

janvier-février 2019

Inspirer les  
designers de demain

Préserver les  
communautés créatives

Mettre à profit  
temps et talent

# i+D

La pensée  
design





**SHERWIN-WILLIAMS®**  
STUDENT DESIGN



**20 CHALLENGE 19**

## CALLING ALL STUDENTS OF INTERIOR DESIGN

Demonstrate your excellence in residential and/or commercial interior design when you enter for a chance to win.

Open for entries February 1 to March 15, 2019.

---

**SWStudentDesign.com**



**BONUS:**

- Free ColorSnap® Palette Guide and Colormix® 2019 Brochure & Fan Deck just for entering!



XTREME INTERIOR



844.365.9462  
[www.xtremeIAS.com](http://www.xtremeIAS.com)

**FEBRUARY 19-21, 2019**

**BOOTH: C5749**

LAS VEGAS CONVENTION AND VISITORS AUTHORITY

3150 Paradise Rd.

LAS VEGAS, NV, 89109

**IBS75**

**JOIN TAMLYN AT THE**

**INTERNATIONAL BUILDER SHOW & THE SHOW VILLAGE!**

XtremeInterior Architectural Solutions combines your design and our style to create a visual statement that not only meets your needs but enhances the beauty of your space. Our team of in-house architects have collaborated with experienced design professionals to develop an **extensive line of interior extruded aluminum trims** that compliment standard drywall applications as well as various panel installations. XtremeIAS has thousands of design and color options, allowing architects and users to dramatically improve their building aesthetics and create modern architectural lines.



*"Doing it right since 1971."*



Pulling a room together just got easier.

With the industry's largest inventory of trend forward coordinating accessories, tailored service and support, and easy online order management, you can get exactly what your client needs, fast.



 SURYA

A black and white portrait of a middle-aged man with short, light-colored hair, smiling warmly. He is wearing a dark, short-sleeved t-shirt. His hands are clasped in front of him, and he is wearing a metal-link watch on his left wrist. The background is plain white.

"My passion is to create exquisitely made,  
desirable, rigorous and beautiful products."

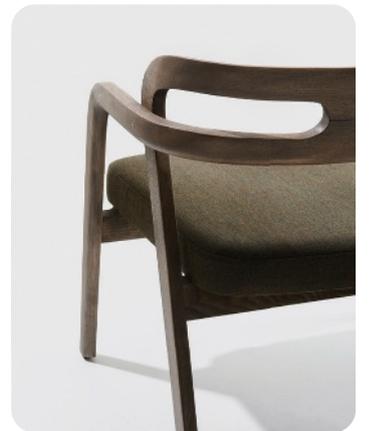
- MATTHEW HILTON



DESIGN  
WITHIN  
REACH

**Matthew Hilton**  
Designer of the DWR Kelston Sofa  
[www.dwr.com](http://www.dwr.com)

ZEN SERIES





ISA  INTERNATIONAL  
1976 - 2019

[WWW.HAVASEAT.COM](http://WWW.HAVASEAT.COM) | 1.800.881.3928

## janvier-février 2019

### VOLUME 3, NUMÉRO 1

Le magazine de  
Designers d'intérieur  
du Canada et de  
l'American Society of  
Interior Designers

# 20

## CONCEVOIR DES SOLUTIONS

Tant les designers que les organismes sans but lucratif cernent les besoins de leurs collectivités et y apportent du changement grâce à leur influence et leurs talents créatifs.

PAR ROBERT NIEMINEN



Photo : Brandon Shigeta

# 36

## PRENDRE CONTACT AVEC LES ENFANTS

Des programmes inventifs et ingénieux — dans les écoles ou hors de celles-ci — suscitent l'intérêt et les aptitudes des futurs designers et architectes.

PAR DIANA MOSHER

# 30

## DE LA PENSÉE ET DU PROCESSUS

La pensée design englobe une multitude de méthodes et chemins menant à la réussite, mais la philosophie est toujours fondée sur la construction d'un monde meilleur.

PAR BRIAN J. BARTH



Photo : Morgan Holston

Photo : Dean Riggott



EMBRACE CHAOS.



 The bed you choose prepares you for whatever the day has in store for you. So choose carefully. Order our new eye-opening catalog at [hastens.com](http://hastens.com). Be awake for the first time in your life.®

**Hästens**   
since 1852

## janvier-février 2019

**PHOTO DE COUVERTURE :**  
Photo de Brandon Shigeta  
Murale de Hueman

# 42

### PROFIL ICONIQUE : FENWICK BONNELL ET DAVID POWELL

Le travail acharné, le sens artistique et l'humour ont mené ce duo de Canadiens de leurs débuts modestes à la gloire internationale que leur ont valu la conception d'intérieurs à la fois élégants et conviviaux et la création de collections de produits.

PAR AMBROSE CLANCY



Image : Danilo Agutoli

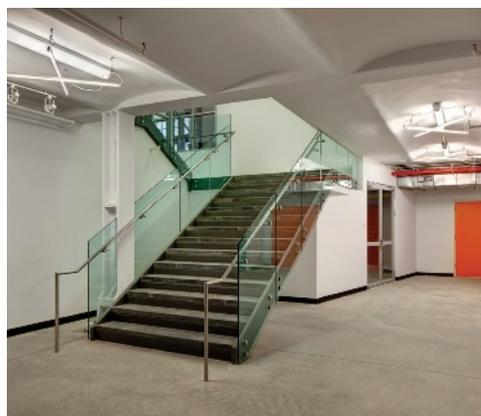


Photo : James Stanks

# 44

### LUTTER CONTRE L'EFFET SOHO

Quartiers à l'abandon, puis florissants, pour enfin devenir inabordables : ce cycle, qui comporte son lot de frustrations, semble inévitable. Mais pourrait-il en être autrement?

PAR MICHELE KEITH

## Rubriques

- 14 Bloc-générique
- 16 Vue intérieure
- 18 Le pouls du design : Los Angeles
- 24 Le design en chiffres
- 26 Collaborateurs
- 48 Ressources et annonceurs
- 50 À venir

**EN COUVERTURE :**  
Communauté, fantaisie et esthétique se réunissent au Coffee for Sasquatch, un café de Los Angeles conçu par Dan Brunn Architecture.



**FOR THE ENGLISH VERSION  
OF THIS ISSUE, PLEASE VISIT**

[http://digitaledition.iplusdmag.com/iplusdmagazine/january\\_february\\_2019](http://digitaledition.iplusdmag.com/iplusdmagazine/january_february_2019)

# THE FINEST HANDCRAFTED POOL TABLES IN THE WORLD



MADE  
IN THE  
USA

**BLATT BILLIARDS**  
Since 1923

AMERICAN  
SOCIETY OF  
INTERIOR  
DESIGNERS  
**ASID**  
INDUSTRY PARTNER

*Worldwide delivery and installation*

blattbilliards.com | 800-252-8855 | info@blattbilliards.com

continuous  
glass  
reinforced  
gypsum

# i+D

## RÉDACTRICE EN CHEF

Jennifer Quail

## ÉQUIPE DE RÉDACTION

### Collaborateurs

Brian J. Barth, Ambrose Clancy,  
Michele Keith, Diana Mosher,  
Robert Nieminen

### Traduction

Sylvie Trudeau

### Comité consultatif de rédaction

Kati Curtis, ASID, LEED AP,  
Kati Curtis Design ;  
Ellen S. Fisher, ASID,  
New York School of Interior Design ;  
Jason Kasper, BID, MFM, PIDIM, DIC,  
IDEATE Design Consulting Inc. ;  
Reed Kroloff, joneskroloff ;  
Tim Pittman, Gensler ;  
Aandra Currie Shearer, IDIBC, DIC

### DESIGN DE PUBLICATION

#### Gauthier Designers

Lisa Tremblay, présidente  
Shawn Bedford, directeur de création  
Élyse Levasseur, directrice artistique  
Carole Levasseur, coordonnatrice de projet

### PRODUCTION

#### Stamats Commercial Buildings Group

Stamats Communications, Inc.  
T : 800.553.8878, x5025  
Tony Dellamaria, président  
Steven Sloan, éditeur  
Tom Davies, directeur de publicité i+D  
Candy Holub, directrice de la production  
Linda K. Monroe, directrice de projet

### PUBLICITÉ

Tom Davies, directeur publicité i+D  
tom.davies@stamats.com  
T : 319.861.5173  
Sans frais : 800.553.8878, x5173  
F : 319.364.4278

Commentaires : [editor@iplusmag.com](mailto:editor@iplusmag.com).

## AMERICAN SOCIETY OF INTERIOR DESIGNERS

1152 15th Street NW, Suite 910  
Washington, D.C. 20005  
T : 202.546.3480  
F : 202.546.3240  
[www.asid.org](http://www.asid.org)

### ASID – Présidente, conseil de direction

BJ Miller, FASID, CCIM

### ASID – Président-directeur général

Randy W. Fiser, Hon. FASID

### ASID – Vice-président, Communications

Joseph G. Cephas

## DESIGNERS D'INTÉRIEUR DU CANADA

901, rue King Ouest, bureau 400  
Toronto (Ontario) M5V 3H5  
Canada  
T : 416.649.4425  
F : 877.443.4425  
[www.idcanada.org](http://www.idcanada.org)

### DIC – Présidente, conseil d'administration

Sally Mills, DIC, IDIBC, AID, RID, NCIDQ

### DIC – Directeur général

Tony Brenders

### DIC – Gestionnaire principale, Communications

Vesna Plazacic

i+D (ISSN : 2575-7628 [imprimé]; 2575-7636 [en ligne, anglais]; 2575-7709 [en ligne, français]) Volume 3, numéro 1, janvier-février 2019.

Droit d'auteur © 2019 par l'American Society of Interior Designers (ASID). Publié bimestriellement en janvier-février, mars-avril, mai-juin, juillet-août, septembre-octobre et novembre-décembre par Stamats Communications, inc., 615 Fifth Street SE, Cedar Rapids, Iowa 52401. L'obtention de i+D est un avantage offert aux membres de l'ASID et de Designers d'intérieur du Canada (DIC). Une portion des droits annuels d'adhésion des membres de l'ASID, d'une somme de 2,42 \$, est appliquée à l'abonnement à i+D. Bureaux de la rédaction : 1152 15th Street NW, Suite 910, Washington, D.C. 20005. Frais de poste pour périodiques payés à Washington, D.C., et autres bureaux de poste. MAÎTRE DE POSTE : Faire parvenir tout changement d'adresse à i+D, a/s de ASID Customer Service, 1152 15th Street NW, Suite 910, Washington, D.C. 20005.

La publication de publicités dans cette revue ne signifie nullement que l'ASID ou DIC y adhèrent. L'ASID, DIC et leur partenaire de publication se réservent le droit, à leur seule et entière discrétion, de rejeter en tout temps toute publicité présentée par quelque partie que ce soit. Les opinions exprimées dans cette publication ne sont pas nécessairement celles de l'ASID, de DIC, de leurs personnels respectifs ou de leur partenaire. Tous droits réservés. Il est interdit de reproduire par quelque moyen que ce soit, électronique ou mécanique, en tout ou en partie, le contenu de ce magazine sans avoir préalablement obtenu l'approbation écrite de l'ASID.

Chisley™ PANEL ©2018 modularArts

Wade™ PANEL © 2010 modularArts, Inc.

InterlockingRock™ PANELS  
modulararts.com 206.788.4210 made in the USA

modulararts®



For those who  
can see both  
the big picture  
AND the details.

We're excited to announce our new Trade Program for Interior Designers, Architects, Home Builders, Organizers and Contractors. Get exclusive everyday discounts across our entire line of custom closets and organization products, track your purchases and take advantage of expert project support. Join today at [containerstore.com/trade-program](https://www.containerstore.com/trade-program).

**NEW**

TRADE  
PROGRAM

**The Container Store®**

# EMPATHIE. INTERVENTION. ITÉRATION.

L'idée de la pensée design est arrivée en scène vers la fin des années 1960, mais, ces dernières années, on a vu ce processus de pensée progressiste faire son apparition dans certains secteurs de l'industrie bien différents des professions liées au design. Des secteurs comme l'administration publique, la finance, la santé et le mieux-être, sans mentionner les environnements d'éducation pour tous les âges, ont reconnu le pouvoir du design; celui qui prend en compte tous les aspects d'un scénario — émotionnel, tactile, expérience globale — afin de créer la solution la plus logique, la plus utile et la plus agréable.

Dans ce numéro, nous passons sous le microscope le concept de la pensée design, et nous en montrons les promesses au travail de manières variées — qu'il s'agisse d'éclairer les professionnels sur les processus efficaces de prise de décision ou d'inspirer les designers actuels et futurs à prendre des mesures en vue d'améliorer le monde de manière créative. Dans les pages qui suivent nous examinons comment on enseigne à tous la pensée design et comment on s'en sert au quotidien (« De la pensée et du processus », p. 30) et nous illustrons comment les enfants d'aujourd'hui prennent contact avec le design et la pensée design ainsi que certains des programmes fantastiques qui les aident à le faire (« Prendre contact avec les enfants », p. 36).

Nous allons aussi voir du côté des organismes qui mettent le processus de pensée créative et le talent au travail pour l'amélioration des conditions des communautés marginalisées (« Concevoir des solutions », p. 20) et pour permettre aux citoyens créatifs de continuer à résider dans les quartiers infusés d'art et de design qu'ils ont contribué à revitaliser (« Lutter contre l'effet SoHo », p. 44).

Si nous réussissons tous à voir le monde et ses défis au moyen du processus de pensée constructif du design — tant pour l'environnement bâti que pour la société dans son ensemble — concevoir un nouvel avenir deviendrait alors un résultat naturel. Le progrès, ainsi, n'est plus seulement possible, il est éminent et continu. Et l'avenir semble donc plus prometteur grâce au design. ●



Randy W. Fiser  
Président-directeur  
général



Tony Brenders  
Directeur  
général



Randy Fiser,  
président-directeur  
général, ASID et  
Tony Brenders,  
directeur général, IDC.  
(Photo : Lindsay  
Cephas)

*join today >*

**OUR TO-TO-TRADE  
LOYALTY PROGRAM**

The MG+BW Comfort Club offers you 30–50% savings every day, with exclusive access to special offers and services. Please contact a Signature Store near you for more details.



Mitchell Gold  
+ Bob Williams

*to-the-TRADE*

800.789.5401 | MGBWHOME.COM

IN STOCK & SPECIAL ORDER UPHOLSTERY | TABLES & STORAGE | LIGHTING | RUGS | BED LINENS | ACCESSORIES | WALL ART | WINDOW TREATMENTS  
AND THE MOST INDULGENT DREAM MATTRESSES

# PERFORMANCE PLATINE

LES LAKERS DE LOS ANGELES ET L'UNIVERSITÉ DE CALIFORNIE À LOS ANGELES (UCLA), BIEN QU'ILS SOIENT GÉNÉRALEMENT CONNUS, RESPECTIVEMENT, POUR LEURS JOUEURS ET POUR LEURS UNIVERSITAIRES, ONT RÉCEMMENT ÉTÉ HONORÉS CONJOINTEMENT PAR LE CONSEIL DU BÂTIMENT DURABLE DES ÉTATS-UNIS (U.S. GREEN BUILDING COUNCIL-LOS ANGELES OU USGBC-LA) POUR LEURS EFFORTS EN MATIÈRE DE CONSTRUCTION ET DE CONCEPTION DURABLES. BÉNÉFICIAIRES DU PRIX VISIONARY DE L'USGBC-LA, LES DEUX ORGANISATIONS ONT ÉTÉ ENCENSÉES POUR LEUR LEADERSHIP EN MATIÈRE DE DURABILITÉ GRÂCE AU DÉVELOPPEMENT D'INSTALLATIONS SPORTIVES DE POINTE QUI PEUVENT DÉSORMAIS SERVIR DE MODÈLE PARTOUT DANS LE MONDE.

Conçu par ROSSETTI et Perkins+Will, le complexe El Segundo — centre de santé et d'entraînement de UCLA et domicile des Lakers de Los Angeles — est un centre d'entraînement de premier plan qui est certifié à la fois LEED Platine et Fitwel. Parmi certaines des caractéristiques de durabilité du centre, on compte l'installation de bois certifié par le Forest Stewardship Council (FSC) pour le terrain d'entraînement et les portes d'entrée, ainsi que la compensation d'environ 15 pour cent de son énergie grâce à des panneaux photovoltaïques.

