

Exposition

100 chairs in 100 days

à l'Auditorium de l'église Saint-Pierre
de Le Corbusier à Firminy

Martino Gamper

curated by
Benjamin Loyauté



du 24 novembre 2010
au 27 février 2011

www.sitelecorbusier.com - Tél. : 04 77 61 00 72

Site Le Corbusier - église Saint Pierre de Firminy Vert



//Édito & sommaire

La Cité du design de Saint-Étienne, L'IFM (Institut français de la mode) et l'APCI (agence pour la promotion de la création industrielle), viennent de mener une étude, pour le compte du ministère de l'Économie de l'Industrie et de l'Emploi visant à analyser l'offre de design en France, son poids économique et les rapports que les entreprises Françaises développent avec les différents acteurs de ce secteur (indépendants et agences de design). Cette étude, une première en son genre, a permis de quantifier et de qualifier concrètement le secteur du Design Français.

On apprend notamment que le Design "made in France" pèse entre 1,8 et 3,3 milliards d'euros, qu'il fait intervenir près de 14 000 structures et représente entre 25 000 et 35 000 emplois. Le design n'est donc plus un fantôme, un rêve ou pire une illusion. Il devient une réalité tangible, très concrète. Jusqu'à nos portes, nos intérieurs, nos espaces les plus privés. Jusqu'à Saint-Étienne. Plus que jamais. Et parce qu'il témoigne directement de notre temps, le design se projette également dans l'avenir, ce sera le cas avec la 7ème Biennale Internationale Design. Donc acte.

Biennale design 2010	2
Présentation	2
Expositions principales	6
Questions à Elsa Francès	12
Design & recherche	14
Présentation	14
Questions à Marie Haude Caraës	16
Matériauthèque	18
Présentation	18
Questions à Isabelle Verilhac	20
Projet Ville Créative	22
Présentation	22
Questions à Josyane Franc	22
Design & transport	24
Présentation	24
Design & urbanisme	26
Manufacture / Plaine Achille	26
Design & Architecture	28
Centre nautique des quartiers Sud-Est	28
Focus	30
Firminy - 100 chairs in 100 days	30
Sorties d'École - Questions à Emmanuel Tibloux	32
Questions au Collectif Designers+ / Exposition 9CH	34
Publications de la cité	36
Design & pédagogie	38
Présentation	38
Questions à Caroline d'Auria-Goux	40
Design & Shop	42
Programme et vernissages Design & Shop	42
Infos	44

Directeur de la Publication : Dante Ricci / Publicité : Jean-Pierre Thizy - Nicole Jourget - Jean-Philippe Giraud / Infographistes : David Chuzeville - L'AGENDA STEPHANOIS est édité par : S.A.R.L. DERIMONT & PREVAL, 38, rue Pointe Cadet, 42000 Saint-Étienne / Internet : www.lagenda.net / Téléphone : 04 77 37 86 37 - Fax : 04 77 38 08 59 / e-mail : contact@lagenda.net / Siège social : 34, rue Paul Cotte - Saint-Étienne / Abonnement : 40€ (Annuel), 30€ (Semestriel) / Pour les abonnements ou la rédaction s'adresser à : DERIMONT & PREVAL, 38, rue Pointe Cadet - 42000 Saint-Étienne / Impression : Chirat - 04 77 63 25 44 / Dépôt légal : 4ème trimestre 2010 / N° ISSN : 1169 - 467X / L'Agenda Stéphanois est une revue gratuite, et de ce fait interdite à la vente. La rédaction n'est pas responsable des pertes ou de la détérioration des textes, publiés ou photos, qui engagent la seule responsabilité de leurs auteurs. Toute reproduction, même partielle de L'AGENDA STEPHANOIS est interdite. Tirage : 15 000 exemplaires. © textes et images : L'Agenda Stéphanois - Cité du Design - Stas - St-Étienne Métropole - Ville de St-Étienne - Epase - Designers+...



2008

Biennale Design 2010

Cette année, la Biennale revêt ses plus beaux atours, puisqu'elle prend enfin possession de la Cité du design, inaugurée il y a tout juste un an. Voici un avant-goût de ce qui vous attend pour cette 7ème édition, placée sous le signe de la téléportation...

ELSA FRANCÈS

Dès sa création par l'École des Beaux Arts de Saint-Étienne, la Biennale Internationale Design Saint-Étienne a été pensée comme un événement festif et foisonnant, ouvert à tous les publics. Depuis, elle ne cesse d'affirmer son caractère unique et défricheur, en proposant des parti-pris renouvelés. Elle aborde le design sous toutes ses formes, explore la création à un instant « T » révèle ce qui émerge et met la personne au cœur de la conception. Secteur en pleine mutation, où la culture croise l'économie, où les enjeux humains et sociaux sont souvent pointés, le design est un univers qui dépasse la question matérielle incarnée par l'objet ou le produit. D'où l'idée de téléportation, thématique principale de cette édition 2010, qui aborde les questions concrètes de mobilité, d'ubiquité qui régissent aujourd'hui nos rythmes et nos modes de vies. Nous avons confié le commissariat général à Constance Rubini. Historienne du design, elle a été directrice de la revue Azimuts et enseigne aux Arts décoratifs à Paris, son regard nous amène de nouvelles histoires naissantes, des projets du monde entier, des commissaires internationaux.

C'est donc une biennale qui se réinvente, en revendiquant son esprit originel qui s'ouvrira le samedi 20 novembre prochain à tous les publics. La biennale n'est ni un salon commercial ni une exposition muséale, échappant aux codes et modalités qui leurs sont propres : c'est un événement ouvert, qui donne à voir, à découvrir, à faire, à penser et à partager. Elle est basée sur des principes permanents d'appels à candidature et de confrontations de points de vue, traduits par la diversité des intervenants, des commissariats et des exposants. Elle rassemble par nature différents modes d'exposition. Mais elle cultive aussi l'impermanence, proposant de nouveaux lieux à chaque édition, exposant des partis pris différents. Ainsi, elle s'essaie à de nouvelles formes et engage de nouveaux genres de collaboration. Si cette dimension évolutive lui permet d'accompagner son propre territoire, elle est aussi un moyen de rester en prise avec ce qui se fait ailleurs, d'accueillir autant que de proposer.

Depuis 2010, la biennale est portée par l'EPCC Cité du design - École supérieure d'art et design, qui réunit Saint-Étienne Métropole, la Ville de Saint-Étienne, la Région Rhône-Alpes et l'État (Ministère de la Culture). Pour la première fois, la biennale se déploiera au cœur de la Cité du design, dont les espaces ont été inaugurés en octobre 2009. Les bâtiments rénovés par les architectes Finn Geipel et Giulia Andi, ainsi que la toute nouvelle Platine qu'ils ont conçue comme une architecture évolutive accueillent les activités de la Cité du design et de l'École supérieure d'art et design.

La biennale trouve donc sa place naturelle sur ce site emblématique de l'ancienne Manufacture d'armes, partiellement réinvesti, marquant le début d'un nouveau urbain pensé et conçu par Alexandre Chemetoff pour l'Établissement Public d'Aménagement de Saint-Étienne. Plus que jamais, la biennale se diffuse sur l'ensemble du territoire, s'appuyant sur les volontés partagées des acteurs publics, économiques et culturels. Elle associe les commerces, elle collabore avec les Musées (Musée d'Art et d'Industrie, le Musée de la Mine et le Musée d'Art Moderne) et le site Le Corbusier de Firminy. Elle reçoit les acteurs du développement de la Loire tels que Saint-Étienne Métropole, la Ville de Saint-Étienne, la CCIS de Saint-Étienne / Monbrison et le Conseil Général de la Loire. Elle continue de s'ouvrir à la dimension métropolitaine, à travers la présence du Grand Lyon et de la Région Rhône-Alpes.

À travers la Biennale Internationale Design 2010 Saint-Étienne, c'est un territoire qui accueille le grand public, les designers, les entreprises, les institutions de la promotion du design, les collectivités... Afin d'imaginer ensemble les solutions de demain. La Cité du design remercie ses partenaires fondateurs, EDF, La Poste, Cellux, la Chambre de Commerce, d'Industrie et de Services de Saint-Étienne / Monbrison, Orange et Weiss, ainsi que les partenaires publics et privés engagés aux côtés de la biennale.

Elsa Francès

Directrice générale de la Cité du design



BIENNALE
INTERNATIONALE
DESIGN [2010]
SAINT-ÉTIENNE 20_NOV. → 5_DEC.

WWW.CITEDUDESIGN.COM

©CK



CR - Cité du design / Sandrine Binoux

EMMANUEL TIBLOUX

Par rapport à l'édition 2008, la place de l'École supérieure d'art et design (ESAD) dans la Biennale Internationale Design 2010 Saint-Étienne s'inscrit sous le double signe de la continuité et de la nouveauté. La continuité tient essentiellement au maintien de la configuration mise en place depuis l'avènement de la Cité du design. Après avoir créé la biennale et organisé les premières éditions, l'ESAD occupe désormais un rôle qu'on pourrait qualifier d'associé, plus en phase avec sa vocation d'établissement d'enseignement supérieur artistique. Comme en 2008, c'est en tant que lieu de formation et de recherche en art et en design, à partir des compétences, des enjeux et des modes opératoires propres à ces missions, que l'ESAD intervient dans cette nouvelle édition. D'abord à travers l'organisation d'un workshop, réunissant une quinzaine d'étudiants encadrés par Jean-Claude Paillason, professeur, et Laure Laganier, graphiste intégrée à la Cité du design, d'où sont sortis les éléments qui formeront l'identité visuelle de la manifestation. Ensuite en assurant le commissariat de deux expositions, dont les bases avaient été jetées en 2008, et qui seront à nouveau le gage d'une forte présence des écoles d'art nationales et internationales, c'est-à-dire de la création émergente et expérimentale. Forte du succès remporté en 2008, l'exposition N-1 sera ainsi reconduite, avec la même exigence : réunir la pointe de la recherche et de l'expérimentation en design graphique numérique et sonore dans les écoles d'art – avec une attention particulière portée cette année aux expériences de modification de la perception. Intitulée L'Entreprise, la deuxième exposition organisée par l'ESAD proposera, sur le principe actif et participatif de L'Appartement géant de 2008, une exploration du travail en entreprise et des lieux de travail menée, sous un angle tantôt ludique tantôt critique, par une dizaine d'écoles.

La continuité qui caractérise la participation de l'ESAD à la biennale s'accompagne cette année d'une grande nouveauté. Celle-ci tient à ce que, pour la première fois de leur histoire commune, l'école et la biennale se trouveront réunies sur le même site. C'est là l'occasion pour l'école d'ouvrir ses portes et de s'exposer – d'exposer ses étudiants et ses diplômés. Sous le titre de Sortie d'école, l'ESAD accueillera les visiteurs dans ses espaces du rez-de-chaussée. Y sera présentée une sélection des derniers diplômés et des projets d'étudiants, la production des deux dernières promotions du post-diplôme Design et recherche et une sélection de travaux de designers récemment diplômés. De la même façon que, en suspendant les cours pendant la durée de la biennale, l'école signifie à ses étudiants que, pendant quinze jours, c'est la biennale qui est pour eux l'école, on pourra ici voir une manière de rappeler au public que, si l'école a fait la biennale, elle la fait encore aujourd'hui, d'une autre façon, plus circonscrite, mais en en faisant toujours un élément clé de son projet pédagogique.

Emmanuel Tibloux

Directeur de l'École supérieure d'art et design de Saint-Étienne



©LIN Finn Geipel + Giulia Andi, photographe: François Maisonnasse

CONSTANCE RUBINI

C'est autour du thème de la téléportation que va se construire la biennale 2010. Autour d'une vision extrême de notre société, une espèce d'idéal (ou non) vers lequel on pourrait tendre pour résoudre les différentes questions qui se posent à nous aujourd'hui, les problèmes liés, notamment, à l'urgence écologique et à l'efficacité des transports, ou le continuel manque de temps qui met nos quotidiens sous pression. Ce bouleversement de l'espace-temps, cette accélération du temps, que l'on évoque pourtant depuis l'invention du chemin de fer et du téléphone, est encensé par certains quand d'autres, comme Paul Virilio, l'accusent : « Le phénomène de l'immédiateté, de l'instanéité, est un des problèmes majeurs posés actuellement (...) Un dédoublement de la réalité sensible se prépare entre le réel et le virtuel. L'avènement d'une sorte de stéréo-réalité. Une perte de repère de l'être »¹. La révolution numérique a, en effet, provoqué une perte des repères. Dix ans après le tournant du XXIe siècle, nous oublions, peu à peu, les enjeux qui étaient ceux du XXe siècle en acceptant l'idée d'avoir changé de monde. Et nous construisons les codes et valeurs de cette nouvelle société.

La téléportation en fera-t-elle partie ? Les expériences menées par le professeur autrichien Anton Zeilinger montrent que le rêve n'est pas totalement hors d'accès. Si l'on n'est encore incapable aujourd'hui de se téléporter physiquement, on sait, en revanche, qu'à Innsbruck, l'équipe de Zeilinger a réussi à opérer, à vitesse infinie, la téléportation d'un photon à travers son laboratoire...

Et si la téléportation physique n'est pas encore réelle, les techniques du numérique nous permettent en tout cas de nous téléporter mentalement dans n'importe lequel des espaces virtuels qui s'offrent aujourd'hui à nous. Thalys a ainsi lancé sa gare de téléportation, Thalys Teleport Station, dans l'univers virtuel de Second Life, créé par Philip Rosedale en 1998. Se trouvant sur l'île de Thalys, cette station de téléportation, développée par l'agence de marketing viral 2 Barnes & Richardson, est un espace de transports virtuels pour n'importe quelle destination. L'ubiquité, la mobilité, la réduction de la taille du globe proportionnelle à l'accélération des transports suscitant une convergence spatio-temporelle, la conquête possible de nouveaux espaces, sous la mer ou dans l'air, le dédoublement par le virtuel du réel, l'instant « T », le bouleversement de l'espace-temps, ou au contraire, l'idée de pérennité, d'ancrage au sol et, par extension, de confort, sont des sujets qui flottent autour de l'idée d'une possible téléportation.

La biennale se propose d'ouvrir des chemins de découvertes qui tendront vers cette possible téléportation, en effectuant des détours vers la prospective, la perception de l'espace, la lumière ambivalente, la mobilité, la mémoire, le fétiche, la vie après la mort, la réalité ou l'impossible...

Constance Rubini

Commissaire générale de la Biennale Internationale Design 2010 Saint-Étienne

BETWEEN REALITY AND THE IMPOSSIBLE

COMMISSAIRES : DUNNE & RABY

« Ce que l'être humain est et devient se décide tout autant par la forme de ses outils que par les actions des hommes d'état et des mouvements politiques. Ainsi, le design de la technologie relève-t-il d'une décision ontologique chargée de conséquences politiques. »

Qu'arrive-t-il lorsque l'on sépare le design du marché, lorsque plutôt que de rendre la technologie sexy, facile à utiliser et davantage consommable, les designers utilisent la langue du design pour poser des questions, distraire et provoquer, pour transporter nos imaginations dans des mondes parallèles mais possibles ?

