



Le Grand Chantier

Le Grand Chantier est une installation ludique et interactive autour de la construction des villes. Le projet est né sous l'impulsion des équipes du Learning Center de Dunkerque et financé par la Communauté urbaine de Dunkerque. Il est conçu en étroite collaboration avec le designer sonore Simon Cacheux. Le Grand Chantier est exposé de façon permanente au learning Center / Halle aux Sucres à Dunkerque.

mm

design industriel, innovation, aménagement
63, rue d'Hauteville, 75010 Paris, France.
www.studiomillimetre.fr
+33 1 57 63 72 95

Le Grand Chantier

La Halle Aux Sucres / Learning Center -
Communauté Urbaine de Dunkerque
Janvier 2016

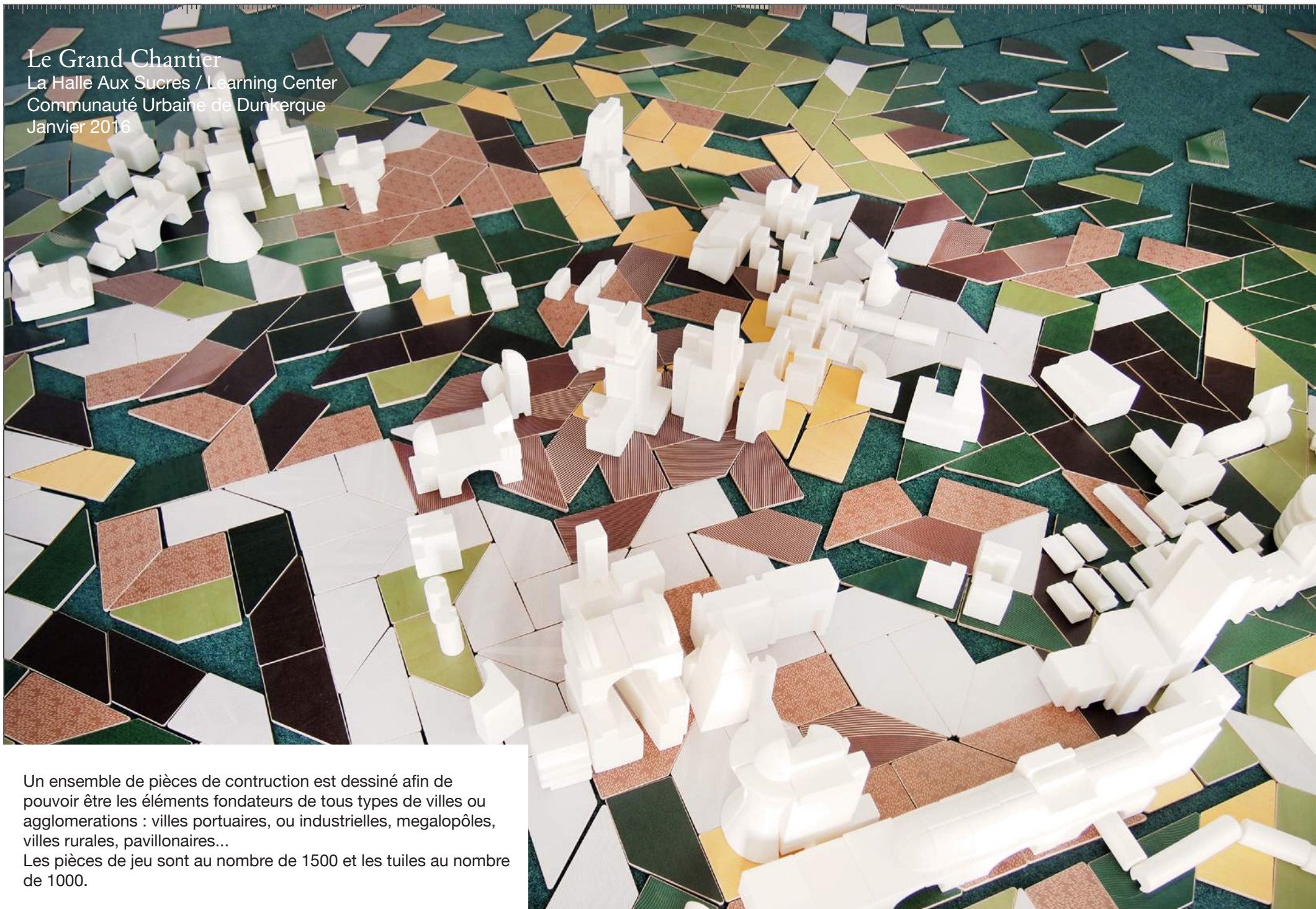


Le Grand Chantier est un jeu de construction autour de la ville. Les enfants peuvent jouer à construire différentes typologies de complexes urbains sur une aire de jeu en moquette tout en dessinant le terrain de construction à l'aide de "tuiles paysages". Des ambiances sonores émanent du plateau de jeu variant au fil des constructions.

