



INSPIRED BY NATURE

L'Institut Culturel Français de Bucarest



présentent l'exposition
Inspired by Nature

du 22 juin au 18 juillet 2010
vernissage presse mardi 22 juin...

Contact presse



Inspired by Nature
une création de matériO, Paris
une co-production du Lieu du Design, Paris

une scénographie de Chez facile* design

Exposition du 22 juin - 18 juillet 2010

vernissage presse ...

matériO, la bibliothèque des matériaux innovants, est partie prenante de l'aventure du Lieu du Design qui, dès sa création, a souhaité l'accueillir dans ses locaux et lui proposer un accord de partenariat aujourd'hui en plein développement.

Créé en 2001, matériO est à l'initiative d'un réseau européen indépendant de veille sur les matériaux et technologies innovants. Structure incontournable pour nombre de professionnels, matériO met à la disposition de ses membres (designers, architectes, scénographes, graphistes, artistes...) une très large sélection de matériaux et semi-produits nécessaires au processus de création.

Chacun de leurs showrooms (Paris, Anvers et Barcelone) est une véritable caverne d'Ali Baba avec plusieurs milliers d'échantillons, comme autant de sources d'inspirations ! Une base de données physique complétée par un site internet simple et ludique, des cycles de formations et des expositions.

matériO – en collaboration avec l'agence Chez facile* design – imagine une scénographie digne d'un laboratoire de science-fiction dans lequel les visiteurs vont de découverte en découverte. Partant du constat que la nature est une source inépuisable de savoirs, matériO a sélectionné une collection de matériaux et technologies qui posent tour à tour la question de l'imitation, de la frontière entre naturel et artificiel et du biomimétisme.

Associant objets designés (Mathieu Lehanneur, Gilles Belley), créations textiles (GuetaTzuri), projets architecturaux (agence Kokkugia), photographies (Pascal Goetgheluck) et plus de 50 matières, *Inspired by Nature* offre un tour d'horizon des leçons que nous donne jour après jour la nature.

Parmi les effets naturels à découvrir, on retient parmi d'autres :

- L'effet lotus, découvert dans les années 1970, « déperlant » et autonettoyant, inspiré de l'état de surface des feuilles de lotus. Ce principe est aujourd'hui largement utilisé pour les bétons hydrofugés, les revêtements de baignoire ou de cuisine, etc.
- L'effet peau de requin placé sous les feux des projecteurs en 2004 à l'occasion des compétitions olympiques de natation.
- L'effet velcro, découvert en 1948, qui a été inventé à partir de brindilles de bardane observées sur des poils de chien. Reproduisant les minuscules crochets de la plante après 8 ans de recherche (!), le velcro est depuis partout dans nos environnements quotidiens.

Aujourd'hui héritiers de ces recherches ancestrales ou contemporaines, nombre de designers cherchent à s'inspirer de phénomènes naturels. Parmi eux, Mathieu Lehanneur qui développe depuis plusieurs années des *Eléments domestiques* dont l'objectif est de créer un habitat semblable à l'épiderme afin de rééquilibrer nos sensations et émotions. Parmi les objets présentés au Lieu du Design : l'*Elément O*, véritable poumon domestique qui assure un bon taux d'oxygène de l'air grâce à l'activation de spiruline (algue microscopique).

Une préoccupation que l'on retrouve également dans le travail de Gilles Belley et son projet la *Fabrique Végétale* (Bourse Agora, 2009) : série d'objets domestiques en agro-matériaux (résidus agricoles biodégradables) qui cherche à créer de nouvelles pratiques en symbiose avec le monde « naturel ».

matériO et L'Institut Culturel Français de Bucarest vous donnent donc rendez-vous dans un environnement qui trouble les sens et les idées reçues et vous invite à retourner « prendre vos leçons dans la nature » (Léonard de Vinci).

