

Biennale  
Internationale  
**Design**  
**Saint-Étienne**

11<sup>e</sup> édition  
**21.03 – 22.04**  
**2019**

**Dossier**  
**pédagogique**

ME  
YOU  
NOUS

Créons un terrain d'entente



## Le design c'est...

L'origine du mot design (prononcer *dizain*) vient du latin designare et signifie marquer d'un signe distinctif. Le design est né avec la révolution industrielle. Cette histoire commence en Angleterre : lors de l'exposition universelle de Londres en 1951, Michael Thonet présente la chaise n°14 adaptée à la production industrielle standardisée. Composée de 6 éléments assemblés entre eux, elle devient un produit de grande consommation vendu en kit. On parle d'invention au XIX<sup>e</sup> siècle, d'innovation au XX<sup>e</sup> siècle et enfin de design au XXI<sup>e</sup> siècle. L'objectif reste le même : donner forme à une idée qui répond à un besoin.



Chaise n°14 de Thonet (©domaine public)

## C'est pour faire de beaux objets ? Et l'art c'est du design ?

Aujourd'hui, le design s'applique à beaucoup de domaines de la vie quotidienne. On parle de design industriel, design produit, design de service, design graphique, design numérique, design critique. On dit « c'est design », mais le design n'est pas un style qui évoquerait une tendance contemporaine, un univers de formes originales ou excentriques, etc. Le design ne se limite pas à la forme et à l'esthétisme des objets. C'est un métier, une activité qui est née avec l'industrie et évolue en même temps qu'elle.

**Consulter la plateforme designmap pour en savoir plus sur les métiers du design**

[http://www.designmap.fr/information\\_design/rubrique/21/Les-metiers-du-design.html](http://www.designmap.fr/information_design/rubrique/21/Les-metiers-du-design.html)

***Si tu ne peux pas te lever, démarques toi!***

À voir dans l'exposition **Systems, not Stuff**, The Bureau of Inclusion, Cité du design/Manufacture, bâtiment H nord, à partir du 21 mars



Ailbhe and Izzy Keane, *Izzy Wheels*, « Izzy Wheels by La Scarlatte », 2018. (©Izzy Wheels Ltd / Crédits photographiques : Sarah Doyle)

Art et design sont tous les deux des processus de création. Quand l'un crée sans contrainte, l'autre crée d'après un cahier des charges. L'artiste ne crée pas pour répondre à une utilité ; le designer à une obligation de résultat.

« Le design n'est ni un art ni un mode d'expression mais une démarche créative méthodique qui peut être généralisée à tous les problèmes de conception. »

Roger Tallon (designer)

## Quelques repères chronologiques

### Pour les classes de primaire et du collège

**Vous pouvez télécharger le Petit Journal du design :**

<https://www.biennale-design.com/saint-etienne/2019/fr/votre-visite/140119-scolaires>

### Pour les lycées

Cette frise chronologique, proposée dans le cadre de l'exposition *Histoire des formes de demain* du 11 juillet 2013 au 16 mars 2014, 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

Chronique d'Alain Rey à propos du design :

<http://sitecon.free.fr/reynet/reynet.htm>

Le design, c'est fait pour discuter comme le disait [Ettore Sottsass](#), le célèbre designer italien...

Dans ce podcast indépendant, vous découvrirez des parcours, des réflexions, des engagements et des débats sur le design d'hier, aujourd'hui et de demain à suivre ici.

<https://www.biennale-design.com/saint-etienne/2019/fr/home/?article=le-design-s-ecoute-1641>

## Le lieu

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)

