

Dossier de presse

Une initiative de la Ville de Montréal
pour la relève en design



MONTREAL
VILLE UNESCO
DE DESIGN

Bureau du design
Montréal

PRÉSENTATION

La Ville de Montréal, par l'intermédiaire de son Bureau du design, décerne annuellement la bourse Phyllis-Lambert Design Montréal à un designer ou à un collectif de designers montréalais qui compte moins de 10 ans de pratique et s'est démarqué par la qualité exceptionnelle de ses études et de ses travaux, ainsi que pour son intérêt marqué pour la ville, notamment pour Montréal.

La bourse Phyllis-Lambert Design Montréal vise à :

- reconnaître et promouvoir le talent de la relève montréalaise en design et
- contribuer à l'enrichissement de la démarche des designers de la relève et à leur perfectionnement sur les questions de design reliées à la ville.

D'un montant de **10 000 \$**, cette bourse permet au lauréat de réaliser un projet de perfectionnement professionnel portant sur une thématique en design liée à la ville et à Montréal dans l'une des villes du Réseau des villes créatives de l'UNESCO, dont Montréal fait partie à titre de ville de design depuis 2006.

Véritable levier dans la carrière des lauréats, la bourse Phyllis-Lambert Design Montréal soutient ces ambassadeurs du design afin de faire connaître la créativité montréalaise aux gens d'ici et d'ailleurs.

Le projet de perfectionnement professionnel proposé peut être :

- un voyage d'études;
- un stage de travail;
- une participation à un concours, à un atelier de design, à un colloque;
- ou toute autre activité pertinente pour l'avancement d'une jeune carrière en design.

Il peut se dérouler dans l'une des villes du Réseau des villes créatives de l'UNESCO :

- Assouan, Égypte; Berlin, Allemagne; Bologne et Fabriano, Italie; Bradford et Norwich, Angleterre; Brazzaville, République du Congo; Buenos Aires, Argentine; Beijing, Chengdu, Hangzhou, Shanghai et Shenzhen, Chine; Cracovie, Pologne; Dublin, Irlande; Édimbourg et Glasgow, Écosse; Enghien-les-Bains, Lyon et Saint-Étienne, France; Gand, Belgique; Graz, Autriche; Incheon, Jeonju et Séoul, Corée du Sud; Iowa City, Paducah et Santa Fe, États-Unis; Melbourne et Sidney, Australie; Montréal, Canada; Nagoya, Kanazawa, Kobe et Sapporo, Japon; Östersund, Suède; Bogota et Popayan, Colombie; Reykjavik, Islande; Séville, Espagne; Zahlé, Liban.

Cette bourse honore Phyllis Lambert, grande Montréalaise, fervente protagoniste de l'excellence en architecture et ardente défenseuse de la relève en design. La Ville de Montréal souhaite ainsi souligner sa contribution remarquable au rayonnement international de Montréal, son apport à la qualité de vie de ses concitoyens, de même que son influence décisive sur la qualité de l'aménagement, de l'architecture et du design dans la métropole.

Renseignements

Stéphanie Jecrois, commissaire au design
Bureau du design de la Ville de Montréal
514 872-5388 | sjecrois@ville.montreal.qc.ca
mtlunescodesign.com



MONTREAL
VILLE UNESCO
DE DESIGN

LES LAURÉATS

Lauréate 2014 Émilie F. Grenier Designer d'expériences narratives



Émilie F. Grenier
Photo : Catherine Marois

Projet développé dans le cadre de la bourse Phyllis-Lambert Design Montréal 2014

VOYAGE D'ÉTUDES À REYKJAVIK ET CRÉATION D'OBJETS NARRATIFS URBAINS

Le design narratif est la rencontre du tangible et de l'éphémère, de la matière et de l'histoire. Il engendre un processus de création exploratoire qui repousse les frontières habituelles du design, et cherche à prendre racine au cœur de disciplines connexes telles que la littérature, les arts ou le cinéma. Émilie F. Grenier souhaite tisser des liens créatifs avec les communautés islandaises du design et de la littérature, et développer un rapport qui réunit Montréal et Reykjavik toutes deux membres du Réseau des villes créatives de l'UNESCO respectivement à titre de ville de design et de littérature.