Scénographie : Chez facile* design

Inspired by nature **vu par matériO, commissaire de l'exposition**

D'après Janine Benyus, biologiste et auteur de l'ouvrage *Biomimicry: Innovation Inspired by Nature*, la nature nous donne les leçons suivantes :

- Elle utilise une source d'énergie principale : l'énergie solaire.
- Elle n'utilise que la quantité d'énergie dont elle a besoin.
- Elle adapte la forme à la fonction.
- Elle recycle tout.
- Elle parie sur la diversité.
- Elle travaille à partir des expertises locales.
- Elle limite les excès de l'intérieur.
- Elle utilise les contraintes comme source de créativité.

Qu'est-ce que le biomimétisme ?

Le biomimétisme est une démarche consistant à reproduire artificiellement des propriétés essentielles d'un ou plusieurs systèmes biologiques.

L'objectif peut être :

- d'exploiter les mécanismes présents dans la nature en vue d'applications directes dans différents domaines technologiques. Le terme est alors synonyme de bionique, qui est plus couramment utilisé.
- de faciliter l'étude scientifique de la nature en reproduisant en laboratoire des comportements typiques autrement noyés dans la complexité du système réel. De telles études sont en général liées à la biophysique.
- de s'inspirer de l'organisation des écosystèmes ou plus généralement du fonctionnement des êtres vivants pour mieux y intégrer l'organisation et les technologies humaines.

L'homme, après s'être protégé de la nature, après avoir voulu la combattre, voire s'en extraire, se rend compte aujourd'hui que cette nature est fragile et qu'il aurait de plus beaucoup de choses à apprendre s'il savait l'observer plus attentivement. La nature fait finalement preuve d'une « intelligence » assez déconcertante et elle apparaît aujourd'hui comme l'exemple même d'une « industrie » ayant parfaitement maîtrisé un développement durable.

Que nous la copions simplement, que nous utilisions des organismes vivants dans nos projets ou exerçons des transferts de ses technologies, la Nature nous offre un formidable terrain créatif.

C'est ce dont témoigne l'ensemble des matériaux, maquettes, photos et objets présentés dans l'exposition.

Inspired by Nature

une sélection de matériaux comme autant d'exemples de biomimétisme

1 – Cinq « effets » passés à la loupe

Effet Lotus

L'effet lotus est un phénomène de superhydrophobie causé par une rugosité nanométrique. En fait, à cause de leur très faible contact, les gouttes n'adhèrent presque pas aux feuilles et roulent en emportant les poussières présentes sur la surface. La faculté d'auto-nettoyage des surfaces hydrophobes à structure microscopique et nanoscopique a été découverte dans les années 1970 et son application aux produits biomimétiques remonte au milieu des années 1990. Des photographies au microscope électronique permettent de comprendre cet effet : la surface est couverte de micro-textures, à des échelles souvent comprises entre 1 et 10 microns. Par ailleurs, ces surfaces sont des cires : la cire étant hydrophobe, l'eau ne remplit pas les intervalles entre les textures et repose donc principalement sur de l'air – comme elle le fait dans un nuage. Les solides super-hydrophobes ont donc de nombreuses applications potentielles : des tissus très imperméables ou perlants, des bétons hydrofuges, des revêtements de baignoire ou de cuisine.

Basée sur les propriétés étonnantes de la surface de la feuille de lotus ↓ la saleté n'y adhère pas ↑, le Lotusan® connaît un grand succès depuis 1999. L'eau de pluie suffit pour que la surface peinte conserve son éclat initial. Les nettoyants chimiques ↓ souvent toxiques ↓ deviennent inutiles, ce qui permet de sérieuses économies d'énergies. A ce jour, 300.000 bâtiments ont été traités et plus de 100 brevets dérivés ont été délivrés par le Lotus-effect®, marque déposée en 1998.

Effet pomme de pin

Le textile c_change™ de chez Schoeller Textile Ag s'inspire directement de l'effet d'ouverture constaté sur les pommes de pin. Constituées de différents types de fibres celluloseuses qui n'ont pas le même comportement en fonction de la chaleur et de l'humidité, les pommes de pin s'ouvrent pour relâcher les graines qu'elles emprisonnent. Le textile c_change™ agit de même, en fonction des conditions extérieures, en ouvrant de micro-volets qui permettent au tissu de « respirer » et... vous avec! Des applications dans le domaine sportif, entre autres, pour des vêtements « intelligents » sont déjà sur le marché.

