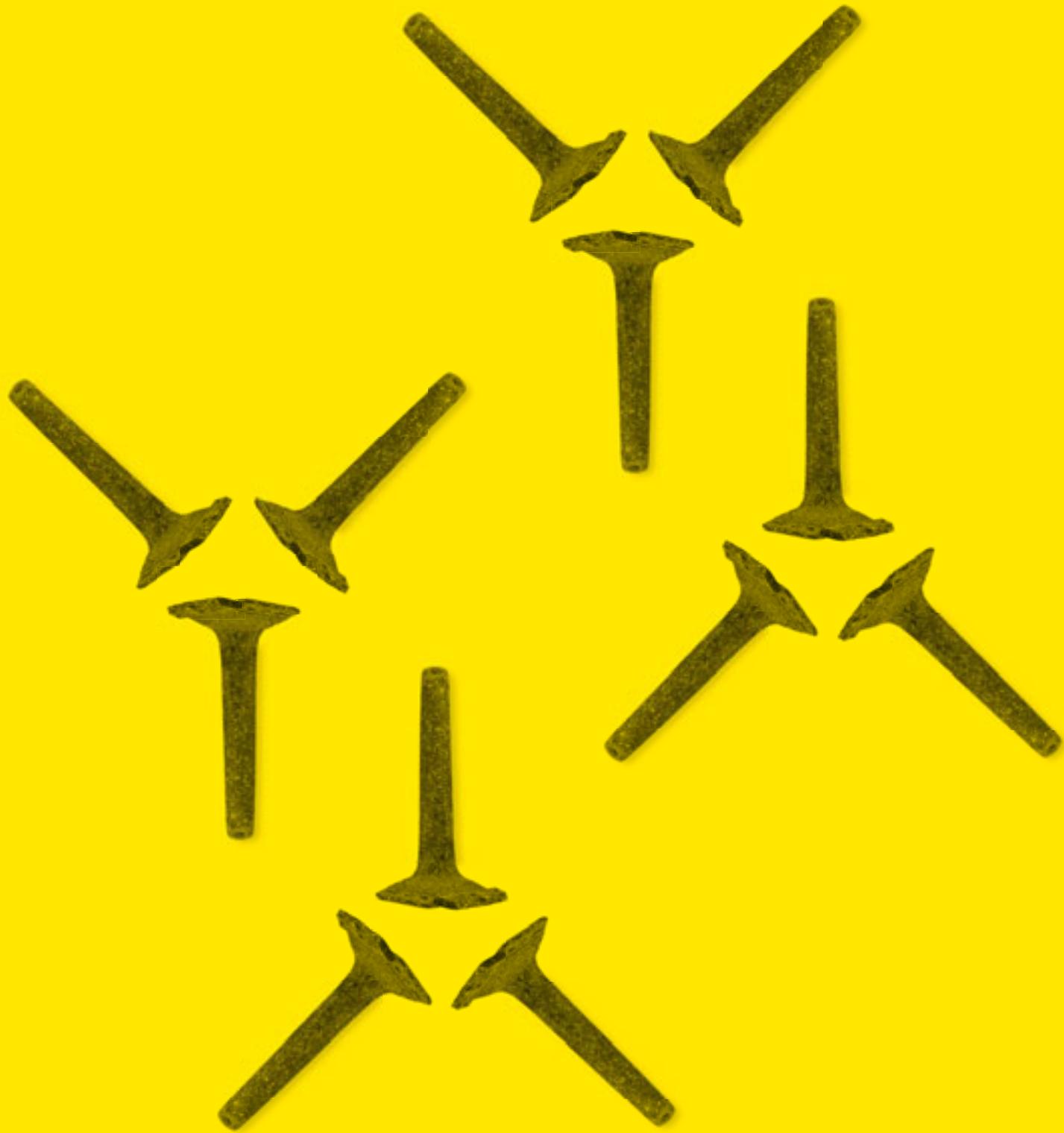
Particule

Adrien Rovero a détourné une technologie industrielle issue du marché de la palette. Les particules de bois sont pressées (leur volume est divisé par quatre) et moulées. Le tabouret, par ses dimensions réduites, répond aux contraintes de mise en forme du matériau. Les trois pieds sont issus d'un moule unique autorisant une production d'envergure et une livraison en pièces détachées. Les tabourets sont empilables. Les particules sont encollées avec un adhésif naturel à base de tanin qui est une substance présente dans l'écorce et le bois de certains arbres.

