

DESIGNERS *sans frontières*

TENDANCE *De nombreux créateurs façonnent en France les produits high-tech que nous utiliserons demain. Destins croisés.*

PAR PASCAL GRANDMAISON

Lorsque le premier iMac d'Apple sort, en 1998, c'est la stupéfaction ! Rondouillard et coloré, il tranche avec les standards grisâtres de l'informatique de l'époque. Le responsable : Jonathan Ive. Ce jeune designer visionnaire a su convaincre Steve Jobs de suivre la voie de l'émotion et de la couleur pour tempérer la froideur des machines. Et c'est le jackpot : 800 000 unités sont vendues en quelques mois. Apple renoue avec les bénéfices après une période très sombre. Quant à Jonathan Ive, il continue de développer les produits phares de la marque (iPod, Mac mini, iPhone...) et devient une véritable star du design. En 2007, la reine d'Angleterre lui décerne le titre de Commandeur de l'ordre de l'Empire britannique.

Si l'on compte quelques designers high-tech de renom dans le monde (David Lewis pour Bang & Olufsen, Jacob Jensen pour Toshiba, Frank Nuovo pour Vertu...), la France possède aussi des forces vives très influentes. A commencer par l'hyperproductif Philippe Starck, véritable locomotive du secteur (et de bien d'autres) à qui l'on doit les lignes des téléviseurs Saba dans les années 80, des cabines Photomaton ou, récemment, du thermostat connecté Netatmo et du casque Zik de Parrot. Il a influencé toute une génération de créateurs qui ont d'ailleurs souvent travaillé pour lui avant de voler de leurs propres ailes. Sacha Lakic, Matali Crasset ou Neil Poulton peuvent en témoigner. Nous vous proposons de découvrir cinq designers influents afin de mieux comprendre leur métier et la portée inestimable de leur travail.





ORA-ÏTO

Mobile homme

Casques, oreillettes, enceintes Bluetooth, coques... Le très entreprenant Ora-ïto lance Mobility, une collection complète centrée sur la mobilité (www.ora-ito.com). Elaborée avec des matières nouvelles, notamment les magnifiques tissus du danois Kvadrat employés habituellement par les grandes marques de mobilier, elle représente la première ligne high-tech assortie de l'histoire. On peut ainsi associer son casque à l'étui de son smartphone, voire à son canapé. « *J'ai cherché à transposer l'univers de l'architecture dans l'électronique. Je n'aime pas le plastique et les formes banales du monde high-tech, qui conserve une connotation électroménager, confie Ora-ïto. J'ai donc dessiné ces produits comme des accessoires de mode s'intégrant harmonieusement dans la maison mais aussi au style de celui qui les porte.* » Ainsi pour marquer sa rupture avec le circuit high-tech traditionnel, sa première collection mobile est distribuée uniquement dans les magasins de déco et de design à des prix accessibles (de 15 à 150 €).

Fils du designer Pascal Morabito, le jeune et prolifique créateur marseillais (37 ans) s'est fait un nom dans des domaines aussi divers que l'architecture, la mode, les bijoux ou le mobilier de salon, au gré de nombreuses collaborations (Adidas, Guerlain, Pucci, Christofle, Cappellini, Roche Bobois...), sans oublier le spectaculaire cinéma Pathé de Beaugrenelle. On sait moins que, dès 2006, il dessinait les premiers téléphones Sagem, ni qu'il a occupé la place de directeur artistique chez Deutsche Telekom pendant trois ans. C'est donc inspiré par de multiples univers, à la manière d'un Philippe Starck, qu'il revient dans la mobilité pour appliquer sa philosophie du design, la simplicité : « *Donner une apparence simple aux objets tout en intégrant intelligemment leurs fonctionnalités. Futilise des matériaux originaux, des procédés de fabrication innovants pour concevoir des solutions surprenantes comme ces coussinets de casque, en protéine animale, capables de prendre automatiquement la forme de l'oreille.* » Ora-ïto pourrait inscrire durablement son nom dans le paysage high-tech français. ■ P. G.

C'est dans son restaurant Le Nano, rue Bachaumont à Paris, que Ora-ïto nous a reçus. Décoré avec les mêmes tissus que ses casques ou coques pour mobiles et tablettes, il constitue un écrin formidable pour sa première collection mobile.