Le Grand Chantier
La Halle Aux Sucres / Learning Center
Communauté Urbaine de Dunkerque
Janvier 2016



Le Grand Chantier
La Halle Aux Sucres / Learning Center
Communauté Urbaine de Dunkerque
Janvier 2016



Un ensemble de pièces de construction est dessiné afin de pouvoir être les éléments fondateurs de tous types de villes ou agglomérations : villes portuaires, ou industrielles, megalopôles, villes rurales, pavillonnaires...
Les pièces de jeu sont au nombre de 1500 et les tuiles au nombre de 1000.

Le Grand Chantier
La Halle Aux Sucres / Learning Center
Communauté Urbaine de Dunkerque
Janvier 2016



Le Grand Chantier
EXPOSITION PLAY! / CITÉ DE LA MODE ET DU DESIGN
Juillet 2016



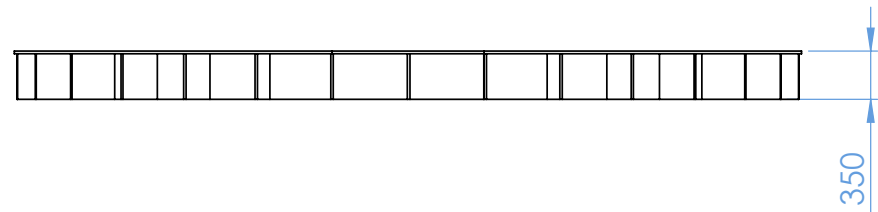
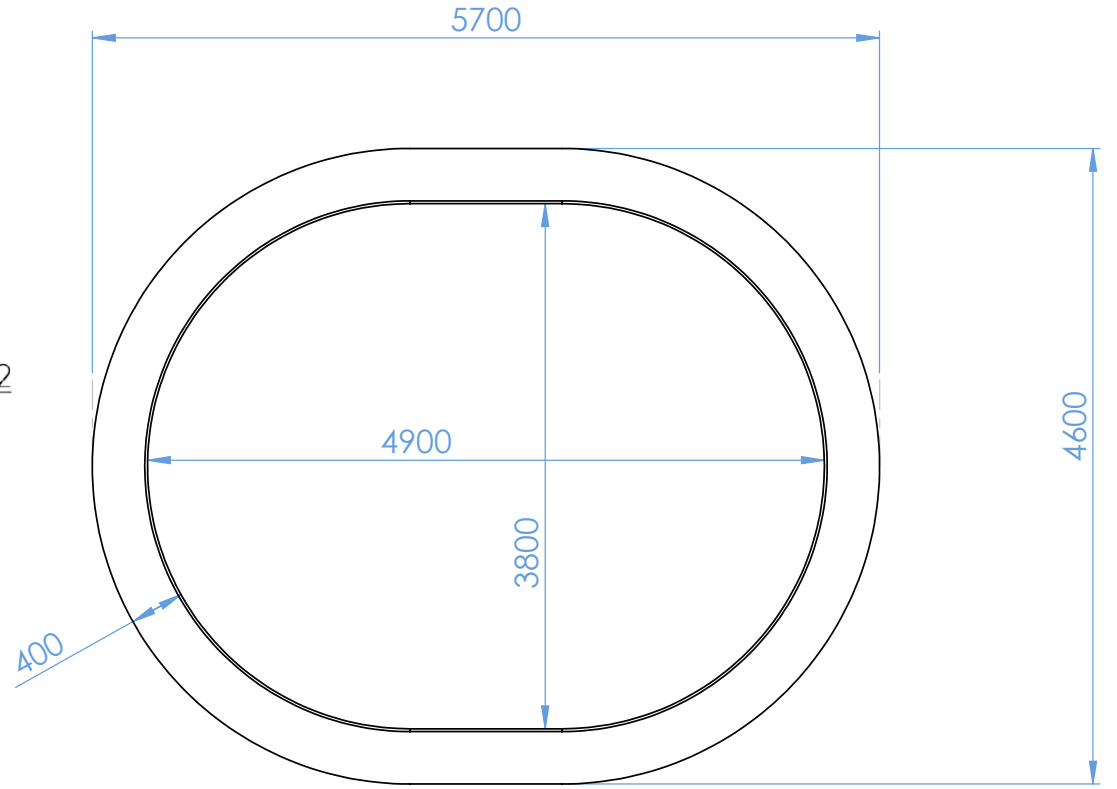
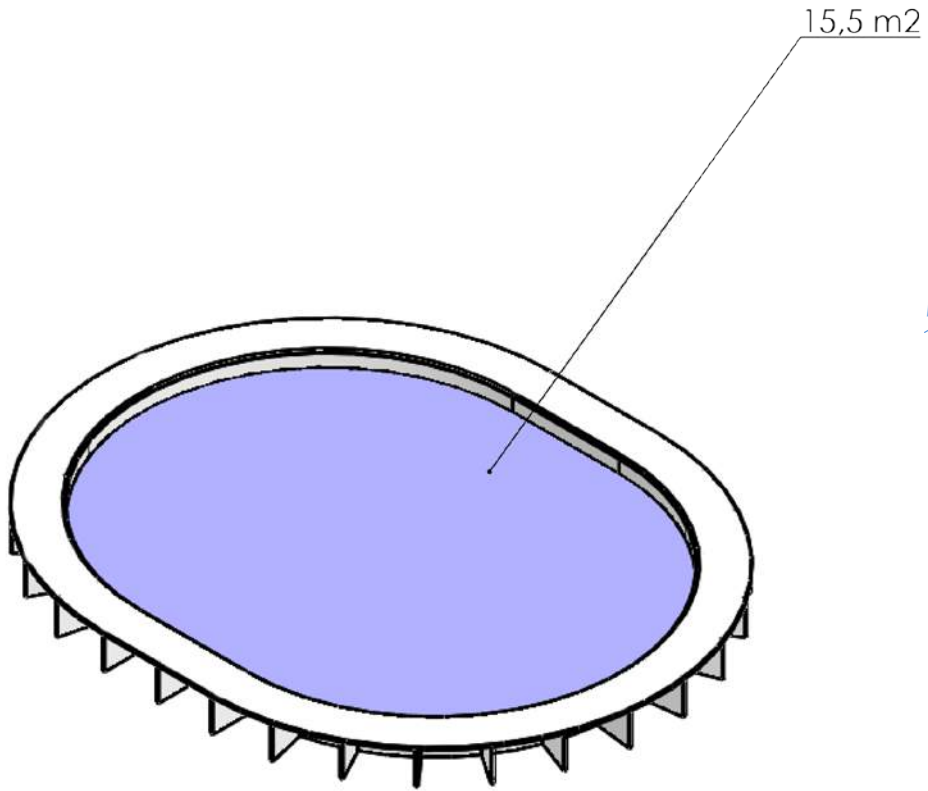
Millimètre a produit une seconde édition de l'installation qui fut installée durant l'été 2016 dans l'exposition temporaire "PLAY!" à la Cité de la Mode et du Design.