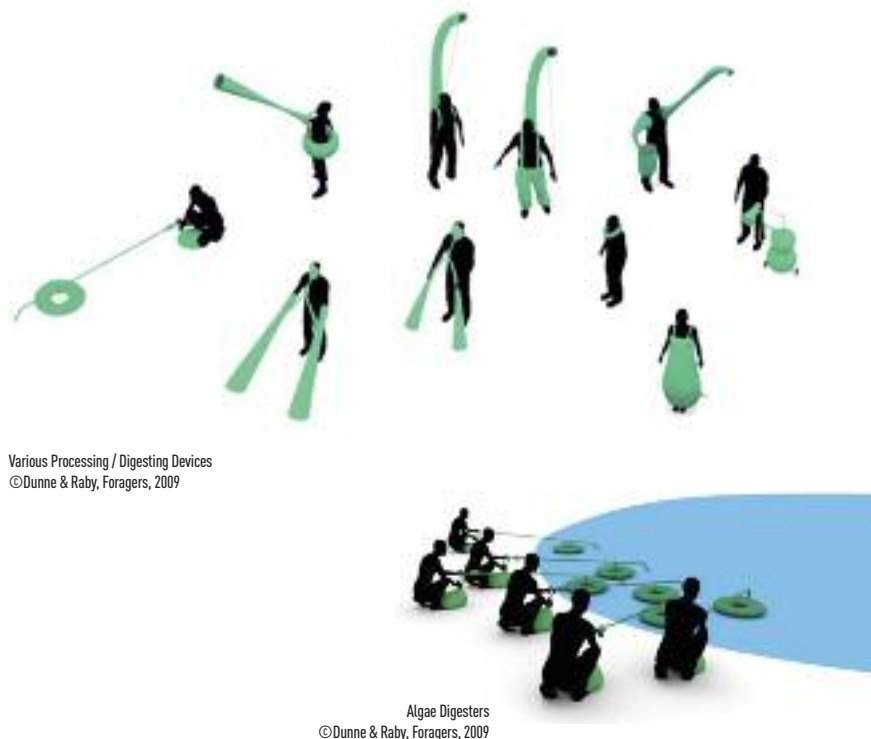
Ce sont les avenir probables, préférables, plausibles et possibles – cet espace entre la réalité et l'impossible – qui permettent aux designers de questionner l'orthodoxie du design ainsi que les visions qui prévalent dans le domaine des technologies, de telle sorte que des perspectives neuves puissent émerger. Il ne s'agit bien évidemment pas de faire des prévisions, mais de se demander ce qui se passerait si... de spéculer, d'imaginer et même de rêver afin d'alimenter le débat à propos du monde et de l'environnement technologique dans lequel nous souhaitons vivre.

Pour ce faire, nous devons repousser les frontières de nos modes de pensée d'aujourd'hui et commencer à entrevoir comment les choses pourraient être, commencer à imaginer des possibilités alternatives ou d'autres manières d'être afin de concrétiser ces nouvelles valeurs et ces nouvelles priorités. C'est là une tâche à laquelle les designers ne peuvent s'atteler seuls. Les projets que nous allons exposer s'enrichissent du dialogue et des débats avec différents acteurs de domaines aussi variés que l'éthique, la philosophie, les sciences politiques, les sciences de la vie et la biologie.

Nous collaborons avec l'écrivain Alex Burette et le photographe Jason Evans afin d'étudier et de développer des scénarios alternatifs autour de ces idées.

Dunne & Raby

Feenberg, Andrew, [1991] 2002. Transforming Technology, A Critical Theory Revisited. Oxford: Oxford University Press. (p.3)



Various Processing / Digesting Devices
©Dunne & Raby, Foragers, 2009

Algae Digesters
©Dunne & Raby, Foragers, 2009

COMFORT

COMMISSAIRE : KONSTANTIN GRČIĆ

Modernité rime avec confort. Pourtant, chaque pas de plus sur la voie du confort nous ouvre de nouveaux horizons et exacerbe nos attentes. Maintenir le niveau de confort de notre mode de vie moderne devient un exercice de plus en plus complexe ; cette évolution sans fin nous impose son rythme et nous confronte à des défis fondamentaux. Dans notre monde occidental, l'une des manifestations les plus frappantes de ce phénomène est cette dématérialisation progressive de notre environnement physique, qui s'affranchit des règles de la gravité, de la géographie et du temps. Le confort est cette capacité d'être ici et là en même temps. Le confort est cet accès permanent à l'information maintenant et partout. Le confort est cette simplicité qui aplanit les difficultés, ce gage de sécurité, de santé. Cette indépendance à l'égard des contraintes, tant physiques que mentales.

L'exposition souhaite décoder les aspects matériels du confort en montrant les outils et accessoires qui en sont les vecteurs. Une série d'objets très tangibles offrira au visiteur une passerelle entre le propos abstrait de l'exposition et la réalité concrète de sa propre vie.

Konstantin Grčić



DORO HandlePlus
© Doro of Sweden

Salle de repos - Ting-ting Zhang & Idir Bechar
ESADSE

L'ENTREPRISE

COMMISSAIRES : MICHEL PHILIPPON
EMMANUEL TIBLOUX

SCÉNOGRAPHIE : MICHEL PHILIPPON à partir des workshops réalisés avec les écoles participant au projet.

L'Entreprise est une exposition exploratoire sur le thème du travail en entreprise et des lieux de travail. Les visiteurs « sont » dans une entreprise fictive dont on a inventé le nom et le fonctionnement ainsi que tous les outils et attributs principaux (site internet, logo, identité visuelle) en convoquant tous les champs du design (espace, mobilier, graphique, services, web, etc.). Les visiteurs sont également confrontés à toutes les activités de l'Entreprise : conseil d'administration, réunions, relations au client, gestion des ressources humaines, et toutes les situations qui font « la vie de l'entreprise ». L'Entreprise dispose d'une collection d'œuvres d'art dont certaines sont visibles parmi les espaces de travail et production. L'Entreprise est bien sûr une entreprise de téléportation en phase avec le thème de la biennale 2010. C'est comme si la Manufacture d'armes de Saint-Étienne ainsi que Manufrance étaient prolongées dans un présent et futur de fiction.

Le projet développe le principe « actif » et participatif de l'exposition l'Appartement géant de la 6^e Biennale Internationale Design 2008 Saint-Étienne. Il reprend aussi le principe exploratoire et ludique de ce projet, ainsi que le dispositif d'invitation et de participation de quelques écoles françaises et européennes choisies pour leur vocation et leurs possibles liens avec le thème retenu. Les écoles d'art et design invitées sont celles de Bruxelles, Genève, Valence, Rennes comme partenaires principaux. Des projets et apports ponctuels proviennent de Barcelone, Reims, Strasbourg, Orléans, Marseille, Lyon, soit dix en tout. L'équipe de l'ESAD assure le montage, la gestion et scénographie globale du projet.

Michel Philippou - Emmanuel Tibloux



DEMAIN, C'EST AUJOURD'HUI #3

COMMISSAIRE : CLAIRE FAYOLLE

Demain, c'est aujourd'hui #3 est la seule exposition à réunir des produits concepts de différents secteurs industriels (automobile, électronique, médical, énergie...) en provenance du monde entier (Europe, États-Unis, Asie). Imaginés par de grands groupes internationaux, des agences de design, des écoles, ces concepts préfigurent les produits de demain et offrent des perspectives sur nos modes de vie futurs.

En 2010, cette vision d'anticipation explorera une multitude de domaines qui font notre quotidien. La production d'énergie reste centrale. Les préoccupations alimentaires émergent fortement, depuis l'autosuffisance alimentaire à une création culinaire technologique. Il est aussi beaucoup question de modes de production alternatifs qui transforment radicalement les positions du concepteur, du producteur et du consommateur. Le vélo s'offre une nouvelle jeunesse grâce aux technologies émergentes. La voiture, même de course, se fait électrique. Les objets mutent : on prend des photos en dessinant dans les airs, on contrôle son nouveau jeu vidéo sans télécommande, simplement avec les mains, on façonne ses objets ou sa cuisine grâce à une matière programmable, la salle de bain passe à la machine et le papier peint est intelligent... Cette édition 2010 propose également une incursion vers les pays en voie de développement avec des projets portant sur l'accès et le contrôle de l'électricité et le transport de l'eau. Afin de proposer une perspective sur l'avenir équilibrée, Demain, c'est aujourd'hui #3 exposera comme en 2008, des projets d'étudiants du département de Design Interactions du Royal College of Art (RCA). Ce département dirigé par Anthony Dunne, s'intéresse aux conséquences sociales, culturelles et éthiques des technologies émergentes et considère que le design peut être un moyen de s'interroger sur le développement de celles-ci. Demain, c'est aujourd'hui #3 constitue la troisième édition d'une série d'expositions consacrées au design prospectif initiée en 2006, dans le cadre de la biennale.

Claire Fayolle

Parmi les concepts exposés : - L'instrument de musique du XXI^{ème} siècle par l'IRCAM et l'agence NoDesign (projet Interlude) - une station domestique de stockage des énergies renouvelables par l'hydrogène Hymé par le designer Pierre Favresse et le chercheur au CNRS Christophe Turpin - le Frigo à téléportation de Dulyawat Wongnawa de l'Université de Chulalongkorn (Thaïlande) dans le cadre du concours Design Lab '09 d'Electrolux- L'imprimante alimentaire de Marcello Coehlo du Massachusetts Institute of Technology (MIT).

Quelques participants : Air Sur, Beta Tank, 5.5 designers, Commissariat à l'Énergie Atomique (CEA), Citroën, Revital Cohen, EDF, Electrolux, Ensci-Les Ateliers, Faltazi, Pierre Favresse, GE Healthcare, IRCAM, Legrand, Le Laboratoire, Massachusetts Institute of Technology (MIT), Nodesign, Osram, Peugeot, Philips, RATP, Renault, Design Interactions department/Royal College of Art (RCA), Strate Collège, Yamaha.



Cocoon
© Richard Hederstierna, Institut de Technologie de Lund, Suède



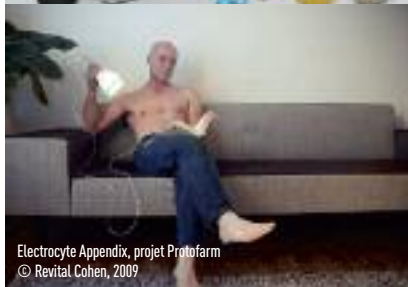
Augmented City
© Keiichi Matsuda, 2010



Diagnostic Kitchen
© Design Probes, Philips, 2008



Boîte à souvenirs
© Loïc Lobet, Ensci-Les Ateliers, 2009



Electrocyte Appendix, projet Protofarm
© Revital Cohen, 2009

LA VILLE MOBILE

COMMISSAIRE : CONSTANCE RUBINI

Les objectifs liés à la nécessité d'un développement durable, comme les innovations culturelles et sociales issues de la révolution numérique, remodelent aujourd'hui la vie urbaine. La question n'est déjà plus de spéculer sur les innovations futures : tout est déjà là, tout existe, reste cependant à en négocier les possibles applications au quotidien. Il nous appartient alors aujourd'hui de construire la culture urbaine du XXI^{ème} siècle.

C'est cette culture en développement que l'exposition va mettre en lumière, au travers d'un certain nombre de questionnements. La ville naît du choix de s'organiser en réseaux. Si elle se caractérise depuis ses origines par la mobilité qu'elle engendre, les flux de personnes, de marchandises, d'informations et de connaissances se démultiplient aujourd'hui pour devenir les signes mêmes de la contemporanéité. Plus les liens virtuels se développent, plus nous sommes mobiles. Google et l'iPhone sont ainsi devenus deux des plus importants opérateurs de la mobilité. Ils développent les réseaux sociaux qui, eux-mêmes, nourrissent des événements collectifs : la ville est un espace partagé. L'espace urbain est dédié aux cultures de masse, mais il permet également d'y échapper. Pour répondre à un individualisme de masse, la ville a la caractéristique d'offrir aujourd'hui un panel de moyens de transport, allant du métro au tram, en passant par un réseau de bus, de voitures et vélos en libre service, ou de sports urbains, tels que skate, trottinette, roller ou autre engin à roulettes. La ville offre ainsi à chacun la possibilité d'inventer librement, quotidiennement, son trajet, de l'adapter à ses exigences personnelles. Après avoir axé leur développement autour de la voiture, les plans de déplacements urbains mettent aujourd'hui le piéton au cœur du dispositif.

Comment dès lors, et bien que la population des villes ne fasse qu'augmenter, retrouver du plaisir à se mouvoir en ville ? Comment y appréhender la notion du temps ? En ville, la distance est fonction du temps parcouru, le temps prime sur la géographie. Tout est mis en place pour plus d'efficacité. Il faut pouvoir se déplacer de plus en plus vite, sans attente, ni contrainte. C'est une sorte de spirale sans fin qui pourrait ne se résoudre que par la téléportation. Mais à qui bénéficie cette quête de rapidité, qui s'inscrit dans un contexte de rentabilité capitaliste ?

Les 35 heures, en France, ont cependant ouvert la voie à une autre façon d'envisager le temps, qui pourrait alimenter une culture des « slow déplacements ». La réorganisation des horaires de travail et la coordination des rythmes sont autant d'éléments contribuant, en effet, à imaginer une mobilité durable : propositions sportives ou confortables, qui utilisent le sol, les airs, les canaux ou les fleuves.



Fenêtre numérique de quartier, 2008
© Sandrine Herbert - Aude Richard - Maria Laura Mendez

Les objectifs de ces propositions étant de prendre le temps de se déplacer avec plaisir. Aujourd'hui, seulement 12 % du temps d'une vie est consacré au travail.

De nouveaux espaces de loisirs adoucissent les villes. D'ambuler, flâner, marcher, la ville accueille également le piéton dans sa dimension plus solitaire.

La ville est un paysage, comment se sentir être un touriste dans sa propre ville, pour en profiter ? La ville c'est également la gratuité de l'espace public. Comment, dans des villes où tout est pensé pour la mobilité, retrouver le moyen de s'arrêter, de se poser, de partager un espace ? Comment faire en sorte que la ville redevienne un lieu de rencontres ?

Le design peut-il agir sur cet organisme vivant qu'est la ville ? Le travail du designer se situe dans l'observation, il peut révéler le caractère propre des lieux, rendre visible une narration, celle de l'histoire du lieu... Au-delà des infrastructures mises en place, ce sont également les interventions ponctuelles, à doses homéopathiques, ou les signes discrets se greffant sur des micros phénomènes, qui contribuent à la réussite d'un projet urbain. L'exposition, par le biais de cinq projets, mettra en lumière ce dialogue, issu de la confiance entre un maître d'œuvre et un maître d'ouvrage, qui donne naissance au projet urbain.

Constance Rubini

ELLE S'ORGANISE EN SEPT PARTIES : 1) La ville, un espace collectif et partagé. 2) Comment, en dépit de la saturation des espaces, trouver du plaisir à être et se mouvoir en ville ? 3) La ville influence-t-elle sur notre perception et relation au Temps ? 4) Retrouver l'essence de l'espace public, un lieu gratuit qui suscite la diversité et la rencontre. 5) Quelle politique pour l'espace public et le mobilier urbain ? 6) Alors comment agir sur cet organisme vivant qu'est la ville ? 7) Utopies et projet

N-1 2010

COMMISSAIRES : JEAN-MARIE COURANT
EMMANUEL TIBLOUX - SAMUEL VERMEIL

Fort de succès remporté en 2008, cette deuxième édition de N-1 proposera une nouvelle sélection de projets de recherche et d'expérimentation en design graphique, numérique et sonore, issus des écoles supérieures d'art et des design françaises et internationales.

