

TERRAIN

LA CRÉATION
RENCONTRE
LE SPORT

DE

13 JUIN
↓
27 SEPTEMBRE
2024

JEU

GALERIE DES ATELIERS DE PARIS • 30 RUE DU FAUBOURG SAINT-ANTOINE 75012 PARIS
FERMETURE DU 10 AU 25 AOUT 2024 • HORAIRES : WWW.BOMMA.PARIS • ENTRÉE LIBRE

Terrain de jeux, la création rencontre le sport

Une exposition présentée par le Bureau du Design, de la Mode et des Métiers d'Art à l'occasion des Jeux Olympiques et Paralympiques 2024.

Le sport est fait de pratiques et de compétitions mais aussi de formes, de couleurs et de mouvements qui sont autant de sources d'inspiration pour les artisan·es, les créateur·rices de mode et les designer·euses. De nombreux objets, vêtements, accessoires et installations sont pensés, dessinés et réalisés pour promouvoir la pratique sportive, l'améliorer, la détourner ou la transcender. Les projets présentés au sein de cette exposition racontent comment le design, la mode et les métiers d'art interagissent avec le monde du sport et s'en inspirent, créant des rencontres toujours fructueuses. Parmi les terrains d'expérimentation, on retrouve la récompense, le jeu, le mobilier urbain, la performance ou encore la mise en mouvement.

La scénographie signée Mathilde Gullaude invite le public à entrer sur le terrain de la création, à prendre part au jeu dans un espace dédié au basket ball et à passer lui aussi du côté de la création avec des ateliers de customisations et d'upcycling.

Avec : 5.5, Anicet, Bina Baitel, Juliette Berthonneau x Victor Guérithault, Cluzel / Pluchon, Sophie Cure x Clémentine Fort, Pauline Deltour, Céleste Durry x Julien Colombier x Trajectoire Studio, Dimitry Hlinka, Marianna Ladreyt, Steven Leprizé, Martial Marquet, Alexandre Moronnoz, Noir Vif, Sandrine Nugue, Slau Design, Inga Sempé, Unqui Designers et Ionna Vautrin.

Informations pratiques

Du 13 juin au 27 septembre.

Fermeture du 10 au 25 août.

Du lundi au vendredi

de 10h à 13h et de 14h à 18h.

Ouverture le 1er samedi du mois

de 10h à 13h et de 14h à 18h.

Entrée libre

Contacts presse

Aglæe Desanlis - BDMMA

aglae.desanlis@paris.fr

T +33 1 86 21 20 37

Stéphanie Morlat - 14 Septembre

stephaniemorlat@14septembre.com

M +33 6 11 35 39 01

1

DIMITRY HLINKA



Issu d'un double cursus en métiers d'art et design à l'École Boulle dans les ateliers d'ébénisterie et de marqueterie puis en design d'événement, il a développé une sensibilité aigüe aux questions établissant un lien entre artisanat et innovation.

Fort de compétences techniques et conceptuelles, il revendique une pratique créative fondée sur l'exploration des propriétés mécaniques, esthétiques et fonctionnelles de la matière.

Les projets qu'il mène, le plus souvent en collaboration, sont le fruit d'un regard favorisant des démarches de créations inédites, entre expertise et expérimentation.

BRAS D'OR, BRAS D'ART



Cette prothèse a été conçue et réalisée pour l'athlète paralympique Arnaud Assoumani dans le cadre du projet «In Memory of Us», proposé par Stéphane Simon, artiste plasticien.

Le dessin de cette création s'inspire de l'anatomie du corps : le radius et le cubitus génèrent un croisement en position de pronation. Ce détail confère une dynamique et une sensation de mouvement au design, tout en conservant un lien étroit avec la pratique du saut en longueur d'Arnaud Assoumani, où la vitesse, la technique et la force sont essentielles.



Cette version en bois représente une autre interprétation de ce projet, où nous avons poussé la réflexion sur l'utilisation de matériaux naturels. Nous obtenons ainsi une pièce entièrement organique, à partir d'un morceau de bois usiné numériquement et d'une finition en laque végétale réalisée avec l'aide de Nicolas Pinon, artisan laqueur.

