

---

18-22 JAN. 2024

MAISON **30** & OBJET  
years

#MAISONETOBJET30YEARS

---

# DOSSIER DE PRESSE



---

[WWW.MAISON-OBJET.COM](http://WWW.MAISON-OBJET.COM)

---

# Tech & Savoir-faire, une échappée vers l'avenir

En 2024, Maison&Objet fête ses trente ans ! Pour cette édition anniversaire, les Rising Talent Awards adoptent un format inédit. Au lieu de distinguer les talents émergents d'un seul pays, la sélection se projette vers l'avenir en honorant de jeunes designers-chercheurs qui répondent avec pertinence à la « nouvelle frontière » digitale qui bouscule nos usages.

## Haute Technologie et Savoir-faire, un nouveau format pour une édition d'avant-garde

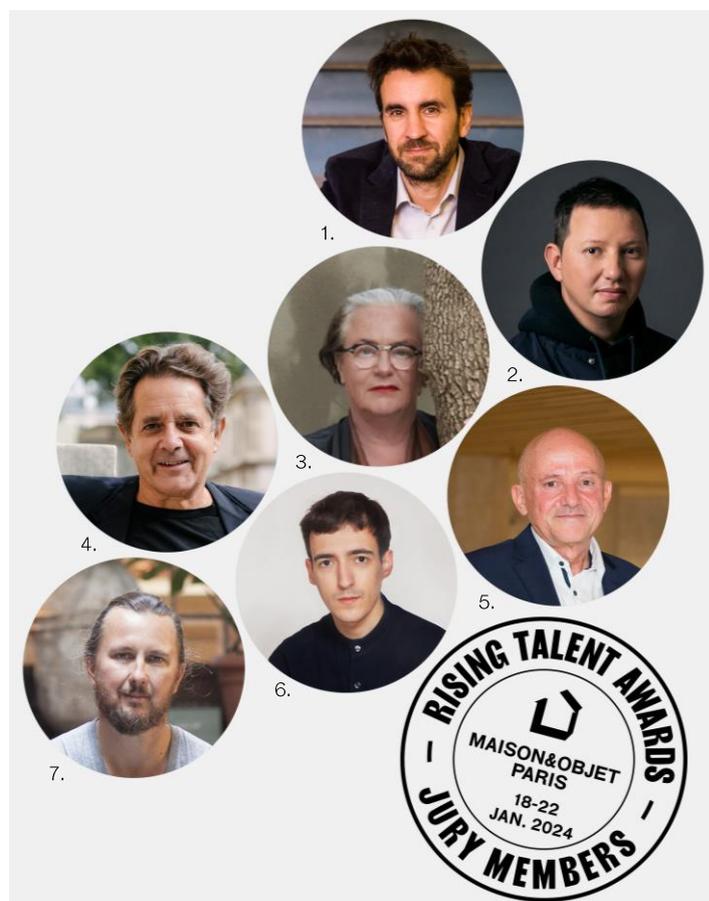
« Deux mots sont apparus comme une évidence pour nous : Haute Technologie et Savoir-Faire, commente Dereen O'Sullivan, responsable Rising Talent Awards pour Maison&Objet. L'irruption récente de nouveaux procédés, tels que l'intelligence artificielle ou l'impression 3D, offre un terrain d'aventure inédit pour les designers. Cette révolution soulève des interrogations : l'excellence de la main n'est-elle pas remise en question ? Finalement, la machine remplacera-t-elle l'homme ? » Loin de ces inquiétudes, les talents émergents voient dans le dialogue entre savoir-faire de grande tradition et performance digitale un champ d'action infini qui décuple leur créativité. Cette fusion fertile et prometteuse entre savoir-faire et innovation digitale est au cœur du thème général de Maison&Objet 2024 : TECH EDEN.

## Culture(s) et design, un jury d'exception

« Cette année, la composition du Jury Rising Talent Awards illustre une tendance marquée dans la création : la porosité entre les différents univers, ouvrant le champ du design à des valeurs quasi philosophiques et métaphysiques, poursuit Dereen O'Sullivan. Ainsi, nous nous sommes nourris du regard artistique de **Jean de Loisy**, commissaire d'exposition, Président du Jury du Prix Liliane Bettencourt pour l'intelligence de la main en 2021, ancien directeur de l'École des Beaux-Arts après avoir été Directeur du Palais de Tokyo. Mais également de celui d'une chasseuse de tendance telle que **Li Edelkoort**, figure phare de la mode et du design. Nous avons sollicité, en Belgique, **Lionel Jadot**, architecte d'intérieur, décorateur, artiste, cinéaste et fondateur de Zaventem Ateliers et, aux Pays-Bas, **Joseph Grima**, directeur de la Design Academy Eindhoven. Chacun joue un rôle clé dans la valorisation et le développement des savoir-faire de la jeune scène créative. Pour la première fois, nous prolongeons le dialogue avec l'un des Rising Talents de notre précédente édition, **Athime de Crécy**, sélectionné par Philippe Starck en septembre 2023. Nous sommes allés chercher **Ramy Fischler**, Designer de l'année 2020, pour son regard futuriste. » « Les technologies démultiplient la créativité et l'innovation artisanale, dit ce dernier. Mais elles font surtout émerger une nouvelle génération d'artisans qui hybrident les techniques, les matières et font progresser ainsi les designers que nous sommes. »



Dusky Waters of Dripping Disasters – Audrey Large



1. Joseph Grima – 2. Ramy Fischler – 3. Li Edelkoort – 4. Jean de Loisy ©AdrienThibault  
5. Stéphane Galerneau ©AlexGallosi – 6. Athime de Crécy ©QuentinFrichet  
7. Lionel Jadot

Enfin, **Stéphane Galerneau**, président d'Ateliers d'Art de France, a choisi le Rising Talent Craft.