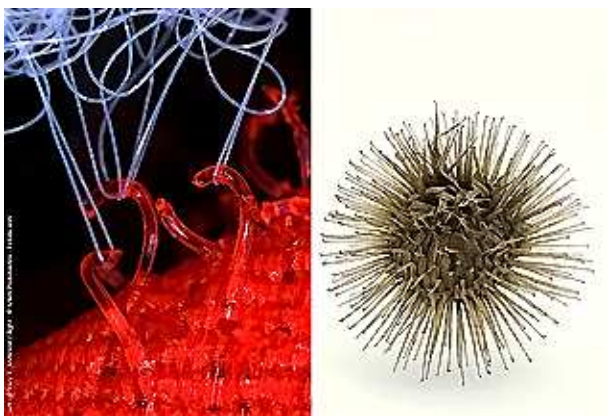
Effet aile de papillon

Serge Berthier, professeur de physique à l'université Denis Diderot - Paris 7 nous dit :
« Il n'existe pratiquement aucun pigment bleu dans le monde animal. Cette couleur est de toute autre origine. Elle est générée par des structures, les Biocristaux photoniques, dépourvues de pigments mais qui jouent avec la lumière, en sélectionnent telle ou telle couleur, la diffractent... Jouets des structures, ces couleurs sont essentiellement changeantes, elles suivent nos déplacements : elles sont iridescentes. Rares et iridescentes, de telles couleurs ne peuvent que susciter l'envie et le désir de se les approprier... Si on commence aujourd'hui à maîtriser ces

phénomènes et à savoir reproduire certaines de ces structures les plus simples dans des peintures, des tissus et sur divers supports, il a tout d'abord fallu que l'Homme se les soit appropriées : Plumes, élytres de coléoptères, nacre, écailles, ailes de papillons...ont depuis longtemps trouvé leur place dans les productions artisanales, industrielles et artistiques. La nature a été, et est plus que jamais une source d'inspiration infinie que la réduction rapide de la biodiversité risque de tarir.

Effet bardane

À chaque fois que Georges de Mestral partait faire de grandes balades avec son chien, l'animal revenait couvert de petites boulettes de bardane. Pourquoi tenaient-elles si bien? L'Ingénieur Suisse observa alors les brindilles de bardane au microscope : il découvrit de minuscules crochets recourbés qui effectivement accrochaient tissus, poils, vêtements... De plus, ces crochets étaient si souples qu'ils se déformaient lorsqu'on tirait dessus, pour reprendre leur forme et leur capacité d'accroche immédiatement après. Georges de Mestral vit tout de suite qu'en reproduisant et imitant les boulettes de bardane, il pourrait imaginer un nouveau principe de fermeture. Huit ans furent tout de même nécessaires à cette invention composée de deux rubans, l'un recouvert de velours, et l'autre de crochets. Plaqués l'un contre l'autre, ils s'accrochent et se séparent, et ce indéfiniment... Il restait alors à Georges à baptiser son invention. "Vel" pour la partie velours, "Cro" pour le côté crochets. Le Velcro♥ était né, il a fait des petits puisqu'aujourd'hui il existe un modèle hydrophobe, un nano Velcro♥, un velcro♥ conducteur, un velcro♥ élastique, un velcro♥ injecté...



© Tracy E. Anderson (gauche) - © Artem Podobiedov – Fotofolia.com

Effet peau de requin

Après quatre années de tests et de recherches secrètes est née Fastkin FSII : cette combinaison pourrait provoquer de sérieux remous dans les bassins des compétitions de natation. Sa technologie est basée sur l'étude de la peau de requin et permettrait au corps du nageur de rencontrer moins de résistance dans l'eau, donc d'avancer plus vite. Cette combinaison se décline en différentes versions en fonction des disciplines de natation : 6 pour les messieurs et 7 pour les dames. Elles ont pour point commun d'envelopper complètement le nageur, des chevilles à la naissance du cou. Mais un nageur qui pratique le dos aura par exemple la fermeture Éclair sur le ventre. Dans cette discipline notamment, la combinaison devrait apporter un véritable « plus ». Jusque-là les nageurs étaient torse nu ! C'est la marque Speedo qui a développé cette nouveauté et le prodige américain de 18 ans Michael Phelps portera cette combinaison aux JO d'Athènes.