Le bois, par son veinage naturel, vient subtilement souligner les courbes et les volumes.



SOPHIE CURE X CLÉMENTINE FORT



© Bel Ordinaire



© Bel Ordinaire

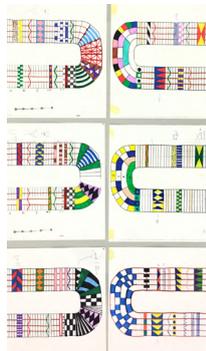
Sophie Cure développe depuis 2012 une pratique du design graphique transdisciplinaire. Nourrie par les arts vivants, elle mène, en parallèle de son travail de commande, une recherche artistique autour du langage et du jeu qu'elle développe dans le cadre d'expositions, de performances et de publications.

Clémentine Fort est artiste associée du Bel Ordinaire. Elle développe depuis 2005 un travail qui met en jeu la sculpture, la photographie et l'écriture. Actuellement, elle crée des objets qui mobilisent, pour les recomposer, les vocabulaires graphiques des modes de circulations et de parcours dans des zones spécifiques.

LE VEINARD



© Ddeladerrière



Le Veinard est un tapis de jeu inspiré des courses hippiques. Clémentine Fort et Sophie Cure jouent avec l'ambiguïté de son usage : à la fois tapis de salon sur lequel on peut s'étendre, faire une partie de sieste ou une course rêvée, il est aussi un terrain de jeu, une piste de 11 obstacles à franchir.

En laine et tencel, il a été fabriqué par la Manufacture Pinton à Felletin. Le projet a été développé en résidence au Bel Ordinaire, centre d'art de la Communauté d'agglomération Pau Béarn Pyrénées, où les deux artistes se sont rencontrées autour d'un goût pour les motifs et les couleurs. Le Veinard a été présenté lors de l'exposition de Clémentine Fort, Le cheval sous le tapis, en 2023.



CLUZEL / PLUCHON



© Jonathan Chambon

Fondé en 2015, le bureau CLUZEL / PLUCHON a été créé par Sébastien Cluzel et Morgane Pluchon. Leur démarche consiste à créer des objets du quotidien en questionnant l'usage, leur perception dans l'espace ainsi que leur mode de production. Pour concevoir des produits fonctionnels, pérennes et élégants, c'est une esthétique de l'économie et de l'usage qui dirige l'ensemble de leurs créations. La compréhension des outils industriels et artisanaux mis à leur disposition est toujours la première étape du processus de développement.

ALTIPAR COLLECTION



Inspirée de l'univers de l'alpinisme et des sports en montagne, ALTIPAR est une nouvelle marque d'accessoires de sport destinée à la pratique du golf, notamment en montagne qui a pour but de rajeunir l'image de ce sport, tout en intégrant les problématiques environnementales actuelles. L'ensemble des produits seront fabriqués en France à partir de matériaux techniques recyclés ou upcyclés. Les textiles tels que le nylon, le polyester et la ouate viennent de fin de série de l'industrie des équipementiers de l'alpinisme tels que les fabricants de tentes ou de sacs de couchage. L'innovation, la performance et la diversité sont au cœur du produit. Cette première collection utilise la technique du matelassage, développée avec une entreprise du Nord.

4

5.5



© Studio 5.5

5•5 est un studio collectif de design global fondé en 2003 par Vincent Baranger, Jean-Sébastien Blanc, Anthony Lebossé et Claire Renard. Le studio 5•5 rassemble aujourd'hui des talents créatifs pluridisciplinaires dans une démarche de design durable. Ils accompagnent les entreprises et collectivités pour se réinventer et affronter les enjeux de la transition écologique.

Tabouret BREAK



© 5.5

À l'occasion du tournoi de 2009, les 5•5 réinterprètent Roland-Garros en « 3 SETS » et créent une collection de 3 objets : La carafe Ace, le tableau 15/30 et le tabouret Break. À travers cette collection, l'univers Roland-Garros sort du stade et s'invite dans nos intérieurs : une collection pour les fanatiques de tennis qui vouent un attachement inconditionnel à ce sport. Pour fabriquer le tabouret Break, les 5•5 ont demandé à Laurent Lucas, le cordeur officiel de Roland-Garros, de fabriquer un tabouret en utilisant les techniques traditionnelles destinées aux raquettes. Après plusieurs essais, le premier tabouret en cordage synthétique était né !

