

Zeitschrift: Tracés : bulletin technique de la Suisse romande
Herausgeber: Société suisse des ingénieurs et des architectes
Band: 130 (2004)
Heft: 18: Design et matériaux

Artikel: Yves Béhar, designer qui joue avec les matériaux
Autor: Béhar, Yves / Hohler, Anna
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-99337>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 29.03.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Yves Béhar, **designer** qui joue avec les matériaux

« Design brings stories to life », le design donne vie à des histoires. C'est la devise d'Yves Béhar, lausannois d'origine et fondateur de *fuseproject*, un bureau de design à San Francisco¹. Lui et son équipe travaillent sur des produits, des graphismes, des emballages ou des espaces, et contribuent ainsi aux domaines les plus variés, de la technologie au sport en passant par la mode ou les loisirs, pour des clients comme *Birkenstock*, *MINI*, *Nike*, *Microsoft*, *Hewlett Packard* ou *Toshiba*, entre autres.

Fuseproject compte aujourd'hui parmi les bureaux de design les plus renommés : ses projets sont publiés dans *Wallpaper*, ou exposés au San Francisco Museum of Modern Art. Par ailleurs, Yves Béhar est intervenu à l'EPFL le semestre dernier dans le cadre des cours de design industriel et de produits pour les futurs ingénieurs (voir aussi pp. 21 à 24). Il parle ci-dessous des articulations entre forme, fonction et matériaux.

TRACÉS : Comment un designer choisit-il ses matériaux ? Les imaginez-vous lorsque vous travaillez sur un produit ? Ou, inversement, est-ce que vous travaillez plutôt à partir d'un matériau concret ?

Yves Béhar : La recherche de matériaux est un processus qui peut se dérouler de diverses manières : il peut y avoir de l'anticipation, ou, au contraire, de l'application. Pour ce qui est de l'anticipation, nous passons beaucoup de temps à imaginer à la fois de nouvelles fonctions d'usage et les matériaux pour les réaliser. Il nous arrive donc d'être en amont de la réalité, comme avec la *Learning Shoe* (2000) ou *Chaussure Évolutive* (fig. 2 à 4) - une commande du San Francisco Museum of Modern Art -, qui montre une voie possible pour la réalisation d'une fonction précise grâce à un matériau que nous anticipons. Il fallait trouver une manière de satisfaire les besoins ergonomiques individuels dans une chaussure prêt-à-porter. Comment faire ? Notre solution est basée sur un nouveau matériau qui intègre une puce électronique.