Le projet se déroulera en deux phases. D'abord à Reykjavik, où Émilie F. Grenier rencontrera la communauté bouillonnante de créateurs émergents des milieux du design et de littérature islandais, et où elle étudiera la manière dont la matière locale peut raconter une histoire, celle des auteurs, mais aussi celle de leur ville. Le répertoire des textes nordiques contemporains et la spécificité matérielle de l'environnement urbain islandais seront aussi à l'étude. Ce premier volet résultera en une collection d'échantillons assemblés sous forme d'une librairie de matières qui sera présentée au festival DesignMarch à Reykjavik en mars 2015. Dans un deuxième temps, une réimmersion en territoire montréalais pendant l'hiver permettra de faire converser deux des villes créatives nordiques de l'UNESCO et de valider l'approche développée à Reykjavik. La librairie de matières sera ainsi bonifiée, et une première collection d'objets narratifs Montréal-Reykjavik verra le jour, puis sera présentée à Montréal.

Ce projet permettra d'engager un dialogue entre les communautés de Montréal et Reykjavik où la spécificité du design, tout comme celle de la littérature, est célébrée à l'international.

Émilie F. Grenier

Profil

Émilie F. Grenier est une designer dont les travaux portent sur la conception d'objets et d'expériences narratives. Elle oppose les savoirs-faires manuels avec les technologies industrielles pour créer des produits qui remettent en question nos notions actuelles de la rareté et de la valeur. Elle est diplômée du programme de maîtrise en *Textile Futures* du Central Saint Martins College of Arts and Design de Londres. Son projet le plus récent, *Disquiet Luxurians*, a été sélectionné par le réputé designer britannique Tom Dixon, commissaire du MOST Salone de Milan (2013), et a depuis été exposé au Victoria & Albert Museum, au London Design Festival, au Dutch Design Week dans le cadre du collectif *Material Narratives* et à la Protein Gallery de Londres. Ses travaux ont été publiés, entre autres, dans *Wallpaper**, *Dezeen*, *Protein Journal*, *Form Magazine*, *Abitare*, *Elle Decoration*, *Viewpoint* et *Fubiz*. Elle a aussi collaboré au projet *In the Mouth*, présenté au Centre Phi en octobre 2014, ainsi qu'au parcours commémoratif *La marche du vent* inauguré en juillet 2014 à Lac-Mégantic, une création du studio Daily tous les jours.

Formation

Baccalauréat en littérature comparée et cinéma
Université de Montréal
Université de Westminster, Londres

Maîtrise en *Textile Futures*
Central Saint Martins College of Arts and Design, Londres

Émilie F. Grenier

emilie@commedesmachines.com
commedesmachines.com

Lauréats
2013

Audiotopie
Yannick Guéguen
Thierry Gauthier
Étienne Legast,
architecte
paysagiste et
concepteurs
sonores



Audiotopie
Yannick Guéguen
Thierry Gauthier
Étienne Legast
Photo : Mathieu Rivard