« Les nouvelles technologies ouvrent des perspectives formidables en matière de recherche de matières, de techniques ou de formes, se réjouit Stéphane Galerneau. En revanche, l'intervention humaine reste essentielle dans les métiers d'art. C'est toute sa particularité ! Derrière un objet, il y a un homme ou une femme avec une histoire, un savoir-faire long à acquérir, parfois ancestral, un univers artistique qui lui est propre. Que ce soit le plumassier, l'orfèvre, le céramiste, l'ébéniste ou le souffleur de verre... l'artisan d'art n'a cessé d'innover, d'explorer de nouveaux matériaux et outils. Tout réside dans un juste équilibre, tant que la machine ne prend pas le pas sur l'homme. »



Wild fibers Duchess – Aurélie Hoegy  
©BrunoPellarin



La table basse Etoile – Line & Raphaël

# Les talents Tech

# Audrey Large,

choisie par Joseph Grima, Directeur artistique de la Design Academy Eindhoven

## Un design en fusion

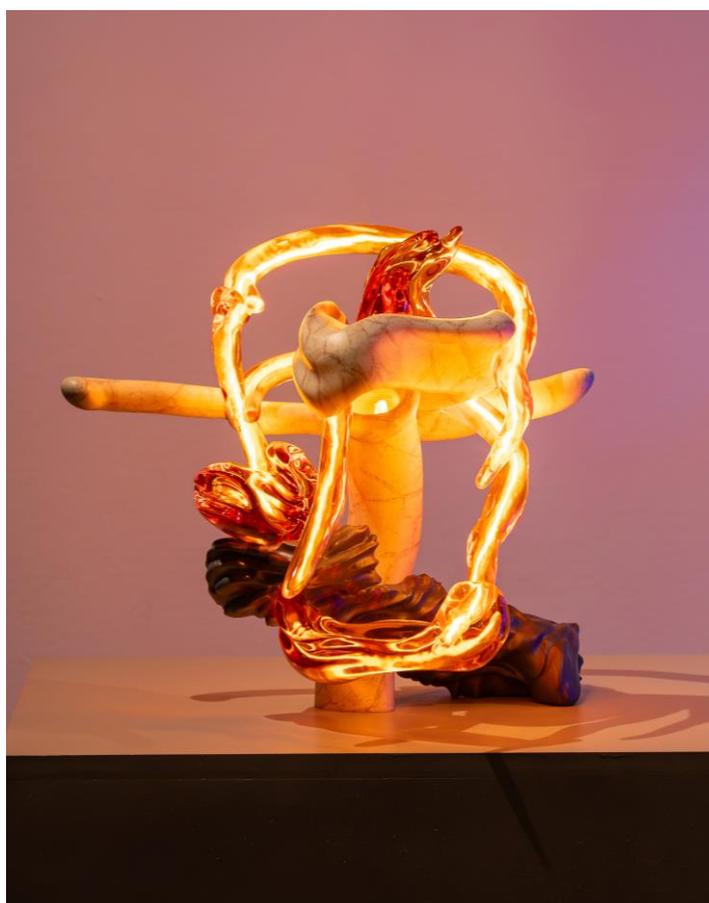
Audrey Large est née à Bordeaux, en France, en 1994. Elle est diplômée d'un Master en Design Social à la Design Academy Eindhoven, aux Pays-Bas en 2017, après des études à l'École Supérieure d'Art et de Design de Reims (ESAD). En 2020, elle recevait le Dutch Design Award du jeune talent. Depuis 2019, elle expose ses œuvres à la prestigieuse Galerie Nilufar de Milan. Entre art et design, le travail d'Audrey Large expérimente la fusion entre l'image en mouvement et l'objet statique. Plus encore, les créations qu'elle fabrique elle-même dans son atelier de Rotterdam sont à mi-chemin entre le matériel et l'immatériel, comme tout droit sorties d'un univers digitalisé.



Audrey Large  
©AlaaAbuAsad



Celestial Proceedings, 2023 – Audrey Large  
©FedericoFloriani



Audrey Large x IN Residence, 2023 – Audrey Large  
©UniversPlaza

---

**Maison&Objet** : Quelle philosophie guide votre création ?

**Audrey Large** : Mes recherches tendent à démontrer que le monde des images et du matériel sont liés. Mon mémoire de fin d'études portait sur le thème des effets spéciaux au cinéma, où l'on *craft* déjà la réalité. Je pense qu'il n'est plus pertinent aujourd'hui de distinguer le design d'objets et le design d'images. On tend à penser que l'immatériel serait trompeur et placer le réel au sommet de la hiérarchie. Cette séparation-là ne représente plus la vie, où tout est désormais lié dans notre quotidien. On a très peur de la dématérialisation digitale, alors qu'il serait plus intéressant de l'utiliser comme une lentille sans être coincé entre deux réalités.