Le Grand Chantier
EXPOSITION PLAY! / CITÉ DE LA MODE ET DU DESIGN
Juillet 2016



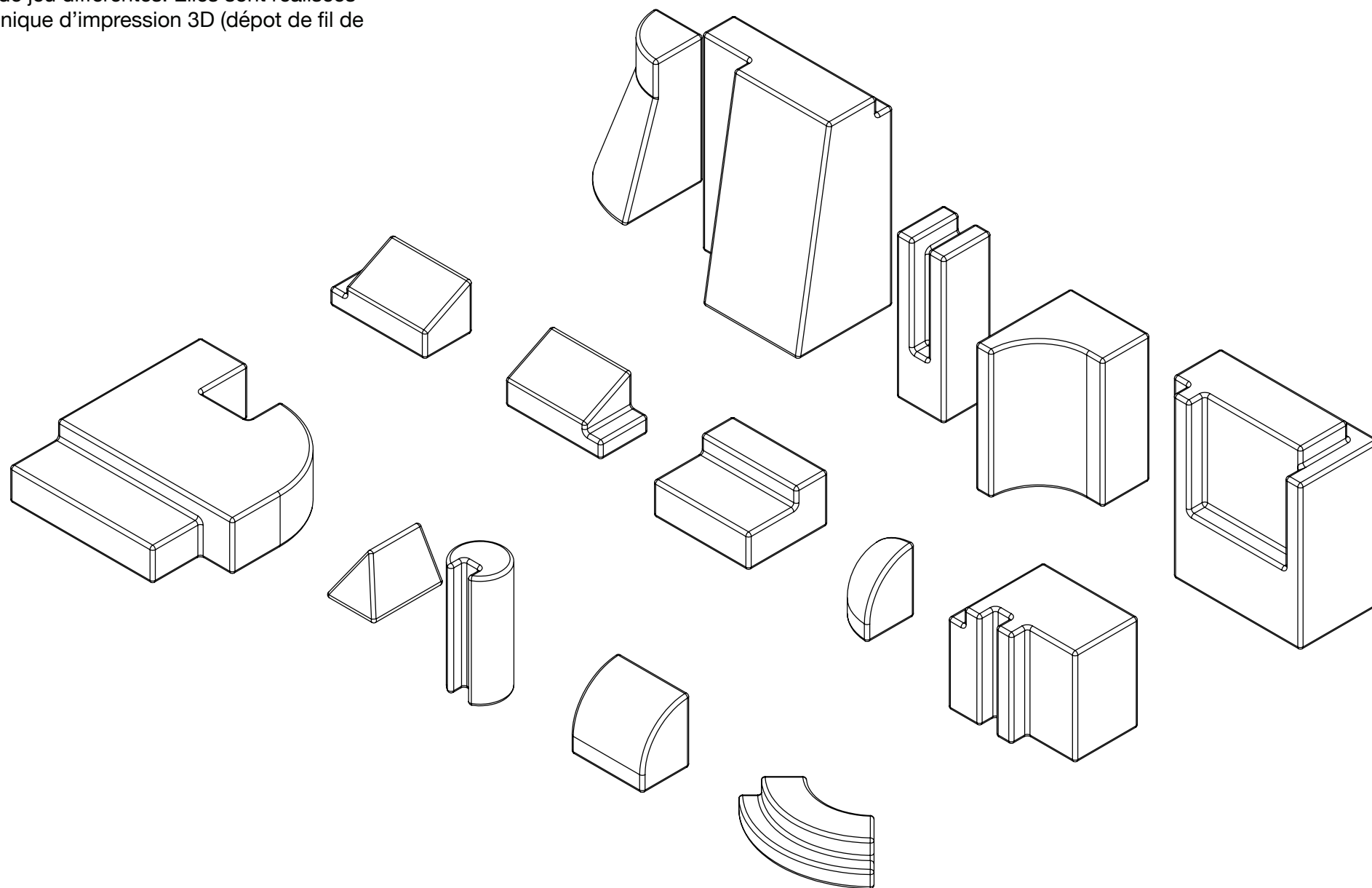


Le Grand Chantier
Dimensions de l'édition itinérante.