La santé et le bien-être des employés sont également entrés en jeu dans l'aménagement de cette installation. Ils y profitent d'un programme de santé et de remise en forme entièrement financé qui comprend, entre autres, des cours de groupe sur place, des déjeuners-causeries avec des experts du secteur de la santé et l'accès à une nutritionniste professionnelle. Et cet accent sur

En plus d'obtenir le prix Visionary Award de l'USGBC-LA, le centre de santé et d'entraînement de l'UCLA a également été nommé « Meilleur projet durable » en 2018 par le Los Angeles Business Journal. (Photo : James Steinkamp, © The Los Angeles Lakers, Inc. Tous droits réservés)





Tous les aménagements paysagers de l'installation sont irrigués par percolation dans le sol d'eau recyclée provenant des eaux pluviales collectées dans des réservoirs situés sous le stationnement. (Photo : James Steinkamp, © The Los Angeles Lakers, Inc. Tous droits réservés)

la santé a entraîné des effets positifs : un programme échelonné sur six semaines s'est traduit par perte de poids, gain de masse musculaire et hausse du moral des employés et de la camaraderie, les journées de maladie chutant de plus de 50 pour cent par rapport à l'année précédente.

L'objectif de durabilité de l'installation s'harmonise à l'objectif plus vaste de l'université d'atteindre la neutralité en carbone d'ici 2025. Sur le campus, le centre de football UCLA Wasserman et le centre de basketball Mo Ostin ont eux aussi été certifiés LEED Platine. Les efforts déployés à l'échelle de l'université soutiennent le Sustainable LA Grand Challenge, une initiative axée sur l'atteinte pour Los Angeles d'une durabilité de 100 pour cent en matière d'énergie, d'eau et de biodiversité d'ici 2050. ●



## If it's worth creating, it's worth protecting.

Not every insurance policy has the right level of protection for your business. That's why ASID, The Insurance Exchange, Inc., and The Hanover have partnered to offer an exclusive, cost-effective insurance program for ASID members, including:

- Professional Liability (Errors & Omissions)
  - Business Owner's Policy
  - Homeowners & Auto
- ▶ Contact us for a quote, or to learn more about the ASID Member insurance program.

**800-346-1403 | [www.ASIDinsurance.org](http://www.ASIDinsurance.org)**





STUDIOS Architecture, qui s'est joint à Public Architecture pour le programme 1+, met son expertise au service de l'OSBL Kiva, établi à San Francisco. Pour respecter le budget limité de Kiva, STUDIOS a fourni bénévolement des services de conception et de gestion de projet, et négocié des dons et des réductions sur des matériaux, du mobilier, des accessoires et des services pour le projet.  
(Photo : Sharon Risedorph Photography)

# CONCEVOIR DES SOLUTIONS

PAR ROBERT NIEMINEN

**Les designers qui offrent gratuitement leur temps et leurs talents peuvent contribuer à transformer les communautés qu'ils servent**

LE REGRETTÉ CHARLES EAMES A DÉJÀ DIT, « RECONNAÎTRE LE BESOIN EST LA CONDITION PREMIÈRE DU DESIGN. » SI CETTE AFFIRMATION EST VRAIE, IL S'ENSUIT ALORS QUE LE DESIGN NE DEVIENDRA JAMAIS INUTILE, CAR LA NÉCESSITÉ EST UNE PART UNIVERSELLE DE L'EXPÉRIENCE HUMAINE. À CE TITRE, IL N'EST DONC PAS EXAGÉRÉ DE LAISSER ENTENDRE QUE LES CONCEPTEURS ONT LA CAPACITÉ DE CHANGER DES VIES, DES COMMUNAUTÉS ET LE MONDE EN GÉNÉRAL.

Et c'est exactement ce que font un certain nombre d'organismes à but non lucratif dans l'industrie du design : mettre à profit le pouvoir de transformation du design pour le bien public et recruter des concepteurs qui offriront leur temps et leurs talents créatifs au service de leurs communautés (voir « *Ces organismes qui font une différence* », p. 23). Au-delà de la simple offre de services de design à titre gratuit, certains de ces groupes regardent également le tableau d'ensemble afin de dégager les besoins systémiques dans leurs communautés et de développer des solutions créatives pour les satisfaire.

## L'importance des designers

Toute discussion à propos de travail communautaire donnant des résultats positifs sur le plan social doit commencer par la reconnaissance que les designers jouent un rôle essentiel dans le processus. Cela s'explique par le fait que la perception qu'ont les gens de leur environnement influe sur leur comportement, leur rendement, les interactions sociales et la qualité de vie, selon Carmita Sanchez-Fong, enseignante et directrice du département de design d'intérieur du Fashion Institute of Technology (FIT).

« Les designers d'intérieur éclairés qui ont une connaissance et une compréhension profondes des facteurs humains physiques et psychologiques savent intuitivement la valeur de bonnes décisions de design et leur impact sur les expériences humaines », dit-elle. Ainsi, des designers engagés à améliorer le tissu social de nos collectivités sont essentiels au succès de ces projets. »

John Peterson, conservateur des bourses de recherche Loeb de la Graduate School of Design de l'université Harvard et fondateur de Public Architecture et de son programme 1+, raconte une anecdote qui illustre ce point : la firme d'un collègue a proposé de rénover les bureaux d'un organisme de prévention du suicide, en offrant des services de planification d'espace et en faisant jouer ses contacts dans l'industrie pour obtenir du mobilier à bon prix pour leurs locaux bien usés. Par la suite, le client, en larmes, l'a appelé afin d'exprimer sa gratitude pour ce magnifique, nouvel environnement de travail.

« C'est une belle petite histoire, mais mettons-la en lien avec quelque chose de réellement significatif, explique M. Peterson. Si vous pouvez poser deux postulats, qui ne sont pas difficiles à imaginer, il existe pour cette histoire une issue vraiment importante. » Le premier postulat est que les services d'écoute téléphonique de prévention du suicide sauvent des vies. Le deuxième — que soutient le nombre croissant de recherches — est qu'un meilleur environnement de travail permet aux gens de faire leur travail plus efficacement.

John Peterson conclut que, par conséquent, il est difficile d'affirmer que les designers d'intérieur ne contribuent pas, d'une certaine manière, à sauver la vie de gens. Que cela soit directement lié au fait de sauver des vies, ou en s'assurant qu'une famille dans le besoin a accès à des aliments sains ou à tout autre type d'organisme bénévole, les designers peuvent généralement participer au résultat de leur mission », dit-il.

Bien entendu, les employés qui effectuent le travail quotidien dans les organismes sans but lucratif, les organismes de services sociaux et les groupes communautaires sont aussi les bénéficiaires de ces environnements bien conçus. À ce titre, Jennifer Sobecki, PDG de Designs for Dignity, laisse entendre qu'il est important d'avoir accès à des endroits où ils peuvent se détendre et prendre du recul par rapport aux situations souvent lourdes auxquelles ils doivent faire face chaque jour, que ce soit la violence à l'égard des enfants, la violence familiale, la pauvreté, etc. « Que le personnel puisse avoir un lieu pour y échapper momentanément, qu'il s'agisse d'une salle de repos ou de méditation, ou même d'une table avec chaises à l'extérieur pour regarder les arbres et la nature, un endroit apaisant où un travailleur social ou une agente de gestion de cas peut se dire, "Bon, maintenant je peux me détendre, afin d'être prête et totalement présente pour le prochain client", est quelque chose de vraiment important », fait-elle remarquer.

La recherche dans ce domaine soutient elle aussi l'efficacité de lieux de répit en milieu de travail. En fait, l'indice d'expérience (Experience Index) de 2018 de Gensler fait ressortir que « les employés qui prennent du temps pour réfléchir ou pour faire le vide au travail sont plus satisfaits et plus performants, ce qui correspond à un substantiel corpus de recherches existantes



Un total de 165 heures bénévoles a été consacré au design de Youth & Opportunity United (Y.O.U.), un projet de Designs for Dignity à Evanston, Illinois.  
(Photo : Jill Buckner Photography)

montrant l'importance des temps d'arrêt pour la créativité, la productivité et le bonheur. » Et les designers jouent un rôle clé dans la création de lieux qui contribuent à ces résultats positifs.

#### Avantages pour les bénévoles

Les travailleurs sociaux et les employés d'OSBL ainsi que leurs clients ne sont pas les seuls à profiter de services et de projets de design bénévoles. Souvent, ce sont les bénévoles eux-mêmes qui bénéficient le plus du travail qu'ils font.

Mme Sobecki dit que les projets bénévoles permettent aux designers, qui sont souvent aux prises avec l'aspect commercial de leur travail fait de réunions, documents administratifs et échéanciers, d'exercer leur créativité plus librement. « Bien souvent, nous demandons à l'équipe de design d'être créative dans la manière d'utiliser les meubles et les matériaux reçus en don et de les redéployer d'une manière dictée par le design dans ces projets. Ainsi, je crois que nous leur fournissons cette soupape créatrice », déclare-t-elle.

Dans le processus de travail avec d'autres bénévoles sur les projets sans rémunération, les concepteurs peuvent également faire de la pollinisation croisée et du réseautage avec des collègues qui peuvent leur être utiles dans leur carrière. « Certains des contacts les plus significatifs que mes élèves et moi-même avons faits ont eu lieu avec des personnes de mêmes affinités dont la vie a été changée par ceux que nous servons », indique Mme Sanchez-Fong. Elle ajoute que les compétences et la discipline qu'exige le travail bénévole peuvent également aider les concepteurs à appliquer le même engagement et la même discipline dans leurs propres pratiques.

Plus important encore, cependant, la participation à des activités dans la collectivité nourrit le désir de nombreux designers de « donner au suivant » d'une façon significative qui s'harmonise avec leurs causes personnelles. Par exemple, Designs for Dignity peut offrir des services à des organismes de charité pour enfants ou des refuges pour sans-abri qui permettent aux designers d'interagir avec les clients et de s'impliquer dans des projets qui comptent pour eux sur le plan personnel. « Nous donnons aux bénévoles la possibilité d'être dans cet environnement avec cette population, qu'il s'agisse d'un foyer pour anciens combattants ou auprès de personnes âgées, ou encore d'une halte-garderie. Et lorsque les équipes de conception sont en interaction avec notre clientèle, elles peuvent côtoyer des enfants, lors de l'ouverture d'un centre pour les jeunes, par exemple. Je crois que c'est une expérience très enrichissante », ajoute Mme Sobecki.

## Les affaires du design Le travail bénévole

Grâce à des services de planification et de design bénévoles, ISG a fourni plus de cinq années de soutien à l'organisme Feeding Our Communities Partners à North Mankato, Minnesota. Conformément au programme 1+ de Public Architecture, ISG a fait don de 500 heures de services annuellement.  
(Photo : Dean Riggott)

### De nouvelles approches pour un impact durable

Même si le travail bénévole fournit une valeur incontestable pour l'ensemble des acteurs concernés, il comporte néanmoins certaines limites. Par définition, le bénévolat signifie d'offrir des services professionnels à titre gratuit pour le bien commun. Le problème est que, même si cela répond à un besoin, cela ne contribue pas nécessairement à résoudre le problème qui a donné lieu à ce besoin en premier lieu.

« Le travail bénévole, c'est un moyen d'atteindre une fin et non une fin en soi », laisse entendre John Peterson. Il fait remarquer que le volet 1+ de Public Architecture, qui met en lien des OSBL avec des services d'architecture et de design, est doté d'une « mission plus grande de faire participer la communauté du design à une priorité sociale plus profonde. Ainsi, la plate-forme de bénévolat de 1+ n'est en réalité qu'un outil pour attirer la profession à s'engager dans les grandes questions sociales en s'engageant auprès du secteur social. »

De la même manière, Garrett Jacobs, directeur administratif d'Open Architecture Collaborative, laisse entendre que le travail bénévole classique ne va souvent pas assez loin dans l'impact qu'il fait dans les collectivités. Il ajoute que beaucoup du travail bénévole effectué « n'aborde pas réellement les causes profondes de la question de ce qui se

passé ni ne crée de relations durables, à long terme. Je pense qu'il peut le faire, et je suis certain qu'il le fait dans certains cas, mais ce n'est pas la visée principale », indique-t-il.

En revanche, le modèle d'Open Architecture Collaborative est centré sur l'engagement communautaire, l'établissement de relations, l'identification des besoins, et ensuite à assurer le financement requis pour les services d'architecture fournis en fin de compte. « Le but de notre travail est simplement de trouver de nouveaux modes de prestation de services d'architecture, en commençant par les besoins des membres de la communauté, puis en trouvant des moyens de financer les services que nous offrons à titre de professionnels, dit-il. Vous devez être en avance sur le besoin. »

M. Jacobs dit que pour y arriver, les designers doivent d'abord participer à l'organisation et la construction communautaires, et ensuite trouver une façon de financer les services de conception qui permettront d'aborder les questions sociales plus vastes auxquelles doit faire face une collectivité. Parce que, à la fin, le plus grand atout d'un designer ou d'un architecte n'est pas nécessairement sa capacité à produire des dessins ou à déposer une demande de permis. « L'une des choses les plus importantes est que vous ayez l'humilité et la conscience de qui vous êtes, puis utilisez votre pratique créative pour contribuer à trouver des solutions aux problèmes. C'est là réellement votre plus grand bénéfice », conclut-il. ●



**MAGNATAG**  
Visible Systems

# ENDLESS CREATIVITY. UNLIMITED POSSIBILITIES.

WhiteWalls® Magnetic Dry-Erase Wall Panels



WhiteWalls.com | 800-624-4154 | sales@magnatag.com

### ROBERT NIEMINEN

est un auteur indépendant et un collaborateur régulier de The Architect's Newspaper, retrofit et du magazine Retail Environments; il est aussi l'éditorialiste d'interiors+sources. Il a également contribué à l'écriture du livre The State of the Interior Design Profession (Fairchild, 2010), qui a été mis sur la liste des « 50 livres à lire et à posséder » de l'International Federation of Interior Architects/Designers.



Un total de 278 649 \$ en services de conception bénévoles et en dons de matériaux a été consacré au Zacharias Sexual Abuse Center, un projet de Designs for Dignity à Skokie, Illinois. (Photo : Jill Buckner Photography)

## Ces organismes qui font une différence



Tout travail de design est enrichissant, mais les organismes sans but lucratif et les firmes de design qui offrent des services bénévoles ou s'emploient à trouver du financement pour des projets nécessaires sont, à bien des égards, des ambassadeurs de la profession au profit des populations mal desservies, dont beaucoup n'ont jamais été exposées à l'impact positif que les services de design et d'architecture peuvent procurer. Voici quelques organisations qui ont un impact dans les collectivités d'Amérique du Nord.

### Designs for Dignity

Designs for Dignity a été fondé sur la conviction que chaque individu devrait avoir accès à des environnements qui favorisent le bien-être de l'esprit humain. L'organisme exploite la puissance combinée du talent en design et en construction offert bénévolement et des dons de matériaux pour insuffler une nouvelle vie à des lieux servant à des fins non lucratives, en leur donnant une plate-forme à partir de laquelle ils peuvent mieux servir les gens dans leur mission principale.

Depuis sa fondation en 2000, Designs for Dignity a enregistré plus de 90 000 heures bénévoles, d'une valeur de l'ordre de 12 millions de dollars en services de design. Grâce à ses partenaires fournisseurs, il a aussi recueilli plus de 10 millions de dollars en dons de produits qui ont été redéployés dans la collectivité dans le cadre de ses divers projets.

Pour plus d'information, visitez [www.designs4dignity.org](http://www.designs4dignity.org).

### Programme 1+ de Public Architecture

1+ est le programme phare de Public Architecture, un organisme sans but lucratif qui a pour mission de fournir le réseau et les connaissances nécessaires pour utiliser le design comme un outil de gain pour la société. 1+ met en lien les organismes sans but lucratif et les services d'architecture et de design bénévoles, et demeure le premier et le plus grand réseau de services bénévoles au sein des professions de l'architecture et du design. Le programme est la voie par laquelle plus de 58 millions de dollars de services de design sont engagés chaque année.

1+ met au défi la communauté du design du monde entier de consacrer 1 pour cent ou plus d'heures de travail au service bénévole, un engagement qui équivaut à 20 heures par année, par employé participant. Son portail de jumelage permet à des organismes sans but lucratif ayant besoin de services de design d'afficher leurs projets et procure aux entreprises un endroit pour trouver de potentiels projets de bénévolat. On encourage aussi les entreprises à trouver des projets au sein de leurs propres collectivités et à documenter leur travail sur le site Web de 1+.

Pour de plus amples renseignements, visitez [www.theoneplus.org/content/faq-designers](http://www.theoneplus.org/content/faq-designers).