Le visiteur découvrira ces différents effets, parmi d'autres, à partir d'une sélection de plus de 50 matériaux et semi-matériaux et les photographies réalisées par Pascal Goetgheluck.

2 – Matériaux et nature scrutés et capturés par Pascal Goetgheluck

Pascal Goetgheluck est photographe illustrateur spécialisé dans le reportage à caractère scientifique et technologique. La qualité de ses reportages lui a ouvert les portes des principaux magazines consacrés à la vulgarisation des sciences ou destinés à un public plus large, autant en France qu'à l'étranger.

Parce que sa démarche concilie un impératif de vulgarisation des sciences par l'image et la mise en avant des enjeux liés aux disciplines scientifiques, matériO a invité Pascal Goetgheluck à réaliser un reportage à partir des matériaux de l'exposition. L'idée ici étant de donner à voir au visiteur, à travers près de 50 écrans vidéos (!), des macro et micro photographies des échantillons présentés pour mieux entrer dans leur structure intime.



crédit : Pascal Goetgheluck

3 – Matériaux et nature croqués et illustrés par Marie Quilvin

Marie Quilvin aime par-dessus tout observer son environnement, dessiner ce qu'elle voit et laisser son esprit imaginer d'autres scénarios... Dessiner fait partie d'elle, c'est son mode d'expression : « je pense et je crée par le dessin », nous dit-elle. matériO l'invite ici à vagabonder autour des pièces exposées. Finement, légèrement, son trait noir, assuré, nous raconte des histoires de nature et de rencontre avec l'homme...



crédit : Marie Quilvin

Inspired by Nature

une sélection de designers, architectes et stylistes curieux de nature

1 – Mathieu Lehanneur

L'intention générale de Mathieu Lehanneur quand il propose ses différents *Éléments domestiques* consiste à développer un habitat semblable à l'épiderme, réactif et capable d'une sensibilité et d'une réceptivité si aiguë de nos états qu'il peut réagir avec précision et célérité, et plus vite que notre corps. Postés en état de veille permanente, les *Éléments* fonctionnent de manière totalement autonome, chacun établissant une cartographie de son champ d'investigation et y répondant.

« Nous ne sommes pas étanches. Notre corps et son environnement immédiat forment un tout où prennent place une multitude d'échanges thermiques, gazeux, sonores. Cet état d'immersion assure à la fois notre subsistance, notre équilibre, et représente un danger.

Notre corps se trouve en état d'adaptation permanente : chaque modification d'un paramètre extérieur active une fonction qui lui permet de s'ajuster. Nous sommes en continuelle hyper-réactivité (...) Les *Éléments* inversent ce processus. Ils n'obligent plus le corps à s'adapter, mais au contraire génèrent des micro-environnements domestiques dédiés à chaque habitant », Mathieu Lehanneur.

Aujourd'hui au nombre de 5 (*O, K, dB, C et Q*), les *Éléments* fonctionnent de manière autonome, chacun délimitant la cartographie de son champs d'investigation.

Présenté dans l'exposition, l'**Élément O** est un véritable « poumon domestique » pour reprendre le terme de Mathieu Lehanneur. Équipé d'une sonde oxymétrique, il capte en permanence le taux d'oxygène de l'air. Si le niveau est insuffisant, il active la spiruline. Algue microscopique aux propriétés alimentaires, médicinales et thérapeutiques qui va émettre et diffuser de l'oxygène pur dans tout l'habitat.

Dès que l'air est assaini, les spirulines retombent au fond du récipient.



crédit : Véronique Huyghe

La qualité de l'air dans nos espaces domestiques est malheureusement encore pire qu'à l'extérieur. Les plastiques utilisés pour la production de nos objets quotidiens exhalent des gaz toxiques (benzène, formaldéhyde, trichloréthylène,...) dont la concentration devient maximale et problématique en période chaude ou humide.

