

play
WithDesign
3^e edition

Milk

DECORATION

Featuring MICHAEL ANASTASSIADES - ANDREAS ENGESVIK
SEBASTIAN HERKNER - PATRICK JOUIN - ANDREA MARCANTE
NICOLAS LE MOIGNE - NATHALIE LÉTÉ - ELISA STROZYK

10

WITH ENGLISH TEXTS



DÉC | JAN | FÉV 2015

STYLE ET INSPIRATION POUR LES TRIBUS CONTEMPORAINES

LE MAGAZINE DECO DES FAMILLES STYLÉES

milkdecoration.com



Créé à l'initiative du salon Playtime Paris, PlayWithDesign est un événement né du désir d'offrir de nouvelles sources de réflexion sur l'univers du design pour enfants.

Il se présente sous la forme d'un appel à projets auprès de dix designers, accompagnés par une direction artistique et technique. Chaque participant apporte son regard à travers une proposition personnelle, avec pour contraintes une thématique et un matériau préétablis. Un partenariat avec un industriel ou un artisan permet la réalisation des prototypes de ces créations inédites, invitant ainsi à un dialogue fructueux entre designer et fabricant.

Pour sa 3^{ème} édition, PlayWithDesign s'anime sur le thème des 'Expériences mobiles'.

En perpétuel mouvement, l'environnement des enfants est constitué d'informations réelles ou virtuelles qu'il lui faut saisir, canaliser, comprendre et assimiler.

Une dynamique qui invite à considérer la mobilité du corps, dans une pratique fonctionnelle ou ludique, et la mobilité de l'esprit, incluant ce monde de réseaux virtuels dans lequel les enfants grandissent aujourd'hui.

En partenariat avec la coopérative Vannerie de Villaines, les 10 designers ont concrétisé ces 'expériences mobiles' à travers la création d'un objet en osier, avec lequel l'enfant peut choisir de créer du mouvement, se mettre en mouvement, ou canaliser le mouvement.

Created as a parallel initiative of the Playtime Paris trade show, PlayWithDesign is an event that was born from a desire to offer new sources of reflection on the universe of children's design. Presented in the form of a bid for projects from ten designers, supervised by a creative direction team. Each participant presents his or her point of view via a personal proposition according to a pre-established theme and material. Thanks to a partnership with one or several manufacturers who will realize the prototypes of these creations, PlayWithDesign therefore enables a fruitful dialogue between designer and industrial.

For its 3rd edition, PlayWithDesign worked on the theme of 'Mobile Experiences'.

In perpetual movement, the children's environment is made of real and virtual information that has to be grabbed, channeled, understood and assimilated.

A dynamic that invites us to consider the mobility of a body within a context that is functional as well as amusing, along with the mobility of spirit, which includes this world of virtual networks in which children are growing up today.

In partnership with the Vannerie de Villaines cooperative, the 10 designers made real these "mobile experiences" through the creation of a woven willow object, with which the child can choose to create movement, start moving or channel movement.

Les Vanniers

Un grand merci à la Vannerie de Vilaines et à ses vanniers de talents pour la réalisation des projets de cette 3^{ème} édition de PlayWithDesign.

We'd like to thank the Vannerie de Vilaines and its talented weavers, for their work in creating the projects for this 3rd edition of PlayWithDesign.



■ Ghislaine BARROT

Formée à l'école de vannerie de Fayl-Billot (52), elle est salariée de la coopérative depuis 1983 et membre du conseil d'administration depuis 2008. Elle travaille sur la vannerie fine.

After studying at the Fayl-Billot (basket) weaving school (52), Barrot joined its co-op in 1983 where, since 2008, she has been a member of the Board. The focus of her work is on fine weaving.

■ Isabelle DUVEAU

Première apprentie de la coopérative en 1983, elle travaille sur la vannerie moyenne et fine et est spécialiste du travail périgourdin.

The first apprentice at the co-op, which she joined in 1983, Duveau works in both fine and medium weaving and is a specialist of the Perigord style of basket weaving.

■ David ETIENNE

Formé à la coopérative en apprentissage à partir de 1998, membre du conseil d'administration depuis 2002, et président de la coopérative depuis 2011. En parallèle de sa préparation au concours du Meilleur Ouvrier de France 2015, David gère également les chantiers et travaille sur les grosses vanneries et sur des pièces uniques. Adhérent de la coopérative il cultive également 1 ha d'osier.

After joining the co-op as an intern in 1998, Etienne became a member of the Board in 2002, and President of the co-op in 2011. Currently studying for the certification of Meilleur Ouvrier de France for 2015, which goes to France's best artisans and craftsmen, David

also manages construction projects, as well as works on large basket weaving projects and one-of-a-kind pieces. He is also a contributor to the co-op and farms 1 hectare of willow.

■ Norbert FAURE

Formé à Fayl-Billot en stage adulte, il a intégré la coopérative au milieu des années 70, et est membre du CA depuis près de 30 ans. Auréolé du titre de Meilleur Ouvrier de France en 1994 et spécialiste du travail périgourdin, il réalise beaucoup de pièces uniques.

Having done an adult internship at the Fayl-Billot school, Faure joined the co-op in the mid-1970s, and has been part of its Board for 30 years. Awarded the title of Meilleur Ouvrier de France in 1994, Faure is a specialist of the Périgord style of weaving, he creates many custom pieces.

■ Mathieu KNEPPER

Formé en apprentissage à partir de 2008, il est membre du conseil d'administration depuis cette année et salarié. Il travaille sur des vanneries moyennes et fines.

Having gone through an internship that began in 2008, Knepper became a salaried Board member this year. He works on fine and medium weaving.

■ Daniel MARTIN

Issu d'une famille de vanniers de Villaines, il a commencé à travailler avec ses parents en 1978. Il a obtenu son BEP à Fayl-Billot en 1981, devient adhérent de la coopérative en 1984, membre du CA en 1985, président en 2001 et directeur en 2004. Meilleur Ouvrier de France en 1997, il a formé plusieurs apprentis.

Born into a family of basket weavers

Interview à la carte !

Parcourez les réponses des designers aux questions qu'ils ont choisi parmi les suivantes :

- Comment pensez-vous les objets que vous concevez ?
- Quel est le rêve d'enfant que vous aimeriez vous voir confier ?
- Que souhaitez-vous apporter au design ?
- Etes-vous un designer d'aujourd'hui ou de demain ?
- Quelle est selon vous la particularité d'un design pour enfants ?
- La conception d'un objet en osier vous a-t-elle demandé une démarche particulière ?

Les designers

from the Vannerie de Vilaines, Martin began working with his parents in 1978. After getting his professional certification from the Fayl-Billot school in 1981, he joined its co-op in 1984, and became Board member in 1985, then President in 2001 and, finally, Director in 2004. He was given the prestigious Meilleur Ouvrier de France award in 1997, and has trained several apprentices.

■ Roland SEGURET

Osiérculteur vannier depuis 40 ans à la coopérative, Roland a formé de nombreux apprentis et travaille aussi bien sur de grands articles (fauteuils, canapés, malles..) que sur de la vannerie fine. Il est membre du conseil d'administration de la coopérative et prépare actuellement le concours du Meilleur Ouvrier de France. Seguret has farmed willow for the cooperative for the past 40 years. He trained numerous apprentices. His work ranges from large objects like chairs, sofas and trunks, to fine weaving. He is a member of the Board of his alma mater and is currently preparing his application to become considered as a Meilleur Ouvrier de France.

