

made in  
north

vol.4

---



lille—design



LA  
NORTH  
TOUCH



# made in north

---

## vol.4

Ce numéro de Made in North a été réalisé à l'occasion de l'exposition *Modes de production* exposition réunissant 70 designers à la Condition Publique à Roubaix, du 14 au 16 octobre 2016.

Il s'agit de présenter la pluralité des expressions du design, non pas seulement sous la forme d'un produit ou d'un service, mais davantage toutes les étapes qui l'engendre: la réflexion, le design stratégique, le processus créatif et industriel, la recherche sur les matériaux, les systèmes d'assemblage, les scénarii d'usage solidaire, l'empreinte environnementale ou la communication.

Afin d'élargir le réseau, lille—design s'est entouré de personnalités de la région et de l'euro-région susceptibles de transmettre de nouveaux talents. Je remercie tout particulièrement Marianne Bernecker, ESAAT, Roubaix, Barbara Berret, Visite Editions, Clio Brzakala, Wallonie Design, Stijn Debaillie, Design Regio Kortrijk, Barbara Dennys, ESAD Amiens, Anne Masson, La Cambre, Bruxelles, Magalie Marlin, 27<sup>ème</sup> Région, Giovanna Massoni, Reciprocity Design Liège, Emmanuelle Morice, Blog, Pierre Sallaud, ESAAT, Diane Steverlynck, KASK, Alice Vergara, ESAD, Valenciennes. Grâce à leurs recommandations et la réponse des designers à l'appel à candidatures, 80 projets de 70 designers ont été retenus, dont nous vous proposons ici le portrait.

Vous découvrirez à travers ce numéro une diversité générationnelles, d'hommes et de femmes qui ont fait du design leur mode d'expression. Qu'ils travaillent pour un industriel, une marque, une collectivité ou des citoyens, par le design ils créent de la valeur, de l'ergonomie, de l'ingéniosité, ils permettent de se différencier, d'être compétitif, prospectif, d'accompagner le changement.

À la fois annuaire de designers à destination des entreprises, ce Made in North vol.4 est aussi l'occasion de découvrir quelques-uns des projets menés par lille—design en réponse à une commande d'une collectivité ou d'une entreprise: la collection Made in Nord de France, la fontaine à eau Iléo, la concertation pour le kiosque numérique du parc Barbieux, l'intervention graphique et la démarche design appliquées au site de La Lainière, les produits édités dans le cadre de la destination Autour du Louvre-Lens, l'accompagnement des entreprises autour du programme RESID et des designers dans le cadre de l'incubateur Tremplin—design. Je vous invite à les découvrir.

Colette  
Vanhoye-Huvenne  
Présidente  
de lille—design

Commissariat de l'exposition  
lille—design  
et la Condition Publique  
Scénographie de l'exposition  
Atelier Hart Berteloot  
Atelier Architecture Territoire



---

# Modes de production

70 Designers  
80 Projets

14.10 - 16.10.2016

La Condition Publique  
Roubaix (FR)

14.10 - 23.10.2016

Biennale Interieur  
Courtrai (BE)

### Scénographie

Hart Berteloot  
Atelier Architecture  
Territoire  
Lille (FR)

Cette exposition présente la pluralité des expressions du design, non pas seulement sous la forme d'un produit ou d'un service, mais davantage toutes les étapes qui l'engendre: la réflexion, le design stratégique, le processus créatif et industriel, la recherche sur les matériaux, les systèmes d'assemblage, les scénarii d'usage solidaire, l'empreinte environnementale ou la communication.

Afin d'élargir le réseau, lille—design s'est entouré de personnalités de la région et de l'euro-région susceptibles de transmettre de nouveaux talents. Grâce à leurs recommandations et la réponse des designers à l'appel à candidatures, 70 designers ont été retenus.

Vous y découvrirez une diversité générationnelle d'hommes et de femmes qui ont fait du design leur mode d'expression. Qu'ils travaillent pour un industriel, une marque, une collectivité ou des citoyens, par le design ils créent de la valeur, de l'ergonomie, de l'ingéniosité, ils permettent de se différencier, d'être compétitif, prospectif, d'accompagner le changement.

Le choix de la scénographie se porte vers un dispositif neutre, élémentaire et économique, construit à partir de tables à tapissier, produit industriel, non dessiné spécifiquement pour l'exposition.

Chaque designer s'est plié au jeu d'un cahier des charges proposé par le scénographe: des A4 et des objets posés sur une surface de 60 cm par 2 m.

Pour ordonner la matière exposée autant que pour en donner certaines clés de compréhension, les designers sont répertoriés selon sept catégories d'exposition, perméables entre elles afin de ne pas réduire les propositions à une seule approche.

**PC /  
PROCESSUS CRÉATIF**

L'accent est mis sur la méthode de recherche menant à l'acte de création. Les concepts formalisés, les tests, les épreuves, les ratures sont les étapes permettant de mettre en lumière le chemin qui mène à la création. Ce sont en un sens déjà des créations. L'objet produit est alors présenté comme une étape dans ce processus et prend son sens vis-à-vis de toutes celles qui lui précèdent.

**EE /  
EMPREINTE ENVIRONNEMENTALE**

La question de l'énergie peut guider la lecture de la production des objets au moyen du concept d'empreinte environnementale. Cela revient à analyser l'ensemble de l'énergie et de la pollution, directe ou indirecte, qu'implique la production d'un objet donné. Plusieurs stratégies sont mises en place pour réduire cette empreinte (réemploi, énergie propre, énergie réduite, etc).

Cette contrainte est celle de notre siècle. Elle implique la recherche de nouvelles esthétiques propres.

**U /  
USAGES**

L'une des missions que peut se donner un designer est la réponse à un usage. Un usage classique auquel on se propose de répondre d'une

nouvelle manière, un nouvel usage issu de l'évolution des modes de vie ; le designer matérialise sa réponse d'après une gestuelle, une pratique. À l'inverse, l'évolution des usages et des technologies impacte les modes de productions du design et permet l'avènement de nouvelles formes.

**AS /  
ASSEMBLAGE**

Parmi les différentes opérations dans la production on souligne ici celle de l'assemblage. Parfois industrialisé, parfois artisanal, tantôt distinct de la conception tantôt inhérent, l'assemblage est la dernière étape préalable à la forme finale. Il arrive même que l'objet soit assemblé par l'acquéreur, après la vente. Dans ce cas, la recherche esthétique et fonctionnelle de l'objet intègre la donnée du montage post-production et façonne son aspect.

**M /  
MATIÈRE**

La matérialité est mise en avant comme une qualité intrinsèque, modifiée ou révélée par le travail du designer. Se posent les questions de potentiel, voire de langage de chaque matériau, les sensations qu'ils procurent, leurs sources, textures, les savoir-faire convoqués, le détournement d'un matériaux initial, son réemploi etc.

**DS /  
DESIGN SOLIDAIRE**

Le designer, en tant que prescripteur, est aux prises avec les conditions de travail. Il en est même en partie responsable. En effet, prescrire implique d'organiser la production et donc les hommes qui y sont liés. Dès lors, le design peut devenir un levier d'action politique, militante, en développant une organisation du travail régie par des valeurs de solidarité, de partage, d'assistance, etc. La transmission d'un tel travail ne s'appuie plus vraiment sur la chose produite - qui devient presque un prétexte à l'action - mais plutôt sur la méthode de production.

**DS /  
DESIGN STRATÉGIQUE**

Le design vise, au travers des outils, de la pratique, et de la pensée design, à répondre aux objectifs de la stratégie d'entreprise. Le design stratégique a pour objet l'analyse des besoins du marché, en accord avec les savoir-faire de l'entreprise. Il définit les actions à mener pour atteindre ses objectifs stratégiques de l'entreprise.

Cette exposition est aussi l'occasion de découvrir quelques-uns des projets menés par lille—design en réponse à une commande d'une collectivité ou d'une entreprise : la collection Made in Nord de France, la fontaine à eau Iléo, la concertation pour le kiosque numérique du parc Barbieux, l'intervention graphique et la démarche design appliqué au site de La Lainière, les produits édités dans le cadre de la destination Louvre-Lens, l'accompagnement des entreprises autour du programme RESID et des designers dans le cadre de l'incubateur Tremplin—design.

# Mathilde Adriaenssens

Keyuz

Rapprocher deux mondes qui se côtoient peu mais partagent des intérêts communs, les concepteurs et les utilisateurs.

*“Je souhaite créer des ponts entre les entreprises qui développent des produits et les utilisateurs afin de garantir le succès des innovations. À l’aube de mes 30 ans et voyant également que le marché s’y prêtait, j’ai su que c’était le bon moment pour créer mon entreprise.”*



Formée en Design Industriel à l’Institut Supérieur de Design de Valenciennes et forte d’une

expérience de Designer Produit au sein du bureau d’innovation international de Kingfisher, Mathilde Adriaenssens crée en janvier 2016, la start-up Keyuz installée à la Plaine Images à Tourcoing. Elle développe une méthode agile inspirée de design thinking qui permet de réunir professionnels et consommateurs “keyuzers”. La jeune femme propose trois phases/ateliers de travail. Les Keymeet permettent de préciser le brief et surtout de définir le fil conducteur du projet. Selon elle, définir les frustrations d’usage permet de poser les bases d’un projet. Les Keyboost sont un véritable booster d’innovation. Ils permettent à l’entreprise d’accéder directement au cœur des problèmes. Des solutions sont trouvées en étant à l’écoute des besoins des clients ou partenaires, tout en captant de nouvelles idées qui n’auraient peut-être pas vu le jour en interne. Enfin, les Keytests permettent d’essayer les prototypes en condition réelle d’utilisation. Grâce à ces ateliers de tests, les utilisateurs écartent rapidement les pistes inadéquates. Ces ateliers ont notamment été sollicités par Leroy Merlin qui souhaitait réunir ses concepteurs de cuisine et les usagers afin de créer de nouvelles collections ensemble. Un atelier “user-centric” pour KIABI a permis la collaboration de cette grande enseigne avec la startup Holusion (concepteur d’affichages innovants) afin de créer et de tester des prototypes aujourd’hui en cours de création par la jeune start-up. Pour la fille et petite-fille d’entrepreneur qui a grandi dans l’univers

communautaire d’un camping et qui a développé des capacités d’empathie et un sens du collaboratif, ces expériences l’ont naturellement poussée vers le métier de designer qui demande à la fois des capacités créatives, un sens aigu de l’observation et la maîtrise de contraintes économiques. Selon elle, *“Les meilleurs designers sont capables de rêver les pieds sur terre, alliant à la fois des capacités créatives et un sens aigu de l’analyse.”* L’avenir proche s’oriente autour du lancement d’un produit à forte valeur ajoutée développé par une start-up de la région. Des partenariats stratégiques avec des agences de design et des bureaux d’études sont actuellement en discussion pour plusieurs grands comptes. À Mathilde de conclure: *“Notre objectif pour 2017 sera de multiplier par 100 le nombre de nos Keyuzers en leur proposant de participer à de nombreux projets de qualité et en étendant nos prestations et nos formations vers la région parisienne et le reste de la France.”*

PLAINE IMAGE - IMAGINARIUM  
99 A BOULEVARD CONSTANTIN DESCAT  
59200 TOURCOING (FR)  
CONTACT@KEYUZ.COM

## Luce Aknin

Atelier Faire Savoir

*“Faire est au cœur de l’apprentissage. Je crois au travail de transmission par les gens, même s’il est facilité par certains outils.”*

L’atelier Faire Savoir est un dispositif de sensibilisation et de revalorisation de l’apprentissage des métiers manuels. Des ateliers mobiles et temporaires, installés dans des lieux ouverts au public invitent les visiteurs à découvrir des savoir-faire rarement mis en valeur. Et à s’initier à la réalisation d’un objet fini. Pour la designer Luce Aknin, les ateliers Faire Savoir sont un *“premier pas vers des métiers manuels, pour créer le déclic chez des personnes qui ne s’y attendraient pas.”* Fin 2015, deux premières expérimentations ont été menées dans des villes voisines de Sallaumines et Loos-en-Gohelle, dans le Pas-de-Calais. Le temps d’un week-end, les néo-apprentis étaient amenés à travailler le métal et s’initier à la chaudronnerie grâce à Dominique, formateur amateur. L’objectif: créer un objet à partir de tôles de gazinières: *“Le choix s’est porté sur le mobilier de fête de quartier et son incontournable: le tréteau.”* Découper, percer, riveter: chaque étape du processus de fabrication a été soigneusement définie, pour être claire et accessible. *“Au départ, les apprentis étaient très consciencieux, raconte Luce Aknin, s’appliquaient sur les tracés de gabarit par exemple. Ils n’avaient jamais touché à ces outils avant. Ils ont gagné en confiance peu à peu. Au moment où ils ont commencé à plier et passer en 3 dimensions, ils semblaient excités et impatients. À la fin, certains m’ont dit*



*qu’ils ne s’attendaient pas à produire un objet aussi “fini” à partir de tôles de gazinière.”* Le formateur peut s’appuyer sur un guide de formation adapté, tandis qu’un médiateur s’applique à

renseigner les visiteurs et curieux et à prendre les inscriptions. *“Ce qui m’a ému le plus était les réactions des formateurs qui semblaient particulièrement fiers de transmettre leur savoir-faire de cette façon. Ce n’est pas souvent qu’on les met en avant.”* Pour Luce Aknin, l’idée de ces ateliers temporaires est née d’un constat, partagé par les professionnels de la formation. Elle pointe *“le désaveu des formations vers les métiers manuels par la désincarnation de l’orientation. Les personnes sont orientées vers ces formations par défaut, sans même avoir testé, ou ne serait-ce que touché la matière ou un outil. Quand d’autres n’osent pas, ou n’ont simplement pas même l’idée que cela pourrait être fait pour eux.”* *“Il faut convaincre les professionnels de l’orientation du besoin de mettre la main à la patte et sortir du PowerPoint”, estime-t-elle.* Pour mettre en place un tel dispositif, il a fallu étudier le terrain, aller à la rencontre des acteurs locaux, des associations de formation et d’insertion puis, identifier des experts, bénévoles ou retraités, qui ont à cœur de transmettre leur expérience. L’atelier se matérialise par un mobilier spécialement conçu, *“adapté à une grande variété de savoir-faire, tout en étant le plus autonome possible”,* explique-elle. Le dispositif se compose d’un établi, d’un magasin et d’un paravent pour structurer l’espace et diffuser l’information. Ces trois éléments ont été dessinés pour être modulables et déplaçables facilement. Qu’il s’agisse d’ateliers de chaudronnerie ou de textile, seul l’outillage est à changer. De la coiffure à la boucherie, en passant par la forge, la maroquinerie, ou la soudure, les possibilités de découvertes sont nombreuses, comme autant de vocations à susciter.

92120 MONTROUGE (FR)  
WWW.LUCEAKNIN.COM  
LUCE.AKNIN@GMAIL.COM

## Déborah Baëlen

Petits bouts d’autre chose

*“Le réemploi est une solution durable, qui permet d’employer des matériaux déjà existants et des matières premières de qualité par l’utilisation de chutes liées à une activité industrielle.”*

Dans le cadre de ses recherches pour la collection “Made in Nord de France” pilotée par lille—design, Déborah Baëlen s’est intéressée aux chutes industrielles du fabricant Billards Toulet. Le feutre est un matériau de grande qualité, qui connaît une vaste déclinaison de couleurs et de fibres. Mais les chutes étaient jusqu’alors considérées comme des déchets par l’entreprise. *“Marc-Alain Deledalle (le Directeur Général de Billards Toulet) a été très ouvert et enthousiaste à l’idée de créer un porte-document, se réjouit la designer, il est toujours disponible pour me fournir des chutes. En visitant l’atelier, il m’a montré*



*des chutes de cuir que j’ai pu utiliser pour ajouter deux pièces au porte-document.”* *“Le but visé étant d’exploiter*

*au maximum les chutes existantes pour ne plus les mettre au rang de déchets, mais les voir comme une nouvelle source de matières premières et de bénéfices pour l’entreprise, tout en valorisant un savoir-faire et des techniques industrielles.”* Le projet a donné lieu à des échanges entre la démarche de designer et les compétences industrielles de l’entreprise. Pour elle, le projet était aussi le moyen de *“valoriser un savoir-faire régional grâce à la création d’objets nés du réemploi. Ils racontent l’histoire de l’entreprise à travers des techniques et des matériaux qui lui sont propres.”* Les chutes de feutre sont pliées et rivetées, plutôt que cousues: *“Le feutre permet une coupe franche sans avoir besoin de surfiler les bords, explique-t-elle, il permet d’utiliser un système de pliage et de le percer afin de le fixer par des rivets positionnés à travers des encoches.”* Cette simplicité limite le travail de confection: *“Il aurait pu être vendu en kit avec le mode d’emploi et les rivets. C’est un produit sobre, sans pour autant être trop sage.”* La fabrication nécessite toutefois délicatesse et

minutie et une découpe manuelle. Sur le porte-document est apposée une sérigraphie du nom de l’entreprise: *“La signature le finalise avec une grande finesse et montre une partie des caractéristiques techniques de Billards Toulet. Elle marque l’appartenance du porte-document à l’entreprise et le rattache, grâce à un de ses savoir-faire, à son histoire.”* Les porte-documents Billards Toulet sont commercialisés depuis 2015 dans le cadre de la collection “Made in Nord de France”. Déjà, les ventes permettent à l’entreprise Toulet de tirer des premiers bénéfices du réemploi de ses chutes.

35000 RENNES (FR)  
DEBORAHBAELEN@GMAIL.COM

## Elisabeth Baëza

mala leche Design®

Fondée à Bruxelles en 2014 par Elisabeth Baeza, mala leche Design® est une marque qui propose des objets en collaboration avec des entreprises engagées sur leur territoire et des artisans innovants. Pour ce label à vocation expérimental, le design raconte les besoins, les désirs et les contradictions de notre époque. Depuis sa création, la marque se positionne sur les terrains de l’innovation, tradition et qualité afin de révéler les valeurs qui sont les siennes. *“Je ne travaille jamais avec un cahier des charges lorsqu’il s’agit de création propre à la marque mala leche Design®. J’aime partir d’un archétype, un “contenant” par exemple, qui peut être envisagé sous différents angles: un vase, une corbeille, un centre de table, une carafe... Je ne connais jamais d’avance la fonction précise ou l’intitulé de l’objet qui va être dessiné”* explique la jeune femme. Finalement, les objets ne naissent jamais d’un besoin mais des moyens qui s’offrent à elle au moment même de l’étude. D’abord, l’élaboration approximative des formes sur papier puis de manière très précise, il se finalise sur logiciel 3D. Cette méthode de travail a naturellement dessiné les contours du positionnement de la marque: créer et proposer des objets et du mobilier réalisé en pièce unique

et/ou série limitée avec la possibilité de réalisation sur commande et sur-mesure. Le travail d’Elisabeth Baeza associe un processus de recherche mêlant système d’assemblage simple, originalité des créations et fabrication en circuit court en fonction des projets menés. Ses réalisations, le buffet “Mr Loyal”, la table “Wallace” issues de la collection intitulée SUPERLIGHT\* ainsi que la dernière création en date “solYflor” s’inscrivent dans une époque, celle du numérique, présent partout dans notre quotidien. Ces objets sont nés d’un procédé de fabrication qui permet de réaliser des objets rapidement avec une grande précision et donc d’être viables sur un marché comme celui de



l’édition ou de la distribution. Diplômée en Design à l’ESADSE de Saint-Etienne (DNSEP 2003), Elisabeth

Baeza exerce aujourd’hui en free lance. On peut citer à son actif, des réalisations privées (bibliothèque chez un particulier - 2015), des installations en boutique (Cappelle Opticien - Design September - 2015), des expositions diverses sur Paris Design Week (2014, 2015), la Biennale du design de Saint-Etienne (2015) et des collaborations culinaires (Restaurant L’IMPERATIF pour “Madame est servie” - 2014 - WCCBF). mala leche Design® élargit sa compétence sur le terrain de la diffusion à petite échelle par une présence dans deux points de vente à Bruxelles: MIKADO, Direct Design.

1081 BRUXELLES (BE)  
MALALECHEDESIGN@OUTLOOK.COM  
WWW.MALALECHEDESIGN.COM



**Luce Aknin**  
Tréteaux réalisés lors des ateliers  
de Sallaumines et Loos en Gohelle

**Luce Aknin**  
Les mobiliers de l'atelier -  
le magasin et les établis



**Mathilde Adriaenssens**  
Keguz

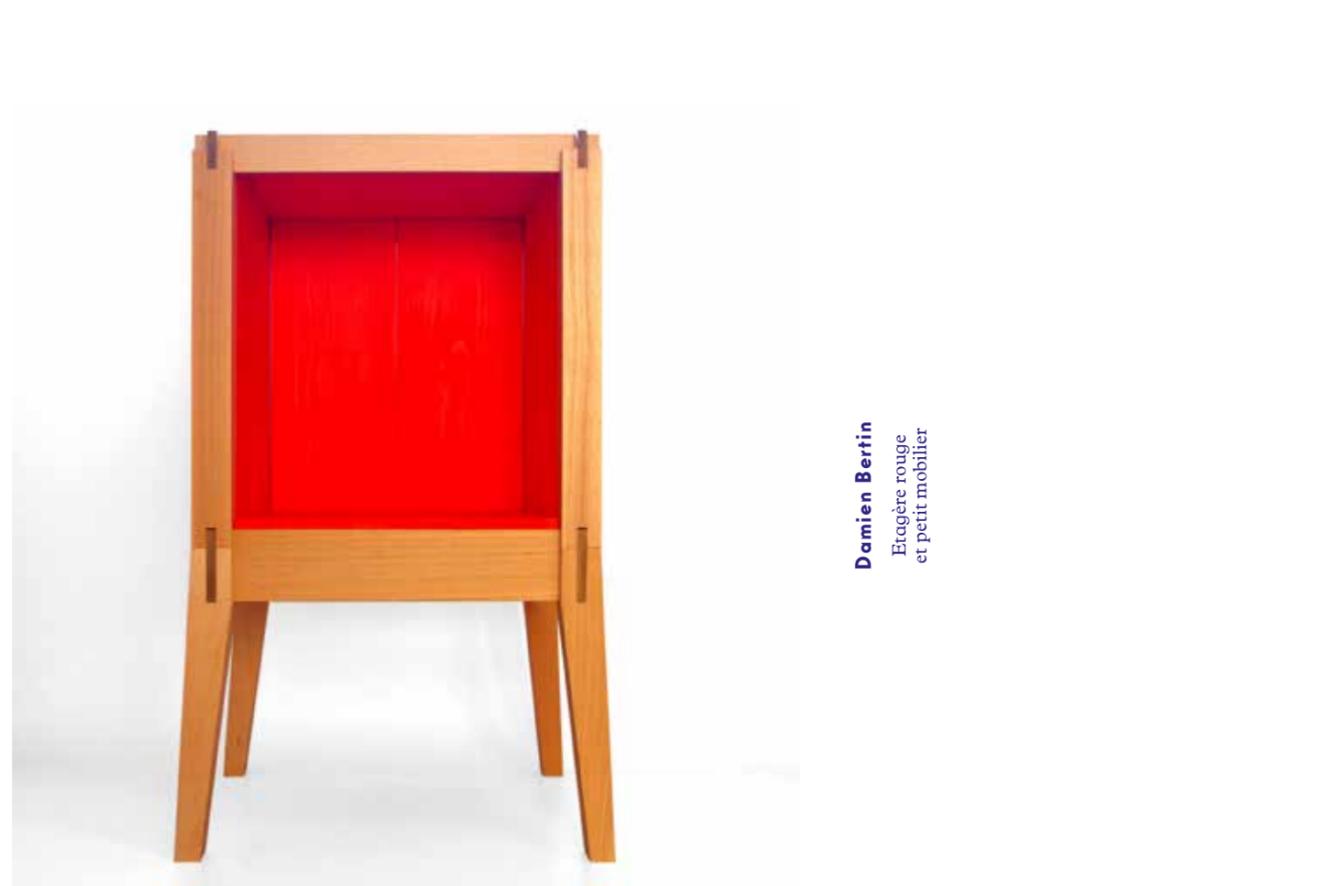
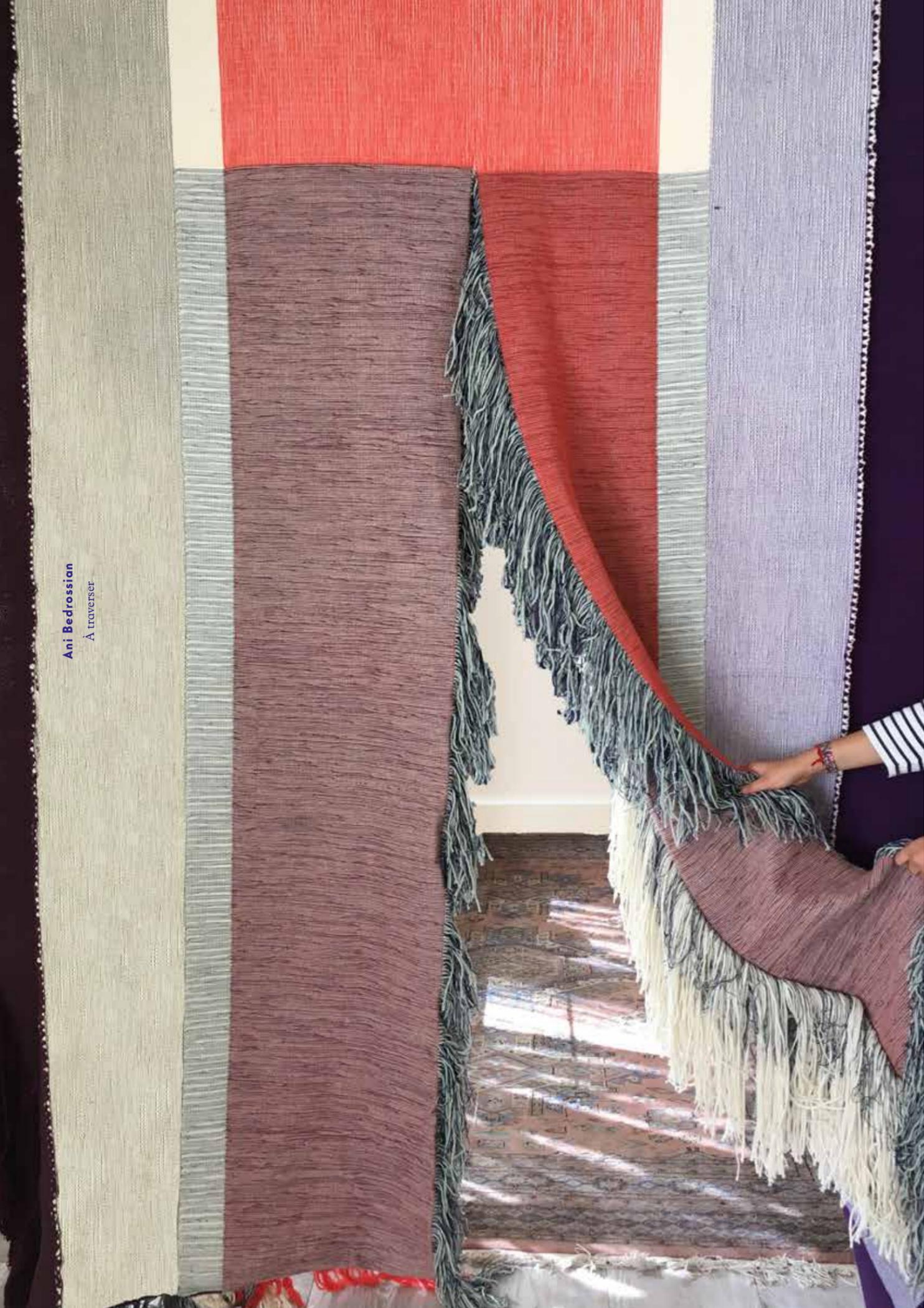


**Déborah Baëlen**  
Porte-document Billard Toulet  
© photo Déborah Baëlen



**Elisabeth Baëza**  
SolYflor

Ani Bedrossian  
À traverser



**Damien Bertin**  
Étagère rouge  
et petit mobilier



# Ani Bedrossian

## À traverser

Par un protocole de marquages de plis, la surface s'organise. La recherche picturale, à l'instar d'un carton de tapisserie, est transposée au tissage.

Ani Bedrossian conduit une démarche expérimentale au cœur de la structure textile. Explorant le fil, ses déplacements, ses entrecroisements, elle met en usage ses recherches techniques et plastiques dans la collection A Traverser.

Au cours de son Master à l'École Nationale Supérieure d'Art Visuel de La Cambre (Bruxelles) en 2015, Ani Bedrossian travaille sur les possibilités de manipulations offertes par le tissage. Ses expérimentations ne sont pas destinées à un usage précis: ses travaux s'intitulent déplacer, voiler/dévoiler, retourner, etc. comme autant d'exploration du maniement du textile.

"Cette année, j'ai voulu mettre un usage sur ces principes que j'avais expérimentés l'année précédente, en déterminant à quel moment une surface textile devient objet dans le milieu de l'habitat."

Ces surfaces seront des panneaux de tissu à traverser: "des surfaces textiles par définition mobiles, qui construisent, limitent, façonnent l'habitat. C'est un plan physique et symbolique, une fenêtre dans l'architecture, dont la vocation est d'être traversée. Bien qu'ayant des qualités plastiques, cet objet répond à un usage du quotidien", précise la designer.



