

## Dossier de presse



6, rue Récamier 75007 Paris. M : Sèvres-Babylone  
Tous les jours de 12h à 19h sauf les lundis et les jours fériés. Entrée libre.

**Service de presse : Philippe BOULET**  
**+33 (0) 6 82 28 00 47 | [boulet@tgcdn.com](mailto:boulet@tgcdn.com)**

# PARIS DESIGN EN MUTATION DU 17 AVRIL AU 30 AOÛT 2009 À L'ESPACE FONDATION EDF

Après l'exposition *So Watt ! du design dans l'énergie* en 2007, la Fondation EDF Diversiterre, accueille une initiative de la Mairie de Paris et poursuit son engagement pour le design et l'innovation dans le champ du développement durable.

Depuis une trentaine d'années, Paris se révèle le creuset d'une génération de designers s'affirmant clairement dans le champ de la recherche et du design prospectif. L'exposition *Paris Design en mutation* présente, à l'Espace Fondation EDF, les travaux de onze designers, parmi les plus représentatifs de cette génération. Loin des seules préoccupations esthétiques, ils composent des objets intégrant les impacts des changements écologiques et énergétiques dans nos modes de vies.

Avec intelligence, humour et poésie, ils ouvrent de nouvelles voies, permettant à chacun d'envisager les objets qui composeront notre cadre de vie futur : une étagère-diffuseur audio ou une porte-écran affichant informations et images d'ambiance de Jean-Louis Fréchin, un générateur d'oxygène pour l'habitat de Mathieu Lehanneur, un hôtel volant de Jean-Marie Massaud ou encore une multiprise qui symbolise le « gaspillage » des appareils en veille réalisés par les équipes de Design de la recherche et développement d'EDF.

En marge de l'exposition, un film documentaire de 30 minutes présente les témoignages de directeurs d'écoles, d'institutions d'aides et de promotion du design sur leur perception et leur analyse de ces mutations, et sur la manière dont celles-ci influencent les pratiques.

Une exposition pour découvrir les recherches d'aujourd'hui et envisager le monde de demain.

**Vernissage**  
**le 16 avril 2009**  
Espace Fondation EDF  
6, rue Récamier  
75007 Paris  
ouvert du mardi au  
dimanche de 12h à 19h  
(sauf jours fériés)  
Entrée libre

**François Azambourg**  
**Ruedi Baur**  
**François Brument**  
**Matali Crasset**  
**Delo Lindo**  
**EDF R&D Design**  
**Jean-Louis Fréchin**  
**Olivier Gassies**  
**Mathieu Lehanneur**  
**machin machin**  
**Jean-Marie Massaud**

pour une économie de projet

singularité des lieux

programmer des systèmes d'objets

l'hypothèse des liaisons

le quotidien, territoire de l'expérimentation

matérialiser la consommation énergétique

habiter le monde numérique

domestiquer l'eau

le corps et ses rapports à l'environnement

techniques et principes dans des dispositifs alternatifs

la métaphore du flottant

# PARIS DESIGN EN MUTATION

Il est désormais évident qu'à plus ou moins brève échéance, une révolution environnementale va se produire à l'échelle planétaire. On peut même affirmer que celle-ci a déjà commencé. Personne, en revanche, n'en connaît l'issue. Cette affirmation peut également s'appliquer, sans trop de risque, à la révolution numérique en cours, autre phénomène majeur dont les effets sur les sociétés humaines sont encore peu évalués. Les métiers de conception et de production, de ce que l'on appelle encore les biens de consommation, seront particulièrement exposés aux ondes de chocs de ces deux événements indépendants mais dont les destins se croisent déjà.

A Paris, un certain nombre de designers sont déjà sur le pont. Ils ont compris qu'ils étaient dans l'obligation de repenser leur discipline qui repose encore sur les préceptes des mouvements modernes. Cette nécessité concerne tout autant la remise à plat de ses finalités (que produire, dans quel but et avec quoi?), que la révision de l'ensemble de ses outils méthodologiques. Ainsi, ces designers sont-ils en train d'abandonner les classifications par grandes fonctions et les typologies d'objets qui en découlent pour poser un autre regard sur les activités humaines - chacune prise dans sa globalité, en lien avec le contexte dans lequel elle se déploie - et tenter des réponses plus raisonnées.

Cette exposition se propose de mettre en lumière quelques-unes de ces figures qui s'imposent sur la scène parisienne et internationale. Plus conscientes de leur responsabilité, s'écartant avec jubilation des sentiers battus, ces figures s'affirment dans des démarches exploratoires et prospectives.

Paris incarne, ici, cet espace culturel, ce creuset, dans lequel cette génération a grandi, s'est formée et s'est fait connaître. Nous avons souhaité associer écoles et institutions qui ont accompagné chacune de ces personnalités dans leur parcours. Nous les évoquons par le biais de leur contribution à notre réflexion sur les mutations, à travers l'enseignement, les politiques d'aides à la création ou les stratégies de promotion.

Cette exposition esquisse le portrait d'une génération à travers la manière dont chacun pose des hypothèses et leur donne forme. Ce n'est donc pas un catalogue exhaustif d'un état du monde (ni de celui du design), mais un assemblage hétérogène de situations qui, par rapprochement, peuvent produire du sens et faire apparaître des lignes de fuite.

Les pièces et programmes présentés sont des productions qui couvrent les six dernières années. Elles n'ont jamais été, à ce jour, confrontées physiquement dans un même espace. Par ailleurs, une majorité de ces pièces et programmes proposent des recherches principalement dans le domaine de l'habitat. Ce fait n'est pas à interpréter comme une réduction du champ du design à cet unique domaine, ni moins encore comme le reflet de l'intérêt exclusif des designers pour celui-ci. Nous l'avons plutôt considéré, à travers le regard des designers, comme un espace d'observation et d'expérimentation en abordant les enjeux du design à travers les pratiques quotidiennes, partagées par l'ensemble des individus. L'habitat est posé comme une métaphore du monde : le lieu où se jouent des tensions entre les sphères privée et publique, entre l'individu et le collectif, entre l'archaïque et le nouveau, entre le bricolé et le technologique, entre le fonctionnel et le symbolique. Il incarne un écosystème idéal à partir duquel il semble plausible de modéliser des dispositifs de transformations.

## **Michel Bouisson, commissaire de l'exposition**

chargé des aides à la création et des relations avec les écoles de design, VIA  
extrait du catalogue *Paris, design en Mutation* / hors série Intramuros 2009

# FRANÇOIS AZAMBOURG

Après une année à l'école des Beaux-Arts de Caen, François Azambourg (né en 1963) obtient en 1987 un diplôme à l'Ecole Nationale des Arts Appliqués et des Métiers d'Art, Olivier de Serres. Dès l'origine, son travail est consacré à l'alliance des techniques et de l'art propre aux arts appliqués. Il est tout entier tourné vers la simplicité et la légèreté, ainsi que vers une révision de la matérialité de l'objet en rapport avec sa fonction. Il réfléchit depuis quelques années à la question très large de l'économie dans la production des objets, dans la perspective d'un monde sans pétrole. Il collabore régulièrement avec Ligne Roset/Cinna, Cappellini...

Principales distinctions : lauréat de la Fondation de France 1988, lauréat de la Fondation de la Vocation 1993, Aides à Projet Via 1999-2003, lauréat de la Villa Médicis hors les murs 2003, Grand prix du design de la ville de Paris 2003, Carte Blanche VIA 2005, Créateur de l'année 2009 au Salon du meuble de Paris.

Programme présenté : Variation sur le thème de la chaise. Une typologie d'objets, choisie pour ses très fortes contraintes d'usages et qui permet d'expérimenter sans complaisance des nouveaux procédés et des nouveaux matériaux. Une manière d'aborder, sans a priori, les questions de la fonction, de l'usage, de la fabrication, de la distribution, de l'esthétique...



1



2



3

**1. Chaise Pack.** Vendue repliée dans un pack d'un volume de deux litres. Elle s'expand lorsque l'utilisateur agite le pack, atteint sa taille définitive, puis durcit de manière irréversible. Elle est alors prête à être utilisée.

**2. Chaise Bugatti.** Chaise en tôle d'acier laminé, froissée et soudée. Remplissage mousse PU à deux composants.

**3. Chaise Very Nice, version « film polyester ».** Structure en contreplaqué de bouleau 9 mm, découpée à l'eau et collée, entoillée avec du film polyester thermo rétractable.