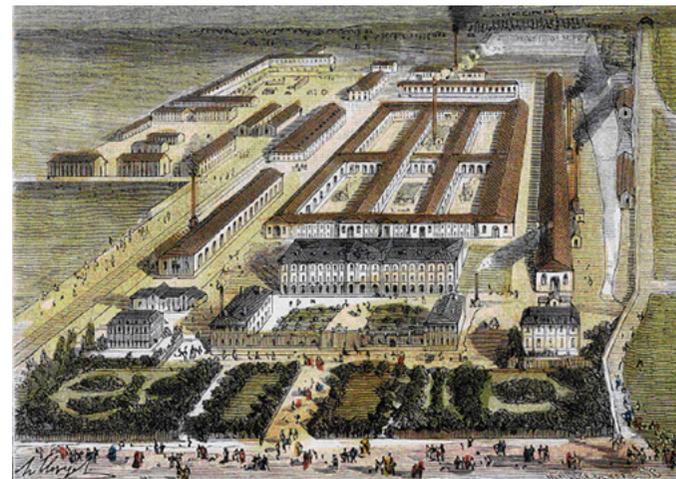
est une plateforme d'enseignement supérieur, de recherche, de développement économique et de valorisation autour du design et de l'art.

Le projet architectural de la Cité du design (environ 16 000m<sup>2</sup>) a été confié aux architectes Finn Geipel et Giulia Andie, l'agence LIN.

Trois bâtiments réhabilités cohabitent avec deux réalisations contemporaines, dont la Platine qui accueille notamment un auditorium, deux salles d'exposition (1200m<sup>2</sup> et 800m<sup>2</sup>), 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 tourné vers l'extérieur, la Platine stimule l'interaction avec les activités et les habitants du quartier Carnot.



Manufacture Impériale d'armes  
Saint-Étienne (1866-1868)

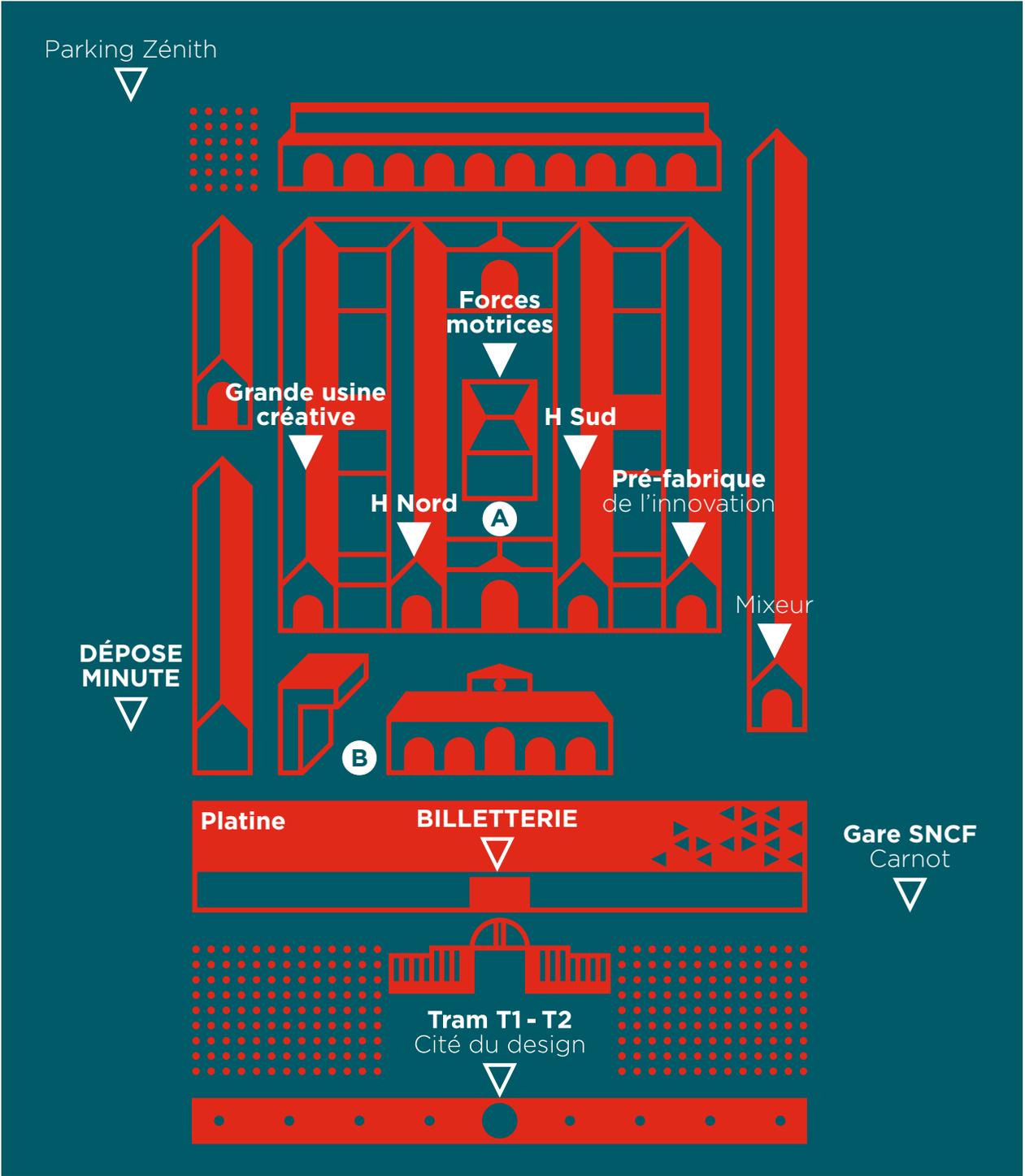
Cité du design ©Association ARCO, juin 2005