LA BOUCLE EST BOUCLÉE - MÉDAILLE DE MARATHON DE PARIS POUR SCHNEIDER ELECTRIC



Dessiner la médaille du marathon, couru dans la plus belle ville du monde, est une occasion rare dans la vie d'un designer. Pour les marathoniens, passer le ruban autour du cou est un souvenir unique qui marque la réussite d'une épreuve sportive; un geste très symbolique qui compte probablement plus que l'objet en soi.

C'est donc naturellement que nous avons fait naître le dessin de cette médaille dans la continuité de ce ruban qui se fige pour laisser une trace inoubliable. Une boucle qui symbolise ce parcours accompli sur le bitume parisien.



BINA BAITEL



© Gilad Sasporta

Bina Baitel, Architecte DPLG diplômée de l'École Nationale Supérieure d'Architecture de Paris La Villette, fonde son studio de design et architecture à Paris en 2006.

Son travail est récompensé par de nombreux prix : Prix du VIA en 2008, le Grand Prix de la Création de la Ville de Paris et le Premier Prix de la Cité Internationale de la Tapisserie d'Aubusson en 2012 et le prix FD100 du French Design qui salue son rayonnement international en 2024.

MÉDAILLE DE MARATHON DE PARIS POUR SCHNEIDER ELECTRIC



Pour l'édition 2023 du Schneider Electric Marathon de Paris, Bina Baitel a eu l'honneur de dessiner la médaille remise aux marathoniens. Le souffle du coureur rythme ses foulées et l'accompagne tout au long de la course jusqu'à la ligne d'arrivée. La médaille cristallise son souffle et devient un souvenir du challenge relevé. Son aspect gonflé illustre son poids symbolique, le sentiment de légèreté après le lourd effort, qui contraste avec son poids réel, celui du métal. Dans cet écrin bombé, apparaît l'Arc de Triomphe, soulignant le prestige de cette course parisienne. La finition brillante accentue ses airs de ballon et offre à cette récompense une allure festive. Le ruban accentue la référence à la respiration avec une inscription destinée au coureur : "Reprends ton souffle, le cœur léger, ton défi est relevé".



INGA SEMPÉ



© Claude Weber Photographe

Inga Sempé est une designer française née à Paris et diplômée en 1993 de l'ENSCI-Les Ateliers.

Depuis sa résidence en 2000 à la Villa Médicis à Rome, elle travaille en tant qu'indépendante. Elle a commencé à collaborer avec les entreprises italiennes Cappellini et Edra. Celles-ci seront suivies d'autres sociétés françaises, japonaises, italiennes ou scandinaves telles HAY, Ligne Roset, Wästberg, Magis, Alessi, LucePlan, Mutina, Røros, Moustache, Svenskt Tenn, iittala...

MÉDAILLE DE MARATHON DE PARIS POUR SCHNEIDER ELECTRIC



La médaille a été dessinée pour le 42ème marathon de Paris qui s'est déroulé le 8 avril 2018. Elle a été produite en très grande série, environ 50 000 exemplaires, car elle est attribuée à tous les finishers. La surface en métal est ornée de 42 boutons faisant référence à la 42ème édition et d'une découpe en forme d'Arc de Triomphe dans laquelle est fixée la dragonne. Le ruban bleu, blanc, rouge a un pourtour vert rappelant la couleur de Schneider Electric, sponsor du marathon de Paris. Le dos de la médaille est autant dessiné que sa face, avec une surface entièrement texturée, laissant apparaître de nouveau l'Arc de Triomphe, où commence et se termine la course. La médaille est fabriquée par CSF Bouillot.

7

IONNA VAUTRIN



© Anne Lutz

Ionna Vautrin est une designer française dont les créations combinent douceur et précision des lignes au service des espaces publics et privés. Son travail est une rencontre entre poésie et industrie où chaque création s'inscrit dans une écriture commune.