Adrien Rovero has borrowed the industrial technology used for making loading pallets. His stool is made of compressed and moulded wood chips (their volume reduced to a quarter of real size). With its compact dimensions, the stool responds to the constraints of the material used. All three legs are made using the same mould, which facilitates mass production and enables delivery in parts. The stools are stackable. Adhesion of the wood chips is ensured by a natural adhesive made from tannin, a substance extracted from the bark of certain trees.

tabouret
stool

Matériaux constitutifs : Particules de bois, tanin
Dimensions : 34 x 34 cm x H. 37 cm
Prototypiste : HSB, Haute école Spécialisée Bernoise, département architecture, bois et génie civil.
Partenaires : CRITT Meca, Edouard Larmarand (designer à Paris), HSB, Haute école Spécialisée Bernoise, département architecture, bois et génie civil.
Materials used: Wood chips, tannin
Dimensions: 34 x 34 cm x H. 37 cm
Prototype made by: HSB, Haute école Spécialisée Bernoise, department of architecture, timber and civil engineering.
Partners: CRITT Meca, Edouard Larmarand (designer in Paris), HSB, Haute école Spécialisée Bernoise, department of architecture, timber and civil engineering.



Adrien Rovero

Designer industriel

Né en 1981 à Pompaples (Suisse). Vit et travaille à Lausanne.
2000 : Apprentissage d'architecte d'intérieur à Lausanne.
2002 : Exposition au Centre Culturel Suisse de Paris.
Depuis 2002 : Expositions au Salon international du meuble de Milan.
2003 : Exposition au Design Museum de Londres.
2003 – 2004 : Reçoit successivement le prix D&AD Nesta Product Innovation Awards dans la catégorie étudiant.
2004 : Bachelor de Designer industriel, Ecole Cantonale d'Art de Lausanne (ECAL).
2006 : Master de l'ECAL.
Prix du Jury de la Villa Noailles, Design Parade.
2006 et 2007 : Exposition au Musée de Design et d'Arts Appliqués Contemporains de Lausanne.
2007 : Bourses fédérales Suisse de Design.

Industrial designer

Born 1981 at Pompaples (Switzerland). Lives and works in Lausanne.
2000: Apprenticeship in interior architecture, Lausanne.
2002: Exhibition at Swiss Cultural Centre, Paris.
Since 2002: Exhibitions at Milan furniture fair.
2003: Exhibition at Design Museum of London.
2003-04: Receives in turn D&AD Nesta Product Innovation Awards, student category.
2004: Bachelor's degree in Industrial Design, Ecole Cantonale d'Art de Lausanne (ECAL).
2006: Master's degree at ECAL.
Villa Noailles Jury prize, Design Parade.
2006 & 2007: Exhibition at Museum of Contemporary Design & Applied Arts, Lausanne.
2007: Design grants from Swiss government.





Tôl

Benjamin Tortiger a choisi d'insérer la fabrication de ce banc dans un process industriel déjà existant. Les qualités mécaniques de l'acier plié autorisent la longue portée de « Tôl ». Les angles sont fixés par une soudure à l'arc. L'assise est recouverte d'une feuille d'acier plane. Au-delà de leur fonction technique, les plis s'inscrivent dans un rythme esthétique contrastant avec la ligne claire de l'assise. L'usage de l'acier, aisément recyclable, permet de limiter les pertes et rebuts.

Benjamin Tortiger has inscribed the fabrication of his bench in a well-known industrial process. The mechanical qualities of folded steel validate the wide span of 'Tôl'. Corner seams are arc welded; the seat is a flat steel sheet. Apart from their technical function, the folds add rhythm to the aesthetics, contrasting with the clear line of the seat. Easily recyclable, steel limits off-cuts and rejects.