¹ Voir <www.fuseproject.com>

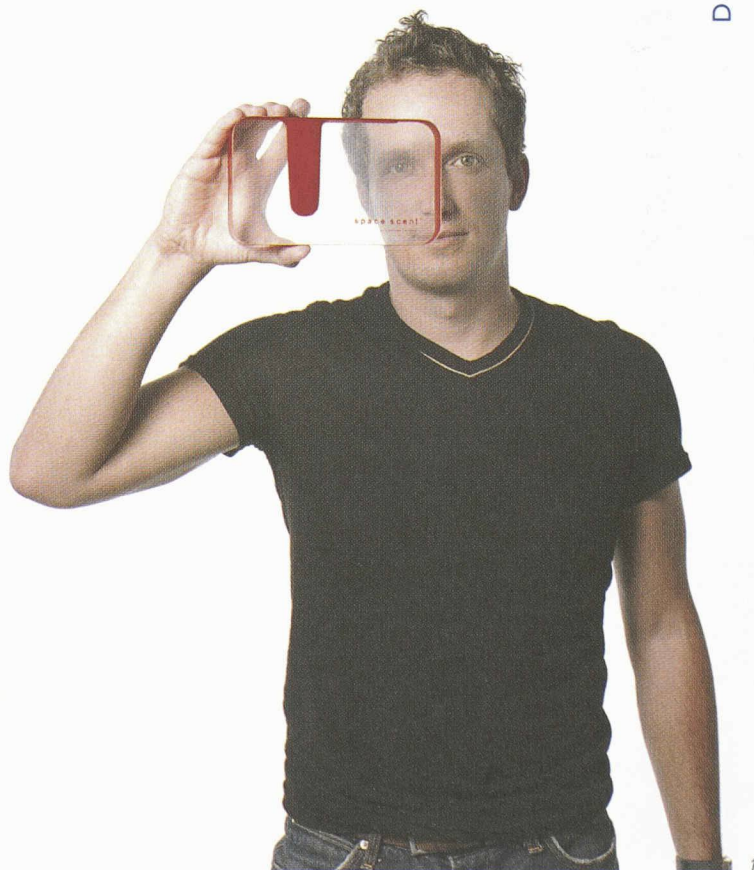
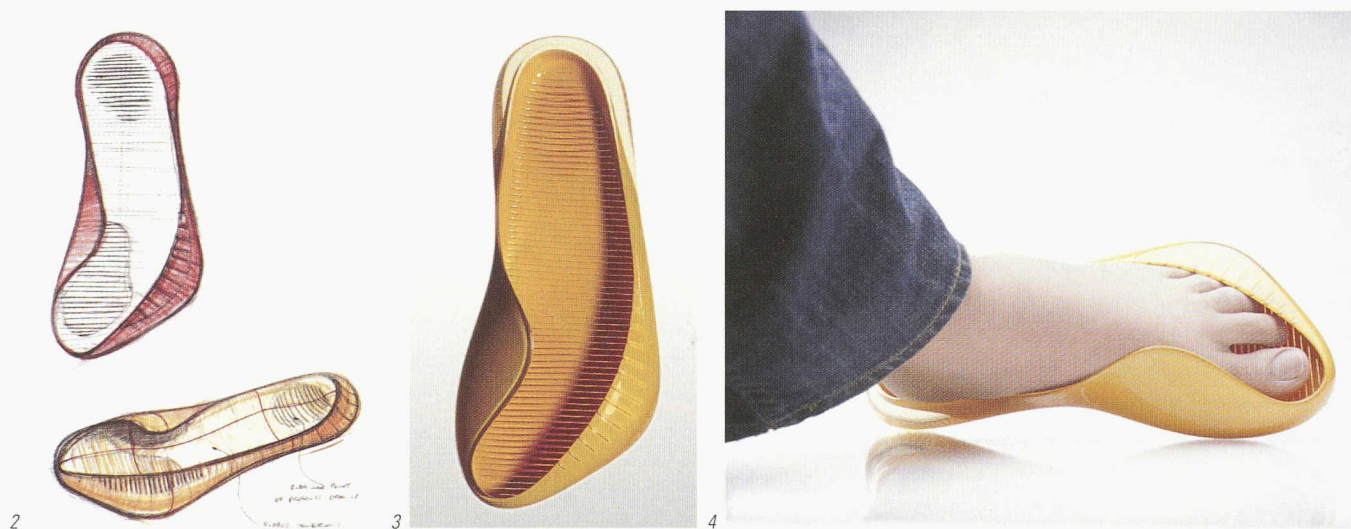


Fig. 1 : Yves Béhar avec son flacon de parfum Spacescent (2000), en résine polyuréthane, vernis et caoutchouc (Photo Todd Hido)

Fig. 2 à 4 : Comment satisfaire les besoins ergonomiques individuels dans une chaussure prêt-à-porter ? Fuseproject imagine un matériau réactif qui comporte une puce électronique. Le prototype de cette Learning Shoe (2000) est en PVC injecté. (Document Yves Béhar, photos Robert Schlatter)

Fig. 5 et 6 : Environnement au choix grâce à la Dream Room (2001) : sur ses murs avec écrans à cristaux liquides (LCD) défilent des paysages naturels ou construits. (Documents Yves Béhar, Lisa Lo, Geoffrey Petrizzi)



Celle-ci permet de prendre des mesures : elle enregistre des informations sur les pieds et la façon de marcher de son utilisateur. Dans un deuxième temps, elle s'enlève et peut-être utilisée pour la fabrication de la paire suivante. La *Dream Room* (2001) ou *Chambre à Rêves* (fig. 5 et 6) est un autre exemple d'une anticipation de la part des designers : à l'aide d'un papier peint numérique, les murs d'une chambre sont transformés en une toile animée qui emmène les habitants dans un paysage virtuel. Il s'agit de murs en écrans à cristaux liquides. On peut varier la transparence des images et elles peuvent être préprogrammées ou défiler au hasard.