Cruciale pour la santé des astronautes de la NASA, qui restent en station orbitale dans un environnement saturé de polymères, l'agence américaine a lancé dès les années 80 un programme de recherche de dépollution de l'air par les plantes. Avec « Bel-Air », ce programme est aujourd'hui complété et optimisé par Mathieu Lehanneur, en tandem avec le scientifique américain David Edwards (Harvard University), pour un usage domestique.

Utilisant des plantes très répandues comme le Chlorophytum, **Andrea** est une mini serre portative qui aspire en continu l'air vicié de la pièce pour le soumettre à trois filtres naturels : les feuilles de la plante, ses racines, enfin un bain humide avant de le rejeter purifié. Les particules nocives sont ici capturées, puis transformées à l'intérieur du système. Plus de filtre à changer donc, et pas d'encrassement.



crédit : Véronique Huyghe

En 2009, Mathieu Lehanneur reçoit le *Best Invention Award*, pour ce projet Andrea, et est invité à intervenir dans la prestigieuse conférence TED.

2 – Gilles Belley

Entre recherches prospectives pour EDF, Gilles Belley mène une réflexion sur l'économie des ressources énergétiques recyclées et micro-infrastructures développées pour l'habitat. Dans nombre de ses projets, le design énergétique infiltre l'échelle domestique.

La **Fabrique Végétale** est un atelier de recherche mené par Gilles Belley en collaboration avec le Laboratoire de chimie agro-industrielle de Toulouse. Elle explore l'utilisation des agro-matériaux au travers de leurs qualités techniques et symboliques afin de produire des objets qui reformulent ou inventent des usages domestiques.

Etiquetés "durables", les agro-matériaux, élaborés à partir de résidus agricoles biodégradables, sont habituellement restreints à des applications où ils remplacent les plastiques issus du pétrole. La **Fabrique Végétale** cherche donc à créer de nouvelles pratiques en symbiose, réelle ou symbolique, avec le monde "naturel", notamment l'habitat. L'habitat n'est pas une entité isolée du reste de l'écosystème. C'est un milieu artificiel à résonances naturelles. Y introduire les agro-

matériaux est donc y infiltrer l'idée de nature et considérer qu'il existe des continuités et des similitudes entre l'intérieur et l'extérieur de l'habitat.

Partant de ce postulat, la *Fabrique Végétale* propose à titre d'exemple, une série d'objets dont les formes et les fonctions sont manufacturées d'après nature.

L'exposition *Inspired by nature* est l'occasion de découvrir quelques exemples produits à échelle domestique :

1 Un monde minéral (la colline) : on reproduit en miniature le phénomène de l'érosion : des graines sont enfouies dans l'agro-matériau. Par l'action de l'eau d'arrosage, l'agro-matériau se dissout. Cette dissolution entraîne la production de nutriments qui accompagne la croissance de la plante. La colline elle-même s'érode plus lentement.

2 La plaine : une galette en agro-matériaux. Sous l'action de l'eau qui ruisselle et creuse des sillons, la galette va s'évader, provoquant un cataclysme à petite échelle.

3 La branche (ou brindille) : posée dans une coupelle, la brindille de bois libère des principes aromatiques sous l'action de l'eau. Elle se dissout et libère un parfum.

4 Le fruit : inspiré du galbule du cyprès, dont les écailles s'écartent à maturité, diffusant des essences volatiles. Une fois humidifié, le fruit émet des molécules aromatiques qui neutralisent les mauvaises odeurs.



crédit : Gilles Belley

3 – Studio Kokkugia

Initié par Jonathan Podborsek, Rolan Snooks et Robert Stuart-Smith, Kokkugia est un studio de design basé à Londres et à New York. Un trio d'architectes qui regroupe autour de lui, et en fonction des projets, des équipes composées d'architectes, d'urbanistes et de designers industriels.

Remarqué pour ses recherches en perpétuelle évolution et sur la mise en place de méthodologies génératrices de formes et de sens inspirés des organisations complexes de nos systèmes sociaux, biologiques et matériels, ce studio travaille principalement sur des projets institutionnels et culturels (gare, théâtre, musée, etc). Leur mot d'ordre est d'envisager le design comme un savoir-faire capable de s'adapter à tous les contextes (ou presque).

