

57

INTÉRIEURS

DESIGN ARCHITECTURE UNE CULTURE
PRINTEMPS-ÉTÉ / SPRING-SUMMER 2012
FRANÇAIS/ENGLISH - 9,95 \$ CA/US

INM

-
-57

Design sensoriel & mobilité

Sensory Design
& Mobility



Donne-moi ta main

Touch me

Saisir un objet, poser la main sur une surface : voilà des gestes que l'on fait tous les jours. Mais parfois, il se passe quelque chose de différent. La texture répond à la pression de la main, la surface est spécialement conçue pour la caresse ; bref, l'objet interagit avec nous. Bienvenue dans le monde du design sensoriel.

Toute forme de design cherche évidemment à stimuler les sens. Mais pour les concepteurs qui cheminent sur la voie du design sensoriel, cette dimension passe à l'avant-plan. On vise alors l'intérêt et la valeur ajoutés que peut donner à un objet, une caractéristique intrigante du domaine tactile, sonore, visuel ou même olfactif.

C'est le cas du design *haptique* (c.-à-d. relatif au toucher), qui privilégie la dimension tactile. En 2004, une exposition organisée par le designer japonais Kenya Hara en explorait la portée. On pouvait y voir des lanternes poilues, des cartons de boissons sans aucune écriture, n'utilisant que la texture et la couleur pour indiquer leur contenu, ou encore une télécommande Panasonic molle et luminescente digne de Dalí. Les designers qui prenaient part à l'exposition devaient considérer l'interface sensorielle de leurs créations et réfléchir à l'émotion qu'elles suscitaient chez l'utilisateur.

Quand le design
joue avec les sens



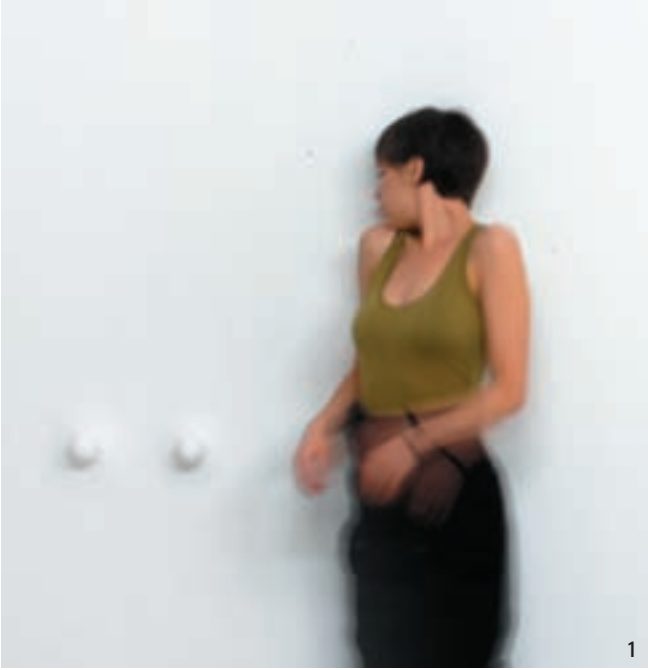
When design plays
with our senses

Grasping an object, putting one's a hand on a surface... These are everyday gestures, but sometimes, they call for something different. The texture responds to the pressure of the hand, the surface seems specially designed for a caress... The object interacts with us. Welcome to the world of sensory design!

Any form of design should obviously affect our senses. But for designers who have opted for sensory design, this dimension becomes critical. They will seek intriguing features that will trigger our senses with sound, visual or even olfactory effects, adding much value and charisma to the object.

This is precisely what haptic design (i.e., relative to the touch) is about: it emphasizes the tactile aspect. In 2004, an exhibition organized by Japanese designer Kenya Hara investigated that realm with a broad focus. It featured hairy lanterns, drink containers devoid of any printed words and relying on texture and colour to indicate their contents, or a Dalí-like malleable, glowing Panasonic remote control. The designers who exhibited works had been asked to explore the sensory interface of their creations and the emotions they arouse in users.





1 Trigger points, [Touchy-Feely](#) © Georg Rafailidis

2 Found Space Tiles, [Touchy-Feely](#)
© Wolfgang von Gliszczyński

3 Réalisée en 1973 par l'architecte [Mario Bellini](#), la calculatrice *Divisumma 18* d'[Olivetti](#) est entièrement recouverte d'une membrane caoutchoutée qui donne à l'objet une texture uniforme. Le designer voulait créer un appareil proposant une expérience sensorielle grâce à une sorte de peau qui invite au toucher.