L'usage seul ne détermine pas la conception de la pièce, orientée par la technique et sa valeur plastiques combinées: "L'organisation de la surface ainsi que les découpes sont le résultat du travail technique. Le fait de créer une ouverture en découpant des fils qui ne sont pas tissés dans la chaîne permet de ne pas endommager l'étoffe. Cet aspect technique de la pièce disparaît sous l'aspect plastique de celle-ci. Incidemment, les franges donnent à la surface une atmosphère chaleureuse et chatoyante."

Ani Bedrossian travaille la laine, pour ses qualités d'isolation thermique et anti-poussière. "En termes plastique, différents embellissements sont possibles sur cette matière. On peut passer d'un aspect compact à un aspect vaporeux, la laine peut être feutrée, peignée."

A traverser se décline en deux versions,

artisanale et industrielle. Lorsqu'elle travaille de façon artisanale, elle se concentre sur une recherche avant tout picturale: "la pièce est conçue comme une architecture. Il n'y a qu'une seule possibilité d'ouverture, c'est une décision qui m'est propre. Son organisation est liée aux dimensions du métier à tisser, lequel permet de larges possibilités de variations des fils de trames."

La version industrielle, elle, offre différentes possibilités d'ouvertures et donc d'appropriation par l'utilisateur. Celui-ci peut aussi façonner son textile en créant des franges qui révéleront ainsi ce qui se cache derrière. "Cette version permet d'envisager une diffusion sur un marché. Ce qui n'est pas le cas dans la version artisanale, qui prend beaucoup plus de temps dans sa conception et se rapproche de la pièce unique. Ces deux pièces ne touchent donc pas le même public." Durant ses années d'études, Ani a collaboré avec un designer industriel. Elle cherche à poursuivre leur collaboration pour allier design textile et design industriel.

ANI BEDROSSIAN  
BEDROSSIAN.ANI@GMAIL.COM

# Gary Berche & Natacha Kopec

## KNGB—FARO

C'est lors de leur expérience à Poliform (entreprise artisanale connue à l'international pour ses collections de canapés et de fauteuils) que Natacha Kopec et Gary Berche réalisent leur volonté commune de travailler des matériaux nobles avec des artisans passionnés. Ils souhaitent également valoriser une production 100% française. Ils créent alors leur studio KNGB et se lancent dans la création de luminaires qu'ils jugent essentiels au bien-être de la vie dans l'habitat. Après avoir remporté le concours de design innovant "Din contest" 2014 qui leur permet d'exposer durant la Design Week de Milan, ils lancent la marque du luminaire FARO. Ils travaillent en auto-production et auto-édition sans intermédiaires. Les liens se font en direct entre le designer, l'artisan et le client. L'objectif est de maîtriser la production

de A à Z ainsi que le prix de vente afin de partager équitablement les bénéfices entre tous les acteurs. Ce qui valorise le travail local et surtout le Made in France. Gary développe l'image de marque KNGB ainsi qu'un premier luminaire FARO vendu à 45 exemplaires exclusivement en direct sur des salons de design et de déco.



Le luminaire FARO est le fruit de la rencontre du savoir-faire artisanal et du design. La partie abat-jour est réalisée à la main par Natacha Kopec, entièrement fermée avec une partie diffusante afin de créer une ambiance douce. Il mixe fabrication traditionnelle et modernité avec l'ajout d'une plaque de bois découpée et gravée au laser. Ils associent des artisans qui réalisent la structure de la lampe avec des matériaux bruts, sélectionnés pour leur caractère: chaque projecteur devient un modèle unique. Deux poignées de cuir permettent de choisir l'orientation du projecteur pour une lumière tamisée ou plus franche. Le changement se fait sans mécanisme, en toute simplicité. FARO se déclinera bientôt en version chêne massif, en frêne olivier, avec aussi une édition limitée numérotée en chêne brûlé et en noyer. La collection va s'étendre à un projecteur à poser, un projecteur suspendu et un projecteur mural. Lille—design et sa plateforme d'accompagnement ont permis à Natacha Kopec et Gary Berche de positionner leur collection, de lui donner une identité et de la développer. Structure en Micro entreprise

59118 WAMBRECHIES (FR)  
NATACHA.KOPEC@KNGB-CREATION.COM  
GARY.BERCHE@KNGB-CREATION.COM  
WWW.KNGB-CREATION.COM

# Mathieu Berteloot et Heleen Hart

## Hart Berteloot Atelier Architecture Territoire

HBAAT est un atelier d'architecture et d'urbanisme, co-dirigé depuis 2010 par Heleen Hart et Mathieu Berteloot, tout deux architectes et enseignants à l'École Nationale Supérieure d'Architecture et de Paysage de Lille. L'atelier, installé dans une ancienne ébénisterie dans le quartier de Wazemmes à Lille, est structuré comme une plateforme pluridisciplinaire qui questionne l'architecture et son articulation au territoire, ouvrant des questions spécifiques à la réalité urbaine et sociale d'aujourd'hui. HBAAT s'alimente de champs disciplinaires variés tels que la photographie, l'art contemporain, le design, l'histoire et le paysage. L'atelier puise son énergie créative dans les rencontres en France comme à l'étranger. L'équipe regroupe des personnes provenant de différents horizons formant une équipe soudée dont l'échange d'idées et de concepts constitue les fondements de l'atelier. HBAAT travaille sur des projets publics comme privés mariant des programmes culturels variés (médiathèque de Capelle-



en-Pévèle, Annexe du Centre Pompidou à Maubeuge, maison de la culture de Chalon-sur-Saône, conservatoire de musique de Montataire, école de danse de Quesnoy-sur-Deule, pôle petite enfance de Halluin...) et des programmes de logements très orientés sur des programmes d'habitats partagés. Actuellement, l'atelier réalise un ensemble de 8 logements à Lille pensés en étroite collaboration avec les habitants. L'atelier travaille ainsi sur des projets de différentes échelles mêlant l'architecture et l'urbanisme, en questionnant prioritairement le rapport à son environnement, qu'il soit urbain, péri-urbain, neuf ou ancien, construit ou absent. Le projet est le résultat d'une analyse et d'un questionnement continu du programme dans un contexte donné, ensemble qui détermine la conception fondée sur une spécificité à la question et au lieu. Ceci est très souvent une

opportunité de penser au-delà du site et de réarticuler un contexte à l'architecture. L'élaboration du projet est accompagnée de nombreuses maquettes, outil de travail privilégié de l'atelier qui valide chaque étape de conception et contribue à l'enrichissement du dialogue avec la maîtrise d'ouvrage et l'entreprise et ce durant les études et le chantier. L'atelier porte un réel intérêt pour la pérennité de la construction en questionnant la matérialité de son architecture dans le temps. La filière courte de la matière ainsi que l'artisanat local sont systématiquement privilégiés sur chacun des projets. L'agence porte une attention particulière au chantier, phase de dialogue entre toutes les parties impliquées au projet, il génère des solutions choisies de manière collective.

435 RUE LÉON GAMBETTA, 59000 LILLE (FR)

# Damien Bertin

## Nemus

"Nemus fabrique du mobilier et des luminaires en bois dont le dessin naturel répond à la géométrie soignée et aux couleurs tranchées d'un design épuré et acidulé."

Ébéniste de formation et designer, Damien Bertin dessine et fabrique du mobilier contemporain à partir de ressources locales, à l'aide d'outils à commande numérique et de machines à bois traditionnelles de façon complémentaire. La collection Nemus répond au besoin de se meubler de façon responsable.

"J'ai recours à une ressource naturelle, renouvelable et locale, le bois. Je suis très vigilant à l'idée de minimiser au maximum les transports, de rentrer dans un processus de recyclage d'un produit en fin de vie", explique le jeune homme. Passionné de design, il s'intéresse en particulier aux nouveaux modes de fabrication de nos objets du quotidien. C'est ce qui le pousse à développer un projet innovant de mobilier en bois modulable et éco-conçu, récompensé par l'interprofession de la filière forêt bois en 2012, soutenu par la région Hauts-de-France et mis en œuvre au



sein de l'incubateur d'entreprises innovantes de l'université Lille 1, Cré'innov. Il s'entoure aussi de partenaires/fabricants équipés d'outils à commande numérique. La relocalisation de

l'outil de fabrication et la reprise en main de la fabrication par les utilisateurs sont des questions qui l'intéressent beaucoup. Pour la fabrication de ses meubles, luminaires et objets de décoration, il combine l'utilisation de la découpeuse laser et de la scie à bois, de l'imprimante UV et du robot, de l'imprimante 3D et de la dégauchisseuse, de la CNC et de la tenonneuse... Il tire ainsi le meilleur des nouvelles technologies et des techniques conventionnelles. Le site de vente en ligne des meubles Nemus devrait être mis en ligne fin 2016.

59160 LOMME (FR)  
CONTACT@NEMUS.FR  
FACEBOOK.COM/MOBILIERNEMUS  
PINTEREST.COM/MOBILIERNEMUS  
TWITTER.COM/MOBILIERNEMUS  
INSTAGRAM.COM/MOBILIERNEMUS



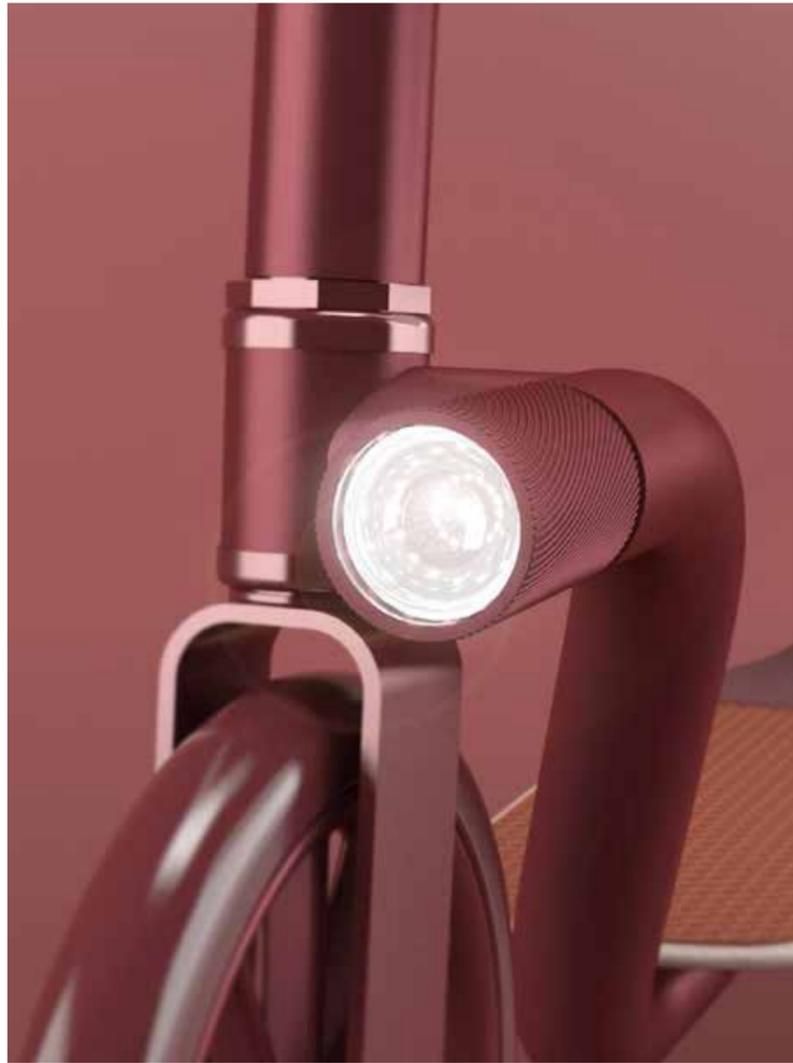
**Heleen Hart  
et Mathieu Berteloot**  
HBAAT École  
Quesnoy-sur-Deûle  
© photo PM Rouvel



**Gary Berche & Natacha Kopec**  
Projecteur de sol FARO chêne massif KNGB  
© photo Natacha Kopec



**Gary Berche & Natacha Kopec**  
Projecteur à poser FARO- KNGB  
© photo Natacha Kopec



**Marc Bony**  
maquette d'une tondeuse réalisée  
par Marc Bony  
© photo Marc Bony



**Damien Carrette, Pierre-Adrien Ducarre  
& Nathanaël Désormeaux**  
trotinette La Galoche  
© photo La Galoche



**Arnaud Blanck**  
EasyBreath  
© Emmanuel Berhin

**Cyrille Candas**  
Atelier floccage, b.a-ba  
© photo Cyrille Candas



# Arnauld Blanck

Directeur Design  
chez Oxylane

Le fabricant et distributeur d'articles de sport Decathlon, rebaptisé Oxylane, est le symbole d'une success story à la française. Arnauld Blanck, Directeur Design, nous livre certains secrets de la réussite du Groupe et nous présente un masque révolutionnaire qui permet de respirer comme un poisson dans l'eau.

Arnauld Blanck est diplômé de l'ENSCI (École Nationale Supérieure de Création Industrielle) en 1998, il intègre le Groupe Oxylane (Decathlon) en 2006 par la marque Quechua puis devient Directeur du Design du groupe en 2010. Il fut précédemment Chef de projet/designer au sein de l'entreprise InProcess.

*"Un produit rencontre son marché s'il est intelligent, démocratique et beau. Il est indispensable de bien connaître les besoins du consommateur pour innover malin. Les innovations d'usage sont au centre de notre démarche. C'est donc en observant les sportifs dans leur pratique et dans notre Centre de Recherche et Développement, en les écoutant, que nos vendeurs, chefs de produits, designers et ingénieurs imaginent les produits de demain. Des produits qui augmentent le confort, le plaisir et la sécurité de l'utilisateur. La tente 2 seconds en est un parfait exemple. En concrétisant le rêve de tous les randonneurs par un système de dépliage simple, rapide et intuitif pour une installation instantanée, les équipes de conception Quechua ont révolutionné à jamais la pratique du sport en montagne. Le nouveau masque Easybreath va bientôt sortir. Son point de départ est un constat: 40 % des nageurs en mer sont incapables de respirer sous l'eau par la bouche via un tuba. Que peut-on faire pour que ces personnes puissent profiter du plaisir de la vue sous l'eau? Après plusieurs années de développement et de tests, on découvre, grâce à une entreprise partenaire, un procédé industriel pouvant répondre à cette problématique. Ce masque va révolutionner la pratique de la plongée puisqu'il permet de respirer sous l'eau par le nez et par la bouche, aussi facilement que sur terre, avec un champ de vision dégagé à 180 degrés, un double flux d'air pour éliminer la formation de buée et un tuba doté d'un mécanisme qui évite que l'eau ne rentre. Le design est un moteur de créativité et d'innovation. Il permet de traduire un besoin, une envie, une évolution, un marché ou un comportement et de le transformer en produit. 150 designers travaillent au sein des différentes marques. Ils ont pour mission de transformer des intuitions partagées en projets concrets et mesurables. Ils ont recours aux dessins et maquettes, ce qui permet de pré-visualiser le produit dans son aspect final et donc de mesurer sa désirabilité. Nous réalisons également*



*Développement, en les écoutant, que nos vendeurs, chefs de produits, designers et ingénieurs imaginent les produits*

*beaucoup de prototypes. Fonctionnels, ils permettent de mesurer l'intérêt en termes d'usage. A Villeneuve d'Ascq, plus de 3 000 prototypes sont réalisés chaque année. Les ateliers sont mis à la disposition des équipes afin qu'elles puissent observer et tester les composants et les produits finis. L'épiphanie en innovation n'existe pas. L'innovation est le fruit de l'exploration, une exploration basée sur les usages, les technologies, les modes de vie, les milieux de pratique. Dans cette tâche, nos centres de R & D, axés sur la connaissance du corps humain et sur le composant, contribuent à l'évolution de nos produits, de même que les champions sportifs, précieux partenaires techniques qui nous aident à améliorer la technicité des produits à partir de l'extrême précision de leur ressenti."*

## Marc Bony

designer Innovation/  
Produit et designer  
intégré au programme  
RESID

*"Une maquette est un formidable support de démonstration. L'effet "incroyable", imprévisible, peut parfois totalement changer le cours d'un projet."*

RESID est un programme d'accompagnement et d'audit piloté par lille—design, à destination d'entreprises qui n'ont pas de designer en interne. Au cours de l'année 2015, 5 designers aux approches complémentaires sont intervenus dans des entreprises sélectionnées, pour intégrer la démarche design dans leur stratégie et faire émerger des projets prometteurs. Marc Bony fait partie des designers sélectionnés dans le cadre du programme RESID en 2015. Pendant un an, il a participé activement à l'accompagnement collectif de plusieurs entreprises, dans des domaines variés.

*"Ma démarche commence par une première phase d'analyse pour bien comprendre le problème et mieux pouvoir y apporter des solutions"* explique-t-il. Pour lui, il est primordial de commencer par poser les bonnes questions: *"Un problème mal posé entraîne inévitablement une réponse inadaptée"*. Les problématiques et les besoins d'une société, une fois analysés en profondeur, la phase de création peut être lancée.

Cette seconde phase créative peut laisser l'imagination se développer aussi loin que possible, même si les idées seront ensuite remises en cause. C'est lors de cette étape que Marc Bony révèle toute



la différence de sa méthode, basée sur la créativité manuelle et la preuve par l'usage. Plutôt que de recourir au numérique pour modéliser le projet, ce qui prend beaucoup de temps, coûte cher sans pour

autant garantir la fonctionnalité du résultat, il préfère se lancer directement dans la fabrication de maquettes. Son credo: *"Faisons-le, pour voir si ça marche"*. En un temps court, on peut réaliser un modèle qui permette de visualiser la forme, l'ergonomie et les principes techniques d'une solution. Et d'évaluer ainsi la pertinence d'un produit et son potentiel. Une étape qui demande relativement peu de temps et de moyens: *"On peut concevoir une maquette avec trois fois rien, de simples outils de bricolage, des Lego, voire avec de la pâte à modeler"*, assure-t-il. Cette méthode peut aussi révéler des difficultés qui seraient restées inaperçues jusqu'au prototype. On peut aussi partir d'un produit existant: pour un projet Leroy-Merlin, avec Olivier Lambin, il bricole une tondeuse à gazon classique pour la transformer en un modèle bicoloré à trois roues. Ils parviennent à convaincre, par la preuve physique, que l'idée est fonctionnelle et pertinente.

Au cours de ses interventions et des workshops du programme RESID, il fait la connaissance de Lionel Doyen, avec lequel il sympathise. Complémentaires dans leur approche, et partageant une vision commune, ils décident de poursuivre leur collaboration, en vue de s'associer.

Après la fin du programme, ils continuent à travailler sur un mode collaboratif pour l'entreprise de textiles techniques biodégradables Subrenat. Marc Bony travaille notamment pour Leroy-Merlin et Decathlon. Il a conçu nombre de produits de montagne pour la marque SimoWvnd. Lionel Doyen et Marc Bony travaillent actuellement en binôme sur un camion d'assainissement pour la marque Huwer.

Après la fin du programme, ils continuent à travailler sur un mode collaboratif pour l'entreprise de textiles techniques biodégradables Subrenat. Marc Bony travaille notamment pour Leroy-Merlin et Decathlon. Il a conçu nombre de produits de montagne pour la marque SimoWvnd. Lionel Doyen et Marc Bony travaillent actuellement en binôme sur un camion d'assainissement pour la marque Huwer.

Après la fin du programme, ils continuent à travailler sur un mode collaboratif pour l'entreprise de textiles techniques biodégradables Subrenat. Marc Bony travaille notamment pour Leroy-Merlin et Decathlon. Il a conçu nombre de produits de montagne pour la marque SimoWvnd. Lionel Doyen et Marc Bony travaillent actuellement en binôme sur un camion d'assainissement pour la marque Huwer.

Après la fin du programme, ils continuent à travailler sur un mode collaboratif pour l'entreprise de textiles techniques biodégradables Subrenat. Marc Bony travaille notamment pour Leroy-Merlin et Decathlon. Il a conçu nombre de produits de montagne pour la marque SimoWvnd. Lionel Doyen et Marc Bony travaillent actuellement en binôme sur un camion d'assainissement pour la marque Huwer.

Après la fin du programme, ils continuent à travailler sur un mode collaboratif pour l'entreprise de textiles techniques biodégradables Subrenat. Marc Bony travaille notamment pour Leroy-Merlin et Decathlon. Il a conçu nombre de produits de montagne pour la marque SimoWvnd. Lionel Doyen et Marc Bony travaillent actuellement en binôme sur un camion d'assainissement pour la marque Huwer.

MARC BONY  
DESIGNER INNOVATION/PRODUIT  
59110 LA MADELEINE (FR)  
BONY.MARC@GMAIL.COM

# Cyrille Candas

b.a-ba

Cyrille Candas fait la démonstration que design peut rimer avec démarche sociale et responsable. Dès 2008, elle travaille avec Le Relais, Société Coopérative et Participative née dans le Pas-de-Calais, seul acteur national maîtrisant la chaîne de récupération textile en sa totalité.

Un double constat amène la jeune femme à mettre en place une nouvelle chaîne de production qui repousse un peu plus les limites du recyclage. D'année en année, la qualité du linge collecté se dégrade, compromettant par là même leur remise en vente. De nombreux objets et mobiliers en plastique ou en bois, usés ou tout simplement hors mode ne trouvent plus leur place sur le marché de l'occasion. C'est par la voie de l'innovation que Cyrille Candas transforme les textiles usés et non redistribués. Broyés en une courte fibre appelée flocc qui est teintée puis pulvérisée sur de vieilles chaises de jardin en plastique ou mobilier désuet en bois... les objets renaissent avec un aspect au touché peau de pêche. Ce procédé aussi simple que malin qui redonne fonction et esthétique aux produits, a été récompensé par un trophée des Charmes de l'Innovation Responsable en 2012. Début 2013, le premier atelier de flocage b.a-ba a ouvert ses portes à Façon Relais dans la ville de Tourcoing.



ARTICLE PUBLIÉ AVEC L'AIMABLE  
AUTORISATION D'EMMANUELLE MORICE,  
BLOGUEUSE DÉCO INSTALLÉE À LILLE  
WWW.EMMANUELLEMORICE.COM

# Damien Carette, Pierre-Adrien Ducarre & Nathanaël Désormeaux

Trottinette  
La Galoche

*"Dépoussiérer le concept de trottinette urbaine pour lui apporter une dimension esthétique tout en augmentant son côté pratique."*

Créer une trottinette élégante pour en faire un véritable accessoire de mode à l'instar de ce qui se fait sur le marché du vélo ou du skate, telle est la vocation du projet Trotticlasse. Après une longue phase d'observation, Pierre-Adrien Ducarre se charge de l'étude de marché alors que Nathanaël Désormeaux et Damien Carette s'attèlent à faire une étude des trottinettes déjà existantes et surtout des usages qu'en font aujourd'hui les gens. Ils observent en parallèle les raisons pour lesquelles certaines personnes n'envisagent pas la trottinette comme une solution de mobilité. Le concept remporte le concours de création d'entreprise "Start up in Motion" organisé par Transalley, le site d'excellence régional dédié à la mobilité ainsi que le prix du "Lions Club de la création d'entreprise" et le prix de la plateforme d'accompagnement Tremplin—design. Le trio est aussi en lice pour le concours "Pépète" organisé par le Ministère de l'Éducation et de la Recherche. Ces prix permettent aux jeunes designers d'avoir des retours constructifs,



de se faire un réseau, de commencer à faire parler du projet et d'avoir des premiers financements. Aujourd'hui, La Galoche est en phase d'homologation et de mise en production. La Galoche a pour ambition d'être la trottinette la plus élégante du monde. Mais pas seulement! Elle réduit au maximum l'encombrement pendant la journée et dans les transports par une forme de guidon qui épouse parfaitement la forme du plateau et qui

fait également office de cadenas intégré. Une gamme d'accessoires technologiques et stylistiques est également en étude. Le projet est suivi par l'incubateur Transalley à Valenciennes et par l'incubateur de l'ESSEC. Depuis peu, il a également rejoint celui de lille—design. Respectivement expatriés à Berlin, Séoul et Londres, Pierre-Adrien Ducarre, Damien Carette et Nathanaël Désormeaux se sont rencontrés à Paris. Nathanaël et Damien sont tous deux diplômés de Strate College et de l'École de Condé. Pierre-Adrien est diplômé de l'ESSEC. Après être passés par des studios de renom (Benjamin Hubert, Doshi Levien, Michael Young...), ils forment aujourd'hui le gang de trottinettes le plus attendu de France. Création d'une SAS en cours

LA GALOCHE  
281 RUE JOSEPH LAGRANGE  
59300 FAMARS (FR)  
TECHNOPOLE TRANSALLEY, BÂTIMENT  
MOBILIUM

# Marion Chatel-Chaix & Rachel Levesque

## Exquisite Studio

*“Le premier magazine d’inventivité et de créativité culinaire pour les professionnels du goût”*

Après avoir obtenu leur diplôme en design culinaire, Marion Chatel-Chaix et Rachel Levesque créent leur studio de tendances culinaires. Elles ont conscience que le design culinaire est peu connu, souvent confondu avec le stylisme culinaire. Le design culinaire propose un nouveau regard sur la manière de penser les aliments. Il répond à des nécessités à la fois utilitaires mais également éthiques et esthétiques. Marion Chatel-Chaix et Rachel Levesque profitent de leur statut d’indépendantes pour se positionner dans cette niche. Afin de faire connaître le design culinaire de manière pédagogique elles créent un site web pour leur propre Studio Exquisite, avec une partie “laboratoire” où elles partagent leurs recherches, leurs tests, leurs trouvailles et rapidement, un magazine papier s’impose. Les deux designers comprennent l’importance d’offrir un support, un objet réel et tangible qui regroupe toutes leurs idées et qui soit un véritable outil d’inspiration pour les professionnels de la gastronomie et du goût en général. L’objectif est de rendre le design culinaire accessible. La stratégie mise aussi sur le côté viral



d’internet et des réseaux sociaux pour communiquer leur message. Par la suite, le magazine sera accompagné d’un blog qui diffusera un contenu plus simple, qui servira de support de création pour ceux qui en ont besoin (pâtisseries, chefs, boulangers, traiteurs, épicerie de luxe, bartenders...). Marion Chatel-Chaix et Rachel Levesque souhaitent apporter aux professionnels de l’alimentaire un outil d’analyse qui leur fasse gagner du temps dans le processus créatif: centraliser les tendances créatives qui soient force de propositions dans le cadre d’usages alimentaires. Ce projet de magazine a été sélectionné par l’incubateur lille—design qui les accompagne depuis la rentrée 2016 pour la construction et le développement de cette édition. Le magazine traitera dans chaque numéro d’une tendance générale: un dossier d’images d’inspirations venues de tous les domaines de l’art et du design, un dossier de textures/ couleurs/goûts/tendances, un dossier de recettes créatives en lien avec la thématique, une ou des interview de chefs dont le travail s’inspire du design.

Ce carnet de tendances permettra aux professionnels d’appréhender le futur et de créer des produits dans l’air du temps. En deux ans, un certain nombre d’étapes ont été validées:

- Création du site internet vitrine et d’un laboratoire créatif en ligne gratuit: banque d’images et d’inspirations destinées aux lecteurs... et futurs clients.
- Dépôt de la marque EXQUISITE à l’INPI.
- Création d’une base de contacts.
- Développement d’un site web qui accompagnera le magazine: e-shop/ blog/activités de conseil du studio.

Le projet a été encadré par la BGE l’année dernière et cette année le Comité Local d’Aide aux Projets a pris le relais. Marion Chatel-Chaix et Rachel Levesque sont épaulées par Marc Brétillet (designer culinaire référent en la matière) qui partage avec elles son expertise et qu’elles voient comme leur mentor. En outre, elles sont aussi entourées d’un photographe avec qui elles partagent la même vision artistique, d’un historien de l’art spécialisé dans l’histoire de la gastronomie. Elles sont en échanges réguliers avec un chef pâtissier qui travaille dans un restaurant étoilé et qui aime les challenges...