banc
bench

Matériaux constitutifs : Acier, peinture époxy

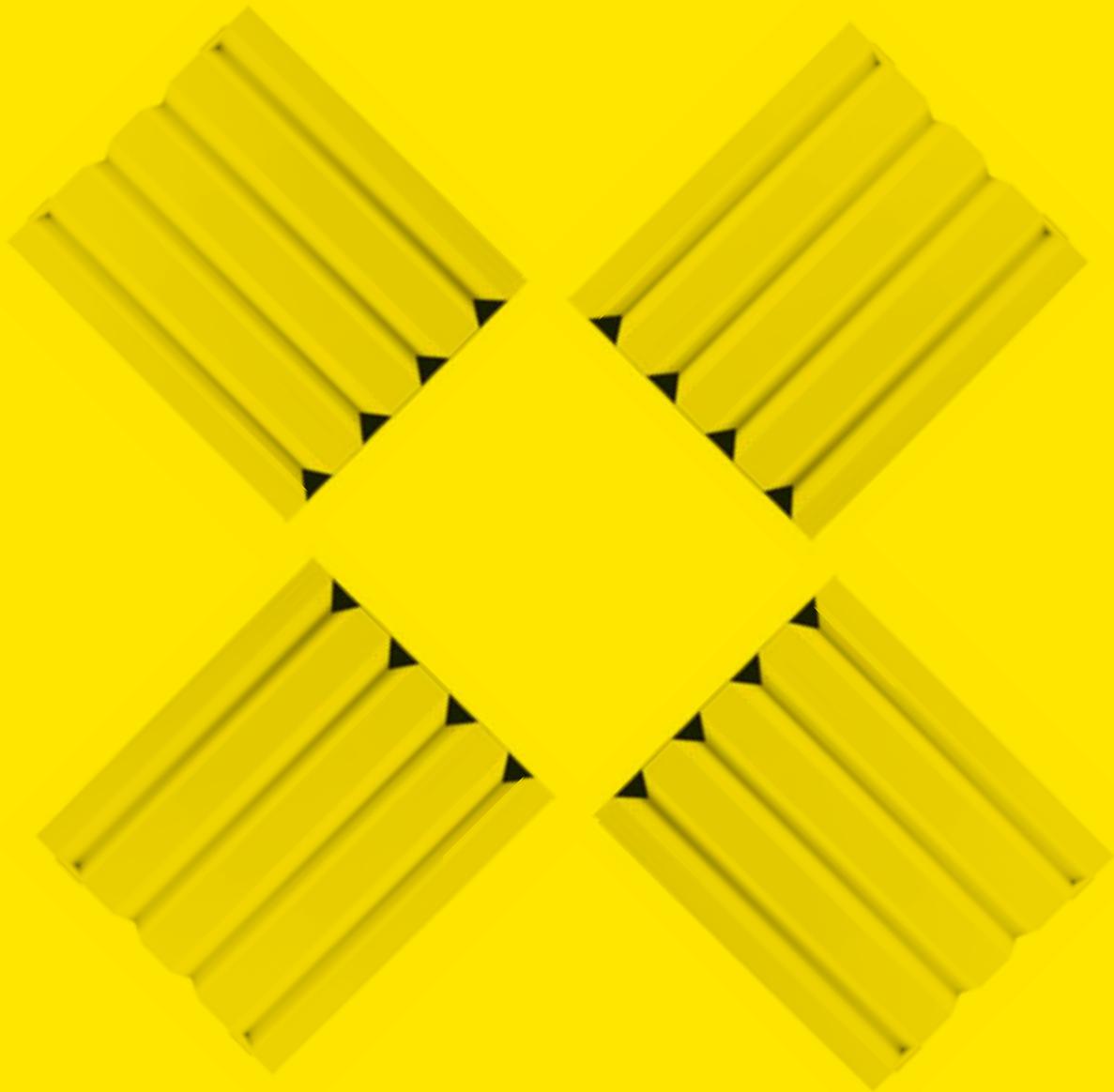
Dimensions : Banc 180 : L. 180 x l. 37,5 x H. 45 cm ; Banc 90 : L. 90 x l. 37,5 x H. 45 cm

Prototypiste : COMAT

Materials used: Steel, epoxy paint

Dimensions: Bench 180: L. 180 x W. 37,5 x H. 45 cm; Bench 90: L. 90 x W. 37,5 x H. 45 cm

Prototype made by: COMAT



Benjamin Tortiger

Designer

Né en 1980 au Chesnay (78). Vit et travaille à Paris.

2005 : Obtient le DNSEP design mobilier de l'Institut d'Arts Visuels d'Orléans.

2006 : Post-Diplôme option design mobilier,

Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs (ENSAD), Paris.

Exposition personnelle à la Galerie Luc Queyrel design alternatif, Paris.

2007 : Collaboration avec l'agence Christian Ghion

Designer

Born 1980 at Chesnay. Lives and works in Paris.

2005: DNSEP diploma in furniture design at Institut d'Arts Visuels, Orléans.

2006: Post-diploma, option furniture design,

Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs (ENSAD), Paris.

Solo exhibition at Galerie Luc Queyrel design alternatif, Paris.

2007: Collaboration with Christian Ghion agency.







Création
et maîtrise
d'art

Creation
and skilled
trades

Projet partenarial VIA Compagnons du Devoir Partnership VIA Compagnons du Devoir project

On peut être surpris quand les évolutions et les progrès de notre société opposent certains acteurs qui agissent pourtant dans le même domaine.

Le fait est que la révolution industrielle a rivalisé depuis l'origine avec l'artisanat. Les moyens croissants des grosses entreprises manufacturières ont amplifié les différences en même temps qu'ils élevaient les niveaux d'exigence, notamment en matière de normes de qualité et de sécurité.

Faute des mêmes moyens, beaucoup de productions artisanales qui pourtant excellaient se sont « folklorisées », se réfugiant dans des valeurs de tradition et d'authenticité plutôt que de miser sur l'innovation et la création. Il est un fait aujourd'hui, la qualité moyenne de la production artisanale est inférieure à celle de l'industrie, soumise qu'est cette dernière au besoin de réassurance croissant d'un public craintif autant que critique et d'une concurrence internationale de plus en plus dure.

Une fois de plus, le temps nous prouve qu'il est infondé d'opposer ces deux modes de production puisqu'ils sont complémentaires.

Sur ce plan, les évolutions sociétales d'une part, les progrès technologiques d'autre part contribuent largement à établir cette complémentarité.

