

Dossier pédagogique

Exposition - *La valeur du design.*
*Les produits français et
internationaux primés par
Red Dot design award*



Exposition du 15 septembre 2016 au
8 janvier 2017 à la Cité du design

Commissariat : **Vito Oražem**

Coordinateur : **Nils Borghs**

Scénographie : Cité du design

Cité
du
design
3, rue
Javelin
Pagnon
42000
Saint-
Etienne
www.
citedu
design.com
tél. +33
(0)4 77 49
74 70

Cité
du
design
◀▶

3, rue
Javelin
Pagnon
42000
Saint-
Etienne

www.
citedu
design.com
tél. +33
(0)4 77 49
74 70

ville de
Saint-Etienne
L'expérience design

SAINT-ETIENNE
MÉTROPOLITAIN
COMMUNAUTÉ URBAINE

La Région
Auvergne-Rhône-Alpes



koehl
ASSURANCES

Teissier

WEISS
LE CHOCOLAT DEPUIS 1882
FRANCE

Organisation
des Nations Unies
pour l'éducation,
la science et la culture.

saintétienne
Ville de design
Membre du Réseau UNESCO
des villes créatives depuis 2010

Sommaire

| | |
|---|-----------|
| Présentation de l'exposition <i>La valeur du design. Les produits français et internationaux primés par Red Dot design award</i> | 3 |
| Qu'est-ce que le prix Red Dot design award ? | 4 |
| Se repérer dans l'exposition | 5 |
| Industrie et design | 9 |
| Des repères chronologiques pour l'histoire du design | 10 |
| Le design industriel : créer avec des contraintes | 11 |
| La personnalité du design | 12 |
| Zoom sur l'exposition | 13 |
| De Essen à Saint-Étienne : une petite histoire de reconversion de friches industrielles | 15 |
| Préparer sa visite à la Cité du design | 17 |
| Bibliographie-sitographie-citations | 22 |
| Liste des œuvres | 24 |
| L'offre aux scolaires | 27 |
| Ressources utiles | 28 |
| Informations pratiques | 29 |

Présentation de l'exposition

La valeur du design. Les produits français et internationaux primés par Red Dot design award

Exposition du 15 septembre 2016 au 8 janvier 2017 à la Cité du design

Commissariat : Vito Oražem et Nils Borghs – Red Dot Design Museum

Cette exposition présente les produits qui se sont vu décerner un prix Red Dot pour la qualité de leur design. Le Red Dot design award vient récompenser la qualité des produits selon plusieurs critères : la fonctionnalité, l'esthétique, l'ergonomie et le sens de la responsabilité.

Textiles et composants, mobilier, équipement de la maison, dispositifs médicaux, objets nomades, véhicules et cycles, ustensiles de la vie quotidienne etc. L'exposition de rentrée de la Cité du design invite à découvrir une sélection des produits primés récemment par le prestigieux prix international Red Dot design award. Résultant de la coopération fructueuse entre industriels et designers, 120 d'entre eux, issus d'une trentaine de pays différents sont ainsi présentés au public de la Cité du design. Primés pour leur conception innovante, particulièrement tournée vers l'humain et leur capacité à s'inscrire dans une interdépendance avec ce dernier, ces produits rendent compte de la qualité et la valeur du design international. Ils sont répertoriés pour l'exposition en six grandes catégories : la mobilité, les matériaux intelligents, les sciences de la vie, l'ergonomie, la vie moderne et les technologies intelligentes.

Dans cette sélection, une quinzaine de produits ont été conçus par des designers français ou commercialisés par des entreprises françaises parmi lesquelles on comptera trois entreprises Rhônalpines : Schneider (38), Gerflor (69), In&Motion (74) et des entreprises nationales comme Lexon, Quechua, Steelcase CA, Mastrad, Renault SAS.

Vito Oražem, commissaire de l'exposition, souhaite promouvoir auprès d'un large public les atouts d'un design de qualité. Le titre « La valeur du design » fait prioritairement référence à l'objectif commercial du design : le design n'a pas seulement une valeur esthétique, il s'inscrit directement dans une optique de rentabilité économique.

Ainsi, l'exposition *La valeur du design. Les produits français et internationaux primés par Red Dot design award* positionne le design comme un facteur de compétitivité majeur pour les industriels. La Cité du design, qui accompagne depuis 2009 les entreprises dans leurs stratégies d'innovation par le design, voit dans cette proposition une résonance directe à son implication à leurs côtés.

Qui est Vito Oražem ?

Vito Oražem est né en 1959 à Ljubljana, en Slovénie. Il a étudié les sciences des médias, la photographie, l'histoire de l'art et de la littérature en Allemagne.

Depuis 1992, il travaille au Design Zentrum Nordrhein Westfalen, qu'il a intégré d'abord en tant que chef de projet et dont, depuis 2003, il est le directeur général.

Il est plus particulièrement en charge des projets nationaux et internationaux du Design Zentrum ainsi que de ses expositions, des projets de l'UE et du célèbre Red Dot design award.

Vito Oražem partage régulièrement son expertise sur l'impact économique du design lors de conférences et séminaires internationaux.



Vito_Orazhem - © Red Dot

Qu'est-ce que le prix Red dot Design award ?



reddot design award

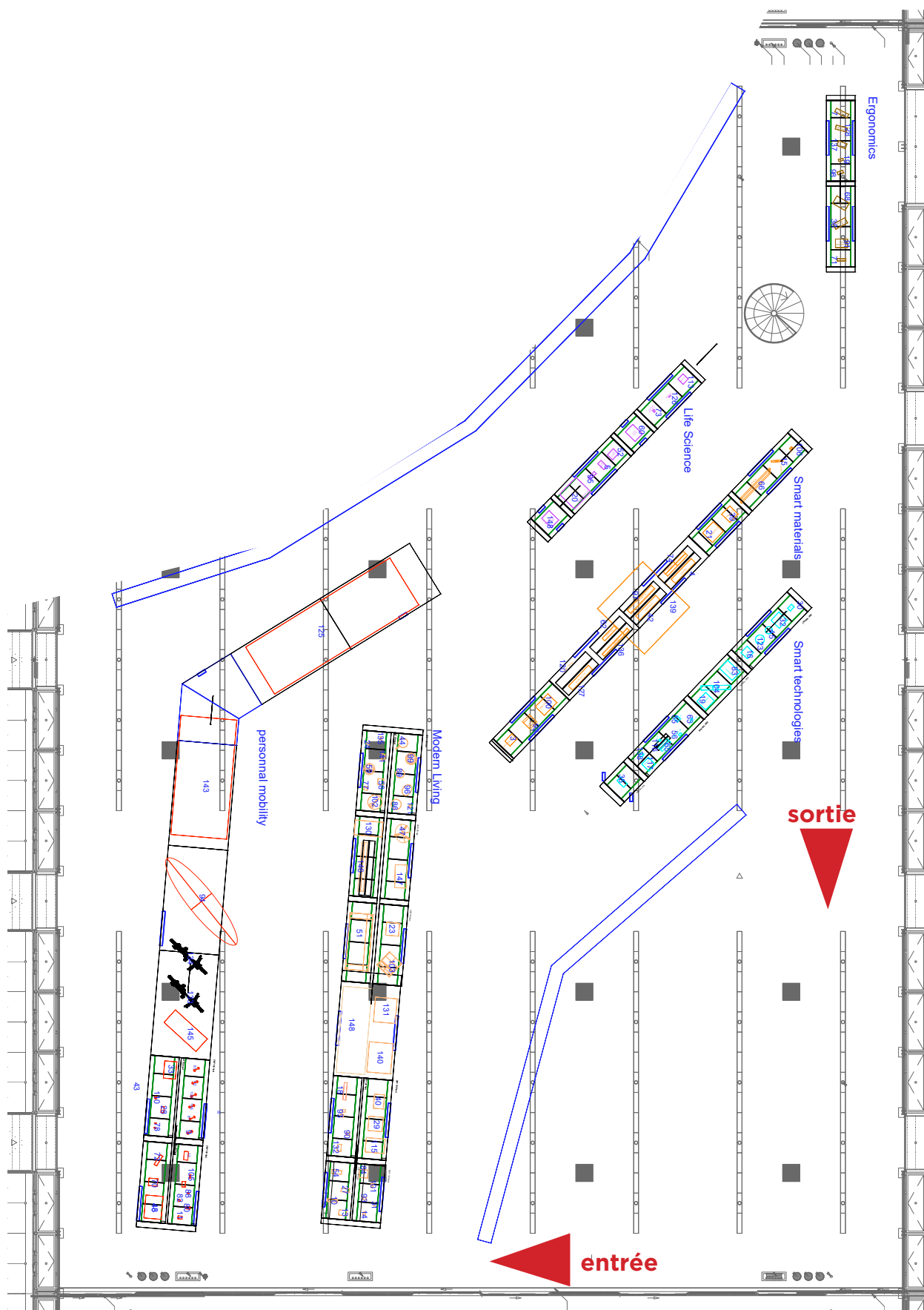
Chaque année, le meilleur du design de produit est primé par un Red Dot design award, l'un des concours internationaux de design les plus renommés. Le prix est décerné par un jury composé de designers indépendants, d'enseignants en design et de journalistes spécialisés. Le Red Dot design award a vu le jour en Europe, il y a plus de 60 ans (1954) à Essen (Allemagne), une ville membre du réseau des 22 villes UNESCO de design, à l'instar de Saint-Étienne pour la France. A cette époque, La Confédération de l'Industrie Allemande créa une exposition permanente de « produits industriels élégants ». Depuis le début, le projet fut supporté par l'industrie, qui voulait ainsi établir un dialogue avec le public et les consommateurs. Cette exposition permanente est à la base de l'actuel Red Dot Design Museum situé à Essen, qui s'enrichit chaque année des produits gagnants le prix Red Dot. La première édition du prix eut lieu en 1955, supporté par l'entreprise Krupp.