Le succès de la lampe Binic éditée par Foscarini en 2010 attire l'attention sur son travail. À la demande de la SNCF, elle conçoit la lampe TGV installée dans les trains à grande vitesse français. Le diocèse de Paris lui a confié la réalisation des 1 500 chaises qui accueilleront les fidèles de Notre-Dame de Paris à sa réouverture fin 2024.

MÉDAILLE DE MARATHON DE PARIS POUR SCHNEIDER ELECTRIC



Trois cercles concentriques aux reliefs concaves composent la médaille du Marathon de Paris 2022. À l'image d'une cible, elle illustre l'idée d'atteindre pas à pas un objectif sportif mythique : courir 42.195 km et devenir marathonien. Ses ondes sinueuses symbolisent la dimension méditative de la course à pied. Surfaces lisses et rugueuses s'opposent pour décrire les différentes phases traversées pendant la course : des sensations de facilité jusqu'au fameux mur des 30 km. Enfin, ses anneaux tricolores évoquent la dimension emblématique d'une compétition sportive française qui rayonne à l'international.



PAULINE DELTOUR



© Stéphanie Füssenich

Pauline Deltour est née en 1983. Après des études en design objet aux Arts Décoratifs de Paris, elle fait ses gammes auprès du designer allemand Konstantin Grcic avant d'ouvrir son propre studio à Paris en 2010.

Depuis, elle a multiplié les collaborations avec toujours, quel que soit le produit, un design d'une apparente simplicité et d'une élégance maîtrisée mais non dépourvu d'ingéniosité.

La facette artistique, qui lui est chère, rejoint une dimension plus pratique, résolument tournée vers l'utilisateur. La précision, la netteté d'un trait à la fois aigu et délicat, la recherche de la ligne juste, le choix de couleurs et de matières, d'assemblages et de compositions concourent à l'identité de son travail.

Pauline Deltour est souvent citée parmi les figures majeures du design français contemporain. Le décès prématuré en septembre 2021 de l'étoile filante du design suscite de nombreuses réactions. Depuis lors, son studio continue de donner vie à certains projets, pour célébrer son talent et perpétuer son héritage.

MÉDAILLE DE MARATHON DE PARIS POUR SCHNEIDER ELECTRIC



Cette médaille est l'essence même de cet objet symbolique : un disque entouré d'un large anneau doré pour laisser place à la matière. Les trois éléments caractéristiques et emblématiques de cette course que sont la distance, le lieu et l'année sont les seuls inscrits sur la médaille : un choix qui met en valeur l'effort fourni par les coureurs. Ces trois mots portent les couleurs du drapeau français.



STEVEN LEPRIZÉ



Steven Leprizé est un ébéniste créateur de 35 ans, formé à l'école Boule où il enseigne aussi depuis 2011. En 2009, il fonde ARCA, un atelier reconnu pour ses innovations autour du bois.

Imprégné par les traditions et les sciences, il développe des matériaux innovants : bois gonflable, techniques de marqueterie... Il travaille dans son atelier de 600m² près de Paris avec une équipe de 10 collaborateurs artisans et designers pour qui les projets n'ont pas de limite.

DUNDEE



Skateboard réalisé en bois larmé, une innovation issue d'un mélange de bois et d'aluminium conçu et créé par ARCA. Le relief en bois larmé sert de grippe, rappelant le dos d'un crocodile. Les frottements répétés feront apparaître la marqueterie de larme sous la planche.



ANICET



À l'issue d'une formation en sciences politiques, d'un master et d'une expérience de 5 ans en innovation technologique et en entrepreneuriat, Elia Pradel lance sa marque de bijoux Anicet. À travers la récupération et la réutilisation de bijoux anciens, Elia réalise des compositions qui forment de véritables structures rythmiques inspirées par son héritage culturel créole.

Anicet propose de renouer et tisser des liens entre des savoir-faire oubliés et l'exigence de la création contemporaine. En parallèle de ses collections, Elia développe des partenariats dans les arts plastiques et vivants, la mode et le design.