Le premier facteur évoqué s'appuie sur l'attente croissante de personnalisation de l'offre qui favorise d'emblée la petite série voire le sur-mesure ou les pièces uniques assorties d'une prestation ou/et d'un service de proximité. En ce qui concerne le second, les technologies informatiques sont aujourd'hui accessibles aux petites comme aux grandes entreprises. Une opportunité pour un atelier d'optimiser sa production tout en réinscrivant dans l'actualité du moment ses savoir-faire traditionnels.

Il en est de même de l'apport des nouveaux matériaux qui ne sont pas destinés à l'unique usage de l'industrie.

Quant à la création, elle n'a jamais été partielle en la matière, utilisant depuis toujours tous les champs des possibles en matière de production en fonction de la nature du produit créé et du nombre d'exemplaires édités.

Dans le cadre de ses programmes d'Aide à la Création – et ce depuis l'origine – le VIA recourt très régulièrement à des artisans pour prototyper les projets des designers sélectionnés dans ce cadre. Recherche d'excellence des savoir-faire, curiosité, ingéniosité des professionnels et disponibilité en temps, constituent les critères fondamentaux de choix de ces ateliers que l'on peut considérer comme de véritables laboratoires d'expérimentation ; étape indispensable avant d'envisager une modélisation industrielle.

C'est dans cet esprit que s'inscrit le projet partenarial entre le VIA et les Compagnons du Devoir. Ces derniers, avec les compétences de leur Institut des Matériaux Souples, ont sélectionné puis organisé la fabrication du programme de sièges du designer Philippe Nigro. Ce sont les jeunes tapissiers et selliers en formation chez les Compagnons du Devoir qui ont relevé le défi de ce prototypage. Cette démarche revêt un caractère doublement pédagogique à l'égard de ces spécialités. Tout d'abord en familiarisant ces professionnels des savoir-faire traditionnels à des matériaux innovants qui requièrent de nouvelles techniques spécifiques.

En second lieu, de replacer ces métiers et la formation professionnelle dans l'actualité grâce à leur confrontation avec la création contemporaine.

Le niveau d'excellence obtenu est le résultat d'un engagement tripartite exceptionnel, à savoir : celui des huit jeunes tapissiers et selliers qui, sous la direction de leur tuteurs, ont démontré leur capacité à appréhender l'innovation dans le contexte particulier de la formation, celui du designer et des deux entreprises artisanales qui se sont prêtées à cette démarche pédagogique et ont facilité les aspects matériels et logistiques.

Parce que cette première expérience est une réussite en matière de mobilisation humaine et matérielle, ce partenariat VIA / Compagnons du Devoir se veut exemplaire.

It is always surprising to see how often evolution and progressions in our society oppose players working in the same field.

The fact is that since the Industrial Revolution mass production is in rivalry with the skilled trades. The extensive means of big manufacturing firms have accentuated differences, and at the same time they have raised performance levels as well as standards of quality and security.

Deprived of comparable means, many skilled trades, in spite of their level of excellence, have fallen into a 'folklore' niche, taking refuge in values of tradition and authenticity rather than aiming at innovation and creation. But ironically, today the average quality of artisan production is often lower than that of advanced industry. And it is industry that is more concerned with reassuring the public, which is fearful and critical of the inroads of aggressive international competition.

A broader view of things suggests that there is no need to oppose these two modes of production, since they are complementary.

The evolutions of society on one hand, and technological advances on the other, have largely contributed to establishing overlaps.

The former constitute a factor that reflects the growing demand for personalization in supply, which favours small series or even tailor-made or one-off pieces, with follow-up and service guaranteed.

The latter rely mainly on digital technologies, which are accessible to small and large firms alike today. Workshops now have the chance to optimize their output and to re-assert their traditional skills in modern-day contexts.

New materials also contribute to this movement, since they are no longer destined to be used by heavy industry alone.

As for creation, it has never shown partiality: it has always used all the means of production available, depending on the type of product and the numbers to be made. In the framework of its Project Assistance programme for designers, from the outset VIA has regularly commissioned skilled artisans to build prototypes of selected projects.

The search for excellence in know-how, the curiosity and cleverness of professionals, and the time available for the work are fundamental criteria in choosing these workshops, which are like experimental research and development laboratories. They constitute an indispensable stage before envisaging industrial production.

It is in this spirit that the partnership between VIA and the Compagnons du Devoir journeymen has been conducted. Backed by the expertise of their Institute for Flexible Materials, the Compagnons have contributed the skills for making a range of seating created by designer Philippe Nigro. Young upholsterers and leather-workers training with the Compagnons du Devoir accepted the challenge to make these prototypes.

The project is doubly beneficial as an aid in teaching specialized skills.

To begin with, it familiarizes trainees in traditional skilled trades with innovative materials that need to be handled using specific new techniques. In the second place, it enables these trades to update their training programmes by collaborating with contemporary creation.

The level of excellence obtained is the result of exceptional three-sided involvement, bringing together the eight trainee upholsterers and leather-workers, who with their three tutors, have proven their capacity to integrate innovation to the specific context of training, the designer and two artisan firms, who were willing to take part in this teaching programme and handled its materials and logistics.