Projet développé dans le cadre de la
bourse Phyllis-Lambert Design Montréal 2013

VOYAGE D'ÉTUDES DES VILLES INTÉRIEURES DE NAGOYA, SÉOUL, SHENZHEN

Les villes intérieures sont des lieux captivants pour ceux qui s'intéressent aux espaces sonores. Hors de l'omniprésence automobile, d'autres sonorités se révèlent, notamment la présence humaine. Les configurations fermées des villes intérieures accentuent les résonances du son et les effets sonores. Audiotopie propose de comparer trois villes intérieures asiatiques; Nagoya (Japon), Séoul (Corée du Sud) et Shenzhen (Chine) d'après l'expérience des souterrains montréalais. Ce voyage d'études vise à approfondir une connaissance des environnements souterrains et à créer un parcours sonore, une visite audioguidée, en croisant les configurations, les ambiances, les paysages de chaque ville. L'objectif est d'utiliser le parcours commun développé et les trajets filmés pour élaborer une méthodologie en conception sonore. Telle une partition, la vidéo, bonifiée par des effets visuels, permettra par la suite la création d'une composition sonore amplifiant les expériences vécues dans les villes intérieures et guidant l'auditeur dans la compréhension des espaces sonores. Ce voyage sera l'occasion de définir une méthodologie pour outiller les designers et faciliter la collaboration entre les praticiens des disciplines du design et les concepteurs sonores. L'ensemble de ce travail pourra être expérimenté par les Montréalais, lors de l'événement Art souterrain en 2015.

Audiotopie

Fondé en 2008, Audiotopie est une coopérative d'artistes issus des nouveaux médias, de l'électroacoustique et du design urbain. Audiotopie conçoit des œuvres sonores immersives étroitement liées au territoire en misant sur la création d'expériences sensorielles. Le processus créatif d'Audiotopie s'entame par une analyse des ambiances urbaines, du paysage et des interactions sociales. L'écriture d'un scénario, traduisant les découvertes réalisées lors de l'analyse, permet d'exprimer les spécificités inhérentes à l'environnement urbain. Enfin, une composition musicale électroacoustique est élaborée afin d'harmoniser l'environnement et la trame narrative selon une perspective sonore. Audiotopie forge également des collaborations avec des communautés ayant des points de vue différents sur la ville. Ces parcours proposent de se mettre dans la peau d'un tiers afin de découvrir un lieu en adoptant le regard d'un autre. Ces étapes donnent lieu à un parcours contextualisé qui invite l'auditeur à la flânerie contemplative et l'expérimentation auditive et poétique d'un milieu urbain. Par analogie, l'œuvre évoque un cinéma nomade où le spectateur est véritablement engagé dans l'action, où l'image fabriquée est substituée par la réalité, cette dernière étant colorée par une trame narrative et sonore.

Yannick Guéguen

Profil

Yannick Guéguen est architecte paysagiste et artiste en arts numériques. Détenteur d'une maîtrise en aménagement option « Design et complexité » de l'Université de Montréal et d'une formation en architecture de paysage et en arts visuels (Centre de recherche sur l'espace sonore, École nationale supérieure du paysage de Versailles, École nationale supérieure d'arts de Paris Cergy), il se spécialise dans les méthodes de conception, notamment celles impliquant les parcours in situ, l'analyse des ambiances et des interactions sociales. Au sein d'Audiotopie, il réalise et écrit les scénarios, tout en effectuant les étapes d'analyse urbaine et de prospective.

Formation

Maîtrise en aménagement option « Design et complexité »
Université de Montréal

Yannick Guéguen

yannick.gueguen@audiotopie.com
audiotopie.com

Thierry Gauthier

Profil

Compositeur et artiste multidisciplinaire, Thierry Gauthier est détenteur d'un baccalauréat en composition électroacoustique de l'Université de Montréal et d'une formation en conception sonore assistée par ordinateur. Sa démarche préconise l'application de nouveaux processus créatifs et la décomposition de la matière en fragments pour en découvrir des qualités inattendues. Il collabore avec Audiotopie, à la réalisation vidéo où il combine des techniques d'animation à partir de photographies et d'incrustations d'images en couches superposées.

Formation

Baccalauréat en composition électroacoustique
Université de Montréal

Thierry Gauthier

info@thierrygauthier.com
audiotopie.com

Étienne Legast

Profil

Compositeur et artiste sonore, Étienne Legast détient un baccalauréat en composition électroacoustique de l'Université de Montréal. Il se spécialise dans l'improvisation et le traitement musical en temps réel, en affectionnant la musique expérimentale. Au sein d'Audiotopie, il assure la création sonore, en se concentrant sur la contextualisation du son et la recomposition de paysages sonores. Il contribue également au développement d'applications mobiles géolocalisées dédiées à l'expérience sonore, ainsi qu'aux systèmes de diffusion sonore mobile.

