

## Les designers

*Ils conçoivent les interfaces entre machines connectées et utilisateurs.*

### Jean-Louis Frechin



@nodesign

Fondateur de NoDesign

#### Donneur de leçons

**#Blogueur** Ne parlez pas à Jean-Louis Frechin de « design thinking » ou de toute autre méthode de design. Pour le design numérique, sa spécialité, il n'y a pas de martingale qui vaille. Architecte de formation, c'est en utilisant un Macintosh qu'il a découvert la typographie et qu'il est devenu designer d'interface. « Un Mac porte en lui la démarche et la façon de penser de son concepteur. Ce qui apparaît à l'écran est aussi important que la boîte. »

Un concept qu'il applique dans son agence de design numérique NoDesign, créée en 2001, où il collabore avec Uros Petrevski. Mais ce designer, qui a fait pendant six ans des DVD ludo-éducatifs pour Montparnasse Multimédia, ne se contente pas de concevoir un nouveau cadre numérique ou du papier peint interactif.

Sa conviction : les objets numériques doivent être objets de désir. Ce que les industriels français ont du mal à intégrer. « En France, on est obsédé par l'ergonomie ! » Pour lui, l'interface ne fait pas tout. « On ne peut pas faire le deuil de l'objet, car il matérialise l'immatériel, le service. » Des concepts qu'il enseigne à l'École nationale supérieure de création industrielle ENSCI/Les Ateliers à Paris, dont il est aussi diplômé. Et qu'il diffuse à l'occasion d'expositions, au Lieu du design et à la Gaîté lyrique. **A. B.**



### Yves Rinato

@rinatoy

PDG d'Intactile Design

#### Facilitateur d'interface

**#Homme-machine** L'objet numérique que l'on peut manipuler a aussi un envers. Il faudrait voir à ne pas l'oublier. C'est la première chose que vous rappelle Yves Rinato, le fondateur de l'agence Intactile Design, à Montpellier. Formé à l'École des arts décoratifs de Strasbourg, spécialité communication, il s'est d'abord intéressé aux dessins animés et aux jeux vidéo. En 1995

au sein de Thomson Multimédia, il a collaboré avec Philippe Starck au programme Canal+. De là, il a glissé vers le design interactif, en adoptant une philosophie bien à lui. « L'interface homme-machine est un objet en soi. Dès 2000, j'ai considéré l'objet numérique au même titre qu'un objet matériel. » Il vous parle « d'implicités » et de l'amusement de donner un feed-back. Avec sa collaboratrice Claire Ollagnon, il a développé une méthode de conception participative qui permet d'observer et d'impliquer les futurs utilisateurs des interfaces. À leur actif ? Le FibroScan tactile d'Echosens ou les applications de contrôle aérien d'Eurocontrol-Intuilab. **A. B.**