■ Laurent VEILLAU

Vannier salarié à la coopérative depuis 1998 après une formation en interne. Il réalise les structures métalliques des réalisations particulières. Il est notamment spécialiste de la vannerie de grande taille. After going through an internship there, Veillaud became a salaried weaver at the co-op in 1998. He works on metallic structures in custom projects. He is best known as a specialist of large weaving pieces.

6 | 7

Samuel Accoceberry
'Chimera'

8 | 9

Akatre
'Rocking Wheel'

10 | 11

Atelier Jes
'Cacahuète'

12 | 13

Matali Crasset
'Monoplan'

14 | 15

Jérôme Dumetz
'OS-CAR'

16 | 17

Ann Grim
'L'Histoire Sans Fin'

18 | 19

Greg Lacoua & Flavie + Paul
'Les Anim-alliés'

20 | 21

Marine Peyre
'Super Swing'

22 | 23

Stéphanie Marin
'L'emmitoufflor'

24 | 25

Florence Watine
'Youpi Toupie Chair'

A la carte Interviews!

Check out these answers from the designers in response to the questions they chose to answer from the following list:

- How do you imagine the objects you make?
- What children's dream would you like to be asked to realize?
- What would you like to bring to the design process?
- Would you consider yourself a designer of today or of tomorrow?
- According to you, what is the specificity of children's design?
- Does the conception of a willow object demand a particular process?

'Chimera'



Sur ce thème de la mobilité, j'ai souhaité développer en particulier l'idée du voyage imaginaire, du voyage intérieur, du rêve et du fantastique. C'est ainsi que je suis parti de la chimère, animal fantastique, que j'ai voulu transformer en élément à la fois 'habitable' et 'chevauchable'; dans le 'ventre' de la **'Chimera'** l'enfant pourra trouver refuge et se livrer à l'introspection, quant aux intrépides, ils pourront à califourchon sur le dos de l'animal imaginer les scènes d'actions les plus folles.

When thinking about this theme of mobility, I wanted to especially focus on the idea of an imaginary voyage, an interior voyage; dream and fantasy. From there I started to imagine the chimera, that fantasy animal, that I wanted to transform into an element that was simultaneously "wearable" and something that could be straddled. This would allow a child to find refuge in the "belly" of the **'Chimera'** and dive into a process of introspection. As for the intrepid, they can straddle the back of the animal and imagine the wildest action scenes.

Samuel Accoceberry

Né à Bordeaux en 1972, **Samuel Accoceberry** est diplômé des Beaux Arts de Nancy. Il a commencé à travailler pour Alcatel puis a poursuivi son expérience professionnelle entre Milan et Paris chez Antonio Citterio, Rodolfo Dordoni et Arik Levy.

Born in Bordeaux in 1972, **Samuel Accoceberry** graduated from the Beaux Arts of Nancy. He started his career at Alcatel, then continued his professional path between Milan and Paris, at Antonio Citterio, Rodolfo Dordoni and Arik Levy.

Aujourd'hui / Today → Enseigne à l'ESAD d'Orléans

Teaches at the ESAD of Orléans

2014 → Présente son travail réalisé en résidence au Pôle Expérimental des Métiers d'Arts de Nontron

Presents the work he did while in residence at the Pôle Expérimental des Métiers d'Arts in Nontron

2013 → Grand Prix de la Création de la Ville de Paris 13

Wins Paris's Grand Prix de la Création 13 (First Prize for Creation, 2013)

2012 → Prix Yookô / RECIPROCITY Design Liège 12

Prix Yookô / RECIPROCITY Design Liège 12 (Yooko Prize)

2010 → Ouvre son propre studio / Opens his own studio

2009 → Red Dot Design Award 2009 / Red Dot Design Award 2009

2008 → Red Dot Design Award 2008 / Red Dot Design Award 2008



Comment pensez-vous les objets que vous concevez ? En 4 points ; j'essaie d'y répondre en allant aux limites de la problématique, en cherchant le matériau juste et la technique ou le savoir-faire approprié, en racontant une histoire ou en créant un lien avec l'utilisateur par un détail que j'appelle le 'twist', et surtout de faire en sorte que cela semble simple.

Etes-vous un designer d'aujourd'hui ou de demain ? Je réponds à des problématiques actuelles et je travaille sur des projets qui anticipent les besoins de demain. Ce sont, j'imagine, les questionnements de tous les designers d'aujourd'hui...enfin, je crois !

Quelle est selon vous la particularité d'un design pour enfants ? Il doit susciter l'imaginaire et permettre d'être interprété de différentes manières pour que chaque enfant puisse se l'approprier.

How do you imagine the objects you make?

In 4 points: I try to respond to the challenge by going to the limits of the issue, by finding the perfect material and the appropriate technique or skill, by telling a story and creating a link with the user with a detail that I call a "twist, and especially to make it all seem simple.

Would you consider yourself a designer of today or of tomorrow? I work on current issues and challenges, but I also work on projects that anticipate future needs. They are, I imagine, the same questions that all of today's designers ask themselves....at least, I think so!

According to you, what is the specificity of children's design? It must appeal to the imagination and be interpreted in different ways so that every child can appropriate it for him or herself.

'Rocking Wheel'



Rocking Wheel est un rocking chair pour les enfants. En forme de roue, il ouvre le champs des possibles, et peut servir d'espace de détente, de refuge, de moyen de déplacement ou de jeu.

L'enveloppe en osier brut contraste avec un intérieur 'cocon' pour que l'enfant s'y sente comme dans un nid.

Cet habillage intérieur à été conçu et développé en partenariat avec la marque Loup (www.loup-collection.com).

Rocking Wheel is a rocking chair for children. In the shape of a wheel, it opens multiple possibilities, and can be a space for relaxation, a refuge, a means of getting around or a game.

The wicker exterior contrasts with a 'cocoon' interior so that the child feels like he or she is in a nest.

The interior was designed and developed in partnership with the brand Loup (www.loup-collection.com).

Akatre a été fondé en 2007, à Paris, par **Valentin Abad, Julien Dhivert** et **Sébastien Riveron**. Le trio crée de véritables univers ne manquant pas d'humour ou de malice, en détournant les objets du quotidien de leur fonction première pour en exploiter les qualités plastiques ou en jouant sur des sculptures dans lesquelles le corps devient le terrain de jeu de transformations multiformes.

Akatre was founded in Paris in 2007 by **Valentin Abad, Julien Dhivert** and **Sébastien Riveron**. The trio create genuine universes that are full of humor or mischief, either by tweaking the primary function of everyday objects through the use of their physical qualities, or by playing with sculptures in which the body becomes a playground for multi-faceted transformations.



Jusqu'en février 2015 → Installation au Musée des Arts Décoratifs de Paris
Through February 2015 → Installation at the Musée des Arts Décoratifs de Paris
2013 → Exposition à la Gaîté Lyrique lors de la Nuit Blanche
 Exhibition at the Gaîté Lyrique theater during the *Nuit Blanche*
2012 → Présentation de «Entre chiens et loups» à Mains d'Oeuvre
 Presentation of the «Entre chiens et loups» projects to Mains d'Oeuvre
2007 → Création de Akatre / Creation of Akatre

Comment pensez-vous les objets que vous concevez ? Comme toutes les productions qui sortent du studio, qu'elles soient graphiques, photographiques ou en 3 dimensions, nous nous attachons à en enlever le superflu tout en y attachant une sensibilité. Nous partons d'une histoire simple qui se traduira par un objet simple; ce qui est compliqué à mettre en œuvre.