Diplômé en design graphique de l'Ecole des arts appliqués de Zurich, Ruedi Baur (né en 1956) fonde, en 1989, Intégral Concept, actuellement constitué de six ateliers partenaires autonomes et pluridisciplinaires. Son atelier Intégral Ruedi Baur & associés, installé à Paris, est spécialisé dans les programmes d'identité, d'orientation et d'information pour les institutions, les entreprises, les villes et les territoires (villes de Nancy, Montréal, Cité internationale universitaire de Paris, Centre Pompidou, musées d'art contemporain de Lyon, Genève, Nice, Aix-la-Chapelle entre autres). Il est l'auteur d'ouvrages, notamment *La Nouvelle typographie* (CNDP, 1993). Plusieurs expositions personnelles lui ont été consacrées à Paris, Pékin, Hambourg, Tokyo...

Programmes présentés : Design en situation. Ruedi Baur questionne la justesse contextuelle. Comment faire émerger d'une situation une proposition difficilement reproduisible ailleurs? Cette problématique prend une importance majeure, y compris pour le design ; nous sommes dans une société où le produit diffusé mondialement constitue la solution de facilité mais aussi le risque d'une perte d'identité.



1



2



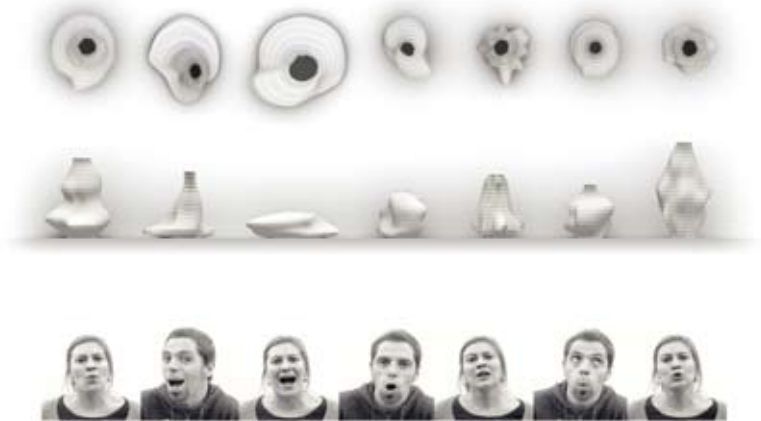
3

1. Centre Pompidou, 2000
2. Cité internationale universitaire de Paris, 2000
3. Cinémathèque française – Musée de Cinéma, 2006

# FRANÇOIS BRUMENT

Né en 1977, diplômé de l'ENSCI-Les Ateliers en 2004. Lauréat des Aides à Projet VIA en 2007, il exerce en indépendant depuis quelques mois.

Programme présenté : *Vase#44* est un travail expérimental sur les nouvelles manières de produire les objets. Résultant d'une programmation informatique qui combine analyse sonore et modélisation 3D, chaque vase est unique, sa forme est engendrée par le son de la voix. Le mode de fabrication, ici le fraisage numérique, est partie prenante du processus de création pour constituer une série qui opère le glissement progressif d'une surface lisse à une surface texturée. La série *Vase#44* explore ainsi et met en valeur le geste de la machine.



© V. Huyghe



© F. Brument



© F. Brument

**Vase#44** est une série de vases fabriquée par programmation informatique combinant analyse sonore et modélisation 3D.

# MATALI CRASSET

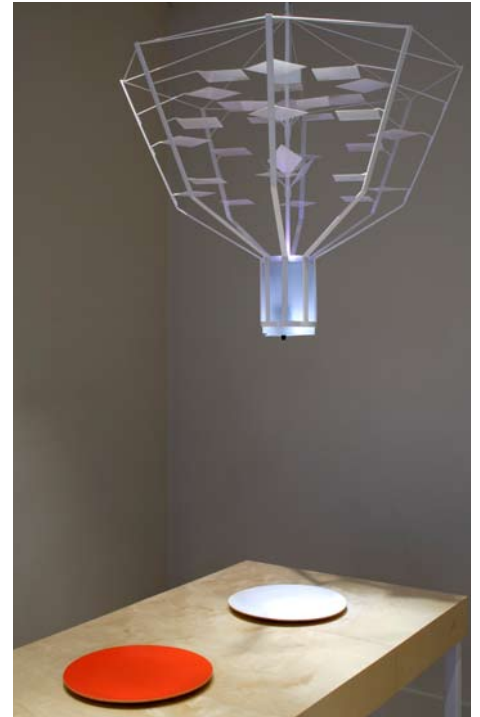
Née en 1965, Matali Crasset est diplômée de l'ENSCI-Les Ateliers. Dès sa sortie de l'école en 1991, elle collabore avec Denis Santachiara à Milan puis, durant cinq ans, avec Philippe Starck au sein de l'agence Thomson Multimédia ; elle devient responsable du Tim Thom. Elle crée sa propre structure en 1996 et développe une réflexion sur la notion de rites domestiques. Son travail, qui s'est imposé à partir des années 90 comme un refus de la forme pure, se conçoit comme une recherche permanente. Elle réalise des objets et du mobilier pour Artemide, Authentics, Dornbracht, Saint-Louis, Nekt/Pantone, Edra, Lexon, Neotu, Orangina, Ricard, Sam Laïk, Seb... Elle s'intéresse également à l'artisanat, la musique électronique, l'industrie textile, à la scénographie, au mobilier, au graphisme et à l'architecture d'intérieur. Une première rétrospective de son travail fut présentée au Mudac, le musée de design et d'arts appliqués de Lausanne en 2002.

Principales distinctions : Carte Blanche VIA en 1997, Grand prix du design de la ville de Paris en 1996, Bourse du FIACRE en 1998, Grand prix de la presse internationale de la critique du meuble contemporaine en 1999.

Programme présenté : Dans le projet *Another Logic of*, les objets perdent leur autonomie, ils ne sont plus créés autour d'une seule fonction mais en prise directe avec la vie ou plus précisément autour d'un scénario de vie. De ce fait, ils s'interconnectent et prennent une autre matérialisation. La technologie quant à elle peut-être utilisée non plus pour nous mettre sous sa fascination mais plutôt pour nous permettre d'être en phase avec notre temps et de regarder sereinement le futur. Un projet qui préfigure une nouvelle hypothèse de travail intitulée *Another logic of ... light* et *Another logic of ... eating ritual*.



1



2



3



4

**1 et 2. Another logic of ...eating ritual** se compose d'une table de cuisine multifonctionnelle servant à la fois à préparer et à prendre le repas, de chaises et d'un lustre interactif dont

la couleur varie en fonction de la vaisselle ou des aliments placés au-dessous. A l'heure du fast food, Matali Crasset place le repas au cœur des échanges, des relations humaines.

**3 et 4. Another logic of ... light** est une lampe à énergie lunaire qui nous rappelle que l'énergie n'est pas constante et que son intensité peut varier, elle est composée : - d'un module extérieur (3) qui enregistre et stocke le rayonnement de la lune

grâce à des panneaux photovoltaïques orientables, une carte électronique et un accumulateur d'énergie lunaire mobile couplé à un capteur de luminosité. - et d'un module intérieur (4) qui émet la lumière transmise par le module extérieur.

# DELO LINDO

Fabien Cagani et Laurent Matras, tous deux nés en 1961 sont diplômés de l'Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs de Paris. Ils créent l'agence Delo Lindo (« terriblement beaux » en espagnol) en 1985. Observateurs du banal, leur source d'inspiration est ancrée dans la réalité. Ils développent conjointement des activités de design (Soca Line, Ligne Roset/Cinna, Grosfillex, Algorithme, Méricous), d'architecture intérieure et de scénographie (musée des Arts décoratifs à Paris, Centre Pompidou, Villa Noailles à Hyères, Biennale de Saint-Etienne, etc.).

Principales distinctions : Aides à Projet Via 1998, carte Blanche VIA en 1992, Bourse Fiacre en 1992, Grand prix de la presse internationale de la critique du meuble contemporain en 1993, Médaille d'or du salon Batimat en 1997.