**M&O** : Comment cela se « matérialise »-t-il dans vos œuvres ?

**A.L.** : Mes choix esthétiques troublent la perception. Il faut les lire en deux niveaux : l'image et le matériel. J'essaie de matérialiser les propriétés perceptives de l'image, avec des contours flous, iridescents, des surfaces qui changent constamment. Mes objets ne sont pas immédiatement utiles, même si ce sont des tables ou des lustres. Les formes ne sont jamais tout à fait abstraites. Elles paraissent irréelles. J'aime jouer avec ces contradictions.

**M&O** : Où vous situez-vous entre savoir-faire et haute-technologie ?

**A.L.** : La sculpture en 3D me donne une liberté de formes infinie, avec une complexité de détails inouïe. Je fais tout dans mon studio, c'est une activité de *geek*. J'apprends en ligne en me branchant sur les communautés et les logiciels en open source. Contrairement à l'artisanat, enseigné par des maîtres, cet apprentissage est très horizontal et participatif, avec une liberté totale. On cherche seul.



Some Vibrant Things, 2020 – Audrey Large  
©PimTop

# WINT Design Lab,

choisi par Athime de Crécy, Designer & Rising Talent France Septembre 2023

## Abolir les frontières de la technologie

Felix Rasehorn et Robin Hoske sont nés tous les deux en 1992. Ils se sont rencontrés lors de leurs études de design à la Weißensee Art Academy de Berlin, où ils ont obtenu leur Master respectivement en 2019 et 2020. Ensemble, ils fondaient en 2019 WINT Design Lab, un studio-laboratoire qui permet aux chercheurs de toutes disciplines d'envisager des applications réelles à leurs recherches de pointe.

« WINT opère une synthèse extrêmement fertile entre la technologie la plus exigeante et les modes de vie les plus contemporains, dit d'eux le designer Athime de Crécy, qui les a choisis. Ils explorent les questions essentielles de notre temps. Qu'ils traitent de biomatériaux, d'interface dématérialisée ou de la physicalité des outils algorithmiques, leurs propositions sont les plus pertinentes que j'ai pu voir depuis que ces questions intéressent le design. Encore plus singulier, c'est leur approche de chercheurs en design indépendants qui distingue absolument WINT et qui leur permet d'inventer, de créer des typologies réellement inédites. »



Felix Rasehorn et Robin Hoske – WINT Design Lab



GOLD – Veste de running *future-proof* – WINT Design Lab



Sculpture robotisée sur papier – WINT Design Lab

**Maison&Objet** : D'où vient ce goût immodéré pour la technologie ?

**Felix Rasehorn** : Dès l'université, nous étions tous les deux un peu *geek* à la base. En tant que designer, nous avons d'abord beaucoup joué avec les nouveaux outils. Puis nous avons cherché des scientifiques qui ne savent pas ce que pourraient devenir leurs recherches afin de les aider à les contextualiser. La démarche d'un designer ouvre le champ des possibles. Nous travaillons avec des techniciens, des biochimistes, des développeurs de logiciels, des scientifiques des matériaux afin de trouver des voies concrètes pour un futur plus désirable et responsable.

**M&O** : Pourriez-vous décrire l'une de vos réalisations ?

**WINT** : L'industrie textile dépend beaucoup des matières synthétiques et notamment du plastique. En partenariat avec l'entreprise Mimotype Technologies, nous avons développé une veste de running à base de biotextile. La matière est un collagène naturel, présent dans le tissu intestinal des vaches. Notre projet vise à reproduire ce tissu grâce à la biotechnologie. Le collagène est déjà utilisé dans l'industrie alimentaire et pharmaceutique. Ses propriétés sont sous-explorées dans le domaine de l'habillement et du mobilier. Nous avons été fascinés par ce matériau très fin,

imperméable et léger, recyclable, et avons conçu une veste qui exploite toutes ces qualités.

**M&O** : Vous vous intéressez également aux NFT...

**WINT** : Quand les NFT sont arrivés, on a assisté à un engouement extraordinaire mais nous nous sommes posé la question de leur utilité. Nous avons collaboré avec Space 10, un laboratoire d'innovation qui a travaillé avec IKEA pour inventer un avenir meilleur pour la planète. Nous présenterons à Maison&Objet notre proposition de coupler les meubles avec un double digital ajouté à l'objet physique. En personnalisant ce jumeau numérique au fil du temps, les consommateurs s'attachent à lui et se soucient d'avantage de leurs objets au lieu de les jeter. Car les objets les plus durables sont ceux qui restent utilisés longtemps sans même être recyclés.



CARBON BANKS – Furniture Circularity through NFT's – WINT Design Lab  
©ZuncStudio

# Index Office,

choisi par Ramy Fischler, Architecte d'intérieur & Designer, Fondateur du RF Studio

## Design High-tech

Nelson Fossey, né en 1989, est diplômé en architecture intérieure et design à l'École Camondo (2014) et titulaire d'un Master en Design Neo-industriel à l'ENSCI - Les Ateliers " à Paris (2017). Il a ensuite été résident aux Ateliers de Paris, une pépinière de talents qui lui a permis de créer en 2019 Index Office (IO), son studio de design. La pratique de Nelson Fossey vise à jeter des ponts entre industrie et savoir-faire. Ses clients sont des institutions, des marques et des industriels. Pour Lexon, IO vient de concevoir la lampe Orbe, l'assemblage magnétique d'un pied cylindrique sur lequel se pose une tête orientable lumineuse sphérique à la façon d'un bilboquet. Le studio signe aussi Cells, un vase fabriqué en impression 3D guidé par un programme numérique reproduisant la croissance d'une tige par superposition de cellules, permettant des variations infinies.