Quelle est selon vous la particularité d'un design pour enfants ? Il doit être ouvert sur l'imaginaire. Un enfant ne perçoit pas un objet pour son utilité première mais par ce qu'il crée comme image dans sa tête (un vaisseau, un animal, une planète...). Il faut réussir à jouer sur ces deux tableaux.

La conception d'un objet en osier vous a-t-elle demandé une démarche particulière ? Nous nous sommes d'abord renseignés sur ce matériau et ses possibilités. Ses contraintes et ses forces ont guidé l'histoire que nous allions raconter. Quand tout s'est assemblé, simplifié et bien combiné, nous avons notre projet.

How do you imagine the objects you make? Like any production that comes from the studio, be it graphic, photographic or 3-dimensional, our goal is to remove the superfluous while adding a certain sensitivity. We start with the foundation of a simple story and translate it into a simple object; a complicated thing to do.

According to you, what is the specificity of children's design? It must be open to the imagination. A child does not look at an object for its primary use. Rather, the child sees the image he creates in his imagination (a vessel, an animal, a planet...). To succeed, we must work with these two facets.

Does the conception of a willow object demand a particular process? The first thing we did was to research this material and its possibilities. Its constraints and strengths guided the story we wanted to tell. Once everything was assembled, simplified and combined, we got our project.

‘Cacahuète’



Le tressage de l'osier est une belle façon de créer des volumes. La maille tressée en 3D magnifie les formes en les rendant plus lisibles. Le côté très naturel du matériau a vite attiré chez nous, par contraste, l'envie de créer des géométries régulières et élaborées. En dessinant cette **Cacahuète** veilleuse de nuit, nous cherchions à mettre l'osier en valeur par le travail du volume et de la lumière. Attirés par les plantes, fruits, coquillages, et autres êtres vivants aux formes bizarres, cette veilleuse devait à l'origine être un oursin. Mais peu à peu, la nature végétale du matériau a repris le dessus pour une transmutation en cacahuète, une présence sympathique pour éclairer la nuit.

Weaving wicker is a lovely way to create volumes. A “knit” woven in 3D magnifies the shapes by making them easier to read. The natural aspect of the material very quickly motivated us to create regular and elaborate geometries. While designing the **Cacahuète** night light, we tried to highlight the wicker by working with volume and light. Attracted by plants, fruits, shells, and other living creatures with bizarre shapes, we originally wanted to make the nightlight in the form of a sea urchin. But, little by little, the vegetal nature of the material took over and the object transmuted into a peanut, a fun object to light up the night.

L'Atelier [jes] – prononcez « yes » – est l'association créative de Johan Brunel et Samuel Misslen. Ensemble, ils travaillent sur des projets mêlant design, art, architecture et pédagogie. Ils conçoivent des aménagements, objets, mobiliers et constructions qu'ils réalisent eux-mêmes ou avec des artisans, toujours avec une grande connaissance du travail des matériaux. Dans le cadre d'expositions pérennes ou temporaires, ils inventent aussi des installations interactives pour les enfants.

The [jes] workshop – pronounced « yes » – is the creative association of Johan Brunel and Samuel Misslen. Together, they work on projects that mix design, art, architecture and pedagogy. They design furniture, settings, objects, and constructions that they manufacture themselves or with artist/craftsmen; always reflecting a solid knowledge of the skills it takes to work with the materials. They also invent interactive installations for children within the context of permanent or temporary exhibitions.



2014 → 1er prix, Prix Emile Hermès 2014 / First Prize, Prix Emile Hermès 2014

2011 → 1er prix de design au Taipei world design expo avec leur projet 'Bamboo Chair'
First Prize for Design at the Taipei World Expo for their 'Bamboo Chair' project

2004 → Création de l'Atelier Jes / Creation of the Atelier Jes

2003 → Johan Brunel obtient un diplôme de designer industriel à l'ENSCI/les Ateliers
Johan Brunel gets his Industrial Design diploma from the ENSCI/les Ateliers

1998 → Samuel Misslen obtient un diplôme des métiers d'art en sculpture métal à l'école Olivier de Serres de Paris
Samuel Misslen gets his diploma in Metal Sculpture from the Olivier de Serres de Paris school

Quel est le rêve d'enfant que vous aimeriez vous voir confier ? Pour Samuel: une sorte de château, un bâtiment avec plein de passerelles, de souterrains, de passages secrets, de greniers perchés. Pour Johan: un dirigeable ou une ville volante avec des jardins et des serres suspendues.

What children's dream would you like to be asked to realize? For Samuel: a kind of château, a building with plenty of overpasses, tunnels, secret passages, attic perches. For Johan: A dirigable or a flying city with gardens and suspended greenhouses.

Que souhaitez vous apporter au design ? Nous ne voyons pas «le design» comme une véritable corporation, mais plutôt comme une multiplicité de démarches et de pratiques variées. C'est peut-être pour cela qu'il nous est difficile de nous approprier ce terme de 'designer' comme si c'était un métier précis. Pour nous, le design c'est avant tout une démarche optimiste, l'envie d'améliorer son environnement en proposant des solutions créatives.

What would you like to bring to the design process? We don't see "design" as a single "corporation," but as a multiplicity of approaches and practices. That may be why it is so difficult for us to appropriate this term of 'designer' as if it were a precise profession. For us, design is above all an optimistic approach, the desire to improve one's environment by proposing creative solutions.

Quelle est selon vous la particularité d'un design pour enfants ? Il ne peut se réduire à une proposition fonctionnelle et esthétique : il doit également inclure une dimension ludique, imaginative. Et puis faut que ce soit super solide ! C'est donc pour nous un travail plus exigeant qui consiste à imaginer des choses pour un public qui n'a pas les mêmes préoccupations que nous. Cela nous oblige à nous adresser à l'enfant que nous avons été. Par chance, devenus adultes, nous maîtrisons des outils qui nous permettent de concrétiser nos rêves d'enfants.

According to you, what is the specificity of children's design? It cannot be reduced to a functional and aesthetic proposition: it must also include an aspect that is fun and imaginary. And then it must be super solid!

Thus, for us, this is work that is more demanding and consists of creating things for a user who does not share our pre-occupations. This forces us to address the child we once were. With any luck, once we become adults we can master the tools that allow us to realize our childhood dreams.

'Monoplan'



Les enfants ont cette qualité d'imagination que les adultes ont souvent perdu. **Monoplan** leur propose de voler, transpercer le ciel à partir du premier avion en rotin. C'est un monoplane biplace voire triplace qui accepte les animaux de compagnie, les doudous et toute sorte de ménagerie. C'est aussi le premier avion sans aucun moteur, 100% écologique, qui fonctionne grâce à la puissance du jeu et l'énergie du rêve. On peut goûter, dormir, jouer dedans, tout est permis. Il est insubmersible, il est intergalactique...

Children have the ability to imagine that adults have often lost. **Mono-plan** offers them a way to fly and pierce the sky from the first wicker airplane. This is a two-seater, even three-seater, monoplane that accepts pets, stuffed animals, and any other kind of beast. This is also the first motorless airplane, 100% ecological, which functions thanks to the power of play and the energy of dreams. Feel free to snack, sleep or dream inside; anything goes. It is unsinkable, it is intergalactic...

Designer industriel de formation, **Matali** envisage le design comme une recherche. Elle travaille à partir d'une posture décentrée qui lui permet à la fois d'intervenir sur la vie quotidienne et de projeter des scénarii pour le futur. Portant un regard à la fois expert et toujours neuf sur le monde, elle questionne l'évidence des codes pour mieux s'en affranchir.