Formation

Baccalauréat en composition électroacoustique
Université de Montréal

Étienne Legast

etienne.legast@audiotopie.com
audiotopie.com

Lauréats 2012

Eugénie Manseau et Philippe Carreau, designers industriels



Eugénie Manseau
et Philippe Carreau
Photo : Nancy Bergeron

**Projet développé dans la cadre de la
bourse Phyllis-Lambert Design Montréal 2012**

*INTERVALLES : VOYAGE D'ÉTUDES À SÉOUL SUR LES DIVERS TYPES D'USAGE
DU MOBILIER URBAIN ET LES NOUVELLES TECHNOLOGIES*

Eugénie Manseau et Philippe Carreau conçoivent du mobilier urbain qu'ils qualifient « d'objets publics d'intervalles », soit des moments d'attente et d'arrêt qui ponctuent le parcours dans la ville. Ils proposent d'analyser les différents types d'usage de ces objets intervalles (abribus, bancs publics, bornes wifi, stationnements de vélo libre-service) à Séoul, ville numérique reconnue pour l'intégration des nouvelles technologies au service des usagers.

Ce voyage d'études leur permettra de se questionner sur l'apport du numérique dans l'espace physique de la ville et sur la désuétude technologique dans un contexte urbain. À la suite de leur recherche, ils conceptualiseront un modèle de typologie publique d'intervalle intégrant les services adaptés à une ville nord-américaine telle que Montréal et faisant usage de l'expérience des villes asiatiques. Le concept développé ainsi que les résultats de leur démarche seront diffusés sur un site Web.

« La bourse Phyllis-Lambert Design Montréal nous permettra de visiter Séoul cette année. Intéressés par les objets dans la ville et par la façon dont ils investissent l'espace public, nous sommes curieux d'observer une ville asiatique qui compose avec des contraintes d'espace et de densité de population importantes. Séoul étant une des villes les plus techno au monde, ce voyage sera également l'occasion d'analyser et de réfléchir à la présence et l'utilisation du numérique dans les escales publiques. La synthèse de nos observations alimentera une recherche conceptuelle qui sera diffusée grâce au soutien offert par le Bureau du design de la Ville de Montréal. »

Studio Dikini

Dikini est le projet commun de Philippe Carreau et Eugénie Manseau. Née d'un partage d'idées et d'aspirations, leur collaboration prend forme en 2010 lorsqu'ils reviennent vivre à Montréal. La mise en commun de leur sensibilité donne lieu à une sorte d'idéalisme fonctionnel, à un design démocratique, utile, mais aussi personnel et expressif. Ensemble, ils s'intéressent à la fois à l'univers domestique et aux objets dans la ville. Ils désirent participer à l'embellissement et à l'amélioration de la vie dans les espaces publics.

Prix remportés par Dikini

- Grand prix du design de Montréal dans la catégorie design industriel (2014)
- Bourse Jeune Entrepreneur (2011)
- Bourse de la Fondation Montréal inc. (2011)

Eugénie Manseau

Profil

Eugénie Manseau complète une formation en design industriel à l'Université de Montréal en 2005. Elle débute sa carrière comme stagiaire en design d'exposition chez Toboggan. Intéressée par l'espace et l'objet, elle explore ensuite différents champs du design. C'est à New York qu'elle s'initie au design de produits usuels de la vie domestique. Assistante de Stephen Burks, elle progresse dans un cadre qui valorise l'expérimentation; une approche spontanée où la créativité est au centre de toute activité. Chez Birsell + Seck, elle réalise des projets pour Target, Johnson&Johnson, Moroso, Herman Miller et HP. Parallèlement, elle conçoit du mobilier pour St-Ely. En 2011, elle participe à l'exposition *From Québec – In New York City*.