Cité du design - 2016 © Charlotte Pierot

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 XIX<sup>e</sup> 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 où 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.

# Plan Cité du design



# La thématique de la 11<sup>e</sup> Biennale International Design Saint-Étienne

21 mars – 22 avril 2019

Commissaire principale –

Lisa White

ME YOU NOUS

Créons un terrain d'entente

## Qu'est-ce que le design aujourd'hui ?

**Une table, un train, un cobot ?**

**« Une communauté », nous répond la commissaire d'exposition principale de la Biennale 2019.**

« Le design traite de plus en plus des systèmes, moins des objets seuls. Le design en créant des ambiances, des milieux, des expériences, crée aussi des connexions aux choses, mais surtout des connexions entre les gens. On (re)découvre alors par exemple que santé et bien-être sont liés à ce qui nous est commun, aux communautés dont nous faisons partie: le design peut jouer ce rôle significatif en agissant aussi sur ces communautés.

Comment vivre dans une société multigénérationnelle, multiculturelle, multiattitudes ? Une société basée non seulement sur l'âge, l'ethnicité, le genre, mais aussi basée sur des vitesses, des intérêts et des points de vue différents. Comment le design peut-il faciliter les échanges en proposant de nouvelles connexions, de nouveaux espaces et même de nouveaux objets ?

Un des objectifs de cette 11<sup>e</sup> Biennale Internationale Design Saint-Étienne sera de découvrir un ensemble cohérent d'objets, d'expressions artistiques, de systèmes et points de vue qui changent notre monde. Ce sera l'occasion aussi de démontrer quelles formes permettent de coexister et collaborer. ME YOU NOUS traite d'inclusion dans une ère de divisions, d'individualisme et de peurs vis-à-vis des autres, de la technologie, de la nature et du futur. Regarder au-delà de nos propres limites, afin de prendre en compte et comprendre nos voisins, qui ont leur propre vision du monde, et parfois, très différente de la nôtre. Regarder au-delà des bulles du business, de la technologie et du marketing afin de s'adresser aux personnes, à leurs besoins, leurs désirs et, au-delà, leurs rêves.

Designer pour le futur se fera en collaborant avec l'industrie, la nature, la technologie, les individus et, bien sûr la terre, afin de créer des produits et des systèmes qui ont une véritable profondeur. Designer pour le futur c'est penser l'inclusion, du robot à la chaise roulante ou du jeu vidéo à la ville, pour que le monde de demain soit plus respectueux de chacun et bien moins anonyme.

« À la fin d'une décennie et au début d'une autre, designer un « terrain d'entente » signifie qu'il n'est jamais trop tard ou trop tôt pour discuter et dessiner ensemble des réponses et des solutions aux changements et bouleversements sociaux, techniques et environnementaux.