SCORE



Le projet porté est le fruit de plusieurs années de recherches. Il se compose d'une sculpture représentant un panier de basket en maillage métallique précieux. Tout en faisant référence aux nombreux artistes qui ont travaillé sur ce motif, tel que David Hammons et Barkley Hendricks, Elia le détourne pour en faire un symbole d'émancipation et d'inclusion. L'œuvre vise à ériger un symbole populaire en une œuvre poétique porteuse d'espoir, notamment pour les jeunes femmes dans le sport et la jeunesse urbaine.

La pièce imaginée est réalisée à partir de matériaux durables, recyclés et en partie issus de la région parisienne. Cette pièce fait appel à un réseau d'artisans, artistes et publics impliqués dans la réalisation.



ALEXANDRE MORONNOZ

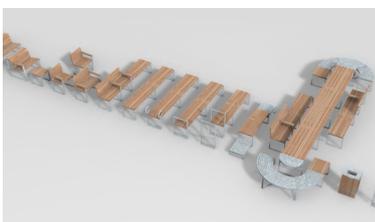


Alexandre Moronnoz a été diplômé de l'ENSCI-Les Ateliers, en 2003. Il exerce son activité de designer à Paris. Par le projet, il développe une approche contextuelle du design.

Ses premiers projets d'assises urbaines lui ont valu quelques récompenses dont Étoile du design, Grand Prix de la Création de la Ville de Paris.

Le design urbain, qu'il affectionne particulièrement, est un domaine riche et complexe, une merveille pour un métier d'arpenteur. Le projet PODIUM en est une belle itération.

PROJET PODIUM - VILLAGE DES ATHLÈTES DES JEUX OLYMPIQUES ET PARALYMPIQUES 2024



Podium est une gamme de mobiliers urbains inclusifs, actifs et climatiques. Elle est destinée au Village des athlètes des Jeux Olympiques et Paralympiques situé aux portes de Paris, en Seine-Saint-Denis. Inclusive, la gamme est conçue pour accueillir tous les publics, (âges, genres, aptitudes et handicaps) ; active, elle hybride des agrès simples aux formes courantes des assises pour stimuler la pratique du sport ; climatique, les assises et plateaux en bois restent tempérés en été comme en hiver pour le confort des usagers.

12

MARTIAL MARQUET

Créée en 2015, MARTIAL MARQUET STUDIO, est une SASU d'architecture qui croise l'architecture, la scénographie et le design.



© Matthieu Gachet

Depuis plusieurs années, nombre des réalisations du studio sont orientées vers la conception d'espaces de convivialité et d'accueil. Réalisées dans le cadre d'aménagements urbains et de paysages ou d'équipement publics ou culturels, pérennes ou éphémères, hybrides et évolutives, ses constructions prônent une efficacité de forme et d'usage, plaçant l'expérience de l'utilisateur au cœur du projet.

MIROIR, SCULPTURE JEU BLEU



© Martial Marquet Studio



Les sculptures-jeux ont été développées dans le cadre d'un projet à démarche expérimentale participative pour une cour de collège inclusive et végétalisée dans le collège Albert Camus à Eysines. Ces créations ludiques ont été choisies par les collégiens lors d'ateliers participatifs. Les sculptures jeux proposent ainsi des scénarios divertissants et des activités sportives alternatives aux usages habituels d'une cour de collège (foot/baskets) sans pour autant occulter les pratiques physiques. La sculpture bleue « miroir » est un jeu de mime, où l'on se place de part et d'autre pour tenter de reproduire les mouvements de l'autre ; la rouge « lucarnes » est un jeu d'adresse où il s'agit de viser les anneaux pour marquer des points ; la jaune « lunettes » est un exercice d'endurance dans lequel on doit se suspendre le plus longtemps possible.

13

SANDRINE NUGUE



© Pierre-Guilhem

Sandrine Nugue est une créatrice de caractères typographiques. En 2015, elle dessine l'Infini, première commande publique d'un caractère typographique initiée par le Cnap.

Plusieurs de ses caractères ont reçu le Certificate of Excellence in Type Design par le Type Directors Club de New York.

