

FICHES PÉDAGOGIQUES



Biennale
Internationale
Design
Saint-Étienne
www.biennale-design.com

**LES SENS
DU BEAU**

**12 MARS
12 AVRIL
2015**

LES SENS DU BEAU

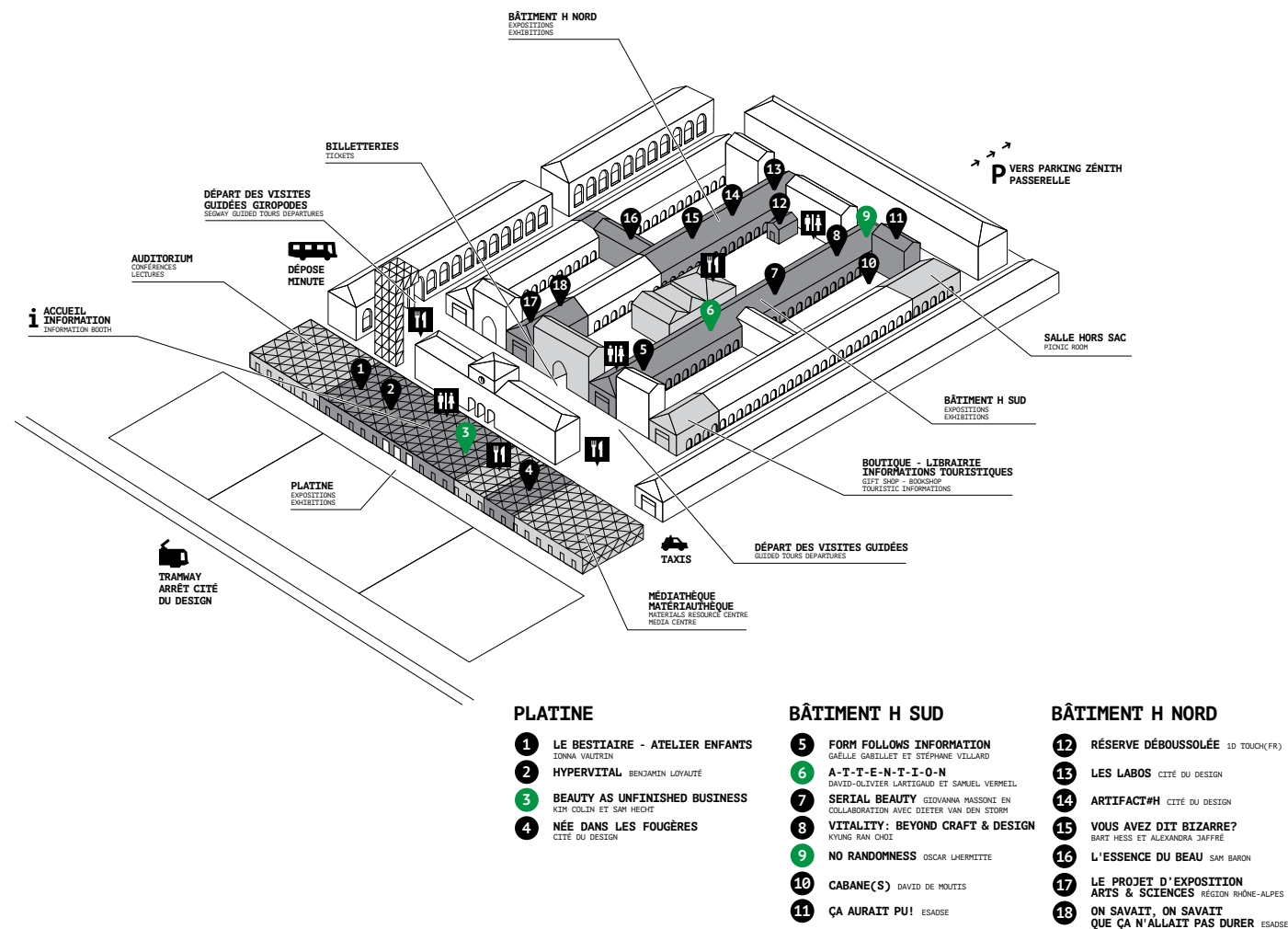
Le beau dans tous les sens ! La perception, l'interprétation et l'analyse du beau ne peuvent être génériques. Voilà un thème sur lequel nous avons tous un avis !

Tout le monde peut trouver que « c'est super beau » et chacun peut dire le contraire.

Cette fiche thématique propose un parcours transversal pour découvrir les sens du beau à travers une série de projets sélectionnés qui reflètent un design à la nature polysémique.

Découvrez une sélection de projets issus des trois expositions proposées pour cette thématique :

- **A-T-T-E-N-T-I-O-N**
- **BEAUTY AS UNFINISHED BUSINESS**
- **NO RANDOMNESS, LA COHÉRENCE DES FORMES**



LES SENS DU BEAU

A-T-T-E-N-T-I-O-N

COMMISSARIAT : DAVID-OLIVIER LARTIGAUT ET SAMUEL VERMEIL
CITÉ DU DESIGN - SITE MANUFACTURE, BÂTIMENT H SUD

L'exposition *A-T-T-E-N-T-I-O-N* est structurée autour de quelques notions clefs représentatives des questions liées à l'attention :

- Être attentif
- Faire attention
- L'attention à autrui, le soin
- L'attention portée aux détails
- L'hyper attention due à la surcharge d'informations
- L'attention comme ce qui nous retient, ce qui nous rassemble (communautés d'attention, notamment en ligne)...

En design, l'attention prend des formes multiples que l'exposition *A-T-T-E-N-T-I-O-N* explore à travers diverses productions relevant du design graphique et des pratiques plastiques liées au numérique.



Mother Mother avec 4 Motion Cookies Xaho Design. 2013 © Sen.se

MOTHER / Sen.se

Mother et ses Motion Cookies sont un ensemble de capteurs intelligents qui se programment pour s'adapter aux besoins de leur utilisateur. Cette famille d'objets connectés se veut polyvalente pour s'intégrer dans la vie domestique afin de faciliter notre quotidien (mesurer l'activité physique, surveiller les objets précieux, signaler les départs et arrivées de la maison, etc.).



Narrative Clip, mosaïque, Narrative. 2014 © Tous droits réservés

NARRATIVE CLIP / Narrative

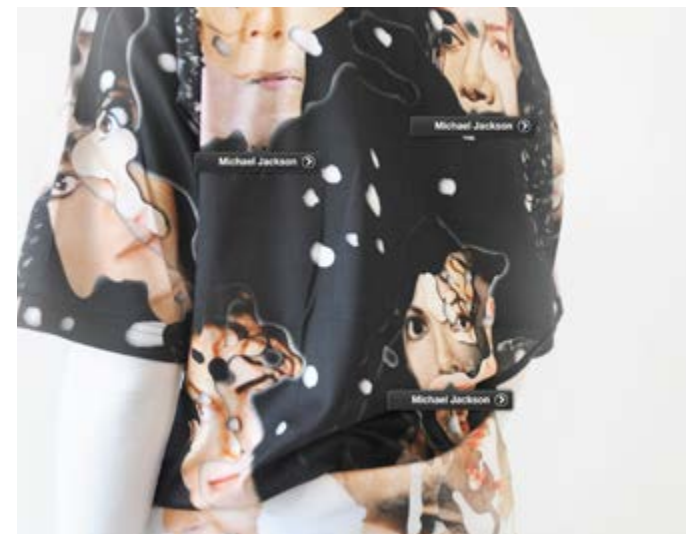
Le projet *Narrative* est un petit appareil photo destiné à être porté sur soi en permanence, et qui réalise un cliché toutes les trente secondes. Ceux-ci sont ensuite géo localisés et centralisés sur un serveur distant afin que l'utilisateur puisse à sa guise y revenir. Un algorithme se charge de classer les photos sur la base des coordonnées GPS, de façon à faciliter la navigation dans les différents instants qui ont composé la journée.



Drone survival guide 48 x 33 cm offset, black on metallic paper Picture taken from the website : <http://www.dronesurvivalguide.org/> / Ruben Pater. 2013 © Ruben Pater

DRONE SURVIVAL GUIDE / Ruben PATER

Les drones sont des objets volants pilotés à distance. Ils peuvent être équipés de caméras ou d'armes, se prêtant ainsi à la surveillance ou à l'attaque militaire. Le designer graphique Ruben Pater a créé un document d'information à l'usage des populations afghanes et pakistanaïses, aujourd'hui traduit en plusieurs langues du monde. Ce document a pour objectif de faire connaître les principaux types de drones dans le but de les éviter. <http://www.dronesurvivalguide.org/>



Realface glamouflage Simone C.Niquille. 2013 © Simone C. Niquille

REALFACE GLAMOUFFLAGE / Simone C. NIQUILLE

Realface Glamouflage est une ligne de tee-shirts utilisant la technique du camouflage disruptif. Développée pendant la Première Guerre Mondiale par la marine américaine, elle consiste à recouvrir de formes graphiques l'objet à protéger créant alors une illusion d'optique et brouillant ainsi sa silhouette. Les motifs de cette ligne fonctionnent de façon similaire : constitués de fragments de visages de sosies de célébrités, ils neutralisent les logiciels de reconnaissance faciale par un trop-plein d'informations.

LES SENS DU BEAU

A-T-T-E-N-T-I-O-N

COMMISSARIAT : DAVID-OLIVIER LARTIGAUT ET SAMUEL VERMEIL
CITÉ DU DESIGN - SITE MANUFACTURE, BÂTIMENT H SUD

PISTES PÉDAGOGIQUES

> Les objets connectés envahissent notre environnement, quels sont les effets positifs et négatifs sur notre quotidien ? En quoi nous rendent-ils la vie plus facile ?

> Le titre de l'exposition attire notre « attention » : prêter attention à, attention portée à, attirer l'attention sur, montrer/avertir etc. Classez chaque projet selon le sens qui le définit le mieux.



Exquisite Clock. Site internet. Joao Henrique Wilbert, Italie, 2009

EXQUISITE CLOCK / Joao WILBERT

Exquisite clock est une horloge qui utilise des images tirées de la vie quotidienne, représentant des numéros (ex : une main ouverte qui symbolise le chiffre 5). Sous la devise « les numéros sont partout », le site internet se veut à la fois une plateforme alimentée en continu par des utilisateurs du monde entier et une façon ludique et décalée de voir l'heure affichée. <http://www.exquisiteclock.org/>



Nonfacial Mirror Shinseungback Kimyonghun, 2013 © Shinseungback Kimyonghun

NONFACIAL MIRROR / SHINSEUNBACK et KIMYONGHUN

Le *Nonfacial Mirror* évite les visages, en utilisant un logiciel de reconnaissance faciale. On ne peut regarder notre reflet dans ce miroir que lorsque celui-ci n'est pas directement un visage. Ceci est clairement contradictoire avec l'objectif d'un miroir. Ce genre de contradiction peut se produire lorsque l'humain commence à s'interroger sur le sens et l'usage des technologies.



I'm Google Screenshot selection from blog <http://dinakelberman.tumblr.com> Dina Kelberman (2011 - ongoing)

I'M GOOGLE / Dina KELBERMAN

I'm Google est une expérience artistique menée en ligne par l'artiste Dina Kelberman, qui compile des images et vidéos dénichées sur Internet pour former un long flux visuel. Elles s'enchaînent suivant la logique de la ressemblance, la variété d'images qui défile est impressionnante. La recherche constante d'information sur Google Image et YouTube est devenue monnaie courante ; ce blog est conçu comme une représentation visuelle de ce phénomène. <http://dinakelberman.tumblr.com/>



Monolithe. Random(lab)+ Vincent Carinola, 2014 © tous droits réservés

MONOLITHE / Random(Lab)

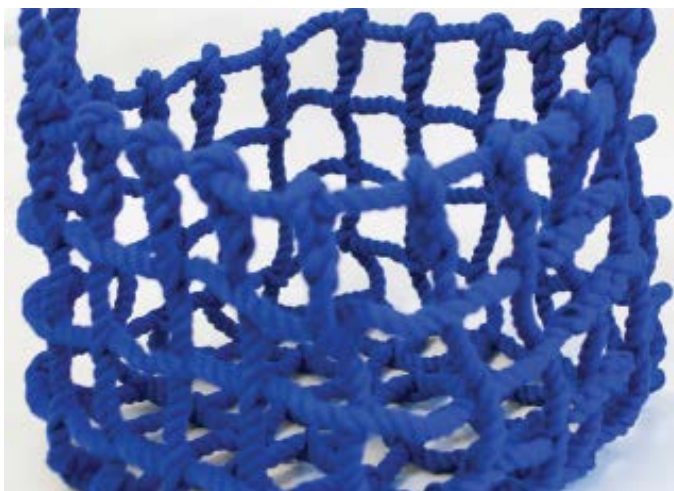
Monolithe est une installation musicale et interactive en attente de dialogue avec le visiteur. En effleurant sa surface, elle révèle ses humeurs et sensations par des sons et des lumières. Cette installation invite à expérimenter la matière sonore et visuelle de manière inédite, puisqu'elle n'obéit pas à tous les stimuli. En effet, elle entre en résonance avec les gestes du visiteur et s'adapte à lui - instaurant alors un dialogue singulier avec chaque personne.

