



EXPOSÉ Jean-Louis Frechin



BIOGRAPHIE

Jean-Louis Frechin est architecte DPLG et diplômé de l'ENSCI.

En 1989, il quitte la France pour rejoindre un institut de recherche informatique à Lisbonne, L'INESC. Il y découvre la fertilité du rapprochement du design et de l'informatique.

De retour à Paris il fonde une agence de design global qui réalise de nombreux projets industriels et culturels. Son travail consiste à créer un rapport indissociable entre contenu, design interactif et technologie, créer du sens.

En 2001, il crée NoDesign, agence de design numérique ou il collabore avec Uros Petrevski. L'agence est spécialisée dans la création, l'innovation et les réflexions stratégiques dans les domaines des technologies de l'information et de la communication, des interactions et des usages sur des projets numériques, industriels ou culturels. Il enseigne également à l'Ensci (Ecole nationale supérieure de création industrielle) et conseille des entreprises sur des questions nouvelles : innovation par le design, innovations non technologiques, stratégie d'innovation.

Jean-Louis Frechin considère le design comme un état, un prisme de compréhension et de questionnement du Monde.

Designeur au musée des arts décoratifs Information Technologie et Services	2009 à 2010
Actif au Forum action modernité Information Technologie et Services	2007 à 2010
Designeur Consultant France telecom Telecommunications	2003 à 2010
Création de son agence de design stratégique et numérique: NoDesign	2001
Professeur design & innovation (ADN) ENSCI/les ateliers Information Technologie and Services	1998 à Aujourd'hui
Il rejoint l'éditeur Montparnasse Multimédia pour participer à l'aventure de la création de titres multimédia de qualité.	1995
Fondateur et Designeur de Frechin & Bureaux Design Global - Produit - Architecture	1990 à 1995
Designeur à INFSC Information Technologie et Services	1989
Designeur à l'Ecole nationale supérieure de Création Industrielle	1986 à 1991
Etudiant à l'Ecole d'Architecture de Paris-Val-de-Seine	1981 à 1986



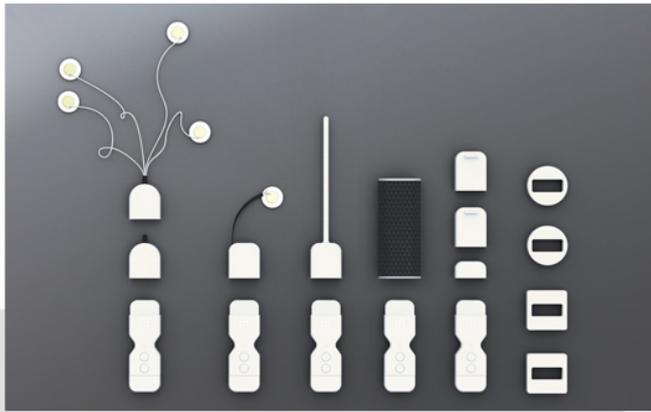
WAPIX YJMM (2009) //
Collaboration avec Uros Petrevski

Il est né de l'idée qu'il est impossible de représenter une image imprimée sur un cadre photo. Son fonctionnement est donc très proche de celui d'une diapositive, avec la qualité de transparence, de lumière et de format des ektachromes professionnels. L'écran est tactile afin de faciliter son utilisation. On peut également interagir avec le cadre par email, via des sites web comme Flick'r, Picasa, par Bluetooth ou WiFi, via slot USB et SD ou grâce à une application iPhone. L'idée est intéressante dans la mesure où les supports matériels en voie de disparition, comme les photos imprimées, les diaporamas, peuvent être à nouveau utilisés par un objet plus technologique sans pour autant empêcher d'utilisation des nouvelles technologies de communication et d'imagerie.