Programmes présentés : Il s'agit d'associer, en les confrontant physiquement, deux programmes d'objets très éloignés l'un de l'autre, du point de vue du contexte dans lequel ils sont nés, de l'usage auxquels ils sont destinés ou de la nature même des moyens mis en œuvre pour leur développement. Mais la démarche qui les sous-tend procède des mêmes intentions : observer la banalité et tenter de l'améliorer. « Des objets soudain habités, animés, sous l'influence de leurs créateurs ».



1



2



3



4

**1 et 2.** objets issus de la collection **Contenants**. Les tubes PVC, gaine électrique standard et fourniture ordinaire de la modernité industrielle, sont transformés en objets uniques et complexes, riches de détails et de sens.

**3 et 4.** objets issus du programme d'électroménager **Simply Invent**, développé pour T'efal : la balance, le batteur, la bouilloire, l'appareil à fondue... autant d'objets du quotidien dont la conception est née d'une distinction conceptuelle entre la partie électrique et la partie manuelle et dont les conséquences influent sur la forme : « les électromanuels ».

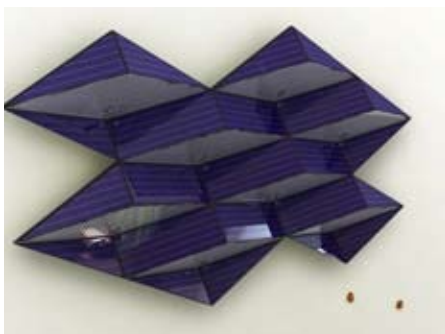
Intégrée en 1998 à la direction Recherche et Développement d'EDF, l'équipe de design, aujourd'hui composée de Gilles Rougon (1974), Stéphane Villard (1974) et Guillaume Foissac (1979), s'appuie sur l'expertise scientifique et technologique des chercheurs du groupe. Elle développe quatre type d'activités : la veille et la recherche en design, le design prospectif, le design programmé de produits/services et enfin le conseil en design global. De nombreux projets sont menés en partenariat avec des agences et des designers indépendants.

Programmes présentés : Le développement des énergies renouvelables et la réduction des consommations constituent deux axes de recherche prioritaires pour EDF R&D Design. D'un côté la cellule EDF R&D Design imagine des produits plus performants comme des pompes à chaleur, des principes de récupération de l'énergie ou encore des stratégies pour intégrer au mieux les énergies renouvelables dans les bâtiments. De l'autre, à travers différents projets prospectifs, EDF esquisse un futur où l'information énergétique sera présente dans l'habitat pour communiquer à ses occupants ses différents états et les aider à agir en connaissance de cause. Les objets imaginés matérialisent le fluide électrique par la lumière afin de renseigner, de manière sensible et intuitive, le niveau de consommation de certains équipements ou situations quotidiennes.



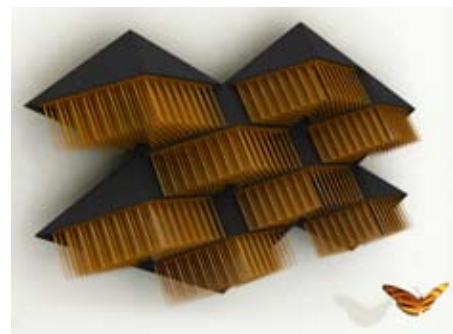
© Arnaud Architecte / fololia.com

1



© F. Magne

2



© F. Magne

3



© G. Belley

4



© V. Huyghe

5

**1 à 3. Le Puzzle E** est une famille d'objets permettant de produire de l'électricité chez soi à partir du vent et du soleil. Pensés pour faciliter l'accès aux énergies renouvelables, ces objets s'acquièrent selon le budget de chacun et s'installent facilement. Les uns sont dotés de capteurs photovoltaïques (2), les autres de capteurs piezo-électriques (3).

**4. La Multiprise coupe-veille** rend visible les consommations superflues et éteint automatiquement les appareils qui seraient restés allumés inutilement. EDF Design, en collaboration avec Gilles Belley.

**5. Le Sémaphore électrique** informe sur les variations de la production en changeant de couleur : vert pendant les heures creuses, bleu pendant les heures pleines, orange pour indiquer les période de pointe dans la production locale. EDF Design, en collaboration avec Gilles Belley.

# JEAN-LOUIS FRECHIN

Architecte DPLG et diplômé de l'ENSCI-Les Ateliers, Jean-Louis Fréchin (né en 1963) rejoint l'institut de recherche informatique INESC de Lisbonne en 1989. Il découvre alors la richesse d'un rapprochement entre le design et l'informatique. De retour à Paris, il fonde avec Stéphane Bureaux une agence de design global qui réalise de nombreux projets industriels et culturels. En 1995, il rejoint Montparnasse multimédia et se consacre au développement d'un langage interactif ayant pour objectif la réalisation de CD-Rom. Il se passionne pour la réflexion, la création et l'innovation dans le domaine des technologies de l'information et de leur interaction sur notre environnement. En 2001, il fonde l'agence NoDesign. Jean-Louis Fréchin enseigne également à l'ENSCI-Les Ateliers où il a créé en 1998 l'Atelier de Design Numérique.

Principales distinctions : Carte Blanche VIA 2008.

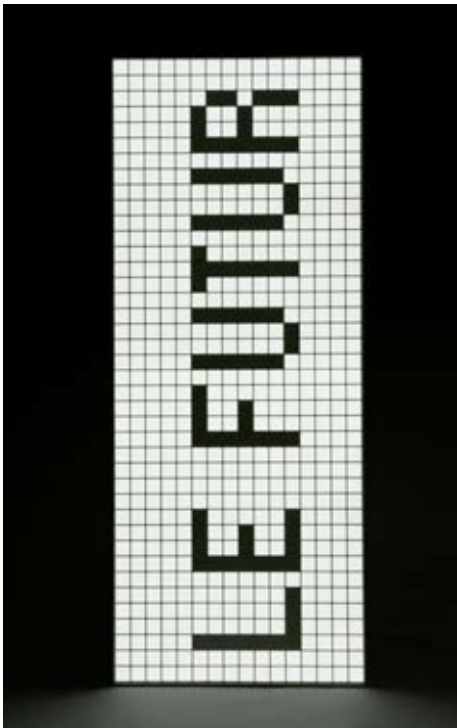
Programme présenté : Avec le programme *Interface(s)*, Jean-Louis Fréchin (assisté de Uros Petrevski) poursuit son travail d'investigation au cœur des objets et de la technologie. Il nous propose un environnement interactif, constitué de « modules/mobilier ». Dans cet espace, les objets de notre confort quotidien et les objets technologiques cohabitent, fusionnent et s'interconnectent pour former un « Internet des objets ».



1



2



3



4

**1. WaAz** est à la fois une étagère et un dispositif de diffusion audio, de gestion des fichiers musicaux numérique (MP3) connecté à un ordinateur. C'est un objet interface qui comble l'écart entre la musique immatérielle et la musique stockée sur des supports physiques.

**2. WaSnake** est à la fois une étagère à la topologie configurable, un objet numérique lumineux, ainsi qu'un dispositif de diffusion discret d'informations.

**3. WaDoor** est une porte-écran, réalisée grâce à une feuille électroluminescente. Ce papier peint numérique permet d'afficher des informations ou des ambiances programmables. Il est également relié à une interface gestuelle pour les interactions directes sur la porte.

**4. WaNetLight** est une suspension lumineuse composée de 25 chandelles en verre soufflé. Des gestuelles naturelles commandent la modulation de la lumière et composent des volumes lumineux.

# OLIVIER GASSIES

Olivier Gassies (né en 1981) obtient un diplôme supérieur d'art appliqué de l'école Boule en 2007. Il prépare actuellement un master II Design à l'École Normale Supérieure de Cachan. Depuis 2006, il mène un travail de recherche sur les modes de consommation des énergies et ressources naturelles dans l'habitat.

Programme présenté : des objets qui ont pour fonction, chacun à leur niveau, de récolter l'eau jusque dans ses moindres manifestations physiques : l'eau de pluie, la rosée, voire l'humidité ambiante, et de traduire ces différentes actions de captages par des propositions d'objets inédits. Du réservoir de jardin jusqu'à l'objet de table, de l'arrosage jusqu'à la dégustation, une réflexion sur l'usage, la typologie et l'échelle des objets.