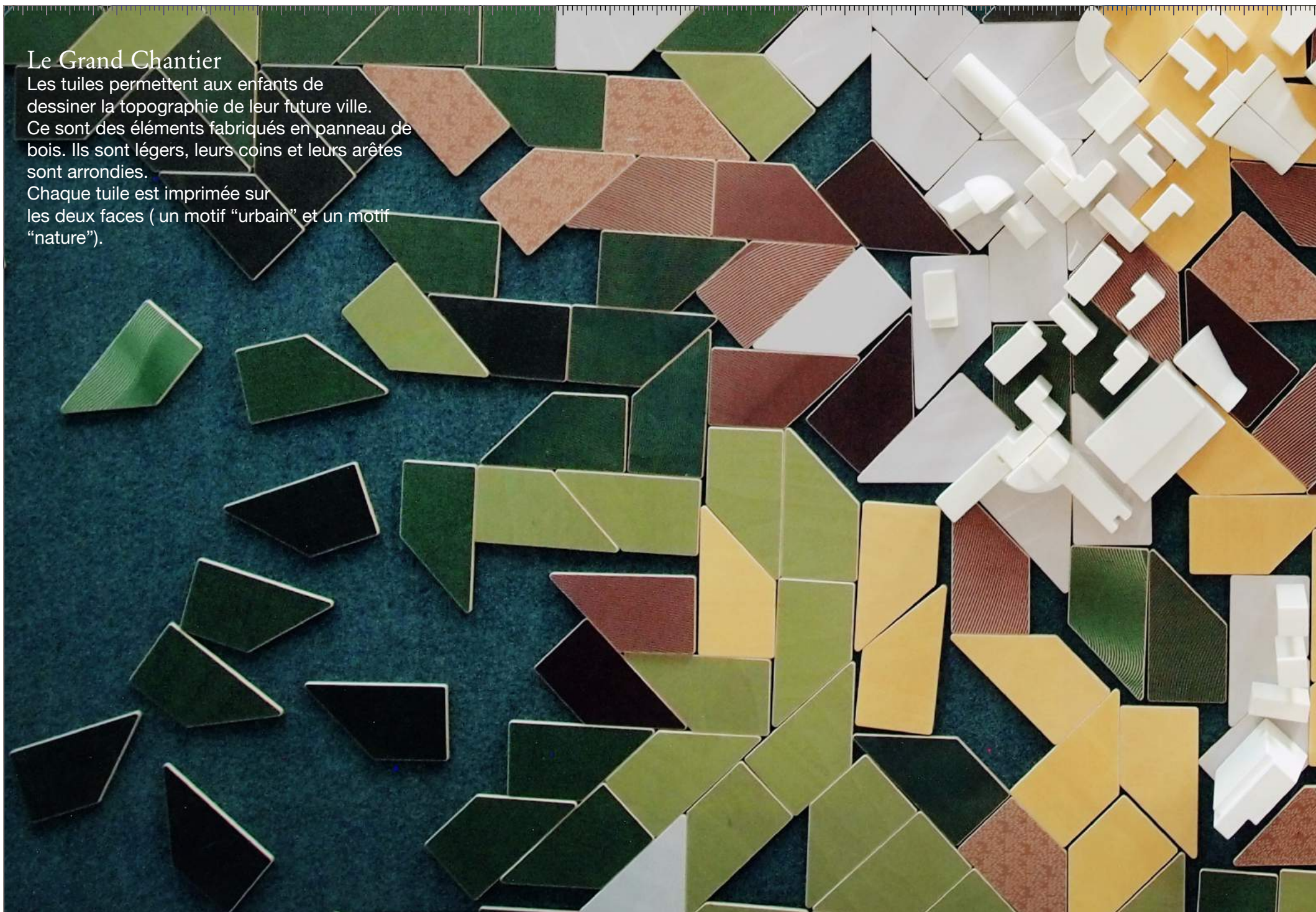
Le Grand Chantier

L'installation est composée d'une gamme de 15 pièces de jeu différentes. Elles sont réalisées par la technique d'impression 3D (dépot de fil de PLA)