Formation

Baccalauréat en design industriel
Université de Montréal

Studio Dikini

Eugénie Manseau
emanseau@studiodikini.com
studiodikini.com

Philippe Carreau

Profil

Diplômé en design industriel à l'Université de Montréal en 2003, Philippe Carreau fait ses débuts chez Hippodesign avec Koen De Winter. De 2004 à 2010, il fait carrière en Allemagne, d'abord à l'Institut de Design de Brême et ensuite chez Noa à Aachen où il développe des produits sanitaires, de cuisine et de bureau pour des clients tels que Franke, Hansa, Hoesch, WMF, etc. Il conçoit notamment les séries S01 et 805 d'Hewi, toutes deux récipiendaires des prix Red Dot Design Award et IF Product Design Award. À titre de chargé de projet chez Focus Yacht Design à Brême, il collabore au design extérieur et intérieur de super yachts dont six de 73 mètres construits par ThyssenKrupp Marine Systems.

Formation

Baccalauréat en design industriel
Université de Montréal

Studio Dikini

Philippe Carreau
pcarreau@studiodikini.com
studiodikini.com

Lauréat
2011

Guillaume Sasseville, designer industriel



Guillaume Sasseville
Photo : Mathieu Rivard

Projet développé dans le cadre de la
bourse Phyllis-Lambert Design Montréal

VERRE COMMUN, DU PASSÉ MONTRÉALAIS AU SAVOIR-FAIRE AUTRICHIEN

Avec son projet *verre commun*, Guillaume Sasseville conçoit une série de verres inspirés de la production industrielle montréalaise de verre à boire du début du siècle et conçus selon des techniques artisanales autrichiennes. Il développe ses prototypes en collaboration avec une cristallerie autrichienne spécialisée dans la fabrication de verres.

« La bourse Phyllis-Lambert Design Montréal m'a permis d'explorer, avec le projet *verre commun*, cette matière qu'est le verre. Une réelle opportunité de prendre le temps et de comprendre le potentiel et les limites de ce matériau, plus spécifiquement le cristal. De plus, lors de mon déplacement à Graz en Autriche, ville collaboratrice pour le projet *verre commun*, j'ai eu l'occasion d'y rencontrer d'autres designers, des fabricants locaux et les gens du Bureau du design de Graz. Les points de vues, les références, le partage d'idées et le fait d'être maintenant à un courriel d'eux ouvre un tout nouveau terrain de jeux pour ma pratique. »

Au terme de ses démarches, Guillaume Sasseville a créé une collection de verres en série limitée selon des techniques de fabrication et le savoir-faire des artisans autrichiens, qui révèle le passé montréalais. Fabriqué en cristal, le *verre commun* assume une présence matérielle finement calibrée. C'est un verre de 8 oz (227 ml), façon anglaise, comme ses homologues d'antan, les Common Tumblers. Dans la main, le verre, vide ou plein, est d'un poids étonnant — ni léger ni pesant, plutôt exact. Son galbe gagne délicatement en épaisseur, versant de son buvant d'une minceur infime (0,6 mm), jusqu'à son jable fuyant. Au fond du verre, la piqûre marque le ressac ultime de la matière, le retour de son mouvement. À son socle, le verre porte la signature du commun. Le salut des convives sera récompensé par une sonorité cristalline, d'une clarté liquide. Sa paraison verte brille d'une lumière opaline : la densité du liquide s'amalgame à celle du verre, de façon à ce que contenant et contenu semblent des aspects complémentaires de la lumière ambiante. Le *verre commun* flotte au-dessus de la table, couleur pure ou à boire, légère comme une idée.»