Son logo, dessiné par Otl Aicher, l'un des designers graphiques les plus influents du 20ème siècle à l'international, rappelle l'empreinte à la cire apposée sur les courriers en guise de signature : un sceau.

Le « Red Dot » est un signe de haute qualité et de reconnaissance pour le produit qui le reçoit.

Se repérer dans l'exposition

L'exposition s'organise autour de six grandes catégories : la mobilité, les matériaux intelligents, les sciences de la vie, l'ergonomie, la vie moderne et les technologies intelligentes.



L'ERGONOMIE

La perfection technique et la sécurité d'utilisation sont les principaux atouts que nous attendons des outils et des objets que nous utilisons au quotidien. Pour autant, la qualité de la prise en main et la simplicité et l'intuitivité d'utilisation ne sauraient passer au second plan. L'intégration de l'ergonomie à la conception est un impératif incontournable qui doit mettre en avant la convivialité en tenant compte des processus de travail. L'ergonomie du produit contribue donc dans une large mesure à sa qualité d'utilisation et – dans le meilleur des mondes possibles – doit créer les conditions d'une osmose parfaite entre l'utilisateur et l'appareil pendant toute sa durée d'utilisation.



Fiskars Hardware - Striking Tool Range
- In house design - Finland
© Red Dot

LES SCIENCES DE LA VIE

La croissance démographique, la montée des diverses maladies de civilisation et le développement de la responsabilité et de l'optimisation individuelles sont autant de tendances fortes qui révolutionnent le design des sciences de la vie. On observe d'un côté une augmentation régulière des catégories de prestations de santé reversées dans le secteur privé et de l'autre une tendance de plus en plus marquée au déremboursement des soins et des médicaments. Ce mouvement s'accompagne, par ailleurs, d'un renforcement des exigences des consommateurs en termes d'aspect et de performance des produits qui a tendance à effacer progressivement la frontière entre appareils et accessoires médicaux d'une part, et produits « lifestyle » à usage médical de l'autre.

Dans le domaine des technologies médicales, en revanche, des tendances telles que l'automatisation, la miniaturisation, la télémédecine et les techniques d'impression 3-D imposent aux concepteurs et fabricants de nouveaux défis, et ce sont les problématiques liées à la conception d'interfaces utilisateur qui sont au cœur des enjeux.



LiteTouch™ - Er :YAG Dental Laser -
Joel Rapaport - Israel© Red Dot

LA VIE MODERNE

Le design joue un rôle fondamental lorsqu'il s'attache aux objets qui font partie de notre environnement domestique, car il est souvent le facteur qui déclenche la décision d'achat de l'objet. L'innovation dans le champ du « mode de vie moderne » est donc lourdement tributaire du design, même si le moteur de cette innovation est souvent de nature technologique. C'est notamment le cas des produits intelligents - catégorie d'objets en plein essor - qui proposent une valeur ajoutée supplémentaire liée à leur technicité. Le design crée ainsi un lien pertinent entre tradition et innovation, son but ultime étant d'améliorer sans cesse la qualité de vie dans la sphère personnelle.

Radiator BLOW - Studio Massaud - France © Red Dot



LA MOBILITÉ

L'ère de la mondialisation accroît sans cesse notre mobilité, condition désormais *sine qua non* à la réalisation des échanges de biens et de travail. Mais cette mobilité accroît aussi notre liberté en nous donnant les moyens de renforcer notre indépendance individuelle et notre capacité d'accomplissement personnel. La question de la « mobilité personnelle » nous renvoie donc non seulement au mouvement dans son sens le plus strict (comment se rendre d'un point A à un point B) mais aussi à ce que nous faisons de cette liberté de mouvement. Ce dernier point touche des aspects très divers tels que la mobilité du travail et de la communication, la mobilité des loisirs et des produits que nous pouvons emmener partout où nous allons. Ces produits augmentent le champ d'action de notre liberté de mouvement en même temps que sa qualité tout en nous permettant d'assouvir notre besoin d'individualité.



Folding Bicycle TILT - In house design - France © Red Dot

LES MATÉRIAUX INTELLIGENTS

Les nouveaux matériaux intelligents et les nouveaux procédés de fabrication et de production sont un puissant moteur d'innovation dans la conception et le design des produits. Ils permettent d'améliorer en permanence les objets existants et de concevoir des produits radicalement nouveaux. La recherche sur les matériaux vise aujourd'hui à développer la légèreté et le caractère durable des structures, contribuant de manière décisive aux récentes avancées de l'univers du design. Car qui dit matériaux « malins » dit produits plus astucieux, plus légers, plus robustes, plus respectueux de l'environnement, et même plus audacieux dans les formes qu'ils proposent.



Spine VPD 2.0 Airbag Vest - The smart ski airbag vest - Conicio - France © Red Dot

LES TECHNOLOGIES INTELLIGENTES

Le lien entre design et technologie est, aujourd'hui, plus fort et incontournable que jamais. L'« Internet des objets » est un mot d'ordre largement partagé et plus aucun domaine de production ne peut échapper à l'interface avec les nouvelles technologies ou aux procédés capables de rendre l'objet « plus intelligent ». Or, au cœur de la conception de produits intelligents se trouve un principe majeur devenu incontournable : la réduction. Réduction de la forme, du poids et de la taille bien sûr, mais avant tout réduction dans le champ de l'information qui joue un rôle déterminant. Une interface utilisateur réduite et sobre dans sa conception est pour le consommateur un gage d'intuitivité du produit qui met en avant des arguments de simplicité et de sérénité.



Xplorer X2 - drone - In house design - China © Red Dot

LES CARTELS, aussi appelés étiquettes, font partie de la scénographie. Ils sont disposés à proximité des objets exposés. Ils comportent des informations minimales (titre, auteur, date ou lieu) et jouent un rôle évident dans l'interprétation et la perception de l'œuvre par le visiteur.



Nom de l'objet
Explication
sur l'objet

Nom et année
du prix

Visuel

Pays de fabrication et
pays du designer

Fabricant

Designer

Industrie et design

En 1854 Gustave Flaubert s'exclamait : « L'industrialisme a développé le laid dans des proportions gigantesques. » (Lettre à Louise Colet, 29 janvier 1854 - Cf. Bibliographi, p22)

Un siècle plus tard, une Charte de l'Esthétique Industrielle était présentée à Paris, lors du congrès de l'esthétique industrielle, promue par l'Institut d'Esthétique Industrielle.