### Open Architecture Collaborative

Open Architecture Collaborative est un réseau d'apprentissage mondial comptant 22 sections dans 11 pays. Son objectif est de mobiliser les architectes et les designers

possédant des compétences techniques pour renforcer les capacités communautaires et servir d'intermédiaire entre les intervenants professionnels et les communautés systématiquement marginalisées. L'organisme aide également d'autres organismes sans but lucratif à accéder aux capitaux, à s'engager auprès de leurs clientèles et à maximiser l'utilisation de leurs locaux, ses sections offrant des services gratuits et permettant aux groupes d'économiser des milliers de dollars.

Open Architecture Collaborative recrute actuellement pour son programme pilote de formation nommé Pathways to Equity, une expérience de leadership en design pour l'équité sociale en collaboration avec l'Association for Community Design. Le programme vise à renforcer une connaissance du design dans l'intérêt public par le biais d'ateliers interactifs et d'expérience de terrain. Ce programme est fondé sur les valeurs de l'inclusion, l'accès, la co-création, l'équité, la diversité, la justice et la réciprocité.

Pour de plus amples renseignements, consultez [www.openarchcollab.org](http://www.openarchcollab.org) et [www.pathwaystoequity.org](http://www.pathwaystoequity.org).

### Integrated Service-Learning Project du FIT

Le projet Integrated Service-Learning Project (ISLP) du Fashion Institute of Technology est une extension de l'Interior Design Relief Project, qui a été fondé en 2013 pour aider les familles de Long Beach, New York, dévastée par le « super » ouragan Sandy. La mission de l'ISLP est d'élargir le tissu de la formation en design d'intérieur pour y inclure l'apprentissage expérientiel et favoriser l'appréciation d'un apprentissage continu au moyen d'un engagement civique et social dans les communautés marginalisées et avec celles-ci. Chaque organisme client desservi par l'ISLP offre des occasions exceptionnelles d'interventions de design éclairées, fondées sur des visites sur place et sur la compréhension qu'un lieu bien conçu contribuera à améliorer l'expérience humaine.

Les projets notoires comprennent, entre autres, celui de Restore NYC, une organisation qui se consacre à libérer des personnes de l'exploitation et de l'esclavage sexuel, où l'on s'occupera de planification d'espace, de confidentialité et d'acoustique; la rénovation de St. Paul's House qui s'occupe d'enfants et d'adultes marginalisés; et la rénovation d'une buanderie dans le centre des femmes de Mission Bowery.

Pour de plus amples renseignements, visitez [www.fitnyc.edu/interior-design/service-learning/index.php](http://www.fitnyc.edu/interior-design/service-learning/index.php).

# STRATÉGIES DE RÉSILIENCE

Dans son rapport *Impact by Design 2018*, troisième évaluation annuelle de Gensler de la performance et de la résilience dans ses propres projets, l'entreprise a inclus six stratégies qu'elle croit avoir le plus grand potentiel pour améliorer la résilience des villes et de l'environnement en général au cours des années à venir.

Dans ce rapport, on examine l'impact environnemental, social et économique du travail de Gensler, faisant des exemples de projets particuliers qui illustrent chacune des six directives. Parmi ces projets, on compte le centre pour la durabilité de l'association des étudiants de l'université d'État de Californie (California State University), à Northridge, Californie. Ce centre de durabilité et de recyclage de 8 000 pieds carrés, certifié LEED Platine, est le premier bâtiment à consommation énergétique nette nulle dans le système la CSU, et il met à contribution son grand toit-terrasse sur lequel est installé un système photovoltaïque de 25 kW, couplé à une verrière au plafond, pour combler l'ensemble des besoins en énergie de l'immeuble. Il satisfait aussi à la totalité de ses besoins en eau chaude au moyen d'un système hybride de pompe à chaleur solaire assistée de panneaux solaires, qui économise 43 000 gallons d'eau par an dans le processus.

En mettant en évidence les six sujets, Gensler vise à démystifier les concepts complexes et à élargir la discussion sur la résilience au-delà de l'efficacité énergétique. Dans l'ensemble, les projets de Gensler, totalisant 1,25 milliard de pieds carrés en 2017, ont été conçus de manière à empêcher l'émission de 11 millions de tonnes métriques de CO<sub>2</sub> chaque année. ●

## Six stratégies de résilience

**FORME** Avoir un effet sur la performance grâce au design lui-même — des décisions sur place et de l'orientation à des questions de taille, de proportions et de lumière.

**ADAPTATION** Réutiliser des bâtiments, des locaux et des matériaux qui existent déjà, en les adaptant pour répondre à de nouveaux besoins, au lieu de construire à neuf.

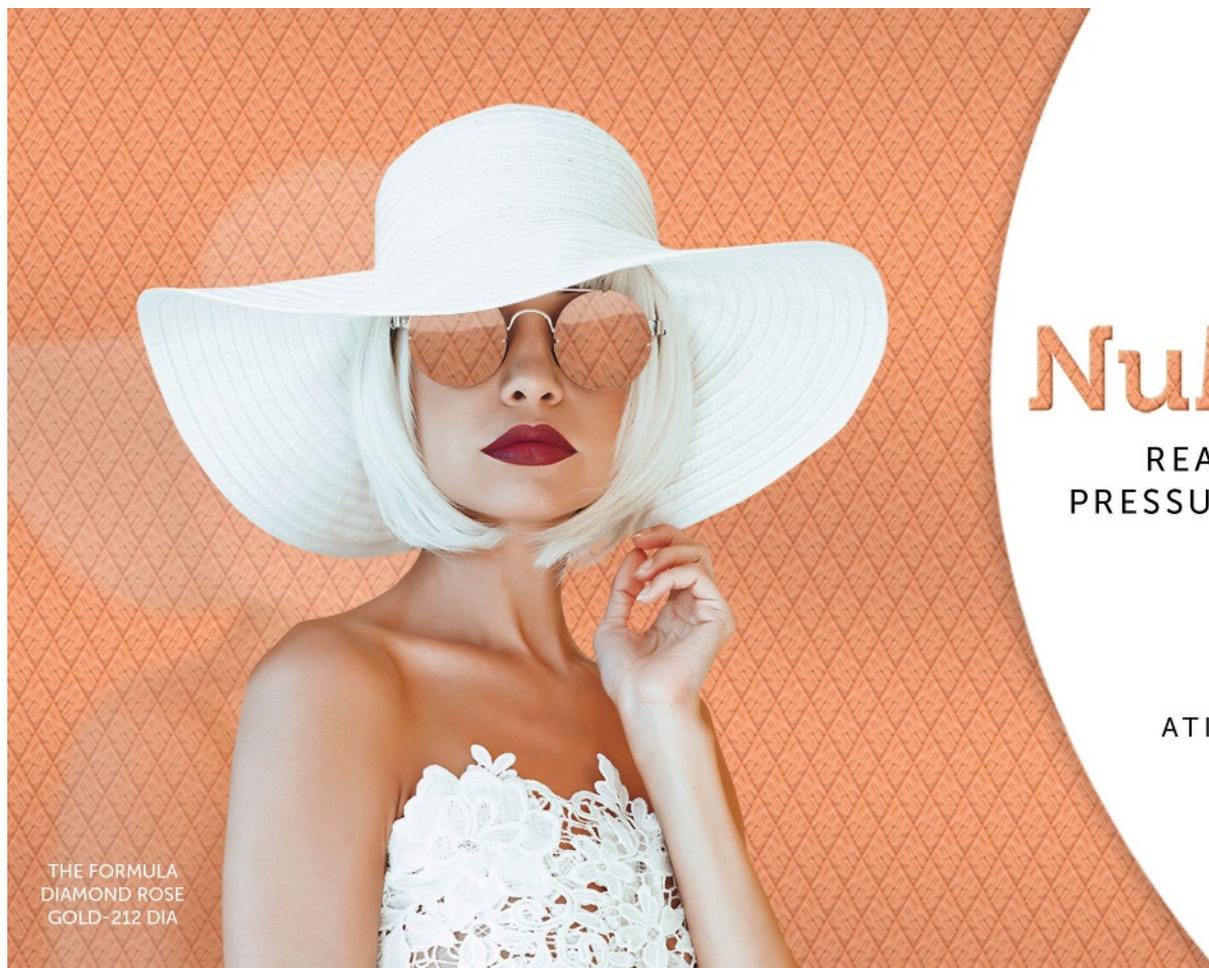
**EAU** Atténuer les risques liés à l'eau, comme les inondations et la hausse du niveau de la mer, au moyen de stratégies de design ayant une perspective à long terme.

**MATÉRIAUX** Mettre l'accent sur les matières ayant un impact carbone plus faible et réutiliser des matériaux de recyclage chaque fois que possible.

**ÉNERGIE** Réduire l'utilisation de l'énergie et, par conséquent, les impacts carbone opérationnels, ainsi que compenser les besoins en énergie au moyen de sources renouvelables.

**INTELLIGENCE** Concevoir des lieux, des bâtiments et des villes intelligents qui tirent parti des données en temps réel pour optimiser de manière dynamique la performance et l'expérience.

Source : adapté de *Impact by Design 2018*, de Gensler



THE FORMULA  
DIAMOND ROSE  
GOLD-212 DIA

# NuMetal

REAL METAL HIGH  
PRESSURE LAMINATES

ATILAMINATES.COM  
800.849.1320

**ATI**  
DECORATIVE  
LAMINATES



# Are you a designer?

Enjoy member-only benefits such as exclusive trade discounts, volume rebates and a tailored service by joining our free designer program! Subscribe now [ceragres.ca/designerprogram](http://ceragres.ca/designerprogram) • 1 844 271-9332



designer.





# Collaborateurs

La curiosité et la découverte sont des traits merveilleux chez les enfants — plus particulièrement lorsqu'ils se rendent compte de leur affinité et leur appréciation pour le design d'intérieur, comme on le met en lumière dans l'article « Prendre contact avec les enfants » (p. 36). Les auteurs de ce numéro d'i+D nous font part de leurs souvenirs de jeunesse relativement à l'impact qu'a eu le design dans leur passé, ainsi que de leur expérience d'adulte de rédaction de leurs articles du numéro de janvier-février, dans le présent

### 1. Diana Mosher,

#### *Prendre contact avec les enfants*

En faisant la recherche pour son article « Prendre contact avec les enfants » (p. 36) et en le rédigeant, Diana se rappelle l'influence du design d'intérieur sur ses premières années. Elle s'explique : « Le design d'intérieur a vraiment fait une impression sur moi. Nous visitons beaucoup de musées avec des objets décoratifs et des meubles, et également des maisons historiques aux États-Unis et à l'étranger, et j'ai séjourné dans toutes sortes d'hôtels, aussi. Nous commentons tout ce que nous aimions et critiquions ce qui ne fonctionnait pas visuellement. Aussi, je crois que ma mère et mon père ont tous deux un grand sens du style, ce qui se traduit sur les intérieurs. Enfant, j'ai assisté à de nombreux réaménagements d'appartements, parce que nous avons déménagé plusieurs fois pour la carrière en publicité de mon père. Et même lorsque nous avons vécu dans un meublé, à Mexico, ma mère a réussi à transformer un appartement moyennement chic en lieu magnifique, au moyen de simples housses blanches sur mesure et d'accessoires choisis avec soin. » Pas étonnant alors que Diana ait été particulièrement sensible, en travaillant à son article pour ce numéro, à ce programme de Cooper Hewitt qui rassemble tous les groupes d'âge dans un même cours portant sur le design.

### 2. Robert Nieminen, *Concevoir des solutions*

La famille de Robert est originaire de la Finlande, de sorte que, dit-il, « le design scandinave a certainement eu une influence sur moi, enfant. À ce jour, j'ai une forte affinité pour les formes simples et nettes et les matériaux naturels caractéristiques de l'œuvre d'Alvar Aalto. De plus, mon père était propriétaire exploitant d'une fabrique d'armoires sur mesure où j'ai passé de nombreux étés à apprendre le métier et à l'accompagner comme apprenti pour les installer. Ce n'est donc pas étonnant que ma carrière de rédacteur soit centrée sur le secteur du design. » Robert indique qu'en faisant la recherche nécessaire à l'écriture de son article de la rubrique « Les affaires du design » sur le travail bénévole (p. 20), il a été un peu surpris lorsque Garret Jacobs, directeur administratif d'Open Architecture Collaborative, a dit qu'il ne croyait

pas au travail bénévole dans le sens classique de l'expression. Toutefois, « ce que j'ai pu comprendre au cours de notre conversation (ainsi que celle que j'ai eue avec John Peterson de Public Architecture), c'est que le travail bénévole est un moyen d'atteindre une fin et non une fin en soi. Et que les concepteurs qui souhaitent avoir un impact dans leurs communautés doivent plutôt s'engager davantage à créer des liens, dégager des besoins systémiques et trouver des solutions réfléchies pour s'attaquer à leurs causes profondes, ainsi que des moyens de financer de manière créative les services de design qu'ils offrent. Autrement dit, le travail bénévole, aussi noble puisse-t-il être, fait partie d'une équation, mais il n'en constitue pas la somme. »

### 3. Ambrose Clancy,

#### *Profil ICONique : Fenwick Bonnell et David Powell*

Ambrose continue à nous faire profiter de son style d'entrevue — détendu, non intrusif, mais *toujours* révélateur — dans cette prestation de sa série « Profil ICONique » sur les deux dirigeants de Powell & Bonnell (p. 42). Une fois de plus, il a trouvé fascinants leurs points de vue et leurs personnalités respectives. « J'ai été frappé par le sens du devoir de David Powell à concevoir pour les personnes handicapées, à faire des ajouts à un plan pour leur faciliter la vie, tout en s'efforçant de son mieux de camoufler ces systèmes de soutien », dit-il. « Aussi, l'esprit de Fenwick Bonnell est spontané — un heureux, mais étrange, amalgame entre vif et doux. » Les réflexions d'Ambrose sur sa perception antérieure du design d'intérieur sont édifiantes. « J'ai grandi dans une petite ville du sud de l'Illinois et je croyais que le design intérieur était plutôt unidirectionnel — pratique, prévisible et ennuyeux. Ce qui revient à dire que je ne le remarquais pas du tout. Mais, une fois, je suis entré dans la maison du médecin de mon patelin et de sa femme — elle était Française — et j'ai vu là quelque chose de subtil, coloré, sophistiqué et agréable. Ce fut une révélation. »

### 4. Michele Keith, *Lutter contre l'effet SoHo*

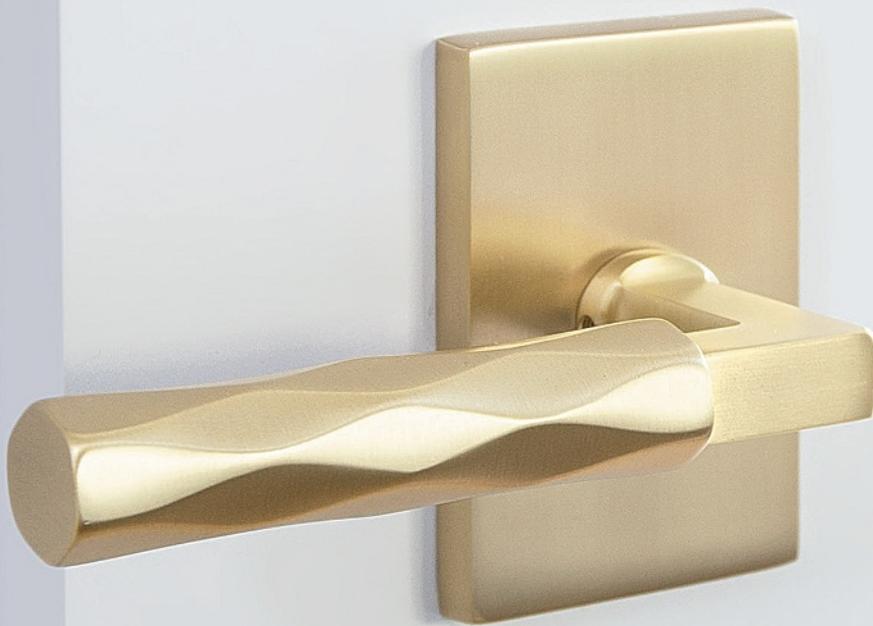
Ayant vécu à New York la plus grande partie de sa vie, Michele a vraiment pu s'identifier à « l'effet SoHo », sujet de son article (p. 44), « et aux dommages subis

au cours de toutes ces années. C'est pourquoi j'ai été vraiment heureuse d'en apprendre davantage sur les nombreuses organisations et personnes dévouées à lutter pour cette cause et qui y réussissent à tant d'égards et de manières tellement créatives. Je suis beaucoup plus optimiste maintenant! » En contraste à son présent port d'attache, Michele a grandi dans une minuscule ville de l'Iowa et, selon sa description, a « vécu dans ce que l'on ne peut appeler qu'un château miniature, complet avec salle de billard. Heureusement, mes parents avaient beaucoup de style et l'avaient aménagé d'une manière simple, néanmoins plutôt glamour (pour l'endroit) avec tapis blancs, mobilier blanc aux lignes épurées, quelques touches de couleur surgissant au besoin. Malgré tout cela, il n'y avait aucune zone "hors limites" pour mes sœurs et moi, ni même pour le chien. Y vivre était amusant, mes amis adoraient y venir et je suis certaine que l'agencement de beauté, de confort et de sobriété a contribué à modeler mes préférences actuelles en matière de design. »