Photos : Chloé Dulude

Profil

Guillaume Sasseville est designer industriel et enseigne au programme de design d'événement de l'UQAM. Sa pratique touche à plusieurs disciplines du design, dont l'aménagement d'espaces et la conception d'installations. En lançant son propre studio SSSVLL, il élargit ses champs d'intérêt et se concentre plus particulièrement sur la conception d'objets. Il réalise des projets reliés aux arts de la table, à l'horlogerie, au mobilier et aux luminaires. Il s'applique à concevoir des objets rares, pérennes, conçus en collaboration avec des artisans. Il participe à de nombreuses expositions et performances telles que *From Québec to New York City* et *WantedDesign* à New York et le *Salone del Mobile* à Milan. En 2011, il obtient une maîtrise en produits de luxe de la prestigieuse École cantonale d'art de Lausanne (ECAL). Au cours de cette formation, il réalise notamment des projets pour Baccarat, Christofle et *Kopenhagen Fur*. Les travaux de Guillaume Sasseville ont été publiés dans *Azure*, *Cent*, *Icon* et *Interiors*.

Formation

Maîtrise en design et industrie du luxe
École cantonale d'art de Lausanne (ECAL)

Baccalauréat en design de l'environnement
Université du Québec à Montréal (UQAM)

Guillaume Sasseville

gsasseville@sssvll.com
sssvll.com

Lauréates 2010 Mouna Andraos et Melissa Mongiat, designers d'environnement



Mouna Andraos
et Melissa Mongiat
Photo : Mathieu Rivard

**Projet développé dans le cadre de la
bourse Phyllis-Lambert Design Montréal**

SÉRIE DE PROTOTYPES D'OBJETS URBAINS QUI DONNENT LA PLACE
AUX GENS

Mouna Andraos et Melissa Mongiat ont créé une série de prototypes d'objets urbains qui encouragent les échanges et les communications entre les gens de la rue en invitant le public à contribuer activement au processus. Ces objets ont été développés dans l'esprit du design ouvert que prône l'Open Design City Lab, qui se déroulait à l'été 2011. Elles ont également testé les prototypes auprès de la communauté berlinoise.

Depuis, elles ont fondé le collectif Daily tous les jours. Ensemble, elles sont continuellement à la recherche de nouvelles façons d'interagir et de raconter des histoires. Leurs projets les plus récents incluent McLaren (Montréal), Conversation Wall (États-Unis), 21 Balançoires (Montréal) et Chorégraphies pour des humains et des étoiles (Montréal). Elles ont reçu au début de l'année 2014 le Prix Shenzhen de la relève en design en Chine.

« La bourse Phyllis-Lambert Design Montréal nous a permis de faire de la recherche à l'atelier-laboratoire Open Design City de Berlin. Le milieu y est très actif et un nombre impressionnant de jeunes designers s'y questionnent et réinventent leur médium. En échangeant avec des gens de toutes les disciplines, nous avons réalisé combien tous vivent des défis similaires. Nous avons constaté qu'un grand courant de pratiques ouvertes et participatives change le design sous toutes ses facettes. Nous sommes heureuses de sentir que nous joignons un mouvement. »



Photos : Daily tous les jours

Mouna Andraos

Profil

Mouna Andraos est professeure adjointe à l'Université de New York pour le programme de télécommunications interactives (ITP) et travaille dans le domaine des nouveaux médias depuis plusieurs années. Elle réinvente les expériences technologiques de tous les jours et, ainsi, stimule les conversations et l'imaginaire quant à l'impact et le rôle que prennent les nouvelles technologies dans nos univers. Son travail comme directrice de création dans la firme montréalaise *Bluesponge* lui a valu de nombreux prix dont un *Best of Show* à SXSW et un *Cyber Lion* à Cannes. Sous le label *Electronic Crafts*, elle crée aussi des objets électroniques en série limitée en suivant une approche ludique, participative et durable. Une partie importante de son travail repose sur le partage et la diffusion des connaissances technologiques. Elle a ainsi dirigé de nombreux ateliers de création ou de fabrication électronique – notamment au *Nagoya Design Centre* (Japon) et aux *Olympiades culturelles* à Beirut (Liban).