Waelice (2009) //
Collaboration avec Sculpteo

Waelice est un système interactif de modules lumineux, reliés entre eux au sein d'un réseau informatique permettant de pouvoir modifier leurs intensités et couleur via une tablette ou smartphone. Des capteurs sont installés sur chaque module afin de pouvoir les activer ou les désactiver par un simple geste. Esthétiquement l'objet est intéressant, les ronds lumineux s'harmonisent bien avec les formes triangulaires arrondies des modules. Les modules peuvent être activés/modifiés involontairement lorsque des personnes passent devant, captivant leurs attentions.





MO (2011) // *Partenaria avec l'Ircam, Grame, Dafact, NoDesign, Atelier des Feuillantines et Voxler.*

Les objets MO sont un ensemble d'interfaces gestuelles pour explorer de nouveaux moyens d'expression musicale. Ils sont constitués d'un élément central (MO) que l'on peut connecter à des éléments annexes adaptés à l'objet mais aussi à des instruments de musique existants. Ces éléments permettent d'innover la recherche de musique électronique et de découvrir de nouvelles sensations musicales. Bien que la connexion avec les autres modules soit sans fil, l'interaction de l'utilisateur avec les modules MO sont purement physique, le musicien n'est pas trop dépaycé. Ce système contribue au passage des instruments matériels aux logiciels de MAO, de plus en plus développé et utilisé de nos jours.

FABWALL – WALLPAPERLAB (2010) // *Collaboration avec Uros Petrevski (Nodesignlab)*

Le projet est constitué d'un Papier peint « augmenté » et d'une application Iphone simulant une interaction avec le support physique et l'application. La technologie utilisée s'appuie sur le principe du Flashcode, qui permet la lecture, à partir d'un iPhone, des données encodées qui deviennent le motif du papier peint. Les données sont animées sur le téléphone. Le contenu multimédia est dynamisé sur le téléphone. Cependant le système n'apporte pas tellement plus de nouveauté par rapport à la technologie du Flashcode.



WAZZAL (2009) // *Support de musique* *Collaboration avec Uros Petrevski (Nodesignlab)*

Wazz est une étagère et aussi un dispositif de diffusion audio et de gestion des fichiers musicaux numériques (MP3) connecté à un ordinateur, offrant une alternative aux logiciels de gestion et de lecture de fichiers numériques. L'interface de choix et déclenchement de la musique est originale, il n'y en a pas. En effet, la présence de CD audio ou d'étiquettes spécifiques commande ou stoppe la lecture de la musique choisie, la commande c'est la pochette. Ce dispositif permet de sauvegarder le support physique de l'univers et de l'image de l'artiste. Cet objet-interface joue aussi bien le rôle d'objet de décoration que de support et diffusion multimédia. Le design de l'objet est très sobre et épuré. Les deux enceintes sont situées dans les deux cylindres.

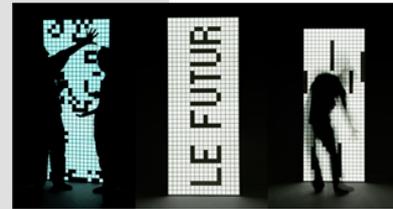
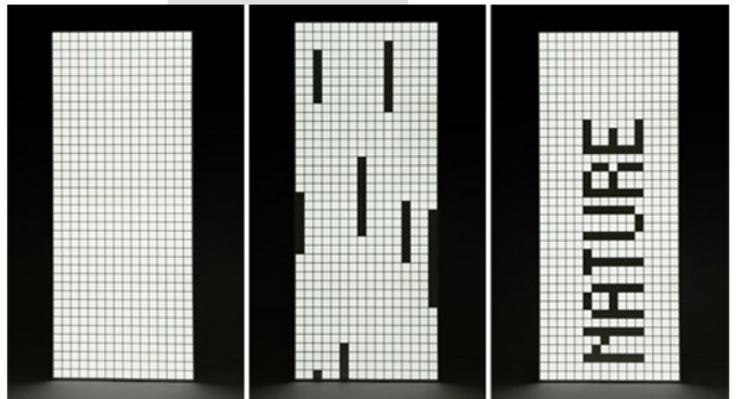
WABLOG (2009) //
Collaboration avec Uros Petrevski