LES SENS DU BEAU

BEAUTY AS UNFINISHED BUSINESS

COMMISSARIAT: SAM HECHT & KIM COLIN
CITÉ DU DESIGN - LA PLATINE

Je l'aime. Mais quoi donc, au fait ? De nos jours, les canons du beau ne cessent d'évoluer : à peine les voilà alignés sur les 'tendances' du moment qu'ils se retrouvent déjà bannis. Plus globalement, ce qu'il est difficile de savoir, c'est en quoi réside exactement la beauté d'un produit : s'agit-il de sa fabrication, de sa fonction, de sa forme, du souvenir personnel auquel il se rattache, ou encore de son intérêt culturel ? Peut-être la beauté ne tient-elle au fond qu'à l'équilibre entre ces différentes composantes.



Knot, Shigeki Fujishiro pour Hay © Hay

KNOT / Shigeki FUJISHIRO pour HAY

Knot est un panier polyvalent qui permet une libre appropriation : l'accrocher sur un mur, l'utiliser au sol comme un panier à linge ou même en porte-revues. Fabriqué à partir d'une corde et sans adhésif, il prend la forme d'un large filet. Par ailleurs, son matériau 100% polyester permet un usage en extérieur.



AQUA Natural mineral water SeriesNemo pour Aldi © SeriesNemo

AQUA MINERAL NATURAL, AQUA FUENTE ARQUILLO / SeriesNemo pour ALDI, Espagne

La bouteille *Aqua* rompt les codes du design dominant dans l'univers des produits de grande consommation. La verticalité des stries, sa forme légèrement bombée et sa couleur vert d'eau lui offrent une réfraction, une transparence et une coloration qui rappellent les bouteilles en verre. Quant à sa composition, la bouteille est en polypropylène naturel sans addition de couleurs, et son étiquette est imprimée avec deux encres seulement. Elle allie donc recherche esthétique et écologique.



ThinBike ThinBike in white Stephan Zehren & Jörg Schindelbauer pour Schindelbauer Bikes. 2013 © Schindelbauer Bikes

THIN BIKE / SCHINDELHAUER et Graham HILL pour SCHINDELHAUER

Ce vélo est la solution pour les utilisateurs de vélos qui le rangent dans leur appartement. L'intérêt du concept *Thin Bike* réside dans un volume standard du vélo, en apportant des solutions innovantes pour une pratique urbaine : système pliant du guidon et des pédales, poids minime (10kg). Ceci permet de le ranger facilement même dans les plus petites pièces.



Vakka d'Aalto + Aalto pour Litala

VAKKA / AALTO+AALTO pour LITTALA

Vakka est une série de grandes boîtes en contreplaqué. Elles se prêtent à une variété d'utilisation, comme le stockage, mais peuvent aussi être empilées les unes sur les autres, créant ainsi des petites tables d'appoint qui s'intègrent aisément dans toutes les pièces de la maison. Le design de ces objets polyvalents rappelle que le rangement, qui est une problématique essentielle dans tous les intérieurs, peut aussi être un élément esthétique à part entière.

LES SENS DU BEAU

BEAUTY AS UNFINISHED BUSINESS

COMMISSARIAT: SAM HECHT & KIM COLIN
CITÉ DU DESIGN - LA PLATINE

PISTES PÉDAGOGIQUES

> L'expérience du beau, c'est aussi questionner les modes de conception afin de répondre au mieux aux besoins de l'utilisateur. Pouvez-vous retrouver dans cette exposition des objets répondant aux objectifs suivants :

- facilité d'utilisation
- optimiser la réponse à un besoin
- faire oublier la fonction derrière la forme
- combiner des savoir-faire
- répondre à un problème
- sublimer les matériaux
- revaloriser un produit
- personnaliser un produit

Biennale
Internationale
Design
Saint-Étienne
www.biennale-design.com

Visuel à venir

BROKEN MIRROR / Guillaume MARKWALDER et Aurelia VON ALLMEN - ECAL

Broken Mirror est un miroir qui propose une interprétation ludique du concept « d'objet intelligent ». Il utilise une membrane réfléchissante souple qui se tend sur une structure circulaire en présence d'une personne. Il reflète donc uniquement lorsqu'on est devant lui.



Dot Chair / Dot Chair with wooden frame Scholten & Baijings for Hay 2013 © Inga Powilleit © Scholten & Baijings, 2013

DOT CHAIR / SCHOLTEN et BAIJINGS pour HAY

Selon les designers de la *Dot Chair* « la texture a une grande influence sur le beau ». Avec cette chaise, ils traduisent l'idée de transparence et de motif non pas par la couleur, mais plutôt par l'intermédiaire de 1300 trous percés dans la coque du siège en plastique. Jouant ainsi sur la lumière, ils apportent une idée de mouvement avec la variation de la taille des trous. Aussi, les perforations rendent la chaise adaptée à un usage en plein air car elles permettent de drainer l'eau pluviale



Lapris Van Den Weghe, 2013

MARBLE STOCKET / LAPRIS

Des prises électriques intégrées dans le bloc de marbre : un bon exemple de la combinaison de l'avancement technologique et du rendu esthétique. Cela permet au produit final d'avoir une veine continue sans interruption, et par conséquent, les prises deviennent partie intégrante de la conception globale.



Ayrtön, casque, Ora Ito Crédit : NG © ADAGP, Paris 2015

AYRTÖN / ORAÏTO

Dessiné comme un pictogramme de casque audio, le casque *Ayrtön* se prête à toutes les personnalisations. Ses couleurs multiples, son serre-tête interchangeable, en font un objet modulable, adaptable à toutes les attitudes, à tous les looks et humeurs.

LES SENS DU BEAU

NO RANDOMNESS, LA COHÉRENCE DES FORMES

COMMISSARIAT : OSCAR LHERMITTE
CITÉ DU DESIGN - SITE MANUFACTURE,
BÂTIMENT H SUD

Nous vivons dans un monde où les objets sont omniprésents ; nous interagissons avec eux à longueur de journée au point d'oublier l'aisance avec laquelle ils remplissent leur fonction. En allant d'une simple feuille de papier à un panneau de circulation routière, l'exposition No Randomness met au jour la beauté cachée de ces produits, systèmes et standards industriels en y présentant l'unique détail (une courbe, une dimension, une couleur...) qui justifie leur raison d'être.



No Randomness - La cohérence des formes Panneau STOP Oscar Lhermitte © Arne Zacher

PANNEAU STOP

Au commencement de la signalisation routière, plus la forme d'un panneau contenait d'angles, plus le danger était grand. Peu à peu, les panneaux se sont uniformisés autour de trois formes - le cercle, le triangle et le carré - ne laissant plus qu'un seul octogone : le panneau STOP. Cette spécificité permet aux conducteurs de le reconnaître instantanément partout dans le monde et par tous les temps, mais aussi d'être distingué de dos. Le design de sa silhouette, en jouant sur sa forme plus que sur le pictogramme, lui confère une reconnaissance immédiate et universelle.



No Randomness - La cohérence des formes Format papier A Oscar Lhermitte © Arne Zacher

FORMAT DE PAPIER A

Imaginée au début du XXe siècle, la feuille de papier A4 a permis d'uniformiser les nombreux formats de papier qui rendaient compliquée la classification. Elle mesure 297mm de long par 210mm de large. Et pourquoi pas 300mm par 200mm ? La réponse est mathématique. Le rapport de la longueur sur la largeur est égal à 1,414 qui est égal à $\sqrt{2}$. Il s'agit du seul rapport qui, une fois la feuille pliée en deux dans sa hauteur, conserve la même proportion. Un A4 plié en deux devient un A5, qui plié en deux devient un A6. Le format permet donc d'agrandir et de rétrécir un document sans en altérer les proportions.



No Randomness - La cohérence des formes Oeuf en barre Oscar Lhermitte © Arne Zacher

ŒUF EN BARRE

Les œufs durs en barre sont le résultat d'un dispositif de fabrication qui consiste à séparer les blancs des jaunes, les cuire dans des moules cylindriques pour les rassembler ensuite. Ce procédé est utilisé dans l'industrie de la restauration qui exige de préparer des salades, des sandwichs et autres plats avec des tranches d'œufs comportant une part égale de blanc et de jaune. Le design intervient alors pour proposer une solution simple à un problème économique (réduction du gaspillage) et esthétique (tranches uniformes).



No Randomness - La cohérence des formes Pâte italienne Oscar Lhermitte © Arne Zacher

PÂTES ITALIENNES

Pour chaque modèle de pâte, la forme suit la fonction. Une forme donnée permet de capturer la sauce d'une certaine manière, de cuire en un certain temps ou de mieux répartir la chaleur. Dans le monde des pâtes italiennes, ce qui apparaît comme un choix esthétique a toujours une explication ergonomique. C'est pourquoi à chaque design de pâte correspond une sauce.

LES SENS DU BEAU

NO RANDOMNESS, LA COHÉRENCE DES FORMES

COMMISSARIAT : OSCAR LHERMITTE
CITÉ DU DESIGN - SITE MANUFACTURE,
BÂTIMENT H SUD

PISTES PÉDAGOGIQUES

> À partir de l'exemple de la feuille A4, réalisez avec les élèves le pliage Format A0 utilisant la proportion $\sqrt{2}$



> À partir du pliage suivant, faire réaliser aux élèves un petit carnet de croquis.



> Comme le commissaire Oscar LHERMITTE, relevez la beauté cachée des objets suivants en présentant le détail qui justifie leur raison d'être : la bouteille de gaz, le clavier AZERTY, la brique KAPLA.



No Randomness - La cohérence des formes Bande de roulement de pneu Oscar Lhermitte © Arne Zacher

SCULPTURE SUR BANDE DE ROULEMENT D'UN PNEU

La bande de roulement constitue le seul contact avec le sol. Le design de chacun de ses sillons répond à des besoins exclusivement fonctionnels : empêcher l'aquaplaning, favoriser l'adhérence dans les virages ou limiter les points de résistance avec le sol pour minimiser la consommation d'essence, un vaste savoir-faire de design et de technologie est contenu dans sa fabrication.



No Randomness - La cohérence des formes Plaque d'égout Oscar Lhermitte © Arne Zacher

PLAQUE D'ÉGOUT

Il en existe de nombreuses formes, mais la plus répandue est la plaque circulaire. Elle n'est pas ronde uniquement afin de pouvoir la faire rouler plus facilement. En réalité, derrière ce détail banal et imperceptible se cache un design élémentaire mais parfaitement adapté à sa fonction : sa forme géométrique l'empêchera toujours de tomber dans son propre trou.



No Randomness - La cohérence des formes Système métrique Lhermitte © Arne Zacher

SYSTÈME MÉTRIQUE

Le système métrique fut conçu après la Révolution Française en réponse aux confusions liées aux nombreux systèmes de mesures. La beauté de cette invention tient de la volonté universelle qui l'a fait naître. Selon Condorcet, le système fournit un instrument dédié « à tous les hommes et à tous les temps ». Il peut servir autant au mathématicien qu'au boulanger ou au maçon. C'est pourquoi il comprend de nombreuses unités mesurant la longueur, la masse ou encore le volume. Sa particularité est qu'il est une unité à base décimale (base 10).