### 5. Brian J. Barth, *De la pensée et du processus*

La théorie et la pratique de la pensée design sont des sujets de conversation privilégiés parmi les designers d'intérieur d'aujourd'hui. Toutefois, Brian, auteur en la matière dans son article « De la pensée et du processus » (p. 30), a été surpris d'apprendre que tous ceux à qui il a parlé à cet effet avaient une interprétation différente de ce que la pensée design signifiait pour eux. « Mais, ajoute-t-il, l'empathie envers l'utilisateur est au cœur de l'approche de chaque personne — une conclusion inspirante qui me donne de l'espoir pour l'avenir. » Bien qu'il s'agisse d'un terme plus courant, le « design d'intérieur » ne semble pas avoir fait partie de la langue vernaculaire de son enfance. Brian se souvient, « je n'avais certainement aucune notion de l'aménagement intérieur, enfant, bien que j'aie toujours été attiré par tous les lieux qui étaient différents. J'ai grandi dans une banale maison de style ranch en banlieue. Ainsi, chaque fois que j'ai été exposé à quelque chose d'exceptionnel, que ce soit historique ou ultramoderne, je me rendais compte que je me laissais absorber par l'endroit. » ●

**EMTEK<sup>®</sup>**  
**ASSA ABLOY**



EMTEK SELECT Lever | L-Square Tribeca Lever | Modern Rectangular Rosette | Satin Brass  
[emtek.com](http://emtek.com)

ASSA ABLOY, the global leader  
in door opening solutions

# OUTCOME (OF) DESIGN CONFERENCE

March 21-22 | theMart | Chicago



Interested in exploring the measurable effects of design projects on people in spaces? **Join ASID for the can't miss event of the year.**

The inaugural Outcome of Design Conference (OODC), March 21–22 at theMart in Chicago, will focus on the impact of design on the human experience. Thought leaders and Outcome of Design Award finalists will present on the theory and practice of design, new tools and processes, strategy, technology, and research — all through the lens of projects that successfully illustrate that “Design Impacts Lives.”

Projects that measure the outcome of design on the human experience through sustainable, humancentric, and socially responsible design solutions are the future — and the OODC will feature the innovators and innovations that are leading the charge.

*The OODC is held in partnership with Herman Miller, NeoCon, and Metropolis.*



REGISTER FOR THE OOD CONFERENCE  
[bit.ly/2DDrw0W](https://bit.ly/2DDrw0W)

LEARN ABOUT THE OOD AWARDS  
[asid.org/outcome-of-design-awards](https://asid.org/outcome-of-design-awards)



# FLEXSHADES®

BY DRAPER



Perfect match



 **SHEERWEAVE**  
BY PHIFER

Motorized, manual, or battery-powered window shades.  
Hundreds of fabrics, color, and openness choices.

Create your own.

 **DRAPER®**

draperinc.com | 800.238.7999

Les éléments de design dans le bureau de Munich RE à Toronto sont inspirés des parcs et jardins populaires de Munich, en Allemagne, où se trouve le siège de l'entreprise.  
(Photo : Entro)

# De la pensée et du processus

## La philosophie de la pensée design au service d'un monde meilleur

Chez Entro, une firme de design mondiale qui se concentre sur les systèmes d'orientation et les images d'environnements, la recherche a toujours constitué une grande partie du processus de conception. Les méthodes de recherche du passé consistaient souvent en éléments comme des enquêtes auprès de groupes d'utilisateurs et des charrettes avec les différents intervenants. Mais récemment, c'est devenu un peu plus technologique.

Ces temps-ci, il se pourrait bien que l'on fasse faire aux visiteurs du siège social de Toronto d'Entro une visite guidée de son nouveau laboratoire de recherche, dirigé par Vedran Dzebic, qui s'est joint à l'entreprise en 2017, frais émoulu d'un doctorat en neurosciences cognitives de l'université de Waterloo. Actuellement, le laboratoire de M. Dzebic n'est pas beaucoup plus grand qu'un poste de travail modulaire, mais les expériences qu'il y fait constituent des percées en matière de « pensée design », une philosophie de l'invention itérative qui est à la clé de domaines allant de l'architecture et de l'ingénierie à la conception de l'expérience utilisateur (UX) dans les systèmes de TI — et bien au-delà. Avec un peu de chance, vous y viendrez un jour où l'un des collègues de Vedran Dzebic, qui sont aussi connus sous le nom de cobayes, est sanglé dans un casque d'électroencéphalographie (EEG), à partir duquel une douzaine de capteurs d'ondes cérébrales semblent sortir de son crâne comme une sorte de pieuvre robotisée. Ces capteurs alimentent un logiciel qui produit une visualisation en 3D du cerveau du sujet, qui s'allume en différentes régions en fonction de l'expérience cognitive et émotionnelle qu'il vit lorsque Dzebic lui montre des images de différentes solutions de design.

« C'est toujours intéressant de montrer à une personne qui porte le casque l'activité de son propre cerveau, fait-il remarquer. Ce sont toutes ces petites lignes ondulées. »

La lecture de ces petites lignes ondulées est un moyen de savoir si une solution d'aménagement proposée réussit à produire l'effet désiré. Vedran Dzebic dit que simplement demander à une personne si un rendu la fait se sentir, disons, confuse et anxieuse ou au contraire alerte et à l'aise, n'est pas aussi fiable que la lecture de son expérience selon son activité cérébrale. Dans le sens le plus simpliste, le cerveau d'une personne produit des ondes « alpha » lorsque l'expérience est associée à quelque chose de propre et bien rangé, ce qui entraîne une sensation agréable et de détente. En revanche, un environnement d'une grande complexité et d'une grande activité produit une prépondérance d'ondes « beta », ce qui augmente le degré de stimulation cognitive et d'excitation physiologique — transpiration

ou augmentation du rythme cardiaque, par exemple. Les sensations unidimensionnelles comme le plaisir et l'excitation sont des blocs de construction qui permettent aux neuroscientifiques de déchiffrer des expériences émotionnelles plus complexes, selon le chercheur.

« Si vous créez une salle d'attente dans un hôpital, vous voulez que ce lieu respire le calme et favorise la détente, et vous souhaitez donc voir une augmentation des ondes cérébrales alpha, explique-t-il. Mais, lorsque vous concevez un musée ou une galerie d'art, ou encore un lieu de divertissement, vous voulez alors voir davantage d'ondes bêta, parce que cela signifie que les gens réagissent à ce lieu et désirent l'explorer. »

Il ajoute que ses expériences avec l'EEG sont encore à l'étape de la validation de principe, mais l'objectif est d'intégrer ce processus au travail de conception quotidien de l'entreprise. La disponibilité

*« La façon dont nous voyons la pensée design est d'utiliser la recherche pour informer le processus de design dans un effort pour se rapprocher de la solution de conception optimale pour quelque projet que ce soit sur lequel nous travaillons. »*

—VEDRAN DZEBIC, ENTRO



Chez Entro, on met à l'essai la technologie qui permet d'évaluer la manière dont les gens ressentiront un lieu afin de pouvoir l'utiliser au quotidien dans le travail de design.

(Photo : Entro)

de la technologie d'EEG à bon prix pour le marché de masse — le casque dont se sert Vedran Dzebic coûte moins de 1 000 \$ — donne un nouveau sens au concept de la pensée design. En théorie, les designers pourraient même employer ces appareils sans fil directement sur place. Combinés avec d'autres technologies qui s'infiltrent dans le monde du design, comme les lunettes de réalité virtuelle, l'on peut facilement imaginer qu'un processus de conception très différent voie le jour dans un avenir pas trop lointain.

Une autre des expérimentations courantes de Vedran Dzebic — qui met l'intelligence artificielle au service du processus de conception — rend passablement imminent cet avenir. Il travaille au développement d'un outil de prévision de l'expérience utilisateur, qu'il appelle Entro AQ et qui se sert de la vision informatisée et de l'apprentissage machine pour évaluer comment les gens feront l'expérience de lieux donnés. « Vous saisissez un aménagement donné dans le logiciel, et les algorithmes recrachent une série de valeurs qui nous disent comment il s'attend à ce les gens ressentent cet aménagement particulier, explique-t-il. Cela nous permet de savoir si on était sur la bonne voie, et aussi de choisir entre diverses options de design. » La technologie, qui évalue la manière dont un aménagement aura un impact sur le cerveau (les algorithmes classent des éléments comme la complexité et l'ordre qui influent sur les états de plaisir et d'éveil mental), est étroitement liée à ses travaux d'EEG.

En fin de compte, déclare Vedran Dzebic, « La façon dont nous voyons la pensée design à Entro est d'utiliser la recherche pour informer le processus de design dans un effort pour se rapprocher de la solution de design optimale pour quelque projet que ce soit sur lequel nous travaillons. Les designers ont toujours un scénario sur la façon dont les gens feront l'expérience des lieux qu'ils conçoivent : Ils inciteront au calme ou seront vivifiants, l'orientation... sera intuitive, diront-ils. Mon travail est de veiller à ce que l'expérience dont nous parlons soit en fait vécue comme prévu. »

## Inspiration inattendue

On attribue largement à Herbert A. Simon, lauréat d'un prix Nobel, d'avoir énoncé le premier les principes de la pensée design dans son livre *Les sciences de l'artificiel*, paru en 1969. Dans ce livre, il a dégagé un cycle en sept étapes pour arriver à des solutions de design : définir, rechercher, concevoir, créer un prototype, choisir, mettre en œuvre, apprendre. Ce concept a été reformulé sans fin au fil des ans. Une version en cinq étapes est actuellement en vogue, qui consiste à vous mettre à la place d'un utilisateur : se mettre en mode empathique, définir, concevoir, créer un prototype, mettre à l'essai. Certains préfèrent distiller la pensée design en trois concepts de base : empathie, intervention et itération. En fait, l'association Designers d'intérieur du Canada (DIC) a bâti la programmation de son récent Symposium sur la valeur de la pensée design autour de ces mêmes principes. (Le Symposium de design de DIC de 2019 aura lieu en septembre, à Vancouver.)

Quand il s'agit de ce processus de pensée, être prescriptif n'est pas la question, dit Sarah Stein Greenberg, directrice administrative du Hasso Plattner Institute of Design de l'université de Stanford, populairement connu sous le nom de d.school, le foyer spirituel du mouvement de la pensée design en Amérique du Nord. « La pensée design englobe un large éventail d'outils et de méthodes, et il n'existe pas d'unique formule pour l'appliquer ; c'est essentiellement un moyen de faire des allers-retours entre action et réflexion dans un processus hautement itératif. À la d.school, nous aidons les gens à apprendre que la pensée design n'est pas qu'une question de résolution de problème, il y est également question de cerner et d'encadrer le problème le plus intéressant et le plus utile sur lequel il faut travailler. Vous devez y plonger avec une attitude d'humilité, sachant que vos premières idées de solutions — ou même le problème lui-même — seront remises en question et raffinées, en fonction du développement d'une réelle compréhension de ce dont ont vraiment besoin et de ce que valorisent les humains pour lesquels vous concevez. »

À cette fin, la d.school ne met pas l'accent sur un secteur du design plus qu'un autre — elle n'accorde pas de diplôme en architecture ou en design d'intérieur, par exemple — mais enseigne plutôt le design d'une manière qui peut s'appliquer à n'importe quel domaine. Les offres actuelles comprennent des programmes à l'intention des enseignants, des cadres d'entreprises et des défenseurs sociaux.

David Kelley, fondateur de la légendaire firme IDEO, qui a développé des concepts pour ces produits de haute technologie emblématiques tels que la souris Apple et l'assistant numérique personnel Palm, a été diplômé de Stanford avec une maîtrise en ingénierie et conception de produits en 1978, et il y est revenu en 2004 pour aider à mettre sur pied la d.school. Située au cœur de la Silicon Valley, l'école devient rapidement influente dans le monde de haute technologie : l'« innovation », pourrait-on dire, est le produit de la pensée design. Essentiellement, la pensée design est une question de reconfiguration de la réalité pour susciter un changement de comportement positif dans la société et déverrouiller ou créer de la valeur qui n'existait pas auparavant, l'essence de ce que les visionnaires technos appellent « perturbation ». Pour cette raison, David Kelley a longtemps plaidé pour l'intégration de la pensée design comme pilier épistémologique tant dans l'enseignement des arts libéraux que dans celui des sciences.

Sarah Stein Greenberg déclare que l'école attire des étudiants de tout le campus de Stanford avec des cours sur la conception d'un meilleur système de justice pénale, sur la réinvention des soins en pédiatrie, et sur le développement de nouvelles stratégies pour la préservation des océans, aux côtés d'autres sujets que l'on ne s'attendrait pas à retrouver dans une école de design. « L'un des aspects de notre approche, qui s'est développée au fil du temps, est le changement de positionnement du design, qui est passé de discipline s'intéressant aux objets, aux produits ou aux services à un travail au niveau des systèmes, qui vise à avoir un impact social positif, explique-t-elle. Nous avons vu la nécessité de donner aux élèves un nouveau cadre autour du travail de design, qui accorde moins d'importance à une approche basée sur le processus, mais davantage aux capacités de base qu'ils ont besoin de développer pour s'attaquer efficacement à ces types de défis. »

## Choisir votre voie

En d'autres termes, la pensée design consiste à concevoir le processus de design. En définitive, tous les designers doivent trouver leur propre voie dans ce sens, et, en représentant davantage l'élément humain dans le design, ces orientations créatives varieront beaucoup.

L'architecte Dan Brunn, de Los Angeles, par exemple, a tracé un chemin non conventionnel en élaborant son processus de design unique, qui donne des résultats saisissants — voire parfois excentriques. Alors que la plupart des designers offrent aux clients un choix d'options avant d'élaborer un design définitif, Dan Brunn fait tout le travail itératif en coulisses, puis il se lance à fond dans une seule solution de design, qu'il présente au client.

« C'est un type de pensée design différent de ce que vous trouvez dans beaucoup d'autres bureaux, reconnaît-il. Nous écoutons ce que veut le client et nous nous y accordons, puis nous y réagissons par une expression et une affirmation vraiment fortes. Et ensuite, nous épousons cette solution et la présentons au client avec toute notre passion, en y croyant réellement et en étant capables de la justifier. » Dan Brunn insiste sur le fait qu'il ne s'agit pas d'une impulsion menée par l'égo, mais plutôt d'un effort d'exiger de soi-même de la clarté en tant que designer et de faire en sorte de s'engager totalement



Peints à la main et numérotés individuellement, les bancs Hedy Bench en édition limitée de Dan Brunn Architecture ont été conçus pour offrir un contraste dans un canevas architectural vierge. (Photo : Dan Brunn Architecture)

à comprendre les besoins d'un client et à les honorer. Il appelle son processus, tout simplement, « design de l'empathie ». Cela peut sembler une approche risquée, mais en 13 ans de pratique professionnelle, jamais un de ses clients n'a rejeté un concept proposé.