Par contre, quand nous travaillons sur des produits qui doivent être prêts dans l'immédiat, nous sollicitons bien sûr des fabricants de matériaux. Il arrive également que ceux-ci nous fassent part de leurs innovations à l'avance, connaissant notre intérêt pour tout ce qui est novateur. Mon matériau préféré ? Il y en a tellement... En général, ce sont des matériaux écologiques et technologiques en même temps, par exemple la mousse d'amidon de maïs, qui se dilue dans l'eau ou disparaît dans le compost. Je l'ai utilisée pour créer l'emballage d'une nouvelle ligne de cosmétiques (fig. 7 et 8).

T. : Avec quels fabricants de matériau travaillez-vous ?

Y. B. : Avec de nombreuses entreprises classiques tels que *GE Matériaux de pointe*, *Philips* ou *DuPont*. Mais nous collaborons également avec l'organisation *Material Connexion* à New York², qui établit un inventaire de nouveaux matériaux, les présente sous forme de base de données informatique ou de librairie et en donne accès aux designers et aux entreprises qui font de la recherche dans le domaine des nouveaux matériaux, de leurs propriétés et performances.

T. : Pouvez-vous définir ce qui est pour vous un « bon » matériau ?

Y. B. : Un bon matériau est celui qui permet de trouver une solution novatrice à un problème de design, tout en étant une solution dite « verte » ou écologique.

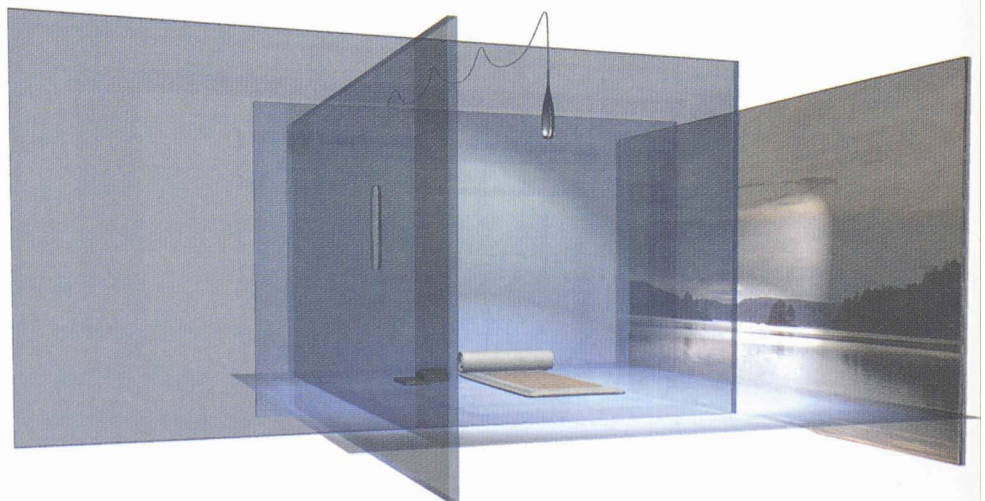
T. : Êtes-vous au courant de recherches actuelles, attendues et « brûlantes » dans le domaine ?

Y. B. : Oui, dans la mesure où on nous les communique... Grâce à la réputation d'expérimentateur de *fuseproject*, il y

² Voir <www.materialconnexion.com>



5



6

Fig. 7 et 8 : Recyclables sans en avoir l'air : les flacons en polypropylène d'une nouvelle ligne de cosmétiques. Hip Bottles and Packaging (2003) (Photos Marcus Hanschen)

Fig. 9 : Nest (2004), le chandelier réinventé pour Swarovski (Photo Yves Béhar)

Fig. 10 : Inner Light (2003), un luminaire de résine en fibre de verre, avec un film électroluminescent (Photo Marcus Hanschen)