Le siècle qui court entre ces deux dates, est marqué par les deux conflits mondiaux, mais aussi par un riche ensemble d'innovations techniques, d'inventions et de nouveautés commerciales, qui redessinent le paysage de la modernité en lien avec une industrialisation croissante. « Le machinisme pose des questions nouvelles », affirme Jacques Viénot en préambule de la Charte, qui cherche donc à discipliner les questions liées à l'essor de la production industrielle et à la naissance d'une nouvelle figure professionnelle (que l'on appellera plus tard un designer industriel). De nouvelles ambitions commerciales sont alimentées par l'augmentation des flux, des déplacements, des occasions multiples de « rivaliser » avec les autres nations à l'occasion des expositions universelles.

Le design : plus qu'un style ou une époque, une démarche de création.

Loin de se limiter à l'aspect esthétique, le design est une démarche de conception centrée sur l'utilisateur. Le design est partout ; il évolue constamment pour s'adapter à nos besoins, nos envies, nos nouveaux modes de vie. Il s'impose progressivement sur le marché mondial comme facteur de différenciation. Levier de croissance, le design est une valeur de créations et de richesses pour l'industrie.

La valeur du design.

Par valeur on entend un outil stratégique de gestion de l'entreprise. Il serait donc erroné de croire que le facteur coût du design ne vaut pas l'investissement. Au contraire : dans la plupart des cas, la réussite du produit en ressort bien supérieure, de même que la valeur de l'entreprise.

Sur le long terme, les entreprises qui investissent dans des produits innovants et bien conçus se développent mieux que leurs concurrents qui n'accordent pas (ou pas assez) de valeur au design. En particulier, les PME jouissent d'une meilleure réputation et d'une plus grande reconnaissance lorsqu'elles donnent au design une place prépondérante. Peter Zec et Burkhard Jacob ont créé et défini ce concept dans leur ouvrage « Design Value », paru en 2010.

Des repères chronologiques pour l'histoire du design

POUR LES CLASSES DE PRIMAIRE ET DU COLÈGE

Vous pouvez télécharger le Petit Journal du design :

http://www.citedudesign.com/sites/docs/Actualites/PETITJOURNAL_Politiquefiction.pdf

POUR LES LYCÉES

Cette frise chronologique, proposée dans le cadre de l'exposition *Histoire des formes de demain*, retrace l'histoire du design de la Révolution Industrielle à nos jours.

<http://www.citedudesign.com/ressources/chronologie/>

Textes de Jeanne Brun, commissaire de l'exposition

POUR LES ENSEIGNANTS

http://designalecole.citedudesign.com/boite_a_outils.html#/histoire

Chronique d'Alain Rey à propos de l'étymologie du mot design.



Le design industriel : créer avec des contraintes

L'exposition *La valeur du design. Les produits français et internationaux primés par Red Dot design award* donne à voir les meilleures productions d'entreprises internationales qui ont parié sur le design et démontre que le design est un facteur déterminant de compétitivité pour les entreprises.

Une idée qui prend forme

Téléphones, chaises, machines à café, appareils électroménagers... Le/la designer industriel/le conçoit toutes sortes d'objets de la vie quotidienne. Son travail se découpe en différentes étapes : pour chaque projet, il faut prendre connaissance des différentes contraintes techniques, fonctionnelles, esthétiques et commerciales de l'objet. C'est le **cahier des charges**. Le designer est un créatif mais pas un artiste. Il doit tenir compte d'un certain nombre de contraintes listées dans ce document.

Il faut ensuite faire des choix qui aboutissent à plusieurs propositions. Lorsqu'une idée est retenue, elle est matérialisée par des plans détaillés et maquettes qui permettent de mieux la visualiser. Ensuite arrive la mise au point technique : on lance la production de prototypes pour tester la fiabilité technique et l'accueil commercial du projet. Pour concevoir des objets de grande consommation ou des biens d'équipement, les designers produits intègrent les tendances du marché, les comportements des consommateurs, les matériaux récents, les idées nouvelles. Le produit doit se distinguer de la concurrence, prendre en compte le confort d'utilisation, la durée de vie ou encore les normes de qualité des produits.

La plateforme *Design map* propose des fiches thématiques pour mieux comprendre la collaboration entre les designers et l'entreprise.

Lien : http://www.designmap.fr/information_design/rubrique/17/Les-pratiques-du-design.html

Un exemple : Un cahier des charges bien précis pour la 2CV, datant de 1935

Pierre-Jules Boulanger dit à Brogly, le directeur du personnel Citroën : « Faites étudier par vos services une voiture pouvant transporter deux cultivateurs en sabots, cinquante kilos de pommes de terre ou un tonnelet à une vitesse maximum de 60 km/h pour une consommation de trois litres d'essence aux cent. En outre, ce véhicule doit pouvoir passer dans les plus mauvais chemins, il doit être suffisamment léger pour être manié sans problème par une conductrice débutante. Son confort doit être irréprochable car les paniers d'œufs transportés à l'arrière doivent arriver intacts. Son prix devra être bien inférieur à celui de notre Traction Avant et, enfin, je vous précise que son esthétique m'importe peu. » Quelques années plus tard naissait la 2CV !

DES ACTIVITÉS À FAIRE AVEC VOS ÉLÈVES P 17-18

Piste 1 : Comprendre et faire un cahier des charges

Piste 2 : Des tops et des flops

Piste 3 : Compréhension et évolution des modes de vie - Des Inventions d'hier aux objets d'aujourd'hui.

Piste 4 : Explorer les rapports existant entre la forme et la fonction

Piste 5 : Le c'est quoi donc ? Quand la forme ne dit pas la fonction

La personnalité du design

Dans un rayon de magasin, les consommateurs font leurs choix selon un certain nombre de critères : la marque / la gamme (bas, milieu ou haut de gamme) / le prix / la personnalité, les valeurs, le profil psychologique de l'acheteur. Pour répondre à certains de ces critères, le design puise parfois son inspiration dans les formes humaines.

L'anthropomorphisme du grec *anthropos*, humain et *morphè*, forme, désigne le fait d'attribuer à des objets des qualités humaines. On trouve des objets anthropomorphes à toutes les époques et dans toutes les cultures.

Nous sommes prédisposés à voir certaines formes comme « humaines » quand celles-ci ont les proportions d'un visage ou d'un corps. L'exemple de la bouteille de Coca Cola « Mae West » et ses formes féminines ont marqué une rupture avec les bouteilles rectilignes, transférant à celle-ci les formes généreuses de l'actrice hollywoodienne.

Selon la théorie de Gestalt (forme en allemand), lorsque l'on est confronté à des illusions d'optique, le cerveau va tenter de donner un sens à des formes.

Exemple de la loi de la bonne forme dans la théorie de Gestalt : le tout est différent de la somme des parties.



Vas de Rubin © DP

L'anthropomorphisme est largement utilisé dans le design produit. Pour décrire une voiture, on utilise souvent des termes comme : élégante, racée, sportive.... La forme des pare-chocs rappelle une personne souriante ou fâchée. Le design « humain » de la coccinelle de Volkswagen des années 40 a contribué à son succès commercial. Son « visage » sympathique a charmé plusieurs générations. Attribuer des caractéristiques de la morphologie humaine à des objets contemporains nous aide-t-il à repenser la relation produit – usager ?

DES ACTIVITÉS À FAIRE AVEC VOS ÉLÈVES P 20

Piste 6 : la personnalité du design

Piste 7 : design et anthropomorphisme

Piste 8 : le nom des choses

Piste 9 : l'art et l'objet – de la nature morte à l'objet culturel

Zoom sur l'exposition

UN CASQUE POUR CHAQUE TÊTE

Le casque audio est un objet très présent de nos jours. Inventé pour permettre à l'utilisateur d'écouter sans que les autres n'entendent, il était relié à un poste de radio ou de télévision fixe, ne permettant donc pas la mobilité qu'on lui associe aujourd'hui.