Nelson Fossey – Index Office



Orbe – Index Office – Nelson Fossey  
©IndexOffice



Cells – Index Office – Nelson Fossey  
©Jean-BaptisteThiriet

---

**Maison&Objet** : Comment situez-vous votre travail entre savoir-faire et nouvelles technologies ?

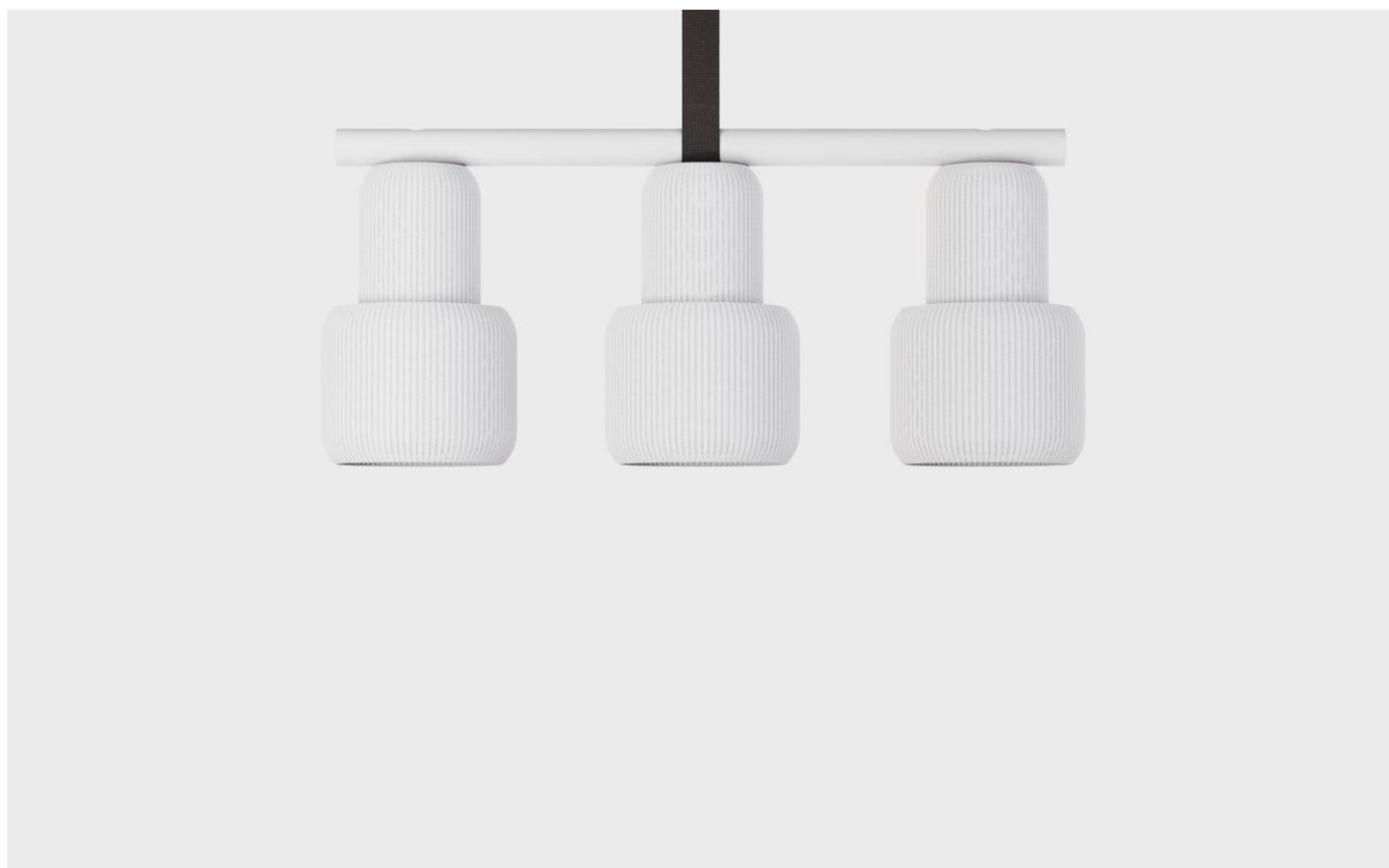
**Nelson Fossey** : L'ambition du studio est d'utiliser des outils contemporains de modélisation et de fabrication afin de les intégrer dans des processus de création industrielle ou artisanale. Grâce à la technologie, on peut simplifier la vie de l'artisan à chaque étape de la fabrication. De plus, les outils présents dans tous les studios permettent de tester très rapidement les projets et décuplent ainsi le potentiel de création en multipliant les expérimentations. Mais ce que j'aime, c'est quand le résultat ne laisse pas paraître l'usage de ces outils. Je dessine nécessairement à la main, puis je conçois un programme qui permet de générer des versions formelles rendant le projet malléable comme de l'argile. Il y a parfois des accidents heureux.

**M&O** : Pourriez-vous nous donner un exemple combinant savoir-faire et high-tech ?

**N.F.** : Nous avons conçu et réalisé les trophées « Paris Innove » pour la Ville de Paris. Ils ont été sculptés et fraisés à partir d'un bloc de terre sèche par une machine à commande numérique puis émaillés et recuits de façon traditionnelle.