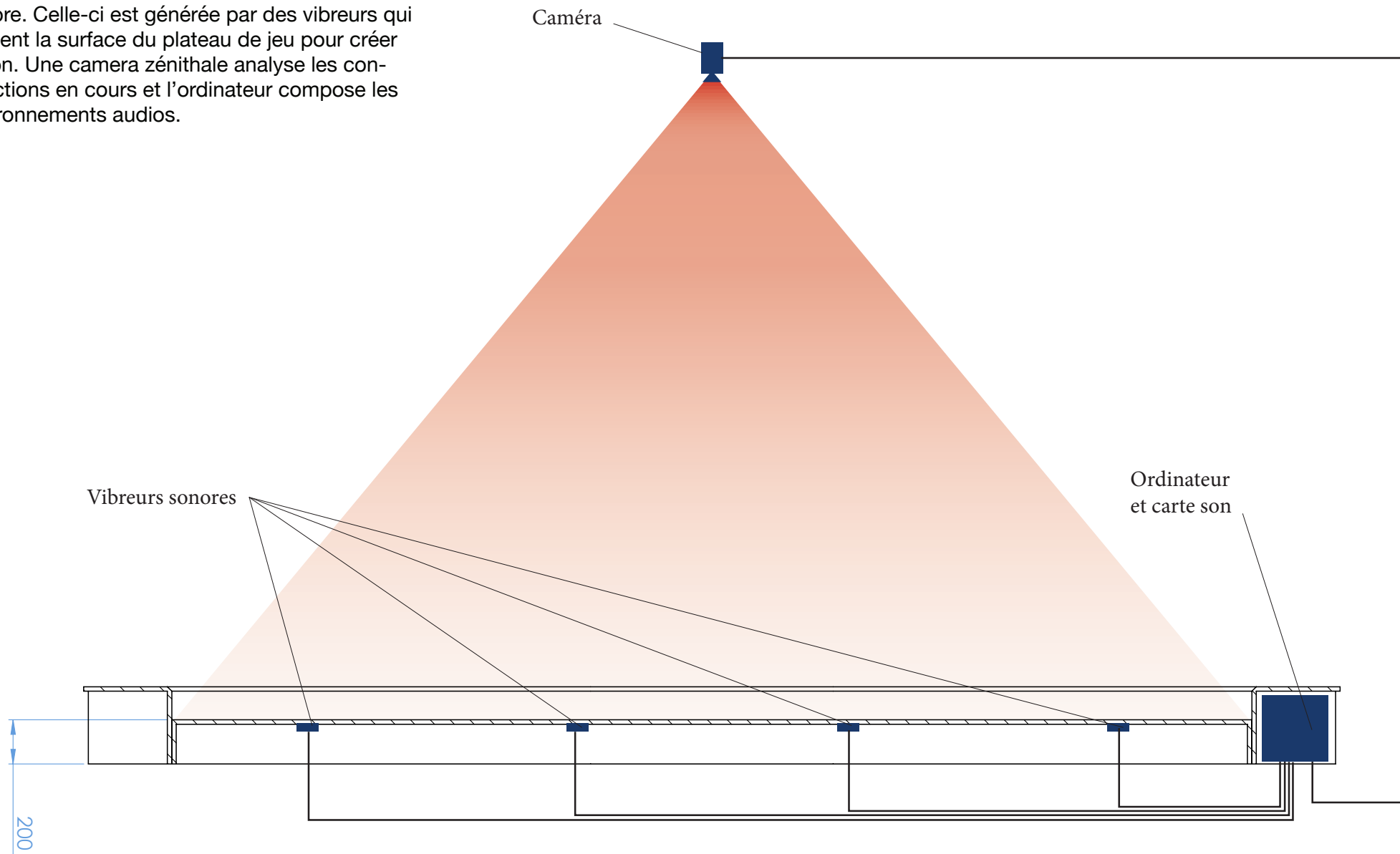
Le Grand Chantier

Les tuiles permettent aux enfants de dessiner la topographie de leur future ville. Ce sont des éléments fabriqués en panneau de bois. Ils sont légers, leurs coins et leurs arêtes sont arrondies. Chaque tuile est imprimée sur les deux faces (un motif "urbain" et un motif "nature").



Le Grand Chantier

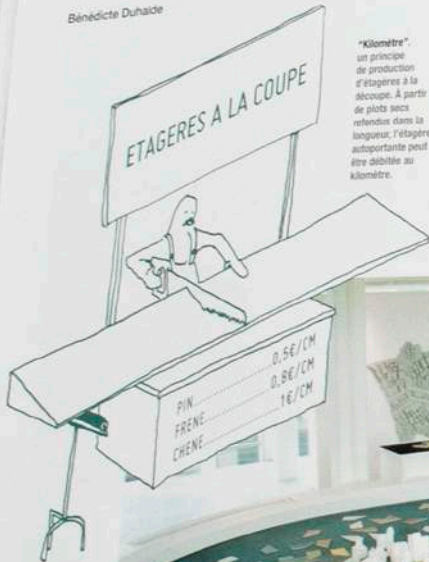
L'installation est composée d'une ambiance sonore. Celle-ci est générée par des vibreurs qui utilisent la surface du plateau de jeu pour créer le son. Une camera zénithale analyse les constructions en cours et l'ordinateur compose les environnements audios.



L'ÉCHELLE DE MESURE DU STUDIO MILLIMÈTRE
 MILLIMÈTRE THE RIGHT MEASURE

Bénédicte Duhaie

"Kilomètre", un principe de production d'étagères à la découpe. À partir de plots secs retendus dans la longueur, l'étagère autoportante peut être débitée au kilomètre.