No Randomness - La cohérence des formes Verres à bière Nonic Oscar Lhermitte © Arne Zacher

VERRE DE BIÈRE « NONIC »

Le petit coude caractéristique du verre à bière Nonic permet tout d'abord une meilleure prise pour la main, mais pas seulement. Il crée aussi un léger écart de 2 mm entre le haut de deux verres mis côte à côte, de telle sorte que si deux verres s'entrechoquent, la tranche du verre qui est plus fragile ne se brise pas. De plus, au moment d'empiler les verres, ceux-ci ne peuvent pas rester coincés car là encore le coude permet de faire circuler l'air.

LES SENS DU BEAU

POUR ALLER PLUS LOIN

> BIENNALE IN

- EXPOSITION : *Tu nais, Tunning, Tu meurs*, Musée d'Art et d'Industrie 2, place Louis Comte, Saint-Étienne
- EXPOSITION : *RL Streamline Life* (1940-1970), Saint-Étienne Tourisme - La Plateforme 16, avenue de la Libération, Saint-Étienne

> BIENNALE OFF

- EXPOSITION : *DIPLORAMA, ENSCI* - Les Ateliers, Garnier des Arts - 2, rue Francis-Garnier, Saint-Étienne
- EXPOSITION : *SENSIBLEMENT*, étudiants 2e année ESADSE, Atelier Volume, Bâtiment ATE ESADSE - 3, rue Javelin Pagnon, Saint-Étienne
- EXPOSITION : *CONSTRUIRE UN I-MEUBLES*, Arrière-cour laboratoire de Design Artisanal - 57, Rue Charles de Gaulle, Saint-Étienne

> BIBLIOGRAPHIE

AVANT LE COLLÈGE

- *DESIGN*, Ewa SOAREZ, Alexandra et Daniel MIZIELINSKI, éditions Mila Éditions, 2011
- *Mes amis*, Anne-Caroline PANDOLFO, Isabelle SIMIEN, éditions Rouergues, 2002
- *Ma famille*, Anne-Caroline PANDOLFO, Isabelle SIMIEN, éditions Rouergues, 2002
- *C'est quoi le design ?* Claire FAYOLLE, éditions Autrement Jeunesse, collection Autrement Junior Arts, 2008

APRÈS LE COLLÈGE

- *L'homme augmenté : Néotechnologies pour un dépassement du corps et de la pensée*, Bernard CLAVERIE, éditions L'Harmattan, 2010
- *L'homme simplifié : Le syndrome de la touche étoile*, Jean-Michel BESNIER, éditions Fayard, 2012
- *La laideur se vend mal*, Raymond LOEWY, éditions Gallimard, 1990
- *Le Design*, Stéphane VIAL, éditions Puf, collection Que Sais-je, numéro 3991, 2015
- *Occurrence 2 : Identité graphique de la Biennale Internationale Design 2015*, Cité du design éditions
- *Comment l'esprit vient aux objets*, Serge TISSERON, éditions Aubier Montaigne, 1999
- *Pourquoi est-ce un chef d'œuvre. 80 objets de designs expliqués*, Susie HODGE, éditions Eyrolles, 2014

> FILMOGRAPHIE

- Réseau CANOPÉ : le réseau Canopé édite des ressources pédagogiques transmédias (imprimées, numériques, mobiles, TV), répondant aux besoins de la communauté éducative.

<http://www.reseau-canope.fr/arts-visuels/design.html>

> DANS LE CADRE DE LA BIENNALE 2015 - VIDÉOS

• *La cohérence des formes*. Interview d'Oscar Lhermitte, commissaire et scénographe de l'exposition *No randomness, la cohérence des formes*
• *Du standard au bizarre*. Interview de Bart Hess et Alexandra Jaffré, commissaires et scénographes de l'exposition *Vous avez dit bizarre ?*

> EXPOSITION

Histoire des formes de demain - vidéos:
« Design et progrès », « La question du standard », « Designer les modes de vies », « Le design critique »

<http://www.reseau-canope.fr/parcours-exposition/parcours/a-la-cite-du-design/histoire-des-formes-de-demain/>

> EXPÉRIMENTER

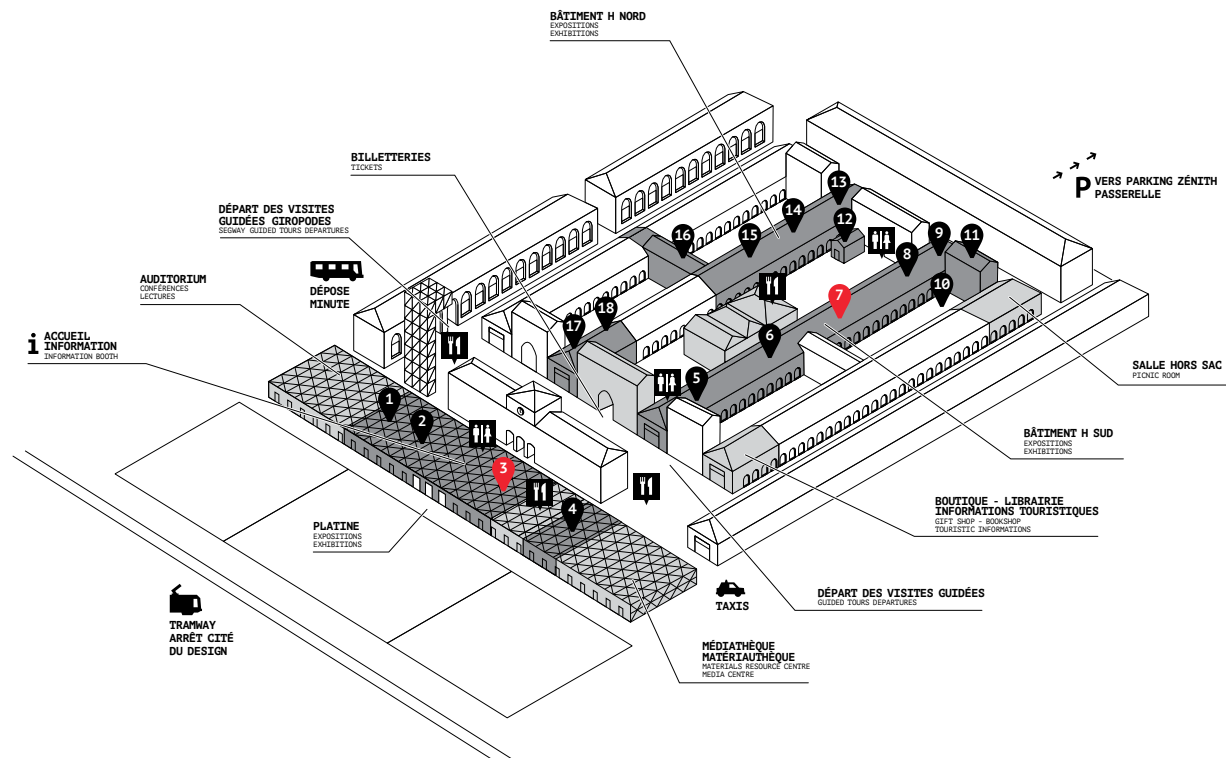
- PHONOPAPER (application à télécharger)
- EXQUISITE CLOCK (application à télécharger)
- Monolithe (à tester dans l'exposition *A-T-T-E-N-T-I-O-N*)

LE BEAU, L'UTILE ET L'OBJET INDUSTRIEL

Par définition, le design est un acte de création mis au service d'une fonction. Il consiste donc à créer un produit aussi efficace que beau. La beauté réside-t-elle dans la forme, la fonction, la fabrication industrielle ou artisanale ? Cette fiche thématique explore le thème du beau à travers une sélection d'objets témoignant d'une nouvelle esthétique qui s'éloigne parfois du prêt à consommer.

Découvrez une sélection de projets issus des deux expositions proposées pour cette thématique :

- **BEAUTY AS UNFINISHED BUSINESS**
- **SERIAL BEAUTY**



PLATINE

- 1 LE BESTIAIRE - ATELIER ENFANTS**
IONNA VAUTRIN
- 2 HYPERVITAL** BENJAMIN LOYAUTÉ
- 3 BEAUTY AS UNFINISHED BUSINESS**
KIM COLIN ET SAM HECHT
- 4 NÉE DANS LES FOUGÈRES**
CITÉ DU DESIGN

BÂTIMENT H SUD

- 5 FORM FOLLOWS INFORMATION**
GÉLLE GABILLET ET STÉPHANE VELLARD
- 6 A-T-T-E-N-T-I-O-N**
DAVID-OLIVIER LARTIGAUD ET SAMUEL VERMEIL
- 7 SERIAL BEAUTY** GIOVANNA MASSONI EN COLLABORATION AVEC DIETER VAN DEN STORM
- 8 VITALITY: BEYOND CRAFT & DESIGN**
KYUNG RAN CHOI
- 9 NO RANDOMNESS** OSCAR LHERMITTE
- 10 CABANE(S)** DAVID DE MOUTIS
- 11 ÇA AURAIT PU!** ESADGE

BÂTIMENT H NORD

- 12 RÉSERVE DÉBOUSSOLÉE** 1D TOUCH(FR)
- 13 LES LABOS** CITÉ DU DESIGN
- 14 ARTIFACT#H** CITÉ DU DESIGN
- 15 VOUS AVEZ DIT BIZARRE?**
BART HESS ET ALEXANDRA JAFFRE
- 16 L'ESSENCE DU BEAU** SAM BARON
- 17 LE PROJET D'EXPOSITION**
ARTS & SCIENCES RÉGION RHÔNE-ALPES
- 18 ON SAVAIT, ON SAVAIT**
QUE ÇA N'ALLAIT PAS DURER ESADGE

LE BEAU, L'UTILE ET L'OBJET INDUSTRIEL

BEAUTY AS UNFINISHED BUSINESS

CITÉ DU DESIGN - LA PLATINE
COMMISSARIAT : SAM HECHT & KIM COLIN

Je l'aime. Mais quoi donc, au fait ? De nos jours, les canons du beau ne cessent d'évoluer : à peine les voilà alignés sur les 'tendances' du moment qu'ils se retrouvent déjà bannis. Plus globalement, ce qu'il est difficile de savoir, c'est en quoi réside exactement la beauté d'un produit : s'agit-il de sa fabrication, de sa fonction, de sa forme, du souvenir personnel auquel il se rattache, ou encore de son intérêt culturel ? Peut-être la beauté ne tient-elle au fond qu'à l'équilibre entre ces différentes composantes.



Le Cuit Poulet en grès de la Malle w. Trousseau, redessiné par Guillaumet Bardet et fabriqué en France. © Marie-Pierre Morel

CUIT POULET / Guillaume BARDET pour Malle W. Trousseau

Issu de la Malle W. Trousseau, qui rassemble 43 objets indispensables pour cuisiner (des objets bien pensés, bien dessinés, bien fabriqués, faits pour durer) ; ce plat pour cuire le poulet forme une sorte de broche permettant de cuire la volaille à la verticale de façon uniforme. Redessiné par Guillaume BARDET et fabriqué en France par un fabricant de grès, chaque pièce est unique puisqu'elles sont toutes formées et émaillées à la main.



Dot Chair Dot Chair with wooden frame Scholten & Baijings for Hay 2013 © Inga Powilleit © Scholten & Baijings. 2013

DOT CHAIR / SCHOLTEN et BAIJINGS pour HAY

Selon les designers de la *Dot Chair* « la texture a une grande influence sur le beau ». Avec cette chaise, ils traduisent l'idée de transparence et de motif non pas par la couleur, mais plutôt par l'intermédiaire de 1300 trous percés dans la coque du siège en plastique. Jouant ainsi sur la lumière, ils apportent une idée de mouvement avec la variation de la taille des trous. Aussi, les perforations rendent la chaise adaptée à un usage en plein air car elles permettent de drainer l'eau pluviale.