**M&O** : Vous éditez également vos propres créations...

**N.F.** : Nous avons conçu IO Lamp, un éclairage facilement démontable et recyclable dans un matériau bio-plastique PLA issu du végétal. Chaque pièce est imprimée dans notre atelier, à la demande. Le fait de pouvoir fabriquer simplement change les valeurs. Les outils permettent aujourd'hui d'imaginer du sur-mesure. Au lieu d'envoyer des matériaux à l'autre bout du monde, on pourrait aussi admettre, par exemple d'envoyer un simple fichier digital, redonnant du sens à la fabrication locale.



Suspension IO Lamp – Index Office – Nelson Fossey  
©IndexOffice

# Les talents Savoir-faire

# Aurélie Hoegy,

choisie par Li Edelkoort, Chasseuse de tendance

## La chorégraphie des lianes

Née en 1989, Aurélie Hoegy a obtenu un diplôme de Design Objets à l'École Supérieure d'Art et de Design de Reims, en France, puis un Master en Design Contextuel à la Design Academy Eindhoven, aux Pays Bas, en 2013. Elle établit ensuite son atelier à Paris où elle conçoit du mobilier, à la frontière de l'art et du design. Après le coton ou le latex, Aurélie Hoegy travaille le rotin, avec lequel elle sculpte des meubles, véritables œuvres d'art fonctionnelles, ayant pour fil conducteur le mouvement, dans une osmose entre l'objet, le corps et son environnement. Li Edelkoort, qui l'a nommée Rising Talent, salue sa capacité à promouvoir un futur responsable, circulaire, une pratique éthique et une esthétique organique. Couverte de prix, ses œuvres ont déjà été acquises par le Centre National des Arts Plastiques (CNAP) à Paris, le Musée National d'Art Moderne du Centre Pompidou, et le Museum of Fine Arts de Houston, aux États-Unis.



Aurélie Hoegy  
©BrunoPellarin



Détail Wild Fibers Duchess – Aurélie Hoegy  
©AurélieHoegy



Wild Fibers Hammock – Aurélie Hoegy  
©Joali

**Maison&Objet** : Où avez-vous appris à travailler le rotin ?

**Aurélié Hoegy** : Je suis allée dans son milieu naturel et sauvage, en Indonésie, où je me suis installée durant un mois dans un atelier artisanal traditionnel. Il y a là-bas des lianes de rotin d'une longueur incroyable. J'ai commencé à le connaître et le travailler à Bali. J'ai été fascinée par la gestuelle des artisans, ils travaillent avec leur corps tout entier et même avec leurs pieds. Ils dansent avec la fibre. C'est un travail raffiné, ils ont été ravis de me transmettre leur savoir-faire qu'ils savent menacé.

**M&O** : Quelles ont été vos œuvres fondatrices ?

**A.H.** : La lampe "MacGuffin lamp, Borders between Normality and Abnormality" en 2013, était mon projet de fin d'étude. C'était une suspension avec 700 mètres de fil électrique et un abat-jour en latex qui parlait déjà du mouvement. Puis en 2016, la collection de chaises *Dancers* a fait l'objet d'une performance au Palais de Tokyo à Paris, où danseurs et fibres se mouvaient en symbiose. Il m'a valu la reconnaissance du milieu du design. Les *Wild Fibers* en sont la suite. Cette fois-ci, c'est le dialogue avec le mouvement naturel de la fibre elle-même qui guide mon geste dans la création des pièces.

**M&O** : Où vous situez-vous entre savoir-faire et technologie ?

**A.H.** : Je fabrique les pièces entièrement à la main dans mon atelier, en collaborant parfois avec des ingénieurs, des chorégraphes et même des coiffeurs. Avant de sculpter chaque pièce, je réalise des maquettes, mais de façon traditionnelle. J'utilise une imprimante 3D, pour concevoir ou adapter mes outils à la spécificité de la matière et de mes pièces. Quand je passe à l'échelle 1, je tiens compte des réactions à la fois naturelles et mécaniques de la fibre pour la laisser vivre et s'exprimer. C'est une vraie collaboration ! Elle crée un design vivant : la main et les réactions imprévues du rotin lui donnent une vibration particulière.



Wild Fibers Tapestry – exposition permanente au Musée des beaux-arts de Houston – Aurélié Hoegy  
©Joali

# Jenna Kaës,

choisie par Jean de Loisy, Critique d'art & Curateur

## La force de la spiritualité

Née en 1987, la française Jenna Kaës est diplômée de la Haute École des Arts du Rhin à Strasbourg en 2012 puis de l'École Cantonale d'Art de Lausanne (ECAL) en 2016. En 2018 et 2019, elle a également été résidente des Ateliers de Paris avant de se lancer dans l'auto-édition. Elle expose régulièrement avec la Galerie Southway Studio à Marseille, répond à des appels d'offre publics, et fait partie des talents du collectible design, à la frontière de l'art, édités par French Cliché. Jenna Kaës veut s'inscrire dans la tradition des Arts décoratifs, avec pour prédilection l'art funéraire, un thème encore tabou et peu exploré aujourd'hui. Au-delà, Jenna Kaës étudie la dimension spirituelle des objets. Elle vient d'achever le colombarium du cimetière historique de La Chartreuse, à Bordeaux, en collaboration avec l'architecte Martial Marquet et le paysagiste Renan Rousselot.