PIERRE-OLIVIER DESCHAMPS POUR LE FIGARO MAGAZINE

JEAN PAUL GAULTIER

Toujours à la mode

Prompt à détourner les objets du quotidien, l'enfant terrible de la mode cède pour la première fois aux sirènes de la mobilité. Exploitant ses thèmes de prédilection, il lance une séduisante collection d'étuis et de housses chaussettes pour mobiles. « *J'aime les défis et j'aime tous les moyens d'expression, mais toujours en utilisant mes codes* », confie-t-il. Ainsi,

sa fameuse marinière, déclinée en plusieurs couleurs et différents styles de traits, enveloppera-t-elle avantageusement un iPhone 5. Quant à son fameux emballage boîte de conserve, il donnera un style très chic à un Galaxy S4. Habitué à habiller les corps vivants, le créateur prend un plaisir nouveau à travailler sur des objets inertes : « *Les mannequins m'inspirent et mon travail est bâti sur le corps mais, de temps en temps, c'est une bouffée d'air frais de faire quelque chose de différent.* » D'ailleurs, s'il s'avoue très peu geek en allant toujours voir les films au cinéma et en s'attardant rarement sur un ordinateur, Jean Paul Gaultier utilise un smartphone. Qui, mieux que lui-même, pour l'habiller et le protéger avec goût ? ■ P. G.



Pour accompagner harmonieusement ses créations vestimentaires, Jean Paul Gaultier lance une ligne iconique d'étuis pour mobile.



Eprise de légèreté visuelle, Constance Guisset construit un monde high-tech fait de rondeurs et de couleurs pastel.

CONSTANCE GUISSET *La magicienne*

A peine a-t-on pénétré dans son atelier que nos yeux sont irrésistiblement attirés par une suspension étrange : sous une lampe aux courbes orientales voluptueuses, à 5 centimètres de distance, une mini-réplique de celle-ci tournoie dans les airs, en lévitation, retenue par la seule force d'un électroaimant. Prenez-la dans les mains, la lumière s'éteint ; replacez-la, elle réapparaît... Ce prototype féérique illustre à lui seul toute la sensibilité de la jeune créatrice Constance Guisset qui s'échine à gommer la technologie par tous les moyens. « Je trouve les objets techno trop massifs, trop rigides, explique-t-elle. Je n'ai pas envie de

vivre dans un monde d'outils, ni de voir le mécanisme de ma machine à café. Le designer doit rendre l'objet magique ! »

Pour preuve, cette clé USB Culbuto pour LaCie que la marque souhaitait résistante aux chocs et à l'eau. Elle a donc repris le concept du culbuto pour insuffler un peu de fragilité et de délicatesse à un produit « renforcé ». Elle avoue cependant n'avoir que 20 % d'idées fondamentales et compter sur la recherche et l'intégration des contraintes pour arriver au résultat final. Ainsi les objets vivent mille vies avant d'éclore au bout d'une période de gestation de deux ans en moyenne. Comme cette fabuleuse lampe Vertigo, née d'un acci-

dent. Qu'importe ! Constance Guisset n'est pas du genre à se décourager. Depuis sa première scie à chantourner, à 11 ans, jusqu'à sa dernière chaise, Drapée, sans oublier des années d'école de commerce avant de rejoindre le monde de la création, elle remet sans cesse son travail sur l'établi, avec un côté artisanal revendiqué, pour engendrer le produit idéal. Et si elle assure que notre animalité nous ramène inévitablement à l'objet dans un besoin viscéral de toucher, d'embrasser ou de heurter, elle caresse le secret espoir de s'asseoir un jour sur de l'air, sur une chaise qui n'existe pas. Un vrai tour de magie... ■ P. G. (www.constanceguisset.com).