ThinBike ThinBike in white Stephan Zehren & Jörg Schindelbauer pour Schindelbauer Bikes. 2013 © Schindelbauer Bikes

THIN BIKE / SCHINDELHAUER et Graham HILL pour SCHINDELHAUER

Ce vélo est la solution pour les utilisateurs de vélos qui le rangent dans leur appartement. L'intérêt du concept *Thin Bike* réside dans un volume standard du vélo, en apportant des solutions innovantes pour une pratique urbaine : système pliant du guidon et des pédales, poids minime (10kg). Ceci permet de le ranger facilement même dans les plus petites pièces.



Luba Ionna Vautrin pour Serralunga. 2014 Photo : Michel Giesbrecht

LUBA / IONNA VAUTRIN pour SERRALUNGA

Luba est un banc aux lignes douces et généreuses dont la présence est discrète et mesurée. Il se veut comme une invitation au confort et à la relaxation notamment par une assise souple et adaptée à la morphologie du corps humain. Ce banc convient à l'intérieur et à l'extérieur. Dessiné par Ionna Vautrin pour une entreprise italienne, il manifeste le caractère explicite et les traits uniques des créations de cette designer française.

LE BEAU, L'UTILE ET L'OBJET INDUSTRIEL

BEAUTY AS UNFINISHED BUSINESS

CITÉ DU DESIGN - LA PLATINE
COMMISSARIAT : SAM HECHT & KIM COLIN

PISTES PÉDAGOGIQUES

> L'expérience du beau, c'est aussi questionner les modes de conception afin de répondre au mieux aux besoins de l'utilisateur. Retrouvez dans cette exposition des objets répondant aux objectifs suivant :

- facilité d'utilisation
- optimiser la réponse à un besoin
- faire oublier la fonction derrière la forme
- combiner des savoir-faire
- répondre à un problème
- sublimer les matériaux
- revaloriser un produit
- personnaliser un produit



Dial Kitchen Timer, minuteur digital, Muji, Japon ©NG

DIAL KITCHEN TIMER / MUJI

Ceci est un minuteur numérique avec une interface agréable. La durée souhaitée est affichée en tournant le cercle qui l'entoure : la précision vient du poignet et non plus du doigt sur un bouton.



Multitone par Hella Jongerius pour Danskina, 2014

MULTITONE / Hella JONGERIUS pour DANSKINA

Le tapis *Multitone* trouve son charme dans sa composition (100% laine) et dans sa fabrication artisanale. Les imperfections du fait-main apportent en effet une dimension sensorielle à l'objet. La réalisation par tissage de plusieurs couleurs crée un motif hypnotique, que l'on retrouve habituellement sur des vêtements et dynamise ainsi l'espace.



Lapris Van Den Weghe, 2013

MARBLE STOCKET / LAPRIS

Des prises électriques intégrées dans le bloc de marbre : un bon exemple de la combinaison de l'avancement technologique et du rendu esthétique, ainsi que de l'apport d'un savoir-faire. Cela permet au produit final d'avoir une veine continue sans interruption, et par conséquent, les prises deviennent partie intégrante de la conception globale.



Elevated Vase, par Thomas Bentzen pour Muuto

ELEVATED VASE / Thomas BENTZEN pour Company MUUTO

Le vase *Elevated* de Thomas BENTZEN donne une nouvelle perspective aux vases à fleurs traditionnels. Composé de bois pour la base et de verre pour la partie supérieure, les matériaux sont à l'image des fleurs et des branches qui y seront déposées. Le bois représente les racines dans le sol et le verre la cime aérée des arbres, tel qu'elles se présentent dans la nature. L'ensemble crée ainsi un vase combinant une base solide et enracinée avec une partie supérieure lumineuse.

LE BEAU, L'UTILE ET L'OBJET INDUSTRIEL

SERIAL BEAUTY

CITÉ DU DESIGN - SITE MANUFACTURE,
BÂTIMENT H SUD
COMMISSARIAT : GIOVANNA MASSONI & DIETER
VAN DEN STORM

L'exposition est un ensemble de produits de design industriel qui témoignent du lien nécessaire entre diversité et sérialité, régionalisme et globalisme, acte créatif et industrie. Le sens du beau devient ainsi le lieu de l'expérience, l'espace de compréhension et d'interaction entre individus et communautés. À travers une sélection de 20 créateurs internationaux et de 60 entreprises de différents pays et typologies de production, les objets exposés narrent des convergences et des conflits à la base d'une nouvelle culture industrielle.



Coat Rack Bench and Arch Table, par Front pour Gebreuder Thonet Vienna. 2014

COAT RACK BENCH / Front pour Gebreuder Thonet Vienna

Le studio suédois FRONT DESIGN, à travers ce banc porte-manteau, a souhaité revisiter et jouer avec les caractéristiques stylistiques de l'entreprise THONET : le bois cintré et l'assise en paille de Vienne. Le portemanteau emblématique est fusionné avec un banc, pour créer une pièce de mobilier contemporain issu de l'héritage de l'entreprise.



PS Wardrobe - penderie, par Matali Crasset pour Ikea. Crédit photo : Ikea

IKEA PS 2014 armoire penderie / MATALI CRASSET pour IKEA

Cette armoire-penderie s'affranchit de tous les codes par cette trame métallique : un dessin simple et pur qui s'inspire du mobilier industriel. Personnalisable, la grille se transforme en écran grâce aux pièces en plastique de différentes couleurs, permettant d'inventer son propre décor pour jouer sur ce qui est caché et ce qui est montré.



Serie SFERA - Manhole cover collection The manhole cover placed in the street of Milan. Giulio Iacchetti et Matteo Ragni pour MONTINI. 2006 - 2015 Crédit : Giulio Iacchetti, Matteo Ragni Photo : Studio Giulio Iacchetti

SERIE SFERA / Giulio IACCHETTI & Matteo RAGNI pour MONTINI

Ces plaques d'égout sont destinées à des espaces publics mais également privés. L'objectif a été d'éviter une opération qui n'impliquait qu'une simple décoration graphique. Chaque plaque d'égout raconte une histoire, un récit de la ville et de ses environs. Par exemple : un motif qui représente la trace laissée par un pneu, souligne l'idée que la plaque peut supporter le trafic urbain régulier.



1 Week Salad Nendo pour Toshiba. 2014 Photo : Akihiro Yoshida

ONE WEEK SALAD / NENDO pour Toshiba

One Week Salad est l'idée d'une salade qui dure une semaine dans le frigo et dans son emballage. Sa production et son conditionnement font partie d'un plus vaste projet de Toshiba qui reconverit ses anciennes usines en espaces de productions de légumes, où les conditions sanitaires et hygiéniques sont garanties. Par ailleurs, le packaging met en valeur la différence entre chaque salade (un assaisonnement différent pour chaque jour du mois) par une numérotation de 1 à 31 et un jeu de couleurs.

LE BEAU, L'UTILE ET L'OBJET INDUSTRIEL

SERIAL BEAUTY

CITÉ DU DESIGN - SITE MANUFACTURE,
BÂTIMENT H SUD
COMMISSARIAT : GIOVANNA MASSONI & DIETER
VAN DEN STORM

PISTES PÉDAGOGIQUES

> Identifiez dans l'exposition des objets ayant une même fonction (s'asseoir, s'éclairer...) et comparez les formes, les matières...

> Dans l'exposition, chaque designer présente trois objets : trouvez des points communs entre ces objets. Peut-on parler de style propre au designer ?

> Un pays et sa culture ont-ils une incidence sur l'esthétique, les matériaux et les fonctions d'un objet ?

> Aujourd'hui, les nouvelles technologies ne sont pas exclusivement au service de la production industrielle. Elles peuvent aussi véhiculer des possibilités de création individuelle. Sauriez-vous dire pourquoi et comment ?

Biennale
Internationale
Design
Saint-Étienne
www.biennale-design.com

Visuel à venir

WISER COLLECTION / Mathieu LEHANNEUR pour SCHNEIDER ELECTRIC

Wiser Collection est un système de gestion intelligente de l'énergie et du confort dans la maison, piloté localement ou à distance. Il donne aux particuliers la possibilité de visualiser, et de contrôler leur consommation d'énergie par équipement (chauffage, éclairage, réfrigérateur, etc.) et par pièce. L'objectif est de limiter l'empreinte carbone du foyer, d'optimiser sa consommation en permettant des économies d'énergies en fonction du rythme de vie de l'occupant.



Radice Chair and Stool Industrial Facility pour Mattiazzi. 2013 © Gerhardt Kellermann

RADICE CHAIR / INDUSTRIAL FACILITY pour MATTIAZZI

Radice est un tabouret à trois pieds, créé par Sam HECHT. La beauté et la simplicité de cet objet résident dans sa structure. Radice veut dire « racine » en italien. En effet, le pied arrière paraît comme une racine, celle-ci même qui permet de tenir l'ensemble, sans vis ni joint.



Archives Wallpaper Studio Job for NLXL. 2014 Photo : Sander de Hooge Art Direction : Job Smeets

ARCHIVES WALLPAPER / Studio JOB pour NLXL

NLXL a fait appel aux fondateurs de la marque STUDIO JOB, Job SMEETS et Nynke TYNAGEL, pour penser une nouvelle gamme de papier peint aux motifs inédits. Le duo de créateurs a alors ouvert ses archives iconographiques pour mettre à disposition leurs dessins. Ils ont adapté et agrandi des motifs existants, donnant naissance à sept modèles expressifs sur des compositions de neuf mètres, uniques et dépourvues de répétitions.



PEN memorystick Praxis Pen USB BIG-GAME for Praxis. 2013

PEN memory stick / Big Game pour Praxis

PEN est une simple clé USB. Elle est pensée pour être facile à manipuler et à ranger avec ses stylos. Assez grande pour ne pas la perdre, elle se décline en onze couleurs qui peuvent être utilisées pour organiser les données de façon amusante.

LE BEAU, L'UTILE ET L'OBJET INDUSTRIEL

POUR ALLER PLUS LOIN

> BIENNALE IN

- EXPOSITION : *Vitality 2014, Beyond Craft and Design*, Cité du Design - Site Manufacture

- EXPOSITION : *Glass Is Tomorrow*, Musée de la Mine 3, boulevard Franchet d'Espérey, Saint-Étienne

- ATELIER : *Regard sur une chaîne de production d'un objet à trois dimensions*, Collectif Regard(6), La Serre - Ancienne école des Beaux-Arts 15, rue Henri Gonnard, Saint-Étienne

> BIENNALE OFF

- EXPOSITION : *Made in France en transparence*, Collectif Made in France en transparence - Salle d'exposition du château de Bouthéon, Andrézieux-Bouthéon

- EXPOSITION : *9 Bols²*, Roannais agglomération - La Cure, Pôle touristique et culturel place du 19 mars 1962, Saint-Jean-Saint-Maurice-sur-Loire

- EXPOSITION : *Stores & Scores*, Ju HYUN & Ludovic BUREL, Galerie Tator, 36 rue d'Anvers, Lyon 7e arrondissement

> BIBLIOGRAPHIE

- *Ce que sait la main*, Richard SENNETT, éditions Albin Michel, 2010

- *Le dessein du geste, savoir-faire et design français*, Anne BONY, éditions Flammarion, 2012

- *Glass is tomorrow*, Bookstorming

- *Procédés de fabrication & design produit*, Rob THOMSON, éditions Vial, 2012

- *Design, techniques et matériaux*, Raymond GUIDOT, éditions Flammarion, 2006

- *La laideur se vend mal*, Raymond LOEWY, éditions Gallimard, 1990

- *Poïétiques du design, vers de nouveaux paradigmes de conception ?* Maxime FAVARD, éditions L'Harmattan, 2014

- *Le Design*, Stéphane VIAL, éditions Puf, collection Que Sais-je, numéro 3991, 2015

> FILMOGRAPHIE

- Réseau CANOPÉ : le réseau Canopé édite des ressources pédagogiques transmédias (imprimées, numériques, mobiles, TV), répondant aux besoins de la communauté éducative.

<http://www.reseau-canope.fr/arts-visuels/design.html>

- *La cohérence des formes*. Interview d'Oscar Lhermitte, commissaire et scénographe de l'exposition No randomness, la cohérence des formes

- *Du standard au bizarre*. Interview de Bart Hess et Alexandra Jaffré, commissaires et scénographes de l'exposition Vous avez dit bizarre ?