Le propos de cette édition sera double. D'un côté, il s'agit de donner une photographie de la création graphique, numérique et sonore dans les écoles en 2010. L'expérimentation étant au principe de la pédagogie en école d'art, on y trouvera assurément une forte dimension expérimentale, doublée ici et là d'une part plus structurée, plus méthodique peut-être, de recherche. D'un autre côté, en écho au thème général de la biennale, nous avons souhaité faire la part belle aux projets proposant une expérience de modification de la perception : à ce que nous pourrions appeler, en référence aux « états modifiés de conscience » (EMC) des psychologues, les états modifiés de sensibilité (EMS).

On y rencontrera donc deux types de projets : des projets libres et des projets mettant en jeu un certain « dérèglement des sens ». Ces derniers pourront reposer aussi bien sur des procédés canoniques en la matière (phénomènes hallucinatoires et hypnotiques, jeux sur la simultanéité et l'ubiquité, la différence et la répétition, le vide et la saturation...), que sur les possibilités ouvertes par les nouveaux outils numériques ou certains nouveaux usages qui modifient en profondeur notre expérience sensible du monde (appareils de simulation, médias localisés, supports nomades, nouveaux réseaux sociaux...).

Emmanuel Tibloux



Sonorama - Ecole Supérieure des Arts Appliqués Duperré
Conception et réalisation: Kamila Mikos
Design sonore: Kamila Mikos et Simon Doury

LUMIÈRE(S)

COMMISSAIRE : FELIPE RIBON

Le designer cherche sans arrêt des artifices qui mis autour de la source lumineuse, le mèneront à façonner, filtrer, colorer, tempérer ou amplifier son éclat. Mais face aux avancées techniques et au champ vertigineux de possibilités qui s'offrent à lui en matière d'éclairage, le tandem ampoule/abat-jour apparaît comme une forme en cours d'obsolescence de laquelle la grammaire du design tarde à s'affranchir.

Mettre la lumière sur le devant de la scène, nous confronte à un immense spectre de possibilités ; un choix, fatalement réduit, doit donc se faire. Ce choix est en grande partie imposé par la nature même de cet exercice : exposer c'est « mettre en vue, montrer, faire ou laisser voir ». Le regard se balade à travers différents univers ; onze au total, chacun d'entre eux étant un témoignage qui se présente à la fois comme une sphère indépendante - la planète - et comme la partie d'un tout - la constellation. C'est une exposition fragmentée, organisée selon une géométrie réticulaire et dans des espaces-temps différents : la prise de parole de quelques créateurs ayant abordé ce programme aux enjeux considérables.

Felipe Ribon

EXEMPLES DE PROJETS EXPOSÉS : Lianes Designers : Ronan et Erwan Bouroullec. ERB, Lianes, lumineaire, Galerie Kréo, 2010. En collaboration avec la sellerie Séllaneuf. Réverie domestiquée. En coproduction avec la BHV Designer : Marie de Lignerolles 100 abats-jours, BHV, 2010. Beam me up ! Projet : Beam me up !, Ballet contemporain. Chorégraphe : Jean Alavi Danseurs : Elèves de 4e année du CNSMDP. En collaboration avec Quantum Glass.



Beam me up! Chorégraphie: Jean Alavi
© Felipe Ribon



Lianes - Ronan & Erwan Bouroullec
Galerie Kréo, 2010 © Tahon Bouroullec

PRÉDICTION

COMMISSAIRE : BENJAMIN LOYAUTÉ

L'exposition Prédiction pose le regard sur la diversité créative du design international. Elle a pour vocation de procéder à un état des lieux et a pour mission d'élaborer une cartographie des émergences et des différentes typologies du design contemporain. Elle explore et emprunte les différentes trajectoires que les designers suivent. De plus en plus complexes, variables et fragiles, elles révèlent les postures des designers, leurs modes de réflexion et la porosité de leurs actions.

En questionnant plus de 130 d'entre eux sur des problématiques et des thématiques aussi diverses que la mémoire, le confort, la fiction, la mode, les nouvelles technologies, l'écologie, la sacralisation, l'éthique, l'avenir, les sens... Prédiction est conçue et organisée sur plus de 2 300 m² selon les principes fondateurs d'une cité antique. En son sein, des groupes s'y sont formés, libres de se déclarer et de s'exprimer. Avec eux, l'artiste Olafur Eliasson investit le sanctuaire de la connaissance, des monstres sympathiques animent un jardin oublié, des avatars se rallient à la cité par le biais d'un metaver, un magicien convoque notre odorat dans la chambre des Oracles et un détenu entretient depuis sa cellule une correspondance...

Benjamin Loyauté



Herman Wallas - Herman's cell
© Herman Wallas and Jackie Sumell, Crédits Photo: Jackie Sumell

PROCESS DESIGN

COMMISSAIRES : COLLECTIF DESIGNERS +

Une conception réussie c'est celle du produit que nous achetons, du service que nous utilisons, de l'espace que nous investissons avec plaisir. Et, pour l'utilisateur que nous sommes, peu importe le travail du designer et de toute l'équipe de conception, c'est le résultat qui compte. Mais, à l'occasion de cette biennale, nous avons souhaité percevoir avec le public, au travers d'une cinquantaine de cas concrets, ce qui caractérisait une démarche design en entreprise.

Pour cela nous avons demandé aux entreprises et aux designers de remonter le temps et de nous dévoiler un peu de l'histoire de leur projet. Notre réussite serait qu'en parcourant l'exposition le visiteur se sente un peu téléporté au cœur des équipes de conception et qu'avec nous il cherche à répondre à la question : « Du dessin initial au produit commercialisé la démarche de conception varie-t-elle selon la nature de la rencontre entre Entrepreneur et Designer ? »

En choisissant d'exposer des Très Petites Entreprises (TPE) et Petites et Moyennes Entreprises (PME) et des grands groupes, des entreprises locales aux côtés d'entreprises étrangères, nous lui permettrons également de voir si la taille et la localisation de l'entreprise peuvent avoir un impact.

Ainsi, en visitant l'exposition il constatera probablement avec nous que, si toutes ces histoires sont différentes, il existe des similitudes qui permettent de faire émerger des ingrédients et des étapes que l'on retrouve dans la plupart des démarches réussies.

Collectif designers +



Surprising Lounger - Plume
Chaise d'extérieur avec pouf
© Fermob

QUESTIONS À ELSA FRANCÈS

La Cité a été inaugurée il y a un an. Quel bilan tirez-vous de cette première année ? Est-il à la hauteur des projets et espérances ?

Depuis son inauguration au mois d'Octobre 2009, la Cité du design s'est installée dans un rythme d'événements permanents entre activités de l'École Supérieure d'Art et design et activités culturelles et économiques de la Cité du design. Elle rassemble sur un même site à la fois des étudiants, des enseignants, des professionnels et le grand public, elle est donc un lieu de vie où se mélangent les genres, les intérêts et les projets. Et l'on constate un foisonnement et un dynamisme qui va en grandissant d'autant plus que de nombreux autres acteurs ont rejoint le quartier Carnot-Plaine Achille développé par l'Etablissement Public d'Aménagement de Saint-Étienne avec Alexandre Chemetoff. Peu à peu on sent se créer une activité riche de croisements et d'innovations créatives.

Dans ce contexte la Cité du design offre un certain nombre d'outils qui déjà sont très sollicités comme la matériauthèque, (officiellement inaugurée au mois de septembre 2010), la médiathèque de l'École Supérieure d'Art et Design dotée d'un fond important et dont le nouveau cadre renforce la qualité de son accueil, le bureau des designers, la boutique, les salles de séminaires, l'auditorium etc. Les demandes sont permanentes et les visiteurs nombreux. Ainsi les 5 expositions présentées cette année dans la Platine ont remporté un vif succès. Elles ont donc été l'occasion de développer une offre étendue de médiation pour tous les types de public allant des ateliers pour enfants avec l'Espace Boris Vian jusqu'à des sensibilisations au design pour les acteurs économiques. Elles nous ont aussi permis de travailler avec des institutions majeures telles que le Centre Georges Pompidou ou le VIA à Paris.

Par ailleurs nous avons pu développer au service de la gouvernance économique du territoire, et dans le cadre du Grand Projet Rhône-Alpins, de nombreux outils d'accompagnement des entreprises vers le design qui sont déjà opérationnels comme par exemple les chèques design qui permettent à une entreprise, un commerce ou un hôtel du territoire, de faire appel pour une première expérience à un designer ou une agence. L'intégralité de ces offres ainsi que les réalisations des acteurs économiques du territoire tels que les entreprises, les designers ou les collectivités, seront présentées dans un espace majeur à la Biennale, porté conjointement par Saint-Etienne Métropole, la Cité du design, la Chambre de Commerce Industrie et Services

de Saint-Étienne / Montbrison mais aussi la Chambre de Métiers et de l'Artisanat, la ville de Saint-Étienne, ainsi que le Conseil Général de la Loire et le soutien de la Région Rhône-Alpes.

Pour la 1ère fois, la Cité du design organise la Biennale Internationale Design Saint-Étienne à partir de son site définitif inauguré l'an passé. Qu'est-ce que cela change concrètement ?

Pour de nombreux visiteurs venus d'ailleurs, la Biennale sera l'occasion de découvrir la Cité du design, ses lieux, ses outils et ses activités au-delà du moment privilégié de la Biennale. Ce sera, nous l'espérons, une forme d'invitation à revenir plus souvent, à nous suivre tout au long de l'année.

Ce sera aussi la découverte d'un site toujours en évolution dont la Cité du design est une entrée en matière, mais qui continuera à se déployer et se découvrir au fil des ans et des Biennales. Par ailleurs, la présence d'une partie des expositions de la Biennale dans la platine nous permettra de les faire durer plus longtemps et donc de mettre en place davantage de médiation, de rencontres particulières avec différents publics. Cela permettra aussi de prendre le temps de découvrir et visiter.

Quels sont vos objectifs (qualitatifs ou quantitatifs) pour cette prochaine biennale ?

En 2008, nous avons accueilli 85000 visiteurs, nous espérons qu'ils seront aussi nombreux cette année. Mais au-delà des chiffres, nous avons surtout renforcé notre dispositif d'accueil des publics pour permettre à tous de profiter pleinement de l'événement. Visites guidées, ateliers pour les enfants, espaces de restauration installés au cœur des expositions, librairie et boutique proposant des sélections de livres et d'objets permettront à tous les publics de satisfaire leur curiosité dans une ambiance conviviale propre à Saint-Étienne.



ACTEURS DU DESIGN :

- A. Alliance Française des Designers (AFD)
- B. Agence pour la Promotion de la Création Industrielle (APCI)
- C. Couvent
- D. Village des Créateurs
- E. Fédération des designers (FED)
- F. Design France
- G. Région Rhône-Alpes
- H. Ville de Saint-Étienne, Saint-Étienne Métropole, CC Saint-Étienne/Montbrison

La recherche

NÉCESSITÉ D'UNE RECHERCHE EN DESIGN

La recherche qui s'invente au XVI^e siècle avec le philosophe Francis Bacon pose les bases de la méthode expérimentale. La science s'organise alors en vue d'une maîtrise de la nature, pour améliorer et transformer les conditions de vie des hommes et développer les nations. Depuis cinq siècles, la recherche scientifique observe et tente de comprendre, ici la nature – de l'infini grand à l'infini petit – là les interactions humaines, la vie en société.

Le monde dans lequel nous vivons s'est éloigné de la nature pour être façonné par l'homme. De multiples techniques, des systèmes complexes, des environnements artificiels, des objets par milliers nous entourent sans que nous ayons demandé explicitement leur présence. Ces artefacts sont là qui conditionnent et forment les contours de la vie de chacun.

La préoccupation centrale d'une recherche en design est de comprendre comment les individus, les groupes interagissent avec ce monde artificiel en vue de concevoir des objets des systèmes, des environnements adaptés à chacun. Une science de l'artefact. Le dessein de cette recherche est, pour reprendre les mots d'Andrea Branzi, « de rendre de nouveau habitable un monde dévasté par l'industrialisation et, ce, par une gestion positive de la grande complexité qui nous environne ».

ENJEU D'UNE RECHERCHE EN DESIGN

Le nouveau siècle s'ouvre à la fois sur un extraordinaire défi et sur de nouvelles tensions : comment organiser le monde entre la prospérité matérielle des hommes et le maintien de conditions de vie respectueuses de la nature et des hommes ? Comment résoudre l'ensemble des dilemmes qui traversent l'activité contemporaine des hommes ? La recherche en design prend en compte la complexité croissante des techniques produites, les mécanismes d'appropriation de ces techniques par les individus et les collectifs – les usages, les pratiques, la réalité des besoins – les effets de la consommation et de la conception non plus à une échelle locale mais globale, l'instabilité de l'utilisation des ressources, etc.

PRODUIRE DE LA RECHERCHE : DE LA THÉORIE À LA CONCEPTION

La recherche en design, c'est répondre à une question du point de vue du design avec une méthodologie propre à ce champ. La recherche à la Cité du design entend articuler la théorie et la conception, produire du sens et concevoir des objets, des systèmes, des équipements ou des services. Plusieurs objectifs interdépendants animent le Pôle : conduire des recherches qui placent l'individu au centre des préoccupations et des résolutions ; anticiper les évolutions et imaginer les modes de vie de demain ; produire du savoir en design.

QUELQUES THÈMES DE RECHERCHE À LA CITÉ DU DESIGN

Agroalimentaire
Design de services
Développement durable
Énergie
Flux
Habitat
Matériaux
Mobilité
Santé et design médical
Usages et technologies, etc.

QUELQUES RECHERCHES EN COURS

Précarité énergétique. Les usages énergétiques - le cas de l'habitat d'insertion
La Poste (Le bureau de poste en zone sensible/Les services du futur : le design de service)
Orange (Correspondances augmentées)
Cellux, (Design et lumière)
Melissa (La femme dans la ville)
EDF (Modules énergétiques urbains), etc.



6, RUE DU GENERAL FOY
ST-ETIENNE
04 77 37 29 09

QUESTIONS À MARIE-HAUDE CARAËS

Vous êtes responsable du pôle recherche de la Cité. Pouvez-vous nous expliquer votre rôle ?

Créé en juillet 2005, la Cité du design a vocation d'assurer le développement des formations d'enseignement supérieur, de la recherche, le développement économique ainsi que l'action culturelle dans le domaine du design. La Cité du design est une plateforme de création, d'enseignement, de recherche, de développement, à l'échelle locale et internationale. Elle fonctionne avec des partenaires multiples, des professionnels venant de tous secteurs d'activité. Cette position privilégiée, la présence d'un pôle de recherche, son travail de décryptage des tendances à travers la Biennale Internationale Design, lui permet de fonctionner naturellement comme détecteur des pratiques innovantes. Mon rôle dans cet espace est d'encadrer et de suivre l'ensemble des projets, mais aussi et surtout d'engager de nouvelles recherches où le design peut devenir un outil innovant et créatif.

Quelle est la mission de ce secteur, qui reste discret, et dont les actions sont peu connues, mais si essentielles ?

Le développement de la recherche et de l'innovation par le design passe par la nécessaire identification des usages et des nouvelles pratiques. La Cité du design répond à des appels à recherche nationaux et européens, mène des programmes de recherche pour des entreprises partenaires en lien avec le Consortium Design Enseignement Supérieur. Par ailleurs, afin de répondre de sa mission de développement de l'innovation, la Cité du design, en synergie avec des professionnels du design, des sciences humaines, de l'ingénierie et de l'architecture, met en place des programmes et des méthodes amenant à la création d'objets et de services répondant aux usages et aux nouveaux besoins.