Trained as an industrial designer, **Matali** approaches design as an exercise in research. She starts her work with a de-centered framework that allows her to simultaneously address the needs of day-to-day life and project scenarios for the future. With a point of view that is both expert and always new, she questions the evidence of codes to better free herself from them.



2014 → Première collaboration avec Ikea / First collaboration with Ikea

2013 → Collaboration avec Okaidi / Collaboration with Okaidi

2006 → Prix du créateur de l'année au salon du meuble de Paris / Designer of the Year award at the Paris Furniture Show

1997 → Grand prix du design de la ville de Paris / Grand Prize for Design from the city of Paris

1993 ... 1997 → Collaboration avec Philippe Starck au sein de son agence et de Thomson Multimédia

Collaboration with Philippe Starck, with his agency and Thomson Multimédia

1991 → Diplômée de l'ENSCI-Les Ateliers, Paris / Graduated from l'ENSCI-Les Ateliers, Paris

Comment pensez-vous les objets que vous concevez ? Pour expliquer ma méthode de travail, j'ai souvent raconté que j'avais des champs dans la tête. Il y a des champs où pousse longtemps la même matière, d'autres qui sont inaccessibles, ou en jachère. Chaque champ représente un centre d'intérêt que je cultive inconsciemment au quotidien.

How do you imagine the objects you make? When I explain how I work, I have often said that I have fields in my head. There are fields in which the same matter has grown for a long time, others are inaccessible, and others are fallow. Each field represents a center of interest that I subconsciously cultivate on a daily level.

Etes-vous un designer d'aujourd'hui ou de demain ? J'ai l'impression d'être inscrit dans un temps qui est celui du contemporain. J'entrevois de plus en plus ce métier, à travers les projets que je mène, comme celui d'un accoucheur. Il s'agit de moins en moins de mettre en forme de la matière mais plutôt de faire émerger, d'organiser, autour d'intentions et de valeurs communes, des liens de connivence, de socialité.

Would you consider yourself a designer of today or of tomorrow? I have the impression of belonging to a time that is contemporary. The projects I carry out allow me to glimpse more and more of this field, like a midwife or an OB/ GYN birthing a baby. Less and less it is about giving shape to a material and more about emerging or organizing, around intentions and common values, links based on shared visions and sociality.

Quelle est selon vous la particularité d'un design pour enfants ? Dessiner pour enfants c'est penser des objets ouverts. Emmanuelle Lallement pointait dans un texte ma relation au ludique: "On dit souvent de ses objets qu'ils sont ludiques. Est-ce parce qu'ils sont de couleurs vives ? Est-ce aussi parce qu'ils demandent à être manipulés presque comme des jeux ? Est-ce enfin parce qu'ils semblent également receler une astuce à découvrir, que les enfants comprennent souvent avant tout le monde. Non pas qu'ils soient faits pour les enfants, mais il se trouve que ces derniers, à la différence de certains adultes, acceptent d'emblée de "jouer le jeu", de faire réellement l'expérience de l'objet.

According to you, what is the specificity of children's design? Designing for children means thinking about open-ended objects. In a text, Emmanuelle Lallement hit the nail on the head regarding my relationship to playfulness: "One often describes her objects as being playful. Is that because of their bright colors? Is that also because they demand to be touched, almost like a game? Is it because they seem to contain a clue to discover, which children often understand before everyone else? Not because the object are made for them, but because the children, contrary to certain adults, automatically accept to "play the game" in order to really experience the object.

'OS-CAR'



OS-CAR (pour osier-car) est un porteur pour jeunes enfants de 9 à 36 mois qui les accompagnera dans le développement de leur motricité. Pour le concevoir, j'ai détourné ce que la vannerie produit de plus efficace : le panier. Je l'ai retourné, mis sur roulettes, et complété par un autre panier, en métal cette fois, qui comprend le guidon. L'ensemble forme un véhicule mobile et léger à l'allure sympathique sur lequel l'enfant est directement en contact avec l'osier.

OS-CAR (a play on words between wicker and car) is a carrier for babies aged 9-36 months that will accompany them in their motor development.

To design it, I tweaked the one thing that basket-weaving produces best of all: a basket. I took it and turned it upside-down, put it on wheels and added another basket, that one in metal, which forms the handlebar. The whole thing forms a vehicle that is mobile and light and looks fun; on which a child is directly in touch with the wicker.

Jérôme Dumetz

Jérôme Dumetz, designer français né en 1981, vit et travaille à Marseille. Autodidacte et poussé par l'envie de 'faire', il propose dans son propre atelier des petites séries de mobilier minimaliste et fondamental.

Sa curiosité et son exigence le poussent à toujours enrichir sa réflexion autour de la notion de simplicité et de fonctionnalisme heureux. Son travail actuel poursuit l'objectif d'un design durable et affectif, et développe un système de production en circuit court.

French designer **Jérôme Dumetz** was born in 1981 and lives and works in Marseille. Self-taught and driven by a desire to 'do', his studio proposes small editions of minimalist and basic furniture.

His curiosity and his demanding approach drive him to always enrich his reflection on the notion of happy simplicity and functionalism. His current work pursues his objective to create sustainable and emotional design, and develop a system based on a short production chain.



2013 → Remporte les Audi talents awards design avec 'les ensembles' un concept de mobilier participatif et démocratique / Wins the Audi Talents design award with «ensembles», a participatory and democratic furniture concept
2013 → Projets autour de Marseille capitale culturelle / Projects for the Marseille cultural capital initiative
2007 → Ouverture de son propre atelier / Opens his own atelier

Etes-vous un designer d'aujourd'hui ou de demain ?

Je n'oppose pas aujourd'hui et demain, le design accompagne les révolutions techniques et technologiques mais nos besoins vitaux restent les mêmes. On doit évidemment sentir les choses et faire des propositions novatrices mais être juste au présent est pour moi l'enjeu principal.

Quelle est selon vous la particularité d'un design pour enfants ? Imaginer quelque chose pour les enfants demande d'être simple et efficace. On doit y retrouver une forme de sincérité qui doit dépasser les effets de style.

La conception d'un objet en osier vous a-t-elle demandé une démarche particulière ? Je suis designer mais je fabrique une partie de ce que je dessine, l'intégration d'un matériau et de ses contraintes est donc pour moi naturelle et stimulante. J'ai toujours été attiré par le tressage végétal qui permet une grande liberté de formes avec peu de moyens.

Would you consider yourself a designer of today or of tomorrow?

I do not oppose today and tomorrow; design accompanies technical and technological revolutions but our vital needs remain the same. We must obviously feel things and make new propositions but remain in the present. For me, that is the main stake.

According to you, what is the specificity of children's design? Designing something for children demands an approach that is simple and efficient. We have to find a sincere shape that goes beyond stylistic effects.

Does the conception of a willow object demand a particular process? I am a designer but I build some of the things I design. Hence, the integration of a specific material and its constraints is natural and stimulating for me. I have always been attracted to vegetal weaving, which allows for a great freedom in the shapes and at a very low cost.

'L'Histoire Sans Fin'



Avec **L'Histoire Sans Fin** je propose un jeu pour les enfants autour de la transmission du savoir-faire Français. A l'ère où tout est dématérialisation et pulsions, il me paraît important de développer l'abstraction chez l'enfant. Leur donner le temps de rêver et les inciter à produire par eux-mêmes.

L'empathie est au centre du processus de création. J'explore un monde à la dérive et tend la main à la réconciliation entre savoir-faire et transmission. Au rythme du jeu des 'petits papiers' ou du 'cadavre exquis', les enfants pourront participer eux-mêmes à la forme finale de l'oeuvre.