- ARTE, collection « DESIGN » : En liant l'art du design à son contexte sociologique et technologique, la collection DESIGN raconte l'histoire du XXe siècle à travers des objets industriels qui ont reflété et marqué leur époque tout en anticipant l'avenir.

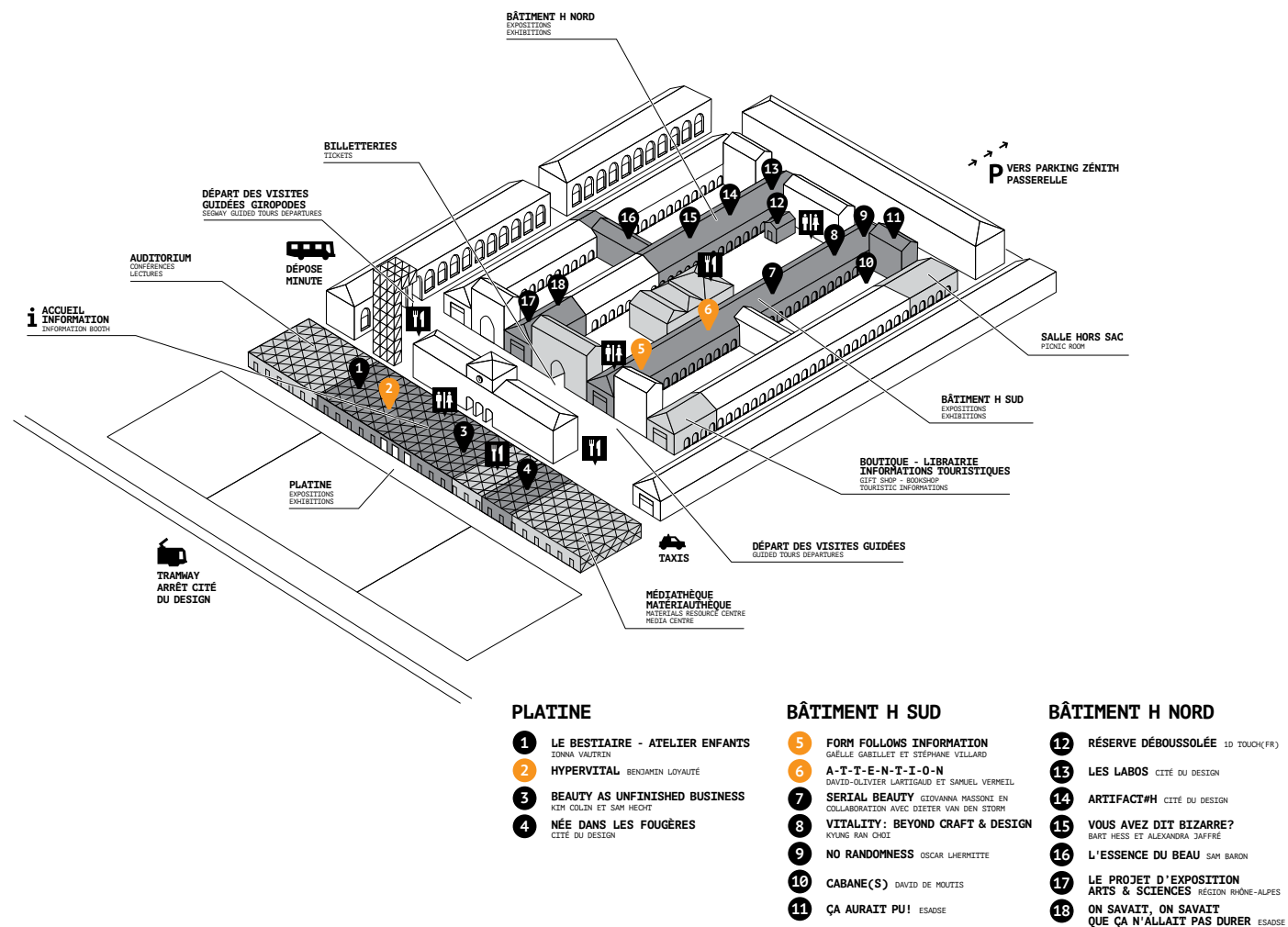
<http://www.arte.tv/fr/design-ressources-en-ligne/6391644.html>

LES FORMES DE L'INFORMATION

Les formes nous informent : elles disent notre manière de vivre au quotidien, notre vision du monde pour demain. Comment naissent les formes ? S'appuient-elles sur des esquisses, des innovations scientifiques, des données numériques ou des faits de sociétés ? Cette fiche thématique permettra de découvrir ces formes qui se réalisent à partir de faits, de flux, de data, d'analyses...

Découvrez une sélection de projets issus des trois expositions proposées pour cette thématique :

- **A-T-T-E-N-T-I-O-N**
- **FORM FOLLOWS INFORMATION**
- **HYPERVITAL**



LES FORMES DE L'INFORMATION

A-T-T-E-N-T-I-O-N

COMMISSARIAT : DAVID-OLIVIER LARTIGAUT ET SAMUEL VERMEIL
CITÉ DU DESIGN - SITE MANUFACTURE, BÂTIMENT H SUD

PISTES PÉDAGOGIQUES

> Pixels - Macro - Micro - Nano : de l'infiniment petit à l'infiniment grand. Choisissez deux projets dans l'exposition qui nous permettent de passer en un clic de notre univers à la conquête de l'univers.

> La révolution Internet bouleverse notre perception du monde. Montrez comment les designers attirent notre attention sur les dangers du tout numérique.

Biennale
Internationale
Design
Saint-Étienne
www.biennale-design.com



The Art Of Google Books Severe distortion. Selection from Museum Metallicum Autoris (1739) Krissy Wilson. 2014 Crédit : Krissy Wilson

THE ART OF GOOGLE BOOKS / Krissy WILSON

Ce blog présente les anomalies et les curiosités trouvées dans les ouvrages numérisés de la base de données de Google Books. Ces irrégularités sont dues à des erreurs de la part des employés. En montrant la transition difficile de l'imprimé au numérique, l'artiste nous rappelle les ressources humaines nécessaires pour ce processus de numérisation. <http://theartofgooglebooks.tumblr.com>



I'm Google Screenshot selection from blog <http://dinakelberman.tumblr.com> Dina Kelberman (2011 - ongoing)

I'M GOOGLE / Dina KELBERMAN

I'm Google est une expérience artistique menée en ligne par l'artiste Dina Kelberman, qui compile des images et vidéos dénichées sur Internet pour former un long flux visuel. Elles s'enchaînent suivant la logique de la ressemblance, la variété d'images qui défile est impressionnante. La recherche constante d'information sur Google Image et YouTube est devenue monnaie courante ; ce blog est conçu comme une représentation visuelle de ce phénomène. <http://dinakelberman.tumblr.com/>



GEOGOO.NET Picture taken from the website <http://geogoo.net> JODI.ORG. 2008 Crédit : JODI © ADAGP, Paris 2015

GEOGOO / JODI

Le duo Jodi, pionniers et perpétuels défricheurs du net, pique et pointe les nouveautés, les dangers et les potentialités du net avec ses œuvres déroutantes. Une de leurs cibles : les ubiquistes Google Maps et Google Earth qui ont remodelé notre vision du monde, transformant la Terre en une immense surface commerciale. Via une série de hacks*, l'internaute est emporté dans un tour du monde psychédélique, jonglant frénétiquement avec les icônes ou traquant des figures géométriques dans le territoire, symboles maçonniques et autres sigles ésotériques.



Addressability Capture d'écran Jeff Guess. 2011 Crédit : Jeff Guess

ADDRESSABILITY / Jeff GUESS

Addressability est un écran, qui s'apparente à une voûte céleste, sur lequel vont se définir pixel après pixel des images hétéroclites provenant de flux RSS. Le programme traite, en temps réel, des dépêches d'information et des images qu'il compose, décompose et recompose pour créer de nouvelles formes, de nouveaux sens. Le dispositif souligne le flux vertigineux, incessant et insidieux de l'information qui nous entoure. Comment saisir notre réalité lorsque celle-ci s'inscrit dans une virtualité hasardeuse, engendrée par un dispositif informatique ?

* au sens large, les hacks ou hacking, concernent les activités visant à détourner un objet de sa fonction première, en vue de résoudre ou d'aider à résoudre des problèmes, et cela dans de nombreux domaines.

LES FORMES DE L'INFORMATION

FORM FOLLOWS INFORMATION

COMMISSARIAT : GAËLLE GABILLET & STÉPHANE VILLARD

CITÉ DU DESIGN - SITE MANUFACTURE, H SUD

Cette fiche rassemble des créations qui matérialisent l'invisible. Elle présente des objets dont les contours s'établissent à partir de faits scientifiques, sociologiques ou spirituels.

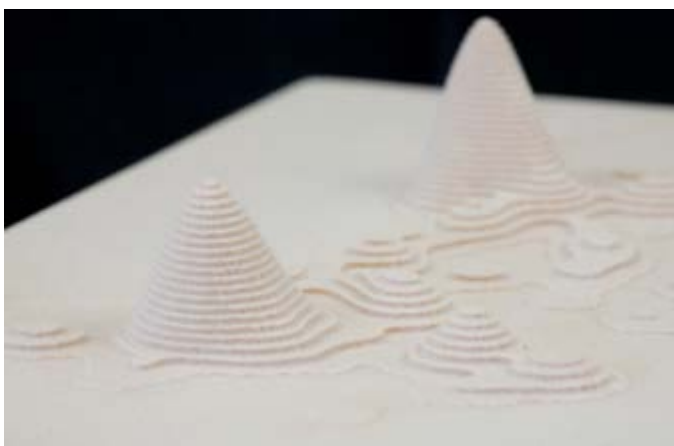
Quand une équation scientifique se transforme en matière, quand la pyramide des âges devient jarre, quand des contenants engagés à la méditation, que fabrique le design ? Produit-il des supports de connaissance ? Propose-t-il des réflexions esthétiques ? Représente-t-il nos croyances ? L'objet devient un relief matériel pour la pensée et l'imaginaire.



L'âge du monde (Corée 700) Mathieu Lehanneur. 2013 Crédit : Carpenters Workshop Gallery

L'ÂGE DU MONDE / Mathieu LEHANNEUR

L'Âge du Monde est une modélisation en trois dimensions de la pyramide des âges de chaque pays. Les données statistiques quittent ainsi leur statut graphique pour s'incarner en une curieuse collection de contenants, résumé radical de notre condition d'être au monde. Une vision globale à double niveau de lecture, car il devient vite impossible de ne pas projeter sa propre destinée dans ce panorama où la mort devient architecturale.



Objet data, l'empreinte de mouvement Empreinte de mouvement Orange labs/OLPS/SENS. 2013 Crédit : Frédéric Mit

OBJET DATA, L'EMPREINTE DU MOUVEMENT COLLECTIVE ET INDIVIDUELLE / Orange Labs - OLPS - SENS

Les Empreintes de mouvement sont des sculptures-représentations en 3D qui permettent de voir des déplacements dans l'épaisseur du temps. En d'autres termes, elles représentent les mouvements des habitants sur un territoire. Chaque couche illustre le temps passé à un endroit donné. Là où une personne reste longtemps, se forme la colline la plus haute.



Sea Chair Open Source Studio Swine (Alexander Groves & Azusa Murakami). 2012 Crédit : Studio Swine

SEA CHAIR / Studio SWINE

On estime qu'il y a aujourd'hui en moyenne 46 000 morceaux de plastique par kilomètre carré dans les océans. *Sea Chair* est une chaise entièrement constituée de déchets plastiques marins récupérés dans les filets et transformés sur les bateaux de pêcheurs par Studio Swine. Chaque pièce est identifiée par la latitude et la longitude de la collecte de sa matière première. L'objet agit ici comme un prélèvement scientifique de la pollution, il est emblématique de son état des lieux.