La recherche en design, c'est répondre à une question du point de vue du design avec une méthodologie propre à ce champ. La recherche à la Cité du design entend articuler la théorie et la conception, produire du sens et concevoir des objets, des systèmes, des équipements ou des services. Plusieurs objectifs interdépendants animent le Pôle : conduire des recherches qui placent l'individu au centre des préoccupations et des résolutions ; anticiper les évolutions et imaginer les modes de vie de demain ; produire du savoir en design.

Dans quels secteurs concrets êtes-vous intervenue ou devez-vous intervenir ?

Nous n'avons pas de champ d'intervention prédéfini. Au contraire, notre objectif est aussi d'engager un certain forcing du champ de la recherche afin d'imposer le des-

ign comme recherche créative et innovante. Les quelques thèmes de recherche que nous menons actuellement sont les suivants : Agroalimentaire, Création/créativité, Design de services, Développement durable, Énergie, Flux, Habitat, Matériaux, Mobilité, Santé et design médical, Sous-traitance, Usages et technologies, etc.

De manière plus précise, voici quelques exemples de recherche que nous menons.

Les Usages énergétiques. Le cas de l'habitat d'insertion ; recherche financée par le PUCA, ANAH et l'ADEME, Programme La réduction de la précarité énergétique (Partenariat université Jean Monnet) 2009/2012

Le Bureau de poste en quartier sensible, financement La Poste, 2009/2011

Les Services du futur, financement La Poste, 2009/2011
La Lumière. Quels usages contemporains ?, financement Cellux/Cité du design, 2009/2012

La femme en ville. Mobilité, usages et chaussures, financement Melissa (Brésil) (partenaire Institut français de la mode, Université Jean Monnet) 2010/2012

Isolation d'urgence, financement EDF, Saint Gobain, Pact Arim, région Rhône-Alpes, (partenariat ENISE), 2011/2012
Habiter et travailler dans la nouvelle configuration socio-économique, financement Union sociale de l'habitat (Organisme tutelle des HLM)

Design et agro-alimentaire, CCI de Saint-Etienne, CCI de Lyon, CCI Roanne, Pôle agroalimentaire, 2010/2012
Le travail comme espace vécu, financement Orange, 2010-2012

La recherche est souvent le parent pauvre d'une structure, voire menacée à l'échelle nationale. Êtes-vous d'accord, et pensez-vous qu'elle ait les moyens de ses ambitions à Saint-Etienne ?

La recherche est l'un des axes de développement de la structure Cité du design et la métropole stéphanoise nous soutient fermement dans ce développement. n Depuis maintenant presque cinquante ans, avec la création de la Design Research Society, en 1966, en Angleterre, s'est progressivement constituée une communauté internationale de chercheurs en design. Leur posture qui renvoie au protocole méthodologique de la recherche scientifique postule que le design peut produire des connaissances scientifiques au même titre que la recherche en physiques ou en sciences humaines. Ce sont des universités européennes ou nord-américaines – allemandes, canadiennes, américaines, etc. – qui ont ouvert des voies de recherche dans cette discipline.

Dans ce contexte, la Cité du design postule qu'il y a une recherche en design possible ; elle produit des recherches qui dans le même mouvement interrogent l'épistémologie de cette discipline : quels types de connaissances la recherche en design produit-elle ? Quelles méthodes de recherches met-elle en place ? Quel regard le design porte-



t-il sur le monde et en quoi se distingue-t-il des autres disciplines ? À quelles autres disciplines emprunte-t-il des démarches et des outils ? Pour quel usage ? Quelles en sont les conséquences pour sa propre expression ? Au regard de quatre domaines – sciences exactes, sciences de l'ingénieur, sciences humaines, art – dans lesquels la recherche en design puise ses fondements théoriques et méthodologiques, comment construire sa singularité ? La particularité du design, en tant que champ de recherche réside dans sa capacité à opérer au carrefour des différents domaines – sciences exactes, sciences humaines, art – et sphères de l'artefact telles que la logique, l'éthique et l'esthétique. La singularité du design en tant que producteur d'artefacts tient alors au fait qu'il produit une synthèse de connaissances s'inscrivant indissociablement dans l'espace de création et de conception et dans l'espace de réception et de consommation des artefacts. Si la recherche en design pense l'artefact en s'appuyant sur les acquis des autres disciplines, elle produit aussi des connaissances qui relèvent du regard propre du design. Ainsi, la recherche en design ne fait pas simplement qu'ajouter des connaissances les unes aux autres : elle les questionne, les digère, les synthétise, s'en émancipe pour produire de nouvelles connaissances et leur donner une matérialité. C'est là que se tient la singularité de la recherche en design : dans sa capacité à élaborer des connaissances nouvelles et de les utiliser pour concevoir des objets, des systèmes, des équipements, des services, des espaces, etc. Cette activité de recherche est quasi unique en France (voir aussi l'ENSCI à Paris, l'École de design à Nantes). Mais on assiste à des changements importants sur cette reconnaissance aussi bien à l'échelle nationale qu'à l'échelle européenne (cf la nouvelle politique de recherche et d'innovation de la Communauté européenne). A l'échelle nationale, le PUCA (plan urbanisme construc-

tion architecture) et la Cité du design lance un programme d'expérimentation et de recherche en design : Logement design pour tous. Le programme Logement design pour tous est porteur d'une ambition : repenser le logement grâce à la venue d'un nouvel acteur et une méthodologie de co-production entre designer et architecte. Quels types de connaissances cette co-production produira-t-elle ? Avec quelles méthodes de recherche ou d'expérimentation ? Pour quels résultats ? Le programme Logement Design pour tous postule que de la co-production émergera une meilleure compréhension des manières d'habiter et des nouvelles propositions fécondes, offrira des solutions adaptées aux habitants en termes d'accessibilité, de confort, d'économie d'énergie, de prise en compte du vieillissement et des besoins de mixité sociale, etc. Si les débats publics préparatoires à la rédaction du programme ont pointé les blocages, permis de mesurer le chemin à parcourir, ils ont aussi eu le mérite d'ouvrir enfin la voie, d'initier des collaborations potentielles, de soulever des questions, de rendre compte d'expériences étrangères particulièrement motivantes.

On parle souvent de productivité, et donc de rentabilité. Quelle est la valeur ajoutée de ce pôle, au sein de la cité ?

C'est là que se tient la singularité de la recherche en design : dans sa capacité à élaborer des connaissances nouvelles et de les utiliser pour concevoir des objets, des systèmes, des équipements, des services, des espaces, etc.

Quels sont les grands dossiers qui aujourd'hui vous tiennent à cœur ?

Un seul mot : tous ! Il n'y a pas de petits ou de grands dossiers. Il y a des projets que l'on mène et que l'on veut voir aboutir.

Matériauthèque

Vous connaissez certainement ce que sont une bibliothèque, une cinémathèque, une médiathèque, mais qu'est-ce qu'une matériauthèque ? Bien que l'on devine la fonction d'un tel lieu, il est moins facile d'en percevoir le sens. Voici donc des pistes pour appréhender cet outil unique, à plein d'égards.

PRÉSENTATION

Un équipement de la Cité du design

La matériauthèque est un des éléments d'activité de centre ressource de l'EPCC Cité du design-École supérieure d'art et design (ESAD) et agit en connexion avec tous ses services venant ainsi compléter son offre vers les professionnels, le monde universitaire et le grand public. Elle se trouve dans le bâtiment appelé « la Platine » au cœur de la médiathèque.

Un lieu de pointe

La matériauthèque de la Cité du design est un lieu de présentation, d'information, de conseil et de recherche autour de la relation entre matériau et design. Lieu vivant et de veille actualisée en permanence, elle est orientée vers la découverte des matériaux les plus innovants, elle offre aussi un fond pédagogique illustrant les différentes « familles » de matériaux (bois, textiles, métaux, etc.). La matériauthèque possède déjà un fond de 800 matériaux, choisis et répertoriés selon trois critères majeurs :

- les matériaux et savoir-faire de la région Rhône-Alpes
- les matériaux favorables à l'éco-conception
- les matériaux croisant les nouvelles technologies (matériaux à changement d'état, textiles lumineux, matériaux intégrant des nanotechnologies, etc.)

Un outil au service de l'innovation

Destinée à accompagner la création d'objets, d'images et d'espaces, la matériauthèque est un outil d'innovation par le design qui vient compléter l'offre de la Cité du design vers le monde économique et les créateurs. A la fois outil de valorisation et d'aide à la conception, elle offre un lieu de travail, donne accès à l'information et accompagne la conception. La matériauthèque privilégie la connaissance des nouveaux matériaux et procédés de fabrication, le transfert de matériau d'un champ traditionnel à de nouvelles applications susceptibles d'être le point de départ d'innovations. Pensée comme une plateforme ouverte, la matériauthèque développe un travail en réseau avec de très nombreux partenaires

UN LIEU D'ENSEIGNEMENT

La matériauthèque est un lieu physique support de cours sur le design et les matériaux. Elle permet aux étudiants d'être immergés au cœur de la matière (de toucher, voir, sentir, etc. des échantillons) et de réunir autour d'une même thématique, plusieurs profils d'étudiants (étudiants en design, art, ingénierie, etc.). Elle constitue un véritable support pédagogique tant pour les étudiants que pour leurs professeurs. En effet, les enseignants des différentes écoles régionales (Ecole supérieure d'art et design de Saint-Étienne, Université Jean Monnet, École Nationale Supérieure des Mines de Saint-Étienne, École Nationale d'Ingénieurs de Saint-Étienne, Lycée La Martinière à Lyon) mettent en place des cours en commun ou individuel, bénéficiant ainsi du showroom et des bases de données pour illustrer leurs cours. Ainsi, des cours ESAD / Ecole des Mines et ESAD/ENISE sont déjà programmés pour la rentrée 2010. Les étudiants peuvent également accéder librement à la matériauthèque pour leur recherche personnelle. Une journée de la semaine (le lundi) leur est ainsi dédiée. Comme l'auditorium et les salles de travail de la Platine, la matériauthèque est un nouvel espace mutualisé au service des activités de l'école et de la Cité du design.

Découvrir les matériaux

La matériauthèque de la Cité du design permet une découverte physique des matériaux que l'on peut consulter sur place sous la forme d'échantillons à toucher et à manipuler. Ils sont accompagnés de plus de 400 fiches techniques qui favorisent la découverte par les images et les données relatives à leur utilisation. Ces fiches permettent d'affiner le choix et la sélection en fonction des projets et des besoins des visiteurs. Les matériaux sont répertoriés dans une base de données générale dont l'accès est facilité par un système innovant d'identification par codes barres. Les codes indiqués sur les fiches techniques sont scannés et renvoient directement aux informations de la base de données. Pour les matériaux spécifiques comme les matériaux à changement d'état, la base de complément des vidéos permettant de visualiser le processus de transformation de la matière.

Un choix d'ouvrages récents sur les matériaux est régulièrement effectué dans les librairies spécialisées et salons sur les matériaux, afin de permettre aux visiteurs de s'informer sur l'actualité des publications en lien avec la Médiathèque. La vitrine de présentation de la matériauthèque témoigne de l'influence de la matière sur la création d'objets, de systèmes et d'interfaces. Elle présente des réalisations et applications innovantes qui témoignent d'inventions ou de transfert d'innovation d'un secteur à l'autre. (Par exemple : des applications aérospatiales ou médicales sont aujourd'hui utilisées dans des domaines tels que les sports, les loisirs, l'électroménager, la décoration, etc.) Ces transferts de matières s'accompagnent souvent de transferts de procédés ou de mises en forme. Les impératifs environnementaux que l'éco-conception porte - du recyclage des matières ou des produits semi-finis jusqu'à imaginer une seconde vie aux objets - sont également une inépuisable source d'innovations. La vitrine de la matériauthèque présente ainsi une grande variété d'objets caractéristiques des créations les plus innovantes des designers et des entreprises. Parmi les projets présentés, on compte des créations des entreprises locales comme Focal JM-lab ou des designers de renommée internationale tel François Azembourg. La vitrine présente aussi les différents usages de matériaux innovants tel le Corian, ou encore certains textiles innovants comme les tissus de Luc Druez aux propriétés de minimiser les effets des ondes électromagnétiques.

Un accès privilégié aux bases de données de matériauthèques partenaires régionales et nationales

La matériauthèque de la Cité du design s'associe à trois partenaires majeurs pour élargir le champ de connaissance et de recherche de ses visiteurs :

- materIO < www.materio.com >
- Innovathèque (FCBA)
- < www.innovatheque.fr >
- Matériautech de plasturgie d'Oyonnax
- < www.materiautech.org >

Ce service de consultation en réseau développe une offre d'une très grande richesse alliant exhaustivité et compétences pointues dans de multiples domaines.

Un portail des compétences régionales

À travers la conception d'un portail internet, la matériauthèque offre un panorama des différents pôles de compétences, laboratoires et centres techniques spécialisés dans les matériaux, le design et les usages (métallurgie, optique, textile, cuir, bois, céramique, etc.). Consultable sur place, ce portail contient une liste d'experts de la région Rhône Alpes spécialisés dans les matériaux et procédés de transformation et favorise les collaborations avec les compétences du territoire.

LES PARTENAIRES/ACTEURS DE LA MATÉRIAUTHÈQUE

La matériauthèque de la Cité du design s'est créée et se développe grâce à de multiples partenariats.

- Les écoles régionales,
- Les matériauthèques nationales et européennes,
- Les entreprises du territoire, pour la fourniture d'échantillons et l'exposition d'objets dans la vitrine.

ACCUEIL DES PUBLICS SCOLAIRES ET DU GRAND PUBLIC

Des visites guidées de la matériauthèque sont organisées pour tous les publics. Elles proposent la présentation des objets exposés, une explication et une démonstration de l'outil et un temps de manipulation des échantillons. Les publics scolaires sont sensibilisés à la découverte des matériaux depuis février 2010 à travers des ateliers sur la thématique « Le design et les matériaux » : Les classes découvrent les propriétés et applications des matériaux et sont amenées à réfléchir aux enjeux de l'éco-conception et du cycle de vie d'un produit. Pour les plus jeunes, des expériences pratiques sont proposées autour de la notion de « réemploi ». Pour les plus grands, les propriétés d'un matériau recyclé sont expérimentées à travers la réalisation d'un objet éco-conçu.

INFORMATIONS PRATIQUES

Horaires

La matériauthèque est ouverte uniquement sur rendez-vous, du lundi au jeudi de 10h00 à 18h00 et le vendredi, de 10h00 à 17h00

Contacts

Carole Rinaldi

Chargée de mission matériauthèque
carole.rinaldi@citedudesign.com
Tél. 04 77 39 82 78

Isabelle Vérilhac

Directrice des relations économiques de la Cité du design, de la matériauthèque et du LUPI (Laboratoire des usages et des pratiques innovantes)
isabelle.verilhac@citedudesign.com
Tél. 04 77 49 31 95

QUESTIONS À ISABELLE VERILHAC

Pouvez-vous nous définir ce qu'est une matériauthèque et quel est son rôle ?