Depuis l'essor des objets mobiles, justement, il a gagné la popularité qu'on lui connaît aujourd'hui, offrant aux passionnés de musique une très bonne acoustique même en déplacement, y compris dans des environnements bruyants.

Si les usages changent, formes et fonctions suivent. En effet, le casque devient de plus en plus pliable, pour un rangement plus facile dans son sac, et souvent sans fil, pour gagner en autonomie de mouvement par rapport au dispositif auquel il est relié en Bluetooth.

Avec ou sans fil ?

1 h.ear™ on Fabricant : Sony Video & Sound Products Inc., Tokyo, Japan
Designer Sony Corporation Shogo Yas-
hiro, Tokyo, Japan copyright Red Dot

2 Fiil Fabricant Fengfan (Beijing)
Technology Co., Ltd., Beijing, China
designaffairs, copyright Red Dot



Ces deux casques sont presque à l'opposé l'un de l'autre : le modèle h.ear™ on est filaire, coloré et adaptable à plusieurs tailles. Il conviendra ainsi à des têtes plus ou moins grandes. En effet, par ses couleurs et son adaptabilité, il veut séduire le marché des adolescents.

Le casque Fiil réserve des surprises : contrairement à ce que son nom pourrait en faire penser, il fonctionne en technologie Bluetooth, sans fil. Et malgré son apparence de casque simple, il se révèle très performant grâce aux matériaux choisis.

Garder sa musique pour soi ou partager ?



BT 460 Producteur : Cresyn, Seoul,
South Korea, designer : Sangho Jin,
Minseong Hyun, Sean Lee copyright
Red Dot

Un casque pour... ne pas déranger les autres avec sa propre musique, garder jalousement pour soi ses propres goûts musicaux. Ou alors pour partager avec d'autres sa musique et l'écouter en même temps, chacun dans son casque. C'est aujourd'hui possible grâce à la synchronisation (Share me technologie). Voici donc une nouvelle fonction associée à cet objet culte.

Isolation totale ou perception des bruits ambiants ?



JBL Everest Elite 300, Fabricant
Harman International Industries Inc.,
Northridge, California, USA, Harman
Design Team copyright Red Dot

Les puristes du son peuvent aujourd'hui profiter pleinement d'un système de réduction des bruits extérieurs. Les coussinets du casque sont généralement dessinés pour que l'oreille soit intégralement entourée et donc non exposée aux bruits ambiants. Mais le fait de n'entendre que sa musique pourrait nous exposer à des risques, notamment en ville, où la perception des bruits de klaxons, par exemple, peut être importante. Le casque JBL Everest Elite 700, pliant et à l'esthétique sobre, a été doté de touches permettant à l'utilisateur de choisir le niveau d'isolation souhaité selon les situations.

Pliable ou pivotant ?

Le système de rangement, enfin ! Aujourd'hui, plusieurs solutions sont possibles. L'une des plus fréquemment proposées par les designers est celle de l'arceau pliant, qui permet aux coussinets de se replier l'un sur l'autre. Il existe aussi la solution des coussinets pivotants, qui permettent de réduire l'épaisseur de l'objet au moment du stockage.

1 JBL Everest Elite 300, Fabricant Harman International Industries Inc., Northridge, California, USA, Harman Design Team copyright Red Dot

2 AKG Y50BT Fabricant Harman International Industries Inc., Northridge, California, USA, Designer Harman Design Team copyright Red Dot



DES ACTIVITÉS À FAIRE AVEC VOS ÉLÈVES P 21

Piste 10 : Étude de casques

De Essen à Saint-Étienne petite histoire d'une reconversion de friches industrielles.

Ces deux villes minières, symbole de la Révolution Industrielle, ont bénéficié d'une même volonté territoriale de créer une nouvelle dynamique et de faire évoluer leur image tout en conservant leur héritage.

Le Red Dot Design Museum

À 900 km de Saint-Étienne, la Ruhr, agglomération de 53 communes et 5,3 millions d'habitants. Arrêtons-nous à Essen, à la cokerie « Zollverein » transformée en musée du design.

Depuis son ouverture en 2004, le Red Dot Design Museum se positionne comme la vitrine du design de qualité pour les professionnels et le grand public. Ce musée occupe un ancien bâtiment des chaudières des houillères de Zollverein, dans la région minière et sidérurgique de la Ruhr ; ce site a fait l'objet d'une réhabilitation, au milieu des années 1990, par l'architecte britannique Lord Norman Foster (l'architecte du Zénith de Saint-Étienne). Essen avait alors l'image du « pays noir ».

Grâce à cette politique de reconversion, l'authenticité du site industriel, inspiré du mouvement Bauhaus, a été préservée, et classé en 2001 au Patrimoine Mondial de l'Humanité avec,

comme bâtiment phare, le Gasometer d'Oberhausen

<http://whc.unesco.org/fr/list/975>



©DR

A 900 Km de la Ruhr, Saint Etienne Métropole, 45 communes et 400 000 habitants. Arrêtons-nous à l'ancienne Manufacture Nationale d'Armes transformée en Cité du design.

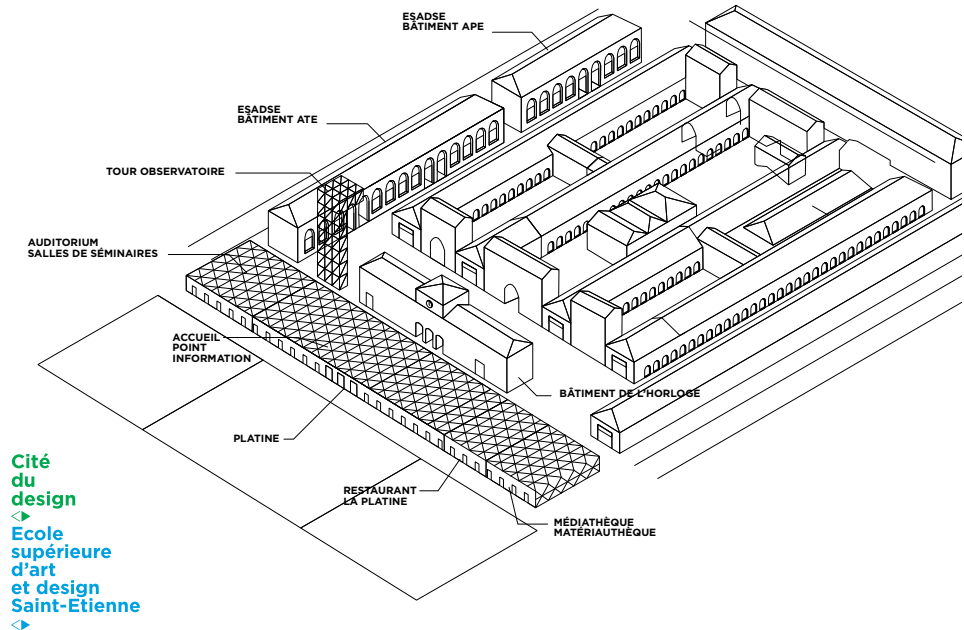
Depuis son ouverture en octobre 2009, l'EPCC Cité du design, École supérieure d'art et design de Saint-Étienne (ESADSE, 350 élèves) est une plateforme d'enseignement supérieur, de recherche, de développement économique et de valorisation autour du design et de l'art.

Le projet architectural de la Cité du design (environ 16 000m²) a été confié aux architectes Finn Geipel et Giulia Andi de l'agence LIN.

Trois bâtiments réhabilités cohabitent avec deux réalisations contemporaines, dont la Platine qui accueille notamment un auditorium, deux salles d'exposition (1200m² et 800m²), une médiathèque, une boutique. La Tour observatoire complète cet ensemble et s'élève à 32 mètres pour offrir un panorama unique à 360° sur la ville et ses collines. Cette structure métallique

a été le premier élément édifié sur le site de la Cité du design, comme un signal annonçant la transformation du site.

La Platine, seul bâtiment nouveau, tient son nom d'un ensemble mécanique qui assure la percussion d'une arme à feu. Son enveloppe, telle une peau, réagit aux changements climatiques et atmosphériques. Conçue comme un espace continu et tournée vers l'extérieur, la Platine stimule l'interaction avec les activités et les habitants du quartier Carnot.