The entire experience has been a resounding success in mobilizing people and means around a project. The VIA / Compagnons du Devoir partnership is an example to be continued.

Intersection

La maîtrise des artisans selliers et tapissiers et leur savoir faire actualisé par rapport aux techniques modernes de production, servent avec précision cette réflexion sur l'illusion. « Intersection » se fragmente en assises juxtaposées et imbriquées. Le puzzle reconstitué multiplie les variations de hauteur de dossier et de profondeur d'assise invitant à des postures diverses.

A la perte des repères formels s'ajoutent les trompe l'œil provoqués par le jeu des couleurs du tissu ; l'intersection de deux modules étant matérialisée par leur somme chromatique.

The artisan skills of upholsterers and leather-workers combined with advanced production techniques bring enhanced precision to this play on illusion. 'Intersection' uses fragmented seating modules composed in juxtaposed and interlocked array. Their reconstituted puzzle multiplies variations on height of back-rest and depth of seat, enabling varied postures. Besides the loss of formal space-markers, trompe l'œil effects are introduced by plays on colours of fabric; the intersection of modules is materialized by their chromatic presence.

divans
divans

Matériaux constitutifs : Bois, mousses de polyuréthane, tissus laine.

Dimensions :

Composition verte (2 assises courtes) : 230 x 140 x H.88 cm ;

composition bleue (3 assises) : 300 x 150 x H.88 cm ;

composition orange (assise + méridienne) : 140 x 130 x H.88 cm

Prototypistes : Les Compagnons du Devoir (tapissiers, selliers),

Institut des Matériaux Souples, Polybe&Malet, FICA.

Materials used: Wood, polyurethane foams, wool fabrics.

Dimensions:

composition green (2 short seats): 230 x 140 x H.88 cm

composition bleu (3 seats): 300 x 150 x H.88 cm

composition orange (seat + day-bed): 140 x 130 cm x H.88 cm

Prototypes made by: Compagnons du Devoir (upholsterers, leather-workers),

Institut des Matériaux Souples, Polybe & Malet, FICA.



Philippe Nigro

Compagnons du Devoir

Designer industriel

Né en 1975 à Nice. Vit et travaille entre Paris et Milan.

1995 : BTS en esthétique industrielle, La Martinière-Terreaux, Lyon.

1996 : projet sélectionné au concours Habitat (lampe valorisant le recyclage de bouteilles plastiques) et lauréat au concours des jardins de Chaumont-sur-Loire, jardin « Ailleurs » (avec C. Gardet).

1997 : Diplôme Supérieur d'Arts Appliqués en design de produit et mobilier, Ecole Boule, Paris.

Depuis 1999 : Designer indépendant, collabore avec le studio De Lucchi à Milan : projets pour Olivetti, Compaq, Poltrona Frau, Artemide, Telecom Italia, Coromandel, Danese, Poste Italiana, Alias, Caimi, Mondadori, Banca Intesa, Produzione Privata, Unifor, Design Gallery.

2004 : Expose au Salon du Meuble de Milan les divans Vega et Vertigo pour Nube.

2005 : Aide à Projet VIA : étagère à spirale, exploitant les caractéristiques techniques du bois.

2006 : Présente au Salon du Meuble de Milan le divan Tune pour Nube et une horloge qui imprime le temps pour la galerie Opos de Milan.

2007 : Aide à Projet VIA : système de caissons de rangement.

Présente au Salon du Meuble de Milan le fauteuil Twist pour Felicerossi.

Industrial designer

Born 1975 in Nice. Lives and works between Paris and Milan.

1995: BTS certificate in Industrial aesthetics, La Martinière-Terreaux, Lyons.

1996: project selected in Habitat competition (lamp valorizing recycled plastic bottles), and winner of garden design competition at Chaumont-sur-Loire, for 'Ailleurs' garden (with C. Gardet).

1997: Diplôme Supérieur d'Arts Appliqués in product & furniture design, Ecole Boule, Paris.

Since 1999: Independent designer, collaborating with De Lucchi studio, Milan: projects for Olivetti, Compaq, Poltrona Frau, Artemide, Telecom Italia, Coromandel, Danese, Poste Italiana, Alias, Caimi, Mondadori, Banca Intesa, Produzione Privata, Unifor, Design Gallery.

2004: Exhibits 'Vega' and 'Vertigo' divans for Nube at Milan furniture fair.

2005: VIA Project Assistance grant for spiral shelves, exploiting technical characteristics of wood.

2006: Presents 'Tune' divan for Nube and time-printing clock for Opos gallery, Milan, at Milan furniture fair.

2007: VIA Project Assistance grant for system of storage caissons.