Demain est un Autre Jour (Tomorrow is Another Day) Mathieu Lehanneur. 2011 Crédit : Carpenters Workshop Gallery

DEMAIN EST UN AUTRE JOUR / Mathieu LEHANNEUR

Ce projet a été pensé pour les unités de soins palliatifs. L'objet lumineux permet aux malades de voir la lumière du ciel tel qu'il sera le lendemain selon les prévisions météo. Il use alors du détour aussi trivial que poétique du temps météorologique comme métaphore du temps qu'il reste à vivre.

LES FORMES DE L'INFORMATION

FORM FOLLOWS INFORMATION

COMMISSARIAT : GAËLLE GABILLET & STÉPHANE VILLARD

CITÉ DU DESIGN - SITE MANUFACTURE, H SUD

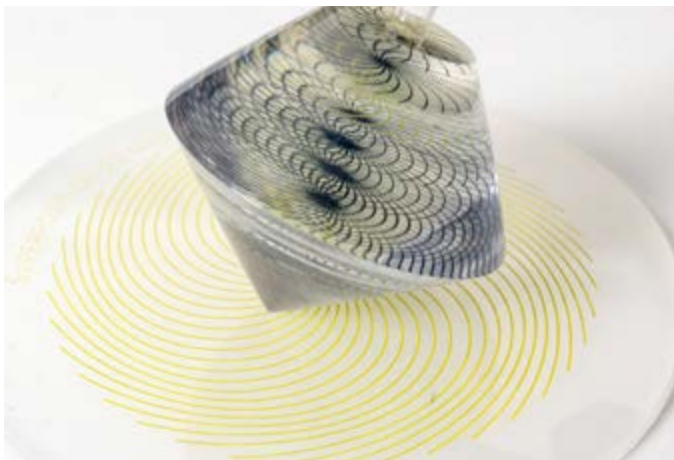
PISTES PÉDAGOGIQUES

> Ecologie : les objets ont une seconde vie grâce au recyclage. Comment réemployer ces déchets qui seront demain notre ressource principale ?

> De l'idée à l'objet :

- Observez comment naissent les formes.
- Retrouvez dans l'exposition l'idée, le problème, les données qui ont donné naissance aux objets.

> Observez comment les designers re-pensent le monde ?



Tutti Quanta Toupie 2013 Crédit : Marianne Cardon

TUTTI QUANTA / Marianne CARDON

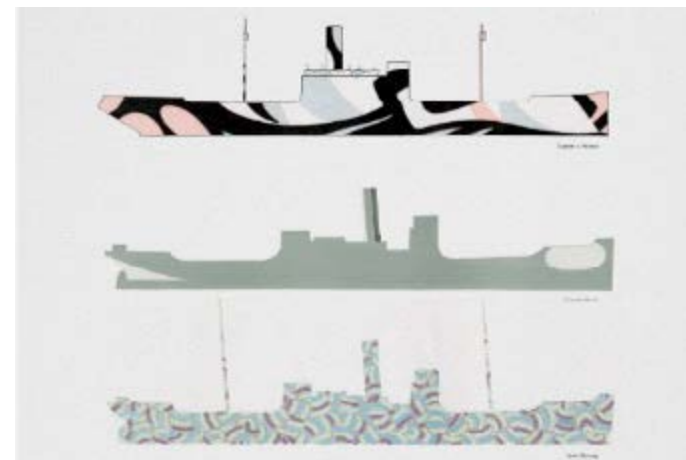
Ce projet a été développé en collaboration avec des physiciens chercheurs dans le domaine de la physique quantique afin d'essayer de montrer un autre visage de cette discipline, de ses lois et comportements, pour les rendre plus accessibles au grand public. Accompagnant un discours scientifique, la designer propose, avec une approche plastique, une série de dispositifs évoquant quelques uns de ces effets.



Rubiks cube for blind people Konstantin Datz, 2011 Crédit : Konstantin Datz

RUBIKSCUBE FOR BLIND PERSON / Konstantin DATZ

Ce concept de Rubik Cube est une volonté d'adapter un jouet intemporel aux besoins des personnes aveugles, pour leur permettre de «sentir les couleurs». Chaque touche remplace une couleur par son nom écrit en Braille. Ce qui facilite l'accès du Rubik's Cube aux malvoyants et aux aveugles rend encore plus difficile sa résolution par des personnes voyantes...



Camouflage de bateau des USA de la guerre mondiale, Posters © DR

WORLD WAR I US SHIP CAMOUFLAGE POSTERS / Razzle dazzle posters

Le camouflage disruptif, aussi connu sous le nom de Razzle Dazzle aux États-Unis (Dazzle signifiant « embrouiller » en anglais) était une technique de camouflage destinée à protéger un navire des tirs d'artillerie et de torpilles, en empêchant l'adversaire d'estimer avec précision sa position et son cap. Les cinq plans de camouflages ici présentés ont été officiellement approuvés par le gouvernement pour l'usage sur les bateaux marchands. Ils ont été conçus par des artistes : William Andrew Mackay, Everett L. Warner, Gerome Brush, Lewis Herzog et Maximilian Toch.



Le Chant des Quartz Quartz piezoélectriques, détails Laura Couto Rosado, 2013 Photo : Raphaëlle Mueller
Crédit : Head- Genève

LE CHANT DES QUARTZ / Laura CONTO ROSADO

Le Chant des Quartz est un projet de design permettant littéralement de faire chanter trois cristaux naturels en utilisant leurs propriétés piézoélectriques (réaction d'un corps à un champ électrique sous l'action d'une contrainte mécanique). Du cristal de roche surgit une animation sonore, une forme de vie. La designer enchante et réinvente le paysage domestique en dévoilant l'intérieur des appareils high-tech.

LES FORMES DE L'INFORMATION

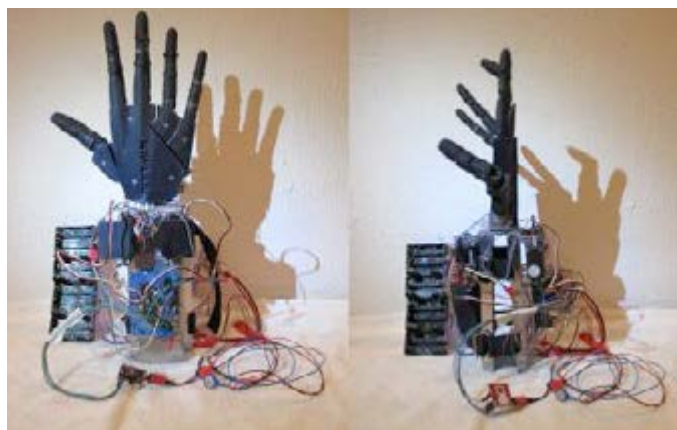
HYPERVITAL

COMMISSARIAT : BENJAMIN LOYAUTÉ

CITÉ DU DESIGN - LA PLATINE

Il y a quelques mois un article du *Guardian* évoquait l'ensemble des facteurs qui mèneraient inévitablement à un changement de notre civilisation industrielle, si nous ne changions aucun de nos comportements. Le rapport insiste sur une multitude de critères, auxquels nous devons plus que jamais répondre.

Que peut le design pour répondre aux grands problèmes de l'humanité ? *Hypervital* s'intéresse à ces créateurs, à leurs attitudes, à leurs gestes tranchants, explicites, salvateurs, insolents, sincères, équivoques, libres, impertinents, sages, judicieux, engagés, solidaires ou facétieux...



Bionico, prothèse de main opensource. Nicolas Huchet. 2013 © DR

BIONICO / Nicolas HUCHET

Cette prothèse de main, imprimée en 3D et reliée au bras par des capteurs musculaires, s'appuie sur des technologies open source (<http://bionico.org/>) et se distingue par son faible coût de fabrication. Esthétiquement proche de l'assemblage de pièces mécaniques, elle permet une certaine dextérité et souplesse des gestes : lever l'index, tenir de petits objets. Ce projet soulève d'importantes questions d'ordre économique et politique : quelles sont les ressources nécessaires à la fabrication et au développement de ce nouveau type de prothèse ? Dans un futur proche, peut-on espérer la démocratisation de tels objets ?



A Behaviour Changing Syringe ABC syringe Dr David Swann. 2014 Crédit : Dr David Swann

LIFE SAVER SYRINGE / Dr David SWANN

David Swann, un professeur de design à l'Université Huddersfield, au Royaume Uni a mis au point une seringue qui change de couleur dès sa sortie de l'emballage pour atteindre un rouge éclatant après une minute d'exposition à l'air. Il ne s'agit donc pas d'éviter la réutilisation de l'aiguille, mais bien de celle de la seringue qui peut être infectée après une première utilisation.



Sounds From Dangerous Places, pétrole de la mer Caspienne. Azerbaïdjan, CD + Livre. Peter Cusack. 2012 ©Peter Cusack

SOUNDS FROM DANGEROUS PLACES / Peter CUSACK

Peter Cusack pratique le *field recording* (l'enregistrement de sons naturels dans divers environnements). Pour son projet *Sounds from dangerous places* il a capturé les sons - et les images - de lieux qui ont connu des catastrophes écologiques d'envergure : Tchernobyl, les champs de pétrole d'Azerbaïdjan, les barrages controversés sur le Tigre et l'Euphrate en Irak et Turquie... des lieux qui recèlent en même temps une beauté terrifiante. <http://sounds-from-dangerous-places.org/>



BEE'S Diagnostic tool 4 (25*16 cm) prototype 2008 Susana Soares. 2007 Credit photo : Susana Soares

BEE'S / Susana SOARES

Les abeilles ont un système olfactif extraordinairement sensible. Elles sont ainsi capables de détecter les phéromones et les toxines, et peuvent être formées pour les identifier. Le projet consiste, grâce à leur odorat, à prévenir et diagnostiquer à un stade précoce, une grande variété de maladie, à l'aide de l'haleine des patients. Chaque objet dispose de compartiments, chacun liés à un diagnostic. Lorsque les insectes détectent une odeur spécifique, ils se dirigent dans « la chambre » correspondante.

LES FORMES DE L'INFORMATION

HYPERVITAL

COMMISSARIAT : BENJAMIN LOYAUTÉ

CITÉ DU DESIGN - LA PLATINE

PISTES PÉDAGOGIQUES

> À partir des projets présentés, pouvez-vous dégager les thèmes abordés dans cette exposition ?

> L'exposition est découpée en sections. Dans chacune d'entre elles, cherchez un projet qui apporte une solution à :

- la maladie
- la pollution
- le conflit
- la mondialisation
- l'univers
- le temps
- les droits de la nature

Décrivez le projet et la problématique à laquelle il répond.

> Au centre de l'exposition, des designers expriment leurs pensées et pratiques du design aujourd'hui. Relevez les mots, qui selon vous, définissent le design.

Biennale
Internationale
Design
Saint-Étienne
www.biennale-design.com



Mine Kafon Silent Mine Kafon A silent picture of Mine Kafon in desert. Massoud Hassani. 2011 Crédit photo : Hassani Design BV

MINE KAFON / Massoud HASSANI

Ce détonateur de mine se présente sous la forme d'une boule, hérissée de tiges de bambou qui comprennent à leur extrémité des assiettes de plastique souples (et biodégradables). Le cœur de l'engin contient quant à lui un GPS permettant de le localiser et connaître les zones déminées. Fonctionnant à l'énergie éolienne, la subtilité du projet réside dans son poids : il est suffisamment léger pour se déplacer grâce au vent mais juste assez lourd pour déclencher le détonateur.



Personal Space Group PostlerFerguson Ltd. 2013 Crédit : PostlerFerguson

PERSONAL SPACE / Postler Ferguson

Personal Space se compose d'un jeu d'articles répondant aux besoins quotidiens du touriste spatial du futur : l'air, la chaleur, la lumière et la nourriture. Ces produits sont imaginés pour les stations spatiales où l'expérience sensorielle se trouve modifiée par l'absence de la gravité. Ce changement s'applique également au design produit. Avec cette série, en mettant au premier plan le toucher, le goût et la respiration, le studio anticipe les futures habitudes de vie en orbite.