L'Histoire Sans Fin is a proposition for a children's game that aims to transmit French craftsmanship. In an era that is all about de-materialization and immediate urges, I believe it is important to develop abstraction in a child, giving them the time to dream and inciting them to produce something themselves.

Empathy is at the heart of the process of creation. I explore a world that is drifting, and give a hand to the reconciliation between craftsmanship and transmission. Like certain children's games, children can themselves participate in choosing the final shapes in the body of work.

Ann Grim a grandi entre Buenos Aires, Paris, le Cap, Montevideo et Londres puis a choisi de vivre et de travailler à Paris. Ses oeuvres sculpturales jouent sur de nombreuses métaphores symboliques et d'intuition pour livrer un message tout à fait engagé. Tel un exercice de pensée contemplative, le corps du travail d'Ann Grim tisse un lien social, culturel et urbain.

Ann Grim grew up between Buenos Aires, Paris, Capetown, Montevideo and London, and chose to live and work in Paris. Her sculptural works play with numerous symbolic and intuitive metaphors to deliver a message of engagement. Like an exercise of contemplative thought, Ann Grim's body of work creates social, cultural and urban links.



2012 → 1^{er} prix de l'Index Design Awards 'Naked Messenger'

1st prize in the Index Design Awards for "Naked Messenger"

depuis/since 2009 → Exposition en Fondation - Biennale - Galerie - Collaboration de design - Collections capsule de vêtements, bijoux et mobilier. / Exhibitions at foundations - biennales - galleries - design collaborations - capsule clothing collections, jewelry and furniture.

Comment pensez-vous les objets que vous concevez ? Il est pour moi, primordial d'injecter une notion d'utilité plus juste ; centrée sur l'épanouissement intellectuel, le bien être, la transmission des savoirs, la bienveillance...

Il s'agit donc d'une pensée émotionnelle voire instinctive qui donne l'impulsion aux formes que je peux concevoir.

Quel est le rêve d'enfant que vous aimeriez vous voir confier ? Il y en a 1000 ! J'ai un univers rétro futuriste où la démesure et l'extraordinaire priment. Peu importe le sujet, tout m'a toujours semblé intéressant dès lors qu'il y a un savoir-faire et une sensibilité d'exception. Moins il y a de contraintes mieux c'est...

Que souhaitez-vous apporter au design ? Beaucoup d'empathie, de la surprise et une vision.

Etes-vous un designer d'aujourd'hui ou de demain ? D'hier pour aujourd'hui et demain j'espère...

La conception d'un objet en osier vous a-t-elle demandé une démarche particulière ? L'osier est un matériau qui m'était peu familier. J'ai donc d'abord cherché à comprendre sa dualité (résistance vs délicatesse) puis à comprendre le savoir-faire. C'est simplement après m'être plongée dans ces recherches que j'ai pu entreprendre un processus de création.

How do you imagine the objects you make? For me, it is critical to inject a notion of usefulness into what I do, which centers on intellectual blossoming, well-being, the transmission of knowledge, benevolence...

Therefore, it is all about a thought process that is emotional, even instinctive, which results in shapes that I can realize.

What children's dream would you like to be asked to realize? There are about 1000! My personal universe is retro/futurist, in which the over-the-top and the extraordinary have a leading role. The subject doesn't matter, anything interests me as long as it has to do with craftsmanship and knowhow and the notion of exceptional. The fewer constraints, the better...

What would you like to bring to the design process? A lot of empathy, surprise and a vision.

Would you consider yourself a designer of today or of tomorrow? A designer of yesterday working for today and tomorrow, I hope...

Does the conception of a willow object demand a particular process? I was fairly unfamiliar with wicker as a material. I began by trying to understand its duality (resistant vs delicate) then to understand the skills it demands. It was only after I dove into this research that I could really carry out the process of creation.

‘Les Anim-alliés’



Anim-alliés est une collection d'animaux gloutons. Les peluches, poupées, voitures, outils, balles, légo combleront l'appétit de ces compagnons de rangement. Chacun de ces animaux - orque, chouette et poisson - vous dévoilera son caractère suivant sa charge et son emploi. Certains s'agiteront en basculant ou en roulant, d'autres glisseront. Le contenant traditionnel en osier est ici réinterprété. Chaque animal est prétexte à exposer plusieurs qualités graphiques et plastiques de la vannerie. Le rythme des pleins et des vides, le lisse et le hachuré stimule la vue autant que le touché.

Anim-alliés ("Anim-allied") is a collection of gluttonous animals. Stuffed animals, dolls, cars, tools, balls, and lego toys all sate the appetite of these companions. Each one of these animals - whale, owl and fish - will unveil its character according to its task and its use. Some will move by rocking or rolling, others will slide. The traditional wicker container is re-interpreted here. Each animal is a pretext to expose the graphic and visual qualities of wicker. The play of full and empty, of smooth and rough, stimulates the view as well as the touch.

Greg Lacoua & Flavie+Paul



Grégory Lacoua, Flavie Papin et Paul Jouan

sont diplômés de l'Ensci-Les Ateliers (Ecole Nationale Supérieure de Création Industrielle) en 2008-2009. Ils sont les fondateurs et associés des agences de design Grégory Lacoua et Flavie+Paul. Ils interviennent de façon respective dans le domaine de la conception de produits industriels et artisanaux, de la scénographie et de l'architecture intérieure.

Grégory Lacoua, Flavie Papin and Paul Jouan

all graduated from the Ensci-Les Ateliers (Ecole Nationale Supérieure de Création Industrielle) in 2008-2009. They are the founders of and partners in the Grégory Lacoua and Flavie+Paul design agencies. They work, respectively, in the areas of industrial and artisanal product design, set design and interior architecture.

Que souhaitez-vous apporter au design ?

Apporter de l'honnêteté, de la rigueur et du plaisir serait un début de réponse. Mais nous préférons plutôt nous interroger sur ce que le design peut vous apporter : de nouvelles expériences, de l'innovation et de la croissance !

Quelle est selon vous la particularité d'un design pour enfants ?

Créer un jouet pour enfant, revient à s'adresser à deux 'usagers' en même temps, l'enfant et ses parents.

Chez l'enfant, l'imagination est un moteur puissant dans son approche du monde. La valeur qu'il porte aux objets est relative car son rapport aux usages et aux codes est décomplexé. Pour les parents, le jouet a un usage plus défini. Il doit permettre à l'enfant de s'éveiller, de se structurer personnellement ou d'apprendre.

La conception d'un objet en osier vous a-t-elle demandé une démarche particulière ?

Le travail traditionnel de l'osier est une forme de tissage en volume. Sa variété de finition et de texture est aussi riche que complexe. Nous avons voulu explorer son potentiel graphique et tactile. Nous avons réalisé un travail d'épure, comme le ferait un typographe, en traitant les pleins et les vides, le lisse et le hachuré.

What would you like to bring to the design process?

I would like to bring honesty, rigor and pleasure, for starters. But most of all, we question ourselves on what design can bring us: new experiences, innovations and growth!

According to you, what is the specificity of children's design?

Creating a toy for a child is about addressing a product to two "users" at the same time: a child and his parents.

For a child, the imagination is a powerful tool in its approach to the world. The value that it brings to an object is relative, as its rapport with uses and codes has been stripped of its complexes.

For parents, a toy has a use that is much more defined. It should allow a child to blossom and structure himself, as well as learn.

Does the conception of a willow object demand a particular process?

The traditional work of basket-weaving is a way of weaving volume. The choice of finish and texture is as rich as it is complex. We wanted to explore its graphic and tactile potential. In this project, we approached it in terms of purifying, as a typographer would do, by playing with fullness and voids, the smooth and the rough.