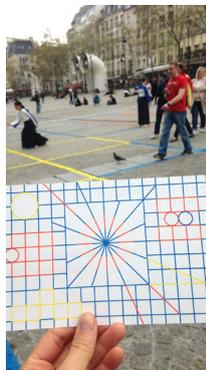
En 2018, elle reçoit le Grand Prix de la Ville de Paris en tant que jeune designeuse.

En 2024, son caractère Infini a été choisi pour la panthéonisation de Missak & Mélinée Manouchian. Son travail est rentré dans les collections du Cnap et du Musée des Arts Décoratifs de Paris.

EN CADENCE, MARCHÉ OU DANSE



© Sandrine Nugue



En Cadence, Marche ou Danse est une performance chorégraphique réalisée pour le festival Laterna Magica de Fotokino. Conception et réalisation d'une partition de danse peinte sur le sol de la Piazza du Centre Pompidou. La partition peut être traversée depuis la Piazza ou observée depuis les étages du Centre Pompidou. Deux danseuses activent la partition et invitent les passants à les suivre. Une notice est transmise aux participants et explique le rôle des couleurs lors des déplacements : doucement sur le jaune, normalement sur le bleu et rapidement sur le rouge. Chaque couleur indique une cadence. Les danseuses portent des costumes qui résonnent avec les formes géométriques de la partition. Selon leurs gestes, le costume dessine une ligne bleue, un cercle ou un angle...

14

UNQUI DESIGNERS



Unqui designers est un collectif de designers fondé en 2009 par Arnaud le Cat, Esther Bacot, Luther Quenum et Coralie Frick, incubé aux Ateliers de Paris en 2010.

L'esthétique de leurs créations sert un usage, avec simplicité et légèreté, tout en supportant un propos fort : développer une nouvelle façon d'être, d'agir, d'apprendre.

Cette approche leur a notamment permis de remporter des prix prestigieux, comme le Prix Émile Hermès et le Prix Jean Prouvé, et de déposer six brevets.

MODULES FITNESS



Les Modules Fitness ont été créés en concertation (sous forme d'ateliers de co-création) avec les habitants et usagers de ZAC Eco-cité Canal de l'Ourcq.

Le concept : proposer un aménagement sportif utilisable par tous et favorisant la fréquentation de la ZAC Eco-cité Canal de l'Ourcq par le grand public.

Chaque module propose différents exercices - cardio, équilibre, endurance, souplesse - tout en laissant à chacun la liberté d'improviser - novices comme experts - la liberté d'improviser Pour faire du sport, s'amuser, se poser...

15

CÉLESTE DURRY X JULIEN COLOMBIER X TRAJECTOIRE STUDIO



© Kirane Kersi

Céleste Durry est styliste et directrice artistique. Après son diplôme de l'Ecole de la Chambre Syndicale de la Couture Parisienne, puis une collaboration de 15 ans avec le créateur XULY. Bêt, elle crée Studio Rice, marque cross-culture, unisexe, intemporelle et singulière.

Julien Colombier est un artiste français qui vit et travaille à Paris. Fortement influencé par le monde du graffiti, l'art japonais, Matisse et Keith Haring, il varie ses supports de la toile au papier, en passant par le mur, le bois ou l'installation.

Trajectoire Studio produit des actions artistiques autour du sport. Démocratiser l'art par la passion, créer la rencontre et le dialogue ainsi que promouvoir le sport responsable, sont les valeurs essentielles qui guident les réflexions du studio.

ART X MODE X BASKETBALL



© Studio Rice



Trois acteurs de la scène parisienne se sont réunis afin de créer une collection capsule dédiée à la pratique du basketball, mixant les univers du sport, de l'art et de la mode. Entièrement fabriqué et brodé à Paris, ce vestiaire créé par Studio Rice en collaboration avec Trajectoire Studio et Julien Colombier est à la fois technique et lifestyle. Les tissus ont été sélectionnés pour leur potentiel de hautes performances et leurs qualités éco-responsables (origine CEE Espagne et Portugal, polyester recyclé).