Tumbleweed Desert v.4.2 Working Prototype in desert experiment, Egyptian Border. Shlomi Mir. 2014 Crédit : Shlomi Mir

TUMBLEWEED / Shlomi MIR

Tumbleweed est une plateforme équipée de capteurs, qui récolte des informations sur les déserts. Celles-ci, essentielles pour mieux comprendre et connaître le phénomène de désertification, sont directement transmises aux scientifiques. Ce robot est parfaitement adapté aux conditions du désert : il suit la direction du vent et peut s'adapter si jamais celui-ci manque de force en modifiant sa forme et en utilisant une sorte de voile, lui évitant alors de se retrouver bloqué par le sable ou un obstacle.



Robo Raven, University of Maryland Robotics Team-John Gerdes, Alex E. Holness, Ariel Perez-Rosado, Luke J. Roberts, Prof. Hugh A. Bruck, Prof. Satyandra K. Gupta. 2014 Crédit : University of Maryland

ROBO RAVEN / Maryland Robotics Center

Robo Raven est un oiseau robotique qui s'inspire de la souplesse, l'aérodynamisme et l'élégance du vol des oiseaux. Sa structure imite leur système squelettique creux. Mais l'innovation réside dans sa capacité à bouger une aile indépendamment de l'autre, ce qui lui permet d'avoir un vol plus fluide. De plus, des panneaux solaires sont intégrés dans ses ailes, lui permettant alors de voler plus longtemps et plus loin grâce à une autonomie accrue par l'utilisation du rayonnement solaire.

LES FORMES DE L'INFORMATION

POUR ALLER PLUS LOIN

> BIENNALE IN

- Experience *Beauty Through Sound Le Pavillon Acoustique* À Firminy, Site Le Corbusier - Église Saint-Pierre

> BIENNALE OFF

- EXPOSITION : *Diplorama +*, ENSCI - Les Ateliers, Garniers des Arts - 2, rue Francis Garnier, Saint-Étienne

- ATELIER : *Design et l'esthétique dans le monde fabuleux des déchets*, Amicale Laïque du Crêt de Roch - 16, rue Royet - Square Chovet, Saint-Étienne

- EXPOSITION : *Stéphanie Cherpin : Foreign Parts*, L'Assaut de la Menuiserie - 11, rue Bourgneuf, Saint-Étienne

- EXPOSITION : *Metamorphik Photographies*, Olivier Déléage - Studio Bisbee, Philippe Durand encadreur - 21, rue Barbusse, Saint-Étienne

- EXPOSITION : *Kromasoma, le revers de l'image*, La Mostra de Givors, Place du Suel, Givors

> BIBLIOGRAPHIE

- Revue *ZéroDeux*, n°70, Été 2014 - Dossier : *Pré -> Post-internet « 1984-1999 »*

- *Art et Cultures Numériques - Panorama International*, éditions Centre des arts d'Enghien-les-Bains, 2012

- Revue *TERMINAL - technologie de l'information, culture et société*, n°101 -

Dossier : *Net Art, technologie ou création ?*, édition L'Harmattan, printemps 2008

- Revue *MCD*, n°69, *NET ART - WJ-SPOTS#2 : Les artistes s'emparent du réseau*, décembre/janvier/février 2013

- *Strange Design ; du design des objets au design des comportements*, sous la direction de Johanne DAUTREY et Emanuele QUINZ, éditions It Editions, 2014

- *Design for change*, Léa GAUTHIER, Blackjack éditions, 2011

- *OCCURRENCE 2*: Identité graphique de la Biennale Internationale Design 2015, Cité du design éditions

- *Comment l'esprit vient aux objets*, Serge TISSERON, éditions Aubier Montaigne, 1999

- *Le système des objets*, Jean BAUDRILLARD, éditions Gallimard, 1978

> FILMOGRAPHIE

- Réseau CANOPÉ : le réseau Canopé édite des ressources pédagogiques transmédias (imprimées, numériques, mobiles, TV), répondant aux besoins de la communauté éducative.

<http://www.reseau-canope.fr/arts-visuels/design.html>

- La cohérence des formes. Interview d'Oscar Lhermitte, commissaire et scénographe de l'exposition *No randomness, la cohérence des formes*.

- Du standard au bizarre. Interview de Bart Hess et Alexandra Jaffré, commissaires et scénographes de l'exposition *Vous avez dit bizarre ?*

- EXPOVIZ, la Fonderie : est une exposition libre de droit organisée en 2012 et consacrée à la visualisation de donnée.

<http://panneaux.expoviz.fr/>

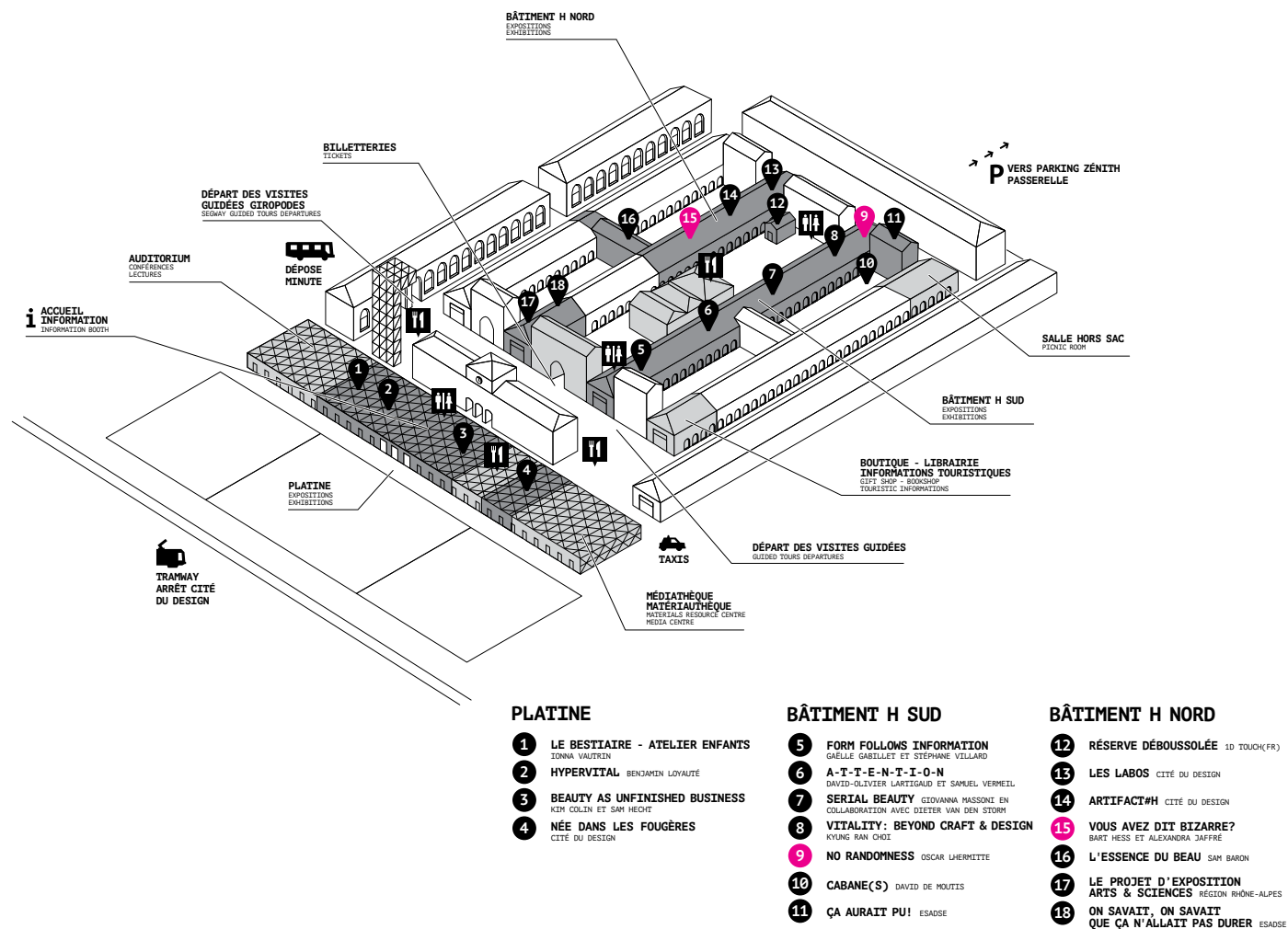
<http://outils.expoviz.fr/>

SURPRISE ! UNE BEAUTÉ INATTENDUE

La beauté n'est pas toujours là où on l'attend. Le monde moderne est rempli d'objets et nous oublions souvent à quel point certains d'entre eux sont bien conçus. D'autres, aux formes exagérées et ludiques, se jouent de nos comportements parfois excessifs. Cette fiche thématique donne à voir des objets anonymes, aux formes normées et fonctionnelles, et d'autres grotesques et imaginaires : de la cohérence des formes à l'esthétique du bizarre !

Découvrez une sélection de projets issus des deux expositions proposées pour cette thématique :

- NO RANDOMNESS, LA COHÉRENCE DES FORMES
- VOUS AVEZ DIT BIZARRE ?



SURPRISE ! UNE BEAUTÉ INATTENDUE

NO RANDOMNESS, LA COHÉRENCE DES FORMES

COMMISSARIAT : OSCAR LHERMITTE
CITÉ DU DESIGN - SITE MANUFACTURE,
BÂTIMENT H SUD

Nous vivons dans un monde où les objets sont omniprésents ; nous interagissons avec eux à longueur de journée au point d'oublier l'aisance avec laquelle ils remplissent leur fonction. En allant d'une simple feuille de papier à un panneau de circulation routière, l'exposition *No Randomness* met au jour la beauté cachée de ces produits, systèmes et standards industriels en y présentant l'unique détail (une courbe, une dimension, une couleur...) qui justifie leur raison d'être.



No Randomness - La cohérence des formes Bande de roulement de pneu Oscar Lhermitte © Arne Zacher

SCULPTURE SUR BANDE DE ROULEMENT D'UN PNEU

La bande de roulement constitue le seul contact avec le sol. Le design de chacun de ses sillons répond à des besoins exclusivement fonctionnels : empêcher l'aquaplaning, favoriser l'adhérence dans les virages ou limiter les points de résistance avec le sol pour minimiser la consommation d'essence. Un vaste savoir-faire de design et de technologie est contenu dans sa fabrication.



No Randomness - La cohérence des formes Pièces en euro Oscar Lhermitte © Arne Zacher

PIÈCES ET BILLETS DE L'EURO

L'Euro est la seule devise à avoir conçu ses pièces et ses billets avec une taille croissante en fonction de leur valeur pour faciliter leur identification par le grand public et les personnes malvoyantes. De plus, les pièces sont fabriquées à partir de trois matériaux qui modulent leur poids et leur relief : le cuivre pour les pièces de 1, 2 et 5 centimes, un alliage couleur or pour les pièces de 10, 20 et 50 centimes, et deux alliages couleur or et argent pour les pièces de 1 et 2€.



No Randomness - La cohérence des formes Plaque d'égout Oscar Lhermitte © Arne Zacher

PLAQUE D'ÉGOUT

Il en existe de nombreuses formes, mais la plus répandue est la plaque circulaire. Elle n'est pas ronde uniquement afin de pouvoir la faire rouler plus facilement. En réalité, derrière ce détail banal et imperceptible se cache un design élémentaire mais parfaitement adapté à sa fonction : sa forme géométrique l'empêchera toujours de tomber dans son propre trou.



No Randomness - La cohérence des formes Particules de calage Oscar Lhermitte © Arne Zacher

PARTICULES DE CALAGE

Le « huit » est la première particule de calage à avoir été créée. Quand elles sont compressées par un objet lourd, elles s'imbriquent toujours entre elles pour ne plus bouger. Si elles avaient la forme d'une bille, l'objet transporté se retrouverait au fond du carton. Avec ce système, l'objet est amorti en permanence. D'autres part, le polystyrène étant composé de 99% d'air, leur poids volatile permet une utilisation facile et a peu d'impact sur les frais de transports.

SURPRISE ! UNE BEAUTÉ INATTENDUE

NO RANDOMNESS, LA COHÉRENCE DES FORMES

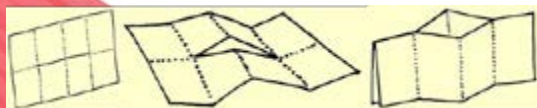
COMMISSARIAT : OSCAR LHERMITTE
CITÉ DU DESIGN - SITE MANUFACTURE,
BÂTIMENT H SUD

PISTES PÉDAGOGIQUES

> À partir de l'exemple de la feuille A4, réalisez avec les élèves le pliage Format A0 utilisant la proportion $\sqrt{2}$



> À partir du pliage suivant, faire réaliser aux élèves un petit carnet de croquis.