Formation

Baccalauréat en communication et études humanistes
Université Concordia

Maîtrise en design interactif
Université de New York

Mouna Andraos

hello@dailytj.com
dailytouslesjours.com

Melissa Mongiat

Profil

Melissa Mongiat est fascinée par les opportunités qu'offrent les nouveaux médias. Son approche est axée sur la participation du public et les environnements narratifs. La série d'environnements interactifs urbains qu'elle a créée pour le *Royal Festival Hall* de Londres lui a mérité d'être sélectionnée par le magazine *Wallpaper** comme l'une des dix designers les plus prometteurs de la planète en 2007. À Montréal, elle a présenté à la Biennale 2009 avec l'atelier Amuse, le projet public multiplateforme, *La Conspiration du Bien*. Elle s'illustre aussi par des projets de recherche sur la participation dans la pratique du design, en collaboration avec Kelsey Snook. Les résultats de leurs recherches ont été présentés sous forme d'ateliers et de conférences au *Royal College of Art* de Londres, au *Banff New Media Institute* et au *Istituto Europeo di design* à Barcelone. Ils ont mené à la création du site de référence goodparticipation.com. Elle a représenté Montréal à la Biennale de design de Saint-Étienne en 2010 et 2013.

Formation

Baccalauréat en design graphique
Université du Québec à Montréal (UQAM)

Maîtrise en *Creative Practice for Narrative Environments*
Central Saint Martins College of Art and Design de Londres

Melissa Mongiat

hello@dailytj.com
dailytouslesjours.com

Lauréate 2009 Ying Gao, designer de mode



Ying Gao
Photo : Marcio Lana-Lopez

Autres photos
Photos : Marcio Lana-Lopez

Projet développé dans le cadre de la bourse Phyllis-Lambert Design Montréal
BERLIN-NAGOYA – CRÉATION D'OBJETS VESTIMENTAIRES MODULABLES

Avec l'aide de la bourse Phyllis-Lambert Design Montréal, Ying Gao a élaboré et produit une série d'objets vestimentaires modulables dont les références conceptuelles et esthétiques sont empruntées à Berlin et Nagoya ainsi qu'à leurs impressionnants systèmes de transport. Il en résulte le projet qui inclut deux pièces inspirées par la mobilité des individus et de l'information dans la société surmoderne. Une écharpe et une robe changent de fonction pour devenir respectivement une robe et un sac puis un écran de projection, faciles à transporter et à adapter à ses besoins lors de voyages à travers des lieux de transit. Elle a collaboré avec deux designers berlinois et avec l'industriel japonais *Amaike Textile Industry*, inventeur du textile le plus léger du monde, pour créer ces pièces de vêtement.

« À titre de designer de mode, j'avais été particulièrement et agréablement surprise que la bourse Phyllis-Lambert Design Montréal m'ait été octroyée, puisque ma discipline n'est pas toujours reconnue dans la famille du «design». C'est donc une reconnaissance pour tous ceux, parmi mes collègues designers de mode, qui ont une vision «élargie» du métier. J'ai pu profiter de cette bourse pour effectuer un voyage de recherche au Japon et en Allemagne où j'ai fait des rencontres mémorables. Au retour de ce voyage, le projet Berlin-Nagoya est né. Il a été exposé à plusieurs reprises et a été largement diffusé dans les médias. »





Profil

Ying Gao est designer de mode et professeure à l'École supérieure de mode de Montréal et à l'École de design de l'UQAM. Elle remet en question la notion de vêtement comme objet dont les finalités sont préétablies et la forme non modulable. Elle travaille sur le vêtement et sa construction en observant la transformation de l'environnement urbain depuis 2002, année où elle élabore deux collections de vêtements, *Pékin et Accidents de parcours*, inspirées par l'architecture de la vieille ville de Pékin et son nouveau processus d'urbanisation. De retour à Montréal depuis septembre 2003, elle s'intéresse à travers ses projets *Cardigan météorologue* (2005) et *Indice de l'indifférence* (2006) à la relation entre l'individu avec sa ville, son environnement climatique et social. Ying Gao crée deux nouveaux projets, *Walking city* (2007) et *Living Pod* (2008), en hommage au collectif d'architectes britanniques Archigram. Il s'agit de vêtements interactifs, l'un gonflable et l'autre sensible à l'intensité lumineuse. Grâce à ses nombreuses expositions à travers le monde, elle est la seule designer de mode qui figure dans le Top 40 canadien du magazine britannique *Wallpaper** en 2009. À l'été 2011, elle expose au Musée national des beaux-arts du Québec.

