

Cyril Rumpler

Autodidacte du **design**

Self-taught designer



Tabouret Signet Ring/Signet Ring stool.

Comment passe-t-on de l'univers de la pharma à celui du mobilier? Comment cultive-t-on le goût du beau, dans une dimension fonctionnelle? Comment nourrit-on son imaginaire pour continuer à créer? Cyril Rumpler, autodidacte du design et fondateur de la marque premium de mobilier, luminaires et tapis «Softicated», nous répond.

Vingt ans dans l'univers de la pharma... puis entrepreneur-designer. Comment expliquez-vous cette reconversion totale?

Tout au long de ce chapitre professionnel dans l'univers de la pharma, je créais des objets, je dessinais. Ce côté créatif a donc toujours été là, avec une sensibilisation à l'art et au design dès l'enfance via mon parrain marchand d'art, des lectures, les musées où m'emmenaient mes parents. Au bout de vingt ans dans la pharma, et quelques soucis de santé, j'ai pris la décision de me consacrer à 100% à la création, en concevant des objets fonctionnels, du quotidien.

En 2021, vous lancez Softicated à Milan, en total autodidacte. Quels ont été les débuts?

J'ai tout de suite créé une gamme complète qui regroupe du mobilier, des lampes et des tapis.



Cyril Rumpler, fondateur de la marque Softicated/Founder of Softicated.

How does someone go from a career in pharmaceuticals to furniture design? What inspires a passion for beauty in a functional context? Where does the vision that fuels creativity come from? Cyril Rumpler, self-taught designer and founder of premium furniture, lighting and rug brand Softicated, shares his insights.

After 20 years in the pharmaceutical industry, you became a designer and entrepreneur. That's quite the career change!

Throughout my time in the pharmaceutical industry, I was always creating things and drawing. I've always had this creative side, having been exposed to art and design from a young age through my godfather, who was an art dealer, as well as through reading and visits to museums with my parents. So, after 20 years in the pharmaceutical industry and some health issues, I decided to devote myself full-time to designing functional, everyday objects.

In 2021, you launched Softicated in Milan, as a totally self-taught designer. How did you get started?

I immediately designed a complete range of furniture, lamps and rugs.

Where does your inspiration come from?

The objects I design are inspired by my childhood experiences, but also by nature and organic shapes, for example the Flying Fish Lamp. Sometimes, the idea comes from an everyday object that I see or own, like the signet ring that inspired the Signet Ring stool.



Tabouret Signet Ring/Signet Ring stool.

D'où vous vient l'inspiration ?

Les objets que je dessine se nourrissent de ces références acquises durant l'enfance, mais aussi beaucoup de la nature et des formes organiques, à l'image de la lampe Flying Fish. Parfois, l'idée part d'un objet du quotidien que je vois ou possède, comme la chevalière qui a inspiré le modèle du tabouret Signet Ring.

Du dessin jusqu'au produit fini, quelles sont les étapes qui jalonnent le parcours ?

Après avoir été esquissé à la main sous forme de croquis, l'objet est modélisé à l'aide d'un logiciel de conception assistée par ordinateur, ce qui permet de définir ses formes, ses couleurs et les matériaux envisagés. Une fois cette étape achevée, un prototype ou une impression 3D sont réalisés avec le concours de notre partenaire afin de tester les aspects artisanaux de la fabrication, l'ergonomie ainsi que les choix de formes et de matériaux. Ce processus implique souvent une collaboration étroite avec les ingénieurs et les artisans, nécessitant parfois des ajustements ou des compromis sur le design initial, voire sur les matériaux utilisés. Une fois le prototype validé, nous pouvons passer à la phase de production.

Nombreux sont les créatifs dont la production n'est pas linéaire dans le temps. Et vous, y a-t-il des périodes où vous créez davantage ?

Les moments où je suis le plus créatif sont généralement les week-ends et les périodes de vacances. Ces instants particuliers éveillent en moi une inspiration naturelle et stimulent des processus à la fois créatifs et imaginatifs.

Que souhaitez-vous transmettre à travers vos créations ?

L'idée de pérennité. Je crée des pièces intemporelles, avec l'idée de vivre avec, puis de pouvoir les transmettre. Et cela ne demande pas uniquement du travail sur le design avec des objets capables de traverser les époques, les tendances, mais passe aussi par un accent mis sur la matérialité, avec des composants premium qui résistent dans le temps, comme la céramique, le noyer, le verre sablé, le métal, etc. Toutes les pièces sont fabriquées en Italie, en France ou au Portugal et ont toutes été conçues à Genève.

Can you take us through your creative process, from design to finished product?

After being sketched by hand, the object is modelled using computer-aided design software, which allows us to define its shapes, colours and the materials envisaged. Once this stage is complete, a prototype or 3D print is produced in collaboration with our partner to test the craftsmanship, ergonomics and choice of shapes and materials. This process often involves close collaboration with engineers and craftspeople, sometimes requiring adjustments or concessions to the initial design or even the materials used. Once the prototype has been approved, we can move on to the production phase. Many creative people produce work in a non-linear way.

Are there times when you tend to be more creative?

I am usually most creative at weekends and during holidays. There is something about these breaks that awakens my natural inspiration and stimulates both my creativity and my imagination.

What do you want to convey through your designs?

The idea of longevity. I create timeless pieces with the idea that they will be lived with and then passed on. This means not just focusing on the design, creating objects that will stand the test of time and trends, but also taking care over the materials, using premium components that will last, such as ceramic, walnut, sandblasted glass and metal. The pieces are made in Italy, France or Portugal but each and every one was designed in Geneva.



Lampe Flying Fish/Flying Fish lamp.