Presents 'Twist' armchair for Felicerossi at Milan furniture fair.

tuteurs / tutors

Marc Jarousseau, Clément Guégan, Florent Pottier

tapissiers / selliers / leather-workers

François Crémet, David Maziller, Yuri van Doosselaere, Elodie Lapras, Rémi Broissand, Arnaud Caradec, Benjamin Mendes, Julien Aubrun





Carte
Blanche
VIA 2008
'Carte
Blanche'
grant

jean louis Frechin

Aides
à Projets
VIA 2008
Projects
Assistance
grants

Nodesign.net
www.nodesign.net
jean louis Fréchin
Uros Petrevski

Collaborateurs / Collaborators

Agathe Furniss
Edouard Simoens
Stéphanie Pagis
Laurent Herbet.

Remerciements spéciaux
/ Special thanks to

jean-Marie Massaud
Yannick Grannek
Sylvie Lavaud - Gérard Laizé
Michel Bouisson - malf - jpjf.

Remerciements / Thanks also to

Cheline Jaidar (Apple)
Roland Cahen
Jean-philippe Hazard
Fred Henriques
Patrick Simonet (Nokinomo)
David Topani (Ufacto)
Thomas Pillet
et Bohumir Sviezeny (4Mtec)
Nico Vogelaar (Nichia)
Sylvie Tissot (Anabole)
les équipes du Via.

Partenaires / Partenaires

Nichia Corporation
www.nichia.com/fr

Okalux
www.okalux.de

Prototypistes / Prototypes

Ufacto :
Prototype - David Topani
www.ufacto.com

Nokinomo :
Électronique, informatique
Patrick Simonet.
Nokinomo, expert en interactivité,
développe des outils innovants au service
de la créativité, de l'architecture, de la
communication et du marketing.
www.nokinomo.com

Mininéon (Richard Bouyer)
107, Chemin des Restanques
06530 Peymeinade

4Mtec : Electronique
Thomas Pillet - Bohumir Sviezeny
www.4mtec.com

SAV :
Verrier - Stéphane Lefèvre
(meilleur ouvrier de France)
www.sav-rodaviss.com

Développement informatique

Patrick Simonet - Uros Petrevski
jean louis Frechin :
Processing - XCode (Apple)

Prototypistes / Prototypes

Ateliers Stéphane Gérard
19, rue des frigos
75013 Paris
Tel : +33(0)1 45 83 44 06
gerard.asg@neuf.fr

Bätz möbel GmbH
Hauptstr. 33-35
D-96482 Ahorn - Allemagne
Tel : +49(0)956110584

Brochier Technologies
33 rue Romarin
69001 Lyon
www.brochiertechnologies.com

Cockpit
(Bernard Justin)
2, rue du Centre
91630 Marolles-en-Hurepoix
Tel : +33(0)1 64 56 21 52
Fax : +33(0)1 64 56 17 25

COMAT
Z.I. du Haut-Coudray
49460 Montreuil-Juigne
www.comat.fr

Gerg Rapid Prototyping GmbH
Im Grund 3a
D-83104 Hohenthann - Allemagne
www.gerg.de

HSB
Haute école Spécialisée Bernoise
Route de Soleure 102
Case postale
CH - 2504 Bienne - Suisse
www.ahb.bfh.ch

JSP International GmbH & Co. KG
Wieslensdorfer Str.48
74182 Obersulm - Allemagne
www.jsp.com

Metiss
(Didier Gugole & Simon d'Henin)
7, rue Calmette
78370 Plaisir
Tel : +33(0)6 87 88 88 55
simon@metiss.eu

Protostyle
Z.A. des Perriers - 19/21, rue du bois
Rochefort
78500 Sartrouville
www.protostyle.com

Prototype Concept
(Xavier Bonsergent)
12, rue de Vince
35310 Mordelles
Tel : 02 99 85 10 50

Roche Bobois
www.roche-bobois.com

Sellerie Selaneuf S.A.S.
116, avenue Jean Jaurès
94200 Ivry sur Seine
Tel : +33(0)1 46 72 23 08

Soleil d'ombre
(Marek Hugo Jakubec)
3, rue des caves
49430 Les Rairies
Tel : +33(0)2 41 76 33 98

Création et maîtrise d'art Creation and skilled trades

Philippe Nigro
Compagnons
du Devoir

Partenaires institutionnels
et soutiens financiers
/ Institutional & financial
partners support



Rairies Montrieux
(coordinateur technique
Dominique Rioux)

Route de Fougeré - 49430 Les Rairies
www.rairies.com

Remerciements
pour leur effort financier
/ Thanks for their financial support



HSB

Haute école Spécialisée Bernoise
(**Dr. Frédéric Pichelin**
Sébastien Kraft)

Route de Soleure 102
Case postale - CH - 2504 Bienne - Suisse
www.ahb.bfh.ch

Partenaires / Partenaires



Région Ile-de-France

Conseil régional, Unité développement
Sous-direction recherche et innovation
Tour Maine-Montparnasse - 75015 Paris
www.iledefrance.fr



CRITT chimie environnement

Région Ile-de-France
3, rue Brissac - 75004 Paris
Tel : +33(0)1 44 61 72 00
Fax : +33(0)1 44 61 72 10
www.crittchimie-idf.org