L'intention de cette Biennale est de proposer à chacun une place à la grande table du monde: ME YOU NOUS. »

Lisa White, Commissaire principale de la Biennale Internationale Design Saint-Étienne 2019



Lisa White ©Pierre Grasset

**Retrouvez l'interview de Lisa White sur le site de l'Institut Français du Design**

<https://www.youtube.com/watch?v=1Gme6U5mK8k>

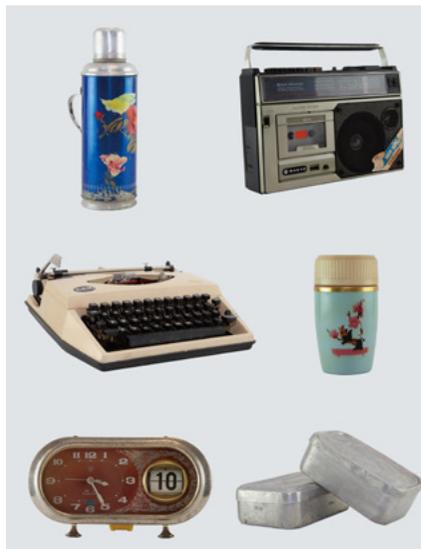
## La Chine, pays invité d'honneur de la Biennale

L'ex-Empire du milieu développe une nouvelle culture de l'objet pour accompagner l'essor de la consommation et affronter les grands enjeux du siècle.

Depuis plusieurs années, l'émergence du design chinois est devenue incontestable.

Loin des stéréotypes de la consommation de masse et des produits de mauvaise qualité, le design est pour la Chine un levier majeur dans le développement économique. Pour s'intégrer au processus global, la Chine doit cependant trouver des solutions pour interagir et bâtir des plateformes d'échanges. La connaissance de l'altérité culturelle est un véritable sujet, au cœur de la réflexion de cette Biennale, permettant ainsi d'éprouver les terrains d'entente à l'échelle de deux continents qui s'observent et se répondent.

Saint-Étienne devient, pendant la Biennale, la porte du design chinois, offrant aux visiteurs les clefs de compréhension nécessaires et ouvrant la discussion avec une population de près de 1,4 milliard de personnes.



La route du design chinois, Produits design classiques ©Fan Zhe

## Fan Zhe, artiste multicarte



Fan Zhe © Pierre Grasset

Originaire de Liaoning, dans le nord-est de la Chine, Fan Zhe, est le commissaire d'exposition d'Equi-Libre. Artiste, médiateur culturel, entrepreneur et commissaire de nombreuses expositions, il commence ses études en France en 2000 et obtient, en 2006, un master d'Arts plastiques à l'Université de Paris VIII.

Il fait partie de la sélection du Salon de Montrouge, puis de celle de la Jeune création européenne, y représentant la France.

Depuis 2002, le quadragénaire a publié six livres sur le design, relatifs au mobilier, à la publicité, aux vitrines, aux catalogues et à la sculpture. De 2007 à 2013, il dirige sa propre entreprise de design. De 2009 à 2011, il devient membre du jury de plusieurs écoles de design telles que Maryse-Eloy. Il crée en 2015 le Parc International Cévenol (Chambon-sur-Lignon - Haute-Loire), centre d'arts et d'échanges culturels sino-français.

# La Biennale Internationale Design Saint-Étienne

Démocratiser le design!

En 1998, l'École régionale des beaux-arts de Saint-Étienne organise la première Biennale Internationale Design Saint-Étienne qui allait devenir le plus éclectique des événements sur le design en France. Fortement ancrée sur son territoire, la biennale se concentre sur les grands enjeux et défis de notre société. Innovante, ouverte à tous et résolument tournée vers la prospective et la recherche par le design, elle invite le public à s'approcher au plus près de la création. Depuis 2006, les Biennales sont produites et gérées par la Cité du design avec le soutien de ses partenaires publics ou privés.