1



2



3



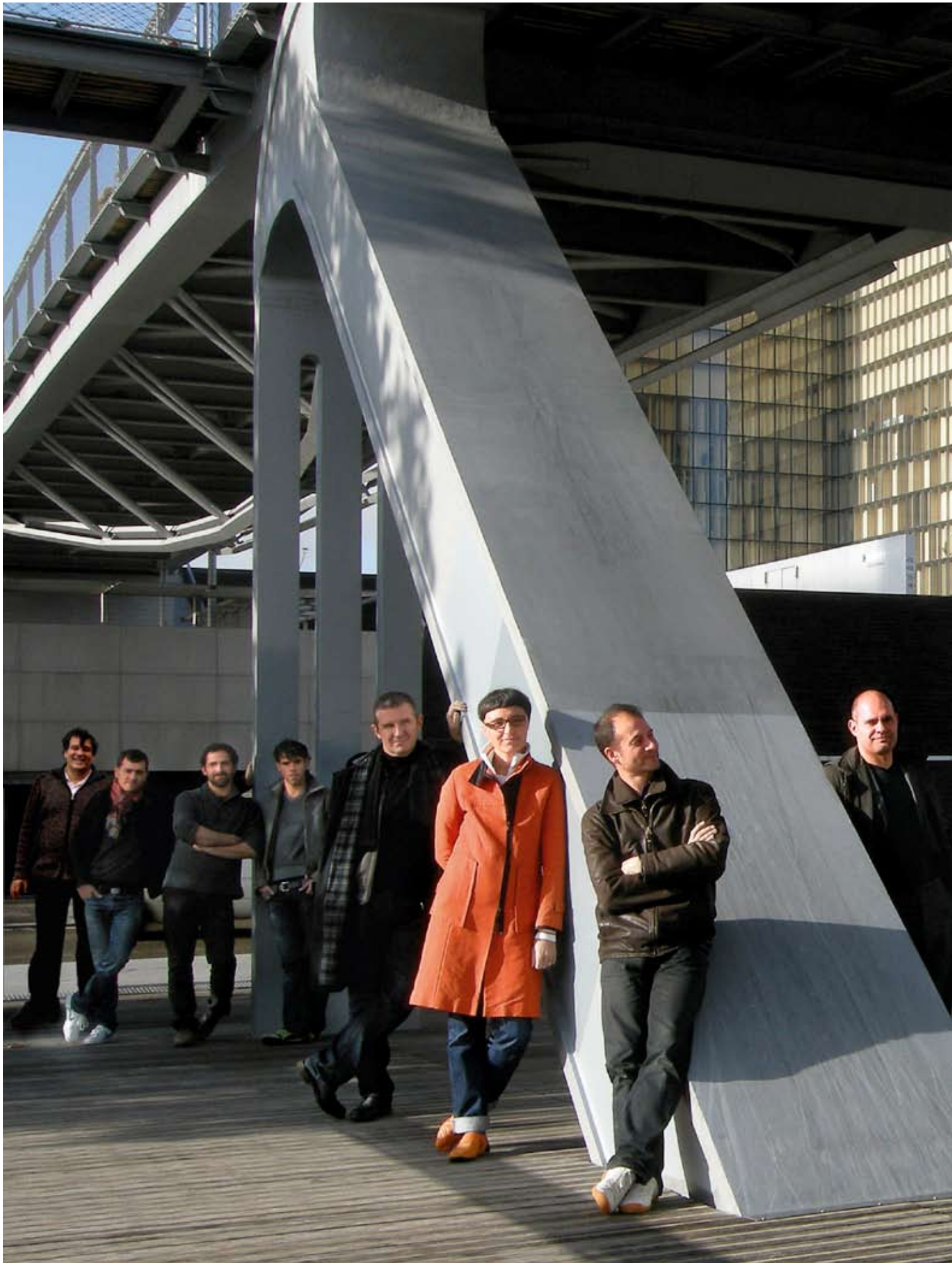
4

**1. Eau Douce** : le charbon de bois permet d'ôter le goût de nitrate ou de chlore de l'eau du robinet (re-naturalisation).

**2. Eau fraîche** : la carafe rend visible par condensation dans sa double paroi le passage par le froid de l'eau qui permet d'ôter le goût de chlore.

**3. Eau vive** : le mouvement de vortex qui se crée lors du remplissage dynamise et oxygène l'eau courante.

**4. Ondée** : collecteur d'eau adapté aux espaces restreints en milieu urbain, pour l'arrosage des plantes en pot. Il est composé d'un récipient en céramique et de capteurs en acier laqué.



De gauche à droite : Ruedi Baur, Gilles Belley, Olivier Gassies, Jérôme Garzon, Jean-Louis Fréchin, Matali Crasset, François Azambourg, Gilles Rougon, François Brument, Mathieu Lehanneur, Stéphane Villard, Guillaume Foissac, Laurent Matras, Fred Sionis, Jean-Marie Massaud



# MATHIEU LEHANNEUR

Né en 1974, Mathieu Lehanneur est diplômé de l'ENSCI-Les Ateliers. C'est en étant cobaye pour l'industrie pharmaceutique pendant ses études que le jeune créateur ébauche ses premières idées de design. « Il avance sur le fil du design et de la science. Sa relecture de la course actuelle au bien-vivre et ses propositions audacieuses le placent un peu en avance sur les industriels, mais en intime cohérence avec son temps. Dans sa démarche, ce qui prévaut, c'est le vivant, l'humain, le contexte auxquels le design, l'objet ou l'ambiance constituent une réponse, subtilement calibrée » (Sandra de Vivies, Madamefigaro.fr).

Principales distinctions : Bourse de recherche ANVAR 2000 et 2003, Carte Blanche VIA 2006, Grand prix du design de la ville de Paris 2005.



Programme présenté : Notre corps et son environnement immédiat forment un tout où prennent place une multitude d'échanges thermiques, gazeux, sonores. Le programme *Eléments* questionne le corps et l'habitat. Ces cinq objets bienfaisants et atypiques sont à la fois récepteur et émetteur, ils améliorent les qualités de nos espaces de vie et n'obligent plus le corps à s'adapter. Ils se déploient selon un principe de captation permanente des paramètres de l'environnement domestique et des habitants (lumière, qualité de l'air, espace sonore, température corporelle, déplacements) et selon un principe d'émission ou de modification instantanée de ces paramètres pour s'adapter au plus près à nos besoins.

Ce programme développe 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 plus vite que notre corps. Postés en état de veille permanente, les « Éléments » sont destinés à améliorer notre état psychologique et parer à nos besoins biologiques.



**1. Bel Air** est un système de filtration de l'air par les plantes.

**2. O** est un générateur d'oxygène. Véritable poumon domestique, O génère de l'oxygène pur dans l'habitat.

**3. Q** est un sas atmosphérique entre l'intérieur et l'extérieur, Q prend place au niveau de la porte d'entrée de l'habitat. Au passage d'un individu il diffuse par nébulisation le quinton, sérum aux multiples qualités physiologiques. Cette œuvre est prêtée par le FRAC Ile-de-France / Le plateau.

**4. dB** capte en permanence le niveau sonore de l'habitat; dès qu'il estime que le volume sonore acceptable est dépassé, il se déplace pour se positionner au plus près de la source sonore pour en réduire la nuisance, en produisant un « bruit blanc ».

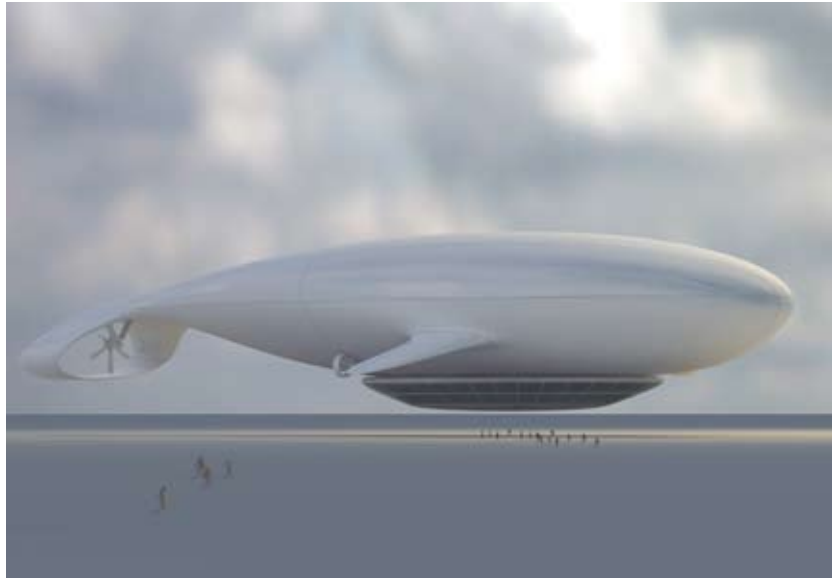
**5. C°** agit à la manière d'un feu de camp intelligent situé au sein d'une pièce. Il a la capacité de percevoir les variations de température d'un corps qui se trouve à proximité. Il émet alors une chaleur localisée par infrarouges en direction de ces différentes zones.