Wablog est un dispositif de communications indirects autour de l'internet des objets. L'objectif est de faire communiquer l'utilisateur avec l'avatar par des gestes et des signes réduits à l'extrême, de signaler sa présence ou de percevoir celle d'une personne proche. Le module peut également interagir avec la «toile» par facebook, twitter, avertissant l'utilisateur de commentaires et autres informations.

WADOOR UP (2009) //
Collaboration avec Uros Petrevski

WaDoor est une porte-écran basse résolution en feuille électro-luminescente. Il est composé de modules « pixel EL ». Chaque lampe EL est pilotable individuellement, ce qui permet de dessiner toutes sortes d'informations et de motifs. Le système peut être programmé par un ordinateur afin de personnaliser le module ou par un système de gestuel grâce à des capteurs.



WANETLIGHT M (2009) //
Collaboration avec Uros Petrevski

Wanetlight est une suspension lumineuse, composée de 25 chandelles en verre soufflé. Elles dessinent une matrice lumineuse tridimensionnelle. L'utilisateur commande la modulation de la lumière par des gestuelles naturelles, permettant ainsi de composer des volumes lumineux.

Ce dispositif propose une nouvelle façon de contrôler la lumière et facilite la manipulation et création d'ambiance lumineuse. Le verre permet une dispersion plus «aléatoire» de la lumière, offrant une ambiance «unique».





WASNAKE ELA (2009) //
Collaboration avec Uros Petrevski

Wasnake Ela est un dispositif proposant au communicant de délivrer une expérience discrète, fluide et plastique (matière numérique). Cet objet multifonctionnel est à la fois physique et numérique. Il permet la diffusion d'informations et de communications. Il permet de transférer des SMS adressés au foyer, des journaux lumineux issus de fil d'information RSS de son choix, de représenter les tendances des consommations de la maison et propose des chorégraphies lumineuses créées par soi (comme l'e-fish d'Hasbro).

On peut le caractériser d'objet hybride, multifonctionnel, à la fois physique que numérique. Le fait que Wasnake soit articulé permet de donner plus de dynamisme aux informations et messages transférés.

WANOMIRROR (2009) //
Collaboration avec Uros Petrevski

WaNomirror est un simple miroir mais c'est également un objet d'information de services qui affiche les pensées publiées par vos amis, des sujets qui vous intéressent au service internet Twitter.. Il reflète votre apparence et votre appartenance numérique au quotidien.

Cet objet peut être défini comme un NeoObjet dont la raison et les conséquences sont issues des services offerts par l'internet. WaNomirror est un objet connecté mélangant interface réelle et physique. Cependant, le message transmis par les leds n'est pas facilement visible lorsqu'il défile (il n'y a pas assez de place pour marquer suffisamment de caractères) Le changement d'affichage se fait par le geste, en passant la main sur la partie haute du miroir.



CONCLUSION //

A la création de l'agence «NoDesign», Jean-Louis Frechin, épaulé par Uros Petrevski, oriente ses projets sur l'innovation et le design numérique. Et pour la grande majorité d'entre eux sur l'étude et l'innovation de la musique électronique. En effet, il est intéressant de s'y consacrer car on se rend compte qu'avec l'évolution des technologies et des multimédias, les instruments de musique et synthétiseurs n'évoluent pas tellement. Le module «MO» nous rend compte des nouveaux moyens qui pourraient être mis en place pour rénover ce domaine. Le travail produit par «NoDesign» est un bon exemple qui nous montre que le design n'est pas seulement la conception de produits et d'objets mais aussi la création de moyens et techniques innovant un domaine bien ciblé comme la musique dans ce cas.