16

JULIETTE BERTHONNEAU X VICTOR GUÉRITHAULT



© Léonie Floret



© Tito

Juliette Berthonneau est une designer textile basée à Paris. Elle développe des tissus tridimensionnels innovants pour la décoration intérieure, l'architecture et l'art. Ses tissages tridimensionnels et surfaces plissées donnent naissance à des textiles autoportants et sculpturaux. Soucieuse d'améliorer les méthodes de production textile, elle explore à la fois les technologies industrielles et les savoir-faire artisanaux. Elle utilise les plis pour structurer les matériaux, joue sur les contrastes entre volume et légèreté, ainsi que sur les notions de solidité et de douceur.

Victor Guérithault, designer spécialisé dans les cerfs-volants et les structures aériennes est diplômé à l'EESAB Rennes. Passionné par les structures légères, les architectures et les cerfs-volants, il a trouvé le moyen de dépoussiérer les systèmes aérodynes de manière ludique. Ici, le but n'est pas simplement de faire voler votre cerf-volant mais de le construire de A à Z et de pouvoir le transformer en quelques minutes. Ce jeu basé sur des pièces 3D spécialement créées pour ces cerfs-volants, permet la construction de plus de 300 formes différentes.

CERFS-VOLANTS



© Victor Guérithault



Les cerfs-volants sont des objets millénaires qui ont le pouvoir de créer des interactions, du lien social, des rêves et des souvenirs.

Juliette Berthonneau et Victor Guérithault ont imaginé ensemble une série de cerfs-volants plissés. Cherchant à créer des formes volantes toujours plus légères et résistantes, ils utilisent la structure tissée du ripstop, anti-déchirure et transparente. Ils conçoivent une voile dont l'armature est constituée uniquement par les plis, sans ajout de composants pour le rigidifier. Fruit d'une recherche à la fois technique et sculpturale, le tissu plissé reste souple. Par ses caractéristiques intrinsèques, il se module et s'adapte aux éléments. Le cerf-volant vole et déploie sa surface en s'ajustant à la force du vent.

17

NOIR VIF



© Matthieu Gouchet

Fondé en 2011 par André Fontes et Guillaume Lehoux, le studio de design Noir Vif crée et fait exister des objets et des services qui associent créativité, pertinence d'usage et exigence environnementale. Le studio accompagne collectivités territoriales, artisans et industriels, depuis la (re)définition du besoin de design jusqu'à la phase de production lorsque cela est nécessaire. Noir Vif a reçu la récompense Dialogues du Prix Liliane Bettencourt pour l'Intelligence de la Main® 2019.

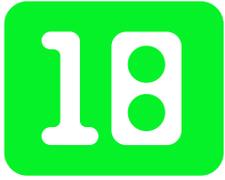
GIBUS 14 POUCES



L'ambition des créateurs de la marque Gibus Cycles est de faciliter l'apprentissage du vélo par les enfants et de contribuer à l'émergence de la "génération vélo". Nous avons créé avec eux une gamme de modèles légers, très stables et faciles à utiliser. Les Gibus accompagnent la croissance des enfants de la draisienne avec ses roues de 12" ou vélo 24".

Le modèle 14" présenté ici est utilisable à la fois comme une draisienne et comme un vélo. Cet hybride permet l'apprentissage du pédalage dès l'âge de deux ans et demi. Sa conception a demandé une attention spéciale pour rendre acceptable sa géométrie particulière avec un pédalier très avancé, breveté par Gibus. L'identité de la gamme, que nous avons voulue dynamique, urbaine et joyeuse, se décline sur l'ensemble des modèles.

Noir Vif a accompagné Gibus depuis 2020, à partir du prototypage ergonomique jusqu'aux pré-séries.



SLAU DESIGN



© Alexandre Taboste

SLAU est un studio de design spécialisé sur les questions de transition écologique et d'innovation sociale. SLAU imagine et conçoit des projets multidisciplinaires et transversaux. Il a été fondé par la designer Laurine Schott, qui, après une première vie dans le spectacle vivant, s'est convertie aux Beaux-arts de Lyon et à l'ENSCI-Les Ateliers. Elle développe depuis une pratique axée sur le design comme outil de société, porteur de questionnement critique et de discussion.