'Super Swing'



Super Swing est une petite balançoire d'intérieur, une assise suspendue génératrice de rêves et de mouvements.

Entièrement réalisée en osier, elle inverse le processus du confort et emprisonne un coussin dans sa structure, laissant ainsi le tressage des tiges d'osier créer le motif du tissu sur l'assise.

Voler, s'élancer, des ailes nous poussent.

Nous pouvons à présent nous évader dans la maison mais attention au plafond !

Super Swing is a small swing for indoors, a suspended chair that generates dreams and movements.

Entirely made of wicker, it inverts the process of comfort and "imprisons" a cushion in its structure, thereby allowing the weaving of wicker to recreate the same pattern as the fabric on the cushion.

Fly, take off, pushed by our wings.

Now, we can escape inside of our homes, but watch out for the ceiling!

Marine Peyre affirme sa philosophie, décrivant un univers ludique et pop qui privilégie les jeux d'emboitements multiples et de modularité, les usages de matériaux décalés, les formes expressives et colorées, les attitudes décomplexées, aux limites interdisciplinaires de l'art, de l'espace et du design.

Marine Peyre re-affirms her philosophy that describes a universe that is fun and pop, and that favors a game of stacking and modularity, as well as the use of surprising materials, expressive and colorful shapes, attitudes stripped of any complex, and the interdisciplinary limits of art, space and design.



- 2013 → Lancement de l'édition d'assises 'marine peyre' / Launch of the collection of 'marine peyre' chairs
2007 → Anime un atelier de Design à l'Ecole d'Architecture de Marseille Luminy
Runs a design workshop at the Ecole d'Architecture de Marseille Luminy (Luminy Design School of Marseille)
2005 → Prend la tête de Cooked In Marseille Design Studio
Takes head of the Cooked In Marseille Design Studio
1998 → Diplômée de l'école des Beaux Arts de Marseille et d'un DNSAP option design
Graduates from the Beaux Arts de Marseille with a design minor

Quel est le rêve d'enfant que vous aimeriez vous voir confier ? Concevoir une ville de A à Z, de la trame urbaine à l'appartement, et jusqu'à la brosse à dent... Comme ont pu le faire le Corbusier à Chandigarh ou Oscar Neimeyer à Brasilia... mais avec les objets du quotidien en plus et tout ce qui peut être dessiné... C'est donc un vrai rêve !

Que souhaitez vous apporter au design ? De la fraîcheur, de la modularité, de la cohérence.

La conception d'un objet en osier vous a-t-elle demandé une démarche particulière ?

La conception d'un objet en osier est à l'opposé de la conception industrielle, puisqu'elle fait entièrement appel au travail de la main, et non à celui de la machine et de la reproduction. Cela nécessite un lâcher prise par rapport à l'idée première, une relation plus proche avec la matière et le respect de ses limites. Le processus est inversé, c'est en partant du résultat final que le projet pourra être rationalisé, et non à partir de l'esquisse et de plans de production.

What children's dream would you like to be asked to realize? Design a city from A to Z, from the urban framework to the apartments, down to the toothbrushes.... Much in the style of Corbusier at Chandigarh or Oscar Neimeyer in Brasilia... but with the day-to-day objects in addition to anything that can be drawn... it's a real dream of mine!

What would you like to bring to the design process? A fresh point of view, modularity, and coherence.

Does the conception of a willow object demand a particular process? The design of a wicker object is the exact opposite of industrial design, since it calls for handwork and not the work of a machine or the process of reproduction. This requires that you let go of the primary idea, and develop a closer relationship with the material and respect its limits. The process is inverted, and the project can only be rationalized if you approach it from the final result rather than from a set of plans and a production schedule.

'L'emmitoufloir'



L'emmitoufloir est un fauteuil en osier et textile souple, une hutte. Pour se reposer, se réfugier ou pour vivre des aventures. Un objet où le dehors et le dedans s'utilisent, un objet d'intérieur ou d'extérieur. Il existe une famille de 3 emmitoufloirs !!

L'emmitoufloir is a wicker armchair made of a supple textile, a hut in which to rest, to take refuge or to live out adventures. An object where both the outside and inside are used, and for the interior as well as the exterior.

We have created a family of 3 emmitoufloirs !!

Très tôt attirée par l'éco-conception, d'abord dans le textile, **Stéphanie Marin** oriente ensuite ses recherches vers le design et l'habitat, un design sans compromis entre confort, qualité de la conception et rêve, prospectif dans sa lecture des fonctionnalités. Sous des formes et des idées abouties et décalées, ses projets rappellent l'étroitesse du lien entre art et design, et s'étendent de l'objet à la scénographie éphémère jusqu'au design d'espace.

Attracted to the concept of eco-design from a very young age, starting in textiles, **Stéphanie Marin** then changed her vision to a notion of exploring design and habitat, and an uncompromising design that incorporates comfort, quality design and the possibility to dream. Behind the shapes and the finished, and quirky, ideas, her projects recall the tight links between art and design, and range from objects to ephemeral staging, to spatial design.



2010 → Prix du design et de l'innovation pour son projet «aux solutions intérieures révolutionnaires» réalisé sur le bateau JP54 en collaboration avec Absolut Dreamer. / Design and Innovation Prize for her «aux solutions intérieures révolutionnaires» (Revolutionary Interior Solutions) project realized on the JP54 boat in collaboration with Absolut Dreamer.

2004 → Fonde l'agence Smarin qui édite des objets et du mobilier

Founds the Smarin agency, which edits small objects and furniture

1973 → Naissance à Marseille / Born in Marseille

Comment pensez-vous les objets que vous concevez ? L'idée d'un objet me vient d'une analyse de fonctions. C'est-à-dire l'idée d'un lieu où quelque chose de précis serait possible. A ce moment là, dans ma tête, des paysages défilent. Et puis je fais de très savants calculs pour le confort et l'ergonomie et le choix de matériaux les plus naturels et durables. Enfin, je fais des maquettes de toutes sortes.

Quelle est selon vous la particularité d'un design pour enfants ?

- des objets non exclusifs, mais au contraire, des objets qui seraient un pont vers les adultes, encourageant les uns et les autres à interagir.
- la possibilité de comprendre et de connaître les choses. En les transformant, les construisant, les déplaçant, les habitant à sa manière.
- qualité, solidité, praticité

La conception d'un objet en osier vous a-t-elle demandé une démarche particulière ? De l'osier m'est venue cette idée de végétation disproportionnée où se cacher, d'un objet dans lequel trouver refuge. A la fois rassurant comme un nid, à la fois inquiétant par ses proportions, supportant l'imaginaire dans ses voyages.

How do you imagine the objects you make? The idea for an object comes from an analysis of its functions. This means an idea for a place or a thing where something precise is possible. That is when landscapes start parading in my head. Then, I make extremely careful calculations regarding the comfort and ergonomics, and the choice of the most natural and durable materials. Finally, I make all sorts of models.

According to you, what is the specificity of children's design?

- Objects that are not exclusive, but, on the contrary, objects that could be a bridge to adults, encouraging everyone to interact.
- The possibility to understand and know about things. By transforming things, building them, moving them, and living in them in various ways.
- Quality, solidity, practicality

Does the conception of a willow object demand a particular process? When I thought of wicker, I thought of this idea of disproportionate vegetation in which one could hide, an object in which one could find refuge. An object that is both reassuring, like a nest, yet troubling in its proportions, supporting the imagination in its voyages.