En plus de projets architecturaux classiques, Dan Brunn conçoit du mobilier et des accessoires pour les intérieurs, où l'empathie envers l'utilisateur est, bien entendu, essentielle. Un ensemble pour salle de bain avec une baignoire qui correspond réellement aux proportions humaines (y compris pour les personnes de grande taille, comme lui) compte parmi ceux dont il est le plus fier. « Nous réfléchissons à la chorégraphie du lieu, puis les formes apparaissent. Tout se résume au corps humain et à la manière d'y réagir, dit-il. C'est là notre philosophie de design. »

L'un de ses récents concepts pour l'intérieur d'un café de Los Angeles incarne le style audacieux et ludique qui est au cœur de son travail, ainsi que la pratique consistant à définir précisément les désirs d'un client et à intervenir avec une solution créative. Les visiteurs du Coffee for Sasquatch (la propriétaire est elle-même une personne de très grande taille) sont accueillis par une grande image de yéti des dessinateurs de B.D. formée par l'espace négatif que crée un mur végétal. D'autres motifs visuels, dans ce lieu principalement blanc de neige, consistent en feuillage, en volutes de brume et en branches d'arbres, « comme si vous arriviez face à face avec un homme des neiges dans la forêt », dit Dan Brunn. « C'est une sorte d'ambiance rappelant Alice au pays des merveilles. »

Mais, ce n'est que l'un des aspects de l'expérience utilisateur au Coffee for Sasquatch. Dan Brunn a vécu un certain temps en Italie, où la culture entourant le café est tout à fait différente. « À Milan quand vous prenez un café, c'est un peu comme prendre un verre dans un bar », dit-il, ajoutant que c'est très social comme activité ; tout le monde se tient le long d'un comptoir haut et long, et discute avec le barista et les autres clients. Les cafés italiens semblent très petits par rapport à ceux des États-Unis, et n'offrent presque pas d'endroits pour s'asseoir, mais cette promiscuité fait partie de ce qui encourage l'interaction avec les autres et aussi du design de ces lieux. L'aménagement proposé par Dan Brunn tente de concilier ces deux cultures. Le bar est très long, une partie pour les clients debout et une autre qui redescend pour former une banquette intégrée. C'était la réponse de Dan Brunn à la priorité absolue de sa cliente : « Ce qu'elle désirait plus que tout, c'était un lieu communautaire. »

## Efforts de collaboration

La designer d'intérieur Beverly Horii, directrice générale et associée principale au bureau de Toronto d'IA Interior Architects, explique que l'approche de son entreprise est presque à l'exact opposé de celle de Dan Brunn : « Nous n'aimons pas le grand dévoilement d'une présentation. Nous collaborons de plus en plus en ateliers avec nos clients, ainsi qu'avec les fournisseurs et les entrepreneurs, de sorte qu'ils font tous partie du processus. Souvent, les clients n'arrivent pas à définir exactement du premier coup ce dont ils ont besoin. C'est pourquoi je crois que c'est seulement dans le processus de collaboration itérative que vous pouvez découvrir ces choses. »



Espace négatif, résultats positifs : l'architecte Dan Brunn a imaginé une entrée percutante et ludique pour le Coffee for Sasquatch à Los Angeles.  
(Photo : Brandon Shigeta)

Mme Horii explique que ce point de vue, pour elle personnellement, découle en partie d'une carrière passée à travailler dans une variété de disciplines. Elle a commencé comme architecte, a travaillé pour l'entreprise de mobilier Teknion et comme responsable du design au Centre des sciences de l'Ontario, avant de découvrir sa passion pour le design intérieur. En chemin, elle a dirigé quelques-unes de ses propres entreprises, qui chacune lui a permis d'utiliser ses compétences en pensée design de manières radicalement différentes. Elle a déjà eu une entreprise qui fabriquait des bracelets se transformant en bandeau, commercialisés pour les fans de yoga. Son entreprise de biscuits, nommée Jinja Ninja, faisait des produits de pâtisserie aux messages colorés. « Pour mon entreprise de biscuits, j'ai cherché à trouver un moyen novateur de

*« Nous réfléchissons à la chorégraphie du lieu, puis les formes apparaissent. Tout se résume au corps humain et à la manière d'y réagir. C'est là notre philosophie de design. »*

—DAN BRUNN, DAN BRUNN ARCHITECTURE

combiner le design graphique avec quelque chose de comestible. » Les biscuits à message — Beverly Horii les a commercialisés sous le nom de « mookies » — ont fait un tabac. Mais elle est finalement revenue au design d'intérieur.

« Je n'ai pas eu un cheminement de carrière très linéaire, ce qui, d'une certaine façon, ressemble à l'idée de la pensée design — c'est très itératif, admet-elle. Dans chacun de ces rôles, j'ai appris quelque chose de nouveau sur ce qui était important pour les gens ainsi que sur la façon dont travaillent d'autres designers. Cela m'a appris l'empathie. Vous devez laisser tomber votre garde un peu pour pouvoir vraiment collaborer avec les autres et produire quelque chose qu'aucun designer ne peut faire seul. »

Le long de ce sentier sinueux qu'a été sa carrière, elle a acquis une formation dans l'art du *feng shui*. Cette pratique empathique consistant à diriger le flux d'énergie dans un lieu au profit de ceux qui en feront l'expérience s'est révélée utile récemment, lorsque sa société a décidé de concevoir de nouveaux bureaux pour son personnel de Toronto. Le bâtiment dans lequel ils allaient emménager était un édifice construit en 1914 et auparavant occupé par la Banque Royale du Canada. Les murs de briques et les poutres surdimensionnées étaient charmants, mais certains endroits étaient un peu sombres et lugubres. L'analyse de *feng shui* qu'a fait Mme Horii des lieux visait à améliorer les zones à « énergie positive » tout en neutralisant les zones à « énergie négative ». Dans la séquence de l'entrée, consacrée « zone d'eau et de bois », on a intégré du lambris en bois vertical et de la peinture noire (couleur associée à l'eau, en *feng shui*) pour couvrir les énormes poutres métalliques afin qu'elles s'estompent. « Nous aimons considérer le *feng shui* comme une forme ancienne de design fondé sur des données probantes », fait remarquer Mme Horii.

L'ensemble du personnel du bureau a participé au processus de conception. À un moment donné, pour débarrasser les lieux des anciennes énergies négatives, on a tenu une cérémonie qui a consisté à faire brûler de la sauge, taper des mains, faire tinter des clochettes et allumer des bougies.

« Les énergies sont poisseuses — elles peuvent s'incruster dans certains lieux, rester collées aux gens, indique Beverly Horii. Nous voulions chasser les vieilles énergies bloquées dans les coins et autres parties des locaux. »

Certains éléments ludiques ont aussi fait partie de l'intervention d'IA dans ses nouveaux bureaux. On a invité chacun des employés à apporter un article pour contribuer au « mur totem », qui a été aménagé de l'un des côtés de la salle commune. Vous y trouvez des objets allant du cube Rubik au contrôleur de jeu vidéo, en passant par un mousqueton d'escalade et une canette de Guinness.

On a même tenu un concours pour déterminer le nom des diverses salles de réunions. Bien que le groupe de Toronto ait une tradition par laquelle un membre du personnel produit un cocktail signature servi lors de chaque rencontre sociale, certains employés du bureau ne boivent pas. C'est pourquoi on a élargi les règles du concours pour y inclure les noms de variétés de cannabis. Après tout, le Canada vient de légaliser la marijuana à des fins récréatives. L'une des salles porte désormais le nom de « Space Queen » et une autre se nomme « Northern Lights ». « Celle-ci, indique Beverly Horii avec un petit rire, fait à la fois référence à un cocktail et à une variété de cannabis. Nous avons eu bien du plaisir à faire cet exercice. Cela fait partie de notre culture de ne pas nous prendre trop au sérieux. Et ça renforce notre sentiment communautaire. »

Ces facteurs de communauté et d'expérience personnelle sont au cœur de tout bon design, quel que soit le chemin emprunté. Ainsi, cette première étape pour concevoir un meilleur processus de design est peut-être de prendre du recul et d'examiner chaque voie possible — des anciennes idées au sujet de l'énergie et du flux aux interventions scientifiques les plus modernes, en passant, sans conteste, par tous les éléments humains qui se trouvent entre les deux. ●

**BRIAN J. BARTH**

*est un journaliste à la pige ayant des antécédents en planification et design de l'environnement. Il a collaboré à une gamme de publications, du Landscape Architecture Magazine à NewYorker.com.*



Pour le bureau de Toronto d'IA Interior Architects, le design a été un effort de collaboration, combinant certains aspects du *feng shui* et des contributions à un mur totem, entre autres.  
(Photo : Ben Rahn / A-Frame)

# Prendre contact avec les enfants

## Les chemins créatifs qu'empruntent les futurs designers et architectes vers leur profession

À une époque où les programmes d'arts ne sont pas une priorité dans les écoles primaires et secondaires, il peut être difficile pour les enfants de prendre contact avec le design — voire de prendre conscience qu'ils ont une affinité avec cette discipline. Cela peut se traduire par des occasions manquées et une vie remplie de frustrations. Cependant, un nombre croissant de programmes voient le jour en complément des curriculums de STIM (sciences, technologies, ingénierie et mathématiques) bien intentionnés et comblent les lacunes causées par l'absence de financement pour les arts.

Les musées de design sont souvent chargés de refermer cette boucle d'apprentissage au moyen de programmes famille, de programmes scolaires, de ressources pour enseignants et de plans de leçons. Selon Nina Boccia, directrice de création intérimaire de Design Exchange (DX), musée du design du Canada à Toronto, un rapport de 2018 de People for Education, organisme canadien indépendant, a révélé que seulement 4 pour cent des écoles primaires de l'Ontario, au Canada, qui ont répondu à un sondage avaient un budget annuel pour les arts de plus de 5 000 \$ et 27 pour cent, un budget de moins de 500 \$.

« Récemment, le Congrès des États-Unis a adopté une loi qui reconnaît l'architecture comme sujet faisant partie des STIM, ajoute Mme Boccia. Cela permettra aux gouvernements d'État de moderniser leurs programmes et d'accroître les ressources disponibles pour une éducation à l'architecture au niveau du secondaire. C'est un pas en avant prometteur pour de nombreuses organisations, comme DX, qui offrent des programmes de la maternelle à la fin du secondaire — tant au sein de l'environnement d'apprentissage traditionnel qu'à l'extérieur. » Actuellement, le musée offre des programmes pour les enfants, les enseignants et les parents enseignant à la maison, sur des sujets aussi riches que variés comme le biomimétisme, l'accessibilité, l'urbanisme, la robotique et la mode durable.

« Que les participants finissent par se retrouver dans la pratique du design ou dans un tout autre secteur, les principes fondamentaux de la pensée créative et de la résolution de problèmes qui sont enseignés au moyen d'images, de conférences et d'activités pratiques permettent de mieux comprendre comment les projets, les produits, les services et les systèmes évoluent, du concept à la réalisation », explique Mme Boccia.

# tact ants

Au DX, le musée de design du Canada, la pensée créative et la résolution de problèmes sont enseignées au moyen d'images, de conférences et d'activités pratiques.  
(Photo : Design Exchange)



## Amalgame entre générations et démographie

À mesure que de plus en plus d'écoles se tournent vers un enseignement interdisciplinaire avec les STIM et les STIMA (A pour arts), la pensée design sert de vocabulaire commun à tous ces domaines. C'est pourquoi Ruki Neuhold-Ravikumar, directrice de l'éducation à Cooper Hewitt, du Smithsonian Design Museum à New York, pense qu'il est important d'influer le plus tôt possible sur le curriculum. « Être en mesure de penser de façon critique et de résoudre des problèmes avec créativité n'est désormais plus un ensemble de compétences spéciales, c'est une nouvelle compétence de vie », dit-elle. « Ainsi, c'est l'enseignement du design qui permet le mieux d'apprendre à réagir promptement et à se mettre à la place des utilisateurs des solutions que vous concevez. Voilà pourquoi nous, en tant que musée, y travaillons avec les écoles, le grand public et diverses organisations pour aider les enfants à prendre contact avec un sujet auquel ils sont généralement peu exposés. »

Bien que beaucoup de musées adoptent une approche d'enseignement fondée sur l'âge qui présume que l'enfant est le débutant et que l'adulte est l'apprenant avancé, Mme Neuhold-Ravikumar observe que dans le cas du design, cela ne s'applique pas toujours. Certains adultes, même s'ils sont entourés par le design chaque jour, n'arrivaient pas à exprimer ce que c'était ni à en parler avec aisance. Ainsi, presque chaque week-end, Cooper Hewitt propose des programmes ouverts aux publics de tous âges. « Si vous y amenez un enfant, quatre ans constitue un bon âge pour commencer, fait remarquer Ruki Neuhold-Ravikumar, mais les petits de deux ans sont fascinés et s'en tirent plutôt bien dans nos programmes. Certains de nos

participants les plus âgés ont dans les 90 ans et sont toujours très fidèles. Des gens de tous les âges apprennent en même temps. Cela engendre vraiment une grande conversation publique sur le design. »

À New York, au cours de la semaine nationale du design qui a lieu en octobre, la Teen Design Fair attire généralement plus de 400 adolescents de partout dans la ville. Et des enseignants ont amené des enfants par autobus d'aussi loin que Kansas City. « Cela nous fait réellement prendre contact avec une population très, très diversifiée, déclare Mme Neuhold-Ravikumar. Nous avons 40 designers dans notre tente, et les étudiants vont de table en table pour leur parler de leur cheminement de carrière et pour obtenir des conseils. » En outre, des représentants des universités sont à leur disposition pour répondre à des questions sur les frais et les critères d'admission.

## Quand le hip-hop et l'architecture se rencontrent

De nombreux programmes partout dans le pays font connaître le design aux enfants, mais, selon l'architecte Michael Ford, ces programmes ne réussissent pas encore à faire augmenter la diversité dans les professions liées au design. « Moins de 3 pour cent des architectes sont afro-américains. C'est pourquoi j'ai apporté cette idée culturellement pertinente du hip-hop dans l'équation », explique-t-il.

Ce soi-disant « Architecte du hip-hop » a commencé à faire des liens entre le hip-hop et l'architecture pour son mémoire de maîtrise de l'University of Detroit Mercy, intitulé « Architecture et design inspirés du hip-hop ». Ford est né et a grandi dans la ville de Detroit, et vit actuellement à Madison, au Wisconsin, où il est propriétaire de BrandNu Design.

Le camp Hip Hop Architecture est une expérience intensive d'une semaine, conçue pour initier les jeunes sous-représentés à l'architecture, l'urbanisme, la réappropriation créative d'espace urbain (placemaking) et le développement économique à travers la lorgnette de la culture hip-hop. Lancé en 2017, ce camp gratuit se fonde sur les « 4C » que sont la créativité, la collaboration, la communication et la pensée critique. Autodesk s'y est inscrit en tant que commanditaire national.

Les campeurs sont jumelés à des architectes, urbanistes, designers, activistes communautaires et artistes du hip-hop afin de créer des visions singulières pour leurs collectivités, produisant des modèles physiques, des modèles numériques, une bande audio Hip Hop Architecture et un clip vidéo musical qui résume leurs designs. Les jeunes impriment et lisent les paroles — ils ne font pas que les écouter — de leurs pièces préférées pour dégager les schémas et la structure d'une chanson donnée. De là, ils conçoivent des villes et des immeubles qui présentent les mêmes motifs que ceux qu'ils ont découverts dans la musique.

« Si la musique parle de bâtiments abandonnés, de drogues ou de pauvreté, nous mettons les jeunes au défi de créer un programme qui résout concrètement dans un lieu le problème présenté dans la pièce musicale, et l'esthétique de ce lieu se fonde sur le rythme et les motifs que nous extrayons visuellement de la musique, déclare M. Ford. C'est là la prémisse de ce camp. »

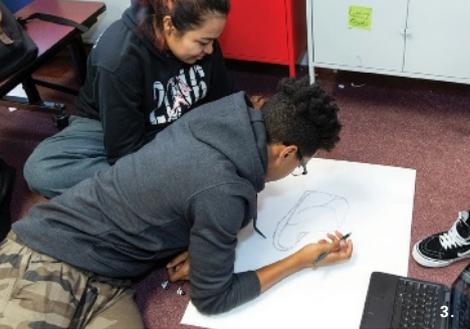
Le camp gratuit Hip Hop  
Architecture — une expérience  
intensive d'une semaine, conçue pour  
initier les jeunes sous-représentés  
à l'architecture, l'urbanisme, la  
réappropriation créative d'espace urbain  
(placemaking) et le développement  
économique — se fonde sur les  
« 4C » : créativité, collaboration,  
communication et pensée critique.



1.



2.



3.



4.



5.



6.

1. Cooper Hewitt propose des programmes créatifs pour les enfants de tous âges.  
(Photo : Cooper Hewitt)

2. Les campeurs de Hip Hop Architecture sont jumelés à des architectes, urbanistes, designers, activistes communautaires et artistes du hip-hop pour créer des visions uniques pour leurs communautés.  
(Photo : Hip Hop Architecture Camp)

3. Chaque matière à la Design Thinking Academy est imprégnée de l'apprentissage par projet.  
(Photo : Design Thinking Academy)

4. Le camp Hip Hop Architecture met les enfants au défi de résoudre les problèmes abordés dans les chansons — pauvreté et bâtiments abandonnés — au moyen d'un design original.  
(Photo : Hip Hop Architecture Camp)

5. La créativité des étudiants est à l'œuvre dans les salles la Design Thinking Academy.  
(Photo : Design Thinking Academy)

6. Le modèle pédagogique de la Design Thinking Academy tire parti de la puissance de la créativité pour bâtir la confiance en soi des élèves.  
(Photo : Design Thinking Academy)

*« Être en mesure de penser de façon critique et de résoudre des problèmes avec créativité n'est désormais plus un ensemble de compétences spéciales, c'est une nouvelle compétence de vie. »*

—RUKI NEUHOLD-RAVIKUMAR, COOPER HEWITT,  
SMITHSONIAN DESIGN MUSEUM



## Enseigner la confiance et l'autonomie

Maîtriser l'art de la pensée design procure aux étudiants de tous les quartiers des avantages dont ils profiteront pendant toute leur vie. La Design Thinking Academy a été fondée en 2015 dans le but de créer une expérience éducative qui prépare les étudiants en leur enseignant ces compétences du 21<sup>e</sup> siècle. « Beaucoup de nos étudiants sont issus des populations mal desservies et ils éprouvent des difficultés socioéconomiques », explique Stephanie C. Silverman, directrice de la Design Thinking Academy à Newark, au Delaware. Le modèle pédagogique de l'école leur donne un élan supplémentaire, mettant à profit la puissance de l'imagination et de la créativité pour bâtir leur confiance et leur autonomie.