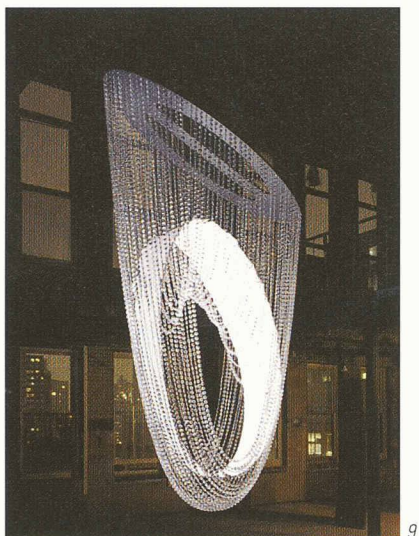
Fig. 11 et 12 : Swissnex Interior and Branding (2003) (Documents Yves Béhar, Johan Liden)

a plusieurs fabricants de matériaux qui nous font part de leurs nouvelles technologies à l'avance. Il nous arrive souvent de travailler avec ces matériaux en avant-première, ce qui donne au fabricant l'occasion de montrer des applications possibles de sa nouveauté.

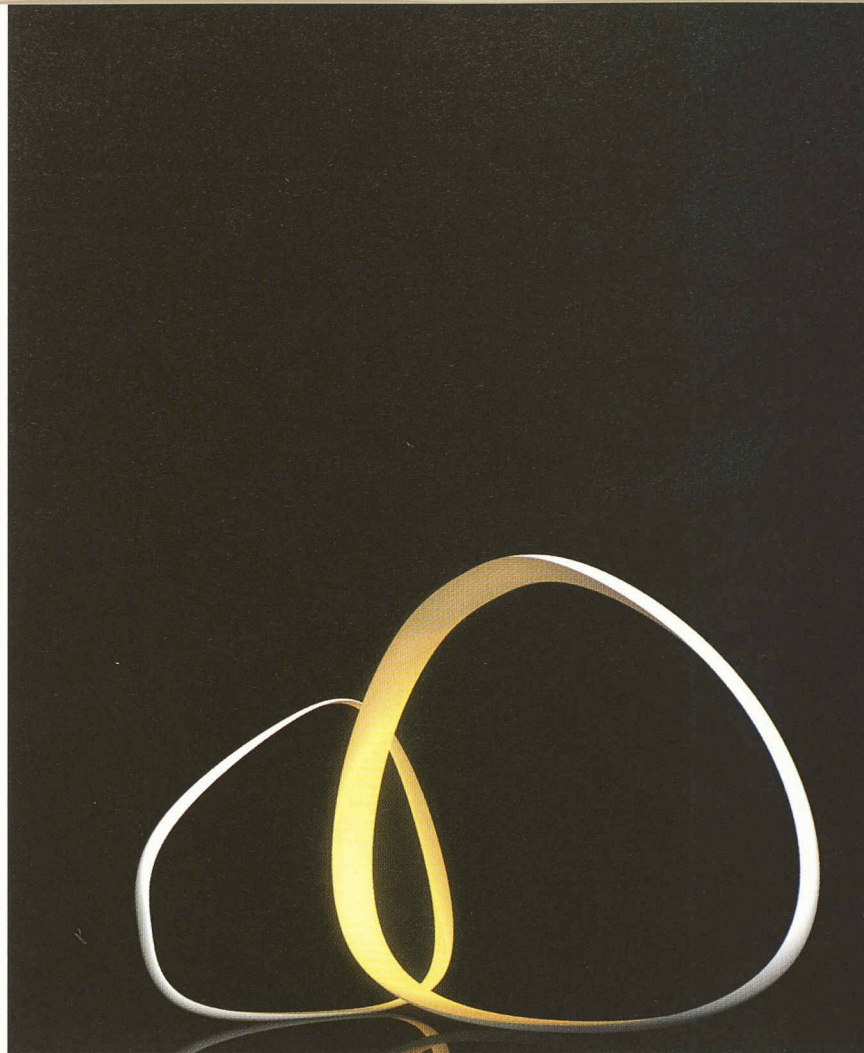
T. : Un matériau peut-il vous inspirer ? Peut-il vous guider, vous donner une idée pour un design ?

Y. B. : Absolument. Quelquefois c'est le matériau qui est le point de départ d'un projet. C'était le cas avec l'entreprise Swarovski pour le cristal et un nouvel alliage silicone-cristal. Fuseproject a été invité cette année à créer un chandelier pour leur Crystal Palace Collection. Ce qui m'a intéressé, dans ce projet, c'est de « réinventer » un matériau qui a aujourd'hui perdu toute modernité. En utilisant une nouvelle source lumineuse, un film électroluminescent qui éclaire 7 500 éléments de cristal d'une façon très pure, notre





9



10

luminaire Nest (2004) (fig. 9) conjugue la beauté traditionnelle de ce matériau avec une technologie et un éclairage nouveau.