**Retrouver le portail des précédentes éditions de 1998 à 2017**

<https://www.citedudesign.com//fr/biennale/>

**Retrouver les expositions de l'Esadse dans la biennale de 2013 à 2017**

<https://www.esadse.fr/fr/l-ecole/041016-liste-des-expos-biennale-de-l-esadse>

## L'École d'art et design dans la Biennale Internationale 2019

### *Stefania*

**Proposition temporaire d'école pour les trente prochaines années**

**Commissariat:** Claire Peillod, Julie Mathias, Émilie Perotto, Éric Jourdan

**Scénographie:** Olivier Lellouche

À quoi ressemblera la ville demain?

Comment transformer cette ville pour en faire un terrain d'entente et créer une vision hybride de la cité, entre Orient et Occident?

C'est ce qu'explore entre Orient et Occident?

C'est ce qu'explore l'exposition *Stefania*, pensée par les étudiants de l'Esadse, dont la scénographie sert d'écrin aux projets présentés par une trentaine d'écoles françaises et étrangères ayant travaillé avec la Chine.

À *Stefania*, la temporalité est insolite: un jour correspond à une année. Le visiteur devient l'hôte d'une exposition vivante, changeant de visage chacun des trente jours de la Biennale.

Les étudiants de l'Esadse invitent à vivre les trente années d'une ville qui mute et évolue. Divisé en douze bâtiments, ce grand ensemble propose au visiteur une expérience autant qu'une visite d'exposition. C'est une exposition habitée, où les étudiants sont respectivement directeurs d'école, patrons de café, responsables de lieu de culte... Ils feront l'expérience des instances qui accompagnent la vie des habitants.



Olivier Lellouche, hypercentre de Stefania, 2018 ©Olivier Lellouche

## La table des négociations

**Commissariat et scénographie:** CyDRe – Cycle Design et Recherche de l'Esadse

Quelle est la place de la négociation au quotidien? Quelles en sont les pratiques? Quels en sont les acteurs, qui a accès à la table des négociations? Qui y est invité et qui ne l'est pas? Comment ceux qui n'y sont pas invités essaient de se faire entendre?

À partir de l'objet et sur la base d'un petit nombre d'échantillons représentatifs de situations concrètes plus ou moins célèbres et empruntées à des champs très divers, les étudiants du CyDRe montrent comment le design assume la mise en récit de la négociation, autant que son efficience.



João Tabarra, *What Type of Contestation are we Asking for ? (ONU)*, 17 janvier 1997. Collection IAC, Villeurbanne, n° inv. : 98.022. ©João Tabarra

# Fiches pédagogiques

À l'usage des enseignants et des animateurs.

Ces fiches vous proposent des pistes de travail à partir d'une sélection de projets dans les expositions de la Biennale. Elles sont classées par niveaux de difficultés.

**ME – CYCLE 1**

**YOU – CYCLE 2**

**NOUS – CYCLE 3 & 4**

## 1- Systems, not Stuff

**Commissariat:** Lisa White

**Scénographie:** François Dumas

**Cité du design – H NORD**

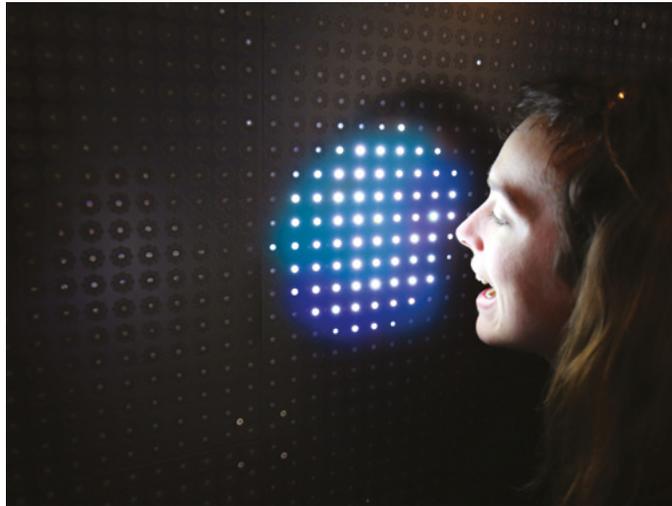
Dans un avenir de plus en plus dématérialisé, les systèmes deviendront plus importants que les choses (stuff).