Une matériauthèque est une bibliothèque de matériaux : véritable lieu de présentation, d'information, de conseil et de recherche autour de la relation entre matériau et design, la matériauthèque de la Cité du design est orientée vers la découverte des matériaux les plus innovants et est actualisée en permanence. Elle offre un fond pédagogique illustrant les différentes grandes familles de matériaux (bois, textiles, métaux, etc.), et permet aux professionnels de présenter leurs échantillons, réalisations et savoir-faire. C'est un lieu de travail pour les professionnels et les étudiants. La matériauthèque accompagne la création d'objets, d'images et d'espace.

Quels sont les types de matériaux que l'on peut y trouver ?

La matériauthèque possède déjà un fonds de 800 matériaux, choisis et répertoriés selon trois critères majeurs :
- les matériaux et savoir-faire de la région Rhône-Alpes
- les matériaux favorables à l'éco-conception
- les matériaux croisant les nouvelles technologies (matériaux à changement d'état, textiles lumineux, matériaux intégrant des nanotechnologies, etc.)
Les échantillons sont accompagnés de fiches techniques qui favorisent la découverte par les images et les données relatives à leur utilisation. Ces fiches permettent d'affiner le choix et la sélection en fonction des projets et des besoins des visiteurs.
La matériauthèque privilégie ainsi la connaissance des nouveaux matériaux et procédés de fabrication, le transfert de matériau d'un champ traditionnel à de nouvelles applications susceptibles d'être le point de départ d'innovations.

D'où proviennent les matériaux ?

Pensée comme une plateforme ouverte, la matériauthèque développe un travail en réseau avec de très nombreux partenaires. Les échantillons proviennent donc, soit des matériauthèques partenaires, de salons spécialisés, pour les échantillons nationaux ou internationaux ; soit d'un réseau régional de partenaires regroupant les centres techniques, les laboratoires de recherche, les pôles et clusters, etc. et bien sûr les entreprises, pour les échantillons régionaux.

Comment est-elle accessible, et pour qui ?

La matériauthèque est accessible aux professionnels (entreprises, designer, architecte, etc.) sur rendez-vous, du lundi au vendredi. Une permanence pour les étudiants en design, en art, en ingénierie, etc. est assurée tous les lundis. Des ateliers spécialisés pour le public scolaire sont également organisés en lien avec l'éducation nationale sur la thématique «Le design et les matériaux». Enfin, le grand public peut découvrir cette matériauthèque à travers la vitrine d'objets et des matériaux.

Les professionnels sont donc invités à présenter leurs échantillons, réalisations et savoir-faire, par l'intermédiaire de cette vitrine.

Quelle est sa place au sein de la cité, et dans quel cadre se justifie-t-elle

La matériauthèque est un équipement de l'EPCC Cité du design-École supérieure d'art et design (ESAD) et agit en connexion avec tous ses services. Elle vient ainsi compléter son offre vers les professionnels, le monde universitaire et le grand public. Comme l'auditorium et les salles de travail de la Platine, la matériauthèque est un nouvel espace mutualisé au service des activités de l'école et de la Cité du design.

La matériauthèque est un outil d'innovation par le design, élément stratégique de l'offre de la Cité du design vers le monde économique et les créateurs. A la fois outil de valorisation et d'aide à la conception, elle offre un lieu de travail, donne accès à l'information et accompagne de conception.

OSEZ LE SENSORIEL



Bio-mécanique du vivant
Conception anthropocentrée

Eco-design



Intelligence artificielle et cognition

Matériaux bio-compatibles

Matériaux multi-fonctionnelles



Métrieologie sensorielle

Réalité virtuelle interactive

Designers & Ingénieurs
associent leur culture

geniesensoriel@enise.fr

Projet Ville Créative

Rencontre avec Josyane Franc

Aujourd'hui plus de la moitié de la population mondiale vit dans les villes. Le concept des villes créatives est basé sur l'idée que la culture peut jouer un rôle important dans le renouvellement urbain. Les gouvernements prennent de plus en plus en compte la créativité lorsqu'il s'agit de développer de nouvelles stratégies économiques.

De plus en plus, les villes jouent donc un rôle essentiel dans l'exploitation de la créativité au profit du développement économique et social. Les villes réunissent tous les acteurs culturels de l'ensemble de la chaîne des industries créatives, de l'acte de création initial à la production et à la distribution. Les villes ont les moyens de valoriser cette créativité et les relier en réseau permet de mobiliser ce potentiel et d'avoir ainsi un impact mondial. Les villes ne sont pas trop grandes pour agir sur les industries culturelles locales, mais elles le sont suffisamment pour ouvrir des portes sur les marchés internationaux.

A travers ce réseau de villes créatives, l'UNESCO souhaite développer un concept fondamental autour de « l'économie créative » et « les industries créatives » qui sont définies par comme étant « des industries qui ont leurs origines dans la créativité, le savoir-faire et le talent individuel et qui a du potentiel pour créer des emplois et de la richesse à travers la production et l'exploitation de la propriété intellectuelle ». Tandis que les industries créatives contribuent à la structure sociale d'une ville, la diversité culturelle et l'amélioration de la vie quotidienne, elles renforcent également ses communautés et aide à définir une identité commune.

Ce réseau réunit donc des villes afin de favoriser le partage des expériences, des idées et des bonnes pratiques visant le développement culturel, social et économique. Les villes peuvent demander le soutien du réseau et rejoindre le programme. Elles pourront ainsi perpétuer leur rôle de centres d'excellence et aider d'autres villes, en particulier du monde en développement, à renforcer leur propre créativité. C'est dans ce sens que la ville de Saint-Etienne souhaite intégrer le réseau des Villes Créatives initiées par l'Unesco. Le grand projet "Design dans la Cité", porté par la région Rhône-Alpes, a pour volonté d'inscrire Saint-Etienne comme ville de design pilote au plan européen.

QUESTIONS À JOSYANE FRANC

DIRECTRICE DES RELATIONS INTERNATIONALES CITÉ DU DESIGN ET ECOLE SUPÉRIEURE D'ART ET DESIGN DE SAINT-ETIENNE

En quoi consiste ce label "ville créative" ?

Le réseau des Villes Créatives a été lancé par l'Unesco en octobre 2004. Il est conçu pour promouvoir le développement culturel, social et économique des villes dans les pays développés et ceux en voie de développement. Ce réseau encourage la mise en valeur des pôles de création et le partage de savoir-faire, d'expériences et de compétences que détiennent particulièrement les collectivités territoriales. Les villes choisissent de s'associer en fonction de leur préférence pour tel ou tel domaine des industries de la création auxquels elles s'engagent à consacrer leur énergie et leur talent. Elles partagent des intérêts communs avec l'Unesco comme la diversité culturelle.

Le réseau des villes créatives a élaboré 7 réseaux thématiques parmi lesquels les villes peuvent choisir un domaine : littérature, cinéma, musique, arts populaires, design, arts numériques et gastronomie. Il ne s'agit pas d'un label ni d'une consécration, ni d'une compétition. Les villes qui souhaitent candidater, soumettent leur dossier qui est évalué selon les critères de l'Unesco et avis d'experts internationaux. Une fois que la ville est nommée au sein du réseau elle peut partager ses expériences et créer de nouvelles opportunités pour elle-même ou pour d'autres villes sur cette plateforme mondiale.

N.B: (L'UNESCO - United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization), L'organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture est née le 16 novembre 1945. Agence spécialisée des Nations Unies, elle a pour mission « de contribuer à l'édification de la paix, à l'élimination de la pauvreté, au développement durable et au dialogue interculturel par l'éducation, les sciences, la culture, la communication et l'information. »)

Les critères de l'Unesco pour une désignation dans le domaine du design :

- Industrie du design bien implantée
- Paysage culturel marqué par le design et l'architecture moderne (plan d'aménagement urbain, espaces et bâtiments publics, monuments, moyens de transport, signalétique, typographie urbaine, etc.)
- École de design contemporain, centre de recherche en design ;
- Groupes de créateurs et de designers ayant une activité continue au niveau local et/ou national ;
- Tradition d'organisation des salons, manifestations et expositions consacrés au design ;
- Possibilité pour les designers et urbanistes locaux d'exploiter les matériaux locaux et les conditions urbaines/naturelles ;
- Industries créatives fondées sur le design, telles que l'architecture et le design d'intérieur, le stylisme de mode et le design textile, les accessoires et la joaillerie, la communication visuelle, le design numérique et interactif, le design urbain, le design pour le développement durable.

Pourquoi Saint-Etienne souhaite rejoindre le réseau des villes créatives ?

Ce qui a motivé la candidature de Saint-Étienne à entrer dans le réseau des villes créatives Unesco, c'est la possibilité d'échanger avec d'autres villes, de constituer un pôle d'expertise pour travailler « ensemble » aux mutations de notre société. Nous partageons déjà un certain nombre de réflexions, d'analyses, de bonnes pratiques et d'activités avec la Ville de Montréal depuis une dizaine d'années. Nous croyons bien sûr que le design est un facteur essentiel à la transformation de notre cadre de vie.

Cette désignation représenterait une reconnaissance internationale majeure pour Saint-Étienne et serait un facteur déterminant dans le changement d'image de notre ville, pour son développement culturel, social et économique.

Quels sont les points marquants du dossier stéphanois en la matière ?

Saint-Étienne a déposé sa candidature en janvier 2010 et attend le résultat de l'analyse de l'Unesco. Voici les points marquants :

- Saint-Étienne se positionne comme un territoire innovant et créatif qui invente de nouveaux moteurs pour son développement en favorisant la rencontre en culture, recherche et économie ;
- l'accélération de la mutation urbaine de la ville accompagnée d'une réflexion nourrie par le regard de grands architectes, urbanistes, paysagistes et jeunes designers pour créer un cadre de vie attractif ;
- une dynamique forte initiée par l'École supérieure d'art

et design de Saint-Étienne, sa formation en design et la création de la Biennale Internationale Design Saint-Étienne en 1998 ;

- la création de la Cité du design en 2005, outil exceptionnel au service de Saint-Étienne et de son territoire, avec un positionnement original sur le design tourné vers les mutations sociales et les nouveaux modes de vie ;
- une nouvelle dynamique soutenue par l'Etat (à travers l'EPASE) destinée à accroître l'attractivité nationale et internationale de Saint-Étienne et par la Région Rhône-Alpes, notamment à travers le programme « design dans la cité » ;
- une riche expérience d'ouverture et d'échanges internationaux dans le domaine du design à travers les 7 éditions de la Biennale Internationale Design Saint-Étienne, la mise en valeur de designers de pays émergents et la politique active de partenariats et d'intégration à des réseaux internationaux.

Que rapporterait à la ville une telle reconnaissance internationale ?

En devenant Ville Unesco de design Saint-Étienne accède à un nouveau réseau d'expertise avec la possibilité d'échanger avec d'autres villes, afin de construire une pédagogie de qualité en matière d'harmonie urbaine.

Les villes moyennes ne peuvent pas avoir le même impact culturel que les grandes villes mais elles peuvent en revanche se positionner sur un créneau où elles pourront se forger une image et un nom dans un domaine bien précis. Saint-Étienne s'inscrit donc dans cette démarche utilisant le design comme catalyseur d'une nouvelle dynamique, faisant appel à la créativité et l'imagination.

Saint-Étienne, ville laboratoire du design entrant dans le réseau, c'est un facteur déterminant dans le changement d'image de notre ville pour attirer les investissements, retenir et développer les talents créatifs.

Quel rôle joue la Cité du design dans cette démarche ?

La Ville de Saint-Étienne a demandé à la Cité du design de préparer le dossier de candidature au réseau des villes créatives Unesco de design en s'appuyant sur son expertise et ses succès internationaux. Sous la direction d'Elsa Francès, directrice générale, le dossier a été réalisé par la direction des relations internationales (Josyane Franc) en lien avec les différents services de la Ville de Saint-Etienne, de la Métropole, et de l'EPASE.

Design et transport

Dans un environnement de plus en plus urbain, les problématiques du transport ou de la mobilité acquièrent une dimension incontournable. Les mouvements de population étant convergents, de l'extérieur vers le centre ville et vice-versa mais aussi à l'intérieur du centre ville, il convient de penser la mobilité des populations dans sa globalité.

Le rôle de Saint-Etienne Métropole est à ce titre prépondérant car l'agglomération est l'autorité organisatrice des transports urbains de l'agglomération stéphanoise. Elle définit la politique générale des transports collectifs et coordonne les actions menées en la matière par la STAS (Société de Transport de l'Agglomération Stéphanoise), organise et finance les transports collectifs de l'agglomération, en espérant mener une stratégie générale visant harmonisation et efficacité. A travers le Plan de Déplacements Urbains, Saint-Etienne Métropole met en œuvre l'offre de transport (structure des lignes et harmonisation du réseau urbain/suburbain), définit une politique d'investissements et de grands projets en matière de transports collectifs et cadre tout en contrôlant la gestion contractuelle des relations avec les différents exploitants industriels.

La STAS (société de Transports Publics de l'Agglomération Stéphanoise), Filiale du groupe VEOLIA Transport, exploite, pour le compte de Saint-Etienne Métropole, le réseau de transport de l'agglomération stéphanoise. L'exploitation des lignes est assurée par TPAS ou par différents transporteurs affrétés délégués.

Favoriser les transports collectifs c'est aussi les rendre plus attractifs aux yeux du grand public. Ainsi, Saint-Etienne Métropole souhaite régulièrement améliorer la qualité de son réseau de transport et lui donner une image de modernité, ce passe par le renforcement de la politique de développement durable, l'amélioration de l'accessibilité aux véhicules et la mise en œuvre d'un design rajeuni. Dans ce cadre, des nouveaux bus de moyenne capacité ont

été mis en service sur différentes lignes, ils cumulent les caractéristiques techniques propices à une mobilité durable. Ils sont moins polluants, consomment moins d'énergie, offrent une meilleure accessibilité aux Personnes à Mobilité Réduite, un plus grand confort des voyageurs grâce à un design rajeuni. Ces nouveaux bus disposent d'équipements d'information des usagers (bandeau lumineux et système d'annonce sonore des arrêts et du terminus desservi) ainsi qu'une meilleure accessibilité aux personnes à mobilité réduite.

En complément à l'activité de la Stas, L'Agglo agit également au travers d'initiatives collectives visant à faciliter le transport au sein de l'Agglomération. Ainsi, depuis juin dernier, L'Agglo a mis en place, à l'image de ce qui se fait dans d'autres grandes villes de France, un nouveau service de vélos, les VéliVert. Grâce à des stations en libre service sur 4 communes : Saint-Etienne, Saint-Chamond, Rive-de-Gier et Firminy, des vélos en libre-service et des vélos en location longue durée sont mis à disposition des Stéphanois. Dans le même esprit, la Stas a mis en place un service de transport à la demande, MonBus. Sur simple réservation téléphonique préalable, les voyageurs se déplaçant à l'intérieur d'une zone déterminée peuvent atteindre des zones non desservies par les services de la STAS grâce à MonBus, un service de transport public "à la demande", à la disposition des usagers des quartiers ou communes excentrés offrant de nouvelles possibilités de déplacement dans toute l'agglomération.