# JEAN - MARIE MASSAUD

Né en 1966, Jean-Marie Massaud obtient son diplôme de l'ENSCI-Les Ateliers en 1990. Il collabore avec Marc Berthier et Philippe Starck, figures tutélaires du design français. Il aborde très tôt les questions d'urbanisme qui lui révèlent les liens intimes entre design et architecture. En 2000, il crée le Studio Massaud et collabore avec un grand nombre d'entreprises françaises et mondiales, tant dans le domaine du design que de l'architecture : Lancôme, Renault, Baccarat, Cassina, Cappellini, Offshore, Axor, Yamaha, etc. Il dirige actuellement des travaux d'envergure, tel que le Volcano Stadium (50 000 places) à Guadalajara au Mexique. Le VIA lui a consacré une exposition rétrospective en 2007.

Principales distinctions : Carte Blanche VIA 1996, créateur de l'année 2007 au Salon du meuble de Paris.

Programme présenté : Parcourir le monde sans laisser de trace, découvrir des sites vierges sans intrusion. *MANNED CLOUD* est un hôtel dirigeable de 520 000 m<sup>3</sup> en forme de baleine qui glisse dans le ciel sans laisser de trace sur l'environnement. Cet hôtel, comprenant un restaurant, un lounge, une bibliothèque, une salle de sport, des terrasses, est prévu pour accueillir 40 passagers et 15 membres d'équipage. L'ONERA (Office National d'Etudes et de Recherche Aérospatiale) est partenaire scientifique de ce projet qui est une étude alternative à la fatale économie du tourisme, qui par la prolifération de ses infrastructures gangrène les sites naturels, les cultures et les écosystèmes locaux.



1



2



3

© Studio Massaud

# MACHIN MACHIN

Jérôme Garzon, né en 1981 et Fred Sionis, né en 1983, sont diplômés de l'école Boule et ont soutenu ensemble un master professionnel Design à l'école Normale Supérieure de Cachan en 2007. Ils créent l'agence machin machin en 2007. La même année ils sont lauréats des aides à projet VIA. Ils mènent des projets d'édition, de design industriel et de recherche.

Programme présenté : dans un rapport d'échange entre air et eau *Fraîche stories* proposent quatre dispositifs pour se substituer, de manière moins dispendieuse, au climatiseur. Leur méthode consiste à traduire des principes ancestraux dans un usage et un langage contemporain.



© Y. Ferrer



© Y. Ferrer

**FraîchePOT.** Traduction contemporaine du réfrigérateur africain.

**FraîcheTABLO (air brassé)** est un cadre de porte qui permet d'entrouvrir en toute sécurité sa porte d'entrée et de générer un courant d'air.

# LA MARQUE, LA TRACE, L'IMPACT PORTRAIT D'UNE GÉNÉRATION

« Il faut recomposer le tout » - Marcel Mauss

Le capitalisme repose sur un système économique-politique qui s'est imposé au point de se prétendre modèle planétaire. Les mutations du monde contemporain sont celles du capitalisme. Economiques, éthiques, esthétiques, techniques, scientifiques, environnementales, elles n'échappent pas à son emprise et à sa responsabilité. L'invention du design procède de l'expansion de ce modèle, notamment dans sa dimension industrielle. La fonction du design, dès son origine, est d'agir sur la production des biens de consommation, sur l'ajustement permanent des produits et des services du point de vue de leur actualité, de leur qualité fonctionnelle et formelle.

Pour présenter cette génération et le monde sur lequel elle se fonde, il est utile de revenir aux années 60, à la fin des « trente glorieuses ». Durant cette période, la société française connaît une prospérité et permet d'accéder collectivement à une vie meilleure. Ce bien-être généralisé a été possible avec l'accroissement du tissu industriel, créant en quantité des biens de consommation dans tous les domaines : transport, équipement collectif, équipement de la maison, loisir, culture, etc..

Grâce à l'apport de nouvelles technologies, les produits manifestent des innovations d'usage qui facilitent les activités de la vie quotidienne. Ils ne remplacent pas des produits déjà là, mais s'inscrivent dans un processus nouveau d'accumulation : dans l'univers de l'habitat, en

un siècle, le nombre d'objets passe de 200 à 2000. Ce modèle économique repose sur la profusion de l'offre. Les designers renforcent l'ingénieur dans l'invention de l'esthétique industrielle. Même s'il s'agit d'habiller des produits dont l'attrait est leur valeur d'usage.

1973, choc pétrolier : l'euphorie laisse place à une inquiétude qui affecte les modèles sur lesquels repose la consommation de masse. Durant toute la décennie suivante, les principes même de cette économie industrialisée sont remis en cause. Les designers en volontaires de la reconstruction, auront donné forme à cet optimisme, ils ne veulent plus collaborer à une production aveugle et outrancière, qui s'affadit fatalement. Il y aura encore de belles tentatives, notamment Prisunic et quelques expérimentations dans le domaine de l'habitat...

Une défiance réciproque s'installe entre industriels et designers. Ces derniers refusent alors de prendre en charge la question de la production et de la diffusion, pour s'aventurer dans des recherches et des expérimentations libérées des contraintes habituelles de la discipline. Le regard se tourne souvent du côté de l'Italie où le design radical encore prégnant, puis le Nouveau Design, s'affirment toujours sur le mode des avant-gardes. Une posture nouvelle voit le jour qui aboutit au modèle du designer-artiste et qui trouve, un instant, sa légitimité dans la pensée postmoderne naissante. Paradoxalement, alors que cette profession semble totalement

marginalisée par rapport à sa fonction historique, à ses liens disciplinaires, elle va gagner en notoriété auprès des institutions et du public : la critique et les médias lui portent un intérêt grandissant.

Cet engouement atteindra très vite les institutions et les écoles. Dans un monde qui s'interroge sur son devenir, on attend du design qu'il informe de nouvelles représentations. Quant à l'entreprise, elle s'engage dans une mue sans précédent.

## MUTATION 1 – LA MARQUE

Jusqu'alors, la fabrication des objets était le fondement même de ces économies industrialisées, « l'évangile même de l'ère de la machine »<sup>1</sup>. Les récessions successives durant les années 80, et la profusion des produits dans laquelle disparaît progressivement toute différenciation, vont pousser les théoriciens du management à repenser l'entreprise en inférant sur l'importance de l'image : son nom propre. « Puisque nombre des sociétés les mieux connues ne fabriquent plus de produits et n'en font plus la réclame mais les achètent et en font le branding, ces entreprises sont à jamais en quête de nouvelles façons créatives de construire et de renforcer leurs images de marque »<sup>1</sup>. Le marketing prend le pas sur le métier de l'ingénieur. La volonté n'est plus celle de produire mais celle de vendre. Et vendre nécessite désormais de travailler les signes qui donnent aux produits leur valeur et leur distinction. Ainsi, la marque va devenir la principale

raison d'être de l'entreprise où les valeurs émotionnelles qu'elle propose vont se substituer à la valeur d'usage. Cette mue se produit dans un contexte historique spécifique, celui de l'effondrement des régimes communistes en Europe de l'Est et du triomphe du capitalisme libéral. Ce moment post-moderne, qui remet en cause les préceptes qui ont fondé la modernité, est conséquence de l'effondrement des idéologies qui marquent le siècle au fer rouge. Cette disparition des grands récits universalistes laisse le champ libre à la prolifération de nouvelles fictions plus aptes à trouver leur légitimation dans des territoires circonscrits. Le territoire de la marque en devient un des supports. Un territoire d'expression et de différenciation sur la base d'un marché mondialisé, où risquent de se confondre individuation, subjectivation et régressions identitaires.