Jenna Kaës  
©NoelManalili



Bagues Grave Keepers – Jenna Kaës  
© LysianeBollenbach



Night Thoughts II – Jenna Kaës  
© Anna Karaseva

**Maison&Objet** : Pourquoi vous être portée sur l'art funéraire ?

**Jenna Kaës** : Lors de mes études, j'ai questionné l'usage des objets. Il est toujours tangible avec une table ou une chaise. Les objets ne pourraient-ils pas nous aider à gérer un deuil ? Je suis partie sur ce thème encore tabou où il y a beaucoup à faire. La vraie question a été de désengager ces objets du religieux pour se concentrer sur l'aspect universel et spirituel. Je crois que la symbolique et l'esthétique peuvent apporter une aide véritable quand il s'agit du processus de deuil.

**M&O** : Quelles œuvres présenterez-vous au Salon Maison&Objet ?

**J.K.** : Je pense exposer les *Grave Keepers*, des bagues en bronze inspirées de celles trouvées dans les tombes égyptiennes ou chinoises, destinées à accompagner et protéger les morts dans l'au-delà. Je vais montrer également *Night Thoughts I et II*, des couvertures réalisées en collaboration avec les sœurs Carmélites du couvent de Verdun, en France. Il y a un très beau texte de Sainte-Thérèse d'Avila, la religieuse qui a réformé l'ordre du Carmel au XVI<sup>ème</sup> siècle, qui s'appelle Le Château Intérieur. L'architecture du corps est un château habité de sept demeures qu'il faut traverser graduellement pour

atteindre la vraie spiritualité. Avec les carmélites, nous avons brodé ces successions de pièces à traverser pour évoquer le passage du réel au rêve.

**M&O** : Où vous situez-vous entre savoir-faire et technologie ?

**J.K.** : J'ai un véritable intérêt pour la technique. Je travaille souvent avec des artisans où je détourne des savoir-faire dans mon atelier. J'ai ainsi demandé à un plisseur de travailler du boyau tanné utilisé par les Inuits de l'Arctique pour fabriquer leurs fenêtres. En ce moment, je travaille avec deux autres designers sur une possible relecture du style Rococco, à partir de végétaux que nous étirons via des logiciels 3D pour leur donner des formes éthérées et fantaisies.



Ethereal Swann – Jenna Kaës  
©EmileBarret

# Emma Cogné,

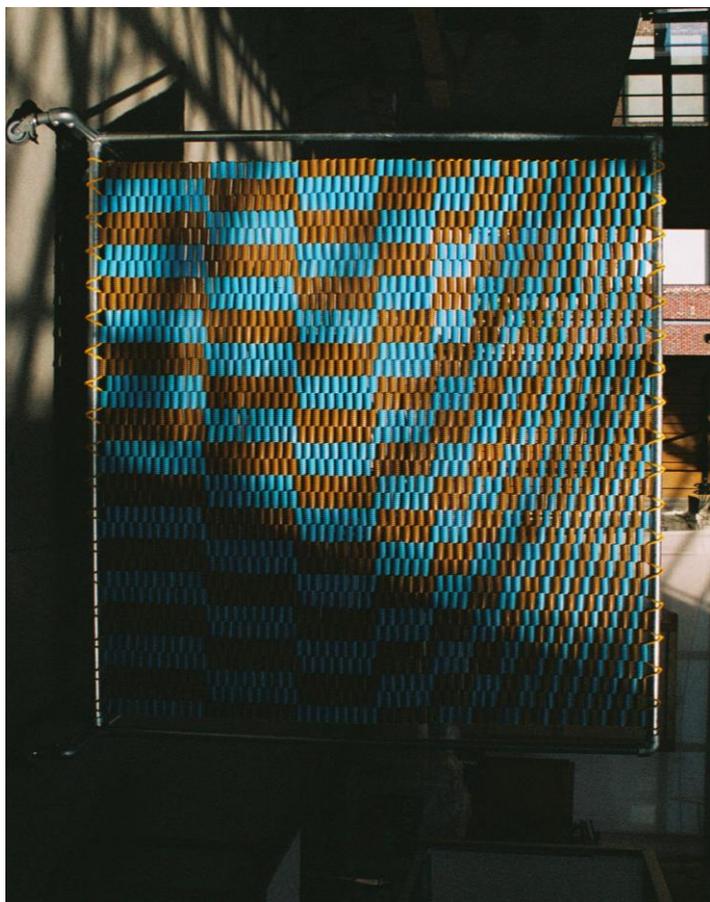
choisie par Lionel Jadot, Fondateur de Zaventem Ateliers

## Tisser les rebus de l'industrie

Née en 1993, Emma Cogné est titulaire d'un Master en Design Textile de l'École Nationale Supérieure des Arts Visuels de La Cambre (ENSAV), en Belgique. D'origine française, elle travaille dans une ancienne usine à Zaventem, près de Bruxelles, dans l'un des ateliers mis à disposition d'une communauté d'artisans par le designer et architecte d'intérieur Lionel Jadot. Emma Cogné tisse des tubes de plastique, qu'elle récupérait au départ dans la rue ou sur des chantiers et de plus en plus souvent dans des usines.



Emma Cogné  
©StefanCeunen



Système T, écran mobile – Emma Cogné  
©EmmaCogné



Tuborama – Emma Cogné  
©JacqueminBenoit

**Maison&Objet** : Quelle philosophie guide votre création ?

**Emma Cogné** : Les gaines de polypropylène que j'utilise sont destinées à protéger des fils électriques dans nos maisons. Elles font partie des éléments invisibles, cachés dans les murs et les sols. Je les réintègre dans les intérieurs en leur donnant une dimension ornementale. Mes tissages servent de parois de séparation pour créer des zones d'isolement et d'intimité. J'ai vu dans les couleurs très franches et industrielles des tuyaux, de multiples possibilités de développer des rythmes et des motifs. Je réintègre de la subtilité et de l'émotion dans ce matériau industriel très terre à terre et fonctionnel. De la même façon, j'ai conçu des lits à baldaquin avec des bâches de camion.