RACHEL@STUDIO-EXQUISITE.COM  
MARION@STUDIO-EXQUISITE.COM  
WWW.STUDIO-EXQUISITE.COM

# Franck Chemière

## Fondateur de Stella Nova, Conseil en Stratégies de Différenciation

*“Stella Nova pratique le design de services auprès d’entreprises qui souhaitent se différencier et se distinguer sur leur marché. La demande des clients a souvent pour origine une pression concurrentielle forte qui aboutit à une baisse des prix et une érosion des marges. Il s’agit d’aider les entreprises à générer un avantage concurrentiel pour se sortir de cette impasse et notre accompagnement passe par l’amélioration de l’expérience client et le design de services. Nous aidons des petites et grosses PME du BtoB et du BtoC de tous secteurs: industrie, retail, services, restauration, santé, hightech,...*

*Nous pratiquons l’intelligence collective et utilisons des outils connus de design de services issus du Canvas ainsi que des outils du design thinking. Nous montons des journées intra-entreprises de l’innovation afin de donner envie aux collaborateurs de nos entreprises clientes de s’impliquer dans des projets de design de services. Dirigeant fondateur d’une entreprise de marketing services durant 17 ans, nous avons été confrontés à forte concurrence qui a nécessité que nous réinventions plusieurs*



*fois notre modèle d’affaire et que nous innovions dans les services. Après avoir cédé mon entreprise en 2012, j’ai décidé de continuer à pratiquer ce qui m’a animé avec succès de longues années. Je me suis formé au management de l’innovation et à l’innovation dans les services à l’ESSEC, puis à l’intelligence collective avec R Dilts, au Lego Serious play... pour embarquer tous les collaborateurs de toute entreprise à aimer les clients, à les enchanter et à générer des services innovants.”*

STELLA NOVA  
30, BD DU GÉNÉRAL LECLERC  
59100 ROUBAIX (FR)  
FCHEMIERE@STELLA-NOVA.FR  
WWW.STELLA-NOVA.FR

# Alison Chevalier

## M\_onde à part

*“Un textile innovant qui protège des ondes électromagnétiques et permet de vivre pleinement et sereinement notre existence hyper-technologique”*

Le projet d’Alison Chevalier s’appuie sur la recherche et la mise au point d’un textile innovant qui réduit efficacement



notre exposition aux ondes. Un grand nombre de personnes sont détectées électrosensibles et souffrent à la proximité ou à l’usage d’équipements électrique. Encore trop peu de solutions leur sont

proposées aujourd’hui face à un phénomène croissant. Depuis septembre 2015, Alison Chevalier a lancé des recherches sur le sujet et réfléchit à un produit utile. Alison a remporté le concours Vitrine pour un Designer(VPID), lille—design, partenaire de cet événement a remis à Alison une chèque de 5 000 euros et lui a donné la possibilité d’intégrer d’office Tremplin—design. De nombreux partenaires l’ont aidée à concevoir un prototype textile en association avec un filateur, un tricoteur, un ennoblisseur et un confectionneur. Les choses évoluent petit à petit grâce au soutien d’industriels qui acceptent le partenariat gracieusement. Alison Chevalier voit son textile innovant se concrétiser: un tricot jacquard anti-ondes électromagnétiques. Il apporte de la sérénité et permet de vivre pleinement une vie ultra connectée. Aujourd’hui, la jeune designer doit améliorer la composition du textile et faire des tests avec d’autres fils. Elle a besoin de partenaires pour tricoter les nouveaux essais et d’un laboratoire pour tester la capacité du textile à réduire les ondes électromagnétiques. Plusieurs partenaires ont accompagné le projet à ses débuts: le filateur technique R-Stat, Moulinage du Solier qui a rembobiné les cônes de fil - Henitex Bel Maille, Tricotage MCF, Teinture et Apprêts Danjoux pour le tricotage et l’ennoblissement (stabilisation et adoucissage) - Fil Rouge le confectionneur et SRweb pour la communication. Deux mairaines sont également force de conseil grâce à VPID: Coralie Faucheur, responsable Relations presse chez Cyrillus et Marie-Pierre Lienart, membre fondateur du Rotary Club Tournai Haut Escout. C’est maintenant au tour de lille—design de suivre ce projet.

78000 VERSAILLES (FR)  
ALISON.CHEVALIER01@GMAIL.COM  
FACEBOOK.COM/MONDEAPART2016

# Christine Cordelette, Pierrick & Sylvain Taillard

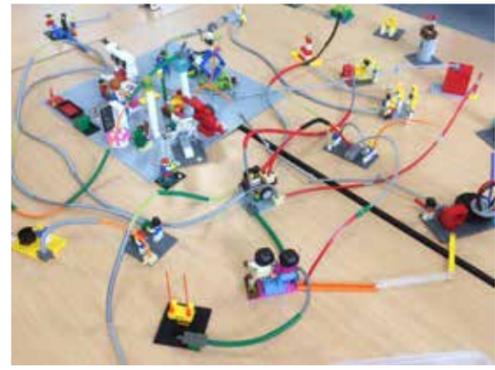
## Agence piKs design

*“Des séances co-créatives aux outils de modélisation, nous croyons aux idées collectives et collaboratives.”*

Installée dans une ancienne école privée de Marcq, l’agence piKs œuvre depuis plus de 10 ans dans la métropole, un œil tourné vers le patrimoine culturel, industriel et écologique. Christine Cordelette, Pierrick et Sylvain Taillard, les trois cofondateurs de piKs, travaillent actuellement sur la marque Autour du Louvre Lens (ALL). Initiée par la région, elle vise à réunir sous une même identité visuelle des produits conçus et fabriqués dans les environs du Musée lensois. Les produits lensois seront désormais identifiables par leur packaging en carton brut et noir, arborant dans sa forme ou sa découpe une forme triangulaire, pointue, évoquant un toit. Sur chaque boîte de chocolats, de bières ou de savon figure l’origine précise de son producteur. Pour la marque ALL, piKs conçoit également une gamme de produits dérivés pour la boutique du musée. L’agence a choisi de travailler à partir de la brique, matériau emblématique de la région. Elle se décline sous forme d’accessoires de bureau (presse-papier, repose couteaux, porte-crayon), de bougeoirs ou de simples petites maisons décoratives au toit pointu, qui s’imbriquent. L’intérêt de piKs pour la brique ne date pas d’hier. Lorsqu’on lève les yeux dans la cour de l’école, on peut apercevoir une brique accrochée à un arbre. Un précédent projet, nommé Brike, qui transforme la brique en différents nichoirs: ce sont des abris à oiseaux, mais aussi à insectes, à chauve-souris ou à plantes. La largeur des trous percés dans la brique sont fonction de l’espèce voulue: *“il est important de ne pas accueillir seulement les oiseaux, mais aussi l’ensemble de la chaîne pour maintenir un équilibre de la biodiversité”*, précise Sylvain Taillard. Dans le Nord, seuls deux fabricants de briques sont encore en activité. Les Briqueteries du Nord, une usine à la pointe

de la modernité, a permis la production des nichoirs. Pour le projet de briques de la marque ALL, c’est à la briqueterie Lamour que se sont adressés les designers. Une usine à l’ancienne, que Sylvain Taillard décrit avec un enthousiasme non dissimulé: *“On peut voir le charbon ardent versé par de petits wagons sur les briques entassées dans des alcôves”*. Un an d’essai a été nécessaire pour trouver le temps de cuisson nécessaire à l’obtention de la bonne taille et de la bonne couleur. Pour la briqueterie, produire les prototypes est un moyen de remplir ses creux de production, mais aussi d’accéder à une visibilité, dans le cadre de la promotion de la région et de son savoir-faire industriel. Après plus de 10 ans d’existence et de projets -dont certains à très large impact, comme la réalisation de la charte graphique des V’Lille- les piKs ont décidé de se concentrer davantage sur les projets qui s’inscrivent dans une démarche environnementale, patrimoniale, ou qui répondent à leurs aspirations. *“On en est venus à mettre le plaisir comme vertu cardinale de notre activité”*, souligne le cofondateur de l’agence. Les projets à teneur environnementale peuvent se développer sur des temps longs. L’agence se penche notamment sur la culture de la spiruline, une algue cultivée pour ses protéines. Sa culture permettrait de nourrir cochons, poules et poissons, mais elle requiert de l’espace, du soleil et du brassage de l’eau saumâtre dans laquelle elle baigne. L’agence piKs étudie un projet de silo pour en faciliter la culture et en réduisant l’espace nécessaire.

107 BIS RUE MONTGOLFIER  
59700 MARCQ-EN-BAROEUL (FR)  
CONTACT@PIKSDESIGN.COM  
03 20 47 13 04



**Franck Chemière**  
La méthode Lego Serious  
Play en action  
lors d'une séance de travail  
par Stella Nova



**Alison Chevalier**  
textile M\_onde à part  
© photo Alison Chevalier



**Marion Chatel-Chaix & Rachel Levesque**

buche de Noël - Studio Exquisite  
© photo Studio Exquisite





**Claude Courtecuisse**  
Chaise monobloc Soléa  
et Siège et tables en carton



**Tim Defleur**  
Chaise Modèle Déposé de Tim Defleur  
© photo La Chouette Photographie



# Claude Courtecuisse

## North-talgie Touch

“Les deux créations présentées appartiennent à une période lointaine mais historiquement reconnue dénommée: “Les Trente Glorieuses”. Période faste qui s'imposera vers les années 1963 et qui s'achèvera suite à la crise pétrolière en 1973. Après les turbulences profondes de la seconde guerre mondiale, l'économie florissante va offrir au public un pouvoir d'achat qui va entraîner une demande de production et offrir un horizon élargi aux différentes procédures et territoires de la création. Le terme “design” va apparaître se démarquant de “l'esthétique industrielle” et de son concept “forme fonction”. C'est l'espace des modes de vie et des comportements quotidiens qui va s'approprier cette mutation technologique offrant aux “designers” un nouveau champ d'expérimentation provoquant la remise en question des codes établis. “Mai 68” en sera un témoignage socio politique significatif et important. Si le terme de “design”, soumis au contexte de cette époque, a identifié plus particulièrement l'univers de l'habitat, il a retrouvé aujourd'hui son sens initial qui implique à tous les niveaux, quelle que soit l'échelle de la question posée, tous les enjeux: fonctionnels, sociaux, technologiques, économiques, politiques.



La chauffeuse en carton ondulé relève à la fois de la volonté de réaliser une performance technique en utilisant un matériau reconnu fragile, le carton, et une provocation en concevant un meuble dont la durée sera éphémère. Provocation d'autant plus dérangeante que la tradition voulait, à cette époque, qu'on acquière progressivement et définitivement son mobilier, pour la vie! La chauffeuse explore le carton ondulé en doubles cannelures. Elle est composée de plans assemblés en peigne qui, verrouillés, offrent une résistance à un poids de 120 kg. Livrée à plat elle permet un transport aisé et un montage facile. Juxtaposée en plusieurs exemplaires elle devient banquette. Trois autres versions suivront réalisées par Ondulys, les Cartonneries de la Lys à Lomme. Elles seront exposées au Salon des Artistes Décorateurs (SAD) au Grand Palais à Paris en 1967 et recevront le prix de l'innovation. Elles seront diffusées par les Galeries Lafayette. Actuellement ces créations sont dans les collections des musées des Arts Décoratifs, du Centre Pompidou et de la Piscine à Roubaix.

Le siège Mercurio est un ensemble de deux coquilles inversées dont l'une constitue le piétement et l'autre le siège. Réalisé en ABS thermoformé il s'inscrit dans le questionnement récurrent qu'ont les designers, à cette époque, face à l'exploration industrielle des matières plastiques. La matière plastique injectée est limitée car elle impose des moules sophistiqués impliquant des investissements lourds et l'assurance d'une grande diffusion. L'autre technique, celle de la fibreglass, est plus accessible mais impose une face lisse et un envers rugueux et inesthétique. Je rencontre à Lille un industriel, Monsieur Spinetti, dont l'entreprise fabrique des conditionnements pour différents produits de l'alimentation dans la technique du thermoformage. Technique qui, à partir d'une feuille d'ABS souple, moule la volumétrie imposée par aspiration sous vide. Riche de ses conseils je dessine en 1968 la première chaise dans cette technique, la “Monobloc Solea” qui sera réalisée en Italie par la Firme Cattaneo et diffusée en France par Steiner. Plusieurs exemplaires sont dans la collection du Fonds Régional d'Art Contemporain des Hauts-de-France et le Musée des Arts Décoratifs. Mais c'est la version du siège Mercurio qui aura une très grande reconnaissance commerciale pour les différentes versions qu'elle proposera. Coquille simple pour un confort au ras du sol, coquille sur piétement tubulaire et version actuelle dont certaines en ABS blanc, colorées ou transparentes, seront complétées par un disque permettant la rotation de la partie assise. En 1969, trois versions transparentes de ce siège sont présentées à nouveau au SAD avec une impression du visage de l'acteur Terence Stamp dans le film de Pier Paolo Pasolini: “Theorme” (1968). Film qui apparaît comme une métaphore identifiant la société italienne bouleversée, comme la société française, par le déplacement des valeurs sociales. Dans l'installation, des spots projettent le visage de l'acteur sur les parois du stand. Démarche prémonitrice d'un objet qui agit sur son environnement...”

—Claude Courtecuisse

# Michaël Cravatte

“Le design stratégique, c'est le design du business”.

Michaël Cravatte est un designer expérimenté à la carrière internationale. Après avoir aidé à développer les produits des entreprises, monté des expositions, réalisé de la scénographie, produit ses propres collections de mobilier, d'objets, de produits, il combine depuis 2011 son expérience internationale à travers son métier de consultant en design stratégique. Membre de l'AFD (Alliance Française des Designers) et Secrétaire Général de l'Union des Designers en Belgique (UDB), son expérience de plus de 20 ans, sa vision de la gestion de l'entreprise lui permet de proposer un outil d'accompagnement et de management puissant. En se refusant à cantonner le design à un secteur particulier, car le design est en évolution permanente, la démarche de POSIDE, sa société, entend pallier l'essoufflement des méthodes traditionnelles de management. “L'expérience utilisateur est au cœur des stratégies de demain”, avance-t-il. Par une approche centrée sur l'humain, l'environnement, le design stratégique développé par Michaël Cravatte s'intéresse à l'expérience utilisateur et de l'entreprise dans un contexte qui se complexifie, avec cette idée d'innover ensemble en croisant des compétences interdisciplinaires. “Son boom récent ne peut s'appréhender qu'au travers d'un changement de paradigme dans notre économie, désormais dominée par l'expérience.” Alors que les services ont supplanté les produits, il considère que l'expérience se dessine comme une étape ultérieure dans la dématérialisation: “Ce n'est plus l'invention d'une technologie qui est au centre de l'innovation, mais plutôt l'invention de l'expérience qui accompagne la technologie”. Face à ce nouveau contexte et aux impératifs qui en découlent, il considère que le marketing et la R&D traditionnels sont dépassés. C'est de ce constat qu'émane la volonté du designer d'avoir recours à de nouvelles méthodologies avec la création de POSIDE. Le design thinking, en portant la promesse de designer des expériences, apparaît comme une des réponses clé possibles pour suivre ces évolutions. La place accordée au design demeure encore trop marginale dans les processus d'innovation des

entreprises, qui reste plus souvent la spécificité des services Marketing et Recherche et Développement. En cela, le design stratégique constitue une voie prometteuse d'innovation face à la pression d'un marché saturé, mais c'est surtout un outil de management, d'orientation et de choix formidable pour la direction de l'entreprise. Michaël Cravatte fournit des pistes de réflexion aux fabricants pour intégrer le design au processus de production, aide les entreprises à se positionner, se questionner dans tous ses secteurs. Le but? “Inscrire l'entreprise dans le présent et le futur. Lui donner une vision et de la visibilité. Innover de façon technologique et non-technologique. Concevoir, prototyper, produire, répondre aux problèmes, lever les blocages, proposer des solutions pour le futur en utilisant les outils et méthodes performants du design”. POSIDE se propose donc d'explorer de nouvelles pistes de lecture du développement d'entreprise: “laisser parfois place à la libre pensée, à la liberté, à la culture, au plaisir, à la philosophie, à la paix, ou parfois même au stress. Parfois on innove tellement quand on sent que sa vie ou sa qualité de vie est en danger!”. Toute entreprise évoluant dans le temps, POSIDE est un projet qui veut remettre à jour les méthodes et les modèles. Pour le consultant “la vision globale a la force de l'innovation entre les secteurs et la force de la synthèse à travers des concepts qu'il peut exprimer et présenter graphiquement, en 3D ou formellement. Quand il faut penser hors du cadre, quand il faut se remettre en question, quand il faut innover l'entreprise avant de se lancer dans le renouvellement des produits, il faut faire appel à un designer stratégique.” “Le design stratégique, c'est le design du business!”.

INFO@POSIDE.COM  
WWW.WWW.POSIDE.COM/

# Tim Defleur

## Modèle Déposé

“Une gamme de mobilier en kit à monter sans aucun outil et à personnaliser”

L'idée de Tim Defleur naît d'un besoin personnel: il souhaite meubler son appartement à Bruxelles avec un fauteuil facile à ranger et à transporter. Il s'interroge sur les contraintes globales telles que la place dans les appartements, le montage etc. et envisage son projet dans une démarche de conception de design industriel.



En 2013, il commence ses recherches sur une version simple du fauteuil et en 2014, il le fait prototyper afin de l'utiliser, le tester et l'améliorer. Fin 2014, Tim intègre Tremplin—design#1, la plateforme d'accompagnement de lille—design. Cela lui permet de développer le projet en créant notamment de nouvelles versions du fauteuil et en élargissant la gamme avec une console et une table basse. Rapidement, Tim Defleur se rend compte qu'il ne peut supporter seul l'énorme travail et implication que demande ce projet. C'est au cours de son accompagnement par lille—design qu'il reçoit une proposition d'atylia.com (membre du Club d'entreprises de lille—design), distributeur d'objets et mobilier design. Le designer accepte l'aventure à condition que la fabrication de la collection reste française, voire si possible nordiste. Il a l'opportunité grâce à lille—design de positionner sa collection, de lui imaginer son axe de communication et de bénéficier des réseaux partenaires pour le lancement de la collection sur le site d'atylia.com. Aujourd'hui, la collection Modèle Déposé se compose d'un fauteuil simple (solution intermédiaire entre une chaise et un fauteuil, on peut parler de “low seat”), d'un fauteuil haut, d'un fauteuil asymétrique, d'une console et d'une table basse. Le tout est fabriqué et vendu en contreplaqué de peuplier (plus tard en bouleau) brut de 18 mm à vernir, peindre ou laisser vieillir au choix. Modèle Déposé est une collection de meubles qui se montent sans outils par un système d'emboîtement. Son innovation réside surtout dans le nombre de pièces: 4 au total et pas de petites pièces techniques qui dénotent avec la simplicité des lignes. De nombreux partenaires ont aidé à faire naître puis à améliorer la collection, grâce à l'intégration de Tim à Tremplin—design:

- GABARIT (St André) - fabrication du tout premier prototype
  - Des élèves de productique bois au lycée Jean Prouvé (Lomme) encadrés par Laurent Derue et Jacques Garlin - développement et amélioration du design technique pour une meilleure production
  - Crouzet Agencement (Roubaix)
  - fabrication de prototypes
  - IDP Agencement (Tourcoing) - fabrication de prototypes et produits
  - Atylia.com (Roubaix) - édition et distribution de la collection
  - Franck Chemière de Stella Nova et Pierre-Anthony Couture de Carré Noir - réflexion et amélioration de la stratégie marketing et générale du projet
  - Publicis - communication sur le projet
  - Les blogs et magazines qui ont relayé l'information
- Tim Defleur est diplômé d'un Master 2 en Design Management option Design Produit à l'Institut Supérieur du Design (ISD) de Valenciennes et d'un BTS d'Agencement et Architecture d'intérieur à Jean Prouvé. Auto-entrepreneur, il travaille aussi pour le designer Alain Gilles à Bruxelles et sur d'autres projets personnels pour d'autres marques.

59000 LILLE (FR)  
TIMDEFLEUR.COM



**Magalie Delbeke**  
beyond the surface - mount detail



**Philippe Delforge**  
**Jérôme Grimbert**  
**Marieke Offroy**  
Programme Dunois 15—16



**César Dumont**  
plateau érable



**Lionel Doyen**  
Manutti San

# Magalie Delbeke

beyond the surface

“Partant d’un fil, le volume se crée par différentes techniques de tricotage. L’objet naît et occupe une place dans l’espace.”

“beyond the surface” est une collection textile composée de plusieurs articles tricotés avec un aspect volumineux. Alors que les textiles sont généralement explorés en deux dimensions, Magalie Delbeke crée des volumes tridimensionnels par le même système. À elle de préciser “je développe mes propres outils de production en utilisant autant les machines de tricotage industrielles que des tissages à la main. J’utilise des matériaux que je récupère dans ma vie quotidienne comme des rubans à cadeau. Je réutilise les déchets de matériaux pour en créer de nouveaux.” Le travail de Magalie Delbeke oscille entre l’artisanat et l’industrie. Son objectif est de trouver les moyens techniques pour amener du volume à ses créations textiles. Ses assises, chaises, poufs, tapis de sol... réveillent une intimité avec l’espace. Les



objets textiles forment une liaison entre la forme de l’être humain et l’architecture de l’espace. La designer souhaite développer encore davantage le volume de ses textiles pour avoir

la possibilité de créer des objets plus moelleux et enveloppants. Elle aimerait également évoluer vers plus de création et d’innovation.

“Je veux redonner un sens aux objets usuels en leur conférant une dimension affective. Je les imagine rentrer dans la vie et à l’intérieur des habitats avec une relation d’intimité. Les objets créent le lien entre l’espace et les gens. Ils peuvent évoluer et dépasser la simple notion de confort. Un meuble peut tout à fait concilier fonctionnalité et sentiment.”

Magalie Delbeke a commencé à développer ce projet textile au cours de son Master “Textile Design” à l’Ecole des Arts KASK à Gand. Elle a notamment été prise sous les ailes des entreprises Fitco, Bekaert, Deslee B.I.C. Tapis tant pour l’utilisation des machines industrielles que pour la fourniture des produits textiles de base.

Tout récemment diplômée, la jeune femme se lance actuellement dans plusieurs projets à la recherche de nouveaux défis et d’aventures.

9880 AALTER (BE)  
INFO@MAGALIEDELBEKE.BE  
WWW.MAGALIEDELBEKE.BE

# Philippe Delforge, Jérôme Grimbert & Marieke Offroy

Les produits de l’épicerie

Un design graphique ouvert à toute discipline, rigoureux sans être rigide, stimulant l’imaginaire et l’interprétation. “On peut dire que tout a commencé lorsque nous avons démarché le Festival des Latitudes Contemporaines – tout particulièrement affectionné – au culot, en leur proposant un projet d’identité conçu sans les avoir auparavant rencontrés. La chimie a opéré et s’en est suivie une collaboration qui fête son 13<sup>e</sup> anniversaire, sur la base de la confiance et la passion. Cette rencontre amorçait l’exercice de notre activité, principalement dans le domaine culturel: le spectacle vivant ; les arts visuels ; la musique ; l’architecture...” expliquent les associés de l’agence de design graphique lilloise.

Tous leurs projets témoignent de leur volonté de proposer au client une identité graphique singulière, renvoyant à son engagement, en évitant l’anecdotique premier degré. Ils cherchent à donner à voir autrement, à saisir l’essence d’un projet et le traduire dans un univers qui



lui est propre. Une attention particulière est également apportée à la fabrication des travaux. Les trois graphistes

sont très attachés à la sensation visuelle et tactile des documents, le choix des papiers ; le façonnage ; le format ; les techniques d’impression... sont des critères qui retiennent pleinement leur considération. Philippe, Jérôme et Marieke affectionnent le graphisme du nord de l’Europe – scandinave, belge, hollandais, suisse, qu’ils jugent droit, rigoureux et radical mais néanmoins sensible, intelligent et efficace. Le trio est particulièrement inspiré par le spectacle vivant qui est un domaine riche et en constante recherche

d’innovation. Cependant, il considère que l’inspiration est partout, c’est une question de curiosité et d’ouverture d’esprit. Il la puise au détour d’expositions, de lectures, de concerts, de voyages... Les produits de l’épicerie tente pour ainsi dire de ne pas s’enfermer dans un style, ce domaine d’activité réclamant une constante recherche et adaptation. On peut néanmoins parler de goût pour le jeu avec la lettre et la forme. À eux d’ajouter: “Une proche collaboratrice a un jour suggéré que si nous publiions un ouvrage sur notre travail il faudrait l’appeler “des gens tous nus et de la typographie”.”

L’exposition d’une partie de leurs créations à la North Touch à la Condition Publique de Roubaix montre notamment le travail effectué pour La Rose des vents – scène nationale Lille Métropole – Villeneuve d’Ascq/saison 2015-2016 ainsi que celui réalisé pour les Latitudes Contemporaines - Festival international de la scène contemporaine/saison 2016. Au trio de conclure: “Nous estimons que la réalisation d’un projet n’est que meilleure lorsqu’il naît dans des circonstances idéales et dans une relation – un échange – de confiance et qualité. Nous mettons un point d’honneur à instaurer et contribuer à faire perdurer ces relations. C’est le cas de nos différentes collaborations professionnelles.”

46, RUE DES PYRAMIDES  
59000 LILLE (FR)  
03 20 15 04 43  
CONTACT@LESPRODUITSDELEPICERIE.ORG  
LESPRODUITSDELEPICERIE.ORG

# Lionel Doyen

Designer et designer intégré au programme RESID

“Avec seulement deux matériaux et un entraînement de scoutisme, on peut obtenir un très bon design” Lionel Doyen fait partie des 5 designers invités à intervenir dans les entreprises pour les aider à redéfinir leurs besoins et à adopter des stratégies de design. Lorsqu’il s’agit d’intervenir au sein des entreprises, Lionel Doyen place alors son expertise à un niveau stratégique ;



il envisage l’ensemble du processus industriel et de la stratégie produit. Dans le cadre du programme

RESID, il définit son rôle comme étant d’abord “celui d’un spectateur, un rôle d’écoute et de réflexion sur le potentiel des projets avancés par l’entreprise”. Pour conseiller l’entreprise Subrenat, qui fabrique à Mouvoux des kits de couchage biodégradables pour les hôtels et Airbnb, le designer commence par un constat: “ils avaient une approche commerciale, un peu de marketing pour assurer un marché déjà établi, mais n’avaient pas réfléchi à leurs besoins actuels, à ajouter de la valeur, alors même qu’avait lieu une restructuration”. Après une étude sur la matière produite par l’entreprise, les designers de RESID proposent de nouveaux produits plus spécifiques, qui sont actuellement en phase de test. Depuis la fin du programme, l’équipe de RESID continue d’intervenir dans l’entreprise, en poursuivant l’approche collaborative et complémentaire initiée par le programme. “Actuellement, c’est à un designer sensoriel de prendre le relais”. Une collaboration dans laquelle chacun amène son domaine d’expertise. En un an, ils ont transmis à l’entreprise leurs méthodes de travail, en mode agile et s’appuyant sur des workshops efficaces. C’est dans le cadre de leur travail pour Subrenat que Marc Bony et Lionel Doyen ont décidé de mettre en commun leur savoir-faire, en montent une structure commune. “Avec Marc, nous avons une approche très complémentaire, c’est un maker, il aime faire les choses rapidement, concrètement.”, quand lui préfère suivre les projets sur le long terme, de bout en bout, jusqu’aux aspects marketing. Mais tous deux se rejoignent dans leur vision

du développement et de l’innovation. Ils ont les mêmes attentes en termes de design, aiment les processus de fabrication, les machines. “Même s’il faut toujours recentrer le projet sur l’intervention de l’homme”, prévient le designer. Tous deux unissent désormais leurs forces pour se consacrer à des projets plus importants, grossir et élargir leurs capacités. Sur les conseils de lille—design, ils sont certifiés CII, pour faire bénéficier leurs clients du crédit impôt pour l’innovation. En parallèle, Lionel Doyen poursuit ses projets de design d’auteur. Consacrée essentiellement à l’ameublement, cette activité lui permet de proposer des produits à forte valeur ajoutée: actuellement, il met en production un banc d’extérieur en bois Iroko, où viennent se “brancher” des éléments: table, accoudoirs, etc. Un meuble qui “offre une nouvelle interprétation du modulaire.” Hormis le bois massif employé pour l’assise, “c’est un produit à 90% régional”. Conçu pour le spécialiste de meubles d’extérieur belge Manutti, en partenariat avec l’entreprise française de textile technique Dickson-Constant, installée à Wasquehal. Le produit est découpé et fabriqué en Belgique. Pour cette marque, “il s’agit d’un produit vitrine destiné à montrer une esthétique fonctionnelle et présenter un produit iconique”.

HELLO@LIONELDOYEN.COM

# César Dumont

Monsieur César  
Créateur de mobilier

À la suite d’un enseignement dans les domaines du graphisme et de l’illustration, César Dumont passe du dessin à l’objet en suivant une formation traditionnelle d’ébénisterie puis de création de mobilier. Artiste ou Artisan? C’est sur les bases d’un savoir-faire ancestral transmis que César entend concevoir ses meubles. Allier l’héritage de l’histoire du mobilier avec le regard d’un ébéniste de son temps. Installé depuis 2013 dans la métropole lilloise, il conçoit et réalise des meubles uniques ou des petites séries pour les particuliers et des productions plus personnelles. Sans cesse inspiré par un entourage d’artistes plasticiens, sérigraphes, céramistes, designers et autres artisans riches de savoir-faire, il voit son atelier comme un laboratoire de recherche et de collaboration où l’objet est une finalité. Ses tables basses “Nymphéas” sont un ensemble de deux tables semi gigognes de même dessin mais de proportions différentes. Chaque table se compose d’un plateau fissuré, le dessus en chêne clair finition demi-mat, le dessous laqué noir mat, d’une galette métallique de fixation laquée noir mat et d’un pied laqué noir mat reposant sur une semelle de liège. À lui de préciser “Le concept a d’abord été

pensé dans le cadre d’un concours de design d’objet destiné à la grande distribution. Sans thématique précise imposée pour le dessin de l’objet, ce concours impliquait néanmoins la notion de “série” pour une fabrication industrialisée de l’objet. Le rapport avec les séries de toiles de Claude Monet et notamment celles représentant les bassins de nénuphars, s’est ainsi fait comme une base de réflexion pour la conception d’un objet de série à caractère unique.” La fissure qui rappelle le dessin d’un nénuphar ou celle d’une section de bois renforce aussi cette notion et laisse imaginer que l’objet continue de grandir. Plus pratique, la table laissera passer subtilement d’éventuels câbles de lampes à poser sans casser le dessin de l’objet.