NEIL POULTON

La tête dans les étoiles

Des lampes ressemblant au vaisseau *Enterprise* de *Star Trek* (Artemide Rea), ou à un simple halo de lumière (Artemide Ipparco), un disque dur à l'image du robot R2D2 de *Star Wars* (LaCie D2)... Les créations de l'Écossais Neil Poulton ne trompent pas. Ce véritable geek, collectionneur de gadgets, est un passionné de science-fiction. Fan des *Thunderbirds* ou de *Star Trek*, marqué par les premiers pas de Neil Armstrong sur la Lune, il réalise ses rêves d'enfant au travers de produits futuristes conçus pour nettoyer la pollution visuelle

ambiante. « *Début 1980, je suis tombé sur un cours de design industriel à l'université d'Édimbourg. J'ai découvert avec surprise que dessiner des téléviseurs, des guitares ou des perceuses était un métier. Des gens étaient donc prêts à donner de l'argent pour une activité que je pratiquais à la maison pour le plaisir ? Ma voie était tracée !* »

Après un passage par la *Domus Academy* de Milan, où il apprend à privilégier l'émotion à l'ingénierie, le jeune diplômé s'installe à Paris en 1991. Il commence alors à proposer des luminaires au fabricant Artemide, ainsi que des disques durs au

français *Electronique D2*, qui deviendra *LaCie*. C'est avec ce dernier qu'il s'illustre en lançant un modèle, plein d'humour, d'apparence phallique, le *Coq*. Il reçoit également de nombreux prix pour ses enceintes *Firewire* en forme de bouche d'aération ou ses clés USB en gomme ultrarésistante, avant d'intégrer la collection permanente du Centre Pompidou en 2007. « *Le designer ne doit pas seulement faire joli, ajoute-t-il. Il porte une responsabilité importante, celle de pénétrer dans la vie des gens en présentant des produits réellement utiles, débarrassés au maximum des apparences de la technologie. Si l'art est un appel, le design est une réponse !* »

Parfaite illustration de ses propos, sa récente lampe *Ipparco*, aimantée à un support vertical, semble se jouer de la pesanteur tout en offrant un éclairage puissant depuis un ruban de LED astucieusement intégré. « *Elle renoue avec deux concepts qui me tiennent à cœur, assure Neil Poulton. Le feu et la lévitation. Grâce à la technologie LED, qui ne chauffe presque pas, l'homme s'affranchit pour la première fois de la lumière issue du feu. Surtout, Ipparco représente une avancée dans la réalisation de mon rêve ultime : une lampe qui tienne seule en l'air et que je puisse déplacer à l'envi.* »

■ P. G.

(www.neilpoulton.com).



Avec humour,
Neil Poulton détourne
les codes de la
science-fiction pour
dessiner des disques
durs, des enceintes
ou des lampes.

PIERRE-OLIVIER DESCHAMPS POUR LE FIGARO MAGAZINE

PHILIPPE STARCK

Le maître à rêver

Inventeur insatiable et protéiforme, il exporte depuis plus de quarante ans le savoir-faire et l'excellence de l'esprit français à travers le monde. Il nous livre sa vision du design des produits technologiques.

Le Figaro Magazine - Existe-t-il une spécificité du design high-tech ?

Philippe Starck - Oui. La principale, et je ne suis pas sûr qu'elle soit intéressante, est la vitesse. S'il faut de deux à quatre ans pour créer une pièce de mobilier technique, cycle normal et accepté, un produit technologique demande quelques mois et son programme est actualisé toutes les semaines. C'est un autre rythme, une autre façon de penser. Ces limites découlent en général de l'impossibilité d'une réflexion longue et d'un état permanent de panique de la part des producteurs. La peur de perdre le leadership est un grave danger de produire n'importe quoi.

Quelle est la pire chose pour un produit de ce type ?
Comme pour tout produit, le pire reste l'inuti-



Designer de produits high-tech depuis les années 70, Philippe Starck emploie aujourd'hui les nouvelles technologies pour travailler à distance, à son propre rythme. Ici, avec un casque Parrot Zik.

lité. Cela s'applique en général, mais il est vrai que ce côté ludique et cette permanente nouveauté offrent un terrain fertile à l'inutilité. De même, certains produits technologiques formidablement puissants sont capables, comme dans toute production humaine, de grandir l'homme ou de le rabaisser. Quel potentiel avons-nous déjà gâché ? La facilité d'utiliser une calculette nous a fait perdre toute notion de calcul mental, pourtant un excellent exercice pour la plasticité cérébrale. L'accessibilité immédiate à des mémoires infinies nous prive de l'exercice de la nôtre dont la perte peut être mesurable à la capacité de nos ancêtres de se souvenir par cœur de milliers de pages. Les exemples sont infinis. L'important consiste à savoir quel est l'équilibre, quel est le résultat. Car comme partout, tout demeure affaire de proportion, de profit et de perte.