**M&O** : Où vous situez vous entre savoir-faire et haute-technologie ?

**E.C.** : En tissant des tuyaux de récupération que je découpe pour en faire des perles, j'ai choisi un matériau élémentaire et un process qui ne demande aucune machine, ni même un métier à tisser. On peut dire que mon mode de production s'apparente au *low-tech*. Il s'agit d'un processus de technologie inversé car je ne travaille que des matériaux produits en masse, en leur offrant une autre narration. Je développe mes propres outils, qui sont pour l'essentiel des couteaux de cuisine, très simples.

**M&O** : Qu'exposerez-vous à Maison&Objet ?

**E.C.** : Depuis mon diplôme de fin d'études, je développe mon Système T, pour Tuyau, Textile, Tapis... J'exposerai différents objets et parois textiles développés autour de cette recherche qui explore un matériau des espaces invisibles dans les interstices de nos habitations. Je montrerai notamment "Turborama", une cloison qui se déploie comme un rideau et qui est conçue selon des techniques d'assemblage et de tissage de perles utilisée traditionnellement pour créer des bijoux et des parures. Cette technique artisanale ouvre à de multiples variations et appropriations personnelles tandis que le changement d'échelle du matériau amène une dimension plus architecturale à mes créations.



100 Watts vue d'exposition les usages du monde – Emma Cogné  
©EmmaCogné

# Line & Raphaël,

Lauréat Rising Talent Craft choisi par Stéphane Galerneau, Président d'Ateliers d'Art de France

## La marqueterie augmentée en 3D

Raphaël Cuevas, né en 1994, est un artisan, diplômé en Menuiserie en 2014 puis en ébénisterie en 2015. Il s'est ensuite lancé dans la fabrication d'aménagements sur mesure et de pièces de mobilier uniques ou en petites séries. Le Studio Line & Raphaël est né de sa rencontre avec Line Pierron. Née en 1978, elle est diplômée en design produit à l'École Supérieure d'art et de design de Reims depuis 2001. Designer, Line est passionnée d'impression 3D. Elle possédait déjà sa propre marque d'accessoires de décoration, « Imprime-moi un mouton », un clin d'œil à Saint-Exupéry pour souligner les formes impossibles à fabriquer qu'elle réussit à sortir de son imprimante. En combinant design, savoir-faire artisanal et nouvelles technologies, Line & Raphaël conçoivent et fabriquent à la main dans leur atelier du mobilier et des ornements en marqueterie 3D au design futuriste et innovant.



Line & Raphaël



La console Astral – Line & Raphaël



Le Meuble d'Angle Polygonal – Line & Raphaël

---

**Maison&Objet :** À vous deux, vous associez un artisanat très ancien, l'ébénisterie, avec une technologie très contemporaine, l'impression 3D. Comment s'est déroulée la fusion de vos expertises ?

**Line :** Je cherchais à produire des pièces plus grandes que les poignées de porte ou les bijoux que je concevais seule. Je suis venue greffer des ornements en 3D sur le mobilier de Raphaël.

**Raphaël :** La marqueterie est une technique très ancienne, mais notre démarche est très nouvelle. Nous l'avons fait passer de la 2D à la 3D, en volume, avec des formes plus complexes. Nos meubles sont comme des tableaux en relief. Depuis nous réalisons des pièces uniques pour des particuliers ou des professionnels que nous réalisons à la main dans notre atelier. Une fois le motif établi, Line code tout pour effectuer une découpe numérique, ce qui nous fait gagner du temps et permet de dupliquer les modèles.

**M&O :** Qu'allez-vous exposer à Maison&Objet ?

**Line & Raphaël :** Nous exposerons entre autres la console d'entrée Ecailles, un meuble en Sycomore avec une marqueterie en chêne et en orme, avec un relief imprimé 3D en Nylon blanc. Nous montrerons plusieurs échantillons de nos matières, avec des motifs et des dessins en marqueterie présentés comme des tableaux.

**M&O :** Quels sont vos axes de recherche ?

**Line :** La 3D libère le dessin. C'est le champ de tous les possibles. Nous avons encore beaucoup à explorer.

**Raphaël :** Nous aimerions jouer avec toutes les qualités du bois. Pour l'instant, nous incrustons du Nylon, que nous pouvons teinter, mais nous aimerions aller vers des assemblages avec du métal et de la laque, des volumes et des jeux de lumière encore plus complexes.



Le buffet Ecaille – Line & Raphaël

# À propos de Maison&Objet

Depuis 1994, Maison&Objet (SAFI, filiale d'Ateliers d'Art de France et de RX France), anime et fédère la communauté internationale de la décoration, du design et de l'art de vivre.

Sa marque de fabrique ? La capacité à provoquer des rencontres internationales fertiles, à accélérer la visibilité des marques qui rejoignent ses salons ou sa plateforme digitale, mais aussi un instinct singulier pour valoriser les tendances qui feront battre le cœur de la planète déco. Révéler des talents, offrir des opportunités d'échanges et d'inspiration online et offline, faciliter le développement des entreprises, telle est la mission de Maison&Objet.