Ancienne usine de production d'armes de guerre à partir de 1866, ce site, alors fermé au public, se réduisait à quelques éléments visibles depuis « la grand`rue » : la Grille, le Bâtiment de l'Horloge, les deux jardins de chaque côté de la Place d'Armes. Lieu symbolique de l'histoire industrielle de Saint-Étienne, ce grand site de production est très représentatif de l'architecture rationnelle du XIXe siècle. Derrière le Bâtiment de l'Horloge qui marque la frontière entre la partie administrative et la partie industrielle, s'étendent les anciens ateliers « les H » : vastes halles en forme de double H ou se trouvaient autrefois les chaînes de production. L'entrée de l'usine est marquée par la grille napoléonienne de 78m de long, rehaussée par deux aiglons impériaux.



DES ACTIVITÉS À FAIRE AVEC VOS ÉLÈVES P 21

Piste 11 : visite guidée de la Manufacture d'armes à la Cité du design

Des activités à faire avec vos élèves

Des pistes pédagogiques en lien avec l'exposition vous sont proposées. Ce sont des pistes de réflexion à adapter en fonction du niveau de la classe et de la matière enseignée.

Piste 1 : Comprendre et faire un cahier des charges

- **À partir d'un objet** courant ou un objet présent dans l'exposition, on demande aux élèves de remplir le questionnaire suivant. En déduire ensuite le cahier des charges. Qui a conçu cet objet / qui a réalisé cet objet / qui sont les utilisateurs de cet objet / à quoi sert cet objet / dans quel contexte peut-on trouver cet objet / comment décririez-vous cet objet (formes & couleurs & matériaux) / que racontent ces formes, ces couleurs, ces matériaux / sont-elles cohérentes (ou pas) avec la fonction, avec les utilisateurs / pourquoi ?
- **À partir des thèmes suivants**, on compose des groupes : commanditaires (client) et créateurs (concepteurs) : le mobilier de la salle de classe / un jardin potager pour l'école / transporter ses affaires pour l'école : le cartable idéal est-il encore un cartable ?
- **Positionnement et objectifs du projet** : on demande aux élèves de formuler les besoins, qualifier à quoi va servir le produit final. Quelles sont les fonctions du produit pour répondre aux besoins du consommateur ? Quelles sont les contraintes de création (matériaux, coût, lien entre utilisation et utilisateur, etc.) ?
- **À partir de cartes** tirées au sort qui précise une cible ou une fonction principale, les élèves réalisent un projet de petite cuillère à l'aide de croquis annotés, en proposant des formes, des couleurs et des matériaux adaptés. EX : pour un bébé / pour un sportif / pour un écrivain... – jetable / pliable / consommable...

Piste 2 : Des tops et des flops

- **Des tops** : qu'est ce qui fait un produit culte, légendaire et universel ? Sont-ils le reflet d'une époque ? comment l'incarnent-ils ?
À partir des exemples suivants, on demande aux élèves de décrire l'objet, faire sa carte d'identité : petite biographie du créateur de l'objet, description, repères historiques, citations, apparition dans des films, livres...
La montre Swatch – le presse citron Juicy Salif de P. Starck – la sucette Chupa chups – le parfum Chanel 5 – Pokémon – jeux vidéo DS – la Wii – Mario – l'aspirine (un des produits les plus vendus sur terre) – la crème Nivea – les gâteaux Oreo – Nutella – les Lego – Playmobil – le stylo Bic – la TV – la voiture DS ou la Mini – la Vespa – le jean Levi's – le siège Sacco – la chaise Thonet...
- **Des flops** : des best-sellers qui meurent – des échecs technologiques – que nous racontent-ils ? Les critères : trop en avance sur son temps - une innovation archétypale - une technique pas encore aboutie - un grand mythe technologique (CF la Science-Fiction). On reproduit le même exercice à partir des exemples proposés : La Wii – le frigo connecté – le chien robot de Sony AIBOT

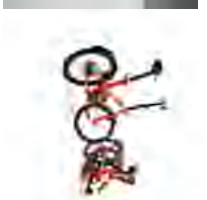
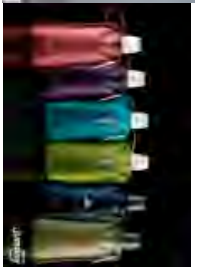
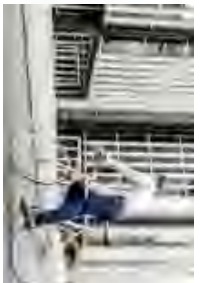
Piste 3 : Compréhension et évolution des modes de vie : des inventions d'hier aux objets d'aujourd'hui.

- **Dans l'exposition**, on recherche tous les objets se référant aux domaines suivants : s'alimenter / s'éclairer / se déplacer
- **Ensuite on les replace** sur une frise qui retrace l'histoire des techniques

Se déplacer

Cuisiner

S'éclairer



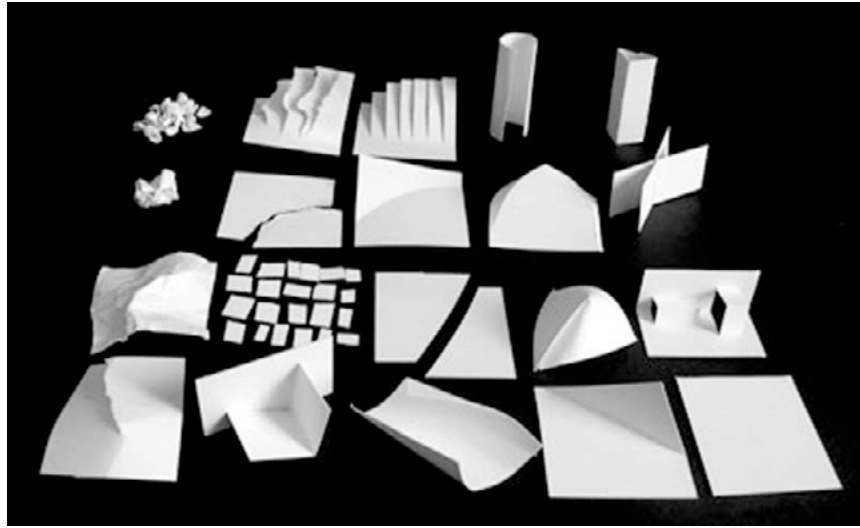
A placer sur la ligne du temps : Le feu (préhistoire) ; La roue (-3500) ; La pile électrique (1800) La machine à vapeur (1712) ; La voiture (1779) ; La cafetière à percolateur (1800) ; le vélo (1817) ; L'ampoule (1835) ; Le plastique (XIX siècle) ; Le téléphone (1876) ; LED (1962)



Piste 4 : Explorer les rapports entre la forme et la fonction

« **La forme suit la fonction** » disait l'architecte Louis Sullivan (1892), résumant ainsi le principe du fonctionnalisme. À partir de feuille de papier, découper, plier, coller... et explorer les formes et les usages.

<http://design-matin.com/forme-et-fonction-exercice-pratique-a-partir-du-papier/>



Article « forme et fonction, exercice à partir du papier » publié dans Enseigner le design ? – De l'idée à l'exercice, Marie-Haude Caraës , Françoise Coeur, CRDP Lyon, 2010

Piste 5 : Le « c'est quoi donc » ? Quand la forme ne dit pas la fonction

L'affordance, c'est la « capacité d'un objet à suggérer sa propre utilisation » : cela signifie que l'objet est compris facilement, sans aucun mode d'emploi, et que l'utilisateur ne se trompe pas sur la manière de l'utiliser.

On propose d'observer les objets suivants et d'imaginer leurs usages. Puis lors de la visite de l'exposition, on propose de discuter du fait que les objets soient ou non affordants aux yeux des élèves, en leur demandant de justifier leur point de vue.