À propos de ses plateaux vide-poche en érable, le créateur souligne “il s’agit uniquement d’un produit

des arts décoratifs, sans concept précis. Les dimensions sont aléatoires selon les modèles (jamais plus de 60/30cm). Je les définirais plus comme des objets sculpturaux. On peut dire qu’il y a quelque chose de wabi-sabi dans le travail des plateaux. La fonction est sommaire, l’esthétique cherche à mettre en valeur exclusivement le matériau. Le revers en laque de chêne donne à l’objet un aspect usé travaillé par le temps. L’objet devient intemporel par sa fonction simple et son esthétique brute, même si le bois est très travaillé.”

L’ATELIER  
481 AVENUE DE DUNKERQUE  
59160 LOMME (FR)  
MONSIEUR.CESARDESIGN@GMAIL.COM  
WWW.MONSIEURCESAR.COM

# Faubourg 132

“Recyclab se situe à la croisée de trois axes que nous défendons activement: la revalorisation, le réemploi et les technologies de fabrication numérique.”

Faubourg 132 est un collectif de 5 artistes et designers, réunis depuis 2013 autour de la conception d'objets, d'espaces et d'installations. Avec une composante environnementale forte, ils s'investissent dans le réemploi, la sensibilisation et dans une relation de proximité entre créateurs et public. Recyclab, le réemploi à la fraiseuse En avril 2013, le collectif présente son laboratoire de recherche et de création, baptisé “Recyclab”. Il instaure le principe d'ateliers organisés autour d'une fraiseuse à commande numérique. Recyclab récupère certains meubles auprès d'Emmaüs, ceux qui nécessitent des réparations importantes et encombrant les locaux de la communauté.

“La recherche de procédés de (re-) fabrication est au cœur de ce laboratoire, c'est pour cette raison que nous nous tournons vers les nouveaux procédés de fabrication tels que les machines-outils à commande numérique.”, explique Léa Barbier pour le collectif. La machine a été conçue, afin de maîtriser l'ensemble de la chaîne de production, tout en la rendant explicite aux yeux du public. Par le biais d'ateliers participatifs de conception d'objets, de création de procédés de revalorisation, les membres de Faubourg 132 questionnent la revalorisation sous un angle prospectif et innovant. Les objets ne sont pas simplement réparés, mais revalorisés, réinventés. Léa Barbier cite l'exemple d'une participante aux premiers ateliers: “Elle avait choisi de s'occuper d'un banc dont l'assise en cannage était usée et déchirée. Elle voulait réparer cette assise, mais également faire quelque chose de ce cannage. Elle a donc imaginé ajouter un porte-magazines à ce banc. Elle a utilisé le cannage pour créer un contenant pouvant accueillir les journaux. Cette “poche” se place entre les deux assises du banc.”

Le collectif recherche actuellement des financements pour mettre en œuvre une unité de production mobile qui leur permettrait de déplacer le Recyclab au sein de structures accueillantes.

**TRANSFORMER LE “BRIC” D'EMMAÛS**  
Les liens tissés entre Faubourg 132 et Emmaüs ont pris une autre dimension, sous la forme d'une résidence de 3 ans au sein d'Emmaüs Forbach. L'enjeu de ce

partenariat est d'imaginer une nouvelle filière de revalorisation-recyclage au sein d'Emmaüs Forbach. À raison de 6 semaines de présence par an, le collectif commence par analyser en profondeur le fonctionnement d'Emmaüs, réalise audit et études. “Emmaüs Forbach est un lieu de ressources extraordinaire”, s'enthousiasme Léa Barbier. “On pense bien sûr en premier lieu aux ressources matérielles, les objets, les matériaux, les matières, etc. Mais, nous avons surtout rencontré des gens très ouverts et très réceptifs aux questions environnementales. Nous avons été impressionnés par ce qu'Emmaüs Forbach mettait déjà en place en termes de revalorisation: réparation de mobilier, chauffage des structures par la récupération de palettes, une filière D3E pour les déchets électriques et électroniques, etc.” En cours de route, Faubourg 132 a animé deux ateliers dans les locaux d'Emmaüs: pour la fabrication de tongs et pour le réemploi de taies d'oreiller invendues. Celles-ci seront transformées en sacs cabas lors d'un atelier participatif. Après avoir étudié en profondeur le fonctionnement de la structure, ses équipements et ses stocks, le collectif a porté son attention sur ce que les compagnons nomment le “bric”: la vaisselle, la faïence, les verres sont les matières les plus problématiques à gérer pour Emmaüs Forbach. L'équipe de designers cherche donc à créer une matière première secondaire qui serait constituée à 80% de ce “bric”. Il s'agit de mettre en place un processus de production simple et d'en dessiner des applications concrètes. Ils débutent une



recherche sur le mode de production de cette matière afin de déterminer la meilleure manière

de la produire en fonction des particularités de l'environnement humain et matériel. Un groupe d'étudiants de l'école Polytech Lille, encadré par Rodolphe Rastori, ont proposé une machine répondant aux problématiques techniques induites. En dehors de la résidence, le collectif Faubourg 132 poursuit ses projets liés aux préoccupations environnementales.

**LÉON, RANGE-SERVLETTE ZÉRO-DÉCHET**  
Depuis la rentrée 2016, les élèves de l'école Jules Verne de Roubaix sont invités à placer leur serviette de table dans le meuble de rangement Léon, conçu par le collectif. Léon est un meuble mural, dont les perforations rondes permettent le rangement des serviettes. Après l'avoir pliée et roulée

d'un geste simple, chaque enfant place sa serviette dans l'un des trous. “Le meuble invite les utilisateurs à participer à une composition visuelle, puisque les serviettes sont apparentes et révèlent couleurs et motifs. En plaçant leur serviette dans l'emplacement de leur choix, les enfants créent un rythme graphique”. Une façon d'inciter les enfants à adopter un nouveau réflexe, qui vient remplacer celui de jeter sa serviette en papier à la poubelle. Ce projet est né d'une demande de la ville de Roubaix dans le cadre de la mission “zéro déchet”. Il s'agit de supprimer l'usage des serviettes jetables, tout en sensibilisant les enfants par un geste quotidien et ludique. Le collectif Faubourg 132 se compose de Pauline L'Hotel et Chloé Petitjean Légerot, artistes et de Léa Barbier, Jason Michel et Thomas Piquet, designers.

WWW.FAUBOURG132.FR  
MEMBRES@FAUBOURG132.FR

# Mathieu Gabiot & Martin Lévêque

Nonpareil Studio/atelier de mobilier sur mesure et d'édition d'objets

Tous deux issus d'une formation en design industriel, Mathieu Gabiot et Martin Lévêque se sont croisés à Lyon. Mais, c'est à Bruxelles qu'ils se sont vraiment rencontrés. Venu pour un stage chez Xavier Lust, Martin travaille pour



le designer pendant trois années. De son côté, après un bachelors à La Cambre, Mathieu devient collaborateur

du bureau d'architecture d'intérieur Axia. En parallèle, tous deux mènent des projets personnels, axés notamment sur la récupération (recycling) et l'open source jusqu'au moment où ils décident de collaborer ensemble pleinement. Fondateurs du collectif Libre Objet en 2013 avec Raphaël Bastide et Julien Deswaef, les deux designers lancent en septembre 2015 leur studio/atelier Nonpareil à Bruxelles. Ils y développent et réalisent du mobilier sur mesure et en petites séries. Attentif aux évolutions des modes de vies, Nonpareil s'adresse principalement à une clientèle locale en quête d'un espace de vie, de travail où bien-être rime avec fonctionnalité, esthétique et éthique, le tout dans un budget maîtrisé. À eux de souligner “le design de Nonpareil s'inscrit dans une démarche responsable et généreuse. Du plan de fabrication open source à une étagère exclusive, nous explorons de nouvelles manières de produire, de distribuer nos objets et de penser l'environnement qui les entourent. Nous proposons également un service de consultance et collaborons avec d'autres studios de design, notamment l'Atelier Blink avec qui nous avons travaillé sur la réhabilitation de la Verrière à la Condition Publique.” L'enseignement est aussi un domaine important de leur activité. Ils organisent fréquemment des workshops autour de la question de

l'open source et du design. Leurs projets ont souvent un aspect participatif avec le client, les associations... “Nous offrons la possibilité à l'utilisateur, en fonction de ses envies et capacités, d'intervenir sur l'objet qu'il acquiert à différents stades de production. De l'idée au plan de fabrication, à la sortie brut d'usinage, à la finition standard voir exclusive, l'utilisateur peut choisir quel degré de liberté il acquiert sur l'objet final. Cela offre donc à l'usager une gamme de possibilités assez large en fonction de son budget.” Leur concept de tables Autour du trait, se décline autour de trois moyens de l'acquérir selon trois niveaux de prix. Le plan peut être acheté et fabriqué par le client dans un fab lab de manière participative lors d'un workshop ou par un professionnel. La deuxième option permet d'acheter la table sous forme brute à la sortie de machine. C'est l'utilisateur qui fera les finitions, le ponçage, le vernis, la peinture. Cela lui permet de s'approprier l'objet et d'obtenir un prix moyen accessible. Enfin, de manière classique, la table peut être livrée en finition standard prête à l'usage. Une quatrième option “sur mesure” s'offre aux clients plus exigeants. Leur bibliothèque Soleil 527 inspirée par la fameuse bibliothèque 526 nuage de Charlotte Perriand se déploie par un principe simple d'empilement successif d'étagères et de structures en tôle pliée. Elle se module pour créer un jeu entre plein et vide, symétrie et asymétrie, ombre et lumière, offrant ainsi la possibilité de séparer des espaces. Leur site internet fait office de portfolio (projets sur-mesure) et de webshop (édition). Il est possible d'y commander les créations directement.

OUI@NONPAREIL.BE  
WWW.NONPAREIL.BE

# Christophe Guérin

Produire en dépolluant

“Utiliser une pollution (CO<sup>2</sup>) comme matière première.”

Particulièrement sensible aux problématiques environnementales et à l'éco-conception, Christophe Guérin, lors d'un projet en partenariat avec les Arts et Métiers à Lille, découvre une résine permettant de réaliser un moule en sable pour couler de l'aluminium qui catalyse et durcit grâce au dioxyde de carbone (CO<sup>2</sup>). “Cette découverte m'a passionné car elle était une des réponses possibles à mes questionnements personnels; comment allier production et dépollution? Grâce à cette matière, nous pourrions produire des objets tout en consommant une pollution (dépolluant), puisque le CO<sup>2</sup> est ici utilisé par la résine pour durcir.” Christophe décide alors d'effectuer des tests et se rapproche de chercheurs/ingénieurs/docteur en chimie... afin de



mieux comprendre le fonctionnement de cette résine et d'ajuster ses expérimentations. Grâce à un partenariat, il est accompagné des arts et métiers, de Néo Éco, de

Baudelet environnement, de scientifiques parisiens dont David Delaer, Docteur en chimie et des Arts Décoratifs à Paris. À travers ses recherches, le jeune homme pose la question du rôle du design/ designer et de son impact possible sur les questions et les problématiques actuelles. Que signifient production, fabrication, commercialisation et protection de l'environnement, développement durable, éco-conception? Comment allier croissance et équilibre? Ce projet démarré en 2012 est toujours en phase de développement. Il a pour objectif de témoigner d'une démarche et d'une recherche d'innovation basée sur des problématiques environnementales. Trois axes sont aujourd'hui développés et expérimentés. Le premier “produire en dépolluant” enthousiasme le créateur: “j'ai utilisé des matières premières secondaires, telles que le marc de café usagé, des copeaux de bois issus d'une menuiserie et du mâchefer (rejet d'un incinérateur) que j'ai associées à une résine minérale, non toxique et 100% naturelle qui consomme du CO<sup>2</sup> en durcissant. Au final, nous obtenons des objets neutres voir ayant un bilan carbone positif, à l'image des maisons passives.” Le deuxième “dépolluer l'air ambiant” consiste à associer des matières qui consomment du CO<sup>2</sup> à cette résine pour durcir et amplifier l'action de dépollution. Un objet minéral est alors obtenu sous forme de pierre calcaire inerte que l'on peut teinter avec des pigments naturels. Le troisième axe repose sur la possibilité de “témoigner d'une pollution invisible”. Aujourd'hui, le designer espère trouver un lieu, une galerie ou une résidence pour réaliser de nouvelles expérimentations. Il ambitionne aussi de multiplier des partenaires industriels pour travailler d'autres matières en relation avec la résine. Designer indépendant et chercheur en design, Christophe Guérin intègre le laboratoire de recherche ENSAD LAB aux Arts Décoratifs à Paris pour démarrer un doctorat au sein du groupe de recherche sur le thème “Matières complexes, symbiose entre l'humain et son environnement”. Il est aujourd'hui designer freelance et chercheur à mi-temps.

59000 LILLE (FR)  
CG@CHRISTOPHE-GUERIN.COM



**Faubourg 132**  
Atelier Recyclelab



**Mathieu Gabiot et Martin Lévêque**  
Autour du Trait — Table



**Benjamin Helle**  
Delepaute



**Lady Harberton**  
Le Messenger



**Christophe Guérin**  
Lampe T café de Christophe Guérin  
© photo Christophe Guérin



**Maité Guyomarch**  
Litho-Bague

# Maïté Guyomarch

## Litho-bague

*“La litho-bague est un compromis entre l’objet héritage et l’abondance de photographies. Elle offre un nouveau rapport avec le souvenir et une relecture de la photographie”*

Sur une bague aux lignes sobres, une tête de bague en porcelaine offre au regard une texture en apparence abstraite. Ce n’est qu’une fois ôtée du doigt et exposée à la lumière qu’elle révèle un portrait gravé en relief. La litho-bague conçue par Maïté



Guyomarch revisite le procédé de la lithographie à l’ère du numérique et de l’impression 3D. Technique employée au XIX<sup>e</sup> siècle en Europe, la lithographie est une gravure réalisée sur une surface

translucide de céramique ou de porcelaine. Lorsqu’elle est traversée par la lumière, la surface laisse apparaître l’image gravée, lui conférant une impression de relief. *“Il faut être en face pour percevoir la représentation, précise la designer, sinon on ne perçoit qu’une texture abstraite, insignifiante”*. Maïté présente son projet comme une façon de “relier le numérique et l’antique”, mais aussi d’interroger notre rapport au souvenir. La bague s’adresse à ceux qui souhaitent garder auprès d’eux un portrait, une photo, sans pour autant la laisser visible à tout un chacun. Le projet de litho-bague est né dans le cadre d’un projet d’école à l’École Supérieure des Arts Appliqués et du Textile (ESAAT) à Roubaix. Distingué par le Challenge Jeunes Talents de Pictanovo en 2016, il s’est concrétisé grâce au soutien de Lille—design et de Pictanovo et avec l’aide des étudiants de Polytech Lille. C’est dans le FabLab de la Maison Folie de Moulins, dans le cadre de Lille3000, que sont sortis les premiers prototypes. L’impression 3D a permis de confirmer la pertinence de faire renaître par les techniques d’impression actuelles un procédé dont les origines remonteraient à la Chine de la fin du premier millénaire. *“L’impression 3D permet à la fois une réalisation unique et personnalisée, mais offre aussi la possibilité d’une reproduction”, ajoute la designer. “Il suffit de soumettre une photo, qui sera convertie en 3D et gravée dans la matière.”* Si le prototypage a été réalisé en plastique, par une imprimante 3D classique, elle tient à ce que la valeur du bijou reflète la valeur du souvenir. La bague sera gravée dans de la porcelaine, à Limoges. Deux versions de la bague sont possibles: l’une entièrement en porcelaine, en une pièce. L’autre en or blanc, version plus précieuse sur laquelle se clipse la tête de bague en porcelaine.

L’image pourrait ainsi être remplacée sans changer l’intégralité du bijou. Contrairement aux objets héritage, la litho-bague peut être cassée ou perdue. Si le modèle est personnalisé et unique, il n’est pas irremplaçable pour autant. *“C’est à la fois un objet unique et personnel, mais qui permet une production sérielle. Ce n’est pas tout à fait de l’artisanat. Plutôt ce que j’appellerais de l’artisanat 2.0.”* Maïté Guyomarch travaille à la mise en production de son projet, prévue pour l’année 2017.

GUYOMARCH.MAITE@GMAIL.COM

# Lucile Hamoignon

## Lady Harberton

*“L’objectif de la marque est de mettre en valeur les femmes qui choisissent de se déplacer à vélo, un mode de déplacement qui donne de la liberté et de l’assurance.”*

Lady Harberton est une ligne de mode féminine conçue spécialement pour la pratique du vélo et des transports urbains. Une marque qui entend résoudre enfin le dilemme entre élégance et fonctionnalité. *“Beaucoup de femmes ne se sentent pas toujours sûres d’elles sur un vélo, soit parce que la pratique n’est pas simple d’usage avec l’équipement qu’elles portent, soit parce qu’elles ne sentent pas mises en valeur par les produits sportifs qui ne permettent pas d’afficher leur féminité. Cela peut être un frein à leur pratique.”* Ce constat, la designer Lucile Hamoignon l’a expérimenté elle-même en tant que cycliste et confirmé par des entretiens auprès de femmes cyclistes. Le problème ne date pas d’hier: Lady Harberton, figure britannique de la fin du XIX<sup>e</sup> siècle à laquelle la collection emprunte son nom, militait déjà pour le droit des femmes à se déplacer à vélo et à adapter leur tenue en conséquence. C’est-à-dire à rouler sans corsage.

*“Un besoin prioritaire concerne le sac à main, souligne la designer, ou plus généralement le moyen de transporter ses affaires en toute élégance. Que ce soit à vélo, mais aussi à vélo, à pied, pour le travail, pour sortir en soirée ou pour le week-end, un sac à main classique ne permet pas d’être libre de ses mouvements. Le sac tombe de*



*l’épaule, saute du panier sur les pavés, glisse lorsqu’il est en bandoulière. Il n’est pas étanche à la pluie, n’a pas d’éléments*

*de visibilité, etc. D’un autre côté, un sac à dos peut faire l’affaire, mais il est moins féminin et pas toujours plus pratique pour accéder rapidement à ses affaires, ou pour passer d’un mode de transport à un autre.”* Pour dessiner un sac à main adapté, Lucile Hamoignon s’est inspirée des livreurs à vélo new-yorkais: *“Leur sac est maintenu sur le dos à l’aide d’une*

*seconde sangle qui vient s’accrocher sur la bandoulière. Lorsque le coursier arrive au lieu de destination, il décroche cette seconde sangle, fait glisser son sac sur le devant et accède rapidement au dossier à livrer.”* L’idée de la seconde sangle est reprise, à laquelle viennent s’ajouter de multiples éléments et détails pour faciliter le mouvement, assurer la protection et la visibilité, tout en s’adaptant aux morphologies et habillements. Les astuces se cachent dans les détails d’une poche principale qui se replie pour gagner de la place, des fermetures zippées en oblique pour assurer la facilité d’accès tout en évitant de perdre ses clés, ou encore de la doublure intérieure de couleur claire pour mieux voir l’intérieur du sac. Tout cela, sans rien concéder au *“look de sac à main haut de gamme pour une femme active, dynamique et indépendante.”* Le sac emploie des matières nobles faites pour durer, des zips, boucles et passants de qualité avec une finition métal qui rappelle les bijoux. Un cuir lisse, sobre et déperlant recouvre l’extérieur, du cuir de vachette pleine fleur assure la résistance et la finesse d’aspect. Les étiquettes réfléchissantes, pour la visibilité, s’accrochent à l’ensemble. La boucle centrale du système d’accroche est l’élément identitaire qui identifie la marque: une forme à la fois féminine et rappelant la roue de vélo. Le sac à main est aujourd’hui commercialisé, après avoir suivi une phase de tests au sein de la couveuse BGE. Il s’accompagne d’une gamme de tee-shirt revendiquant la passion du vélo et d’un snood, une écharpe fermée en laine de moutons mérinos qui ne s’envole pas dans les descentes. *“La société Lady Harberton est en phase de création, ce qui permettra un déploiement de la communication en France, puis au niveau nord européen. En attendant de nouveaux produits pour répondre aux besoins des femmes à vélo dans leur quotidien.”*

WWW.LADYHARBERTON.FR  
HELLO@LADYHARBERTON.FR

# Benjamin Helle

## Sac Delepaule

*“Je fournis une page blanche: un patron, une logique de fabrication et d’utilisation. Les créateurs la colorient. À l’utilisateur de la plier ensuite comme il lui convient le mieux.”*

Delepaule est une gamme de sacs réunie en un seul produit: au gré des envies et des besoins de son utilisateur, il se transforme pour adopter le bon format et se porte selon ses envies. Le sac Delepaule est composé de 3 parties: un sac principal qui capable d’accueillir un ordinateur 15 pouces; une sacoche capable d’accueillir une tablette 10 pouces. Et deux sangles qui permettent de donner au sac n’importe quelle typologie: *“C’est comme un jeu de construction, explique Benjamin Helle, son créateur. Il laisse le choix de l’utilisation: en sac à dos à 1 ou 2 poches, en bandoulière, en messenger, avec ou sans pochette, etc.”* Pour le designer, laisser le choix de l’utilisation est une motivation importante de son travail. Permettre une modularité et une flexibilité d’usage laisse le champ libre à une réappropriation de l’objet et de la marque: *“J’ai voulu créer un produit qui laisserait réellement les gens s’exprimer, c’est un sac qui se partage et qui vit entre vos mains. Vous pouvez donner la pochette à un proche, choisir où mettre le logo (c’est un badge), comment porter le sac. Bientôt, vous pourrez choisir la couleur des éléments!”* Contrairement à une basket “personnalisable” dont on ne pourrait changer que la couleur, *“le sac est le support parfait pour cet exercice, car il est à la fois fonctionnel et visuel.”* Benjamin Helle a naturellement fait le pari d’une identité forte: décliné en plusieurs coloris, il s’enrichit de l’apport du styliste Benoit Coutiez, qui, en plus d’avoir participé au développement technique du sac, y a apposé son style sur trois modèles. Benjamin espère mettre à contribution d’autres créateurs pour imprimer leur personnalité au produit. *“Le sac devient ainsi une vitrine de leur travail. Il y aura autant de déclinaisons du sac qu’il y aura de créateurs intéressés par le produit.”* Un an de travail, de conception et de recherche a été nécessaire pour *“proposer le produit le plus solide possible, réduire les coûts de fabrication et la juste quantité de matière pour proposer un produit résistant à un prix juste.”* C’est dans la sangle, élément-clé de la transformation du sac que résidait la difficulté principale: il fallait trouver le système *“capable de vivre au même*



*rythme que le sac.”* *“En design, on dit souvent que plus une solution est simple, plus elle a été difficile à trouver. Ici, c’est exactement ça. Le plus difficile a été de créer un système d’assemblage et de séparation*

*simple. J’ai fini par trouver un producteur du Nord, l’entreprise Steiner, qui fabrique de la ceinture de judo. C’est parfait pour la résistance et la flexibilité dont j’avais besoin.”* Le designer s’est tissé un réseau local, avec un lieu de fabrication à Bruxelles: *“La fabrication locale et l’achat local de matières premières sont, à mon sens, une solution de facilité. Ça permet d’avancer plus sereinement, on peut prendre le temps de connaître les fournisseurs et de s’assurer que le travail est bien fait, avec passion”*. Si plusieurs modèles ont déjà été vendus, Benjamin Helle espère continuer à développer son marché à force de rencontres enrichissantes et productives.

WWW.WWW.DELEPAULE.COM  
WWW.BENJAMINHELLE.COM  
BENJAMIN.HELLE@ME.COM



**Pierre Joncquez**  
Fonseca



**Julien Kieffer**  
Lampe T Café

**Sarah Kalman**  
Pouf Barnabé

**Sarah Kalman**  
Pouf Eliot



**Camille Khorram  
& Jean-Baptiste Ricatte**  
Miroir Lison



# Pierre Joncquez

Table Rijsel et banc Fonseca

“Toute problématique d’un projet doit être entièrement convertie en beauté et en ergonomie.”

Architecte de métier, Pierre Joncquez aborde le design par des structures minimalistes, des lignes claires et des matériaux chaleureux. À travers la table Rijsel et les bancs Fonseca réalisés en 2013, il explique son approche personnelle et fait le lien entre architecture et design.

“Ce projet est né pendant une parenthèse de ma vie professionnelle, explique Pierre Joncquez. Une période pendant laquelle j’ai souhaité ajouter une corde à mon arc, celle du design.

Le design de la table Rijsel est d’ailleurs très architectural: j’ai utilisé le vocabulaire du porte-à-faux pour le plateau et l’ensemble de sa conception est issu de compositions structurelles que l’on trouve davantage dans l’architecture que dans l’ébénisterie. J’ai élaboré le design de cette table pendant le revival des années 50 que nous avons connu ces dernières années. C’est donc avec le regard rempli d’influences françaises et scandinaves que je l’ai imaginée: bois naturel



comme dans l’école danoise, lignes droites et biseautées comme chez Prouvé, absence d’ornement, etc. Un jour, j’ai

entendu un architecte espagnol résumer son travail en une maxime: “Utilisez davantage la gomme que le crayon!” Je reconnais dans cette phrase un objectif auquel je suis sensible ;et en effet, réduire un projet à ses lignes essentielles, à l’expression la plus pure de son concept est un travail énorme. Je ne poursuis pas forcément un minimalisme radical, mais pour obtenir un projet aux lignes claires, il faut avoir longuement résolu toutes sortes d’obstacles techniques ou esthétiques, les avoir digérés, intégrés, pour que technique et esthétique participent du même geste. Je pars toujours d’un dessin simple. Tout le travail consiste ensuite à rassembler toutes les contraintes d’exécution qui sont très complexes, dans un dessin qui conserve la simplicité du départ, même si la forme finale diffère de près ou de loin de la forme du début. En l’occurrence, en faisant le choix de l’encastrement des pieds dans le plateau de la table et en signant leur présence sous la forme de quatre petits carrés affleurant à la surface de la table, on résout avec

légèreté, simplicité et graphisme la question complexe du piètement qui supporte un plateau, sans avoir à dissimuler des pièces d’assemblage “moches, mais pratiques” J’ai travaillé avec l’ébéniste Victor Vergne pour parachever les derniers détails d’exécution. Il a apporté son regard de spécialiste pour que la conception “architecturale” de l’objet rencontre les exigences de la réalisation à l’échelle de l’ébénisterie.”

**Fonseca est une ligne de bancs et tabourets en chêne massif, déclinés en plusieurs longueurs:** “Le banc Fonseca met en œuvre le concept éminemment architectural de la poutre: comme une poutre, un banc est un élément linéaire qui reçoit une charge. Je ne l’ai donc pas conçu comme un objet d’ébénisterie, mais comme une structure porteuse en bois. Non pas comme un siège, mais avant tout comme un support. Le nom “Fonseca” est un hommage au Colegio Fonseca, un bâtiment universitaire espagnol du XVI<sup>e</sup> siècle situé à Salamanque, dont une partie a été aménagée de façon très moderne et très minimaliste et c’est à cette intégration réussie du minimalisme dans un contexte historique que j’ai voulu rendre hommage. Le choix de l’assemblage visible rend les choses lisibles. J’aime qu’on comprenne comment les choses sont faites, comment elles fonctionnent. Le banc Fonseca correspond à ce programme, grâce à la mise en couleur de la poutre centrale qui lie ensemble les pieds et l’assise. Le banc a des lignes très sobres, permettant ainsi à l’objet de s’inscrire discrètement dans toutes sortes d’environnements et toutes sortes d’usages: console, chevet, siège, etc.”

**Pierre Joncquez réalise les bancs et la table sur commande.**

59100 ROUBAIX (FR)  
PIERRE@JONCQUEZ.COM

# Sarah Kalman

saint esprit

“saint esprit est une marque de petit mobilier qui donne une âme à sa collection en développant des objets de compagnie qui suscitent des émotions.”

“Il y a beaucoup d’objets standardisés qui habitent nos intérieurs, mais combien font vraiment battre notre cœur? La plupart du petit mobilier qui nous entoure est issu d’une production de masse standardisée. Il n’y a plus de lien qui nous unit à l’objet et qui le rend précieux” explique Sarah Kalman. C’est le sujet de son mémoire de fin



d’études qu’elle rédige en 2013 “l’âme des objets et la manière dont un designer peut introduire cette valeur

d’estime” qui amène la jeune femme à aller plus loin. Elle développe alors une gamme d’objets pour l’habitat qui vise à ré-enchanter les intérieurs en les abordant comme des objets de compagnie, des amis à adopter. Depuis 2015, tout est matérialisé sous forme d’une collection d’objets. Le coussin de sol Barnabé s’adapte à toutes nos envies. Apollo la lampe cherche un compagnon pour partager un moment de lecture ou de détente. Eliot le pouf nous fait tourner la tête grâce à ses coutures asymétriques... saint esprit requestionne les valeurs affectives à l’objet.

A Sarah Kalman d’ajouter “en abordant l’objet comme un compagnon, saint esprit ne répond pas seulement à un besoin de fonctionnalité ou d’esthétisme, mais suscite des émotions au même titre que des relations humaines. Les produits ne sont plus des objets à acheter mais des compagnons à adopter.” Aujourd’hui, 4 produits sont prêts à la vente et trois autres devraient suivre d’ici 2017.

Sarah Kalman a été suivie par MAD Brussels et Job Yourself. Elle est diplômée d’un Master design objet à l’ENSAD (Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs de Paris) et vit à Bruxelles depuis 2012.