CRITT CCST

Les Algorithmes - Bât. Euclide
Saint Aubin - 91194 Gif / Yvette cedex
Tel : +33(0)1 69 33 18 60
Fax : +33(0)1 69 41 32 26
www.critt-ile-de-france.org



CRITT Meca Ile-de-France

Les Algorithmes - Bât. Euclide
Saint Aubin - 91194 Gif / Yvette cedex
Tel : +33(0)1 69 33 18 60
Fax : +33(0)1 69 41 32 26
www.critt-ile-de-france.org



FCBA - Institut technologique

10, avenue de Saint-Mandé - 75012 Paris
Tél : +33(0)1 40 19 49 19
Fax : +33(0)1 43 40 85 65
www.fcba.fr

INNOVATHEQUE

INNOVATHEQUE

10, avenue de Saint-Mandé - 75012 Paris
Tél : +33(0)1 40 19 49 19
Fax : +33(0)1 43 40 85 65
www.innovatheque.ctba.fr

Partenaires / Partenaires

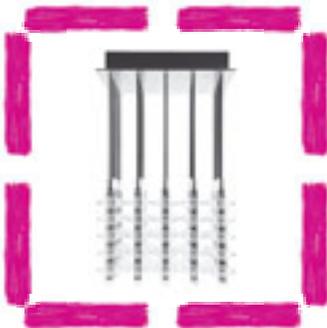


Compagnons du Devoir
www.compagnons-du-devoir.com
Institut des Matériaux Souples
ims@compagnons-du-devoir.com

Polybe & Malet
87, avenue Aristide Briand
93240 Stains

FICA
rue St Roch
21502 Montbard

Carte
Blanche
VIA 2008
'Carte
Blanche'
grant



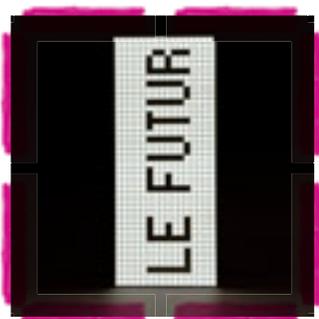
pag 21
jean louis Frechin
Wanelight M



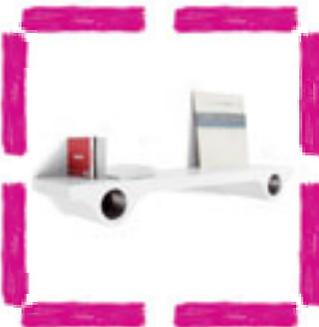
pag 25
jean louis Frechin
WaSnake ELA



pag 29
jean louis Frechin
Wapix YJMM

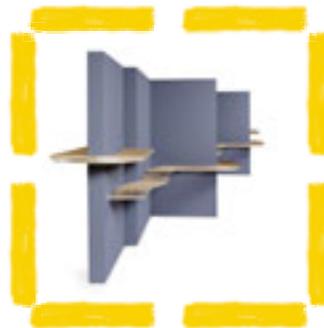


pag 23
jean louis Frechin
WaDoor UP



pag 27
jean louis Frechin
Waaz AL

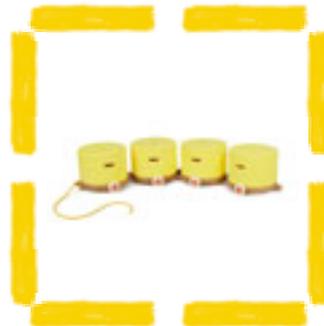
Aides
à Projets
VIA 2008
Projects
Assistance
grants



pag 47
Samuel Accoceberry
Infinity



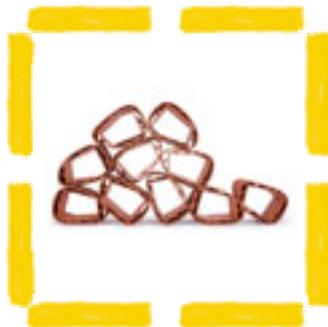
pag 55
Gabriel Dufour
Samuel Prigent
Lamp malep leamp peaml...