Dernière nouveauté, la carte OÙRA entend faciliter et simplifier l'accès à tout le réseau de transport urbain. Plus moderne, plus fiable, ce nouveau système permet non seulement de se déplacer sur tout le réseau STAS mais également de combiner ses déplacements avec d'autres modes de transport comme le TER, les réseaux de transport en commun de Lyon, de Valence, de Grenoble et d'autres à venir. La carte OÙRA est nominative et personnelle. Elle doit être chargée au moins d'un titre de transport en cours de validité et jusqu'à 8 titres de transports ou abonnements. Valable 5 ans, elle peut être chargée sur les nouveaux distributeurs à écran tactile (79 distributeurs de titres sont répartis aux arrêts de tramway et de bus ou dans les parkings-relais). Cette carte multi services, permet en outre de louer un vélo en libre service (en souscrivant un abonnement VéliVert en chargeant un crédit vélo). La carte OÙRA procure une réelle facilité pour se déplacer et fait réaliser aux usagers une économie quantifiée entre 10% et 20% si on utilise correctement les avantages de chaque réseau.



© Stas



© St-Etienne Métropole - David Philippon



© STAS



Manufacture - Plaine Achille

LE PROJET

Dans toute l'Europe, de Sheffield à Barcelone, De Hambourg à Turin..., d'anciennes friches industrielles sont reconverties et accueillent les nouveaux développements des grandes agglomérations. A Saint-Etienne, c'est sur le territoire de la Manufacture et de la Plaine Achille que l'Etablissement Public d'Aménagement de Saint-Etienne (EPASE), la ville et l'agglomération entreprennent une opération de mutation de près de 100 hectares. Saint-Etienne a en effet choisi de valoriser l'immense potentiel de ce site, idéalement situé, aux portes du centre-ville et desservi par les principaux axes de transport. Avec la réalisation du Zénith de Norman Foster, de la Cité du design, le développement du pôle Optique Rhône-Alpes, l'Ecole d'Ingénieurs « Télécoms Saint-Etienne », l'installation d'entreprises de haute technologie, l'ambition est d'accompagner et de poursuivre la transformation de l'ancienne Manufacture Nationale d'Armes, la restructuration complète de la Plaine Achille et d'opérer leur ouverture sur les quartiers avoisinants. L'ensemble « Manufacture - Plaine Achille » constituera une nouvelle centralité pour l'agglomération et un gisement d'innovation, dans un contexte métropolitain. A l'intersection des équipements les plus emblématiques du renouveau de Saint-Etienne, le site est destiné à devenir un nouveau lieu de vie, de travail et de détente où des activités économiques et culturelles innovantes trouveront place aux côtés des étudiants, des chercheurs et des nouveaux habitants.

Après un appel d'offres auprès de différents ateliers d'urbanisme, c'est l'équipe d'Alexandre Chemetoff (à qui l'on doit notamment d'importants réaménagements urbains comme Les Rives de Meurthe à Nancy ou l'Ile de Nantes) a été retenue, début 2009, pour mettre en œuvre ses propositions. Un accord cadre de 9 ans a donc été conclu avec cette équipe afin de construire le projet urbain dans le temps et d'installer une relation durable entre la maîtrise d'ouvrage et la maîtrise d'œuvre. Alexandre Chemetoff, et à ses côtés Patrick Henry, ont mis en avant dans leur proposition une approche très respectueuse du site, prenant soin des composantes qui lui donnent sa singularité et sa force. La méthode qu'il propose permettra à l'EPA d'accompagner les porteurs de projet intéressés par le site, que ce soit l'Université, le Musée d'Art Moderne, des entreprises, des opérateurs immobiliers ou des habitants. Selon le célèbre Urbaniste, grand prix de l'urbanisme 2000, « Le site de Manufacture Plaine Achille » est tout à fait stimulant par son ampleur et sa complexité. C'est dans l'épaisseur du territoire, dans la révélation de ses qualités cachées, dans sa capacité à accompagner et orienter les décisions et dans les regards successifs qui seront portés sur la Plaine que résident le projet et les conditions de sa réussite ».

C'est un nouveau départ pour ce territoire d'une centaine d'hectares (dont les trois quarts ne sont pas bâtis) situé entre la place Carnot et le Soleil, comprend notamment l'ancienne Manufacture d'Armes et la Plaine Achille, un vaste et ambitieux projet pour lequel Saint-Étienne a reçu le prix « Pôle d'excellence cœur de ville » au concours national des villes à l'automne 2008.

selon Alexandre Chemetoff

CAMPUS URBAIN

L'architecte va travailler dans une approche très respectueuse du site, attentif aux caractéristiques du territoire. Sa réflexion urbanistique s'oriente vers la naissance d'un parc ou d'un campus urbain. « Le secteur concerné porte en lui de très beaux lieux de vie, comme tout l'espace arboré qui entoure le parc des expositions, depuis le boulevard urbain jusqu'au parking du Zénith. Il suffirait d'abattre les barrières et de paysager les lieux. Les bâtiments existants et les futures constructions doivent trouver une cohérence d'usage complémentaire, pour en faire un lieu utilisé en permanence, la semaine comme le week-end, pas seulement à l'occasion d'événements. Il faut également imaginer construire des liaisons entre toutes ces zones juxtaposées, depuis Carnot jusqu'au boulevard des Docteurs-Muller, avec une passerelle au-dessus de la voie ferrée par exemple et un chemin entre le parc des expositions et le Zénith», confirme-t-il.

CONCERTATION

Les collectivités et l'EPA ont organisé différentes sessions de concertation avec la population sur la base du travail de l'équipe d'Alexandre Chemetoff. Une première phase a été lancée entre avril et juin 2009 à l'occasion de la création de la Zone d'aménagement concertée. Une seconde phase avec des échanges plus approfondis a été organisée à l'automne 2009 en lien étroit avec les conseils de quartier.

CALENDRIER

Le rythme des aménagements sera calé sur celui des Biennales du design, afin que le site se présente sous un nouveau jour tous les deux ans, avec à l'horizon 2011, un parcours piéton continu sera aménagé depuis Carnot jusqu'au Soleil.

<http://www.epase.fr>



Centre nautique des quartiers Sud-Est

UN ÉQUIPEMENT PARFAITEMENT INTÉGRÉ AU SITE

Le projet retenu répond à un double objectif : l'intégration dans le secteur Pierre Loti et l'affirmation d'une nouvelle image pour le quartier. L'équipement profite de la pente naturelle du site pour créer des plages extérieures encaissées, protégées des bruits environnants et des riverains. Le bâtiment déploie une cheminée sur toute sa longueur, balise urbaine à rayures colorées, éclairée la nuit et dont le signal sera fortement visible depuis la RN 88. L'architecture utilise des formes simples à dominante horizontale - qui ne sont pas sans rappeler l'architecture de Le Corbusier - et privilégie des matériaux de qualité, adaptés à l'environnement des piscines. Les aménagements extérieurs sont fortement paysagers. Ils prennent en compte la gestion durable des eaux de pluies et valorisent les modes de déplacement doux. L'accès piétons du bâtiment se fait depuis la rue de Terrenoire via un parvis minéral, ou depuis la rue Teyssot. Un abri est disponible pour déposer les vélos. Côté stationnement, deux parkings sont aménagés : un parking de 60 places pour les usagers le long du gymnase Puillet et un parking de 12 places réservé au personnel municipal. Une zone de stationnement rue de Terrenoire permet aux bus de déposer les publics scolaires.

DES ESPACES AGRÉABLES POUR L'USAGER

Du hall d'accueil, qui dessert les vestiaires collectifs et individuels aux bassins, l'architecture intérieure privilégie le confort des usagers : transparence et luminosité sont de mise avec vue panoramique sur le solarium extérieur et les plages végétales. Une attention particulière est portée au traitement de l'acoustique : utilisation de matériaux qui absorbent le bruit, toile tendue au dessus des bassins, goulottes qui atténuent le bruit de l'eau...Le bassin ludique propose deux zones (0,60 à 1,2 m de profondeur) : une zone dédiée à l'apprentissage de la natation et aux activités de groupes (aquagym, bébé nageurs...) et une zone de détente basée sur les jeux d'eau : jets massants et bouillonnants, rivière aquatique... Une pataugeoire de 30 cm de profondeur permettra l'éveil des tout petits.



UNE DIMENSION ENVIRONNEMENTALE FORTE

L'architecture et les équipements techniques intègre les dernières technologies en matière de développement durable. L'orientation est/ouest du bâtiment permet de profiter au mieux de l'ensoleillement naturel. Des toitures végétales installées sur le hall d'accueil et les vestiaires renforcent l'aspect thermique de l'équipement. La cheminée technique permet un renouvellement naturel de l'air et accueille des capteurs solaires qui assurent une partie de l'eau chaude sanitaire (voir schéma). Le chauffage est assuré par une pompe à chaleur. La consommation en eau est réduite grâce au recyclage de l'eau de lavages des filtres et des pédiluves et à la récupération des eaux de pluies (nettoyage des plages et du parvis et eau froide des douches).

UN PROJET CONCERTÉ DE A À Z

Un atelier urbain a été mis en place dès le lancement du projet en décembre 2008 associant habitants et structures associatives des conseils de quartier Sud-Est, Métare, Montplaisir et usagers professionnels (associations sportives, écoles, personnel municipal...). Cet atelier, animé par les élus de quartier et l'équipe projet de la ville de Saint-Etienne s'est réuni une dizaine de fois tout au long de l'élaboration du cahier des charges de programmation. Il a permis de partager les usages futurs de l'équipement (thématiques ludique/sportive, répartition interne des espaces...) et le diagnostic par rapport à l'implantation de l'équipement (stationnement, accessibilité...). Cet atelier continuera d'accompagner les prochaines phases de mise en oeuvre du projet jusqu'à la livraison de l'équipement à l'automne 2012.

L'ESSENTIEL DE PROJET

- un équipement de 2400 m² - 3 bassins adaptés à tous les usages : Un bassin sportif de six couloirs ; Un bassin ludique et d'apprentissage ; Une pataugeoire - Un hall d'accueil convivial - 25 vestiaires individuels avec casiers et 4 vestiaires collectifs pour les associations et les scolaires (séparation homme/femme) - Une cinquantaine de gradins - Un espace administratif de gestion de l'équipement - Des locaux annexes fonctionnels : infirmerie, local maîtres nageurs sauveteurs, locaux de rangements du matériel - Plages végétales et solarium extérieur...



Firminy

100 CHAIRS IN 100 DAYS DE MARTINO GAMPER RE-CONSTRUCTION

COMMISSARIAT : BENJAMIN LOYAUTÉ

Présenter une exposition au sein de l'Eglise Le Corbusier, cela vous oblige-t-il à des exigences particulières ?

Oui, je crois qu'il fallait de la rigueur historique mais aussi beaucoup d'esprit pour assumer le fait d'exposer en ces lieux chargés d'histoire. Le lieu de culte, lui, n'a pas été investi. J'ai surtout voulu par cette exposition rendre à la population l'envie de pénétrer les salles d'exposition qui jouxtent le lieu de culte. Les créations de Martino Gamper sont accessibles et donnent l'envie à chacun de redonner vie à des chaises oubliées sur des trottoirs.

Tout le monde peut s'approprier les gestes de cet artistes designers et tenter de reconstruire des chaises à partir d'autres. C'est pour moi la meilleur des invitations et la plus belle des exigences que je pouvais formuler.

Architecte, Le Corbusier dessina également des chaises & fauteuil. Un clin d'œil de l'histoire ?

Il était évident que je ne pouvais faire fi des citations historiques. Martino Gamper, lui aussi comme Corbu est un adepte de la chaise thonet.

On peut effectivement voir dans ces 100 chaises construites en 100 jours, un clin d'œil à l'homme, au coloriste de génie, à l'ordonnateur de formes et de sens ainsi qu'à son Esprit Nouveau.

Martino Gamper a imaginé et créé ces chaises à partir d'éléments recyclés. Une réincarnation en forme de téléportation ?

Oui. Martino exprime dans ses sièges reconstruits à partir d'autres, cette réincarnation par un recyclage assumé. On peut y voir le geste d'un green Warrior ou d'un déchétarien. Il forme des recompositions, des combinaisons nouvelles à partir de chaises anciennes.

Il invoque le recyclage sans fin. Il redonne vie à des sièges morts. Il provoque le geste manuel. Il évoque la particularité de chaque siège et invite à l'assemblage des différences. C'est presque un hommage à la mixité !

Le design doit-il absolument prendre en compte la dimension écologique et environnementale

Cette dimension écologique est très importante ici. Les chaises de Martino Gamper sont comme un calque mobilier de notre société. Elles sont un pied de nez à cette surconsommation actuelle. On peut aussi déceler dans son travail ce droit à la deuxième chance. Ses assises recomposées incitent au souffle nouveau et démontre que tout peut changer avec simplicité.

Imaginer le futur à partir d'une mémoire passée. Est-ce cela aussi le design ?

Oui, je crois que pour aller vers son futur, il faut absolument connaître son passé, ses racines, son patrimoine. On ne peut pas dire je fais «du nouveau» si on ne connaît pas ce qui fut réalisé avant. D'ailleurs, un créateur le droit à l'oubli mais encore doit-il connaître ce qu'il souhaite oublier.

Barbapapa
Martino Gamper
100 chairs in 100 days
© Photo : Abàke and Martino Gamper
Courtesy Gallery Nilufar, Milano



PaintersMate
Martino Gamper
100 chairs in 100 days
© Photo : Abàke and Martino Gamper
Courtesy Gallery Nilufar, Milano



dahitch



Applique Murale



Applique Murale



Lampe Radiateur

Créateur de lampes - Light designer - 06 72 12 41 03
Boutique : 7, rue Notre Dame à St Etienne (quartier Martyrs de Vingré)
du mercredi au samedi de 14h à 19h

ma  butic



Objets
insolites
et ludiques

Venez découvrir l'artiste PITAYA exposé durant
la BIENNALE dans le cadre de Design & Shop
Inauguration le 23 novembre de 18 h à 20 h

2 rue de la Condition - St-Etienne
04 77 21 81 76 - www.maboutic.com

Sorties d'école

QUESTIONS À EMMANUEL TIBLOUX, DIRECTEUR DE L'ESADSE

Rapidement, un premier bilan sur l'école, depuis son ouverture officielle dans son nouveau site.

Le bilan est plutôt très positif. Les locaux sont parfaits pour nos étudiants en design : grands plateaux lumineux, sobres et fonctionnels. Les ateliers techniques (bois, métal, thermoformage) et les pôles (numérique, photo, vidéo) sont spacieux et bien équipés. Les synergies avec la Cité du design sont de plus en plus nombreuses et le site est de plus en plus animé. De vrais ajustements sont en revanche encore nécessaires en ce qui concerne nos étudiants en art, dont il n'a manifestement pas été tenu grand compte dans le projet de la nouvelle école. Mais des discussions sont en cours, très prometteuses, avec les principaux acteurs et décideurs, qui devraient déboucher sur une organisation intéressante.

Est-ce que la fréquentation s'en est ressentie ?

Considérablement. Le nombre de candidats au concours d'entrée a fait plus que doubler en trois ans, pour dépasser la barre des 400. De même on enregistre de plus en plus de candidats qui souhaitent intégrer l'école en cours de cursus. Ce qui nous permet évidemment d'être plus sélectifs, et d'élever le niveau et la qualité de la formation.

Quelle est la place de l'école, comparativement aux autres écoles nationales ?

Il est toujours difficile de répondre à ce genre de questions. A en juger néanmoins par les divers éléments qui peuvent tenir lieu de critères (les résultats des évaluations par l'Agence d'évaluation de la recherche et de l'enseignement supérieur, l'attrait de l'école sur les candidats, le niveau et la qualité de l'insertion de nos diplômés), on peut considérer que c'est l'une des toutes meilleures en design et une bonne école en art. Si l'on prend par ailleurs en compte son environnement et son potentiel de développement, on peut considérer que c'est une école qui a encore une belle marge de progression.