1040 ETTERBEEK (BE)  
SARAH@DESIGNSAINTESPRIT.COM  
WWW.DESIGNSAINTESPRIT.COM

# Camille Khorram & Jean-Baptiste Ricatte

Si Camille Khorram est d’une précision exemplaire, ce n’est que pour mieux nous transmettre sa passion. Elle respire l’amour de son métier et les sentiments qu’il suppose se retrouvent dans ses créations: l’envie de faire exister ses idées, l’excitation de donner vie à des petites séries et la part d’elle-même glissée dans chaque projet avec toujours la même détermination... Camille sort des sentiers battus. Elle respire l’envie d’exalter sa créativité, de faire valoir sa personnalité et son talent. Alors, elle refuse les clichés et nous emmène dans son propre univers. C’est un endroit qui ne ressemble à aucun autre, où les parti-pris sont assumés et où souffle un air nouveau jusque dans la moindre création... C’est dans ce que le quotidien a de plus personnel que Camille trouve souvent l’impulsion d’un projet. C’est là que la fonction de l’objet se manifeste, quand on prend le temps de voir et de décrypter ce qui est là, sous nos yeux: une habitude à comprendre, un geste à faciliter ou un détail qui compte et sur lequel il faut lever le voile... L’objet a du sens aux yeux de Camille quand il est compris et utilisé. La valeur ajoutée fonctionnelle est toujours induite dans l’essence même de l’objet et s’exprime pour donner le ton d’un projet ou inspirer sa forme etc’est comme ça que Camille nous séduit. Elle bouscule les acquis et pose un regard neuf sur les classiques, dans un mélange d’audace et de rigueur qu’on ne peut qu’admirer... Jean-Baptiste Ricatte sait de quoi il parle. Il est stable, précis, mais la richesse de son travail est dans la subtilité, les nuances plus sensibles qui se captent



et se contemplant: l’influence du design industriel, le respect des contraintes des matériaux, ou la réflexion environnementale accrochée à chaque projet... Jean-Baptiste a le goût du détail.

Pour chacun de ses projets, le sens est recherché, travaillé, la technique se peaufine autant que la fonction de l’objet et ce n’est jamais un obstacle, il garde toujours la liberté de ses idées et sait où trouver du plaisir. En fait, c’est une forme de curiosité, qui l’emmène à la découverte de tout ce qui peut enrichir son talent et sa culture...

“La raison est la première à prendre la parole et elle ne met jamais longtemps à dévoiler ses secrets...” Les choix lucides et les paris relevés ont porté leurs fruits. Aujourd’hui, Jean-Baptiste maîtrise son art sans rien avoir perdu de naïveté et d’ouverture d’esprit. L’espoir symbolique de chaque initiative continue de le passionner, l’autonomie qui se dégage de chaque innovation l’attire et le rapproche un peu plus de son rêve d’indépendance, dans la conception comme dans la fabrication... Les créations de Jean-Baptiste Ricatte ont quelque chose de mystérieux. La raison est la première à prendre la parole et elle ne met jamais longtemps à dévoiler ses secrets. Elle cache une personnalité sensible, engagée et une implication totale dans les valeurs de son métier...

ARTICLE PUBLIÉ AVEC L’AIMABLE  
AUTORISATION DE WWW.DESIGNEZVOUS.COM

# Julien Kieffer

Designer inattendu

Julien Kieffer fait partie de ceux qui s’affranchissent de la norme. Partout, tout le temps, il s’approprie l’essence même du design, pour la redéfinir et créer ses propres codes. Dans son univers, la contrainte se respecte avec entêtement et c’est ce qui fait sa singularité. Julien Kieffer joue de l’upcycling. Plus investi encore, il le défend et le vit comme un défi. Dans ses mains, les objets retrouvent le sens qu’on a voulu leur enlever et la matière s’offre une seconde vie. Pour chacune de ses réalisations, il détourne les contraintes en avantages et fait du renouveau un message interpellant, intrigant, séduisant. Là où on voit un matériau sans âme, lui voit à la fois l’inspiration et la matière première, il admire l’histoire et voit surtout la perspective d’une nouvelle utilisation. Audacieuses, presque irrévérencieuses, les créations de Julien sont le miroir de cet esprit et son reflet s’admire... On ne met pas de mot sur le style de Julien. Sans même forcer le destin, il



s’est libéré des étiquettes. Ce qui compte, ce n’est pas d’appartenir à un mouvement, à une époque ou une

tendance, c’est avant tout d’être lui-même et de rendre sa créativité aussi libre que possible. Il est surtout d’une curiosité frénétique et se nourrit en pratiquant chaque découverte avec toujours la même passion comme le verre soufflé, la gravure laser, ou les objets hybrides. Audacieuses, presque irrévérencieuses, les créations de Julien sont le miroir de cet esprit et son reflet s’admire. Le talent de Julien ne s’apprend pas, il se pratique. Il est dans l’expérience, le défi et l’ambition etc’est là qu’il trouve l’énergie de nourrir sa curiosité. C’est ça, l’art de Julien Kieffer: une histoire à lire, un sentiment à toucher et des expériences à vivre...

ARTICLE PUBLIÉ AVEC L’AIMABLE  
AUTORISATION DE WWW.DESIGNEZVOUS.COM

# Emilie Lecouturier & Céline Poncelet

Atelier Blink  
Bureau de design  
d'objets et d'espaces

Créé en 2006, L'Atelier Blink développe des projets de design de mobilier et d'aménagement d'espaces: scénographie d'exposition, restaurants, bureaux, installations, aménagement urbain, signalétique, ... Pour les 2 créatrices, "le designer a une vision d'ensemble d'un projet. Il doit le rendre cohérent en prenant en compte les aspects esthétiques, fonctionnels et budgétaires mais également sociétales actuels. Parallèlement, le concept proposé doit créer des histoires, des scénarios, apporter un univers, mettre l'utilisateur/l'humain au cœur du projet."

Les deux jeunes femmes s'entourent de différents partenaires (architectes, graphistes, plasticiens, écrivains, ébénistes, régisseurs, webmasters, historiens d'art...) pour permettre de gérer les projets de manière globale et originale. Certains projets demandent uniquement une étude approfondie, d'autres de la conception ou direction



artistique mais la plupart du temps elles gèrent les projets de A à Z, de la scénarisation à la réalisation finale. A elles de préciser: "en dehors de la poésie, de l'expérience que nous essayons de faire passer à travers les projets, d'autres valeurs actuelles transparaissent également: la problématique des déchets, l'utilisation de matériaux respectueux de l'environnement, l'importance des plantes et la présence de la nature, l'accès à une certaine liberté et au respect général des personnes, parfois davantage dans le processus de création que dans l'aspect final." L'aspect participatif est également devenu plus important à travers certains projets. Elles créent autant qu'elles le peuvent une connexion entre le public et le processus de réalisation d'un espace. On leur doit notamment le "Mur aveugle, rue De Gunst à Molenbeek", un projet réalisé avec des enfants du quartier pour

créer une fresque murale sur un mur aveugle. Celle-ci joue avec la nature qui s'est imposée de manière sauvage dans la rue et une image transposée en carrelage d'un paysage vert. Elles sont aussi fières de la scénographie d'une exposition/jeu de rôle itinérante destinée aux adolescents pour parler des assuétudes intitulée "Accro moi non plus". Ce projet répond à une multitude de contraintes (100m<sup>2</sup> déployés, rangement compact dans le coffre d'une voiture, montage en 1h30 par deux personnes, etc.). Elles gèrent la conception, la construction, le suivi et la coordination avec différents collaborateurs: un illustrateur, un écrivain, un électronicien, des ateliers de construction, etc... L'avenir proche les conduira à des projets d'aménagements urbains réalisés en collaboration avec les habitants et enfants de quartiers bruxellois. Elles citent notamment un projet de scénographie pour une exposition liée à un bâtiment de Victor Horta et son évolution dans le temps et à un autre lié à des potagers intérieurs. Les deux designers se sont rencontrées lors de leurs études à La Cambre à Bruxelles. La création et l'édition de la collection de papier peint "rendez-vous" a été le point de départ du bureau Atelier Blink. Depuis un an, Emilie Lecouturier a décidé de se concentrer sur d'autres projets personnels. Céline continue à travailler avec de nombreux collaborateurs en fonction des besoins particuliers de chaque projet.

STUDIO EUCLIDES - LES AUTEURS  
34 RUE DU CHIMISTE  
1070 BRUXELLES (BE)  
STUDIO@ATELIERBLINK.COM  
CELINE@ATELIERBLINK.COM

# Noémie Lenancker

A.D.I, l'Aire  
de Détente Intelligente

"Un mobilier textile à portée de main pour se détendre au quotidien et vivre la pause urbaine!"  
"L'un des enjeux des designers est d'imaginer la ville du futur à travers de nouveaux services et de nouveaux produits pour dynamiser les espaces délaissés."  
C'est à partir de ce sujet imposé par le concours Design For Change de Lille—design en 2014 que Noémie Lenancker imagine le cadeau qui récompensera les lauréats. Elle travaille autour du concept de la



Pause Urbaine ;  
ou comment  
faire rimer  
mobilité et  
immobilité  
pour imaginer  
puis concevoir  
un sac qui se

transforme en nappe de pique-nique. Cette commande de Lille—design lui permet d'imaginer et faire fabriquer 10 exemplaires de son sac évolutif. Trois autres versions améliorées ont vu le jour pendant l'année et demie de recherches et développements nécessaires. La première version du produit a suscité beaucoup d'intérêt lors de la remise des prix du concours. C'est à ce moment là que Lille—design lui propose de candidater pour sa plateforme d'accompagnement. Son projet est accepté et pendant un an, la jeune femme a l'occasion d'échanger avec le groupe de travail constitué de professionnels à son écoute. Elle a le temps d'approfondir le concept, les usages, mais aussi ses attentes par rapport à ce projet. Il y a eu beaucoup de remises en question, d'aller-retour... Noémie Lenancker finalise les prototypes en avril 2016 pour ensuite lancer une campagne de crowdfunding pour l'aider à financer la commercialisation de son sac évolutif. La campagne remporte 107% de l'objectif! Son projet a trouvé un nom: A.D.I, un accessoire textile personnalisable et fabriqué en France. Il s'agit d'un mobilier textile transportable et personnalisable. A.D.I est imperméable, modulable et il facilite de nombreux usages. A.D.I sera commercialisé par Têlaé Design, bureau de créativité textile de Noémie Lenancker auprès de professionnels: entreprises et comité d'entreprise pour l'offrir en cadeau promotionnel personnalisé, des distributeurs pour

le vendre en édition limitée. Têlaé Design propose la création de motifs personnalisés aux entreprises clientes. Un contact en cours avec Nature et Découvertes laisse espérer une commercialisation dans une enseigne grand public. Noémie Lenancker souhaite poursuivre le développement d'A.D.I. et valider la possibilité de le "connecter" au sens technologique du terme. Pour cela, elle va étudier cette possibilité avec le Centre Européen des Textiles Innovants dans les semaines à venir. Lille—design, les professionnels, membre du club d'entreprises Lille—design et qui ont fait le choix de s'investir dans Tremplin—design (Pierre Anthony Couture, Franck Chemière et Quentin Decroix), la société Myditex et les 130 kissbankers (investisseurs de la campagne de crowdfunding) ont été les principaux partenaires de la jeune designer. Création de la SAS Têlaé Design en Avril 2014

ATELIER - SHOWROOM  
59 AVENUE DE L'UNION—59200 TOURCOING  
03 62 65 92 64  
NOEMIE.LENANCKER@TELAEDESIGN.FR  
WWW.TELAEDESIGN.FR  
FACEBOOK: @TELAEDESIGN ET  
@A.D.I.EXPERIENCE  
TWITTER: @TELAEDESIGN

# Arthur & Romane Lenglin

Projet Réin

"Création d'une marque d'habillement qui tente d'emprunter un chemin très particulier pour proposer un produit plein de vie et de sens"

Son diplôme de design industriel en poche, Arthur Lenglin choisit d'inscrire son travail dans une démarche artistique. Curieux insatiable, il cherche à découvrir, expérimenter, comprendre tout ce qui nous entoure et constitue notre environnement de vie. Que se soit pour la beauté, la fonction ou le message, son travail oscille entre art, design et philosophie dans le but de faire réfléchir l'observateur ou l'utilisateur, de lui procurer une expérience sentimentale, si possible sensorielle. Sa créativité ne sait se restreindre. La musique, le dessin, le design, la céramique, l'écriture, la photo, la vidéo...



tous les moyens et médiums sont de nouvelles occasions d'expression et tous permettent d'avancer. Début 2016, il tente de se lancer en tant qu'indépendant, designer/artiste multi-facette. Ouvert à tous

projets qui correspondent à son domaine de compétences, il propose, outre son travail artistique ou d'artisanat d'art, ses services en tant que designer industriel, designer d'espace et comme vidéaste. Son souhait est de collaborer avec des artisans et petites entreprises les plus locales possible. L'écologie, le recycling/upcycling et le travail manuel en générale sont des valeurs qu'il cherche à défendre à travers son travail. Il travaille actuellement avec sa sœur Romane sur le projet Réin, qui a été présenté et sélectionné pour être accompagné par Lille—design. Ce projet mêle entrepreneuriat, design et communication. C'est un projet de marque d'habillement qui tente d'emprunter un chemin très particulier pour proposer un produit plein de vie et de sens. Défendant des valeurs sociales, écologiques et portant un grand intérêt à l'art, la marque tentera de s'imposer comme un moyen de faire de la mode quelque chose de beau, durable et sentimental. Rendez-vous en 2017 pour découvrir cette marque étonnante. Arthur Lenglin a suivi des études d'ingénierie et de design industriel (ISD Valenciennes) et fait différents stages dans des studios tels que Jahara Studio (Brésil) ou MUT design (Espagne).

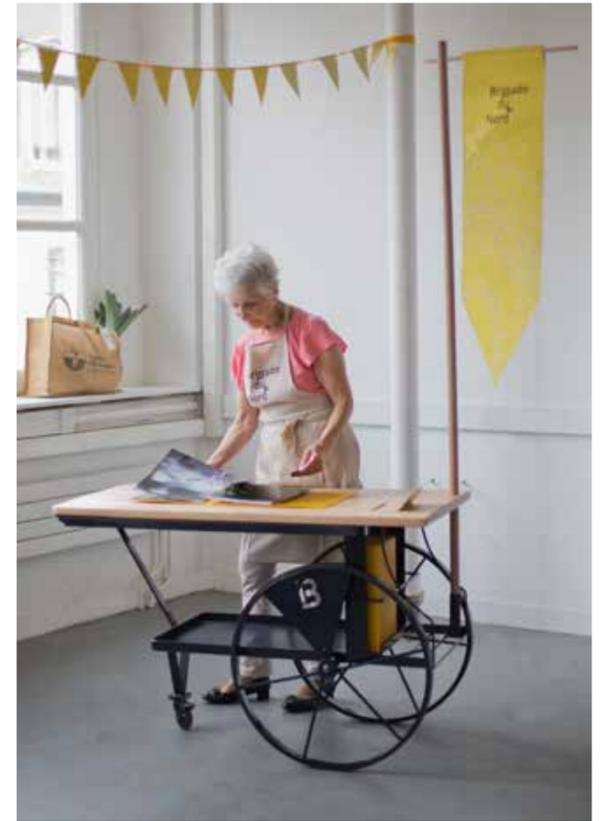
WWW.ARTHURLENGLIN.COM



**Emilie Lecoururier & Céline Poncelet**  
Molenbeek De Gunst



**Cécilia Lusven**  
Kilomètre



**Thierry Mbaye**  
Pendant un atelier  
République Sonore

**Aurore Lopez  
& Chloé Adelheim**  
Comptoir de la Brigade

**Noémie Lenancker**  
Conception



# Aurore Lopez & Chloé Adelheim

La Brigade du Nord

*“Le rôle du designer dépasse celui de la conception d’objet. Il est avant tout d’apaiser les relations humaines”*

Difficile de trouver meilleur vecteur que la cuisine pour croiser les générations et les cultures. Aurore Lopez et Chloé Adelheim l’ont bien compris: elles ont imaginé le projet de Brigade du Nord, ou comment redonner de la vie, du mouvement et du contact humain au sein de maisons de retraite, en y accueillant des activités culinaires et festives. Conçu dans le cadre de leurs études à l’École Nationale Supérieure de Création Industrielle à Paris, leur projet a été distingué par le concours Design For Change, leur permettant de s’y consacrer en autonomie pendant un semestre avec le soutien de leur école. Une convention de 3 ans avec les affaires culturelles du CHRU de Lille a été signée, qui leur donne l’opportunité de mettre en œuvre un projet pilote au sein de l’hôpital gériatrique les Bateliers, au cœur du Vieux-Lille. L’hôpital dispose d’une cuisine



thérapeutique équipée, mais très peu utilisée par les résidents. Très froide, elle manque de sens pratique et de convivialité. Chloé et Aurore s’attellent à redonner de la vie à ce lieu: elles conçoivent

des objets adaptés, mettant à profit leurs BTS de design textiles, matériaux et surfaces pour la première et de design de produits pour la seconde. *“Au départ, nous sommes parties de l’existant”*, raconte Chloé Adelheim. Elles récupèrent une vieille charrette maraîchère, qui une fois rénovée et adaptée servira à transporter des plats. Un coup de peinture, des planches à découper en bois brut, des tabliers en lin du Nord cousus main, des poignées de céramiques aux placards, etc. Elles s’appliquent à *“redonner une noblesse aux objets, des sensations, dans une cuisine jusqu’ici composée essentiellement d’éléments plastiques”*. Prochainement, une porte-fenêtre donnera sur le jardin pour offrir lumière et circulation. Car le 8 octobre dernier, la cuisine autrefois délaissée s’est transformée en lieu de rendez-vous de cuisiniers en herbe. Aux fourneaux, le chef lillois Clément Marot vient inaugurer la cuisine et y donner le premier atelier. D’autres chefs viendront par la suite, une fois par mois, pour transmettre leurs recettes et leur goût de la bonne cuisine. Les ateliers sont ouverts à tous, résidents ou non. Libre aux participants d’emmener avec eux le résultat de leur apprentissage, ou de le partager avec les résidents. En parallèle, le cultivateur maraîcher bio

Jean-Louis Poillion viendra contribuer à l’activité du lieu en livrant des paniers de légumes bio, qui seront distribués par les résidents et leurs alliés. Rencontré lors du challenge Design for Change, le gérant de la Ferme de Cocagne, à Villeneuve-d’Ascq, *“a tout de suite été emballé par le projet et bout d’impatience de le voir commencer”*, se réjouit Chloé. D’autres organismes et associations sont venus rejoindre le projet, pour proposer des cinés-goûters dans le cadre du festival du Film européen de Lille, ou pour y organiser une deuxième fête de la soupe. Il s’agit de former une communauté autour de ce lieu, de le faire vivre autour d’un point commun: le plaisir de bien manger, l’envie de partager et de se rencontrer.

WWW.BRIGADEDUNORD.FR  
FACEBOOK.COM/BRIGADEDUNORD  
#MANGERENSEMBLE  
CONTACT@BRIGADEDUNORD.FR

# Cécilia Lusven

“Kilomètre”

Au cours d’un voyage à San Francisco, ville très impliquée dans le développement durable et dans la recherche des moyens créatifs pour recycler et upcycler, que naît le projet de Cécilia Lusven.

La designer souhaite confronter le savoir-faire textile artisanal à un matériau qui lui est étranger pour lui apporter une dimension innovante. Cécilia Lusven jette alors son dévolu sur les chambres à air usagées. Elle ambitionne de créer une matière textile à partir de chambres à air recyclées qu’elle destine à la maroquinerie. Très rapidement, la jeune femme se rend compte que la transformation



du caoutchouc en textile ne peut se faire qu’à la main. Aucun process industriel n’est adapté à cette matière. La designer réalise alors que le matériau transformé rentre dans la catégorie des matières d’exception. Plutôt que de produire en série, Cécilia Lusven recentre le projet sur un positionnement de niche avec une petite production et donc une petite distribution. Trois ans après son voyage à San Francisco, elle retourne là où l’inspiration est née. Sa collaboration avec un designer produit expérimenté pour qui elle crée les textiles lui permet en parallèle de réfléchir et prototyper ses futurs produits de maroquinerie. Cette rencontre a aidé Cécilia à formaliser son projet et à lui donner une apparence plus accessible au partage et à la vente. Lille—design et sa plateforme d’accompagnement Tremplin—design, ont permis à Cécilia de rencontrer de nombreux soutiens comme Pierre-Anthony Couture de Carré Noir, Franck Chemière de Stella Nova. Ces accompagnateurs lui ont accordé une oreille attentive et de précieux conseils dans le développement de son projet.

CECILIA.LUSVEN@GMAIL.COM  
CECILIALUSVEN.COM

# Dométhilde Majek

Rives Nord

*“Réinvestir, revisiter la fonction de l’ancien canal de la Deûle qui traverse l’écoquartier des rives de la Haute Deûle”*

En analysant les cartes du Nord-Pas-De-Calais et les abords des canaux de la région Hauts-de-France, Dométhilde Majek observe trois particularités:

- des zones de maraîchage en abondance, autour de la Deûle, au Nord-Ouest de la région.
- des zones faisant l’objet d’un projet de sauvegarde de la biodiversité du canal
- des zones industrielles en reconversion avec un développement du secteur tertiaire.

L’écoquartier des rives de la Haute Deûle est situé au sud-ouest de l’agglomération lilloise sur les communes de Lille et de Lomme. Cet écoquartier a la particularité d’être traversé par l’ancien canal de la Deûle. Dans le contexte de la Cop 21 et du Master Plan de Jeremy Rifkin initié dans le cadre de la Troisième Révolution Industrielle (Rev3) mis en place dans le cadre de la région, la réhabilitation/ré-investigation de la Deûle en lieu de vie, ferait le lien entre l’environnement, l’activité économique et la cohésion sociale.



Dans le cadre de son master, Dométhilde Majek réalise un mémoire sur le paysage portuaire avec une approche

multidimensionnelle par le design. L’idée est d’imaginer une architecture itinérante aux fonctionnalités protéiformes et réversible, permettant de créer une cohésion sociale et ainsi de favoriser une mixité des fonctions urbaines avec la Deûle comme vecteur de relations. En intégrant la plateforme d’accompagnement de Lille—design, Dométhilde Majek a pu rencontrer de nombreux partenaires et facilitateurs pour accompagner son projet comme Jean-Louis Poillion, directeur des Jardins de Cocagne ou encore Vincent Dujardin de Transport Culturel Fluvial. Son projet a pour objectif de contribuer à la dynamique économique du quartier et de l’inscrire dans la complémentarité de l’activité économique existante, grâce à la création d’une architecture flottante mettant à disposition des citoyens qui habitent et qui travaillent la zone des rives de la Haute Deûle, plusieurs services:

- Un programme pédagogique à destination des scolaires, des habitants, des entreprises (recréer du lien et du sens)
- Un service de restauration (food truck)
- Un service de distribution de paniers bios des producteurs locaux

Ce projet répond à plusieurs objectifs:

- La réappropriation de leur histoire par les habitants,
- L’animation du quartier et de la zone d’activités,
- La promotion des productions locales,

- La contribution au bien-être alimentaire,
- La mise en valeur des habitants des péniches,
- La création de nouveaux usages dans l’espace public permettant l’appropriation des lieux par les usagers.

Dométhilde Majek souhaite aujourd’hui faire un FIDESS (Fonds d’investissement pour le développement économique et social et solidaire) qui lui permettrait de financer la phase de maturation du projet et de réaliser une étude complète sur le projet et le territoire. À l’École Supérieure d’Art et de Design de Valenciennes, Dométhilde Majek a obtenu le DNSEP (Diplôme National Supérieur d’Expression Plastique), option design d’espace, avec mention pour la qualité de recherche ainsi que le DNAP (Diplôme National des Arts Plastiques) option design d’espace. Freelance.

59000 LILLE (FR)  
DOMETHILDEMAJEK@GMAIL.COM

# Thierry Mbaye

Meuh Lab

Meuh “Machines électroniques à usage humaniste” fait écho à la relation suscitée par Thierry Mbaye entre la technologie et la création. Le Meuh Lab conçoit des briques de projets numériques à vocation pédagogique, artistique et économique et accompagne les professionnels sur les enjeux sociétaux et transverse du numérique. Organisateur d’un atelier à la Condition Publique pendant la North Touch, Thierry accompagne la création de livres/fanzines, des dépliants personnalisés sur l’histoire du design à partir de pictogrammes. Titulaire d’un Master en Sciences Économiques et Gestion à Lille 1 et ensuite artiste en design sonore pour des compagnies de danse, théâtre et jeux vidéos, il exprime ce que le design évoque pour lui: *“Forme, fonction, f(r)*



*”) J’entends le design comme culture générale au même titre que l’histoire de l’art: quelque chose qui participe à la prise de*

*conscience de ce qui se trame derrière un objet, au-delà des procédés de fabrication. D’où pour moi quelque chose qui en plus de l’articulation forme/fonction renvoie à une histoire, un récit... quelque chose empli d’une charge émotionnelle.”*

Il invente l’Arduino, un outil qui permet de rendre visible la gestuelle derrière un écran. Ce mini-ordinateur relié à des capteurs de mouvement, de température... déclenche des images, des sons, actionne un moteur. En terme de création artistique, cette invention ouvre de nombreuses possibilités créatives. Avec le projet République Sonore: *Musics, hacks & designs for humans and disfunctional robots*, il propose de construire une esthétique sur le thème du “Bricodage sonore” (Bricolage numérique ou bidouille) à la Gare Numérique de Jeumont. Une invitation à explorer les outils de création logiciels et matériels open source ou presque, dépassés et d’avant garde et à permettre aux publics de s’approprier ces techniques et de les déployer, tant dans leurs pratiques artistiques que quotidiennes. Dans le projets à venir, Thierry cite La parcelle Collective, l’impression 3D céramique [www.unfold.be/pages/ceramic-3d-printing](http://www.unfold.be/pages/ceramic-3d-printing), le Club de l’Open Source Matériel...

LA CONDITION PUBLIQUE  
14 PLACE FAIDHERBE—59100 ROUBAIX (FR)  
WWW.MEHLAB.ORG

# Camille Meire

*“Mes objets se situent aux frontières de l'ornemental et de l'utile en combinant la simplicité des matériaux et la complexité du travail de la marqueterie”*

Camille Meire crée des objets du quotidien à la fois simples et utiles. Des réveils et des lampes en bois aux lignes naturelles, claires et lisibles. Evocation de la simplicité naturelle du bois, ses lampes, réveils et horloges amènent la marqueterie à un niveau quotidien. Les petits réveils de chêne Klokty sont des pièces uniques, réalisées et peintes à la main. Ils affichent un graphisme unique aux motifs enfantins, quand les modèles Klok & Klokson revêtent un aspect retro et exposent



le bois dans sa surface brute. Les lampes veilleuses Kasper woud forment un ensemble: regroupées, ces petites lampes aux différentes formes arrondies constituent une petite forêt.

Les pieds sont en chêne massif pour assurer une assise solide et stable, alors que les globes en contreplaqué laissent passer la lumière à travers leurs plis. Camille Meire s'attache à mixer les matières et les techniques, en collaborant et en nouant des partenariats avec d'autres artisans et designers: *“Créer et mélanger les univers de différentes personnes qui seront représentés par un seul objet, cela lui confère une histoire”*. Ainsi, la suspension Bigbell est née d'une rencontre avec la céramiste Marie Laillé. La lampe mélange les matières: le bois et le liège pour la suspension, la céramique et la porcelaine pour l'abat-jour. La céramique et ses conditions de moulage confèrent un caractère unique à chaque pièce, qui est numérotée. Son processus de création s'opère simplement: *“une idée peut provenir d'une découverte issue de la manipulation du bois, comme sa translucidité”*, explique-t-elle. *“Cette découverte amène un concept, qui peut ensuite être adapté à un objet fonctionnel.”* Ensuite viennent les recherches graphiques et techniques, pour enfin commencer à fabriquer le premier prototype et l'améliorer. Camille Meire travaille le bois manuellement, à l'aide d'une scie à chantourner et d'une ponceuse. Pour sa version suspendue, la lampe Kasper illustre sa recherche de la

matière, à la limite de la transparence du bois, jouant entre finesse et solidité: *“Elle est fabriquée de manière à ce que la lumière traverse le bois, qui est plus ou moins translucide compte tenu de son veinage naturel. Le bois principal de la structure est du sapin, dont les caractéristiques se prêtent à bien à sa construction. C'est un bois qui diffuse la lumière compte tenu de sa faible densité.”* Les parties les plus sensibles, comme les éléments de liaisons, sont en chêne ou en noyer, plus durs. La série de lampes Kasper est réalisée artisanalement dans le Nord de la France. La designer souligne l'importance de respecter sa matière première afin de proposer un objet le plus simple et écologique possible. Camille Meire a présenté sa première collection au salon Maison & Objet en septembre dernier à Paris. *“Maintenant qu'ils sont commercialisés et que les projets s'affinent, il sera temps pour moi de commencer à penser à la nouvelle collection pour l'année prochaine”*. Elle souhaite continuer à développer le studio KMR sur cette voie, en commençant à travailler à l'international. Elle espère trouver des partenaires qui lui permettront de créer de nouveaux objets en croisant les idées, les matières et les univers.

CAMILLE MEIRE  
WWW.KMR-FABRIK.COM  
CONTACT@KMR-FABRIK.COM

# Coralie Miessen

## Moving Matters

*“Les limites sont parfois floues entre un bout de tissu, un tapis ou une couverture. C'est cette constatation qui m'intéresse dans la mise en espace et l'utilisation des matières.”*

Les recherches textiles de Coralie Miessen portent sur des surfaces textiles “élémentaires”: couvertures, tapis, revêtements, etc. Perçues comme des éléments nomades et polyvalents, ces surfaces sont à même de remplir différentes fonctions et de glisser de l'une à l'autre. Au gré des interventions, la surface se transforme en un mobilier de fortune, une architecture rudimentaire que chacun habite à son gré.