pag 63
Thorsten Franck
Tube_Box



pag 51
Bina Baitel
Pull Over



pag 59
Mostapha El Oulhani /
Jérôme Garzon / Fred Sionis
Fossile



pag 67
Thorsten Franck
Rambler_Rose

Création
et maîtrise
d'art
Creation
and skilled
trades



pag 71
Antoine Fritsch
3L



pag 75
Joachim Jirou-Najou
Around



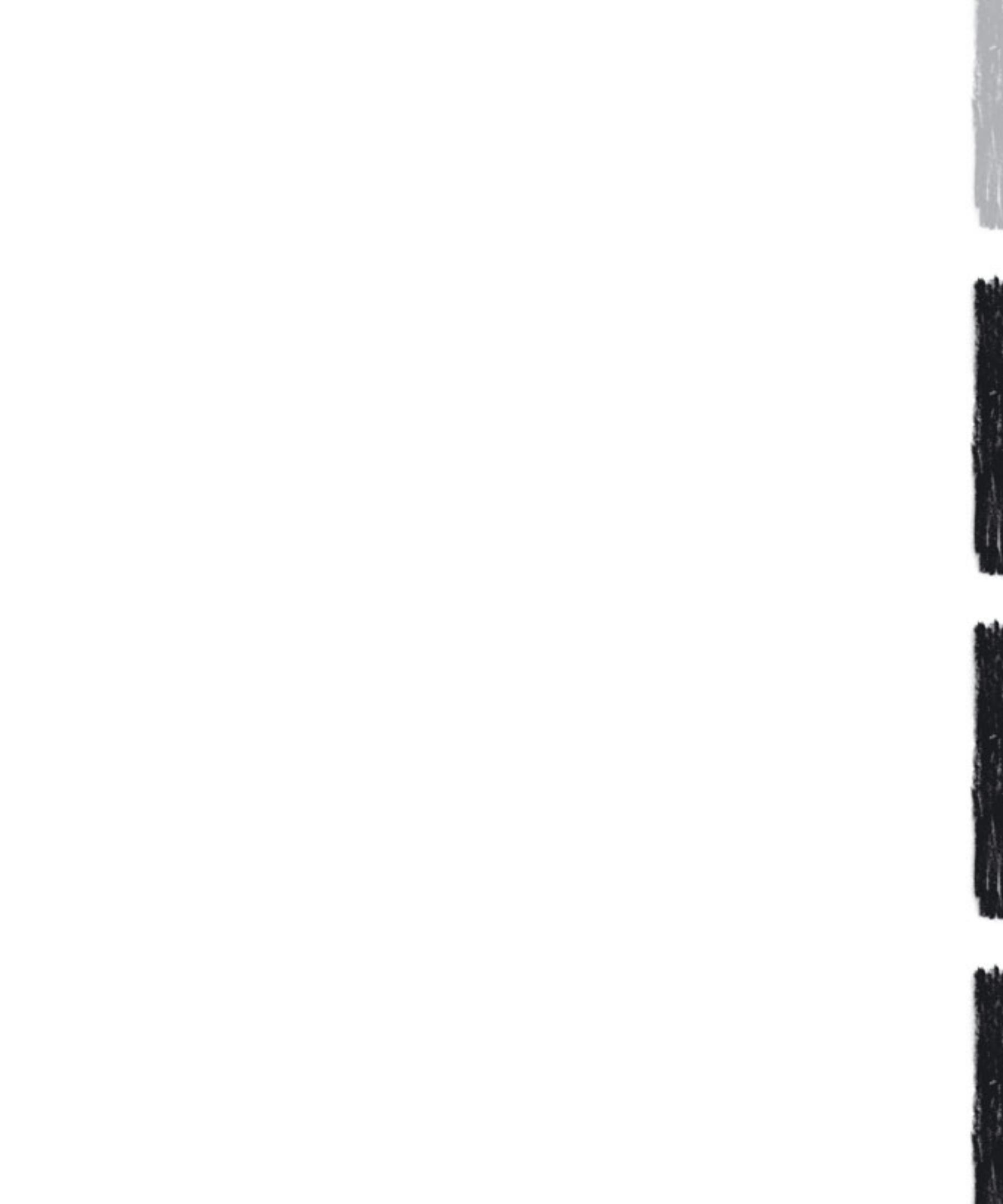
pag 89
Philippe Nigro
Intersection



pag 79
Adrien Rovero
Particule



pag 83
Benjamin Tortiger
Tôl



Vos
interlocuteurs VIA
Your VIA
interlocutors

Président / President
Philippe A. Mayer

Directeur Général / Chief executive
Gérard Laizé
glaize@mobilier.com

Adjoint à la direction générale / Assistant to Chief Executive
Cédric Alban
alban@mobilier.com

Chargé de mission / Head of projects
Patrice Juin
juin@mobilier.com

Chargé des Aides à la Création et des relations écoles, VIA
Head of Creation Assistance & relations with schools, VIA
Michel Bouisson
bouisson@mobilier.com

Architecte scénographe, responsable des expositions
Architect scenographer, in charge of exhibitions
Yves Gradelet
gradelet@mobilier.com

Régisseur / Technical coordinator
Philip Beroske
beroske@mobilier.com

Conseil en développement / Development consultant
Philippe Jarniat
jarniat@mobilier.com

Documentaliste / Head of documentation
Elodie Lecerf
documentation@mobilier.com

Comptabilité / Accounts secretary
Chantal Melotto
melotto@mobilier.com

Relations presse / Press
via.presse@mobilier.com

Responsable des outils de communication / Head of corporate image
Stéphane Sarie
sarie@mobilier.com

VIA
Valorisation de l'Innovation dans l'Ameublement
Valorization of Innovation in Furnishing
29-35, avenue Daumesnil - 75012 Paris - France
T. + 33 (0)1 46 28 11 11 F. + 33 (0)1 46 28 13 13
via@mobilier.com
www.via.fr

