



Augustin Scott de Martinville, Elric Petit et Grégoire Jeanmonod de Big Game chez Karimoku pendant le salon du meuble de Milan.



# LE GRAND JEU DE BIG GAME

## A BIG MOMENT FOR BIG GAME

Le salon Satellite à Milan célébrait son quinzième anniversaire et faisait le point année par année sur les jeunes designers révélés par le salon. En 2004, c'était au tour de Big Game, un studio fondé, par le Belge Elric Petit, formé à la Cambre, le Français Augustin Scott de Martinville et le Suisse Grégoire Jeanmonod, tous deux issus de l'ECAL. En 2004, ils installent leur studio à Lausanne, et font éditer par Vlaemisch trois trophées en bois, (Deer, Moose et Roedeer) un cerf, un élan, un chevreuil, qui feront leur notoriété. Les trois partenaires sont alors édités par Moustache (une chaise linéairement rembourrée et une patère velours), par la Galerie Kreo (la liseuse "Wood Work"), par le fabricant belge Tamawa (les "Ball Lamps") ou l'industriel Materia (accessoires en liège), sont achetés par le Centre Pompidou, exposés au Grand Hornu... À Milan, dans un appartement Galerie aux murs "abîmés" dans le sens d'une mise en abîme temporelle, le fabricant japonais de mobilier en bois Karimoku présentait les contributions de Big Game à l'histoire de cette entreprise de mobilier traditionnel en bois, installée à Kariya dans la préfecture d'Aichi depuis les années quarante et qui a participé à la reconstruction du Japon avec une offre de mobilier pour le marché domestique. Avec Big Game, elle essaie de sortir de son registre traditionnel tout en restant dans l'intemporel et l'archétypal. La collection "Castor", (chaise, tabouret, étagère), définit les nouveaux standards de la marque. Des standards pas si standards...

B. D.

The Satellite Fair in Milan celebrated its fifteenth anniversary by reviewing the young designers revealed by the salon year by year. In 2004, it was the year of Big Game, a studio founded by the Belgian Elric Petit, who trained at Cambre, the Frenchman Augustin Scott de Martinville and the Swiss Grégoire Jeanmonod, both graduates of ECAL. In 2004, they opened their studio in Lausanne; three of their wooden trophies (Deer, Moose and Roedeer) were produced by Vlaemisch, and brought them fame. The three partners were then edited by Moustache (a padded chair and a velvet clothes hook), by the Belgian maker Tamawa (the Ball Lamps) and the manufacturer Materia (accessories in cork); their products were bought by the Centre Pompidou, and their work shown at the Grand Hornu. In Milan, in a Galerie apartment with 'crumbling' walls, in the sense of a purposeful temporary delapidation, the Japanese wooden furniture maker Karimoku presented the contributions Big Game has made to this traditional wooden furniture firm that is rooted in Kariya in the Aichi region since the forties, and which participated in the re-building of Japan by producing furniture for the domestic market. With Big Game, the firm is trying to move away from its traditional identity while remaining timeless and archetypal. The "Castor" collection (chair, stool, shelf) defines the new standards of the firm's brand. New standards that are not so standard.



La tirelire "Chink". Praxis



Le luminaire "Spot".



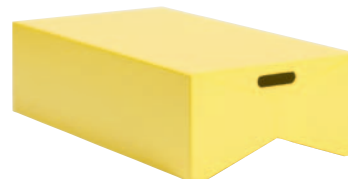
La clé USB "Pen". Praxis



Le trophée "Moose". Vlaemisch



La lampe "Small Work".



Le système "Box". Moustache



La chaise "Bold". Moustache



La chaise "Castor". Karimoku



Le tabouret "Castor". Karimoku



Cruise liner pour Materia.

Les étagères à monter "Fours". Prix du design suisse.



L'étagère "Castor". Karimoku