Cube, Corian Series - Hi-Fi speaker © Red Dot



Atmobot 3s mobile robotic air purifier © Red Dot



Lunch Box - Tableware © Red Dot



STARESSO - Coffee machine © Red Dot



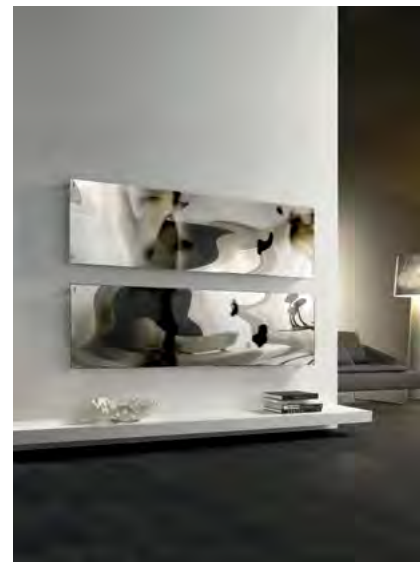
One-o-One - travel mug_copyright Red Dot



Hanging type fire extinguishing spray for home © Red Dot



Winbot 950° intelligent window cleaning robot © Red Dot



Radiator BLOW © Red Dot



Piste 6 : la personnalité du design

A partir des exemples suivants, présents dans l'exposition, on recherche les signes anthropomorphiques. Quelles sont les références ? que suggèrent ces formes ?



Cube, Corian Series - Hi-Fi speaker
© Red Dot



LiteTouch™ - Er YAG Dental Laser
copyright Red Dot



Citroën C4 Cactus_copyright
Red Dot



MetraSCAN 3DHandyPROBEC-
Track - copyright Red Dot
Portable 3d measurement system
copyright Red Dot

Piste 7 : design et anthropomorphisme

On demande aux élèves de rechercher des objets de la vie courante (la chaise de Luiz Philippe Carneiro de Mendonça / le Fauteuil Nemo de Fabio Novembre / La table Footsie Coffee du studio de création Designers Anonymous...des produits de consommation (flacon de douche / flacon de parfum / emballage sauce ketchup / boisson pour enfant ...) qui évoquent une forme humaine. Quelles sont les références ? que suggèrent ces formes ? A partir d'objets rapportés par les élèves en classe, on discute par groupe : la cible de consommateur visée à partir des formes (les nommer, les qualifier et expliquer en quoi elles évoquent le corps humain) / dresser le portrait du consommateur de demain (plus connecté / écologique / en quête d'une expérience plus qu'un produit / plus rationnel ...).

Piste 8 : Le nom des choses

On propose des sujets de discussions en classe autour de la personnification des objets du quotidien : Pourquoi appeler une machine à écrire Valentine (par Olivetti), une chaise Célestine (par Zanotta), un décapsuleur Anna G (par Mendini), un robot Marie (par Moulinex) ou encore une chaise La Marie (par Starck) ? Comment le nom influence-t-il notre perception des choses ? Quelle relation il y a-t-il entre les choses et leur nom ? Baptiser un objet lui donne-t-il une identité propre ? un prénom féminin féminise-t-il l'objet ? Le genre masculin ou féminin attribue-t-il à l'objet des comportements, des traits de caractères ? Quelles sont les ressemblances entre le nom et les formes de l'objet ? Quels stéréotypes se dégagent de cette observation ? Dresser le portrait d'un objet / imaginer un dialogue entre des objets personnifiés / si tu étais un objet, tu serais ...

Piste 9 : l'art et l'objet : de la nature morte à l'objet culturel

En s'appuyant sur des œuvres d'Andy Warhol, on propose des sujets de discussions en classe autour de la consommation : consommer pour quoi faire ? Satisfaire ses besoins ? Faire tourner l'économie du pays ? Se différencier ? Quel est le lien entre la technique de reproduction utilisée (la sérigraphie) et l'œuvre ? Est-ce de l'art ou de la publicité ? Comparer cette œuvre avec les natures mortes à travers l'histoire des arts / transformer un objet du quotidien en œuvre d'art.

Sur le modèle de Tom Wesselman « Still life » (nature morte), on découpe des produits de consommation courante pour créer des collages.

Tony Cragg, archéologue de la vie moderne récolte ce que la société a produit, utilisé puis jeté. Son travail consiste à trier par couleur les objets récupérés et à créer des mosaïques colorées directement au sol ou sur les murs des galeries. On interroge les élèves sur la notions de l'éphémère, le cycle de vie des objets de consommation, l'écoconception et la notion de « cradle to cradle (du berceau au berceau) ».

Beaucoup d'objets prennent une valeur artistique et se retrouvent dans les plus grands musées comme le MOMA à New York ou le Musée National d'Art Moderne à Paris. Le visiteur n'a alors plus le droit de toucher ces objets du quotidien, qui perdent leur valeur d'usage. En entrant au musée, ces objets ne servent plus les fonctions auxquelles ils étaient destinés ; ils en prennent une autre. Ils deviennent des symboles. Après la visite guidée de l'exposition La valeur du design. Les produits français et internationaux primés par Red Dot design award, on demande aux élèves d'extraire un objet de son environnement habituel et le transformer, le présenter dans un lieu d'exposition, puis de se l'approprier (donner un titre, le signer).

Piste 10 : étude de casques

A partir de l'étude de casque proposée P 13, on guide les élèves dans l'observation des casques afin de déduire le positionnement d'un produit sur le marché en lien avec le design. Que permet ce casque que les autres casques ne permettent pas / qui sont les utilisateurs de cet objet / dans quel contexte peut-on trouver cet objet / comment décririez-vous cet objet (formes & couleurs & matériaux) / est-ce que ces formes, couleurs et matériaux aident à voir que ce casque est différent des autres, pourquoi / où un tel casque pourrait être vendu, pourquoi.

Piste 11 : Visite guidée De la Manufacture d'armes à la Cité du design

Les élèves partent à la découverte de l'ancienne Manufacture nationale d'armes, site exceptionnel qui témoigne du lien entre l'art et l'industrie, partiellement reconverti pour accueillir les activités de la Cité du design.

Niveau : CE2/CM1/CM2/Collège/Lycée

Durée : 1h30

Outils : Plans et vues anciennes, brochure pédagogique pour les primaires

Contacts : 04 77 49 39 00

visites-guidees@sem-tourisme.com



Bibliographie-sitographie-citations

BIBLIOGRAPHIE

Design et Designers

- Potter Norman, *Qu'est-ce qu'un designer : Objets. Lieux. Messages*, Cité du design et B42 2011
- Fabrice Peltier, *Le design pour les nuls*, FIRST 2013
- Claude Courtecuisse, *Dis-moi le design*, coédition Scéren-Cndp/Isthme éditions 2004
- Nicolaus Schröder & Christine Sievers, *Objets – Les objets cultes du XXe siècle*, édition de la Martinière 2007
- Raymond loewy, *La laideur se vend mal*, Gallimard 1952
- Silvana Annicchiarico, *I'm No Lady- When objects have women's names*, Charta 2209
- Martine Troisfontaine, *TDC Objets anthropomorphes*, SCEREN ateliers CANOPE
- Annick Weil-Barais, *L'homme cognitif*, PUF 1993
- Sous la direction d'Alain Rey, *Dictionnaire historique de la langue française*, Le Robert, 2012

Design Industriel

- Claire Leymonerie, *Une histoire du design industriel en France (1945-1980)*, Cité du design 2016
- Sous la direction de Pierre lamard et Nicolas Stoskopf, *Art & industrie XVIIIe – XIXe siècle*, Picard 2010
- Stéphane Laurent, *Eléments de design industriel*, Flammarion 1999
- Alexandra Midal, *Design, Introduction à l'histoire d'une discipline*, Pocket 2009
- Charlotte & Peter Fiell, *Design industriel : A -Z*, Taschen 2001
- Danielle Quarante, *Eléments de design industriel*, Polytechnica 2001
- Raymond Guidot, *Histoire des objets : chronique du design industriel*, Hazan
- Jocelyne Le Bœuf, Jacques Viénot (1893-1959), *Pionnier de l'esthétique industrielle en France*, Presses Universitaires de Rennes 2006
- Anne Bony, *Le design (histoire, principaux courants, grandes figures)*, Larousse 2013 en deuxième édition
- Gustave Flaubert, « *Lettre à Louise Colet* », publiée dans l'œuvre Bouvard et Pécuchet, Le Livre de Poche 1999
- Jean Baudrillard, *La société de consommation*, Gallimard, 1970
- Jean Baudrillard *Le système des objets*, Gallimard, 1968