Mais ces processus narratifs sont également les moteurs créatifs de la production des designers de la décennie 80. Volontairement coupés de l'industrie, ils trouvent dans la galerie et les musées des lieux propices à la diffusion de leur production. Culture et industrie ne se mélangent pas encore. Seul, à cette époque, un designer résiste aux appels de la galerie : Philippe Starck. Il est utile de noter que pour toute la génération qui lui succède, sujet de cette exposition, il est la référence. Celui à partir duquel on se situe, constitue, définit, distingue. Il fait corps avec son temps qu'il incarne au point d'en porter les plus extrêmes contradictions, de les faire cohabiter dans sa manière d'être et de faire, de dire et de produire. En lui cohabite d'un côté le designer de la modernité dont l'idéal est de travailler au service du grand nombre dans une démarche éthique et ascétique, jusqu'à revendiquer sa propre disparition ; de l'autre, le designer postmoderne, exubérant, éclectique, égocentrique, qui se joue des codes, des signes,

des images, de leur instantanéité-immédiateté. En lui s'incarne l'idéal moderne de fusionner l'éthique, le technique et l'esthétique. Et, en postmoderne il se vit dans les processus de déconstruction et de jeux sémantiques. Pour redonner du sens au sens, « au supplément de sens s'ajoute un détournement de sens » (2). Les marques ne s'y trompent pas et notamment les marques italiennes qui, les premières, ont compris que « la vertu du design Starckien consiste à amplifier la valeur perçue afin d'en augmenter sa valeur économique »<sup>2</sup>. Si Philippe Starck n'a pas besoin de la galerie c'est que ses objets amènent avec eux, dans votre vie, la valeur et l'espace de la Galerie.

C'est en 1993, chez Thomson Multimédia dont il devient le directeur artistique en Europe, que Philippe Starck va avoir l'opportunité de mettre en pratique son savoir-faire en réorganisant le design. Il crée le Tim Thom. Il ne s'agit plus de traiter d'une dimension esthétique de l'objet mais de s'intéresser à sa dimension sémantique. L'ornement, le décor déshabillé dévoile sa simplicité archétype. Emergence d'un signe dans son expression qui l'authentifie. Cette approche nouvelle, qui s'exprime dans la rigueur d'un grand groupe industriel, aura une influence décisive sur les designers en quête de modèle ; et de manière féconde pour Matali Crasset, qui assure la coordination de cette structure jusqu'en 1997. « On ne peut s'appuyer sur l'esthétique des choses. Il faut se méfier de la forme ». Le départ de Matali Crasset du Tim Thom marque un tournant dans l'histoire de cette discipline. Issue du marketing, Matali Crasset aborde l'apprentissage du design sans a priori, mais avec une bonne connaissance de l'entreprise, de ses rouages et de ses langages. Cette approche singulière l'oriente et l'engage dans une double rupture. D'abord, avec le design postmoderniste des années 80 : ce grand mouvement de brassage

des cultures, des styles et de l'histoire. Rupture ensuite avec le marché de l'équipement de l'habitat qui semble désormais proposer des objets inadaptés, des mobiliers incongrus qui encombrant nos espaces domestiques. Dans les deux cas, elle dénonce leur déconnexion d'avec le réel, à la fois dans leur statut, comme de purs signes de distinction sociale, vidés de leur fonction, et d'autre part dans leur typologie qui se perpétue sans tenir compte de nouvelles manières d'être et de faire. Elle propose de sortir des représentations esthétisées, des formes figées. A la manière des anthropologues, il s'agit de revenir à l'observation des gestes, à ce qu'elle nomme les rituels domestiques. C'est cette observation des activités d'une communauté d'individus dans ses rapports de singularités et d'échanges, au sein d'un espace de vie, qui doit guider le concepteur. Il s'agit d'assujettir les objets aux usages et aux pratiques réelles. Ils ne sont plus envisagés dans leur autonomie mais sont pensés dans un agencement, dans un tout où va naître le sens.

Comme Philippe Starck, **Matali Crasset** fait de sa personne une image. Une marque. Mais l'identification s'arrête là. Alors que Philippe Starck s'est engagé dans une déconstruction postmoderne des signes qui codifiaient notre environnement matériel tout en conservant l'objet au centre, Matali Crasset s'engage dans leur désacralisation. Proposant de nouvelles approches méthodologiques, elle questionne les activités humaines - en puissance - indépendamment des objets déjà là. Ils ne sont plus le sujet a priori du design mais c'est la vie qui les déborde et les questionne..., et revendique et institue des formes nouvelles.

## MUTATION 2 – LA TRACE

Il est intéressant de constater, rétrospectivement, combien les divergences de vue entre

André Hermant, fondateur de la section Formes Utiles au sein de l'UAM (1949) et Jacques Viénot, fondateur de l'institut d'esthétique industrielle (1951) se seront soldées, au final, par un paradoxe qui nous renseigne sur notre présent. Le premier considère que l'enjolivement d'un objet remet en cause l'idée que sa forme et sa structure peuvent être dissociées : « le joli est peut être un signe, il ne peut devenir un but sans être fatal à son objet » ; le second, qui marquera de son empreinte les débuts et le développement de l'enseignement du design en France, considère qu'il faut faire progresser les produits de l'industrie par une meilleure conception formelle, esthétique et commerciale. Si l'idéal épuré et universaliste du mouvement moderne, qu'incarne André Hermant, s'est effondré très tôt dans l'ère de l'opulence, sa mise en garde en revanche reste juste. Le signe, son excès, a été fatal à l'objet. Plus rien ne distingue aujourd'hui les objets d'un même type, produits dans les mêmes ateliers du monde, avec les mêmes techniques, les mêmes gestes, les mêmes matières. Si ce n'est leur apparence de forme.

Le débat qui opposait Hermant et Vienot en leur temps paraît aujourd'hui désuet dans ses termes. Mais l'est-il ? – A quoi bon des formes toujours différentes si cela ne sert qu'à masquer le retour, toujours, d'un même ? – Quantités, elles révèlent un monde sans qualités. Ce que n'avait pas prévu Jacques Viénot, ce sont les procès de la production des biens qui, un jour, échapperaient à l'entreprise. Et que cette dissociation aboutirait à un clivage entre l'objet et le discours qui le porte. Une sophistication de la rupture du sens et qui annonce son épuisement. Cet épuisement est au cœur même des enjeux théoriques du Design. Elle est au centre des préoccupations de ceux qui cherchent à concevoir de nouveaux modes autant dans les domaines de l'objet, de l'espace que du service.

Delo Lindo, Ruedi Baur et Jean Louis Fréchin, chacun dans leur domaine, convergent vers une même analyse.

**Delo Lindo** observe les objets de notre quotidien dans ce que leur forme nous dit d'eux. L'archéologue vient épauler l'anthropologue. Delo Lindo, dont le nom signifie en espagnol « terriblement beau », pourrait aussi se traduire dans la langue du romantisme par sublime. Delo Lindo, un nom programmatique pour ce duo formé à l'école des arts décoratifs, qui interroge et l'objet sériel et l'objet singulier, et le standard et l'unique, et le commun et le rare, pour saisir une présence irréductible des puissances et des forces qui le nimbe. Tenter d'apercevoir les traces d'un monde qui est le nôtre mais que l'on ne distinguerait plus. Pour cela, Delo Lindo s'immerge dans la banalité de la production industrielle globalisée, que ce soit dans ses composants ou dans ses « produits » qui remplissent nos rayons de supermarchés. C'est de là qu'il tente d'évaluer l'acte de conception dans sa capacité à les affecter. Il s'agit d'enrayer le devenir marchandisé des objets. Le designer s'affirme comme un observateur engagé. Il tente de formuler ce que sont des qualités, des manières de façonner des outils pour leur donner corps.