"Le Grand Chantier", une installation réalisée pour le musée de la Halle aux Sucres à Dunkerque. Un concept de jeu dont les pièces sont biodegradables et imprimées en 3D pour construire un espace urbain.

Laurent Milon, Baptiste Vella et Charlie Zehrfeld se sont rencontrés à l'Ensci et ils se sont associés sous la modeste appellation "Millimètre". L'échelle à construire à Paris, le résultat d'une Aide à Projets qui les porte. Les standards de bois massif, de quatre à onze mètres de long, rectangulaires et traditionnellement utilisées en charpente, ont été créés en diagonale dans sa longueur. Le plot sec permet de créer deux étagères autoportantes de section triangulaire dont l'arête principale est foupillée afin d'y insérer un plot de longueur. Tronçonnage, foupillage, rabotage sont les opérations pour aboutir. Cette pièce à découper est la taille du bois et de l'aluminium s'opère avec la même machine. Ils imaginent déjà de passer directement de la scène à la face de brochage dans laquelle on pourrait tailler l'échelle à la demande. Pour la Cité des sciences et de l'industrie, ils ont assuré en 2014 la scénographie de l'exposition "Design quantique". Ils ont imaginé un téléphone interactif "Scénographie pour le Laboratoire", à Paris. À Dunkerque, ils assurent la scénographie de l'installation permanente "Le Grand Chantier" pour une sensibilisation des jeunes générations à l'urbanisme. À Saint-Etienne, ils assurent en 2015 la scénographie de l'exposition "LAB pour la biennale et l'installation cinématique du stand ETR" l'exposition "Form Follows Information" de GGSV. À Boston, le Laboratoire les invite à mettre leur échelle de mesure au posant à nouveau "Nuées", des particules de carbone mises en mouvement par des flux d'air silencieux. À méditer.

Laurent Milon, Baptiste Vella et Charlie Zehrfeld se sont rencontrés à l'Ensci et ils se sont associés sous la modeste appellation "Millimètre".

Play time: Paris' Cité de la Mode et du Design puts on a show dedicated to childish fun

DESIGN / 8 AUG 2016 / BY JEAN GROGAN



One day at Paris' Cité de la Mode et du Design's playgrounds together 20 designers, architects and artists have created installations designed to entertain and amuse all ages. In the 'Pour Adultes', where visitors can build their own structures with blocks

1 OF 6

- Re
- ARCI
Indu
BET
Mag
- ART
The
expl
in M
- DES
A flu
'Spr
galle
- ART
Goo
catc
- LIFE
A Fi
and



Basée à Paris, Millimètre est une agence de design créée en 2013 par les designers Laurent Milon, Baptiste Viala et Charlie Zehnlé.

Tous trois formés à l'Ensci-les ateliers (diplômes mention Félicitations du Jury), leurs études distinctes les ont confrontés aux cultures européennes, orientales et asiatiques.

Ils se sont associés pour permettre à Millimètre d'embrasser un large éventail de projets tout en construisant, ensemble, une démarche inédite de création.

Au sein de leur atelier, ils ont mis en place un laboratoire de recherche. Ils y expérimentent chaque jour pour les projets de l'agence et collaborent quotidiennement avec d'autres créateurs. Cette recherche tous azimuts favorise la mise au point de techniques nouvelles et accroît leur champ des possibles.

Les résultats de ces recherches sont alors réintégrés par Millimètre dans une approche de design rationnelle. Cette démarche permet à l'agence d'aborder pour ses clients des projets ambitieux, prospectifs, techniques et créatifs.

Les projets de l'agence couvrent les champs de la scénographie, du design d'objet, du design industriel, de la direction artistique, de l'animation vidéo et du graphisme.