‘Youpi Toupie Chair’



Youpi Toupie Chair est une assise en forme de toupie qui repose sur une boule en bois de buis et qui tourne sur elle-même. Elle est fabriquée en osier sur une structure métallique. Seul, l'enfant s'installe confortablement. A plusieurs, ils peuvent se faire tourner... comme une toupie !

Youpi Toupie Chair is a chair in the shape of a spinning top that rests upon a boxwood ball that spins around. It is made of wicker on a metal structure. Alone, a child can get comfortably settled. In a group, the children can spin it around... like a top!

Florence Watine

Architecture, décoration, stylisme, design, le travail de **Florence Watine** ne se range dans aucune catégorie. Du détail d'un meuble aux lignes d'un bâtiment, l'objectif est constant : la lumière, le volume, son esthétique et son utilisation.

Architecture, decoration, styling, design; the work of **Florence Watine** cannot be classified. From the detail of a piece of furniture to the lines of a building, the objective doesn't change: light, volume, its aesthetic and its use.



Aujourd'hui / Today → Navigue entre l'architecture, la décoration et la création de mobilier

Navigates between architecture, decoration and the creation of furniture

2010 → Co-fonde le site Harto Design pour lequel elle dessine et fait fabriquer la première collection de mobilier

Co-fonds the Harto Design site for whom she designs and realizes their first furniture collection

2000 → Création de FLOW, son agence d'architecture d'intérieur / Creates FLOW, her interior design agency

Comment pensez-vous les objets que vous concevez ? Un objet ou un meuble que je conçois peut être issu d'une pensée mûrement réfléchie ou parfois d'un simple réflexe. Il part toujours en tout cas d'une forme simple.

How do you imagine the objects you make? Any object or furniture I design could start with the process of a well thought out idea or a simple reflex. At any rate, it is always based on a simple shape.

Etes-vous un designer d'aujourd'hui ou de demain ? D'hier, pour le savoir faire et les matières. D'aujourd'hui, pour toutes les possibilités qui nous sont offertes. De demain, pour un retour vers l'essentiel.

Would you consider yourself a designer of today or of tomorrow? Of yesterday in terms of skills and materials. Of today in terms of all the possibilities we have. Of tomorrow, for a return to the essential.

La conception d'un objet en osier vous a-t-elle demandé une démarche particulière ? Cela m'a donné envie d'en connaître d'avantage sur ce savoir-faire. L'osier est un matériau que j'aime et la conception de la 'Youpi Toupie Chair' m'est venue naturellement, comme la matière dont elle est faite.

Does the conception of a willow object demand a particular process? This project made me want to know more about this particular kind of craftsmanship. Wicker is a material I love and the concept for my 'Youpi Toupie Chair' came to me naturally, like the material of which it is made.



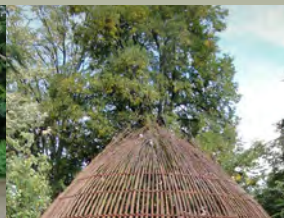
COOPÉRATIVE
VANNERIE
DE VILLAINES

Marque déposée

Fabricant français de vannerie d'osier depuis 1849

www.vannerie.com

Tél 02 47 45 43 03



Vannerie de Villaines

La Société Coopérative de Vannerie de Villaines perpétue depuis 1849 le savoir-faire traditionnel du métier de vannier au cœur de la Vallée de la Loire. Labelisée depuis 2007 "Entreprise du patrimoine vivant" elle revendique une production artisanale au caractère naturel et authentique. Très attachée à son territoire, la vannerie n'utilise que l'osier cultivé localement par les adhérents de la coopérative et sa production arbore fièrement la marque «savoir-faire» du PNR Loire Anjou Tourraine.

Avec 40 vanniers, soit plus du tiers de la profession, la Vannerie de Villaines constitue le plus grand groupement de vanniers en France. Parmi eux, ils sont quatre à avoir obtenu le titre de Meilleur Ouvrier de France, témoignant ainsi de la grande qualité du travail entrepris.

La vannerie travaille pour des clients très divers, du particulier aux professionnels qu'ils soient architectes, designers, paysagistes, cuisinistes, ou dans les métiers de bouche.

Since 1849, **La Société Coopérative de Vannerie de Villaines** has been perpetuating the traditional craftsmanship of basket-weaving in the heart of the Loire valley. In 2007, it was named an "Entreprise du patrimoine vivant" ("Living patrimony enterprise") and it uses an artisanal production process that strives to remain natural and authentic. It is very attached to its territory and uses only locally cultivated reeds, grown by the co-op's members, whose production proudly carries the label denoting local expertise, "Savoir-faire" du PNR Loire Anjou Tourraine.

With 40 weavers, or 1/3 of the profession, Vannerie de Villaines constitutes the largest group of basket-weavers in France. Amongst them, four have gotten the extremely prestigious Meilleur Ouvrier de France, a guarantee of the excellent quality of the work undertaken.

The co-op works for very diverse clients, from individuals to professionals who include architects, designers, landscape architects, and kitchen designers, and the catering/food industries.

marine peyre

MADE IN PARIS

RELAX FURNITURES



www.marinepeyre.com

Marine Peyre arrive sur la scène du design en 2001 avec une série d'objets colorés en silicone largement distribués. Depuis, elle défend un design singulier, sensuel et décomplexé, appliqué de l'objet à l'espace. Designer et éditeur, elle crée la société 'lignes et confort' en s'associant avec un industriel français et diffuse dès lors un catalogue de mobilier indoor, outdoor et enfant, 100% made in France. Ses créations sont prescrites dans des lieux prestigieux tels que le Pavillon Noir à Aix en Provence, L'appart SFR, la Cité des Sciences à Paris ou encore le siège du Medef ...

Elle designe également pour des éditeurs dans le domaine du jeune habitat et intervient en tant que consultante et directrice artistique sur des projets de scénographie.

*Jouer, Oser, Créer, Changer, Recommencer, Inventer.
Soyez flexibles. Soyez vous mêmes.*

Mon design bouge, donc je suis, avec, faites ce que vous voulez...

Marine Peyre arrived on the design scene in 2001 with a series of colorful silicone objects that were widely distributed. Ever since, she has fought for a design that is singular, sensuel and without complex, applied to everything from an object to space. Designer and Editor, she created the 'lignes et confort' company in association with a French industrial, and offers a catalogue of indoor, outdoor and children's furniture, 100% made in France. Her creations can be seen in prestigious spaces such as the Pavillon Noir in Aix en Provence, L'appart SFR, the Cité des Sciences of Paris and the headquarters of insurer Medef ...

She also designs for editors in the field of "fast furniture" and works as a consultant and Art Director for stage projects.

*Play, Dare, Create, Change, Start over, Invent.
Be flexible. Be yourself.*

My design moves therefore I am; do what you want...



D'
DAYS
.

le Festival du Design

Grand Paris

1^{er} / 7
juin 2015

ddays.net



Thème :
« Expérience »

D'DAYS • Festival du Design • Grand Paris • du 1er au 7 juin 2015

Le Festival D'DAYS fête en 2015 ses 15 ans. Pour cet anniversaire qui donnera lieu à des événements exceptionnels, D'DAYS réaffirme son objectif de promotion de tous les designs. D'DAYS invite ainsi les amateurs, le grand public et les professionnels à un rendez-vous festif où les participants célébreront la discipline pendant la première semaine du mois de juin. En 2015, «Expérience» sera le fil rouge de l'édition. Un thème volontairement très ouvert qui invite à des propositions inattendues, surprenantes et prospectives. Une palette d'orientation infinie pour chaque visiteur, libre d'interpréter le thème et de devenir lui aussi acteur de l'événement.