*“Ce qui m'intéresse dans le textile, c'est le côté flexible, pas fixe, “en devenir”, explique Coralie Miessen, mais aussi le facteur “humain” derrière tout ça et sa capacité à trouver des solutions ingénieuses face à des situations de nécessité.”*

D'une simple couverture, elle explore la richesse de ce qu'elle peut évoquer et des usages qu'elle offre. Elle devient un élément de foyer, voire un abri à part entière. Sur la couverture grise rehaussée de jaune, on lit les mots *“Home: a place where one lives”*.

*“La couverture évoque pour moi ce que le textile peut avoir “d'essentiel”.*

*Le fait qu'une couverture puisse constituer une architecture élémentaire est pour moi évocateur. La question du foyer va au-delà de la question de la maison au sens matériel. La question d'un confort, d'un habitat minimum est centrale dans cette association entre la couverture et le foyer.”* Elle poursuit: *“L'objet nomade de la couverture et le lieu fixe du foyer sont des notions qui se croisent, ce sont ces croisements qui m'intéressent. J'y vois un aspect poétique rappelant qu'une maison, aussi grande soit-elle peut être très froide alors qu'un espace très rudimentaire, une couverture au sol partagée avec des personnes auxquelles on tient, peut ne pas tenir à grand-chose et pourtant être beaucoup plus chaleureux.”*



*“Les solutions, le mobilier de fortune m'inspirent énormément dans mon travail. Pour le côté ingénieux bien sûr, mais aussi pour la liberté du regard et la volonté de se concentrer sur l'essentiel, ce qui me semble très inspirant par rapport au design.”*

Dans une autre déclinaison, une couverture de maille accueille un rembourrage structurant, que l'on peut librement ajouter ou retirer: *“En fonction du rembourrage utilisé, l'objet se transforme et acquiert une nouvelle fonction.”* Il se plie en canapé, en lit, voire en cabane. *“La question du foyer et de l'enjeu de matériaux flexibles dans l'intérieur, d'un minimum pour vivre, est à la base de mes différents projets et se retrouve aussi dans la façon d'utiliser les matières dans l'espace, l'intérieur.”*

Pour le projet Tiles, la matière apporte

une dimension de vécu à une surface de revêtement. À partir de chutes de feutre synthétique industriel, Coralie Miessen découpe un réseau de charnières qui s'emboîtent les unes aux autres. Ces pièces de feutre constituent ainsi un assemblage, horizontal ou vertical, qui structure un espace intérieur. *“L'identité de “déchet”, avec ses variations de couleurs, ses annotations parfois, amène une esthétique particulière, à mon sens plus intéressante que s'il s'agissait d'un matériau uniforme et sans histoire”*, affirme-t-elle. *“L'enjeu du travail ne réside pas uniquement dans la fonction utilitaire des objets de la collection, mais également dans la réflexion suscitée: les rapports humains, la façon d'utiliser les objets du quotidien, le rapport à l'espace.”*

4260 FALLAIS (BE)  
CORALIE-MIESSSEN@HOTMAIL.COM  
WWW.CORALIE-MIESSSEN.BE

# Clivia Nobili

## Créatrice mode

Clivia Nobili a fait du vêtement de travail sa muse. Depuis 2008, au fil des collections, la marque développe une ligne de prêt-à-porter (femme et homme) décontractée et chic alliant confort et élégance aux coupes soignées et



fonctionnelles avec le souci du détail et des matières nobles. *“Le vêtement est un compagnon sur lequel on doit pouvoir*

*compter, quelle que soit la situation. Dis-moi chez qui tu t'habilles, je te dirai quel working class hero tu es...”* ajoute la créatrice. Depuis plusieurs années, l'idée germe grâce à des rencontres importantes et variées. Clivia Nobili aime les tabliers et commence à en créer pour des idées de cadeaux. Lorsque à Noël dernier, elle prépare une exposition avec une céramiste, elle lui imagine un tablier dédié puis elle se laisse séduire par l'idée de développer différents modèles pour certains professionnels, comme pour la brasserie Morel à Lille. L'étude et la création prennent pas mal de temps et demandent beaucoup de réflexion pour certains métiers en lien avec les besoins et les gestes spécifiques. Les tabliers signés Clivia Nobili ont en commun d'être chics et personnalisés dans de très belles matières. A Clivia d'expliquer ce que le tablier créé pour la brasserie Morel à Lille a de particulier: *“il est d'abord fait dans une belle toile de jean. Le cahier des charges précisait qu'il devait être fonctionnel puisque il faut de nombreuses poches pour mettre toutes les choses utiles pour le service, une fente au milieu pour mieux se déplacer et bouger et une belle toile pour le côté chic.”* La jeune femme qui a intégré Maison de Mode à Lille en 2009 lance sa marque de prêt à porter éponyme. Son parcours l'a amenée à assister des professionnels

dans les métiers autour du vêtement et de la mode (Lee- Cooper, Yohji Yamamoto). Elle collabore avec le chef étoilé Armand Arnal ainsi qu'avec les maisons d'Arles (Fondation Luma à Arles). Elle concrétise rapidement ses premières ventes aux Japon. Elle signe aussi les tenues pour le personnel d'Auchan (2011), collabore avec Lille Grand Palais (2012), reçoit le 1<sup>er</sup> prix Acte à Riccione et le prix de la Fédération du Prêt à Porter Paris (2013), signe les tenues des hôtesses et hôtes de l'Opéra de Lille (2014). Aujourd'hui, elle souhaite aujourd'hui trouver des partenaires pour promouvoir sa ligne de tabliers.

WWW.CLIVIANOBILI.COM  
59000 LILLE (FR)  
CONTACT@CLIVIANOBILI.COM

**Coralie Miessen**

Couvertures et revêtement 'Smock', 'Home: A place where one lives', laine et lycra, maille, 2015-2016.  
© Héroïse Rouard - www.heycowboy.be



**Clivia Nobili**

Tabliers dessinés pour l'établissement Morel  
© Rémi David



**Camille Meire**  
Molenbeek De Gunst



**Mourad Oural**  
L'avoir - Solidaire  
© photo WeThinkDesign

**Yana Pellegrini**  
FUNDAMENT  
© photo Yana Pellegrini



**Alice Pilastre**  
Eurallille - concept Artkas /  
MO RDA3 /  
lettrage tressé Alice Pilastre. 2013  
© photo Alice Pilastre



**Marine Peyraud  
& Lily Sato**  
Des Papiers Peints par des Enfants

# Mourad Oural

WeThinkDesign

WeThinkDesign est une agence qui ouvre une perspective alternative pour stimuler le pouvoir d'innovation. Son créateur Mourad Oural est passionné par la richesse de la création humaine. Avec son agence WeThinkDesign, il défend un design au service de l'homme et de la performance des organisations.

A travers une curiosité qui transcende les frontières disciplinaires et une solide expérience qui l'a conduit à s'investir dans un réseau international de designers, il s'applique à concevoir chaque projet autour de l'anthropologie des usages. A lui de préciser: "Nous envisageons le design thinking comme une globalité. Ecouter, stimuler, conseiller, valoriser, accompagner, suivre: c'est ce que nous proposons à nos clients pour leur stratégie globale d'identité et de branding, l'optimisation de leurs pratiques et gestes métiers ou encore leurs projets d'aménagement d'espace."

Il crée notamment l'offre Wesharedesign qui vise à activer l'innovation au cœur des collectivités à travers des rencontres, des tables rondes, des ateliers... Lui et son équipe interviennent auprès des organisations pour stimuler les savoir-faire et optimiser les expériences individuelles et collectives. L'objectif est d'offrir à chacun l'opportunité de fabriquer les clés du changement. L'agence intervient sur les champs de la smart city au service des territoires et



décline sa vision sur différents domaines concrets au premier rang desquels figurent les chantiers,

l'énergie et la santé publique. Attachée à la responsabilité sociale et environnementale, l'agence veille à ce que les bonnes intentions deviennent les bonnes pratiques. Par exemple, dix tonnes de carton usagé ont été récupérées pour les transformer en centaines d'objets composant le mobilier du World Village, un espace d'échanges de près de 2 500m<sup>2</sup> au sein de l'événement World Forum Lille. "A partir d'un matériel de peu de valeur, nous avons prouvé qu'une réflexion et une action bien ciblées sont les ingrédients essentiels d'un résultat original et surtout utile", explique Mourad Oural. A lui encore d'ajouter "Nous avons également été étroitement impliqués dans la mise en place du Lavoir solidaire du quartier

populaire lillois du Faubourg de Béthune. En partenariat avec la société des Eaux du Nord, la ville et le centre social, nous avons contribué à faire de cet endroit bien plus qu'un simple lieu de services. Accessible à moindre coût aux familles du quartier, le Lavoir a été pensé comme un lieu de rencontres et d'accompagnement. Sur place, les mamans profitent d'équipements qui leur permettent notamment de ne plus accumuler des piles de linge à la maison. Des étudiants accompagnent les enfants pour faire leurs devoirs. Notre rôle a consisté à aménager et fédérer autour de ce projet, pour faire du Lavoir solidaire un endroit qui améliore le quotidien des habitants et la cohésion sociale."

59260 HELLEMES (FR)  
WTDORAL@GMAIL.COM  
WETHINKDESIGN.FR

# Yana Pellegrini

Accumulated rhythms

"La fabrication du textile est un jeu rythmique de matériaux et de techniques"

Les recherches textiles de Yana Pellegrini sont traversées par la notion d'accumulation. Lignes, rythmes, textures et transparences se répètent, matériaux et techniques se combinent pour former des pièces aux motifs fins et organiques.



Dans le cadre de son projet de fin d'études à l'Académie des Beaux-Arts de Gand (KASK), Yana Pellegrini

se concentre sur des matériaux, des techniques et des couleurs qui l'inspirent, créant des jeux de rythmes, un langage textile.

"J'ai toujours été intriguée par l'action répétitive de l'écriture, explique-t-elle. Un mouvement qui peut être à la fois intensif et méditatif. C'est aussi l'une des raisons pour laquelle le textile me fascine autant. La plupart des techniques traditionnelles sont elles aussi répétitives et intensives. C'est ce sur quoi j'ai voulu me concentrer cette année. Je ne suis pas partie d'une inspiration visuelle, mais davantage d'une inspiration conceptuelle, d'une manière de penser."

C'est ainsi qu'elle a conçu une collection de design, où chaque pièce est neutre et peut ainsi trouver des applications différentes.

"Je considère mon travail comme une chaîne constante de recherche et développement, qui provient toujours de ma fascination pour les textiles, les rythmes, les matériaux, les techniques et les actions et mouvements nécessaires à la fabrication", répète-t-elle. Ces techniques peuvent être mêlées et combinées: "J'utilise principalement le tissage et des manipulations techniques comme la sérigraphie, la teinture par réserve, le soudage par ultrasons, le transfert, etc. J'aime beaucoup les fibres naturelles, mais parfois, les matériaux synthétiques peuvent apporter des résultats très intéressants selon le résultat ou l'effet que je cherche à atteindre."

Dans son travail, "il est très important d'accorder de l'attention aux petites choses inattendues qui surviennent pendant le processus de fabrication. Cela permet de pousser une idée plus loin, ou d'apporter de nouvelles idées."

Ses inspirations, la designer les trouve dans d'autres arts et performances. Dans la danse, ou l'architecture japonaise, par exemple. "Je recherche surtout des manières de travailler, de fabriquer, plutôt que des inspirations visuelles." Son parcours de recherche l'amène aujourd'hui à se tourner vers les techniques et les possibilités industrielles.

PELLEGRINIYANA@HOTMAIL.BE  
PELLEGRINIYANA.PORTFOLIOBOX.NET

# Marine Peyraud & Lily Sato

Bankrupt Design —  
"Des Papiers Peints par des Enfants"

Le workshop orchestré par Bankrupt Design invite les enfants à poser un regard neuf, à développer une pratique spontanée, à inspirer une nouvelle appréhension des objets, des motifs et de leur représentation par l'élaboration de papiers peints. La naissance de ce projet découle d'une première initiative de workshop intitulé STOOL qui s'était déroulé sur deux éditions à la Galerie Abilene et au MAD (Bruxelles) en 2013.

STOOL se concentrait sur l'idée de transmission et du "faire ensemble" en réunissant le temps d'une journée designers et utilisateurs pour pratiquer des systèmes et des logiques de constructions jusqu'à la réalisation finale d'un prototype d'assise. STOOL est la rencontre précoce du consommateur avec le produit.

Marine Peyraud et Lily Sato soulignent leur démarche en précisant "on souhaitait changer le regard de l'utilisateur sur les objets en l'incluant directement dans la chaîne de fabrication. Proposer un design d'expérience où l'on achète une plus-value à l'objet. En 2014, dans le but de réitérer cette expérience, on a réévalué les plus et les moins du projet tout en conservant les mots d'ordre de départ: ensemble, observation et transmission. La question de l'échange et du savoir-faire nous paraissait légitime avec un public enfant et peut être même plus étonnante dans les résultats générés. Le workshop Des Papiers Peints par des Enfants est né."

Ce projet transmet et rend hommage aux techniques artisanales en leur donnant un second souffle plus contemporain. Pour les deux designers, c'est aussi l'occasion de proposer un projet complet qui conjugue des enjeux graphiques, une scénographie pour chaque lieu



et un enfin l'idée d'un produit fini. Un grand meeting-pot d'idées qu'elles orchestrent avec cohérence et justesse. L'innovation du projet passe avant tout dans son format atypique. Il ne s'agit plus de proposer un objet ou un textile disponible à l'achat, mais un tout, en valorisant l'expérience du processus de

création jusqu'au produit fini. C'est aussi développer un échange passionnant avec les enfants en les considérant comme des personnes responsables et aptes à pratiquer des techniques pointues (maîtrise du raccord dans la construction des motifs, fabrications de planches à imprimer...). Lily Sato diplômée d'un master en Art aux Arts Décoratifs de Strasbourg en 2011 est une artiste free-lance basée à Bruxelles qui intervient dans la pratique de l'illustration et dans la création de costumes (en partenariat avec la compagnie de danse La Horde depuis 2014). Marine Peyraud diplômée d'un master en Design Textile à La Cambre (Bruxelles) est designer textile free-lance. Elle intervient dans de multiples domaines (mode, design, décoration...). En 2015 elle intègre l'équipe du studio textile de l'agence de tendances Nelly Rodi (Paris). En 2012, elles co-fondent le studio Bankrupt Design aux côtés de Coline Thomas aujourd'hui active dans le design social sous sa propre enseigne. Free-lance, Lily vit en Belgique et Marine en France.

INFO@BANKRUPTDESIGN.COM  
WWW.BANKRUPTDESIGN.COM

# Alice Pilastre

Alice Pilastre Studio

"Le tissu est un objet transitionnel menant vers les sons, la mémoire, des rencontres improbables et des rapports ludiques, de gestes et motifs répétés."

A travers le répertoire d'Alice Pilastre se mêlent les textiles et les sons, un rapport sensoriel à la matière, à la mémoire, à la répétition des gestes, des motifs et des techniques. Alice Pilastre détourne volontiers les codes et les techniques pour interroger le rapport entre sens et résurgence: "Tout part de la mémoire d'un lieu, d'un objet ou d'une matière", résume-t-elle. "Qu'elle soit intrinsèquement liée à son usage, ou affective". Celle-ci se matérialise par exemple au travers d'une tapisserie, souvenir d'enfance qui s'effiloche sur le mur. Des papiers peints effilés (Rorschach Wallpaper, Wallpapers undone) font appel à sa filiation personnelle autant qu'à celle d'un lieu ou d'un procédé technique. Du textile d'espace public aux installations artistiques, Alice Pilastre

s'adapte aux supports, travaillant de manière intuitive, itérative, en tâchant de "trouver la manière la plus "juste" d'aborder chaque projet, dans le respect de la matière, afin de mettre en place le processus de modifications de ses caractéristiques le plus adéquat, sans idées préconçues."

A Lille, on aperçoit quotidiennement les grands lettrages rouges, composés, tissés dans le grillage de la façade d'Euralille. A Bruxelles, le Bar Restaurant Pinpon – reconversion d'une ancienne caserne – est logiquement habillé d'une surface inédite: un tissu de lances d'incendie formant un tissu de caoutchouc et de lin. Dans ses recherches artistiques, le textile se mêle au son, dans une synesthésie de "dentelle sonore". Elle nous invite à



tendre l'oreille pour "écouter la musique de son papier peint, de ses rideaux." À travers la série des Ritournelles, un ensemble de partitions textiles jouent une mélodie libérée

mécaniquement par une boîte à musique. Le tissu devient papier perforé d'orgues, le métier jacquard crée de nouvelles mélodies. Ces techniques variées, mêlées, créent un "mélange de tissage des sons, de mélodies mathématiques appliquées au textile."

Au-delà de ses installations artistiques, Alice Pilastre contribue au vaste projet parisien de la Ferme du Rail, projet architectural et paysager destiné à la formation à l'agriculture urbaine et à l'insertion sociale. "Une philosophie de projet dans laquelle je me reconnais", souligne-t-elle. Le projet repose sur des bâtiments vivants, une hybridation des usages pour assurer la mixité sociale, un effort de lutte contre le gaspillage alimentaire et une solidarité

entre citoyens et agriculteurs, dans une dimension pédagogique. Dans ce cadre, elle conçoit les stores extérieurs, destinés à réguler les ambiances lumineuses et thermiques de la serre, du restaurant et des logements. La partie restauration intégrée à la serre sera réchauffée thermiquement et symboliquement par la création d'un manteau intérieur. Avec des contraintes de réemploi de matériaux, locaux de préférences et une réalisation participative. La réception est attendue en mars 2018.

ALICEPILASTRE@GMAIL.COM  
WWW.ALICEPILASTRE.COM



**Aurélien Veyrat**  
Étagère L



**Valentin Van Ravestyn**  
Chaise Tatous



**Mathilde Trofin**

Vue de face Octo blanche et de côté Octo noire

# Collectif Les Saprophytes

FAB \_ Fabrique  
d'Architecture Bricolée

*“Un atelier de bricolage ouvert au public qui met à disposition des adhérents du matériel de professionnel, un fond de matériaux issus de récupération/ réemploi, un accompagnement par des professionnels et des Systèmes d'Echange Local (SEL) qui permettent l'échange de services et de matériaux sans argent”*

Le projet est né de l'observation du manque d'espace pour bricoler par les habitants du quartier du Pile à Roubaix. Le projet a donc commencé par un camion qui s'installait dans le quartier pour accueillir des ateliers de design public. Cette approche permettait de rencontrer le public mais limitait l'utilisation de matériaux de réemploi pour des aménagements plus importants. La Condition Publique a alors proposé au Collectif Les Saprophytes, un espace pour accueillir le projet et stocker des matériaux. Aujourd'hui, l'atelier est ouvert tous les mercredis de 10h à 17h et propose un samedi par mois un workshop de construction pour approfondir une technique particulière: terre crue, bois, ... Des projections sont organisées pour présenter des alternatives existantes. Ce lieu est également l'occasion de parler des conditions de l'habitat contemporain. Des matériaux, de la quincaillerie et des outils sont à disposition du public, leur usage est encadré par un membre de l'association qui explique leur fonctionnement et donne des conseils



sur la mise en oeuvre. Une bibliothèque offre une base de références et un catalogue de réalisations est à disposition du public. Une formation mensuelle est offerte pour approfondir un sujet particulier: briques de terre crue, torchis, dômes géodésiques, fabriquer son papier peint... FAB a pour vocation d'aider les gens à construire leur espace de vie afin d'être au plus près de leurs usages et découvrir des techniques de construction. FAB propose de transformer des matériaux issus du réemploi pour créer du mobilier et des aménagements.

Aujourd'hui l'espace occupé par FAB ne permet pas d'accueillir suffisamment de public et les conditions de bricolage ne sont pas optimum. D'autres collectifs participent à la démarche comme le M.E.U.H.Lab et Faubourg 132 et en décembre la Braderie de l'Art organisée par Art Point M. Cette convergence d'énergies permet d'avoir une réelle plateforme de construction et de réflexion sur l'aménagement de l'habitat contemporain. FAB proposera à terme une offre de savoir-faire et développera des emplois pérennes dans le quartier. Cette réflexion rejoint le concept des maisons productives développées dans le projet Pile Fertile par Pierre Bernard et la Fabrique des Quartiers. Tremplin—design a permis la mise en réseau avec La Fondation de France, la MEL, la Condition Publique, la Région Hauts-de-France, la Ville de Roubaix. L'association Les Saprophytes réunit des architectes et des paysagistes depuis 2007.

COLLECTIF LES SAPROPHYTES  
28 RUE DU LONG POT—59000 LILLE (FR)  
03 62 65 24 79  
CONTACT@LES-SAPROPHYTES.ORG  
WWW.LES-SAPROPHYTES.ORG

## Mathilde Trotin

Designer/Créateur

L'atelier de design produit que Mathilde Trotin anime dans la cadre de la North Touch invite les enfants de plus de 10 ans à monter une structure de lampe et ensuite à réaliser un abat-jour avec les matériaux à leur disposition. Cet atelier est un prétexte pour aborder avec les petits ce qu'est le design, leur montrer que c'est une discipline qui s'applique aux objets du quotidien. Designer d'objet indépendante, la jeune femme accompagne les entreprises dans la création de nouveaux produits ou le renouvellement de leur gamme en prenant en compte leurs contraintes techniques, en s'appuyant sur leur histoire et leur philosophie, en étudiant la concurrence et la cible client.

À elle de souligner *“le design est avant tout une méthodologie de travail. Elle s'inscrit dans le réel car elle se nourrit du contact avec le client et de l'analyse de ses contraintes et de ses envies. Le design est là pour donner forme à des idées, des histoires d'entreprises et de personnes, aider à revenir au sens*

*de soi. Le design ouvre des perspectives et donne les moyens de réaliser des projets.”* Actuellement auto-entrepreneur, elle a fait naître la table basse OCTO réalisée en tôles perforées pour Thierry Prissette chef d'entreprise. Ensemble, ils ont développé la notion d'autonomie en terme de production. Elle a également passé du



temps avec les ouvriers pour s'approprier la connaissance de leurs machines. Le résultat est une collaboration sur plusieurs projets où tout le monde a pris part aux créations. Mathilde Trotin est également l'instigatrice de la création d'un bar mobile pour une salle de spectacle dans le cadre d'un petit “festival”. L'expérience l'amène à se confronter aux avis des utilisateurs, du barman, des personnes venues pour les concerts. Elle évoque aussi un projet plus personnel en lien avec sa maternité récente: *“j'allaité ma fille et je bouge beaucoup. J'ai donc fait le choix de réaliser un accessoire me permettant de conserver au mieux mon lait lors de mes déplacements professionnels. Je commence juste mon étude de marché. Si certaines femmes allaitent ou ont allaité, je les invite à prendre cinq minutes pour se rendre sur ma page Facebook Transversal Design Mathilde Trotin remplir le formulaire en ligne qui m'aidera à cadrer au mieux mon projet.”* Titulaire d'un BTS design produit à l'ESAAT suivi d'une année de licence professionnelle à Strasbourg, Mathilde travaille en 2006 pour une agence qui réalise des vélos pour enfants, des machines-outils, des fours à pain...

59244 PETIT-FAYT  
WWW.TRANSVERSALDESIGN.FR/  
MATHILDE@TRANSVERSALDESIGN.FR

## Valentin Van Ravestyn

Tatous

Tatous est une recherche autour de la souplesse du bois. Un matériau fin et résistant en est tiré et exploité sous différentes formes de mobiliers. Le projet de Valentin Van Ravestyn est né de son travail de fin d'études en dernière année de master en Design Industriel en 2014 à l'ENSAV La Cambre à Bruxelles. Il souhaite rendre le bois souple et oriente ses recherches vers les bois les plus fins. Il espère enlever le côté massif et dur du bois pour le rendre plus aérien et léger. *“Cela fait un an et demi que je mène ce projet et que je développe moi-même le matériau qui fait naître le projet Tatous dans mon atelier. Celui-ci est composé d'un placage de bois mais aussi d'une âme en polymère qui permet d'obtenir à la fois de la souplesse et de la rigidité. Des motifs particuliers sont découpés au laser et sont étudiés pour influencer les déformations lorsque l'on vient s'asseoir.”* Cette peau de bois vient alors s'articuler autour de la structure métallique et est fixée à l'aide d'une corde comme une couture autour d'un tissu. Aux questions: a-t-il exploité toutes les techniques pour courber du bois, a-t-il épuisé toutes les possibilités? Valentin répond *“je poursuis l'image d'un bois que l'on pourrait travailler comme une feuille ou un textile à partir d'une seule surface pour parvenir à le plier, à le courber afin de générer du volume et de le maintenir flexible.”*

Si l'entreprise de rendre le bois souple peut sembler paradoxale, c'est en tout



cas bien cet aspect qui anime le designer. Aujourd'hui, il parvient à créer des découpes, des rainures ainsi que des motifs découpés qui donnent raison au projet TATOUS. Il s'appuie notamment sur des méthodes actuelles de production telles que la découpe au laser. À terme, Valentin Van Ravestyn aimerait pouvoir développer cette matière de manière industrielle ou trouver d'éventuels fabricants innovants dans ce secteur. Le jeune homme exerce actuellement comme designer freelance à Bruxelles. Ses différents clients sont des agences de design produits.

5100 NAMUR (BE)  
INFO@VALENTIN-VANRAVESTYN.COM  
WWW.VALENTIN-VANRAVESTYN.COM

## Aurélien Veyrat

Etagère L  
Edition Objet Optimisé

*“L est une étagère constituée de plusieurs modules identiques qui ne nécessite aucun outil et aucune quincaillerie pour être montée et démontée à l'infini.”*

Le travail d'Aurélien Veyrat a pour objectif de simplifier, d'aller à l'essentiel, d'exploiter le plus possible les process industriels, de ne pas perdre de matière, d'utiliser des bois certifiés, de fabriquer au plus près de chez lui... L'étagère L s'inscrit dans cette démarche.



*“Je voulais dessiner un module qui permette de créer des étagères de tailles variées et que l'on puisse monter et démonter sans outil et sans vis. J'ai échangé avec une entreprise de cintrage de bois et plutôt que de générer une nouvelle forme complexe à mettre en œuvre à travers la création d'un nouveau moule, j'ai détourné une forme utilisée pour la fabrication d'un accoudoir ou d'une assise. Le module L et ses possibilités infinies d'utilisation est alors né.”*

Le projet mûrit entre 2013 et les prototypes reçus en 2015. Le designer teste l'étagère en la faisant monter et démonter par des enfants et des personnes de son entourage peu réputées par leur sens du bricolage. Les exécutants montent et démontent des étagères de formes différentes en cinq minutes. L'objectif est atteint. L est donc un module unique, fabriqué en France. C'est une pièce de bois cintré qui existe en trois finitions: hêtre vernis mat, bouleau vernis mat et noyer vernis mat. Le montage de l'étagère nécessite zéro clou, zéro vis, zéro outil, zéro colle, zéro mode d'emploi. Le montage et le démontage se renouvellent à l'infini. Le label Objet Optimisé crée par Aurélien Veyrat distribue l'étagère L. Ce label prône le moins et le mieux. Il se fixe comme objectif d'offrir des solutions simples, modulaires et réfléchies pour un habitat durable et adapté aux modes de vie actuels. Aurélien Veyrat profite d'un double cursus. Il a suivi une formation artistique à l'Ecole Supérieure d'Art et de Design de Saint-Etienne (ESADSE) puis à l'Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs (ENSAD) à Paris, ce qui lui permet de gérer tous les aspects d'un projet. Depuis 2006, il œuvre à la tête de son propre atelier de réflexion en design et scénographie, AAVRA.

AVEYRAT@GMAIL.COM  
WWW.AAVRA.COM  
WWW.OBJETOPTIMISE.COM

# grands projets

lille—design, dans ses missions prioritaires, accompagne les collectivités et entreprises des Hauts-de-France dans l'intégration du design et de ses champs d'application dans leurs activités. Les différentes commandes sont autant d'occasions pour lille—design de solliciter les compétences euro-régionales qui répondront au projet de manière la plus adaptée. En accompagnant le commanditaire dans la méthodologie à mettre en oeuvre et en lui proposant le ou les designers les plus en adéquation avec le projet, lille—design s'assure que l'ensemble des parties prenantes du projet avancent ensemble dans un esprit d'échanges et de construction.

Cette exposition est aussi l'occasion de découvrir quelques-uns des projets menés par lille—design en réponse à une commande d'une collectivité ou d'une entreprise: la collection Made in Nord de France, la fontaine à eau lléo, la concertation pour le kiosque numérique du parc Barbieux, l'intervention graphique et la démarche design appliqué au site de La Lainière, les produits édités dans le cadre de la destination Louvre-Lens, l'accompagnement des entreprises autour du programme RESID et des designers dans le cadre de l'incubateur Tremplin—design.