Pour **Ruedi Baur**, les processus qui désaffectent les objets désaffectent aussi les lieux de vies. L'expansion sans limite des villes génère une esthétique de l'interchangeable qui fait qu'un lieu, qualifié par un nom, propre, n'est plus qu'espace voué à une fonction, une commodité. Ruedi Baur se positionne en typographe, ce qu'il est effectivement de par sa formation, plutôt qu'en graphiste. Une manière de dire qu'il travaille sur le support de sens, non pas celui qui indique la direction mais celui qui produit de la signification. Le signe doit se charger de son contexte, d'un ici et maintenant, pour qu'il acquiert une singularité. Par ce postulat Ruedi Baur remet en cause

la notion d'auteur qui aura prévalu depuis le début des années 80. Ce n'est pas le style, ni moins encore l'inspiration du designer qui produira de la singularité mais la méthode par laquelle il fera émerger une situation réelle, qui, de fait, produira du singulier. Il s'agit de confronter l'universalité du concept à l'exemplarité des situations. Et dans leur procès de transformation. La révolution numérique en cours a pour effet de modifier le rapport entre l'espace public et l'espace privé. Des réseaux et des flux les traversent, indifféremment.

**Jean-Louis Fréchin** nous rappelle que cette révolution est en train de modifier les comportements et les topologies que l'humanité a développés durant toute son histoire, le proche, le lointain : c'est un rapport nouveau aux temps et aux espaces. Les designers qui traitent des technologies du numérique se retrouvent dans la même situation que lorsque le Bauhaus, à la fin de la révolution industrielle, a tenté de donner du sens aux formes techniques de l'époque, vers une esthétique. Jean-Louis Fréchin considère que les défis auxquels nous sommes confrontés sont du même ordre. Il s'agit de donner une forme à l'économie de l'immatériel et de l'information. Une identité. Une présence au présent. Il s'agit, à travers l'observation des phénomènes, de réaliser des propriétés en puissance, de les actualiser. Cette mutation mérite son dessein.

Objet, espace, service, trois domaines dans la tourmente des mutations que les designers questionnent à travers trois catégories : les qualités qui sont dans les choses, les singularités issues des situations et les identités indissociables des phénomènes. Trois termes qui renouent avec le grand projet de la modernité, mais dont l'interaction corrige les excès universalistes. Le design, ici, consiste à construire des espaces et des relations pour

reconfigurer matériellement et symboliquement le territoire du commun. Ce que Jacques Rancière appelle le tournant éthique de l'esthétique. Une utopie contemporaine modeste.

### MUTATION 3 – L'IMPACT

Nous vivons le moment historique où la question du pourquoi des objets, de leur production sans fin, commence à se poser. Chacun perçoit les limites de produire toujours plus, toujours moins cher. Déjà, dans certains secteurs d'activités, des pans entiers de la distribution sont mis à mal par cette logique donnée pour économique. Si produire répond à l'injonction de croissance, la croissance ne nous dit pas à quoi elle obéit. On en constate en tous cas ses conséquences irréversibles sur l'environnement. La question du progrès a été évacuée au profit de la performance. Le rêve prométhéen laisse la place au cauchemar de Sisyphe.

« La modernité, dit **François Azambourg**, ne s'inscrit pas dans la tradition. A un moment donné, on doit activer les choses nouvelles sur des principes de ruptures. » Une rupture qui, chez lui, ne se manifeste ni dans la typologie, ni dans la forme des objets. Le propos est ailleurs. Ces principes de rupture reposent schématiquement sur deux pôles dynamiques, qui en réalité n'en font qu'un : le temps et l'économie. S'il est indéniable que l'industrie a fait du temps une préoccupation majeure, notamment dans son obsession de réduire toujours plus la durée de production des objets manufacturés, elle s'est surtout appuyée sur la notion d'espace, l'espace géographique de la mondialisation, celui des flux liés à l'approvisionnement et au marché. Ainsi, hormis les processus programmés de l'obsolescence des objets manufacturés sur lesquels reposent nos économies de marché,

nulles traces sur eux qui révèlent le passage du temps. Au contraire, une grande partie de l'énergie consommée pour les produire est mobilisée pour assurer leur finition, trompe-l'œil d'idéalité. Pour François Azambourg les objets, au contraire, portent les traces du temps, disent la genèse de leur production. Par ailleurs, l'invention n'est jamais autonome, indépendante de son application. Elle ne peut se déterminer sans en même temps déterminer la nature d'un objet. Dans cette relation d'interdépendance, objet et invention forment un tout indissociable qui donne une intelligence et une présence. C'est un processus complexe, qui a sa propre logique. Il fait système. C'est une économie. A travers sa production, François Azambourg réfléchit au paradigme sur lequel repose la production industrielle. Il considère que face aux enjeux du temps, et notamment dans la perspective d'un monde sans pétrole, l'industrie reste dans l'incapacité de penser une production économe.

C'est ce que tente, pour sa part, **François Brument**, tout jeune designer nourrit à la programmation informatique. Relation directe entre les outils de conception, de représentation et de fabrication, il explore une mise en équation qui se construit autour des technologies numériques : du logiciel de conception jusqu'à l'imprimante 3D. Ainsi, l'impact sur l'environnement serait réduit au minimum puisque l'objet est produit à la commande par une imprimante, localisée au plus près du client. Le virtuel est ici considéré comme un réel en puissance... en attente de son actualisation à tout moment et en tous lieux. Mais ce processus ne nous dit rien sur la légitimité de l'objet ainsi produit.

A travers l'intérêt avéré pour certaines sciences humaines, notamment pour l'anthropologie et l'archéologie,

d'autres préfèrent questionner directement les objets pour leur usage et comment interagissent objets et comportements. C'est le cas d'**Olivier Gassies** qui vérifie que la création d'un objet peut être la réponse à une problématique environnementale voire en bon lecteur d'André Leroy-Gourhan, à des gestes qui disent la vie. Car il peut orienter des comportements adaptés aux circonstances. L'objet doit à nouveau faire signe.

C'est ce qu'expérimente, mais à une autre échelle, la **cellule design EDF R&D** lorsqu'elle valorise, à travers des objets inscrits dans notre quotidien, des attitudes plus économes, plus vertueuses dans leur relation à l'énergie et à sa consommation. Expérience d'autant plus intéressante lorsque l'on constate qu'elle se développe chez l'un des plus gros producteurs mondial d'énergie.

C'est ce que proposent, enfin, **machin machin** lorsque, avec des dispositifs d'objets qui réinterprètent des techniques immémoriales, ils posent des alternatives à des outils technologiques dispendieux, la climatisation par exemple. Ainsi le devenir des objets, qui reposait en partie sur la certitude d'un renouvellement continu de la technique, dans un présent sans passé, tend à être remis en cause. Les processus de création à l'œuvre, associés à la pensée inquiète contemporaine, s'emploient à élargir le champ de la connaissance en deçà de la « modernité ». La pensée créatrice revendique d'intégrer sans discrimination, tout autant les techniques et technologies du temps que celles engrangées durant toute l'histoire humaine.

Fort de ce constat, certains designers n'hésitent plus à parcourir des domaines qui jusqu'alors ne semblaient pas de leur juridiction. Ainsi **Mathieu Lehanneur** constate que pour la science moderne

le corps humain a toujours été pensé indépendamment de son environnement. Les thérapies sont proposées à des corps segmentés. Or, considérant les effets placebo, il montre que la situation (physique, social, psychologique) agit autant que la pharmacopée. De plus, les personnes, face à des situations identiques, réagissent diversement. Cette constatation est importante si on l'applique au champ du design. Elle oblige, dans l'élaboration des projets, à prendre en considération la diversité des comportements et la complexité des situations. Elle nécessite de porter, dans un même mouvement de la pensée, le collectif dans ses récurrences et l'individu dans ses discontinuités. Le design s'inscrit à la fois dans des processus d'individuation et de communauté.

A un rationalisme productif et planificateur qui a prévalu depuis le début de la révolution industrielle jusqu'à nos jours, cette génération propose un rationalisme anthropologique et programmatique, mieux à même d'affronter les enjeux des temps : anthropologique, parce que les solutions ne sont plus à trouver seulement du côté d'un technicisme abstrait mais aussi en convoquant la totalité de l'expérience humaine dans toute l'étendue de son histoire et de ses cultures ; programmatique, car seule la dynamique du programme, au sens architectural, permet de penser et d'exprimer une complexité réelle.