> Comme le commissaire Oscar LHERMITTE, relevez la beauté cachée des objets suivants en présentant le détail qui justifie leur raison d'être : la bouteille de gaz, le clavier AZERTY, la brique KAPLA.



No Randomness - La cohérence des formes Format de papier A. Oscar Lhermitte © Arne Zacher

FORMAT DE PAPIER A

Imaginée au début du XXe siècle, la feuille de papier A4 a permis d'uniformiser les nombreux formats de papier qui rendaient compliquée la classification. Elle mesure 297mm de long par 210mm de large. Et pourquoi pas 300mm par 200mm ? La réponse est mathématique. Le rapport de la longueur sur la largeur est égal à 1,414 qui est égal à $\sqrt{2}$. Il s'agit du seul rapport qui, une fois la feuille pliée en deux dans sa hauteur, conserve la même proportion. Un A4 plié en deux devient un A5, qui plié en deux devient un A6. Le format permet donc d'agrandir et de rétrécir un document sans en altérer les proportions.



No Randomness - La cohérence des formes Orange de sécurité Oscar Lhermitte © Arne Zacher

COULEUR ORANGE INTERNATIONALE

Ruban de sécurité, cône de circulation, bouée de sauvetage, combinaison d'astronaute de la NASA, boîte noire d'un avion... ces objets sont tous orange. Pourquoi ? L'orange de sécurité est la couleur qui ressort le plus dans l'environnement naturel : directement opposée au vert des bois, au bleu du ciel et de la mer, on ne la retrouve presque jamais dans la nature. Son mélange de couleurs primaires a été défini par une côte reprise partout dans le monde : R : 206, V : 118, B : 0.



No Randomness - La cohérence des formes Système métrique Lhermitte © Arne Zacher

SYSTÈME MÉTRIQUE

Le système métrique fut conçu après la Révolution Française en réponse aux confusions liées aux nombreux systèmes de mesures. La beauté de cette invention tient de la volonté universelle qui l'a fait naître. Selon Condorcet, le système fournit un instrument dédié « à tous les hommes et à tous les temps ». Il peut servir autant au mathématicien qu'au boulanger ou au maçon. C'est pourquoi il comprend de nombreuses unités mesurant la longueur, la masse ou encore le volume. Sa particularité est qu'il est une unité à base décimale (base 10).



No Randomness - La cohérence des formes Pâte italienne Oscar Lhermitte © Arne Zacher

PÂTES ITALIENNES

Pour chaque modèle de pâte, la forme suit la fonction. Une forme donnée permet de capturer la sauce d'une certaine manière, de cuire en un certain temps ou de mieux répartir la chaleur. Dans le monde des pâtes italiennes, ce qui apparaît comme un choix esthétique a toujours une explication ergonomique. C'est pourquoi à chaque design de pâte correspond une sauce.

SURPRISE ! UNE BEAUTÉ INATTENDUE

VOUS AVEZ DIT BIZARRE ?
COMMISSARIAT : BART HESS & ALEXANDRA
JAFFRÉ
CITÉ DU DESIGN - SITE MANUFACTURE,
BÂTIMENT H NORD

L'exposition *Vous avez dit bizarre ?* explore la notion de grotesque contemporain au travers d'une quarantaine de projets. Elle réunit des projets de design qui jouent sur les codes du style grotesque pour montrer les implications sociales de nos comportements parfois excessifs. Le grotesque est communément considéré comme un caractère ridicule et exagéré. Cependant, son champ sémantique, mouvant et évolutif, permet d'aborder aussi bien le ridicule et l'absurde. Il questionne bien au-delà des valeurs reçues de la beauté ou du bon goût et nous fait prendre conscience des vices de notre temps.



1:1 collection Silva Lovasova, 2013 Crédit photo : Peter Sit

1:1 COLLECTION / Silva LOVASOVA

La designer Silva Lovasova a choisi d'agrandir le mobilier d'une maison de poupée tout en conservant les qualités originales de l'objet en plastique. Le moindre défaut est parfaitement restitué : joints grossiers, proportions, esthétique kitsch. Un décor à la fois familier et grotesque, à mi-chemin entre le fonctionnel et le fictionnel qui révèle l'extrême perfection des nouvelles technologies de prototypage rapide (scannage 3D...) qui modifient le comportement du designer.



Hug Me Si Chan, 2012 Crédit photo : Sara Pista

HUG ME / SI CHAN

Une veste pour le froid et les solitaires. Cette doudoune dispose d'une rangée de mains se serrant autour du porteur qui visent à lui faire sentir « chaleur et amour ». Elle a été conçue pour dénoncer la déconnexion que les humains ressentent souvent par rapport aux autres et nous rappelle que nous avons tous besoin d'un peu d'amour.



Outsider Atelier Volvox, 2010 Crédit : Atelier Volvox

OUTSIDERS / Atelier VOLVOX

Samuel Coendt et Lea Gerber de l'Atelier Volvox ont récupéré des animaux en peluche de formes et tailles différentes dans des dépôts ventes et des écoles maternelles afin de leur donner une nouvelle vie. Ouverts, inversés et recousus, ces anciens jouets usés redeviennent « nouveaux », avec un look légèrement différent. Malgré une apparence bizarre, les Outsiders restent toujours aussi sympathiques et adorables.



Giant Hairbrush Christopher Jarratt, 2006 Crédit photo : Henry Hunt

GIANT HAIRBRUSH / Christopher JARRATT

Christopher Jarratt propose une brosse à cheveux géante. L'objet, aussi humoristique qu'il puisse être, a été conçu selon les préceptes de l'écode-signer anglais : bois de cerisier de la région de Cardiff (la sienne), balles de golf de récupération, colle et peinture dépourvues d'ingrédients chimiques - sans oublier la finition à l'huile de tung (ou bois de Chine), garantie sans solvant. Car, même quand il crée pour amuser la galerie, Christopher Jarratt reste un designer *with a conscience...*

SURPRISE ! UNE BEAUTÉ INATTENDUE

VOUS AVEZ DIT BIZARRE ?

COMMISSARIAT : BART HESS & ALEXANDRA
JAFFRÉ
CITÉ DU DESIGN - SITE MANUFACTURE,
BÂTIMENT H NORD

PISTES PÉDAGOGIQUES

> La notion de beau questionne la frontière entre art et design. En quoi les projets présentés dans l'exposition sont-ils considérés comme des objets de design ?

> Notion d'affect : En quoi ces objets évoquent ils l'attrance ou la répulsion ?

Pourquoi les designers s'inspirent-ils de la nature, du monde de l'enfance ?



Golden television Bo Reudler, 2009 Crédit photo : Bo Reudler Studio

SLOW WHITE / Bo Reudler Studio

Il s'agit d'une série de meubles faits main à partir de branches ramassées dans les bois. Chaque branche a été sélectionnée pour ses imperfections et courbes distinctives, déterminant alors la conception et la composition des meubles. La combinaison aléatoire confère à chaque pièce son caractère unique.



The Happy Misfits The Happy Misfits were inspired by bodybuilders' ability to shape their body. Rutger de Regt developed a flexible molding system using a balloon and polystyrene pearls. Applying restrictions to the mass enables him to sculpt and form each Happy Misfit individually as a unique handmade object. Rutger de Regt, 2010 - ongoing

THE HAPPY MISFITS / Handmade Industrial Studio

Cette série d'assises (bancs, tabourets, chaises etc.) s'inspire de la capacité des bodybuilders à façonner leur corps : recherche de la masse, symétrie, définition des lignes. Rutger de Regt a ainsi développé un système de moulage flexible qui utilise un ballon et des perles de polystyrène. Appliquer des restrictions à la masse lui permet de sculpter et former chaque Happy Misfits individuellement comme un objet unique fait à la main.



Photo booth mask Mask with a snow cone Mark Pernice, 2010 Crédit : Mark Pernice

MASK / Mark PERNICE

Mask, de Mark Pernice, est un masque que le designer a créé à son image, ou presque... Sa démarche consiste en une expérience visant à mesurer l'impact de l'application de montage photographique Photo Booth sur son visage. Après avoir imprimé le portrait obtenu sur Photo Booth, il l'a répliquée en 3D. Ce masque le rend-il reconnaissable ? Comme il dit, il aurait pu poursuivre l'expérience en manipulant l'image de son masque à travers le même logiciel. À la longue, qu'est-ce qu'il aurait pu garder de son aspect initial ?



The importance of the obvious Kollektiv Plus Zwei, 2013 Crédit : Matthias Borowski, kollektiv plus zwei

THE IMPORTANCE OF THE OBVIOUS / Kollektiv ZWEI PLUS

Cette collection de meubles prend la forme de confiseries surdimensionnées. Le studio allemand, à travers ce projet, s'est intéressé à la qualité des matériaux et comment ce potentiel pourrait être mis à profit afin d'offrir une expérience multisensorielle.

Il s'est alors inspiré de la nourriture et de l'approche d'un chef cuisinier dans ses préparations, afin de traduire les couleurs, les textures, la superposition et expressions des caractéristiques matérielles pour confectionner cette série.

SURPRISE ! UNE BEAUTÉ INATTENDUE

POUR ALLER PLUS LOIN

> BIENNALE IN

- Exposition-Atelier *Le Bestiaire*, Cité du Design - Platine

> BIENNALE OFF

- Exposition *La beauté du diable*, Galerie Une Image... - 14, rue Honoré de Balzac, Saint-Étienne

- Exposition *MOCHE*, Collectif Moche, La Verrière - 19, cours Fauriel, Saint-Étienne

- Exposition *La beauté du laid*, Atelier Jean-Claude OLIVIER - 16, rue Chevreul, Saint-Étienne

- Exposition *1983, Claire PARIS*, Les Limbes, Espaces d'arts plastiques - 7, rue Henri Barbusse, Saint-Étienne

- Théâtre *Pour te le dire avec des gants*, Théâtre Libre - 48, rue Désiré Claude, Saint-Étienne

- Cirque *Étude pour chaise et escalier*, Cie Yoann Bourgeois - Théâtre du Vellein - Pôle Supérieur de Design du Lycée Léonard-de-Vinci de Villefontaine, Les Grands Ateliers - rue du Pont, Villefontaine

> BIBLIOGRAPHIE

AVANT LE COLLÈGE

- *Le Petit Journal du Design* de la Biennale 2015

- *Designimaux*, Ingela P ARRHENIUS, éditions Marcel & Joachim, 2014

- *C'est quoi le design ?* Claire FAYOLLE, éditions Autrement Jeunesse, collection Autrement Junior Arts, 2008

- *Livres à illustrer*, éditions Superéditions

APRÈS LE COLLÈGE

- *Objets estampillés France*, les 100 objets français qui ont conquis le monde, Christine FLEURENT et Véronique MERY, éditions La Martinière Eds De, 2013

- *Le langage des objets*, Deyan SUDJIC, éditions Pyramyd, 2012

- *Strange Design ; du design des objets au design des comportements*, sous la direction de Johanne DAUTREY et Emanuele QUINZ, éditions It Editions, 2014

- *Terrific Design*, Cristina MOROZZI, éditions 24 ORE Cultura, 2014

- *Les grotesques*, Alessandra ZAMPERINI, éditions Citadelles et Mazenod, 2013

> FILMOGRAPHIE

- Réseau CANOPÉ : le réseau Canopé édite des ressources pédagogiques transmédias (imprimées, numériques, mobiles, TV), répondant aux besoins de la communauté éducative.

<http://www.reseau-canope.fr/arts-visuels/design.html>

- *La cohérence des formes*. Interview d'Oscar Lhermitte, commissaire et scénographe de l'exposition No randomness, la cohérence des formes

- *Du standard au bizarre*. Interview de Bart Hess et Alexandra Jaffré, commissaires et scénographes de l'exposition Vous avez dit bizarre ?