Comment est né le projet "sortie d'école" ?

Du constat suivant : que l'on allait accueillir des milliers de visiteurs sur le site de l'école et qu'il y avait donc là une occasion unique de montrer à un très large public la qualité de nos diplômés. C'est à la fois un geste pour le public, notamment pour les Stéphanois qui ne savent pas toujours précisément ce qui se fait derrière ces murs, des sortes de portes ouvertes à grande échelle, et un geste de promotion et de soutien apporté à nos artistes et designers : une façon de leur donner accès à un grand niveau de visibilité et de rappeler l'importance que nous accordons à l'insertion professionnelle de nos diplômés.

Qui expose, concrètement ?

Tous ceux qui exposent ont en commun d'être passés par l'école. On pourra donc découvrir une sélection des derniers diplômés en art, communication et design ; la production des deux dernières promotions du post-diplôme Design & recherche ; une proposition, intitulée Red Stroop, du collectif stéphanois !RAW, formé de jeunes artistes et designers ; une annexe d'un projet présenté en ville, L'Appartement 102, qui réunit des étudiants en art et design ; les productions de Sophie Françon, Jennifer Julien et Sébastien Cluzet, résultant du concours organisé avec la société d'édition de mobilier pour collectivités Sauvignet ; et quatre collectifs de jeunes designers issus de l'école que nous avons invités : De. (François Mangeol, Jean-Sébastien Poncet, Fabien Combe, Allan Durand, Flora Commaret, Julien Michel), Edition Sous Etiquette -éSé (François Mangeol et Valérie Gonot), Studio Lo (Eva Guillet et Aruna Ratnayake), Usin-e (Rémy Bouhaniche et Amaury Poudray).

© Laura BEN HAIBA

"Cale" 150 x 50 x 100 cm. Peinture acrylique, gouache, papier autocollant, enduit, sur différents bois.

"Estrade" 85 x 306 x 34 cm. Peinture acrylique, gouache, aquarelle, encre de chine, fusain, craies, pastels, crayon à papier, enduit, vernis, linoléum, tissu toilé, papier autocollant, sur bois, avec une baguette d'angle en bois et carton.

Des structures complexes, différentes selon les points de vues dans l'espace, en construction ou en déconstruction, en volume et en plan en même temps, familières et étranges, sont à parcourir et à regarder comme de peintures.



Y-a-t-il, ou y aura-t-il d'autres "leviers" pour ces étudiants ?

Contrairement à ce qui se passait il y a quelques années, les écoles sont désormais très impliquées dans le suivi et le soutien à l'insertion professionnelle de leurs diplômés. A Saint-Etienne, nous en avons en outre le privilège de faire partie d'une structure, la Cité du design, qui a vocation à accompagner le développement du design sur le territoire, en étroite concertation avec les designers et le tissu économique. A quoi il faut enfin ajouter la chance que nous avons d'être dans une région, la Région Rhône-Alpes, qui accompagne elle aussi l'insertion professionnelle des diplômés de ses écoles d'art, notamment à travers le soutien qu'elle apporte à ce titre au réseau des écoles. Des dispositifs d'aide à l'exposition ou à la production à la mise en relation ciblée avec telle entreprise ou partenaire en passant par le financement d'un catalogue, il existe de nombreux « leviers » qui viennent s'ajouter à celui-ci.

Un mot sur la biennale !...

Deux mots si vous voulez bien. 1 : Rappeler d'abord que c'est la meilleure idée qu'on ait trouvée pour faire venir à Saint-Etienne le monde du design tous les deux ans, donc respect à son inventeur, Jacques Bonnaval. 2 : Donner ensuite à méditer, aux nostalgiques de tout poils comme aux frileux des lendemains, cette formule bien connue des amateurs de Jules Vernes et de l'Affaire Louis Trio : Mobilis in mobile.



MAURIZIO GALANTE
TAL LANCMAN

INTERWARE
DESIGN TRANSVERSAL
HAUTE COUTURE DESIGN ARCHITECTURE



DU 15 OCTOBRE 2010
AU 14 MARS 2011



VILLE de
Saint-Etienne

www.musee-art-et-industrie-st-etienne.fr

//Focus Collectif Designers+

QUESTIONS AU COLLECTIF DESIGNERS+

Où en est le COLLECTIF DESIGNERS+ ?

Né en 2007, notre association de designers et de professions connexes n'a cessé de croître et compte aujourd'hui plus de 60 adhérents.

Participez-vous à la Biennale Internationale Design 2010 ?

Bien sûr ! Grâce à la confiance d'Elsa Frances, nous sommes commissaires de l'exposition Process Design dont vous parlez par ailleurs dans ce numéro. Mais, comme nous y exposons des réalisations nationales et internationales dont une seule conçue avec des membres de l'association, nous avons aussi souhaité valoriser leur savoir-faire en OFF de la Biennale. La rencontre avec Jean Philippe Cadeau, le Directeur du Mercure, nous en a donné l'occasion.

Pouvez-vous nous en dire plus sur cette exposition au Mercure ?

Ce qui est intéressant c'est l'approche qui est elle-même caractéristique d'une approche design. En effet il a d'abord fallu observer l'usage d'un accueil d'hôtel Mercure et être à l'écoute des attentes de sa direction. Ensuite il a fallu imaginer la manière d'y montrer le design et les savoir-faire ligériens dans ce domaine. Le résultat s'intègre donc à la vie du lieu sous forme de photographies, de sets de table pour le petit-déjeuner, ... Nous vous encourageons à aller les découvrir.



COLLECTIF
DESIGNERS+

Mercure
MERCURE SAINT-ETIENNE

Comment s'y prend une association pour réaliser ces expositions ?

Elle délègue à une équipe d'adhérents aux profils différents mais complémentaires qui rend compte périodiquement de son travail au bureau de l'association. C'est d'ailleurs l'une des missions du COLLECTIF DESIGNERS+ que de pouvoir faciliter la constitution de telles équipes à partir d'une véritable plate-forme de compétences.

EXPOSITION 9CH

Du 22 novembre au 3 décembre, de 14 h 30 à 19 h et sur Rendez-vous

Chacun réagissant différemment à son environnement, le projet 9 CH vous propose d'expérimenter quelques vibrations visuelles et sonores et, peut-être, d'entrer en résonance avec celles qui vous correspondent.

Atelier Cahen & Grégori, 98 rue de Chavassieux, 42000 Saint-Etienne. contact@cahen-et-gregori.fr



OBJETS / DÉCORATION / CADEAUX



Ô DESIGN

**6, avenue de la Libération - 42000 Saint-Étienne
tél : 04 77 38 42 90 / 06 79 94 56 80
oledesign@free.fr**





ENSEIGNER LE DESIGN ?

De l'idée à l'exercice
Auteurs : ouvrage collectif
coordonné par la Cité du design
Éditeur : Cité du design

Résumé :

Dans le cadre de la relation privilégiée entre l'Éducation nationale et la Cité du design, notamment par l'activité du PREAC design (Pôle de ressources pour l'éducation artistique et culturelle), une coédition Enseigner le design ? De l'idée à l'exercice est portée par la Cité du design et le SCÉ-RÉN. Cet ouvrage est un outil théorique et pratique sur le design, destiné aux professionnels de l'enseignement, de la formation, de la culture, des collectivités territoriales. Il aborde les enjeux de la pratique du design à l'école : Pourquoi enseigner le design à l'école ? Qu'est-ce qu'enseigner le design à l'école ? Vingt-cinq auteurs – théoriciens et designers reconnus – se sont penchés sur quatorze thématiques, traitées sur leur versant théorique et concrétisés par des exercices : qu'est-ce un workshop ? Comment animer un workshop ? Comment traiter de la consommation avec les élèves ? À partir d'une récupération comment fabriquer un nouvel objet ? Quelles relations entre la forme et la fonction ? etc. Autant de questions et bien d'autres sur lesquels des contributions hétérogènes donnent à comprendre une foisonnante discipline traversée de multiples points de vue. Enseigner le design ? De l'idée à l'exercice sortira en novembre 2010, à l'occasion de la Biennale Internationale Design Saint-Étienne 2010.



JARDIN ET DESIGN

Auteurs : Marie-Haude CARAËS et Chloé HEYRAUD
Co-édition : Actes Sud et la Cité du design

Texte de présentation :

Less is more - slogan attribué à Mies van der Rohe, repris par les designers contemporains - est depuis vingt ans l'aphorisme autour duquel la plupart d'entre eux prennent position. La conscience écologique du designer se construit bon an mal an, au fur et à mesure des catastrophes industrielles, des risques sanitaires, des menaces environnementales, autant de situations, de circonstances qui interrogent inlassablement la responsabilité de l'homme. Agir, certes. Mais comment quand l'identité sociale occidentale est continuellement à la marchandise ? À la fin des années 1990 et dans la décennie suivante, le design s'empare du jardin. Une pratique récente donc, qui n'a pas réellement fait l'objet d'un recensement ni d'un regard à distance(...). Le design est l'enfant de l'industrie, la nature n'a pas toujours été l'une de ses préoccupations. Pourtant, cette discipline est conduite depuis deux décennies à la fois à s'interroger sur sa propre activité et à proposer à l'industrie de nouvelles directions. L'artefact permet-il de combler le vide laissé par la nature après la mainmise industrielle sur le monde ? Quels sont les termes du processus de domestication de la nature sous le prisme du design ? Comment le design intervient-il dans le jardin ? Pour quel dessein ? Avec quelle production ? Autant de questions que cet ouvrage propose d'aborder.



LE VERTIGE DU FUNAMBULE

Le design graphique entre économie et morale
Auteur : Annick Lantenois
Éditeur : Cité du design

Résumé :

Parce qu'il contribue à la mise en forme de contenus et à l'organisation des conditions de circulation des biens matériels et immatériels, le design graphique est toujours une recherche d'équilibre entre son pouvoir économique et politiques, et l'attitude critique des designers à l'égard de ces pouvoirs. Le vertige naît de la rupture de cet équilibre. Le capitalisme cognitif et l'industrie culturelle connaissent les compétences du design graphique. Assimilé à un emballage créateur de plus-value, il contribue à favoriser l'extension d'un formatage esthétique mondialisé. Faut-il renoncer à la fonction critique du designer ? Y renoncer serait faire le deuil de sa capacité à accompagner les individus dans la lecture de la complexité. Il s'agit d'actualiser cette fonction en investissant ce qui constitue aujourd'hui le terreau commun : la culture numérique. Elle nécessite la constitution d'une culture qui intègre les nouvelles pratiques inhérentes à la culture numérique, une pensée de la technologie et de nouvelles méthodes d'analyse. Pour cela, faut-il accepter de sortir de son statut et de ses certitudes : s'aventurer dans l'inconnu.



N+1

Constance Rubini
Collectif
Éditeur : Cité du design

Sommaire

N+1 fait suite à l'exposition N-1. Recherche et expérimentation en design graphique, numérique et sonore dans les écoles supérieures d'art et design, qui fut présentée à la Biennale internationale design Saint-Étienne 2008. Il ne s'agit pas d'un catalogue, mais plutôt d'un complément ou d'un prolongement, qui exploiterait toutes les possibilités de l'imprimé et de l'après-coup. Ainsi y retrouvera-t-on, présentés par leurs auteurs, chacun des 28 projets qui furent exposés, soit sous l'aspect qui était alors le sien, soit sous l'aspect de ce qu'il est devenu ou de ce à quoi il a donné lieu. S'y ajoutent plusieurs textes et documents, qui viennent nourrir la réflexion en mettant en perspective ou en relief tel ou tel élément pertinent de celle-ci : un texte de Linda Hillfing sur les enjeux esthétiques, politiques et anthropologiques de Second Life ; des notes d'enseignement de l'artiste Paul Thek, en forme de questionnaire adressé aux étudiants ; un texte, inédit en français, du graphiste américain Michael Rock sur la notion d'auteur en design graphique ; un éclairage sur deux établissements d'enseignement supérieur artistiques européens ayant trait aux sciences appliquées ; et deux entretiens, l'un avec Annick Lantenois et Gilles Rouffineau, l'autre avec le graphiste Pierre di Sciuillo, reprenant les questions soulevées par N-1...



BIENNALE INTERNATIONALE DESIGN 2010, LE LIVRE

Auteur : ouvrage collectif coordonné par Constance Rubini
Éditeur : Cité du design

Résumé :

Publié à l'occasion de la Biennale Internationale Design Saint-Étienne 2010, ce catalogue est l'occasion de revenir sur les faits et événements marquants qui ont ponctué cette manifestation.

Ce livre présente un grand nombre d'illustrations dans l'objectif de refléter au mieux l'événement international qu'est la biennale de design de Saint-Étienne, seul événement de ce type en France. Une trentaine de pages seront dédiées à chacune des huit principales expositions qui animent la biennale, de façon à pouvoir entrer dans les détails de chacune d'entre elles. Ces huit parties seront mises en pages de façon spécifique, afin de refléter au mieux l'atmosphère et le contenu des expositions. Ce livre offrira ainsi un excellent repère de la création en design à l'instant 'T'. Un index des designers permettra de mieux se repérer dans ce vaste ouvrage. Il sera également le reflet des temps forts de la biennale : rencontres, conférences ou manifestations dans des lieux inscrits en résonance.

La conception graphique de cette publication a été confiée à un jeune graphiste de talent, Frédéric Tacer.



L'objet du design (catalogue de l'exposition éponyme)
Sismo en collaboration avec Claire Fayolle



L'Artiste et l'entrepreneur
Norbert HILLAIRE



Contre la télévision, tout contre
Alain BOURGES



Who's afraid of design ?
Emmanuel Tibloux et Nicolas Tardy



In the bubble, de la complexité au design durable
John THACKARA



Design.
Collection du Musée d'Art Moderne de Saint-Étienne Métropole
Jacques BEAUFFET



Vers un design des flux. Une recherche sur l'innovation familiale.
Marie-Haude Caraës et Philippe Comte



Rikimbili
Ernesto Oroza analyse



AZIMUTS 35
Post-diplôme de l'école supérieure d'art et design de Saint-Étienne
Éditeur : Cité du design

LES ÉDITIONS DE LA CITÉ DU DESIGN

Les éditions de la Cité du design se donne comme objectif d'être la vitrine des activités et de la dynamique de la Cité dans toutes ses dimensions et en même temps de la positionner comme un acteur majeur de la promotion, de la diffusion et de la constitution d'un corpus de publications de et autour du design.

L'objectif est double : affirmer le rôle de la Cité comme moteur et porteur d'une situation design aux niveaux français et international, valoriser des pratiques, des professions, une histoire et promouvoir de nouvelles approches.

Ne sont édités que des livres qui n'ont pas d'équivalent dans le champ éditorial français et qui visent un large public (spécialistes, acteurs, mais aussi enseignants, étudiants, éducateurs, curieux, amateurs, etc.).

Design et pédagogie

La sensibilisation des publics aux réalités et aux usages du design apparaît comme une mission première. Elle s'opère à travers un large choix d'actions en collaboration avec un réseau de partenaires institutionnels, culturels et économiques et couvrent l'ensemble des publics visés : expositions tous publics (dont la Biennale Internationale Design Saint-Etienne), ateliers pour enfants, formation des enseignants, édition, sensibilisation des entreprises.