L'exposition *Inspired by Nature* est l'occasion de découvrir leur *FibrousTower 2*, un bâtiment qui s'inscrit dans un contexte large d'exploration autour des structures de type exo-squelette. Sa force

est d'allier forme simple et articulation complexe. Le résultat : une coquille non linéaire et ornementale, composée d'éléments aériens qui, reliés les uns aux autres, offrent une forme géométrique peu ordinaire. Inspiré de structures naturelles, ce projet témoigne de la diversité des sources d'inspiration du studio.



crédit : studio Kokkugia

4 – TzuriGueta

Depuis 2006, TzuriGueta développe des collections faites de silicone et de soie. D'abord conçues pour la haute couture (Christian Lacroix, Jean-Paul Gaultier, Givenchy, Armani, Christian Dior, etc) depuis quelques années ses collections se vendent en Europe, aux Etats-Unis et au Japon. Son travail a également fait l'objet d'une exposition au Musée d'art contemporain de Tel-Aviv.

En référence à la notation symbolique de la silicone, la marque TzuriGueta (SI51) se déploie autour de la magie du silicone qui apparaît à travers la maille de soie. Deux matières duelles qui juxtaposent innovation et tradition pour s'adresser aux tribus de demain.

De ce dialogue naît des collections étonnantes avec une esthétique inspirée de l'univers macroscopique marin et du monde végétal. Dans ce travail les sens sont souvent mis à mal entre ce que l'on voit et ce que l'on touche, les classiques revisités au point de ne plus être identifiés et bousculer notre mémoire reptilienne.



crédit : TzuriGueta

5 – Andy Ross

A la tête de the boneproject, Andy Ross développe depuis plusieurs années des projets avec le monde agricole. L'idée étant pour lui de proposer aux agriculteurs et aux éleveurs de ne pas produire seulement de la nourriture, mais aussi des objets pour développer une autre économie locale.

C'est dans ce cadre qu'il a visité pour la première fois des abattoirs et que l'idée lui est venue de travailler à partir d'os de bovins.

Questionnant tout à la fois le rapport que nous avons à l'animal, à la mort et la malléabilité du matériau le travail d'Andy Ross démontre à quel point de nombreuses applications sont possibles.

Si dans certains cas, l'os se rapproche de l'ivoire et sublime l'objet (montre), il a aussi des propriétés protectrices qui font barrage à certaines ondes (piles, appareil photo).

Reposant sur trois axes principaux – perception, propriété et transformation – la politique de boneproject est aujourd'hui en plein développement.

La sélection des objets faite pour l'exposition sera représentative de la diversité des objets produits.



crédit : boneproject

6 – Element Clay Studio / Heather Knight

Heather Knight a étudié la céramique à l'Université d'Asheville aux Etats-Unis et est diplômée en arts appliqués. Elle crée Element Clay Studio en 2007, après avoir enseigné.

Elle cherche à créer des pièces qui reflètent à la fois son amour du design moderne et son admiration pour le monde naturel. Très engagée dans l'idée du travail fait à la main, elle façonne

des pièces tout à la fois artisanales et précises.



7 – Olivier Goulet

Artiste multimédia, performeur, au croisement de l'activisme et du « design humain », il décrypte le principe d'identité. Après avoir mis en évidence l'aspect inabouti de notre espèce en voie de

disparation (*Insectes anthropomorphes* 1998, *Trophées de Chasse Humain* depuis 1996).

Il imagine la mutation du corps humain et le passage de l'individu égo-centré à une forme de réseau cérébral qui parviendrait à l'optimisation relationnelle.

Depuis 2001, il développe *SkinBag* en une série d'organes externes en peau synthétique, et comme métaphore de la fusion entre les mondes organiques et numériques.

Les habits *SkinBag* proposent ainsi une nouvelle forme paradoxale de nudité à notre corps social. Il s'agit de confectionner une nouvelle peau qui définit les contours élargis (incluant nos organes électroniques) de notre personnage et de notre image.



8 – Jeanne Opgenhaffen

Jeanne Opgenhaffen vit et travaille en Belgique. Elle est internationalement reconnue pour son

travail sur la porcelaine colorée. Ses murs sont constitués de milliers de tuiles céramiques, qui se chevauchent en variant leurs tonalités et leurs formes.