D'DAYS et les enfants : le programme D'Kids

D'DAYS propose depuis plusieurs sessions une pédagogie sur le design à destination des enfants grâce au 'Guide du petit explorateur'. Un mini parcours destiné aux enfants au sein du festival qui permet de faire de D'DAYS un véritable événement D'Kids. Cette année, le festival s'associe au salon Playtime et propose de découvrir une rétrospective inédite de l'exposition 'PlayWithDesign' au Bastille Design Center, un salon d'expérience avec ateliers et démonstrations, et une sélection de courts-métrages avec le Festival Côté Court pour initier les plus jeunes à la discipline... !

D'KIDS au Bastille Design Center, 74 Bd Richard Lenoir, 75011 Paris.

Suivez DDAYS sur Facebook et Twitter avec le compte @DDAYS_Paris, et communiquez autour de l'événement avec #DDAYS15 !

- Pour toute info : www.ddays.net - contact@ddays.net

D'DAYS • Festival du Design • Grand Paris • June 1 - 7, 2015

In 2015, the D'DAYS Festival is celebrating its 15 years. For this anniversary, which will include exceptional events, D'DAYS will re-affirm its own objectives and the promotion of all design. D'DAYS invites fans, the public and professionals to a festive rendez-vous where participants can celebrate the discipline during the first week of June. "Expérience" is the 2015 keyword for the editors. A theme that aims to be very open-ended and that will result in unexpected, surprising and prospective proposals. An infinite orientation palette for each visitor who has the freedom to interpret how she or he feels fit, and become part of the event.

D'DAYS and children : the D'Kids program

D'DAYS will propose several teaching sessions on design for children thanks to the 'Guide du petit explorateur' ("Guide for the Junior Explorer"), a mini circuit for children within the festival that will allow D'DAYS to become a real event for D'Kids. This year, the festival joined up with the Playtime trade fair to propose the discovery of the very first retrospective of the 'PlayWithDesign' exhibition at the Bastille Design Center, with experience-based workshops and demonstrations, as well as a selection of short films with the Festival Côté Court to initiate the youngsters to the discipline... !

D'KIDS at the Bastille Design Center, 74 Bd Richard Lenoir, 75011 Paris.

Follow DDAYS on Facebook and Twitter with the @DDAYS_Paris account, and follow/contribute to event communications through #DDAYS15 !

- For all information: www.ddays.net - contact@ddays.net



Premier Design Review

A collection of glossy, 3D-rendered spheres in various sizes and colors (pink, blue, white, grey) scattered across a dark background. The spheres have highlights and reflections, giving them a realistic, metallic or polished appearance.

YOUR DAILY SOURCE OF INSPIRATION

Decoration, Design, Interior architecture

www.yooko.fr



www.yooko.fr/en

“

Avec PlayWithDesign, le salon Playtime replace la créativité au centre de l'univers de l'enfant. Car c'est bien elle qui permet à l'enfant de cultiver son ouverture d'esprit, sa capacité d'adaptation, sa vision du monde ; c'est en stimulant cette créativité qu'on encourage l'enfant à avoir une vision profondément ouverte de son avenir et de son environnement.

Le design, par sa démarche centrée sur l'utilisateur, est ainsi la discipline la plus à même d'inventer des pistes nouvelles pour mieux penser l'environnement de nos enfants. Et pourtant, rares sont les démarches visibles en la matière. La pauvreté des environnements dans lesquels évoluent nos enfants en témoignent : habitat privé, crèches, écoles maternelles, élémentaires, établissements secondaires, musées, hôpitaux... Le design n'est que peu ou pas du tout intégré en amont des projets d'aménagements des lieux dédiés aux enfants. Pourtant, nombreux sont les designers s'intéressant à cette question. Encore faudrait-il leur donner des terrains d'expression. Charge aux décideurs économiques et politiques de les intégrer maintenant de façon plus ambitieuse en amont de leurs projets, en sortant des sentiers battus des produits et meubles standardisés...

C'est ce que réalise l'équipe de Playtime, en plaçant le design au centre de la réflexion sur l'enfant et son environnement, et en mettant concrètement en œuvre, pour la 3ème année consécutive, une collaboration dynamique entre fabricant et designers. Depuis le lancement de PlayWithDesign en 2013, 30 projets ont vu le jour. La preuve que l'efficacité existe encore en France et que la créativité des designers mêlée aux savoir-faire industriels produit des projets riches de sens. La preuve aussi qu'il est possible de penser de façon beaucoup plus ludique, esthétique et fonctionnelle les espaces de nos bambins, tant dans nos environnements privés que publics.

With PlayWithDesign, the Playtime trade show brings creativity back to the center of a child's universe. because that is what allows a child to cultivate his or her open-mindedness, capacity to adapt, and vision of the world; it is by stimulating this creativity that we can encourage a child to adopt a deeply open vision of his or her future and environment.

Through its user-focused approach, design is the discipline used to invent new ways of thinking about the environment and our children. Yet, this very approach is sadly under-represented. The poverty of the environments in which our children evolve are testament to this, be they private habitats, daycare centers, nursery schools, elementary schools, secondary schools, museums, hospitals... A reflection about design is barely, if at all, integrated into building projects for spaces dedicated to children. And yet, there are so many designers that are interested in the question. We must give them a way to express themselves. It is the responsibility of economic and political decision-makers to integrate them now, and aggressively, into their projects, and leave behind the tired and cliché standardized products and furniture...

This is the conclusion of Playtime, who puts design at the center of any reflection about a child and his/her environment, and concretely includes them, for the third consecutive year, in a dynamic collaboration between manufacturers and designers. Since the launch of PlayWithDesign in 2013, 30 projects have been realized. This proves that efficiency still exists in France and the creativity of designers mixed with industrial knowhow can produce products that are rich in sense. This also proves that it is possible to have an approach that is much more amusing, aesthetic and functional for the public or private spaces we set aside for our children.

”

Contacts



Commissaire d'exposition et coordination

Isabelle Poulet

✉ isabelle@playtimeparis.com

Direction artistique,
coordination technique et scénographie
Marine Peyre

✉ marinecooked@gmail.com

www.marinepeyre.com

Direction artistique

Marie Czapska

✉ marie@playtimeparis.com

Assistante à la direction artistique

Lucie Moussette

✉ lucie@playtimeparis.com

Graphisme et webdesign

Julien Duchesne

✉ julien@playtimeparis.com

Communication

Lucile Giraud

✉ lucile@playtimeparis.com

Bureau de Presse

Kidding • Tiphaine Macrez

✉ contact@kidding.fr

Tel +33 (0)1 53 34 68 10

Traduction

Tanis Kmetyk

✉ tanis.k@wanadoo.fr

NOS PARTENAIRES

La Vannerie de Villaines, Milk, Yookô, D'Days, Les ptits z'urbains



Milk

Yookô

**D'
DAYS**
Designer's Days

Les ptits z'urbains

Play With Design 3ème édition

Exposition du 31 janvier au 2 février 2015

Parc Floral de Paris, l'espace Evénements



Picaflor s.a.r.l. / Playtime Paris

11 rue Jean Macé, 75011 Paris

Tél + 33 1 43 72 75 37 Fax + 33 1 43 73 28 42

E-mail contact@playtimeparis.com



<http://www.playtimeparis.com/playwithdesign/>



<http://www.playtimeparis.com/playwithdesign/en/>



play
WithDesign
3^e edition

www.playtimeparis.com/playwithdesign