Atelier Blink & Nonpareil  
module pour la Verrière  
de la Condition Publique  
de Roubaix

# Transformation de la Verrière en lieu de vie

La Condition Publique, Roubaix

La Condition Publique a souhaité faire évoluer "La Verrière" vers un lieu de rencontre et de partage pouvant accueillir de multiples activités, répondre à différents usages et se réinventer à chaque événement ponctuel. La Condition Publique s'est associée à lille—design pour mener à bien cette consultation auprès de designers. Le 18 mai dernier, le projet de l'Atelier Blink en association avec Nonpareil remportait le marché avec une proposition de mobilier modulaire évolutif.

La Verrière est une salle de 380m<sup>2</sup> couverte d'un toit de verre et anciennement destinée au pesage de la laine. Cet espace hors du commun se caractérise par sa grande hauteur sous plafond et sa toiture en verre laissant une place prépondérante à la lumière. Réhabilitée en 2003 par l'architecte Patrick Bouchain, la Condition Publique axe l'orientation des travaux autour de quatre pôles: la fabrication et la création, la diffusion, les lieux de vie et les pratiques et l'éducation populaire. Ces quatre espaces visent de façon commune à favoriser l'échange entre art, patrimoine et mémoire pour faire de la Condition Publique un nouveau type d'équipement culturel loin de la simple salle de spectacle.

La consultation concernant la transformation de la Verrière en lieu de vie en 2016 reste en lien avec les objectifs de la réhabilitation de 2003. Elle a pour vocation de répondre aux besoins de publics variés (voisins, métropolitains, partenaires extérieurs, résidents, usagers de passage) et à des fonctions différentes: ateliers, lieu d'échange et d'expression, zone de divertissement pour les enfants, espace de restauration, salle de spectacle... En préalable au lancement de la consultation, lille—design a proposé à la Condition Publique d'associer les services de Mathilde Adriaenssens, dirigeante de

Keyuz, pour cerner au mieux les attentes des futurs visiteurs. À elle d'expliquer: *"on a mis en place deux workshops avec les habitants du quartier pour les impliquer et recenser leurs idées et leurs suggestions. Ces ateliers "Design Thinking" sont très vivants et utilisent les outils des designers pour rendre les paroles concrètes et créatives. C'est très visuel et on peut travailler sur l'énergie participative. Cette collaboration en amont permet d'inclure dans le cahier des charges remis aux designers les idées et envies des habitants."*

C'est la proposition de l'Atelier Blink qui remporte le marché en mai 2016. Elle s'appuie sur la conception de modules qui peuvent se déplacer, agrandir certaines zones et en diminuer d'autres en fonction des besoins. L'espace se veut malléable. Il pourra être complètement vidé sans nécessiter d'espace de stockage important, ou se remplir en répondant aux différentes fonctions. Le mobilier dessiné peut se déployer totalement pour répondre à toutes les fonctionnalités: s'asseoir, jouer, se relaxer, apprendre, manger, s'isoler, insonoriser, mettre en avant, permettre l'affichage, la customisation, communiquer, ... À Céline Poncelet de l'Atelier Blink de préciser *"Les points forts du projet reposent sur sa flexibilité. Il répond à tous les besoins de cet espace polyvalent en toute simplicité. Il donne une identité forte à l'espace de la Verrière via la couleur utilisée (qui reprend celle du carrelage), via la construction filaire métallique du mobilier et via sa forme qui répond à l'architecture industrielle du lieu."*

Ces mobiliers s'inspirent du code archétypal d'un abri, d'une maison et reprennent les formes bien spécifiques de la Verrière. Leur transparence laisse passer la lumière naturelle. Elle peut être occultée en partie pour devenir translucide ou opaque, pour gagner en intimité, pour projeter, pour s'exprimer et surtout pour réduire le bruit ambiant. Il est également possible d'y accrocher et de suspendre des éléments. L'identité du lieu se crée grâce à ces volumes qui, déployés forment un village. Stockés, ils assurent une présence graphique et colorée. L'utilisation d'une seule couleur forte simplifie et intensifie l'image du lieu. Les matériaux se composent autour des panneaux de bois, chevrons, bâches, filets de cordes, textiles, sangles, plantes et arbustes et d'éléments existants comme les transats, les cagettes de rangement en plastique, ...

Le public est acteur du projet puisque les personnes intéressées peuvent assister à la fabrication des modules et réutiliser ces méthodes pour elles-mêmes par la suite... Dans un esprit d'ouverture et de partage, l'Atelier Blink publiera les plans de fabrication sous licence libre.

*"Ce projet imposait énormément de contraintes, non seulement de budget de temps, mais également techniques. Cela nous a forcé à nous plonger complètement dans l'univers de la Condition Publique. Nous avons beaucoup collaboré avec l'équipe, notamment avec Ute Sperrfechter et Bergast pour trouver les meilleures solutions. Les ateliers participatifs ont également été riches en rencontres avec les habitants et écoles de la région."*

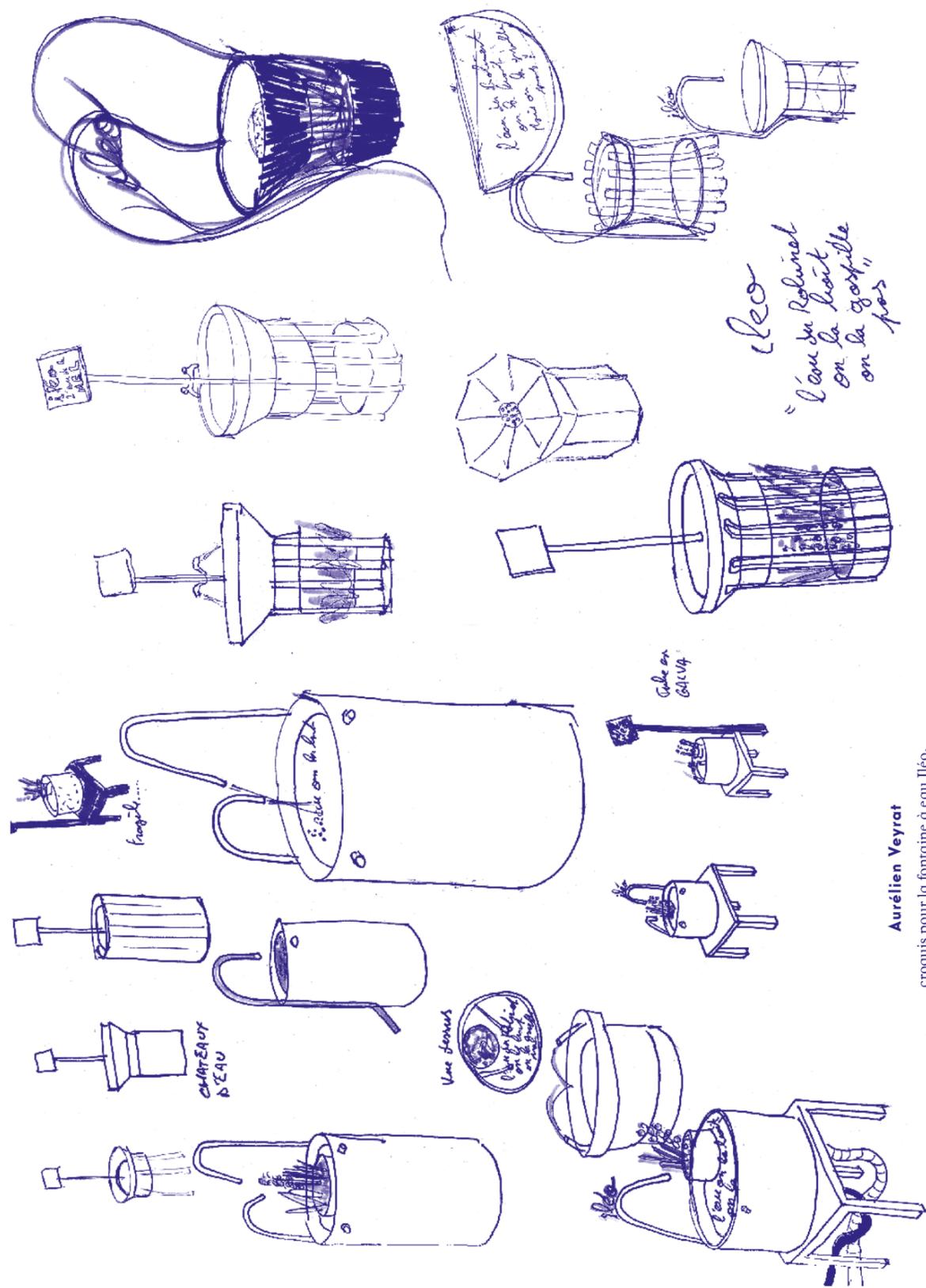
En lien avec le mouvement "Maker" où chacun a envie d'apprendre et de faire avec ses mains, publier sous licence libre permet à l'utilisateur de comprendre comment le mobilier est construit, de le refaire pour lui-même, de se l'approprier en le modifiant et de redistribuer ces modifications au bénéfice de la communauté. Ces modifications seront soumises à la Condition Publique dans l'idée de faire évoluer le lieu pour et par le public. La construction a été faite en partie via des ateliers participatifs avec les habitants du quartier pour développer la notion d'appropriation. Elle a permis d'offrir une expérience très gratifiante et valorisante pour tous. La mise en place du projet a été particulièrement rapide puisqu'il a été terminé et construit pour le festival "Pile au rendez-vous" début juillet 2016. Certains modules seront encore fabriqués par la suite pour compléter l'ensemble.

Depuis septembre 2016, cet espace est ouvert du mercredi au samedi de 12h à 18h30 et les soirs et dimanches d'événements.

ATELIER BLINK  
SCÉNOGRAPHIE, ARCHITECTURE  
D'INTÉRIEUR ET DESIGN COORDINATION  
GÉNÉRALE:  
CÉLINE PONCELET  
CELINE@ATELIERBLINK.COM  
WWW.ATELIERBLINK.COM

NONPAREIL  
CRÉATION ET PRODUCTION DE MOBILIER SUIVI  
DES ATELIERS DE PRODUCTION:  
MARTIN LÉVÊQUE MATHIEU GABIOT  
BE.NET/MARTINLEVEQUE  
WWW.NONPAREIL.BE

KEYUZ  
MATHILDE ADRIAENSSENS  
CONTACT@KEYUZ.COM  
WWW.KEYUZ.COM



Aurélien Veyrat  
croquis pour la fontaine à eau Iléo,  
l'eau de la MEL

# ILEO, l'eau de la MEL

## Conception d'une fontaine à eau aux couleurs de la MEL

En avril 2016, Iléo L'EAU DE LA MEL a fait appel à lille—design pour son expertise en matière de design, plus précisément sur l'organisation, le lancement de l'appel à candidature et la sélection conjointement concernée du designer pour concevoir des fontaines à eau. C'est Aurélien Veyrat qui emporte l'appel à candidature en proposant une fontaine à eau s'inspirant de l'architecture et de l'histoire des châteaux d'eau.

Iléo L'EAU DE LA MEL est le nouveau service de distribution d'eau pour 62 des 85 communes de la Métropole Européenne de Lille. Iléo est une nouvelle entité appartenant au groupe Veolia, qui distribue l'eau potable à plus d'un million d'habitants. Sous le contrôle de la MEL, Iléo assure le service public de distribution d'eau potable. Iléo a souhaité concevoir des fontaines à eau, points d'accès à l'eau potable et outil de promotion de l'eau du robinet et du service de l'eau. L'objectif était de faire goûter l'eau en joignant le geste à la parole.

L'appel à candidature souligne l'importance de l'ergonomie de la fontaine à eau, de son image moderne, de sa dimension communicante positive du service de l'eau, de sa fonctionnalité simple: facile à déplacer, légère, pratique, rapide à assembler, durable au moins huit ans et économique. C'est Aurélien Veyra qui emporte la consultation avec une candidature qui s'appuie sur deux propositions. La première s'inspire de la forme des châteaux d'eau, la seconde d'un îlot d'eau urbain.

*"Le château d'eau a été tout de suite retenu, c'est l'idée que j'avais d'ailleurs en tête en envoyant mon dossier. Il évoque bien entendu le parcours technique de l'eau mais aussi le patrimoine architectural et industriel auquel je suis très attaché. Manifestement cela parlait aussi à Iléo, la Mel et à Céline Savoye!"*

Sa proposition s'appuie sur la création d'un objet iconique qui joue avec l'imaginaire collectif car la fontaine sera associée à des événements populaires variés - manifestations sportives, braderies, Tourcoing Plage etc. L'idée était de rendre visible le point d'eau mais aussi son parcours, ses différents usages et sa préciosité. Aurélien Veyrat a l'habitude de concevoir et de gérer la production au plus près afin de s'assurer du bon rendu de ses idées. Son double cursus en ébénisterie puis sa formation artistique à l'Ecole Supérieure d'Art et de Design de Saint-Etienne (ESADSE) puis à l'Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs (ENSAD) à Paris lui permet de gérer tous les aspects d'un projet. Il avoue d'ailleurs prendre beaucoup de plaisir à aller dans les ateliers et à échanger avec les ingénieurs et les artisans.

*"J'ai dessiné la fontaine, puis travaillé avec un chaudronnier de la région pour mettre au point sa conception physique dans les contraintes budgétaires données par Iléo. Quelques allers-retours ont été nécessaires et j'ai apprécié qu'on se soit tous réunis autour du premier prototype pour échanger nos impressions", témoigne le designer. La fontaine ouverte à 360° est un véritable espace de convivialité et de partage. Lieu de rencontre, elle permet aux familles d'étancher leur soif, aux sportifs de recharger leurs batteries et leurs gourdes. Mais surtout, elle permet à toutes ces personnes de découvrir de façon ludique l'eau de la MEL, cette eau même qui coule dans les robinets de chaque habitant de la métropole. Les utilisateurs repartent de cette zone avec la prise de conscience du message inscrit sur la fontaine "L'eau du robinet, on la boit mais on ne la gaspille pas!"*

La dimension écologique a été aussi un point fort du projet. L'excédent d'eau est collecté par un petit réceptacle qui s'écoule sur un petit espace végétalisé de plantes aquatiques ou semi aquatiques. L'eau non bue ou non utilisée passe à travers ce petit espace vert. Ceci permet également d'attirer l'attention des utilisateurs au

sujet du recyclage de l'eau et à ses multiples usages comme l'arrosage.  
AURÉLIEN VEYRAT - DESIGNER  
DEPUIS 2006, IL ŒUVRE À LA TÊTE DE SON PROPRE ATELIER DE RÉFLEXION EN DESIGN ET SCÉNOGRAPHIE, AAVRA.  
AVEYRAT@GMAIL.COM  
WWW.AAVRA.COM

ACCOMPAGNEMENT DE LILLE—DESIGN

*"J'ai été ravi d'être sélectionné par lille—design et Iléo pour l'appel d'offre et Céline Savoye de lille—design a su me conseiller aux différentes étapes du projet. Par exemple, elle m'a recommandée l'entreprise Nollet avec laquelle j'étais déjà en contact, pour réaliser le projet."*



**Julien Kieffer**  
 mobilier conçu  
 par Julien Kieffer pour  
 la Maison du Projet  
 © photo Julien Kieffer



**Julien Kieffer**  
 mobilier réalisé avec les  
 habitants lors des ateliers menés  
 par Julien Kieffer  
 à la Maison du Projet



## La Maison du Projet

Premier édifice français *Cradle to Cradle*, la Maison du projet et des services de la Lainière est dans avant tout un espace d'information et de rencontre autour du projet d'aménagement. Le projet est le premier bâtiment du futur Parc 21<sup>ème</sup> siècle de Lille Métropole. Il accueille aujourd'hui divers ateliers, parmi lesquels celui du designer J. Kieffer et l'élaboration d'une frise du temps. Elle permettra notamment de rappeler la vie des travailleurs du textile et l'évolution de ce site emblématique de la ville de Roubaix.

### LA MAISON DU PROJET DE LA LAINIÈRE, À WATTRELOS

lille—design a organisé l'amont et l'aval d'un projet unique qui concentre de nombreux champs du design dans le périmètre extérieur et intérieur de la Maison du projet de La lainière, premier édifice français *Cradle to Cradle*: design graphique, design produit, design social et collaboratif. Le projet réunit designers, acteurs associatifs et résidents du quartier, concertés tout au long de son avancée. Cette émulation, fruit d'une dynamique culturelle, économique et sociale riche, orchestrée par l'aménageur du territoire SEM Ville Renouvelée, contribue largement à en faire un lieu d'échange autour du design et de l'histoire fascinante du site.

### LA FRISE DU TEMPS DE MURIEL BERTRAND

"Inscrire le projet dans la continuité de son histoire"  
 Le site de la Lainière, situé sur les communes de Wattrelos et Roubaix, a été le fleuron de l'industrie textile, employant jusqu'à 9000 salariés dans les années 60. C'est sur ce site, empreint d'un riche passé industriel, qu'est née La Maison du Projet. Afin d'ancrer ce territoire dans la continuité de son histoire, une concertation publique organisée par la SEM Ville Renouvelée, en charge du réaménagement du site, a fait ressortir l'envie de réaliser une frise du temps retraçant l'histoire du lieu, de Charles le Téméraire à nos jours. Muriel Bertrand, graphiste, a ainsi été choisie à l'issue d'une consultation, pour la conception de la frise du temps. Ses compétences graphiques ont ainsi croisé toute la matière historique fournie par les archives de la SEM Ville Renouvelée et des services de la Ville de Wattrelos, pour permettre, finalement, de rappeler l'ampleur du site industriel et son évolution. Ce travail de conception graphique inédit, complété par la conception de meubles-étagères exposant des objets emblématiques retrouvés sur l'ancien site, est un véritable geste graphique: la frise du temps est un long ruban de textile imprimé de près de 10 mètres de long, suspendue au cœur de la Maison du Projet.

### JULIEN KIEFFER ET L'AMÉNAGEMENT DE LA MAISON DU PROJET

La conception et la réalisation de La Maison du Projet ont pris en compte, de façon prioritaire, la préservation de l'environnement et l'amélioration de la qualité de vie des usagers. Les choix même des matériaux utilisés pour la Maison du projet tiennent compte de ces aspects, d'où son label "Cradle to cradle". Pisé, bois massif brut, fondations amovibles, toitures en coussins d'air transparents, polycarbonate, salle de réunion gonflable, son approche est centrée sur la flexibilité des espaces et la mutabilité du bâtiment 100 % renouvelable. Le choix du designer Julien Kieffer semblait donc convenir le mieux aux missions d'aménagement intérieur et extérieur de la Maison qui lui ont été confiées: il observe et concentre son travail sur l'analyse d'archétypes d'objets

et leur histoire. Sa démarche créative s'inscrit parfaitement dans l'esprit de la Maison du Projet, véritable contrepoint à la production de masse et au gaspillage. Les éléments mobiliers du site ont été, dans la mesure du possible, conservés et réhabilités afin de garder la mémoire du lieu pour les générations futures. "L'idée, c'est de les remettre en état, de les rendre nomades en y ajoutant des roulettes et d'en transformer parfois les usages», explique le designer. Le mobilier de bureau Strafor des années 50, 60 et 70, vestige de l'ancien site, a été restauré puis transformé par Julien Kieffer, dans une démarche Up'cycling: un ancien comptoir devient une banque d'accueil et d'information, deux bureaux et deux meubles de rangements, remis en état de marche, nouent un vrai dialogue passé-présent. L'ensemble de ce mobilier intègre, de façon pérenne, la Maison du projet. L'aménagement extérieur, confié au cabinet de paysagisme Empreintes, englobe aussi la démarche Up'cycling de Julien Kieffer: un principe constructif, constitué de tasseaux de bois de différentes sections, constituera le mobilier extérieur installé dans les jardins de la Maison du projet et permettra aux habitants de venir pique-niquer, jouer, se rassembler. Il a pour finalité de contribuer à la valorisation du cadre de vie urbain des villes de Roubaix et Wattrelos.

### VALORISER LE CAPITAL CULTUREL DU SITE ET TISSER DU LIEN HUMAIN

En parallèle de ses missions de conception de mobilier intérieur et extérieur, le designer a mené avec les habitants du quartier des ateliers d'upcycling au sein de la Maison du projet. Près de 30 habitants ont répondu présent dès l'information communiquée via les centres sociaux, comités et associations de quartier. Chacun s'est vu apporté un objet ou une pièce de mobilier personnels, défectueux ou désuets, pour leurs offrir une nouvelle vie, une deuxième chance. Une démarche inspirée de la conception même du bâtiment, dans l'esprit d'un recyclage permanent.

Enfin, les jeunes wattrelosiens de l'association Acti'jeunes, âgés de 16 à 25 ans, ont souhaité s'investir aussi dans cette dynamique: les vieux bureaux Strafor, à l'abandon depuis une bonne vingtaine d'années et retrouvés sur site, ont été rénovés puis customisés. Ils viendront meubler les locaux de l'association. Aujourd'hui, la Maison du Projet s'érige en lieu de rencontre entre les habitants, associations et futures entreprises, mais aussi d'espace d'expositions sur le projet et l'histoire du site. Lieu convivial, ouvert à tous, elle favorise la création de lien entre les habitants et les salariés, sert de lieu de conférences, de réunions, mais surtout, incluant les habitants à sa dynamique, constitue un moteur de l'animation du quartier.



ALL  
© photo Vincent Cordelette



# ALL, Autour du Louvre-Lens

Une gamme de  
nouveaux produits  
inspirée du territoire

L'arrivée du musée du Louvre à Lens et l'inscription du Bassin minier Nord-Pas de Calais sur la Liste du patrimoine mondial de l'Unesco en 2012, ont donné naissance à la destination "Autour du Louvre-Lens" et à sa marque "ALL".

Accompagnée par Lidewij Edelkoort - studio Trend Union, et pour faire naître l'imaginaire touristique, la Mission Louvre-Lens de Pas-de-Calais Tourisme a initié dès 2011 un vaste processus de co-création avec des designers, artistes, experts de toutes disciplines ou habitants, pour révéler l'identité de la destination et fédérer tous les acteurs du territoire autour d'un concept qui leur ressemble et les rassemble. En découlent la série de carnets de tendance inspirants à destination des professionnels ou porteurs de projet pour les accompagner dans le (re)positionnement de leurs activités. L'identification de ces valeurs fédératrices, l'univers de la destination, ont permis d'impulser de véritables gestes créatifs, comme l'identité visuelle, forte et contemporaine, conçue par Stefan Mihailov: une typographie et des pictogrammes évoquent inévitablement l'héritage matériel du territoire. Une gamme de produits dérivés ALL est venue compléter ce positionnement, comme une évidence, en référence à la fois aux savoir-faire artisanaux et industriels du territoire et à l'héritage matériel "à 30 minutes autour du Louvre-Lens" majoritairement inscrit à l'UNESCO (beffrois, sites miniers, terrils,... de la mémoire des grandes guerres...).

Chaque produit de la gamme associe un créateur/designer à un artisan ou une entreprise. Ainsi, des designers associés à une dizaine d'entreprises locales de taille et de secteurs différents (gastronomie, brasserie, textile, plasturgie, briqueterie, imprimerie, etc.) ont réunis leur savoir-faire pour élaborer des produits souvenirs ou cadeaux d'affaire identitaires et créatifs, conçus comme des signatures de la destination ALL. Dans une large gamme de prix, ils sont commercialisés au Louvre-Lens et dans les boutiques des offices de tourisme de Lens, Béthune, Arras, Douai et Lille.

Ainsi se construit, s'invente, se déploie la marque "ALL" grâce à des réflexions permanentes sur les nouvelles tendances du tourisme associées à la démarche design.

## LES PRODUITS :

### GAMME ACCESSOIRES DE BUREAU :

- **TROMBONES**  
DESIGNER : GWENAËLLE GIRARD  
FABRIQUÉS PAR LES ÉLÈVES DE LA MINI-ENTREPRISE LASER DÉCO DESIGN, DÉPARTEMENT PLASTURGIE, LYCÉE PROFESSIONNEL FERNAND DEGRUGILLIER À AUCHEL (62)
- **ENROULEUR DE CÂBLES ET RÈGLE**  
DESIGNER : GWENAËLLE GIRARD,  
FABRICATION : IPLAST PLASTIC DESIGN À RUITZ (62)

### GAMME BRIQUE :

- **LA BRIQUE DE BUREAU, LA BRIQUE DE TABLE ET LA BRIQUE À BOUGIE**  
DESIGNER : PIKS DESIGN  
FABRICATION : BRIQUETERIE LAMOUR, WAZIERS (59)

### GAMME TEXTILE :

- **TORCHONS ET TABLIERS**  
DESIGNER : CHRISTIAN GHION  
FABRICATION : TRP CHARVET À ARMENTIÈRE (59)

### GAMME CULINAIRE :

- **PACKAGING**  
DESIGNER : GWENAËLLE GIRARD

**TYPOGRAPHIE ET PICTOGRAMMES :**  
GRAPHISTE & DIRECTEUR ARTISTIQUE : STEFAN MIHAILOV



POP  
visuels et photos extraits du moodboard rendus à la Ville de Roubaix pour l'étude et les préconisations pour le kiosque numérique du parc Barbieux à Roubaix

## Kiosque numérique

“Par sa participation dans la conception, la construction, l’animation et l’entretien du lieu, l’usager devient acteur.”

A l’issue de sa rénovation prévue pour 2018, le parc Barbieux de Roubaix devrait retrouver son kiosque d’antan. Sous quelle forme renaîtra-t-il ? Pour connaître les envies, les attentes et les idées des roubaisiens, l’Agence Pop a mené l’enquête. La Mairie de Roubaix souhaite construire un kiosque numérique à l’emplacement de l’ancien kiosque à musique du parc dont il ne reste rien. Elle a fait appel à lille—design pour initier le projet et identifier les usages qu’il pourrait proposer. A partir d’un état de l’art et à l’issue de concertations menées avec les habitants, un cahier de préconisations des usages a été remis à la Mairie.

Sollicitée par lille—design, l’Agence Pop a conçu le dispositif de consultation et de participation des habitants. La designer de services Tiphaine Dejonge s’est penchée sur la façon d’interpeller les promeneurs du parc pour les inciter à donner leur avis et à se projeter dans le futur kiosque.

La première phase de concertation a eu lieu le dimanche 22 mai 2016 dans le parc Barbieux. Les passants étaient invités à participer à deux ateliers : un parcours de réactions et un atelier de créativité. Le premier consistait à faire voter les habitants pour les usages qui leur paraîtraient les plus importants : pour un usage ludique, sportif, culturel, etc. L’atelier de créativité offrait ensuite aux enfants comme aux adultes la possibilité de laisser libre cours à leurs idées et à leur imagination, à partir d’images et de fiches représentant l’existant, ou par l’écriture et le dessin. Entre espace d’échange citoyen, cabane dans les arbres, espace de bricolage ou d’exposition, piscine couverte, etc. Les propositions ont été nombreuses et variées. L’équipe de Pop se réjouit de l’enthousiasme des personnes interrogées, tant pour le projet en lui-même que pour le fait d’être consulté.

Pour Tiphaine Dejonge, l’expérience est riche d’enseignements : *“comme souvent lorsque je mène des entretiens, certaines personnes se surprennent elles-mêmes à avoir tant de choses à dire sur un sujet.”* Les idées et remarques ont pu être exprimées par un espace d’expression libre. Pour elle, il est très utile de recueillir les opinions sous cette forme, plutôt que par un questionnaire : *“En design de service, cela permet de donner aux décideurs la vision directe de ce que perçoivent leurs usagers ou leurs clients. Il faut les faire sortir de leur tour d’ivoire, de leur zone de confort, pour remettre en question leurs présupposés.”*

Le 15 juin, les habitants étaient conviés à la mairie, de même que toutes les parties prenantes du futur projet. L’analyse des opinions recueillies a permis d’alimenter la deuxième phase, dégageant 5 thématiques d’usage : bouger ; découvrir ; apprendre et faire ; se mettre au calme et se reposer ; faire la fête et se rencontrer. Ces thématiques ont été confrontées à 10 thématiques transversales : sous l’angle ludique, du numérique, du partage, etc. A l’issue de cette seconde consultation, 8 idées clés ont été identifiées et validées par les personnes présentes.

Ces deux expériences de concertations ont permis à Pop et lille—design de dégager les préoccupations et les attentes des habitants consultés, à travers un cahier de préconisations. Des lignes claires peuvent être dégagées des résultats, comme l’envie d’intégrer harmonieusement le kiosque au sein de son environnement, en permettant aussi de mieux le connaître. Le kiosque est déjà imaginé comme un espace modulable, qui saurait s’adapter aux saisons, aux activités et événements.

*“Les échanges ont été très riches, se réjouit Tiphaine. Mais on rencontre aussi des paradoxes, des contradictions dans les aspirations : entre la recherche de calme et l’organisation de concerts, par exemple, ou entre le numérique et le besoin de déconnexion”.*

Sur ce point, il apparaît que la présence du numérique ne peut se suffire à elle-même, mais doit être porteuse d’un sens, d’une utilité. Permettre de télécharger un guide du parc ou des livres numériques par exemple. Le cahier de préconisations est désormais entre les mains de la mairie. Les prochaines étapes consisteront en la rédaction d’un cahier des charges et le lancement d’appel(s) à projet(s) pour faire aboutir la conception de ce nouveau kiosque. Déjà, les habitants attendent avec impatience le retour de leurs participations. Le projet final sera enregistré sous licence libre, afin que n’importe quelle municipalité puisse le reproduire ou se le réapproprier.

Née en 2015 au sein de l’espace de coworking lillois Mutualab, l’Agence Pop accompagne les entreprises et collectivités dans des démarches d’innovation sociale et d’innovation ouverte, à travers 4 volets : l’apprentissage du numérique, les lieux innovants, l’accompagnement et le conseil en transition, l’expérimentation numérique.