Les étudiants choisissent l'un des cinq « parcours » de carrière créative : informatique, entrepreneuriat, art et design, médias ou génie architectural. Deux autres parcours seront bientôt ajoutés : conception de jeux et ingénierie du son. Les enseignants appliquent la pensée design aux matières de base et l'utilisent comme un « adhésif » qui soude l'ensemble de l'approche d'enseignement. « Notre programme est intimement lié à la pensée design, explique Mme Silverman. Chaque matière est imprégnée de l'apprentissage par projet et de la résolution créative de problèmes afin de rendre l'apprentissage authentique, ludique et expérientiel. »

École autonome, la Design Thinking Academy (DTA) n'est pas une école sous chartre. Cependant, elle réussit manifestement par elle-même et a obtenu une subvention de 10 millions de dollars de l'Institut XQ. « Nous sommes l'une des dix super-écoles originales de XQ », déclare Mme Silverman. Et la liste des collèges qui ont admis des étudiants de la DTA s'allonge. « Nous sommes très fiers d'ajouter le MIT à cette liste. Beaucoup de nos élèves, ajoute-t-elle, poursuivent des carrières en création dans la voie qu'ils avaient choisie ici à la DTA. »

## L'éducation en design consiste à construire des choses

L'Architecture Foundation of British Columbia (AFBC) a pour mandat général d'éduquer le grand public sur les questions de l'environnement bâti. Cette passion est à la base de ses plans visant à intégrer l'architecture dans le curriculum scolaire de la maternelle et du primaire partout en Colombie-Britannique, au Canada.

« Faire venir des architectes, designers et paysagistes dans la salle de classe sensibilise les élèves à ce qu'il faut pour faire ce genre de travail et leur fait connaître toutes sortes d'options, d'occasions et de choix », indique Sehr Bokhari-Latif, du département de design d'intérieur à The Art Institute de Vancouver (qui fait partie du collège LaSalle de Vancouver), ainsi que fondatrice de StudioTrio Design et directrice de l'AFBC.

Selon Mme Bokhari-Latif, « plus vous sensibilisez tôt les enfants au contexte de l'environnement bâti, plus tôt ils sont en mesure de s'engager dans ces sujets et même de faciliter, dans de nombreux cas, ce qui doit être fait pour améliorer l'environnement bâti. »

Le curriculum en architecture de l'AFBC, qui sera mis à la disposition des enseignants pour utilisation en classe et hors de la classe, est actuellement à l'étape de la planification. « Les enfants absorbent tout tellement rapidement — ils sont comme des éponges, observe Sehr Bokhari-Latif. Alors, je crois que c'est vraiment une question de contenu plutôt que de temps. »

Une chose est sûre, ajoute-t-elle : « Nous allons encourager les élèves à créer des objets de leurs mains ! La formation pratique a en quelque sorte disparu des programmes scolaires dans le monde entier. Tout est devenu très orienté sur la technologie et, à mon avis, nous sommes en train de perdre la pensée créative et la réflexion hors des sentiers battus alors que l'apprentissage se fonde principalement sur l'informatique. L'enseignement en design consiste à construire des choses. »

Des échantillons de peinture se transforment en haute couture aux mains d'élèves de la Design Thinking Academy.  
(Photo : Design Thinking Academy)



## Mettre des idées à exécution

Les jeux LEGO ont embrasé l'imagination des futurs designers pendant près de 80 ans. Jouer aux LEGO a toujours été amusant. En fait, le nom LEGO est en réalité une abréviation de deux mots danois « leg godt » qui signifie « bien jouer ». Désormais, grâce à l'engagement du Groupe LEGO à utiliser des matériaux durables dans ses produits de base et l'emballage d'ici 2030, l'entreprise fournit également aux éducateurs et aux parents un moment propice à l'apprentissage de la durabilité et de la responsabilité sociale. La production d'une gamme d'éléments LEGO durables fabriqués à partir de plastique à base végétale provenant de la canne à sucre est déjà commencée. Les nouveaux éléments « botaniques » durables de LEGO seront offerts sous différentes formes, notamment des feuilles, arbustes et arbres.

Malgré les craintes que nous nous dirigeons vers un monde exclusivement numérique, la brique LEGO modulaire lancée en 1958 continue de croître et d'offrir aux enfants une expérience tactile. Aujourd'hui, la mission de l'entreprise « d'inspirer et de développer les bâtisseurs de demain » comprend l'introduction de produits conçus pour éveiller chez les jeunes enfants les compétences mathématiques, scientifiques et linguistiques. LEGO a même introduit l'Express du codage, un moyen ludique et tactile d'inciter les jeunes apprenants à explorer les concepts de codage.

Et lorsque les jeunes esprits commencent à faire des recherches d'options de carrière créative, il existe encore plus de ressources pour orienter leur curiosité. L'American Society of Interior Designers (ASID) compte parmi les organisations professionnelles qui participent à Careers Building Communities, une plate-forme conçue pour les étudiants, les enseignants et autres personnes et leur permettre d'explorer les cheminements de carrière dans tous les aspects de l'industrie immobilière — de l'architecture et du design d'intérieur à la construction, l'ingénierie, la gestion et la finance. La plate-forme a été créée pour fournir aux talents de demain de l'information sur l'éducation et l'emploi au sein de chaque secteur et les mettre en lien avec les organisations participantes, qui peuvent les aider à découvrir des possibilités et les prochaines étapes pouvant mener à une carrière enrichissante.

Que ce soit en classe ou au musée, des activités de groupe qui exposent les enfants aux arts contribuent à développer la confiance, la créativité et la collaboration qui leur profiteront longtemps. Prendre contact avec des professionnels du design dès un jeune âge élargit les horizons et aide les futurs designers et architectes du monde à trouver le chemin menant à leur profession. Ces mêmes contacts profitent également aux enfants qui se dirigent vers d'autres domaines. Acquérir une compréhension du monde à travers la lentille du design ne peut que renforcer l'expérience professionnelle d'une personne, peu importe le secteur choisi. ●

**DIANA MOSHER**, membre alliée de l'ASID,  
est designer d'intérieur et consultante en médias  
établie à New York. Elle est également directrice des  
communications pour la section New York Metro de  
l'ASID pour 2017-2019.

## S'impliquer



### Le camp Hip Hop Architecture

Les designers, les architectes, les promoteurs immobiliers, les enseignants, les artistes hip-hop de tous les éléments (Graffiti, Djing, MCing, Bboy/BGirl), les urbanistes et les leaders communautaires sont invités à offrir leur aide. Lorsqu'un camp doit avoir lieu près de leur ville, on communique avec les candidats qui ont rempli le formulaire sur le site Web. [www.hiphoparchitecture.com/volunteer](http://www.hiphoparchitecture.com/volunteer)

### Le musée du design DX du Canada

DX travaille régulièrement avec les créatifs, y compris les designers, architectes, technologues et artistes. Certains, comme Jason Logan, Libs Elliott, et little dada, ont servi en tant que conférenciers et enseignants lors de cours offerts. D'autres ont entièrement dirigé des ateliers et des activités, notamment Swave Studio pour un partenariat avec le World Industrial Design Day (de la World Design Organization), Kids Learning Code (de l'organisme Canada en programmation), et plus encore. Communiquez par courriel à [info@dx.org](mailto:info@dx.org).

### Design Thinking Academy

La DTA accueille toute participation à des programmes et aux occasions pour les élèves de rencontrer des professionnels de la créativité lorsqu'ils en sont à l'étape de planifier leurs études collégiales ou universitaires et leur carrière. De plus, la DTA cherche à établir des liens avec des entreprises locales qui aimeraient obtenir de l'aide d'étudiants pour résoudre les défis de leur entreprise ou leur organisation en matière de design. Pour mettre sur pied un partenariat communautaire, un programme ou une relation avec l'école, communiquez avec Noelle Picara, directrice, partenariats et programmes communautaires à [noelle.picara@dt.a.k12.de.us](mailto:noelle.picara@dt.a.k12.de.us) ou en composant le 302-292-5450.

### Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum

On encourage les bénévoles à communiquer avec Cooper Hewitt pour en savoir plus sur les programmes locaux et nationaux, tels que la Teen Design Fair ayant lieu pendant la semaine nationale du design en octobre. Plus de 400 adolescents viennent de New York et d'ailleurs pour rencontrer les designers et trouver de l'inspiration et des conseils sur une éventuelle carrière. [www.cooperhewitt.org](http://www.cooperhewitt.org).

### Architecture Foundation of British Columbia

L'AFBC est sur une voie renouvelée d'inclusion, d'enseignement et d'engagement, et elle recherche périodiquement de nouveaux membres du conseil provenant de la communauté du design et de l'architecture. Communiquez avec Jim Toy, président du conseil de l'AFBC, à [board@architecturefoundationbc.ca](mailto:board@architecturefoundationbc.ca).

### Careers Building Communities

Pour en apprendre davantage sur les possibilités d'adhésion pour étudiants dans les organisations participantes et plus encore, visitez [www.careersbuildingcommunities.org](http://www.careersbuildingcommunities.org).

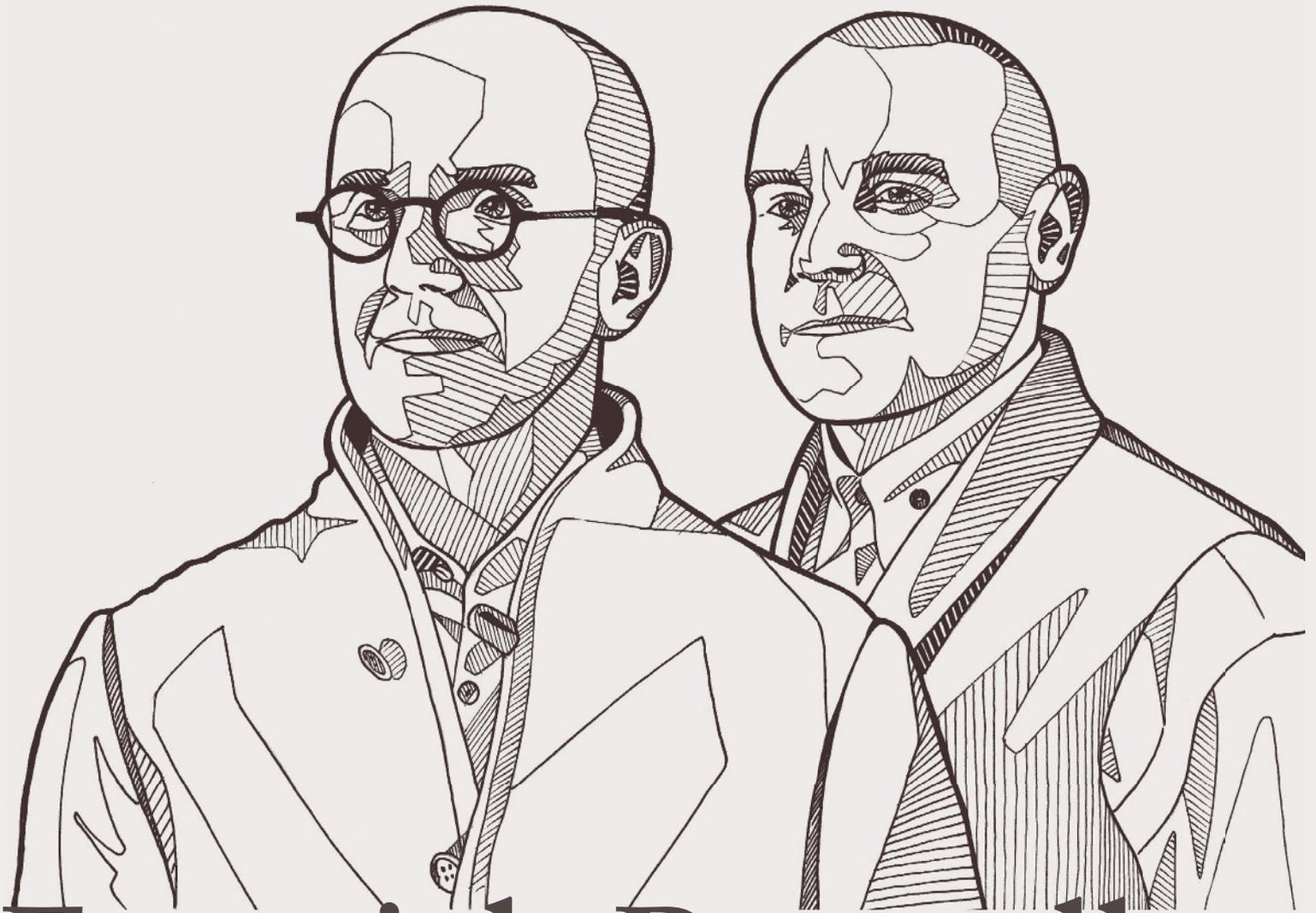
## Profil ICONique

*David Powell et Fenwick Bonnell ont lancé leur entreprise en 1990 avec un budget restreint, et, comme l'a dit David Powell, ils ont touché à tout, de l'organisation de fêtes à la conception de peluches, dans un effort pour maintenir leur barque à flot. Mais le talent, le sens artistique, le dévouement et le travail acharné ont depuis fait de Powell & Bonnell, établie à Toronto, un acteur international, avec un héritage continu d'aménagements résidentiels somptueux et élégants, où il fait très bon vivre.*

*La firme est également l'auteur d'une collection renommée de mobilier, d'appareils d'éclairage et de textiles, qui met en valeur le talent caractéristique de Powell & Bonnell pour combiner le chic, le pratique, le chaleureux et le beau.*

*L'entreprise a reçu des éloges de partout dans le monde pour son design de produits et son design d'intérieur au Canada, aux États-Unis et en Grande-Bretagne, raflant de nombreux prix « Best in Competition » de l'ASID au fil des ans.*

*Les deux hommes sont natifs de provinces canadiennes — Powell vient d'une petite ville de l'Ontario et Bonnell, des Maritimes — et ils se sont rencontrés à Toronto, où ils habitent désormais tous les deux.*



# Fenwick Bonnell et David Powell

**i+D : Fenwick, à quelle fréquence les gens prononcent-ils mal votre nom ?**

**Bonnell** : Il faut que je l'épelle encore et encore tout le temps. Je ne vais pas vous dire comment on m'a déjà appelé, parce que les gens vont le faire de nouveau.

**i+D : Dans vos projets, on sent que vous pensez aux personnes souffrant d'incapacité.**

**Powell** : Ma mère était assez handicapée, surtout vers la fin de sa vie, ce qui m'a fait prendre conscience des complications liées aux tâches quotidiennes. Créer de beaux intérieurs sophistiqués qui ne laissent pas voir qu'ils ont été conçus pour une personne ayant un handicap ont constitué, au fil des ans, les projets les plus gratifiants sur lesquels nous avons travaillé.

**i+D : Des exemples ?**

**Powell** : Les salles de bains sont délicates. Nous avons eu un client qui ne voulait pas que les gens perçoivent que son environnement avait exigé bien des aménagements pour son incapacité. Nous avons donc intégré des barres d'appui à l'architecture, de sorte qu'elles ressemblaient à des poteaux en acier inoxydable allant du plancher au plafond. Nous avons conçu un porte-papier de toilette qui faisait aussi office de poignée d'appui.

**i+D : Comment vous êtes-vous rencontrés ?**

**Bonnell** : David partageait un studio avec l'une de mes professeures de design d'intérieur, qui m'a engagé lorsque j'étais en deuxième année à l'université Ryerson. David y travaillait à titre d'artiste de rendus, assis à un bureau, qu'il a partagé avec moi. Il m'a pris sous son aile, m'a montré les rouages et enseigné toutes ces choses que je n'apprenais pas à l'école.