QUESTIONS À CAROLINE D'AURIA-GOUX

Le design, terme générique employé pour définir beaucoup de chose, laisse souvent perplexe le novice. Comment intervenez-vous pour le rendre accessible ?

Discipline transversale, tiraillée entre l'art et l'industrie, le design peut apparaître comme élitiste et intimidant, mais il n'en est rien, bien au contraire : le design offre un champ vaste et varié d'investigation. De l'espace public à l'espace privé, tout est là pour questionner. Par exemple, en ce moment même, en répondant aux questions de l'Agenda Stéphanois, je peux de façon simple, avec ce que j'ai sous les yeux débiter une observation, une réflexion et questionner mon environnement : quelle sonorité est produite par mon clavier lorsque je tape sur les touches ? Mon ordinateur portable a un clavier beaucoup plus agréable que mon fixe, d'où cela vient-il ? Je peux m'interroger sur mon ordinateur, sur sa forme, sa couleur, son poids, son aspect, mais également questionner l'interface, etc. Ici et là le designer est passé, s'est questionné sur nos usages.

Cela pour dire que nous avons de quoi faire pour aborder le design : des choses simples aux plus complexes suivant le niveau de connaissance du public. Mon travail commence par la sensibilisation des enseignants à travers différents outils de ressources, des formations, des stages, des visites guidées, des publications. La Cité du design avec notamment ses expositions, sa matériauthèque, est un lieu de ressources unique, pointu mais accessible et donc formidable pour sensibiliser les publics !

La notion de pédagogie est souvent reliée au milieu éducatif des enfants. Faut-il intervenir tôt, souvent, ponctuellement ?

Matin, midi et soir... pas de recette magique, c'est un apprentissage au quotidien, plus l'éducation est variée et ouverte, plus c'est enrichissant, c'est ce qui permet de conduire les enfants vers une autonomie, une liberté, et une capacité à faire des choix, ce qui est de mon point de vue le plus important. Le monde de l'éducation est sans cesse en mouvement, il se réinvente régulièrement : aussi sensibiliser l'enfant au design permet d'envisager de nouveaux processus d'apprentissage, de découvrir de nouveaux horizons. L'important est de plonger l'enfant, l'élève dans des situations concrètes et liées à son parcours, son cursus, ou même sa curiosité personnelle. La Cité propose des ateliers, des visites guidées d'exposition, des rencontres avec des designers ouverts à tous. Je rencontre de plus en plus de centres sociaux qui souhaitent mettre en place un projet design : le design est abordé, ce qui veut dire que le message passe, les formateurs, animateurs, enseignants, comprennent l'intérêt de travailler à partir d'une discipline qui permet d'en toucher quelques autres.

Concrètement, quelles sont vos méthodes, actions et quel est le public ciblé ?

De la publication à l'expérimentation, en passant par des outils en ligne, des stages ; nous mettons en place tout un panel d'actions variées et adaptées aux publics de l'Éducation nationale et aux personnes ressources des centres culturels.

ESPACE
BORIS VIAN

Pôle de compétences Design

Espace Boris Vian centre socioculturel // 3 rue Jean-Claude Tissot //
SAINT-ETIENNE // 04 77 41 07 26 // lespace.boris.vian@gmail.com //
blog : <http://espace.boris.vian.over.blog.com>

- Dans le cadre de la relation privilégiée entre l'Éducation nationale et la Cité du design, notamment par l'activité du PREAC design (Pôle de ressources éducation artistique et culturelle, qui est une collaboration entre la Cité du design et le CDDP de la Loire – Centre départemental de documentation pédagogique –, la DAAC – Délégation académique à l'action culturelle, la DRAC Rhône-Alpes – Direction régionale des affaires culturelles), une coédition Enseigner le design ? De l'idée à l'exercice paraît en novembre 2010, à l'occasion de la Biennale Internationale Design 2010 Saint-Étienne. Cet ouvrage est un outil théorique et pratique sur le design, destiné aux professionnels de l'enseignement, de la formation, de la culture et aux collectivités territoriales. Il aborde les enjeux de la pratique du design à l'école : pourquoi enseigner le design à l'école ? Qu'est-ce qu'enseigner le design à l'école ? Vingt-six auteurs – théoriciens et designers reconnus – se sont penchés sur quatorze thématiques, traitées sur leur versant théorique et concrétisées par des exercices : qu'est-ce un workshop ? Comment animer un workshop ? Comment traiter de la consommation avec les élèves ? Quelles relations entre la forme et la fonction ? etc. Autant de questions et bien d'autres sur lesquels des contributions hétérogènes donnent à comprendre une foisonnante discipline traversée de multiples points de vue.

- Vous pouvez retrouver également un service gratuit de ressources en ligne, sur le design destiné aux enseignants, aux élèves et à toutes les personnes curieuses de découvrir le design : Design à l'école ! La boîte à outils, <www.designlecole.citedudesign.com>

- D'autre part avec le PREAC design, nous nous appuyons sur la programmation et l'actualité de la Cité du design pour organiser des stages et des formations. À l'occasion de la Biennale Internationale Design 2010 Saint-Étienne, l'équipe du PREAC design met en place une formation nationale de formateurs les 24, 25 et 26 novembre portant sur le design et la téléportation. C'est un moment attendu, riche et intense pour tous !

Agir sur le terrain, travailler avec différents partenaires, pour différents acteurs, penser, monter des projets, c'est cela qui m'anime et me passionne. Dernièrement, nous avons mis en place une opération qui me tient particulièrement à cœur. Avec Philippe Chastel, directeur du centre socioculturel Espace Boris Vian et en partenariat étroit avec la ville de Saint-Étienne, l'Inspection Académique de la Loire, la DRAC Rhône-Alpes, et le Conseil Régional Rhône-Alpes, nous avons imaginé et développé un projet unique et innovant : Je participe à la rénovation de mon école ! Le principe de ce type de projet est de concrétiser une action design avec des élèves en les associant à des professionnels. Pour mettre en œuvre cette idée, les designers recrutés ont proposé des séances d'ateliers adaptées à l'âge des élèves de chacune des classes. Ainsi Sara de Gouy, Florian Méry, Julien de Sousa, designers et Yan Olivares, architecte sont intervenus auprès de huit classes (école de Tardy, école de la Terrasse et école de Bergson toutes à Saint-Étienne) pendant six mois afin de sensibiliser les élèves de maternelle et primaire au design, de les amener à réfléchir à l'amélioration d'une bibliothèque et des espaces de circulation de leur établissement. Les designers et architectes ont ensuite suivi les travaux en lien avec les services techniques de la Ville de Saint-Étienne, afin de mener à terme la rénovation. Vous pourrez découvrir plus précisément de cette expérience pendant la biennale en allant visiter les écoles ou en visionnant un film qui retrace l'expérience.

Quelle est votre prochaine mission ?

Mes prochaines missions se divisent en deux : d'une part continuer de développer des projets en lien avec l'Éducation nationale et les centres sociaux. Fort de notre première expérience et du succès de ces premières actions, nous souhaitons étendre le projet Je participe à la rénovation de mon école ! aux élèves de collège et de lycée. Il pourrait s'installer dans la durée, se renouveler tous les deux ans par exemple, marquant ainsi la pérennité d'une démarche innovante. D'autre part, continuer mes missions au sein du pôle Recherche, dirigée par Marie-Haude Caraës, avec Émilie Chabert, Lionel de Oliveira et Blandine Favier et avec qui nous formons équipe soudée et dynamique !



École maternelle de la terrasse, intervention du designer Julien de Sousa, détail du couloir.
© Julien de Sousa



École de Tardy, intervention du designer Florian Méry, maquette du projet réalisée avec les élèves.
© Florian Méry



École de Bergson, intervention de la designer Sara de Gouy et de l'architecte Yan Olivares. Le site po up, photomontage du projet.
© Sara de Gouy et Yan Olivares.

Programme des vernissages Design & Shop 2010

Représentée par l'esperluette, symbolisant le lien et la rencontre entre le design et le commerce, l'exposition Design & Shop invite à la découverte du design de façon originale, dans un parcours surprenant et riche d'échanges, au cœur de la ville.

La troisième édition de Design & Shop vous invite à rencontrer la vingtaine de commerces du centre-ville partenaires de la boutique de la Cité du design.

Pendant les quinze jours de la biennale, ces commerçants ambassadeurs du design recevront chez eux, dans leur commerce, les créations, installations et éditions de designers et jeunes créateurs sélectionnés par la Cité du design.

PARCOURS 1 :

Vernissages le vendredi 19 novembre de 18h à 20h

01 | RAPHAËL AVELINE

L'étrange rendez-vous | 1 rue Faure-Belon

02 | ARCHIZIP

A Contrario | 26 rue Gambetta

03 | ALEXIS TRICOIRE

Ange & Lux | 11 rue des Creuses

04 | YOULKA DESIGN

L'éclisse | 35 rue Gambetta

05 | SPECIMEN EDITIONS

La belle histoire | 37 rue Gambetta

06 | PASCAL MICHALON

Le Vieux Colombier | 41 rue Gambetta

07 | LASPID

L'aire du vent | 52 rue Gambetta

PARCOURS 2 :

Vernissages le samedi 20 novembre de 18h à 20h

08 | PHILIPPE RIEHLING

Ô design | 6 avenue de la Libération

09 | JULIE MORGEN

Epic Epic | 11 rue Pierre Bérard

10 | ATELIER BL119

Cinna | 12 rue de la République

11 | INCREDIBOX

Bang & Olufsen | 9 rue de la République

12 | TOUS LES TROIS

Ligne Roset | 6 rue de la République

13 | FABRICE PRAEGER

Chocolats Weiss | 8 rue du Général Foy

PARCOURS 3 :

Vernissages le lundi 22 novembre de 18h à 20h

14 | THIBAUT GUITTET

Coursol | 25 rue Michelet

15 | NATHALIE LÉTÉ

Les filles à la violette | 3 rue Notre Dame

16 | ANNA GRAM'

Cadeau Maestro | 15 rue Notre Dame

17 | GUILLAUME KLEIN

Kartell | 31 place Chavanelle

PARCOURS 4 :

Vernissages le mardi 23 novembre de 18h à 20h

18 | C+B LEFEBVRE

Bulthaup | 3 rue de la République

19 | CRUMBESHOP

Côté design | 10 rue Michel Rondet

20 | PITAYA

Ma boutique | 2 rue de la Condition

21 | PARADE DESIGN

J'ai 2 amours | 12 rue Sainte Catherine

22 | RASAdesign

Première | 4 rue des Fossés

PARCOURS 5

23 | STUDIO DESIGN à

Vernissage le lundi 22 novembre de 18h à 20h

Carrefour du son | 41 rue Bergson

24 | PASCALINE DE GLO DE BESSES

Vernissage le lundi 22 novembre de 20h à 22h

Ikea | Rue Jean Huss

COMMISSAIRE / NATHALIE ARNOULD

Au Patio
des
Rêves

Boutique de mobilier et décoration

Pièce unique ou édition limitée

Listes de mariages, Anniversaires, Cadeaux...



Ouvert du mardi au samedi de 9h à 19h non stop

Zone de loisirs "La Bruyère"

Bât. "Le C Briant" - 42600 Savigneux

Tél : 04.77.58.44.86 - www.patio-des-rêves.fr

100 chairs in 100 days – Martino Gamper

Designer Italien installé à Londres, Martino Gamper voue une passion particulière aux chaises et à la ré-utilisation de matériaux usagers. Cette exposition présentée à l'Eglise Saint-Pierre (site Le Corbusier) à Firminy traduit parfaitement cette double préoccupation du designer. Durant plus de deux ans (soit 100 jours...) le Designer a récupéré, ici ou là dans Londres, une série de « vieilles chaises », qu'il a transformé en véritables objets d'art, présentant des formes plus ou moins travaillées, inspirées ou sculptées par le temps, témoins d'une mémoire individuelle ou collective imposante et d'une fonction autant matérielle que sociale. « 100 Chairs in 100 days » confirme le talent d'un Designer singulier mais aussi d'un vrai poète complètement inscrit dans son temps. Parce que rien ne se crée, rien ne se crée, tout se transforme, l'art également...

Premiers Jours ÉSÉ

Créée par Valérie Gonot, François Mangeol et Vincent Lemarchands, ÉSÉ (Etiquette sous Edition) présente sa collection inaugurale, subtile alchimie entre design, savoir-faire industriels et artisanat. Une collection éclectique, signée par des designers émergents et/ou Stéphanois. Pour ÉSÉ c'est avant tout la manière de travailler l'objet qui crée l'unité. Chaque pièce est numérotée parce que unique comme son histoire transmise au public par l'étiquette. ÉSÉ présente donc un catalogue d'objets audacieux et surprenants, un catalogue de rencontres et sera représentée à sur Biennale de Design 2010. **ESADSE Les Ateliers techniques ATE RDC CÉRAMIQUE**

MAG/LAB le magasin laboratoire

Studio Lo & cie

Le Mag/Lab (magasin laboratoire) proposera durant la Biennale de Design 2010 une sélection d'objets produits numériquement et localement à l'aide du FabBot, un robot de fabrication portable conçu par Studio Lo. Porté conjointement par Ars Longa, structure engagée depuis 2003 dans la promotion de la création numérique, et par Studio Lo, le Mag/Lab collaborera à cette occasion en relation étroite avec des designers, artistes et amateurs. Partant du constat que les métropoles ont transformé ces ultimes décennies l'espace public en un espace marchand où chaque quartier tend vers de mêmes standards de consommation et où les franchises mondiales conduisent à une forme de monotonie urbaine et de rupture du lien social et de l'idée que ce nivellement des singularités du territoire sur un espace urbain complexe a pour conséquence un appauvrissement du «vivre ensemble», le Mag/Lab fait par l'objet l'hypothèse que l'innovation sociale et économique dans la cité pourrait passer par notre capacité à ré-enchanter les modes d'échange dans la métropole.

Studio Lo & Ars Longa - ESADSE - du 20 au 22 novembre, de 10 h à 18 h

Interactions - Entreprises-collectivités, le design en action

Pour la première fois, la Biennale Internationale Design 2010 Saint-Étienne propose un programme économique inédit destiné aux professionnels. Fruit de la collaboration des acteurs économiques et collectivités publiques du territoire (Saint-Étienne Métropole, Ville de Saint-Étienne, Chambre de Commerce, d'Industrie et de Services de Saint-Étienne / Montbrison, Chambre de Métiers et de l'Artisanat, le Conseil Général de la Loire, la Région Rhône-Alpes et la Cité du design), ce programme original se compose de conférences, ateliers, témoignages, visites guidées..., adaptés aux problématiques entrepreneuriales et industrielles. À travers des réalisations concrètes, les différents services offerts aux entreprises (chèque design, LUPI - laboratoire des usages et des pratiques innovantes, permanences CCI, accompagnement Cité, matériauthèque) seront illustrés sur cet espace.



ENTRÉE GRATUITE

SAMEDI 27 NOVEMBRE 2010

de 10h30 à 18h30

**Bâtiment des Hautes Technologies à Saint-Etienne
20 rue Benoît Lauras, à proximité de la Cité du Design**

Accès : Tram T2 / arrêt Cité du Design • Parking Cité du Design

Idées déco / démonstration de fabrication de bijoux / atelier de transformation de vêtements / défilé de mode «écolo» / rencontres avec les associations locales d'échange, de transformation et de réparation...

plus d'infos sur

www.agglo-st-etienne.fr