Au travers de deux salons annuels réservés aux professionnels et de Paris Design Week, animant la ville et le grand public en septembre, Maison&Objet est un baromètre incontournable du secteur. En ligne et toute l'année depuis 2016, MOM (Maison&Objet and More) permet aux acheteurs et aux marques de poursuivre leurs échanges, de lancer les nouvelles collections ou de nouer des contacts au-delà des rendez-vous physiques. Les mises en avant hebdomadaires de nouveautés stimulent en continu l'activité du secteur. En 2023, Maison&Objet déploie de nouveaux services digitaux et MOM devient également marketplace.

Sur les réseaux sociaux, les découvertes continuent au quotidien pour une communauté de près de 2 millions de professionnels actifs sur Facebook, Instagram (+1M de followers), Twitter, LinkedIn, Xing, WeChat et maintenant TikTok.

Fer de lance du label Paris Capitale de la Création, Maison&Objet est un catalyseur permettant de positionner Paris comme un des pôles d'attractivité majeur pour les créatifs internationaux.



©Anne-Emmanuelle Thion



©Anne-Emmanuelle Thion



---

**Toutes les informations presse**  
sur [www.maison-objet.com/fr/paris](http://www.maison-objet.com/fr/paris)  
rubrique « presse »

Utilisez le mot de passe « MOPRESS »  
pour télécharger les visuels.

---

## Contact presse

**S2H COMMUNICATION**

T: +33 (0)1 70 22 58 55  
maisonobjet@s2hcommunication.com

**Sarah Hamon**

sarah@s2hcommunication.com

---

## Contact organisation

**SAFI**

Filiale d'Ateliers d'Art de France et de RX France  
T. +33 (0)1 44 29 02 00

**Philippe Delhomme**

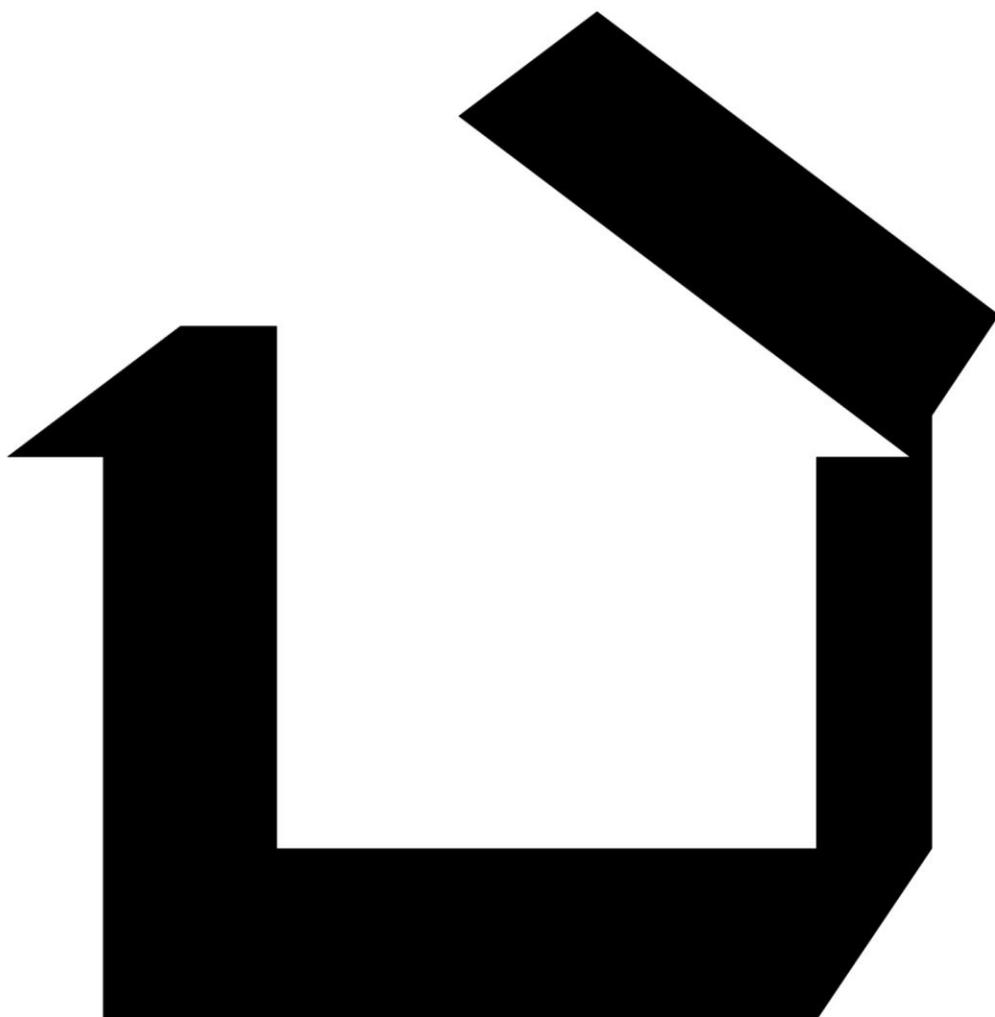
Président du Directoire

**Mélanie Leroy**

Directrice générale

**Caroline Biros**

Directrice du marketing et de la communication  
T. +33 (0)1 44 29 06 94  
caroline.biros@safisalons.fr



---

[WWW.MAISON-OBJET.COM](http://WWW.MAISON-OBJET.COM)

---