POP, AU MUTUALAB  
19, RUE NICOLAS LEBLANC  
59000 LILLE  
CONTACT@POP.EU.COM  
WWW.POP.EU.COM

# Tremplin—design

## Soutenir l'activité des acteurs du design en région

lille—design accompagne et soutient  
les designers dans la réalisation de leurs projets



Pour être au plus près des designers de l'euro-région, lille—design les accompagne dans leurs projets et réalisations qui les place dans une dynamique collective où industriels, artisans, entrepreneurs et designers se rencontrent et travaillent à structurer leurs activités. La plateforme d'accompagnement *Tremplin—design* en est un parfait exemple.

Les actions spécifiques menées auprès des entreprises, comme *RESID* par exemple, leur permettent d'intégrer le design dans leur démarche et leur stratégie, de faire ce "pas de côté" qui leur permettra de se différencier, de se diversifier et d'accroître leur compétitivité.

En juillet 2016, lille—design a intégré 5 projets de designers à la deuxième promotion de Tremplin—design. Plateforme d'accompagnement visant à favoriser l'innovation par le design et l'émergence, Tremplin—design est un incubateur qui accompagne des jeunes talents afin de donner une nouvelle dimension à leurs projets.

Cette plateforme de dépôt de projets est dédiée aux designers de tout horizon (designer intégré, indépendant, agence, jeune diplômé), souhaitant développer en région Hauts-de-France un projet intégrant une démarche de design. A travers cet "incubateur", l'ambition de lille—design est d'impulser, accompagner, sensibiliser et mobiliser autour du design pour mieux révéler et valoriser les atouts du territoire.

Les 5 projets de designers intégrés à la deuxième promotion de Tremplin—design exercent leur activité sur le territoire et ont été sélectionnés par un jury d'experts présidé par Francis Picha, dirigeant de Trato TLV et membre du Club d'entreprises de lille—design.

Un comité de sélection composé d'experts régionaux et nationaux, référents et reconnus dans leur domaine ainsi que des personnalités du monde économique et du design, s'est réuni pour définir les projets qui sont accompagnés par lille—design. Il s'agit aussi bien des dirigeants d'entreprise, de jeunes entrepreneurs, des spécialistes de l'incubation et du soutien au développement d'entreprises, des designers et des consultants.

L'accompagnement prévu par lille—design est de 12 mois mais peut être prolongeable à 18 mois maximum, selon les conditions. Cet accompagnement est transversal. Il peut débiter très en amont, pour affiner le projet, son positionnement ou son business model au regard des usages et du public auxquels il s'adresse. Il peut intervenir plus en aval, pour identifier les bons partenaires, établir un plan de communication ou favoriser sa commercialisation.

### À TOUS LES DESIGNERS INTÉGRÉS À TREMPLIN—DESIGN, IL EST PROPOSÉ :

- Des expertises en conseils et un accompagnement personnalisé dans le développement et la concrétisation du projet par lille—design et ses partenaires (entreprises, acteurs économiques, experts) tels que :
  - Une aide pour l'élaboration de la stratégie et du business model
  - Des conseils dans la structuration et la démarche de mise en œuvre du projet
  - Des recherches d'informations, de compétences ou de partenaires
  - Une aide à la consultation de prestataires, l'accès à des ressources et des mises en relation
  - Une orientation vers des dispositifs de financements

— Une enveloppe d'aide complémentaire mobilisable selon les besoins spécifiques et prioritaires du projet (plafonnée à 5000€ TTC maximum par projet et selon conditions) pour l'accès à des ressources techniques (matériaux, prototype, FabLab), des études, des tests, des outils de promotion, protection de propriété intellectuelle et industrielle.

— Une mise à disposition d'un espace pour développer le projet, en lien avec La Condition Publique de Roubaix, partenaire de lille—design.

— Un partage d'expérience et des échanges au sein de la communauté des incubés (anciens, nouveaux).

— Une promotion et valorisation spécifique du projet réalisé au terme de la période d'accompagnement de 12 ou 18 mois: médiatisation, communication.

### LES DESIGNERS DES DEUX PROMOTIONS DE TREMPLIN—DESIGN :

DAMIEN CARRETTE  
& NATHANAËL DESORMAUX  
POUR LA GALOCHE - 2016

MARION CHATEL-CHAIX  
& RACHEL LÉVÊQUE  
POUR LE STUDIO EXQUISITE - 2016

ALISSON CHEVALIER  
POUR M\_ONDE À PART - 2016

NATACHA KOPEC  
& GARY BERCHE  
POUR KNGB CREATION - 2016

ARTHUR & ROMANE LENGLIN  
POUR RÉIN - 2016

TIM DEFLEUR  
POUR MODÈLE DÉPOSÉ - 2015

NOÉMIE LENACKER  
AVEC PAUSE URBAINE - 2015

CÉCILIA LUSVEN  
AVEC KILOMÈTRE - 2015

DOMÉTHILDE MAJEK  
POUR RIVES NORD - 2015

LES SAPROPHYTES  
POUR LA FABRIQUE  
D'ARCHITECTURE BRICOLÉE - 2015

# RESID

## Recherche et Émergence de Solutions Innovantes par le Design

Dans le Nord-Pas de Calais, 13 entreprises, une équipe design de 6 experts, 4 pôles de compétitivité et lille—design ont collaborés dans le cadre d'un projet unique en France qui met le design au cœur de l'innovation. RESID propose l'immersion de designers

au sein des entreprises membres de pôles, pour les aider à utiliser le design comme vecteur d'innovation et de croissance. Il vise à initier ou renforcer l'émergence de nouvelles opportunités de projets individuels ou collectifs, de produits ou de services, sectoriels ou transversaux.

### PARTENAIRES —

*“RESID a été l'occasion d'offrir aux entreprises, aux pôles et aussi aux designers, un espace de réflexion collectif ouvert, sans a priori sur le résultat attendu. Au sein des 13 entreprises participantes, huit champs d'application différents du design ont ainsi été identifiés puis mis en œuvre. Ils illustrent la richesse des approches explorées et le bénéfice qu'offre le design dans toute sa transversalité.”*

Caroline Naphegyi, lille—design

*“Les entreprises ont des degrés de maturité complètement différents vis-à-vis du design, de l'interdisciplinarité et des approches multisectorielles permises par RESID, riches en enseignements. En sortant du cadre habituel nous pouvons aborder une problématique sous plusieurs angles, ce qui donne toute sa valeur au mot design.”*

Olivier Varlet, Matikem

*“RESID fut pour beaucoup la découverte du design en tant que processus global en cohérence avec la stratégie de l'entreprise. Une démarche intégrant l'ensemble de la chaîne de valeur de l'entreprise, quels que soient ses domaines et savoir-faire et surtout pas réduite à l'esthétique produit. Nous avons compris que tout est design.”*

Jean-Marc Viénot, UP-tex

*“RESID, via la complémentarité des pôles, fut l'occasion pour les entreprises de secteurs différents de se rencontrer et de partager des visions et des enjeux différents du design. Au travers du travail collaboratif réalisé, RESID a permis de mettre en exergue toute la diversité, la richesse et le potentiel innovation du design pour chacune des entreprises.”*

Marie Desmytère, i-Trans

*“Depuis son origine le PICOM a identifié l'importance de placer l'usage au cœur des projets d'innovation en impliquant l'ensemble des utilisateurs dans les démarches de “design” de conception de services et dans l'analyse des usages de bout en bout des projets. L'implication et le soutien du PICOM dans le programme RESID est donc un prolongement naturel de la dynamique d'accélération des processus d'innovation engagée par le pôle en direction des entreprises, par ailleurs renforcée par l'offre de codesign proposée par le SLLab et son laboratoire des usages.”*

Patrick Brunier, PICOM

### CONTEXTE —

RESID est un programme d'action collectif lauréat de l'appel à projets “Designers en Résidence” lancé en 2014 par la DGE – Direction Générale des Entreprises. Parmi les dix opérations expérimentales soutenues financièrement par la DGE, le programme RESID est en France l'unique projet qui fédère au sein d'une même action quatre pôles de compétitivité: Matikem, UP-tex, i-Trans et PICOM. lille—design, plateforme de développement économique par le design, a été associée afin de concevoir le programme et accompagner sa mise en œuvre opérationnelle.

### PRINCIPES —

Une collaboration transversale interpôles  
Une démarche créative:

- Collaborative et participative: pôles + entreprises + designers
- Multisectorielle et transversale, respectueuse des valeurs et intérêts de chaque entreprise

- Exploratoire et prospective dans les entreprises pour allier l'homme et la création de valeur

### OBJECTIFS —

- 1 feuille de route design comme levier d'innovation dans l'entreprise
- L'émergence de nouvelles opportunités de projets à forts potentiels
- Des outils d'innovation par le design, duplicables à d'autres projets

### MÉTHODE ET RÉSULTATS —

- 1 diagnostic design individuel établi par un trinôme (2 designers + 1 expert pôle)
- 4 workshops collaboratifs et thématiques pour réfléchir autrement et impulser des synergies
- 1 cahier des charges design pour fixer les objectifs de l'innovation et la développer

### RÉSULTATS —

- 43 pistes thématiques d'innovation émergées
- 8 domaines développés: Design stratégique / Design management / Design prospectif / Design sensoriel / Design de produits / Design de communication / Design de services / Design de marque
- 4 sujets d'évolutions sociétales explorés  
13 défis design + des outils + 1 feuille de route par entreprise

### POUR LES ENTREPRISES —

- Une meilleure compréhension des différentes ressources que le design peut mobiliser comme levier d'innovation et stratégie de développement de leurs activités
- Une expérimentation concrète et vécue de la démarche de design au cœur de l'activité
- Une volonté renforcée d'innover par le recours au design
- Des projets en cours de développement et des stratégies en mouvement

### POUR LES DESIGNERS —

- Des opportunités de nouvelles collaborations et poursuite des échanges avec les entreprises
- Des synergies entre designers d'horizons différents, des méthodes de travail croisées et enrichies
- Un levier de visibilité et reconnaissance pour élargir son réseau

### POUR LES PÔLES —

- Un “reflexe design” plus naturel dans les activités et projets d'innovation
- Une expérience accentuée de collaboration transectorielle entre pôles, et avec lille—design
- Un enrichissement de l'offre de services aux entreprises membres

# Collection Made in Nord de France

Impulsée par lille—design et l'Office de tourisme et des congrès de Lille, Made in Nord de France est une collection de produits dont le dénominateur commun est basé sur une conception et une fabrication toutes deux régionales: designers, créateurs, industriels et artisans œuvrent ensemble ou indépendamment à la valorisation des savoir-faire locaux.



Objets inédits spécialement conçus pour la collection ou produits phare, “Made in Nord de France” est un prétexte à la découverte ou redécouverte d'un objet imaginé, fabriqué tout près de nous.

Carine Abraham, Abraka Studio, graphiste, a conçu l'identité visuelle et le système de packaging. Et Anne Tomcjak, journaliste, a mené l'enquête auprès des concepteurs et fabricants pour mieux nous faire vivre la petite histoire de l'objet...



**PORTE-DOCUMENT**  
FEUTRE, RIVET  
DESIGN: DÉBORAH BAËLEN

C'est à Bondue que l'Entreprise du Patrimoine Vivant Toulet fabrique ses billards depuis 1857. Rénovés, contemporains ou classiques, les billards Toulet sont tous habillés de feutre, avec pour particularité, le choix des couleurs. Mais il y a des chutes, forcément. D'où la proposition de lille—design d'en faire des porte-documents. Et c'est Déborah Baëlen, jeune designer, qui s'y colle: sans couture, les pièces de feutre sont pliées façon origami, juste retenues par des rivets. Une couleur pour l'extérieur, une autre pour l'intérieur, une autre encore pour les pièces de cuir, elles aussi récupérées. C'est pratique, c'est beau et c'est multicolore car les tapis de billard tout verts, c'est fini depuis longtemps...

**CARNETS**  
DENTELLE  
DESIGN: TAND'M

Carnet, carte postale ou marque-page, ces petits objets du quotidien osent le luxe en s'habillant de dentelle. Ah la belle dentelle de Calais! Un savoir-faire de deux siècles que le designer Jean-Marie Monnier et l'agence Tand'M mettent à l'honneur dans cette collection unique, un véritable label du Nord. Tout est réalisé dans la région, le façonnage, la découpe, l'assemblage et bien sûr la dentelle. Élégante et magique, l'arachnéenne sculpture de fil déploie sa transparence sur un fond blanc ou en couleur. Comme une délicate parure pour aller au bal des lettres et des mots...

**POCHETTE**  
TISSAGE TEXTILE ET CUIR  
DESIGN: OLIVIA CLÉMENT

C'est une pochette très mode, qui décline les nuances du ciel et de la mer du Nord. Et pourtant, quelle histoire! Réalisée à partir de vieux vêtements dématérialisés puis retravaillés, son étoffe précieuse est un entrelacs de souvenirs autant que de fils. Au départ, Olivia Clément, designer textile à Tourcoing, utilisait la garde-robe de ses grands-mères. Son atelier s'appelle d'ailleurs Mashüt, comme Ma Choute, le petit nom qu'elles lui donnaient. Mais de fil en aiguille, c'est à d'autres vêtements usés qu'elle donne une seconde vie. Valorisation, originalité et créativité, les pochettes d'Olivia ont plus d'un tour dans leur sac!



**VERRES BALLON**  
ARC

Chaque seconde, il s'en vend au moins un dans le monde. Près de 30 millions par an et largement plus d'un milliard depuis 1960. Le verre ballon est une vraie star et pourtant quelle simplicité! Jaliment ventripotent et souvent rouge... bordeaux, le best seller d'Arc International, emblématique verrerie-cristallerie nordiste, a un petit secret. C'est le premier verre à pied fabriqué par une machine, capable d'assembler ses trois éléments, avec soudure invisible de la jambe. Sa contenance peut varier mais ce qui ne change pas, c'est la bonne humeur qu'il distille dès qu'il apparaît. Alors, à sa santé!



# Made in North

## Le design s'explique

Petite exposition  
à caractère pédagogique



L'exposition "Made in North, le design s'explique" est destinée aux entreprises de la région et toutes autres structures souhaitant une sensibilisation au design (institutions, écoles etc...). Elle s'adresse à tous les employés de la structure dans laquelle elle sera implantée.

A caractère pédagogique, "Made in North, le design s'explique" est une petite exposition mobile, itinérante, avec en trame de fond, la question *Qu'est-ce que le design ?*

La scénographie, conçue par Pierre Joncquez, architecte designer à Lille est modulable et facilement adaptable à tous les types d'espaces. Chaque module est réalisé en bois, mettant en exergue ses qualités ainsi que les essences de la région (chêne, frêne, aulne et peuplier). Nord Picardie Bois, pôle d'excellence régionale de la filière bois, partenaire de l'opération, a permis une véritable expertise du projet. La fabrication du module a été confiée à Crouzet Agencement à Roubaix.

Les objets sélectionnés par lille—design ont tous conçus et fabriqués en région entre 2012 et 2015. Ils tentent d'expliquer la diversité des champs du design. En vis à vis, la diffusion de courts films dresse le portrait d'objets industriels devenus iconiques (collection "Design", Arte).

A partir d'un catalogue d'une trentaine d'objets sélectionnés par lille—design, chaque structure peut concevoir son exposition et choisir les films documentaires mis à disposition. Ainsi, l'exposition est modulable et configurable tant par son contenu que par son contenant.

Pour chaque étape, une médiation adaptée à l'entreprise est proposée, le temps d'une pause café ou d'un plateau-repas.

### LES VERRES REVEAL'UP

ENTREPRISE : CHEF&SOMMELIER - ARC INTERNATIONAL  
MATÉRIAUX : VERRE KWARX  
[www.chefsommelier.fr](http://www.chefsommelier.fr)

Avec la collection Reveal'up, Chef&Sommelier signe à nouveau une ligne innovante et raffinée. Un atout pour les professionnels les plus exigeants. Car en effet, la collection s'adresse avant tout aux professionnels. Prisée par les plus grands sommeliers internationaux, la collection décline sa personnalité affirmée et raffinée en une gamme de 11 verres alliant révélation des sens lors de la dégustation et sublimation de service. Ceci en partie grâce au verre kwax: la résistance est assurée par une fusion intime et invisible entre le pied et la paraison. La surface de chaque verre est parfaitement lisse, sans zone de faiblesse, avec une brillance inaltérable. Enfin, mentionnons la transparence incomparable pour que la gamme chromatique de chaque vin s'exprime pleinement. Astucieux, le gobelet Soft Fresh, socle rafraichisseur pour les verres sans pied, destiné aux vins frais et pétillants. Il permet de maintenir les vins à la bonne température (6°). Le gel rafraichisseur à l'intérieur est conçu pour tenir plus de 10 000 cycles congélation/décongélation. Le gel devient parfaitement opérationnel après 4 heures au congélateur à 18°C.



### LA PINCE POUR CHEVILLES OPTÉE

DESIGNER : ADRIEN CIEJAK - UNI STUDIO  
MATÉRIAUX : ALUMINIUM, EPDM, ACIER ÉLECTRO-ZINGUÉ  
ENTREPRISE : SCCELL-IT  
[www.uni-studio.fr](http://www.uni-studio.fr)  
[www.scellit.com](http://www.scellit.com)

Depuis toujours orienté vers l'usage et la facilité d'utilisation, Scell-it conçoit son premier "vrai produit" avec la pince pour chevilles. En observant les utilisateurs experts mais aussi débutants, les designers ont d'abord identifié les problèmes rencontrés lors de l'utilisation de toutes les pinces présentes sur le marché. Optee s'utilise comme toutes les autres pinces pour chevilles à expansion, elle est deux fois plus légère, plus ergonomique, ne rouille pas et permet de poser parfaitement n'importe quelle cheville grâce à un bouton de réglage de la course d'expansion.



### LE SAC À DOS HELIUM 10

ENTREPRISE : QUECHUA,  
GROUPE OXYLANE  
[www.quechua.com](http://www.quechua.com)

Ce sac à dos est conçu pour la pratique de la randonnée rapide ou du Mountain Trail. Il est particulièrement léger (390gr) et peut contenir jusqu'à 10 litres. Il se compose d'un grand compartiment et de nombreuses petites poches accessibles et pratiques le long des sangles notamment. Il est très stable grâce à sa forme enveloppante aussi bien vide que plein. Il dispose également d'une poche à eau.

### LE MOBILIER D'APPOINT KORK

DESIGN : TWODESIGNERS  
ÉDITION : LINADURA  
MATÉRIAUX : LIÈGE, MÉTAL LAQUÉ  
[www.linadura.com](http://www.linadura.com)

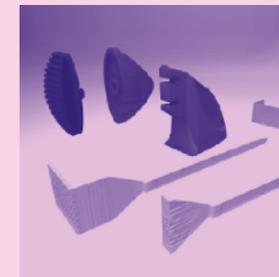
Recomposée à partir de déchets de production de bouchons de vin, les blocs de liège, servant à la fabrication de Kork, permettent d'éviter le gaspillage industriel. Chaque pièce est composée d'un cerclage métallique dans lequel deux éléments en liège viennent s'emboîter. L'utilisation de liège a plusieurs avantages, tant au niveau de la production que de l'utilisation. Les propriétés élastiques du liège permettent de réaliser des assemblages sans vis ni colle; le cerclage métallique compresse les deux parties, créant ainsi le lien mécanique.



### LA CALE FIX@PRESS

DESIGNER : MARTIAL GEUDIN  
ENTREPRISE : FINDES / DEPRO-PROFILES  
MATÉRIAUX : PEHD  
[www.martialgeudin.eu](http://www.martialgeudin.eu)  
[www.fixat.fr](http://www.fixat.fr)

Concevoir une cale pour fixer des plinthes, techniquement utilisable par tous. Il s'agit d'une nouvelle solution, inexistante sur le marché, qui utilise un système de Tyrapp pour un usage simple et rapide. Grâce à cette cale, le poseur de plinthes gagne du temps et évite de clouer les plinthes directement au mur. Fix@Press est un produit recyclable et réutilisable, qui permet également une meilleure pression sur les murs. Ce produit a reçu le prestigieux label Observateur du design 2015.



### L'ÉTAGÈRE MURALE DES IDÉES ET DES PLANCHES

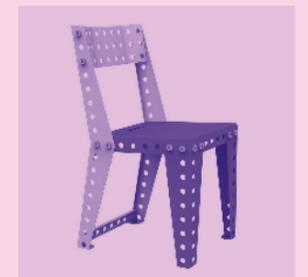
DESIGNERS : DB INNOVATIVE, AGENCE DE DESIGN GLOBAL  
ÉDITION : AVEC CECI  
MATÉRIAUX : 2 BANDES DE FEUTRE 100% PURE LAINE MÉRINOS  
[www.db-innovative.com](http://www.db-innovative.com)  
[www.avec-ceci.fr](http://www.avec-ceci.fr)

Avec Ceci est une marque 100% française de mobilier créatif créée par dB innovative. Dernier opus de la collection, l'étagère murale tient à la simplicité d'installation et sa personnalisation: à vous de trouver le support horizontal qui servira de tablette grâce au soutien des bandes de feutres... Planche en bois issue d'une armoire ancienne ou planche de skate, jardinière ou caisse de vin, à vous de jouer!

### LA CHAISE MECCANO® HOME

DESIGNERS : TOMISH DESIGN, THOMAS HOURDAIN ET CÉCILE MAKOWSKI  
FABRICATION : MECCANO® HOME  
MATÉRIAUX : MÉTAL PERFORÉ LAQUÉ, VIS, BOULONS.  
[www.tomishdesign.com](http://www.tomishdesign.com)  
[www.meccanohome.com](http://www.meccanohome.com)

Sous licence Meccano®, avec une échelle quatorze fois plus grande que les pièces originales du célèbre jeu éponyme, déclinée en neuf couleurs, vendue en kit ou à l'unité, cette première gamme d'une vingtaine de pièces permet la conception de mobilier sur mesure. Les configurations sont multiples en quelques tours de clés, vis et boulons: un tabouret peut évoluer en caisson de rangement, en table basse et ainsi de suite... A venir, une gamme outdoor et de nouvelles pièces, pour composer à l'infini!





**ankama**

**JEUX VIDÉO**

- DOFUS ET DOFUS TOUCH
- WAKFU
- KROSMAGA
- TACTILE WARS
- ABRACA

**SÉRIES ET FILMS D'ANIMATION**

- DOFUS - LIVRE 1 : JULITH (FILM)
- MUTAFUKAZ (FILM)
- WAKFU (SÉRIE)
- DOFUS : AUX TRÉSORS DE KERUBIM (SÉRIE)

**BD, MANGAS, COMICS**

- DOFUS MANGA
- WAKFU MANGA
- COMICS ET BD DU LABEL 619
- RADIANT
- CITY HALL

**JEUX DE PLATEAU**

- KROSMAGA ARENA
- KINGZ
- GANG RUSH BREAKOUT
- 75 CNOM STREET

## DESIGNEZVOUS



- SUSPENSION « **GOLDEN DROP** » NICOLAS BREVEYS
- LAMPADAIRE « **FARO EDITION NOYER** » GARY BERCHE ET NATACHA KOPEC
- TABLE BASSE / BANC « **AUBIER 2** » PIERRE FONTAINE ET MAXIME LENGLET
- PATERES « **O DE FRANCE** » TIM DEFLAUR
- SÉPARATION D'ESPACE « **DIPLOMATE** » PIERRE-EMMANUEL VANDEPUTTE
- CADRES « **DEGLUSTE** » « **BAL(L) ANGOIRE & CO** » « **CHRISTAL BIC** » « **THÉ OU CAFÉ V1** » « **THÉ OU CAFÉ V2** » BENJAMIN HELLE
- TABLES BASSES « **LEVRAGUE** » CESAR DUMONT
- LAMPADAIRE « **TAGLIATELLE** » JULIEN KIEFFER
- SOUFFLETTES - PYLON - BASTIEN TAILLARD ET FRANCESCA BERTINI
- LAMPE À POSER « **LA VOILEUSE** » JB RICATTE ET CAMILLE KHORRAM
- AFFICHE « **TOTEM** » CHARLOTTE CORNETTE ET LOUISE WACKÉ
- CHAISE « **MAGA** » CHARLES LORDAN
- TABLE « **PHARE** » ERIC BOITEL ET JULIEN NOÏROT
- CHEVET « **VV07** » VICTOR VERGNE

C'est une prise de conscience. Le besoin de valoriser le design et le travail manuel. L'envie de vous inviter à acquérir des produits d'exception, de vous permettre d'acheter autrement et surtout de savoir à qui vous achetez. Il s'agit de promouvoir une personnalité. Un profil. Une philosophie. De vous inviter au coup de coeur, à l'unique. Parce que nous sommes prêts à parier que votre intérieur mérite l'exclusivité, recherche la singularité. Ils viennent du Nord de la France, de Paris, de Bruxelles. Du coin de votre rue peut-être... Ils ont une passion commune. Celle de penser, de dessiner puis de créer pour vous des pièces uniques en séries limitées. Ils nous ont confié leurs histoires, le sens qu'ils posent sur leur travail et celui qu'ils recherchent. Nous avons à coeur de vous les présenter, ces jeunes designers aux discours saillants, et de vous permettre d'adopter un état d'esprit, une authenticité et une autre manière d'acheter. Venez bouleverser vos émotions, changer les codes de votre intérieur et transformer votre quotidien. Offrez-vous l'excellence, accordez-vous le privilège, DesignezVous!



anne-laure@designezvous.com  
Tél. 06 61 11 41 40  
www.designezvous.com

**lille—design remercie tout particulièrement Ankama et DesignezVous, partenaires de la North Touch.**  
**A travers cette double page, nous vous invitons à découvrir leurs activités et vous rendre sur leur site internet**

**Ankama:** www.ankama.com  
**DesignezVous:** www.designezvous.com

## lille—design

**lille—design bénéficie du précieux soutien et financement de la Métropole Européenne de Lille et de la région Hauts-de-France.**

**Merci aux élus et agents territoriaux pour leur accompagnement dans le projet de lille—design, en particulier :**

**Guillaume Delbar,**

Maire de Roubaix, Vice-Président de Métropole Européenne de Lille à l'Innovation, la Recherche et l'Enseignement supérieur

**Vincent Ledoux,**

Maire de Roncq, Vice-Président de la Métropole Européenne de Lille, en charge du Développement économique et de l'Emploi

**Colette Vanhoye-Huvenne,**

Ancienne élue de la Ville de Tourcoing déléguée au design et aux textiles innovants, ancienne élue communautaire, aujourd'hui Présidente de lille—design

**Céline Herbaïn,**

Responsable du Service Recherche, Innovation et Enseignement Supérieur à la Métropole Européenne de Lille

**Clément Boudoulec,**

Chargé de mission Innovation à la Métropole Européenne de Lille

**Aurélie Pétilion,**

Direction de l'action économique du Conseil Régional Nord-Pas-de-Calais

**ÉQUIPE :**

Colette Vanhoye-Huvenne,  
Présidente

Caroline Naphegyi,  
Directrice

Thomas Chuzeville,  
Chargé de projet design & innovation

Victor Jurado,  
Chargé de communication

Céline Savoye,  
Chargée des partenariats institutionnels et privés

Sabine Saverys,  
Assistante de gestion

**MEMBRES DU BUREAU :**

Colette Vanhoye-Huvenne, Présidente

Stéphanie Marrie, Vice-présidente

Michel Fortin, Trésorier

Pierre-Anthony Couture, Secrétaire

## Made in North – vol.4

**REMERCIEMENTS :**

Marianne Bernecker, ESAAT, Roubaix

Barbara Berret, Visite Editions

Clio Brzakala, Wallonie Design

Barbara Dennys, ESAD, Amiens

Laëtitia Jaeck, Ankama

Anne Masson, La Cambre, Bruxelles

Giovanna Massoni, Reciprocity Design Liège

Emmanuelle Morice, Journaliste

Anne-Laure Piszczek,

Visite Editions / DesignezVous

Laëtitia Roitberg, Visite Editions

Diane Steverlynck, KASK

Pierre Sallaud, ESAAT, Roubaix

Alice Vergara, ESAD, Valenciennes

Lucy Wattel-Coll, Maisons de Mode

**lille—design remercie tous les designers et créateurs-trices qui se sont rendu-es disponibles et à l'écoute afin de réaliser ce magazine**

**DATE DE PARUTION :**  
Octobre 2016

**RÉDACTEUR EN CHEF / COORDINATION GÉNÉRALE ET RECHERCHES :**  
Victor Jurado,  
lille—design

**INTERVIEWS ET RÉDACTION :**

Emmanuelle Morice,  
Thomas Picavet,  
Florence Gabriela Tomasi,  
Claude Courtecuisse:  
*North-talgie Touch!*

**RÉÉCRITURE ET CORRECTIONS :**

Victor Jurado,  
Lucrèce Masurel,  
Céline Savoye

**DESIGN GRAPHIQUE :**

Pam&Jenny,  
(Bruxelles)

**IMAGE DE COUVERTURE :**

Chaise: Tim Defleur,  
Modèle Déposé  
Création: Pam&Jenny

**IMPRESSION :**

Calingaert,  
Faches Thumesnil

**LILLE—DESIGN**

75 rue de Tournai,  
59200 Tourcoing  
+ 33 (0) 3 20 11 88 29  
www.lille-design.com

**ORGANISÉ PAR**



**EN LIEN AVEC**



**FINANCÉ ET SOUTENU PAR**