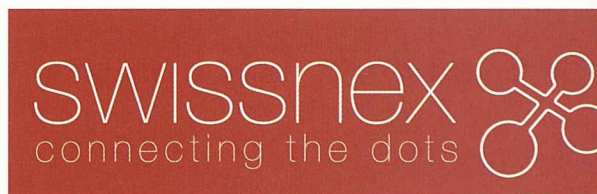
T. : Quel est le matériau le plus insolite que vous ayez jamais utilisé ?

Y. B. : Il y en a beaucoup que je n'ai pas encore appliqués à un vrai projet, mais le film électroluminescent mentionné ci-dessus est l'un de mes favoris. Nous l'avons également utilisé pour le projet Inner Light (2003) (fig. 10), une lampe faite de deux grands anneaux dont les faces intérieures émettent de la lumière.

T. : Quelles sont pour vous les frontières du design ? Par exemple, quelles ont été vos interventions dans le cadre de la rénovation du siège de Swissnex³ à San Francisco ? Aménager un espace, est-ce encore du design ?

Y. B. : A partir du moment où l'on prend la notion de l'expérience de l'objet au sérieux, il n'y a aucune raison que le travail du designer s'arrête, disons, à la frontière d'un produit isolé... Donc, naturellement, les espaces sont pour moi tout autant sujets au design que les objets. Pour Swissnex (2003), nous avons redessiné la signalétique et l'espace (fig. 11 à 12), dans le but de renforcer l'image de

³ Swissnex est une extension du Consulat suisse à San Francisco. Elle a comme mission de faire le lien entre la Suisse et la Côte ouest dans les domaines de la science, de l'innovation, de l'éducation et des arts. Voir <www.swissnex.org>

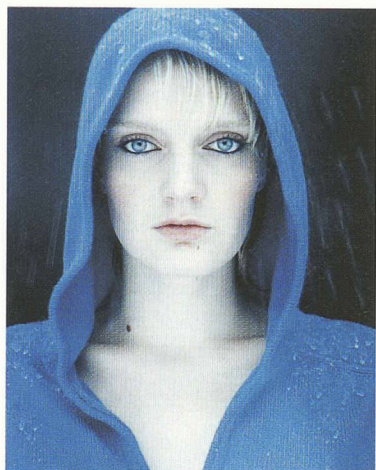


11



12

Fig. 13 : Un pull à capuche de luxe - porté et emballé - en cachemire enduit de téflon pour Lutz & Patmos (2001). Un tissu plus protecteur et fonctionnel mais qui garde la douceur et le confort du cachemire traditionnel. (Photos Bert Spangemacher)



13



cette organisation dont la mission est de créer des connexions, de stimuler l'échange. Nous avons joué avec l'idée de l'atome, l'élément qui se trouve à la base de la croissance organique. Les domaines de la science, de l'innovation, de l'éducation et des arts sont les priorités de *Swissnex*: ces quatre pôles d'activité sont donc représentées par quatre sphères connectées par une croix organique.

Comme j'ai voulu le montrer ce printemps à l'occasion de mon exposition au *mudac*, le Musée de design et d'arts appliqués contemporains de Lausanne, les deux notions de concept et de commerce sont pour moi intimement liées⁴. Le design n'est pas un label ou un adjectif, il transmet une culture et des idées. L'expérimentation devient alors la deuxième nature d'un processus créatif, ceci que nous travaillons sur des produits, des emballages, une identité ou un environnement. Allier cette notion d'expérimentation avec une vue humaniste du design, qui touche autant les sens que l'esprit ou les idées, voilà ce qui me pousse à sortir des sentiers battus.

Yves Béhar, B.S. en Design industriel,
fondateur de FUSEPROJECT, INC.
123 South Park, San Francisco, CA 94107

Propos recueillis par Anna Hohler

⁴ Un livre paru à l'occasion de l'exposition permet d'approfondir cette idée: « Yves Béhar - fuseproject. Du concept au commerce & du commerce au concept », Ed. Birkhäuser / mudac, 2004.