Au cours de ces dernières années, son travail a évolué du figuratif à l'abstrait. Les strates terrestres sont recrées par de subtiles changements de couleur. Les paysages et la géologie influencent Jeanne Opgenhaffen. En regardant son travail, on devine un mouvement, une légère brise soufflant sur un champ de végétation... On décrypte aussi le temps de la terre, l'accumulation minérale et géologique...



J.Opgenhaffen How The Wind Blows 95 x95 cm White porcelain

Inspired by Nature

bibliographie

Certains de ces ouvrages sont en libre consultation au centre de documentation du Lieu du Design.

Ouvrages thématiques :

Rachel Carson, *Silent Spring*, éd. Mariner Books

Janine Benyus, *Biomimicry : Innovation Inspired by Nature*, 1997, éd. Kindle

Grow your own house, éd. Vitra design, 2000 (ouvrage collectif)

Morpho – écologies, Association de l'architecture à Londres, 2006 (ouvrage collectif)

Bergdoll Barry, *Nature design : From Inspiration to Innovation*, éd. Lars Müller, Musée de Zurich, 2007

Haeckel Ernst, *Arts form in nature*, éd. Presetl, 2008

Fabiola Reyes, *Nature Inspiration for art and design*, éd. Monsa, 2008

Matières à cultiver, éd. FCBA, 2008 (ouvrage collectif)

Arne Naess, *Écologie, communauté et style de vie*, traduction française, éd. MF, 2008

Agnès Guillot et Jean-Marc Meyer, *La bionique, quand la science imite la nature*, éd. Dunod, 2008

Studio KOKKUGIA, revue AD Architectural Design, n°4, juillet-août 2009

Joseph Lim, *Bio structural*, éd. Bispublishers, 2009

Catalogue monographique ou portrait :

Mathieu Lehaneur, catalogue d'exposition, éd. Le Laboratoire, 2008

Portrait de Gilles Belley, revue Intramuros, n°146, janvier-mars 2010

A noter également :

Elodie Ternaux, *Industry of Nature, for another ecology approach : an inspirational toolbox dedicated to creative professionals*, éd. Frame (parution en 2011)

Inspired by Nature partenaires



EVONIK

La Business Line AcrylicPolymers du Groupe Evonik Industries produit la matière plastique innovante PLEXIGLAS® et offre une large gamme de spécialités molding compounds et semi-produits pour des applications variées orientées vers le futur. PLEXIGLAS® offre une très grande liberté créative et est surtout utilisé pour des demandes exigeantes en terme de design et fonction. Les principaux marchés pour le PLEXIGLAS® sont l'architecture et le bâtiment, le luminaire et le design, l'automobile et l'industrie aéronautique, l'électronique et la communication, la fabrication de mobilier et de stands, l'aménagement de magasins et les applications solaires.

www.plexiglas.net



CHEZ FACILE* DESIGN

Chez facile* design : une agence caméléon qui s'ingénie à surprendre et aime par dessus tout perpétuellement changer d'univers et se remettre en question. De formation design, plutôt portée, au fil du temps, sur les matériaux innovants et les nouvelles technologies appliquées à la création, l'équipe - Elodie Ternaux et Daniel Kula - jongle avec ses compétences et intervient avec le même plaisir en design stratégie, graphisme ou scénographie. Chez Facile* design signe par exemple la scénographie de nombreux stands et événements de matériO : l'espace « La matière autrement » du salon Batimat 2007, l'exposition « Dans le cochon tout est bon! » pour les Galeries Lafayette Gourmet, « Ecomatériaux-préjugés durables » avec le CentreDesign Marseille, « Curiosités » et « Dress codes » au 15, square de Vergennes mais aussi la scénographie de stands pour Marotte ou la grande exposition « Couleurs sur corps » pour le CNRS qui a accueilli plus de 25000 visiteurs fin 2008 au Trocadéro... Avec Chez facile* design... Le design? C'est facile!

www.chezfacile.fr

Inspired by Nature

informations pratiques