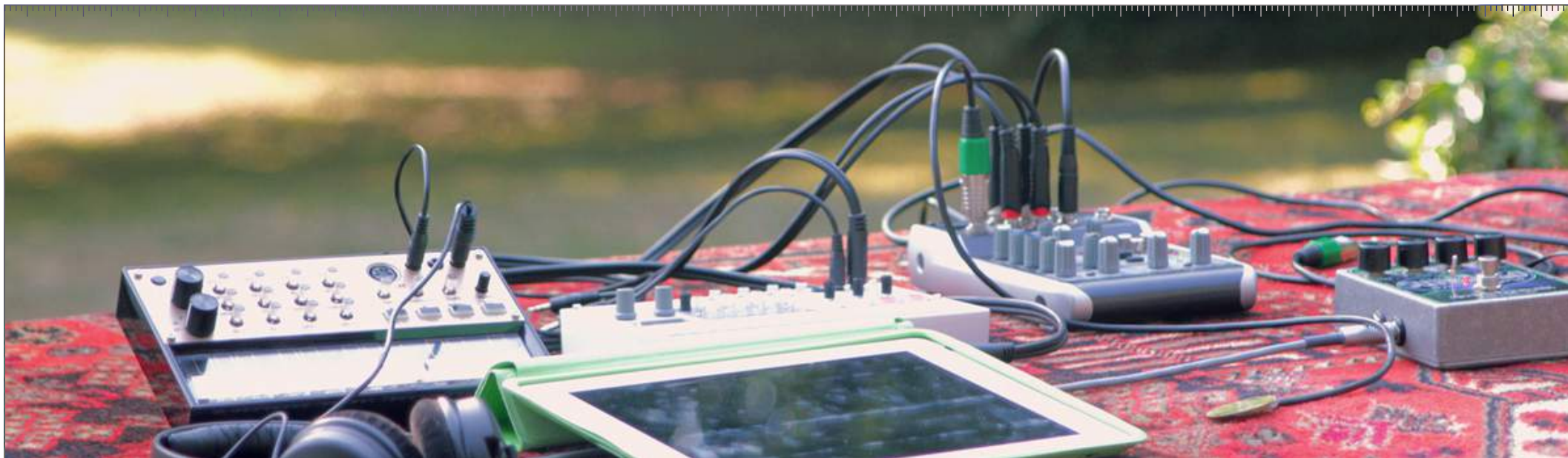
Ainsi ils ont réalisé des scénographies pour les clients et les institutions suivants : Le Laboratoire, CNRS, L'École Supérieure de Physique et Chimie industrielle de Paris, l'ENSCI, Communauté Urbaine de Dunkerque, EDF, Biennale Internationale Design Saint Etienne, GDF- ENGIE.

En parallèle ils conçoivent des produits industriels pour les clients suivants: L'Oréal, Total, Vapor Communication, ...

Les membres de Millimètre ont une pratique forte de l'atelier qui a débuté lorsqu'ils étaient étudiants à l'Ensci «les ateliers». Aujourd'hui, c'est au quotidien qu'ils pratiquent cet univers au sein de leur agence/atelier. Véritable lieu d'expérimentations, de créations et de productions, ils y développent une liberté de pensée où ils expriment leur démarche singulière de designers.

L'atelier, d'une surface de 125m², dispose d'un parc de machines professionnelles stationnaires spécialisées bois, d'un ensemble de machines électro-portatives ainsi que des machines à commandes numériques.

Millimètre développe une démarche où la matière et son procédé de mise en oeuvre sont une inspiration créative. L'équilibre entre des formes épurées et une utilisation des matières, principalement naturelles, sous des formes brutes, amène Millimètre à produire des objets ayant une esthétique intemporelle et en accord avec leur environnement. Millimètre est également attentive aux procédés et aux chaînes de production dans tous ses projets. Cela lui a permis de ramener des matières industrielles dans l'ameublement, elles aussi sous formes brutes. Grâce à ce traitement minimal de la matière, les couleurs, les motifs, etc., sont variables et souvent uniques. Les objets, pourtant produits en série, sont alors tous singuliers.



Simon Cacheux est designer sonore, explorateur technologique et concepteur de dispositifs. Il vit et travaille à Paris. Il collabore avec Alain Richon et Louis Dandrel au sein de la structure Life Design Sonore qu'il a co-fondée en 2011, essentiellement pour de la scénographie sonore.

Il a participé à de nombreuses expositions (Musée de l'Homme, Institut du Monde Arabe, Musée d'histoire de Marseille, MuCEM) et collaboré avec différents artistes pour des projets atypiques, concevant et fabriquant des dispositifs interactifs comme La Machine à Pluie pour Mauro Lanza, Le Singing Cloud de Shilpa Gupta ou encore le Collier pour renards d'Antoine Bertin.

Il enseigne par ailleurs la scénographie sonore à l'école de Condé, aux étudiants en Master 2 Scénographie et Architecture du Luxe, ainsi que le son à l'image aux étudiants du Cycle Supérieur d'Animation.