Design et Entreprise

- Thierry Van Kerm , *Quand le design...s'investit dans l'entreprise*, Cité du design, 2012
- Dix entreprises témoignent de l'impact du design sur leur développement

Peter Zec, *Design value-a strategy for business success*, Design Zentrum Nordrhein Westfalen 2010

Patrimoine industriel

Philippe Peyre, *100 sites en enjeux*, édition du Puits Couriot / Parc Musée de la Mine

La grille d'honneur de la Manufacture d'armes de Saint Etienne, édition du Musée d'Art et d'Industrie

SITE WEB

A.P.C.I Agence pour la promotion et la création industrielle
<http://www.apci.asso.fr/faitesdudesign>
<http://www.en.red-dot.org>
<http://www.designmap.fr>

VIDEOS

Pixar animation-luxo.jr
<https://www.youtube.com/watch?v=D4NPQ8mfKU0>

Histoire d'objets, rencontre avec 10 designers – série documentaire réalisée par Olivier Megaton et Dominique Ferricci VOD / DVD 2002

Vidéo sur la machine à écrire Valentine d'Ettore Sottsass : <http://www.universcience.tv/video-la-valentine-1540.html> -

PHOTOS

Man Ray : *La Femme* 1920 Epreuve gélatino-argentique

André Kertesz : *The Fork* 1928 Epreuve gélatino-argentique

Face to face : François et Jean Robert - du cadenas qui sourit à l'interrupteur endormi, ce livre de photos invite à regarder la réalité autrement.

RÉFÉRENCES MUSICALES

Boris Vian, *La complainte du progrès*
Francis Blanche, *La pince à linge*

CITATIONS

« Donner le bon ton à l'industrie » Comte de Laborde

« Tous les objets domestiques y compris les moins chers sont décorés (...) afin de rompre avec la sobriété des objets utilitaires employés dans le monde du travail » Stéphane Laurent, auteur du livre *Chronologie du design*, à propos des nouveaux équipements de l'habitat

« Une automobile de course avec son coffre orné de gros tuyaux tels des serpents à l'haleine explosive ... une automobile rugissante qui semble courir sur la mitraille est plus belle que la Victoire de Samothrace. » Manifeste du Futurisme

« Les Beaux –Arts pour 39 cts ». Titre de l'article paru dans un magazine américain présentant la gamme Tupperware, années 1950

« Quand Charles Eames crée une chaise, il ne se contente pas de créer une chaise. Il crée une manière de s'asseoir. Non pas seulement un objet pour une fonction, mais la fonction elle-même » Ettore Sottsass

« Les Prisunic sont les nouveaux musées de l'art moderne » Martial Raysse

« Sans contraintes il n'y a pas de design » Roger Tallon

« On ne fait pas vendre plus, on fait vendre mieux » Roger Tallon

Listes des œuvres et leurs auteurs

LA MOBILITÉ

3T Revo – Aerobar

Fiil – headphones – designaffaires – China

Telescopic solar silicone lantern – Camping lantern – In house design – China

SnowSSing – portable folding sled – Yiseng Design Mr. Yeon moo Chung – South Korea

Lunch Box – Tableware – In house design – South Korea

Vifa Helsinki – Loudspeaker – design-people aps – Denmark

Slip-On Line for Lamborghini Aventador – exhaust system – In house design – Turkey

DC-AC electric motor car motor controller – DC-AC – In house design – China

Pocket Snowshoes - Revolution model – Inflatable snowshoes – In house design – Bulgaria

Noke – Smart Padlock – In house design – USA

Portable Ultra Short Throw Projector LSPX-P1 – Portable Ultra Short Throw Projector – In house design – Japan

h.ear™ on – High-Resolution Audio Headphones – In house design – Japan

One-o-One – travel mug – Hangar Design Group – Italy

Galaxy – A folding bicycle

AKG Y30 – Headphones – In house design – USA

Nano TorqBar DX – Preset Torque Wrench Set – In house design – Taiwan

Ottawa – inflatable kayak – In house design – Germany

Jumony – Water bottle – In house design – South Korea


AKG Y50BT – Headphones – In house design – USA


JBL Everest Elite 700 – Headphones – In house design – USA

JBL Everest Elite 300 – Headphones – In house design – USA


JBL Clip 2 – Bluetooth Speaker – In house design – China

BT 460 – Headphones – In house design – South Korea


 **SpaceTourer** – Family-Vans – In house design – France

 **FOCUS Paralane Factory Spec** – Endurance Road Bike – In house design – Germany

 **Favorit** - bicycle collection – Bicycle – NOVAGUE – Czech Republic


 **Citroen CACTUS** – In house design – France

 **Renault ZOE** – In house design – France

 **Folding Bicycle TILT** – In house design – France

LES MATÉRIAUX INTELLIGENTS

armored t-shirt – ballistic resistant tank – In house design – Columbia

 **CREATION 70** – Luxury vinyl tile – In house design – France

Antishock Stem Seatpost – bicycle component – In house design – Taiwan


PluzChair – chair – Mr Ton Haas – Cuba

NAOSHIMA – STOOL – emiliana design studio – Spain

TRANSITION – tile – LANZAVECCHIA + WAI – Italy

Corktex – Product for lining floors, walls and ceilings – In house design – Spain

Fuse/Fuse create – Carpet Tile and carpet plank – In house design – The Netherlands

 **Spine VPD 2.0 Airbag Vest** – The smart ski airbag vest – Conicio – France

Edition NEA Oak natural oil black – Engineered wood flooring – Alfredo Haerberli Design Development – Switzerland

Stone Paper – Paper Material – In house design – Taiwan

T860 – Bicycle component – In house design – Taiwan

Monochrome Magic – Wall tile concept - In house Design – Allemagne

Star Maker – Big size ceramic tiles – Massive Design Sp Z.o.o. – Poland

skai® Hammada with synchronous embossing SORBO – 3D furniture film with synchronous embossing – in house design – Germany

Barrisol - Ross Lovegrove «Manta Ray» – Lamps – Lovegrove Studio – UK

Legionær Carbon Finishing – Face/product Finishing – Legionær Design GmbH – Austria

LES SCIENCES DE LA VIE

E+motion – support range – strickwerck Ms. Melanie Geyer – Germany

LiteTouch™ - Er :YAG Dental Laser – Joel Rapaport – Israel

Vascular stent system – Medical device

Air Smart Spirometer – Spirometer for the smartphone – In house design + Pond Innovation & Design AB – Sweden

Xkelet – immobilization arm – In house design – Spain

Idylla - Molecular diagnostic tool – In house design – Belgium


REVITIVE Medic – Circulation Booster

3R31 Proseido – Prosthetic Knee Joint

Integrated Pressure Sensor – Pressure Measurement System – In house Design – Allemagne

L'ERGONOMIE

Hilti BX 3 – battery-powered direct fastening tool – In house design – Liechtenstein

 **First aid bag** – Bag – In house design – France

P5/11 – Emergency Backpack – Held + Team – Germany

FIRO – Hanging type fire extinguishing spray for home – In

house design + plusD Design Studio – South Korea

Cederroth First Aid Kit – Medical Supplis, First Aid Box – Verdyday – Sweden

Morakniv Craft – Craftsmen knives – No Picnoc AB – Sweden

Resqhammer – Emergency Hammer – In house design + Mr.