**i+D : Est-ce que ça a cliqué tout de suite, entre vous ?**

**Bonnell** : Je suis une personne difficile. Il a fallu une éternité. Enfin, plusieurs mois. Mais nous avons tous les deux un fort penchant pour le scotch, ce qui a contribué à cimenter la relation.  
**Powell** (riant) : Intéressant d'entendre Fenwick dire que je l'ai pris sous mon aile. Je n'avais aucune formation scolaire de quelque nature que ce soit, à peine un diplôme du secondaire, mais j'étais bon en dessin, depuis mon enfance. J'étais donc illustrateur d'intérieurs. Nous nous sommes formés mutuellement.

**i+D : Vous partagez toujours un bureau.**

**Pouvez-vous décrire ce que vous voyez lorsque vous levez les yeux ?**

**Bonnell** : L'un l'autre. Nous avons toujours été l'un en face de l'autre, pour discuter de tout. Il n'y a pas de secrets entre nous.

**i+D : Les gens disent-ils que vous travaillez trop ?**

**Powell** : La plupart des gens le disent, mais moi je n'ai pas du tout l'impression de trop travailler. Je fais quelque chose que j'aime vraiment. J'ai grandi sur une ferme, et je détestais ça. Je suis parti quand j'avais 15 ans. Ça ne me convenait pas du tout. Je voulais juste dessiner ou faire des arrangements de fleurs. Enfant, je restais planté à côté d'un rang de légumes qu'il fallait biner ou cueillir, et je me demandais : qu'est-ce que je vais devenir ? Vivre dans un monde de design et de beauté a toujours été un rêve.

**i+D : Quelle est la première chose que vous avez conçue ?**

**Bonnell** : La salle familiale, lorsque j'avais 14 ans. J'ai grandi dans un environnement de classe moyenne et j'ai eu de la chance, ma mère et mon père m'ont laissé carte blanche. Tout venait de chez Sears, et tout le monde a adoré. C'était spectaculaire. En y repensant maintenant — c'était horrible.

**Powell** : (Rire)

**Bonnell** : Mais c'était un succès.

**i+D : Lorsque vous interviewez une personne qui désire se joindre à votre équipe, quelle est la principale question que vous lui posez ?**

**Bonnell** : Nous leur demandons de faire un petit projet pour nous. Nous leur demandons aussi de décrire leur salon, pour voir comment ils vivent. C'est une façon de comprendre leur relation au design.

**Powell** : À l'occasion, certains ont refusé de le faire. Nous leur avons alors fait remarquer que c'était seulement les Meryl Streep de ce monde qui pouvaient se passer d'audition.

**i+D : Que laissez-vous passer, chez un collègue ? Si, par exemple, une personne est extrêmement douée, mais toujours en retard, est-ce que cela vous dérange ?**

**Bonnell** : Cela ne m'a jamais dérangé, parce que je suis comme ça aussi. Je suis toujours en retard. Tout juste si je ne portais pas un pyjama au travail.

**Powell** (riant) : Ça s'est vraiment rendu presque jusque là.

**Bonnell** : On a passé outre à ma bizarrerie. Nous ne jugeons pas les gens sur quelque chose comme ça.

**i+D : Que lisez-vous en ce moment ?**

**Powell** : *Florence: A Delicate Case* de David Leavitt. J'y ai vécu pendant un an au milieu des années 1980.

**Bonnell** : Trois livres, actuellement. *La vie secrète des arbres*, *Peur*, et un guide complet de la course à pied.

**i+D : Vous êtes un coureur ?**

**Bonnell** : Je suis censé répondre oui. Je vais faire un demi-marathon le mois prochain. Donc, oui.

**i+D : Vous êtes connus et célébrés pour votre design résidentiel. Qu'en est-il du design commercial ?**

**Powell** : Nous en avons fait quelques-uns. Des clients résidentiels qui nous demandaient de faire un projet pour leur entreprise — dans certains cas, de grands bureaux. J'ai aussi participé à la conception de salons funéraires pour un client. Nous avons tous fait l'expérience des salons mortuaires — j'en ai eu plus que ma part dans les années 1990. Je croyais qu'il y avait là un potentiel de changement. C'est une industrie très difficile, très organisée et protectionniste. Je pensais que l'expérience devait se rapprocher de celle d'un hôtel cinq étoiles, où tout ce que vous recherchez pourrait être accompli avec aisance dans un environnement magnifique. Nous avons créé des complexes funéraires qui ont changé l'industrie. C'est une question de lumière et d'éclairage, de textures, une manipulation des émotions pour créer un endroit calme.

**i+D : Comment faites-vous pour indiquer avec diplomatie à un client que vous n'êtes pas d'accord avec certains de ses choix et opinions ?**

**Bonnell** : Cette situation ne se présente pas si souvent. Nous avons eu des clients avec lesquels nous avons simplement l'impression de ne pas progresser, en raison de leur résistance à tout type de proposition de design. Et nous avons dû leur dire que nous ne pouvions plus continuer de travailler avec eux.

**i+D : Le faisiez-vous aussi souvent que maintenant, à vos débuts ?**

**Bonnell** : Au cours des sept premières années de notre entreprise, nous n'avions à peu près pas de travail. Ce n'était pas parce que nous étions intransigeants. Au début, nous avons incontestablement senti que certains d'entre eux profitaient de nous, sur le plan créatif et sur le plan financier. Ça n'a aucun sens d'essayer de rendre vos clients heureux, lorsque vous savez que c'est peine perdue.

**i+D : Est-ce qu'un client pourrait être surpris de voir vos appartements de Toronto ?**

**Bonnell** : Davantage celui de David.

**Powell** : Je vis très modestement, mais c'est élégant et organisé, dans 400 pieds carrés au cœur de la ville.

**i+D : Êtes-vous des collectionneurs ?**

**Powell** : Moi je l'ai été. Je collectionnais de beaux objets et des œuvres d'art. Mais, en arrivant à un certain âge, je me suis dit que je n'avais besoin de rien de plus dans ma vie. ●

**AMBROSE CLANCY**

est rédacteur en chef du *Shelter Island Reporter* et romancier, auteur documentaire et journaliste. Ses articles paraissent dans *GQ*, *The Washington Post* et le *Los Angeles Times*.

# Lutter contre l'effet SoHo

Par  
Michele Keith

**Concevoir des  
possibilités pour les  
créatifs de demeurer  
des résidents permanents  
dans les collectivités  
qu'ils contribuent  
à revitaliser**

Tous ceux qui ont fréquenté un quartier « sympa » d'une grande ville pendant un certain nombre d'années connaissent l'« effet SoHo », même s'ils n'ont jamais entendu ce terme.

Au début, le quartier est plutôt miteux, voire dangereux, les loyers sont ridiculement bas, les squatters pullulent. Puis, on se passe le mot dans la communauté créative — artistes, sculpteurs et designers de toutes sortes — qu'il est possible d'y trouver un logement abordable, que l'on peut y transformer des lofts immenses en studios où vivre et travailler. Bref, cela peut sembler inhabituel, mais c'est un endroit tout à fait correct pour y établir son chez-soi.

Au fil des ans, d'autres créateurs y viennent, leur simple présence suscitant un essor du secteur à mesure qu'ouvrent des galeries et qu'apparaissent des restaurants, et — Oh ! Surprise ! — que les loyers se mettent à augmenter. Enfin, et apparemment inévitablement, les magasins de détaillants de luxe et de grandes chaînes surgissent. Le quartier perd sa saveur distincte. Les premiers locataires, ceux qui ont transformé le secteur en attrait, tant pour les résidents que pour les touristes, n'ont plus les moyens d'y vivre, et commence alors la diaspora. Ils sont, en effet, poussés vers la sortie pour des raisons économiques et forcés de s'en aller dans d'autres quartiers, souvent même d'autres villes, où un cycle semblable recommencera sans doute.

Existe-t-il une fin prévisible à ce cycle ? Un moyen abordable pour ceux qui déclenchent la revitalisation créative d'un endroit de continuer à y habiter et à en profiter ? Des groupes qui se consacrent à cette cause répondent que oui, mais que ce n'est pas une petite entreprise.

Un gratte-ciel moderne  
s'élève au-dessus des  
bâtiments historiques de  
SoHo à New York.  
(Photo : debarrr, iStock  
par Getty Images)





Artspace compte parmi les groupes qui créent des lieux de vie et de travail abordables pour les créatifs qui apportent l'art et la culture à leurs communautés.  
(Photo : James Shanks)

Les auteurs du rapport de 2015 *Creative New York* de l'organisme, qui expose en détail l'importance croissante de l'économie créative de la ville, se sont penchés sur ces problèmes d'abordabilité et ont proposé diverses solutions. « Et il a déjà porté ses fruits, explique Eli Dvorkin. Au crédit du maire [Bill] de Blasio, son administration a pris certaines des mesures que nous avons recommandées, notamment les nouvelles propositions de développer des endroits pour les artistes et une augmentation du financement pour les petits organismes culturels. Mais nous sommes loin de la stabilisation des communautés artistiques populaires qui souffrent vraiment financièrement de la situation. »

Une idée que le CUF a mise sur la table consiste à prendre des bâtiments appartenant à l'État ou sous son contrôle et à les utiliser de manière créative, en citant « les hôpitaux psychiatriques vides que nous pourrions transformer et réaffecter en lieux de travail ou de prestation abordables. Les écoles de la ville, utilisées seulement les trois quarts de l'année et environ huit heures par jour, pourraient également servir à soulager la crise du manque d'espace. Ces écoles comptent des centaines de salles d'art, de musique, de théâtre, de studios de danse et d'installations de production vidéo — tant de zones qui pourraient être mises à la disposition des artistes, les jours ou les périodes où n'y a pas école. »

Parmi les nombreux concepts proposés par l'organisme en matière d'abordabilité, l'un consiste à réserver des logements pour les artistes et les créatifs, formant dans la ville des noyaux composés d'un mélange diversifié de locataires et de lieux de « vie et travail ». « Si nous ne contribuons pas à soutenir les artistes émergents, met en garde Eli Dvorkin, ils vont partir. Soutenir les arts et la culture est essentiel à la santé et la vitalité de l'économie de New York et à notre identité en tant que ville de renommée mondiale. Pour les professionnels de la création comme les designers d'intérieur et les architectes, un écosystème des arts dynamique et diversifié est une source quotidienne d'inspiration. Tous se connaissent, se soutiennent les uns les autres, échangent des idées, créent des possibilités. Le coût de la perte de notre avance à titre de capitale créative du monde dépasse de loin l'investissement financier requis pour assurer aux artistes des endroits abordables où vivre et travailler.

« La créativité a défini New York comme un phare pour le monde. Nous serions bien sots de laisser s'éteindre la lumière de ce phare », ajoute Eli Dvorkin.

## Le progrès commence par des idées

« Il est difficile pour les gens de se souvenir, indique Eli Dvorkin, directeur éditorial et des politiques pour le Center for an Urban Future (CUF), un laboratoire d'idées sans but lucratif sur les politiques publiques établi à Manhattan, qui se décrit comme un catalyseur de politiques intelligentes et durables visant à réduire les inégalités, augmenter la mobilité économique et faire croître l'économie dans la ville de New York. « Mais, au cours des 20 dernières années, nous avons vu beaucoup de choses positives : une économie florissante, une croissance record du nombre d'emplois et un grand nombre d'industries technologiques et créatrices.

« Toutefois, poursuit M. Dvorkin, New York commence à devenir victime de sa propre prospérité de certaines façons. Et la plus importante est la question de l'abordabilité. Il est évident que les gens sentent la pression à la hausse, non seulement du côté des coûts de logement, mais aussi quand vient le temps trouver des lieux abordables où travailler, se produire et créer. Il est plus difficile qu'avant de se lancer et de débiter dans ces domaines. Et cela a eu un effet disproportionné sur les petites entreprises et les New Yorkais vivant dans des communautés à faibles revenus. »

## Créer un changement durable

Établi en 1979 à titre de défenseur des besoins exceptionnels des artistes en matière d'espace de travail, l'organisme Artspace, établi à Minneapolis, a fait le saut et est devenu promoteur immobilier vers la fin des années 1980. Depuis, la portée des activités de l'organisme sans but lucratif a augmenté de façon spectaculaire. Il est aujourd'hui un chef de file national en matière de développement de locaux abordables pour les entreprises créatrices, les artistes et les organismes culturels, grâce à la réutilisation adaptée de bâtiments historiques et à la nouvelle construction partout aux États-Unis.

Will Law, l'actuel directeur de l'exploitation chez Artspace, qui est avec le groupe depuis près de 28 ans, a expliqué comment cela se fait, en commençant par un peu d'histoire et de réflexion sur les débuts d'Artspace en développement de logements locatifs. « Au départ, Artspace avait été invité par la ville de Saint Paul, Minnesota, à réaménager deux bâtiments comme moyen d'encourager un plus grand nombre d'artistes à s'installer dans le centre-ville, et cela a bien fonctionné. Prenant rapidement conscience de l'impact de notre travail comme moteur économique, un groupe de citoyens privés et de chefs de gouvernement a décidé de transformer Artspace en organisme 501(c)(3) [organisation exempte d'impôt en vertu de cet article du code sur le revenu intérieur des É.-U., ndt], et a modifié notre mission pour nous permettre d'entreprendre des choses plus permanentes afin que les résidents ne puissent plus être pris dans ce piège de la hausse des loyers et poussés vers un mode de vie nomade. »

# Un problème mondial

Aujourd'hui, Artspace mène 50 projets partout dans le pays, de bureaux à des salles de spectacles, en passant par des studios de répétition, des bâtiments vie-travail, des logements locatifs, des maisons de ville et des coopératives. « Notre objectif est l'abordabilité à long terme, dit Will Law, et jusqu'à présent, nous avons été en mesure d'y parvenir. »

Comment est-ce arrivé sans que les différentes collectivités dans lesquelles ils s'installent fassent d'opposition ou à peine ? Will Law explique : « Notre cadre de travail consiste à satisfaire aux besoins des collectivités qui nous ont invités. Nous n'avons pas à chercher nos projets, ce sont eux qui nous trouvent. Les travailleurs de la ville ou une fondation locale ou un groupe de défense des arts communiquent avec nous en disant : "nous avons un bâtiment qui pourrait être revitalisé" ou "nous avons un groupe qui a besoin de telle ou telle chose". Nous sommes, par définition, à l'écoute et nous aidons ces différentes personnes et organisations à atteindre leurs objectifs. C'est la clé de notre succès. »

En outre, Artspace encourage la « communauté élargie » à s'engager dans différentes choses, telles que des classes d'art et des expositions en galerie, et à faire partie du projet. « Nous créons des lieux positifs où élever des enfants, ainsi que pour répondre aux besoins créatifs », fait remarquer Will Law.

Parlant de l'organisme, qui se finance de diverses façons — crédits d'impôt sur le logement abordable, crédits d'impôt sur la conservation historique, particuliers, fondations et prêts bancaires classiques — Will Law déclare : « Nous nous considérons comme un promoteur communautaire, non seulement pour faire avancer les arts, mais aussi les objectifs de la communauté, et nous le faisons en nous immergeant nous-mêmes dans les communautés et en étant respectueux de leurs désirs.

« Nous soutenons les arts, ajoute-t-il, parce que nous pensons que l'art peut avoir une puissante influence sur la société. L'essentiel est que nous sommes un agent de changement social et de justice. »

L'organisme Artscape, quant à lui, a été fondé en 1986 à Toronto dans des conditions similaires, en réaction à une crise d'abordabilité qui menaçait de chasser les créatifs hors de la ville. Aujourd'hui, Artscape fait partie des quelque 180 membres du Réseau des villes créatives, un groupe établi par l'Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture (UNESCO) en vue de promouvoir la coopération avec et entre les villes ayant défini la créativité comme un facteur stratégique pour un développement urbain durable.

Constitué d'un groupe d'organismes à but non lucratif ayant pour mission de « faire place à la créativité et transformer les communautés », Artscape est devenu un leader mondial dans ce qu'il appelle la « réappropriation créative d'espace urbain » (placemaking). Les projets entrepris en vertu de cette approche, définie comme la pratique de l'intégration de l'art, de la culture et de la créativité dans le développement des collectivités, reflètent les intérêts des divers intervenants, ce qui génère ainsi de la valeur pour tous.

Comme c'est le cas pour Artspace et le CUF, le groupe reconnaît le défi croissant auquel font face les créatifs, qui aujourd'hui comprennent de nombreuses personnes à revenu moyen, pour gagner leur vie grâce à leur travail. Afin de composer avec cette réalité, l'organisme concentrera ses efforts au cours des cinq prochaines années à faire passer la réappropriation d'espace urbain de la marge au courant dominant en matière d'urbanisme.