Le high-tech semble vous stimuler plus que tout autre créateur...

Je ne sais pas ce qui me différencie des autres. Être différent n'est pas une qualité en soi, c'est plutôt avoir le courage, l'obstination, la naïveté et la stupidité de croire en ce que l'on doit faire et avancer contre vents et marées. Quant à ce qui m'inspire, ce n'est en aucun cas lié aux événements ou informations à l'échelle de la génération, car ils sont fragiles, manipulés, récupérés, inversés... Pas fiables. Il est plus

intéressant de prendre une échelle statistique, forcément plus grande et plus lissée : celle de l'aventure humaine sur cette terre. Elle n'est pas la plus passionnante, car l'aventure de l'univers dans son entier est bien plus radicale, mais le nombre de zéros qui la construisent la mettent hors de ma capacité de pensée. Notre histoire, celle de notre mutation cadrée dans plus ou moins 8 milliards d'années, est envisageable, captivante, remplie d'enseignements directement utilisables et applicables. C'est pour moi le seul chemin fiable et donc la seule source d'inspiration.

Envisagez-vous un casque Parrot de la même manière qu'un téléviseur Saba Jim Nature en 1994 ?

Oui. Même si les produits sont très différents (ainsi que le moment), ils avaient et ont une raison d'exister. Le Jim Nature était le premier produit industriel électronique issu de résidus de déchets non utilisables. C'était une proposition très importante. Le Zik de Parrot représente un aboutissement dans sa manière d'harmoniser l'usage avec l'humain. Son interface intuitive est aujourd'hui une des plus avancées au monde. D'où son succès mérité.

Vous vous dirigez vers des objets de moins en moins visibles. Le design ne finit-il pas par représenter uniquement la fonction, au détriment de l'esthétique ?

Evidemment, le design doit être, et il l'a tou-

jours été, un pansement pour rendre supportables des objets obligés par la nécessité de leur fonction. Si on a le pouvoir, et on l'a aujourd'hui, de supprimer ce pansement, tant mieux. Ne gardons que la fonction, si nécessaire, jetons les croûtes, les coquilles, les scories matérielles et donc structurellement parasites et inutiles. La dématérialisation est le seul axe de travail cohérent avec le sens de notre mutation et, comme dans toute mutation, il faut accepter avec joie que des pans d'activité comme le design disparaissent au profit d'autres, d'un stade supérieur. L'esthétique n'existe pas. Elle a rapport avec le jugement personnel, la culture, la mode, la démode. Elle devient maintenant une aide à la vente et on peut être suspicieux à son égard. Seule la cohérence est respectable car mère de l'harmonie.

Etes-vous préoccupé par votre « devoir » de créateur et par les questions environnementales ?

Les devoirs des créateurs relèvent de l'éthique personnelle et évidemment gèrent toute la responsabilité importante que porte un producteur de propositions quel qu'il soit. Un producteur d'idées sans éthique est dangereux pour la société. Les questions environnementales ne sont plus un choix : depuis longtemps, elles doivent faire partie du raisonnement global de tout producteur. On ne devrait même plus en parler aujourd'hui. Elles devraient représenter un paramètre comme d'autres et, heureusement d'ailleurs, des lois relativement bien faites sont là pour y veiller.

Quelle mutation est-il important d'accompagner aujourd'hui ?

Le passage obligé et bénéfique à ce que l'on peut appeler, d'une façon inappropriée, le bio-nisme ou la trans-humanité, afin de poursuivre notre vitesse et notre qualité de mutation. Tout retard dans ce passage causera des dommages à l'humanité comparables à la grande coupure de l'obscurantisme issue des processus religieux de notre histoire.

Quel usage faites-vous du multimédia ?

Le profit principal que je tire des moyens technologiques reste de ne plus avoir à me rendre dans cet endroit d'obligation, et donc insupportable, qu'est un lieu de travail. Depuis des années, je ne vais plus à mon bureau et je suis fort heureux de pouvoir travailler à mon biorythme, dans mon élément. C'est peut-être le résultat de ce choix qui crée une différence.

■ PROPOS RECUEILLIS PAR PASCAL GRANDMAISON