Formation

Baccalauréat en gestion et design de la mode
Université du Québec à Montréal (UQAM)

Maîtrise en communication, concentration
multimédia interactif
Université du Québec à Montréal (UQAM)

Ying Gao

livingpod@gmail.com
yinggao.ca

Lauréat
2008

**Philippe Lamarre,
designer
graphique**



Philippe Lamarre
Photo : Benoît Camirand

Autres photos
Photos : Philippe Lamarre

**Projet développé dans le cadre de la
bourse Phyllis-Lambert Design Montréal**

SITE INTERNET COLLABORATIF SUR LE
GRAPHISME VERNACULAIRE DE TROIS VILLES UNESCO DE
DESIGN - BERLIN, BUENOS AIRES ET MONTRÉAL

Grâce à la bourse Phyllis-Lambert Design Montréal,
Philippe Lamarre a documenté le graphisme vernaculaire de
Montréal, Buenos Aires et Berlin. En incluant la signalétique
officielle et commerciale ainsi que toute autre manifestation
laissant une empreinte dans le paysage urbain, le graphisme
vernaculaire façonne l'identité urbaine au même titre que
l'architecture et l'urbanisme.

Lors de ses recherches, Philippe Lamarre a pris de
nombreuses photos d'enseignes et d'affiches de toutes
sortes qu'il a ensuite répertoriées sur [http://urbania.ca/
canaux/vernaculaire](http://urbania.ca/canaux/vernaculaire). En plus de constituer une véritable
mémoire visuelle d'artéfacts précieux et souvent menacés
de disparition, ce site Web permet aux usagers de publier
des images de graphisme vernaculaire des villes du monde
entier.

« J'ai toujours été fasciné par les lieux et les détails les
plus insolites des villes, ceux qui tranchent avec l'image
de la parfaite carte postale, mais qui incarnent néanmoins
l'identité propre à chacune. Quand je pars en vacances, mes
clichés se démarquent de ceux du touriste ordinaire, puisque
mon regard se porte sur des choses que la plupart des
gens ignorent ou ne voient pas. La bourse Phyllis-Lambert
Design Montréal m'a permis de partager cette fascination
avec un nombre impressionnant de gens, d'en faire un
véritable sujet de recherche et d'exploration, mais surtout de
rendre les gens plus sensibles à l'importance du graphisme
vernaculaire et de sa valeur patrimoniale pour Montréal et les
autres villes du monde. »





Profil

Philippe Lamarre est designer graphique, éditeur et producteur. Il se démarque dans sa pratique professionnelle par sa vision éclatée de la ville, son esprit novateur et sa créativité. En 2000, il cofonde Toxa, un studio de design graphique et en 2003, *Urbania*, un magazine trimestriel thématique au ton et au graphisme audacieux. En 2007, il conçoit et produit *Montréal en 12 lieux* et plus tard *Québec en 12 lieux*, des séries documentaires diffusées sur TV5, explorant 12 lieux hétéroclites de la métropole et de la province. Toxa est maintenant une agence de création multidisciplinaire qui compte une vingtaine d'employés et multiplie les projets créatifs et variés, dont la plateforme Web du 75^e anniversaire de Radio-Canada lancée en août 2011, les sites Web de Denis Gagnon et du Nouveau Théâtre Expérimental ainsi que la campagne des Prix Grafika.

Formation

Baccalauréat en design graphique
Université du Québec à Montréal (UQAM)

Philippe Lamarre

plamarre@toxa.com
toxa.com
urbania.ca