Craig Steele – USA

Fiskars Hardware - Striking Tool Range – In house design – Finland

Carpenters' Roofing Hammer Leather 790 ½ - Hammer – In house design – Germany


LA VIE MODERNE

CAS-1 – Compact Audio System – In house Design – Japan

TASSIMO CADDY – multi beverage maker – In house design – Germany

Silhouette S8 by CalExotics - pleasure product – In house design – USA

A350 XWB Cabin Interior – Aircraft Cabin – In house design – Germany

 **CUBE** – fire basket – In house design – Germany

STARESSO – *Coffee machine* – In house design – China

UCC DRIP POD DPI – Coffee brewer for capsulated coffee pods – Hirota Design Studio – Japan

Warmie Tup – Insulated serving bowls – In house design – Belgium

Magic Motion Flamingo - smart body massager – In house design – China

Cube, Corian Series – Hi-Fi speaker – In house design + Samuel Accoceberry/Paris – France

Mr. Big – Cheese fondue set – In house design – The Netherlands

Cosa Barbecue – Barbecue – In house design – China

Couve – lounge chair and two three-seater sofa – Piergiorgio Cazzaniga – Italy

K-fee Square – Capsule

Coffeemachine – Carsten Gollnick Design – Germany

Ignis – Lamps

seismographic vases – porcelain vase

FollowMe – Portable & rechargeable lamp – Imma Bermúdez – Spain

K-fee Twins – Capsule Coffeemachine – Carsten Gollnick Design – Germany

Mu-so Qb – Compact Wireless Music System – In house design – UK

TABLE BBQ – BBQ – In house design – Belgium

Intelligent cooking machine – household electrical appliances – In house design – China

2nights – Reading/bed head lamp – DCUBE Design Espaces Lumières SA Mr. Davide Oppizzi – Switzerland

G5-series – vibrators – In house design + Phoenix Desogn GmbH + Co KG – Germany

MY-HT5096H IH Electric Pressure Cooker - Electric Pressure Cooker – In house design – China

Dimchae Cook – IH Cooker – In house design – South Korea


Sound Pop 360 – speaker – In house design – South Korea


spectrolab. professional working

lights – working lights color-critical applications – KPG Design Group GmbH – Germany


Nico Less - chair– Primoz Jeza Studio – Slovenia

Breville/Polyscience °Control °Freak Cooker – Cooker – In house design – Australia


 **CURVE TIMER** – Cooking timer – BABYLONE 19 – France


 **Stab Light** – Suspension luminaire – Aril Levy Art & Design Studio – France


Assaya – Armchair – Satyendra Pakhalé Design Studio – The Netherlands

 **RESI 9** – Electrical panel board – In house design – France

INOUT – 2 LCD ALARM CLOCK – Mr. Hector Serrano – Spain

 **Massaud Work Lounge with Ottoman** – Seating – Studio Massaud – France

 **Ruutu- Glas vase** – Ronan & Erwan Bouroullec – France

 **Radiator BLOW** - Studio Massaud – France

Aqua Tunes – Wireless Water-Resistant Bluetooth Speaker – In house design - Germany

ultra sofa – Outdoor sofa

LES TECHNOLOGIES INTELLIGENTES

Capsule Winbot 950 – intelligent window cleaning robot – In house design – China

Atmobot 3s – mobile robotic air purifier – In house design – China

XS – drone – In house design – China

Xplorer X2 – drone – In house design – China

FILLIE Charging System – FILLIE AC WCD-1 Floor – In house design – The Netherlands

Han's Ruishi Radar Intelligent Robot Sweeper - Intelligent Robot Sweeper – Shen Zhen 3i Robotics Co. Ltd. – China

Triby – Connected speaker for the kitchen – elium studio – France

PowerView™ Motorization – Motorizer system for custom window coverings – In house design – USA

Sun2000s Solar Inverter – Solar Inverter – In house design + designaffaires GmbH – China + Germany

Gardena smart Sileno – Robotic Mower – In house design – Sweden

MetraSCAN 3D/HandyPROBE/C-Track – Portable 3d measurement system – In house design – Canada

Danaus Smart Sensor – Air quality sensor– Fangkuai industrial design Co, Ltd. – China

CUBICON Style – FDM 3D Printer – In house design – South Korea

Vileda ViRobi – Robotic Duster – In house design + Luca Casini Design Studio and Casini Studio – Germany + Italy

LAPI – Multi-line laser – Stan Maes Product Design – Belgium

Evosense – thermostatic head, selfacting – In house design + Yellon AB – Sweden

L'offre aux scolaires

À l'occasion de l'exposition *La valeur du design. Les produits français et internationaux primés par Red Dot design award* la Cité du design met en place des visites guidées à destination des scolaires et centres de loisirs.

Elle propose également des outils pour aider à mieux comprendre le design et ses métiers ; *le Petit Journal du design* sera remis aux élèves pour les accompagner dans leur visite.

En téléchargement ici http://www.citedudesign.com/doc_root/2016/actus/57d7e4d41724f_CD_REDDOT_LEPEITTJOURNAL-web.pdf

DÉCOUVERTE DE L'EXPOSITION

Enjeux / Objectifs

- Initier les élèves aux multiples dimensions du design
 - Découvrir différentes démarches du métier de designer
 - Développer le sens de l'observation des élèves
- Durée : 1h à 1h30

NIVEAU :

MS au collège : Découverte des métiers du design

Lycée : Découverte du design et de ses enjeux économiques

VISITES GUIDÉES

Visite guidée sur réservation du mardi au vendredi.

Visite guidée d'1h15 de l'exposition accompagnée d'un médiateur. À l'issue de la visite, un temps libre sera laissé aux élèves à partir du collège pour explorer l'exposition.

LES ATELIERS POUR LES SCOLAIRES

Enjeux / Objectifs

- Proposer une expérimentation afin de permettre aux élèves d'observer, de s'interroger et d'échanger sur le monde réel.

Atelier Design et Lumière

Atelier de sensibilisation et de découverte sur le thème de la lumière (primaires et collèges)

Atelier Design et Matériaux

Découverte des enjeux et missions du design à travers les différentes familles de matériaux (primaires, collèges et lycées)

Atelier Design et Jardin

Sensibilisation au rôle que joue le design dans l'agencement de l'espace (primaires et collèges)

Atelier Design et Graphisme

Sensibilisation à la typographie et aux pictogrammes (maternelles et primaires)

Contact réservation accueil

info@citedudesign.com

T. +33 (0)4 77 49 74 70

Ressources utiles

Design à l'école ! La Boîte à outils est un outil de ressources en ligne autour du design destiné aux enseignants et à toutes les personnes curieuses de découvrir le design.

Créée à l'occasion de la Biennale Internationale Design Saint-Étienne 2008, *Design à l'école, la boîte à outils numérique*, permet une découverte et une sensibilisation au design, et offre aux enseignants des pistes de travail pour aborder le design en classe.

Tous les documents sont téléchargeables.

Plusieurs approches sont proposées :

- l'histoire du design ;
- des définitions et illustrations des différents champs du design ;
- un glossaire ;
- des citations ;
- des pistes d'actions à faire en classe ;
- des dossiers pédagogiques sur les expositions ;
- une documentographie ;
- des témoignages.

http://designalecole.citedudesign.com/boite_a_outils.html

Informations pratiques

Visites guidées pour les élèves

L'exposition présente des produits industriels qui ont été récompensés du prix Red Dot. Ce prestigieux prix international de design est décerné, depuis les années 1950, pour reconnaître l'excellence de certains produits. Une sélection d'une centaine d'objets français et internationaux permettra d'avoir un aperçu assez vaste des orientations du design contemporain, dans des secteurs spécifiques tels que le médical, l'outillage, l'automobile, l'électroménager...

A partir de la MS

Du mardi au vendredi de 11h à 18h, sauf les mardis (ouverture possible à 9h)

Sur réservation

Horaires et modalités de visite

Fermé le lundi

11h - 18h

9h - 18h le mardi

Informations / Réservation :

04 77 49 74 70 / info@citedudesign.com

La réservation est impérative pour tous les groupes scolaires au moins trois semaines avant la visite.

Cité du design

3 rue Javelin Pagnon

42000 Saint-Étienne

www.citedudesign.com

Pour plus d'informations

Giulia Fiumara

Médiatrice culturelle

T : 04 77 49 62 62

Giulia.fiumara@citedudesign.com

Sylvie Sauvignet

Chargée de médiation

T : 04 77 49 74 73

sylvie.sauvignet@citedudesign.com

Ce dossier pédagogique a été conçu par la Cité du design en collaboration avec le PREAC design (Pôle de Ressources pour l'Éducation Artistique et Culturelle).