Engineered in 1973 by architect [Mario Bellini](#), the *18 Divisumma* [Olivetti](#) calculator is entirely covered with a rubberized membrane that gives the object a uniform texture. The designer wanted to offer a sensory experience with a device covered with a kind of skin that calls for touch. © [Ezio Frea](#)

www.bellini.it



En acier recouvert de cuir, la chaise *Chiquita* de [Kenneth Cobonpue](#) comporte un siège unique fait d'un coussin de polyuréthane recouvert de 350 sections de tiges de rotin qui s'enfoncent légèrement lorsqu'on s'assoit. À notre surprise, la chaise épouse le corps pour reprendre ensuite sa forme originale.

The *Chiquita* chair by [Kenneth Cobonpue](#) is made of steel covered with leather. When sitting, one slightly sinks into its single seat cushion made of 350 polyurethane-coated rattan sticks. To our surprise, the chair follows the body and goes back to its original form.

www.kennethcobonpue.com

Le design vient vers vous

Certains designers privilégient le domaine haptique, créant des objets qui «tendent la main» à l'utilisateur. L'atelier [Touchy-Feely](#), par exemple, rassemble deux architectes qui veulent introduire le design haptique dans l'environnement bâti. Leurs projets, qui comprennent des appendices muraux chauffants, des tuiles de céramique à trois dimensions émergeant de la surface (Found Space Tiles) et des coussins publics pour le milieu urbain, encouragent invariablement l'interaction entre les individus et leur environnement.

Au Danemark, la designer [Sofie Brünnér](#) a créé avec la chaise *Blush* un meuble de contrastes qui interpelle les sens. Dans une coquille anguleuse en aluminium percée de trous, qui évoque une carlingue d'avion furtif, des bandes de feutre en diverses teintes rosées sont insérées, constituant une surface intrigante et accueillante. Froideur et raideur du métal contre douceur et chaleur du textile: qu'est-ce qui dominera au moment de s'asseoir? La chaise provoque et interpelle avant même de remplir sa fonction.

When design comes to you

Some designers have chosen the haptic trend to create objects that "reach out" to the user. The [Touchy-Feely workshop](#), for instance, brings together two architects who wish to introduce haptic design into the built environment. All of their projects—including appendices wall heaters, three-dimensional ceramic tiles emerging from the surface (Found Space Tiles), and cushions for urban furniture—encourage interaction between individuals and their environment.

With the *Blush* chair, Denmark designer [Sofie Brünnér](#) created a contrasted piece of furniture that perplexes the senses. In an angular perforated aluminium shell, reminiscent of a stealthy airplane cabin, felt strips in various shades of pink were inserted, forming an intriguing and enticing surface. What will we feel when we sit down: the cold and stiff metal or the soft and warm textiles? The chair attracts and provokes even before fulfilling its purpose.

Dans un contexte plus industriel, le fabricant italien [Antonio Lupi](#) intègre le design sensoriel dans ses produits conçus principalement pour la salle de bains. « Antonio Lupi veut faire de la salle de bains un espace de séjour », dit [Luca Lanzetta](#), distributeur des produits de l'entreprise pour l'Amérique du Nord. « Leurs produits stimulent les sens par leurs formes, mais aussi par l'utilisation de matériaux comme le *ceramilux*, semblable à la céramique, mais plus chaud, ou encore à l'intégration d'éclairage à DEL. » Ainsi, le lavabo sur pied *Oio* est éclairé de l'intérieur pour produire une luminescence attirante.

En intégrant le design sensoriel au processus créatif, Antonio Lupi cherche à se démarquer. Ses produits distinctifs visent à créer une ambiance feutrée, digne d'un spa: après tout, n'est-ce pas dans ce genre d'endroit que les sens sont le mieux traités ?

In an industrial context, the Italian manufacturer [Antonio Lupi](#) integrates sensory design in products primarily designed for the bathroom. "Antonio Lupi wants to make the bathroom a living space," says [Luca Lanzetta](#), the company's products distributor for North America. "Their products act upon the senses through their shapes, but also the use of materials such as *ceramilux*—a warmer version of ceramics—or the incorporation of LED lighting." As an example, the *Oio* pedestal sink is illuminated from within to produce an attractive glow.

By integrating sensory design to the creative process, Antonio Lupi seeks to stand out. His distinctive products seek to create a cozy atmosphere, like in a spa—probably the kind of place where our senses are treated the best!

www.touchy-feely.net

www.sofiebrunner.com

www.antoniolupi.it

Disponible en exclusivité chez Blan

/ Exclusive availability at Blan

www.blandemontreal.com