Ainsi, mettant davantage l'accent sur les grappes culturelles à l'extérieur du cœur de Toronto et sur le logement abordable pour les familles de créateurs, Artscape s'efforce de bâtir un monde qui encourage les artistes, la culture et la créativité en tant que catalyseurs de la vitalité communautaire, la durabilité, la prospérité et l'inclusion.

Les défis qui attendent la capacité des industries créatives non seulement à trouver, mais aussi à *garder*, des locaux abordables où vivre et travailler continueront de fluctuer. Cependant, l'attention constructive de groupes dévoués comme ceux-ci, qui travaillent de concert avec les communautés locales et les gouvernements, ainsi qu'avec les professionnels du design, à apporter des changements positifs et durables se précise de plus en plus et continue d'aller de l'avant. Il y a place à influencer sur l'avenir des communautés de créateurs, grandes et petites. Comme le mentionne Will Law, d'Artspace : « Nous avons une occasion de faire une différence. » ●



El Barrio's Artspace PS109 a ouvert en septembre 2015, offrant 89 unités de logements vie-travail abordables pour les artistes et leurs familles. L'école naguère abandonnée d'East Harlem offre aussi désormais 3 000 pieds carrés d'espace d'exposition et de galerie pour les résidents, ainsi que 10 000 pieds carrés d'espace non résidentiel commercial partagé par trois organismes artistiques et culturels locaux. (Photo : James Shanks)

*« Si nous ne contribuons pas à soutenir les artistes émergents, ils vont partir... La créativité a défini New York comme un phare pour le monde. Nous serions bien sots de laisser s'éteindre la lumière de ce phare. »*

—ELI DVORKIN, CUF

**MICHELE KEITH**  
est une auteure new-yorkaise dont le travail a paru dans The New York Times, ASPIRE Design and Home, Luxury Listings NYC, et DESIGN, entre autres magazines. Elle a également écrit deux livres cadeaux pour The Monacelli Press : Designers Here and There et Designers Abroad.

# Ressources et annonceurs

## RESSOURCES

Section Page

### Le poulx du design : Los Angeles — 18

Fitwel  
www.fitwel.org

Forest Stewardship Council (FSC)  
https://us.fsc.org

LEED-U.S. Green Building  
Council (USGBC)  
https://new.usgbc.org

Los Angeles Business Journal  
www.labusinessjournal.com

Los Angeles Lakers  
www.nba.com/lakers

Perkins+Will  
www.perkinswill.com

ROSSETTI  
www.rossetti.com

UCLA Health Training Center  
www.uclahealthtrainingcenter.com/info.html

UCLA Mo Ostin Basketball Center  
www.uclabasketballfacility.com

UCLA Wasserman Football Center  
www.uclafootballfacility.com

University of California  
Los Angeles (UCLA)  
www.ucla.edu

U.S. Green Building  
Council-Los Angeles (USGBC-LA)  
www.usgbc-la.org

### Les affaires du design : Concevoir des solutions — 20

1+, Public Architecture  
https://theoneplus.org

2018 Experience Index, Gensler  
www.gensler.com/research-insight/gensler-research-institute/experience-index

Association for Community Design  
www.communitydesign.org

Bowery Mission Women's Center  
www.bowery.org

Designs for Dignity  
www.designs4dignity.org

Fashion Institute  
of Technology (FIT)  
www.fitnyc.edu

Feeding Our Communities Partners  
www.feedingourcommunitiespartners.org

Gensler  
www.gensler.com

Harvard University Graduate  
School of Design  
www.gsd.harvard.edu

Integrated Service-Learning  
Project, Fashion Institute  
of Technology  
www.fitnyc.edu/interior-design/  
service-learning/index.php

ISG  
www.is-grp.com

Kiva  
www.kiva.org

Open Architecture Collaborative  
www.openarchcollab.org

Pathways to Equity  
www.pathwaystoequity.org

Public Architecture  
www.publicarchitecture.org

Restore NYC  
www.restorenyc.org

St. Paul's House  
www.saintpaulshouse.org

STUDIOS Architecture  
www.studios.com

Youth & Opportunity  
United (Y.O.U.)  
www.youthopportunity.org

Zacharias Sexual Abuse Center  
https://zcenter.org

### Le design en chiffres : Stratégies de résilience — 24

AS Sustainability Center, California  
State University, Northridge  
www.csunas.org/sustainabilitycenter

California State University,  
Northridge (CSUN)  
www.csun.edu

Gensler  
www.gensler.com

Impact by Design 2018, Gensler  
www.gensler.com/impact-by-  
design-energy

### De la pensée et du processus — 30

Coffee for Sasquatch  
www.coffeeforsasquatch.com

Dan Brunn Architecture  
www.danbrunn.com

Entro  
www.entro.com

Hasso Plattner Institute of Design,  
Stanford University  
www.dschool.stanford.edu

IA Interior Architects  
www.interiorarchitects.com

IDEO  
www.ideo.com

Designers d'intérieur du Canada  
www.idcanada.org

Jinja Ninja  
www.facebook.com/Jinja-  
Ninja-170513059474

Centre des sciences de l'Ontario  
www.ontariosciencecentre.ca

Stanford University  
www.stanford.edu

Teknion  
www.teknion.com

University of Waterloo  
www.uwaterloo.ca

### Prendre contact avec les enfants — 36

American Society of Interior  
Designers (ASID)  
www.asid.org

Architecture Foundation of British  
Columbia (AFBC)  
www.architecturefoundationbc.ca

BrandNu Design  
www.brandnudeesign.com

Careers Building Communities  
www.careersbuildingcommunities.org

Cooper Hewitt,  
Smithsonian Design Museum  
www.cooperhewitt.org

Design Exchange (DX)  
Canada's Design Museum  
www.dx.org

Design Thinking Academy  
www.ddlhs.org

Kids Learning Code,  
Canada en programmation  
www.canadalearningcode.ca/fr/  
accueil/

Massachusetts Institute  
of Technology (MIT)  
www.mit.edu

National Design Week  
www.cooperhewitt.org/national-  
design-week

People for Education  
www.peopleforeducation.ca

StudioTrio Design  
www.studiotriodesign.com

Swave Studios  
www.swavestudios.com

Teen Design Fair  
www.cooperhewitt.org/education/  
teen-design-fair-designers-2018

The Art Institute of Vancouver,  
LaSalle College Vancouver  
www.lasallecollegevancouver.com

The Hip Hop Architecture Camp  
www.hiphoparchitecture.com

Le groupe LEGO  
www.lego.com/fr-fr

University of Detroit Mercy  
www.udmercy.edu

World Industrial Design Day,  
World Design Organization  
http://wdo.org/programmes/widd

XQ Institute  
www.xqsuperschool.org

### Profil ICONique : Fenwick Bonnell et David Powell — 42

American Society of Interior  
Designers (ASID)  
www.asid.org

Powell & Bonnell  
www.powellandbonnell.com

Ryerson University  
www.ryerson.ca

### Vie et design : Lutter contre l'effet SoHo — 44

2015 Creative New York,  
Center for an Urban Future  
https://nycfuture.org/pdf/Creative-  
New-York-2015.pdf

Artscape  
www.artspace.ca

Artspace  
www.artspace.org

Center for an Urban Future (CUF)  
https://nycfuture.org

Réseau des villes créatives,  
Organisation des Nations Unies  
pour l'éducation, la science et la  
culture (UNESCO)  
https://fr.unesco.org/creative-cities/

Office of the Mayor  
of New York City  
www1.nyc.gov/office-of-the-mayor

### À venir : Stimuler les ventes — 50

figure3  
www.figure3.com

Surterra Wellness  
www.surterra.com

## ANNONCEURS

Annonceur/site internet Page

### ARCHITECT@WORK—A&D Meets Innovations CV3

www.architectatwork.ca

ASID—Outcome [of] Design Conference 28  
bit.ly/2DDrWOW

### ATI Decorative Laminates 24

www.atilaminates.com

### Blatt Billiards 13

www.blattbilliards.com

### Ceragres 25

www.ceragres.ca/designerprogram

### Crate and Barrel CV4

www.crateandbarrel.com/DesignTradeProgram

### Design Within Reach 6-7

www.dwr.com

### Draper 29

www.draperinc.com

### Emtek—ASSA ABLOY 27

www.emtek.com

### Hästens 11

www.hastens.com

### IDC—2019 Design Symposium 49

www.idcdesignsymposium.ca

### ISA International 8-9

www.havaseat.com

### Magnatag 22

www.whitewalls.com

### Mitchell Gold + Bob Williams 17

www.mgbwhome.com

### modularArts 14

www.modulararts.com

### Sherwin-Williams— 2019 Student Design Challenge CV2

www.swstudentdesign.com

### Surya 4-5

www.surya.com

### TAMLYN— XtremeInterior Architectural Solutions 3

www.xtremeIAS.com

### The Container Store 15

www.containerstore.com/trade-program

### The Insurance Exchange 19

www.ASIDInsurance.org  
www.TIE-inc.com

## PROFESSIONNELS MENTIONNÉS DANS CE NUMÉRO

Nina Boccia, Design Exchange  
Canada's Design Museum

Sehr Bokhari-Latif, MRAIC, IAAIA,  
LEED AP BD+C,  
StudioTrio Design;  
The Art Institute of Vancouver,  
LaSalle College Vancouver;  
et Architecture Foundation of British Columbia

Fenwick Bonnell, ARIDO, ASID,  
Powell & Bonnell

Dan Brunn, AIA,  
Dan Brunn Architecture

Mayor Bill de Blasio,  
Office of the Mayor of New York City

Eli Dvorkin,  
Center for an Urban Future

Vedran Dzebic, PhD, Entro

Charles Eames (décédé),  
Eames Office

Michael Ford, Assoc. AIA,  
BrandNu Design and  
The Hip Hop Architecture Camp

Beverly Horii, IA Interior Architects

Garrett Jacobs,  
Open Architecture Collaborative

David Kelley, Hon. PhD  
(Thayer School of Engineering, Dartmouth College;  
and ArtCenter College of Design), IDEO

Will Law, Artspace

Ruki Neuhold-Ravikumar,  
Cooper Hewitt,  
Smithsonian Design Museum

John Peterson,  
Harvard University Graduate School  
of Design and Public Architecture

Noelle Picara,  
Design Thinking Academy

David Powell, ARIDO, ASID,  
Powell & Bonnell

Carmita Sanchez-Fong,  
Fashion Institute of Technology

Stephanie C. Silverman,  
Design Thinking Academy

Herbert A. Simon (décédé),  
Carnegie Mellon University

Jennifer Sobbecki,  
Designs for Dignity

Sarah Stein Greenberg,  
Hasso Plattner Institute of Design,  
Stanford University

Jim Toy, RID, LEED AP,  
False Creek Design Group and Architecture  
Foundation of British Columbia



# 2019 DESIGN SYMPOSIUM

Join **IDC** in beautiful **Vancouver**, B.C., Canada, for our  
**2019 Design Symposium** this **September 12 – 14**

Visit [idcdesignsymposium.ca](http://idcdesignsymposium.ca)

for news and announcements on all  
upcoming programs and to apply!

There are many ways to get involved with the event and with your national association:

1. Submit your ideas for amazing speakers and workshops for this year's symposium.
2. Enter your project in the national Value of Design Awards competition. Categories, eligibility and submission forms are now available online.
3. Contribute to your industry and the future of interior design in Canada by applying to sit on the 2019-2020 IDC Board of Management.
4. Do you know a designer who has made a significant contribution to the interior industry? Nominate them to IDC's College of Fellows.

InteriorDesignersofCanada     
IDCanadaTweets   
416.649.4425 • t  
877.443.4425 • tf  
info@idcanada.org • e

 **interior designers of canada**  
**designers d'intérieur du canada**

À  
venir



Située à Tampa, en Floride, Surterra Wellness est détentrice de l'un des rares permis de vente de marijuana à des fins médicales dans cet État. L'entreprise s'est tournée vers la firme de design figure3 de Toronto pour créer un lieu adapté à l'état d'esprit d'un nouveau type de consommateurs. L'aménagement qui en résulte non seulement suscite la curiosité, mais permet aussi, dans la foulée, de redéfinir la catégorie.  
(Photo : Chad Keffer)

# STIMULER LES VENTES

Avec la récente décision du Canada de légaliser la marijuana à des fins récréatives et le nombre croissant d'États américains qui adoptent des lois sur le cannabis médical, nous risquons de voir exploser le besoin pour des dispensaires bien conçus qui tiennent compte de tous les aspects liés à la vente de cannabis, de la confidentialité et du confort à la sécurité et à l'attrait commercial. Il s'agit d'un nouveau domaine de vente au détail, de ceux où un concept d'aménagement soigné et créatif jouera un rôle crucial. Le prochain numéro d'*i+D* enquêtera sur le design de détail de toutes catégories, en ciblant le secteur émergent de la conception de lieux parfaitement planifiés pour la vente légale de la marijuana. ●

AN EXCLUSIVE TAILORED  
EVENT FOCUSING ON  
INNOVATIONS FOR  
ARCHITECTS,  
INTERIOR DESIGNERS AND  
SPECIFIERS

**ARCHITECT  
@WORK**  
CANADA

**A&D meets  
innovations**  
**Enercare Centre**  
**Toronto**  
**April 3 & 4, 2019**  
**3<sup>rd</sup> edition - 11am-7pm**

**OVER 300 CURATED BUILDING PRODUCTS SHOWCASED  
BY MANUFACTURERS AND DISTRIBUTORS**

**FOCUS ON INNOVATIONS**

- > Accredited seminars by renowned A&D professionals
  - Keynote speaker by AZURE TALKS
  - Free upon event registration - Full program available online
- > Material exhibit
- > Architectural project wall
- > Art installation
- > Network with peers

**OPEN BAR**

[WWW.ARCHITECTATWORK.CA](http://WWW.ARCHITECTATWORK.CA)

**REGISTER  
ONLINE  
USING  
CODE  
ID1500**

Media Partner



Association Partner



Education Partners



DESIGN & PLAN by © CREATIVE4



@ATW\_INTL #ATWCA

@architect\_at\_work #ATWCA

@ATWCA

BELGIUM

THE NETHERLANDS

LUXEMBOURG

FRANCE

UNITED KINGDOM

GERMANY

AUSTRIA

SWITZERLAND

ITALY

SPAIN

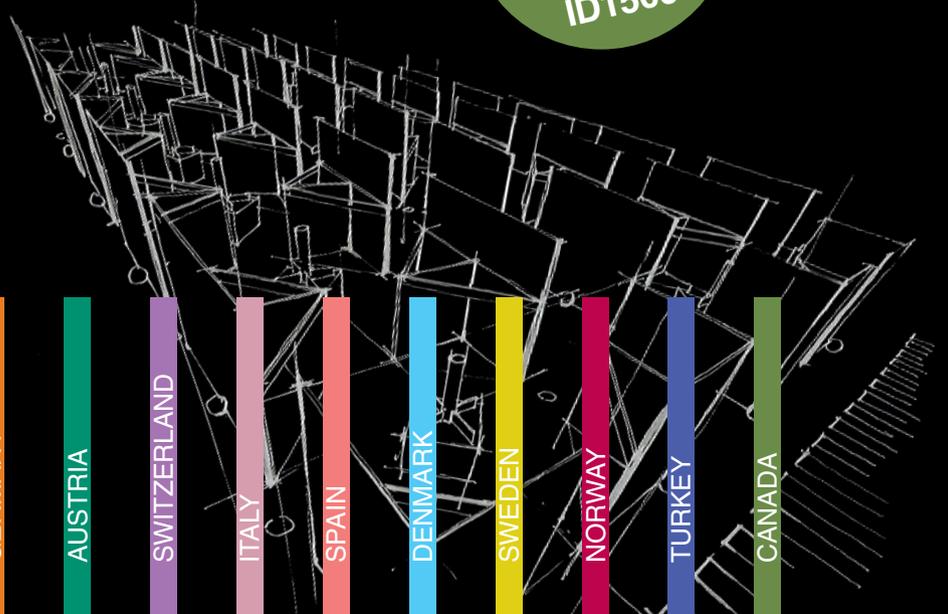
DENMARK

SWEDEN

NORWAY

TURKEY

CANADA



We love great design.  
Just like you.

Crate&Barrel **CB2**  
DESIGN TRADE PROGRAM



Interior designers, architects and home stagers—enjoy the perks of our Design Trade Program, including an exclusive discount at Crate and Barrel and CB2. Sign up today at [crateandbarrel.com/DesignTradeProgram](https://crateandbarrel.com/DesignTradeProgram).

# Crate&Barrel