Le capitalisme nous a appris à vivre dans un monde flottant. Qu'elles soient monétaires, marchandes, esthétiques, morales ou d'échanges, les valeurs qu'il génère flottent et dérivent au gré de ses propres intérêts et de ses turbulences. Mais les conséquences de ce flottement ont un impact toujours plus négatif sur notre environnement, sa destruction. **Jean-Marie Massaud** reprend à son compte cette métaphore

du flottant. Il l'incarne dans un dirigeable portant en son ventre un hôtel, instrument du nomadisme contemporain. Il lui donne la forme d'une imposante baleine qui se déplace silencieusement au-dessus de paysages redevenus vierges. Etrange image que celle de cet imposant cétacé, reflet d'un monde marin qui nous renvoie aux origines de l'humanité, à nous-mêmes. Jean-Marie Massaud semble établir, à travers cette machine métaphorique, à un siècle de distance, un dialogue avec Jules Verne qui écrivit le Roman de la science : remplacer le merveilleux des fées par celui de l'humanité savante. Spécialiste de la prospective, Jules Verne avait su distinguer les lignes qui, de l'histoire du passé, mènent aux choix de l'avenir. Mais les savants ont-ils mieux enchanté le monde que les fées à qui ils succédaient ?

**Michel Bouisson**

Extrait du catalogue *Paris Design en mutation* / hors série Intramuros, 2009

(1) **No logo** – Naomi Klein –  
Ed. Babel 2000  
(2) **Le Grandesigner** –  
Benoît Helbrunn - écrits  
sur Starck – Ed Centre  
Pompidou 2003

# PARTENAIRES

## La Fondation EDF Diversiterre : le mécénat au service du développement durable

La Fondation EDF Diversiterre prolonge l'engagement du Groupe en faveur de la solidarité environnementale et sociétale et agit dans trois domaines : la nature et la biodiversité, la solidarité et la santé, la culture et le patrimoine.

Dans le domaine culturel, la Fondation EDF Diversiterre soutient des programmes destinés à mettre en lumière des enjeux de développement durable et les réponses des artistes qui préparent l'avenir, comme en témoignent les expositions *So watt ! du design dans l'énergie* ou encore *Folies végétales, Patrick Blanc*.

C'est dans cet esprit qu'elle accueillera à l'espace Fondation EDF, à partir du 17 avril, l'exposition *Paris Design en mutation*. En mettant en scène les œuvres de designers innovants, la Fondation souhaite encourager la création et sensibiliser le public aux transformations du cadre de vie. *Paris Design en mutation* offre un aperçu de projets étonnants et performants qui ont su allier esthétique et technologie.

La cellule design de la direction Recherche & Développement d'EDF est elle-même présente au sein de cette exposition et propose un éclairage sur son programme de recherche « Matérialiser la consommation énergétique ». Les chercheurs d'EDF apportent ici leur expertise scientifique et s'associent aux professionnels du design pour valoriser des solutions intelligentes permettant la réduction d'énergie.

### A propos du Groupe EDF :

Le groupe EDF est un leader européen de l'énergie, présent sur tous les métiers de l'électricité, et dans le domaine du gaz naturel. Acteur principal du marché français de l'électricité, solidement implanté en Grande Bretagne, en Allemagne et en Italie, il dispose d'un portefeuille de 36 millions de clients en Europe. Par ses capacités de recherche et développement, son expertise dans la production nucléaire ainsi que dans les énergies renouvelables, EDF propose des solutions énergétiques pour concilier durablement développement économique et protection du climat.

Son ambition : apporter des solutions et donner à chacun des moyens d'agir pour bâtir un monde d'énergies compétitives et faibles en CO2.

**Contact Fondation EDF**  
Ariane Mercatello,  
tél. 01 40 42 57 44  
ariane.mercatello@edf.fr

## « Paris, ville du Design »

Le marché du design lié aux mutations profondes des modes de vies, s'est considérablement développé à Paris. Mesurant cette évolution, la DDEE (Direction du Développement Economique et de l'Emploi) s'est concentrée depuis 2002 sur le soutien et la valorisation économique de ce secteur à fort potentiel. La Ville, propice à toutes les expériences créatives, a initié des actions en faveur du design dans un paysage professionnel très diversifié. Plusieurs axes structurent son action : des aides à l'implantation d'entreprises sont mises en place, le Grand Prix du Design de la Ville de Paris dote de 8 000 euros le lauréat et contribue à développer son activité. La promotion économique joue un rôle auprès des associations spécialisées dans la valorisation du design et à travers les circuits de l'innovation qui favorisent la rencontre des acteurs des pôles de compétitivité parisiens. La bien nommée "Paris, Capitale de la Création" porte les énergies créatives des vingt et un salons professionnels dédiés à la mode, à la maison et au design. Cette convergence d'actions fait de Paris la scène d'échanges internationaux et facilite la mise en place de projets à l'exportation avec la délégation générale aux relations internationales, la direction des affaires culturelles de la ville de Paris, et CulturesFrance. Le Comité de design tout récemment installé pour diffuser la démarche design auprès des services de la Ville de Paris a pour mission de faire évoluer et d'enrichir la commande publique d'un accès à la création contemporaine. La réhabilitation des magasins généraux, en front de Seine de l'Est parisien, par les architectes Jakob et MacFarlane, préfigure l'installation à Docks en Seine d'événements internationaux, dédié au public, autour de la mode et du design. Tout proche, le lieu du design oriente sa mission vers le conseil et la formation auprès des entreprises. C'est la capacité de la Ville à se transformer à l'écoute des mutations artistiques, industrielles et économiques qui doit faire, toutes disciplines confondues, de Paris, la scène internationale de la création au service du citoyen.

**Chantal Hamaide,**  
membre du Comité de Design de la Ville de Paris

**Contact Ville de Paris**  
Carole Prat,  
tél. 01 53 01 83 51  
carole.prat@paris.fr

## Le VIA, révélateur de talents. Détecteur de tendances

Plate-forme unique au monde, le VIA promeut la création dans le secteur de l'aménagement et l'équipement du cadre de vie domestique, professionnel ou urbain. Il favorise les échanges entre designers, directeurs artistiques, industriels et distributeurs, et accompagne les professionnels dans leur développement. Son programme annuel d'aide à la création finance les prototypes des talents de demain. Observateur de la scène internationale, ce laboratoire détecte les facteurs d'évolution du cadre de vie à long et moyen terme et les restitue au travers de conférences et d'études prospectives. Il présente chaque année une dizaine d'expositions dans sa galerie parisienne ainsi que dans les salons internationaux.

Le VIA a été créé en 1979 à l'initiative du CODIFA (Comité pour le développement des industries françaises de l'ameublement), avec le soutien du ministère de l'Industrie.

**Contact VIA**  
Pauline Lacoste,  
tél. 01 46 28 11 11  
lacoste@mobilier.com



UQÀM



### Informations pratiques

Commissariat

**Michel BOUISSON**

chargé des aides à la création et des relations avec les écoles de design - VIA

Scénographie

**Georges Labrecque - UQAM**

Graphisme

**Ruedi Baur – Laboratoire Irb**

(associé à André Baldinger pour la typographie)

Catalogue

Hors-série coédité avec Intramuros

Prix de vente : 8 euros

### Espace Fondation EDF

6, rue Récamier

75007 Paris

tél. 01 53 63 23 45

<http://fondation.edf.com>

du mardi au dimanche de 12h à 19h

(sauf jours fériés) Entrée libre

Visites guidées pour les groupes

sur réservation

Métro Sèvres-Babylone (lignes 10 et 12)

### Service de presse

Philippe BOULET

tél. 06 82 28 00 47 / [boulet@tgcdn.com](mailto:boulet@tgcdn.com)

Les visuels HD disponibles pour la presse peuvent être téléchargés sur le site :

**[www.via.fr](http://www.via.fr)**

(rubrique actualités)

### Rencontres autour de l'exposition

**Lundi 11 mai de 18h30 à 20h00.**

**Espace Fondation EDF.**

**Design en mutation :**

**du côté des grandes entreprises**

Faire dialoguer les designers et les grandes entreprises des secteurs de l'énergie, de l'électroménager, du transport autour des nouveaux enjeux économiques et du positionnement du design dans les stratégies.

**Mercredi 13 mai de 18h30 à 20h00.**

**Espace Fondation EDF.**

**Design en mutation :**

**du côté des écoles et des institutions**

Partager les réflexions et analyses des designers, des écoles et des institutions sur les grands enjeux d'aujourd'hui et leurs influences sur les pratiques.

Inscriptions auprès de Pauline Lacoste, VIA

tél. 01 46 28 11 11

fax. 01 46 28 13 13

[lacoste@mobilier.com](mailto:lacoste@mobilier.com)