GORGONE



PIC est une marque écoconçue de skateboard pour les enfants et les pré-adolescents, créée dans le cadre d'une collaboration entre SLAU Design Studio et le skater Karim Cherif, diplômé d'état skate et fondateur de Canaille Skateboard Club. Karim Chérif développe depuis 2010 une pratique du skateboard pour toutes et tous au sein des quartiers prioritaires de la ville de Marseille et de l'association Canaille. Le projet PIC s'inscrit dans un processus solidaire et écologique d'économie circulaire. La fin de vie d'une planche de skateboard est causée en premier par l'usure de ses bords. Les planches PIC sont fabriquées selon un processus qui les rend plus solides et permet de les recouper les bords abimés, pour leur donner une deuxième vie en planches modèle enfant. Elles sont alors utilisées par Canaille Skateboard Club pour des projets d'apprentissage du skateboard dans les quartiers nord de Marseille.

19

MARIANNA LADREYT



© Vincent Flouret

Marianna Ladreyt, designer française née en 1990, a grandi à Six-Fours-les-Plages, dans le sud de la France.

Au sein de son studio de design éponyme basé à Paris, créé en 2019, elle développe du prêt-à-porter, des accessoires et du mobilier. Un prisme d'objets large, empreint d'humour et d'innovation qu'elle applique aussi en collaboration avec d'autres marques et fondations.

Le concept d'upcycling et de revalorisation de matières est fondamental pour son studio et fait partie intégrante du processus de création des projets.

Ses dernières collections présentent notamment des objets protéiformes faits à partir de bouées de plage revalorisées.

INTERROGATION



© Marianna Ladreyt



Pour ce projet inspiré des Jeux Olympiques et Paralympiques des années 90, Marianna travaille le ballon mappemonde, référence ludique et naïve à l'union des peuples, à la célébration sportive mais aussi à l'insouciance de l'enfance et des temps de paix.

À travers ces pièces, Marianna convoque la joie du sport et du jeu, devenue impossible depuis la prise de conscience du changement climatique.

Enfin, Marianna collabore avec la designer Clara Besnard pour des lunettes/casques de sport revisités, intégrant non seulement des bouées, mais aussi des lunettes de natation revalorisées.

Le Bureau du Design, de la Mode et des Métiers d'Art

Le Bureau du Design, de la Mode et des Métiers d'Art met en œuvre la politique de la Ville de Paris en faveur des métiers de la création. À travers différents dispositifs il accompagne les entreprises et créateur·rices, émergent·es ou confirmé·es, du secteur du design, de la mode et des métiers d'art dans le développement de leur activité.

En lien avec les partenaires professionnels et institutionnels, il fédère et anime l'écosystème parisien de la création et de la fabrication locale, en agissant en faveur de son rayonnement en France et à l'international.

Le Bureau propose un incubateur, les Ateliers de Paris, où les porteur·euses de projets sont hébergé·es et accompagné·es durant deux ans en vue de la consolidation de leur entreprise. Il offre des formations et des rendez-vous individuels en gestion, stratégie marketing et communication, à l'ensemble des professionnel·les francilien·nes.

Les Grands Prix de la Création de la Ville de Paris récompensent chaque année des créateur·rices confirmé·es et émergent·es du design, de la mode, de l'accessoire et des métiers d'art. Ils témoignent de la reconnaissance et du soutien de la Ville de Paris aux professionnel·les de ces secteurs.

Le Bureau renforce le rayonnement des métiers de création, il travaille en étroite collaboration avec les associations, les écoles d'arts appliqués de la Ville de Paris (Boule, Estienne et Duperré) et participe aux grands événements du secteur. Dans cet esprit, le Bureau est également à l'initiative de projets internationaux se concrétisant par des expositions, workshops ou encore des résidences croisées.

Enfin, le Bureau met en lumière les commerçant·es, artisan·es et créateur·rices produisant sur le territoire parisien grâce au Label Fabriqué à Paris.

Contacts presse

Aglaé Desanlis - BDMMA

aglae.desanlis@paris.fr

T +33 1 86 21 20 37

Stéphanie Morlat - 14 Septembre

stephaniemorlat@14septembre.com

M +33 6 11 35 39 01