## ME – CYCLE 1

### *Couleurs et matières*

La couleur comme langue universelle / Découvrir une large palette de couleurs, de nouvelles techniques de fabrication / La couleur comme un élément à part entière du design.

### *Sonoscriptum*



Antonin Fourneau, *Sonoscriptum*, 2019. © Antonin Fourneau

## *Full Grown*



Full Grown, *The Deitel Chair*, chaise fraîchement cueillie, 2017. ©Full Grown Ltd



# YOU—CYCLE 2

## Couleurs et matières

Collaborer et agir avec la nature / Trier et recycler / Conséquences des activités humaines sur l'environnement / La couleur et les technologies à venir.

## Precious plastic



Collectif Precious Plastic, *Machines Precious Plastic*, 2015. Opensource

## Materiom



Bioplastique de gélose créé par Tamara Schwarz à partir de la librairie Opensource de Materiom ©Tamara Schwarz

## Craftings Plastics



Crafting plastics ! studio, *Nuatan plates with natural indigo*, 2018. Plastique 100% biodégradable, moulage par injection, impression 3D, extrusion, extrusion, pressage à chaud. ©Adam Šakový

## Melting Pot Table



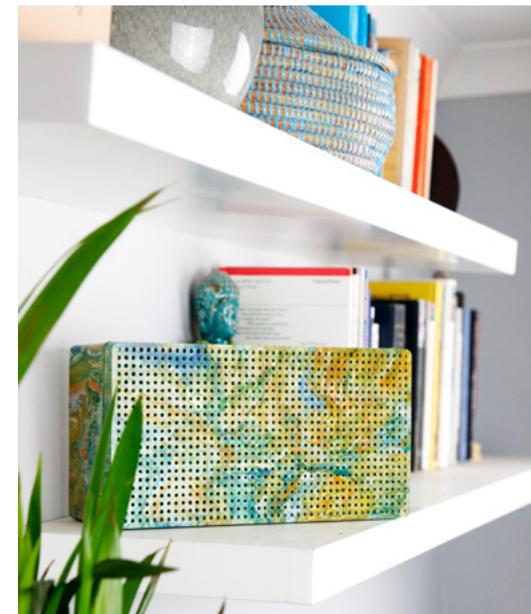
Dirk Vander Kooij, *Meltingpot CD Table*, détail, 2019. ©Studio Dirk Vander Kooij

## Methamorphism Alchemy



Shahar Livne, *Metamorphism: Alchemy vessel*, échantillon de pierre-plastique, 2018. Pierre de chaux, minerai de fer, plastique, bronze. ©Alan Bloom

## Gomi speaker



Gomi, *Gomi Speaker*, 2018. Enceinte en plastique recyclé. \*Gomi

## Pistes de travail

Au sein de l'exposition *The Biofactory*, (La Biofacture), repérer les différents projets réalisés à partir de bioplastique.

Observer le projet *Metamorphsim Alchemy* et apporter des arguments pour répondre à la question: «en quoi c'est design ça?». Expliquer le processus métamorphique à partir d'une matière première créée par l'homme et non par une transformation naturelle.

Du déchet industriel au mobilier aux couleurs uniques : en observant les projets *Maximun*, *Gomi Speaker*, *Precious Plastic*, décrivez la manière dont les couleurs sont obtenues.

De la matière dernière à la matière première: observer le projet *Precious Plastic*. Décrire les différentes étapes: broyer, chauffer, extruder et le moulage par pression ou injection.  
<https://preciousplastic.com/>

L'ère de l'anthropocène :  
« L'Homme est devenu une force telle qu'il modifie la planète ».  
Face à l'accumulation de matériaux polluants, comment les designers interviennent pour proposer des alternatives ?

En classe : apporter des échantillons de bioplastiques. Quelle est la matière première ? Analyser et comparer le cycle de vie d'un objet en plastique chimique et biodégradable. Réaliser une des recettes de *Materiom* afin de produire un nouveau matériau en classe <https://materiom.org/>

Humer les senteurs passées dans l'exposition immersive *Resurrecting the Sublime* (Ressusciter le sublime), proposée par l'artiste [Alexandra Daisy Ginsberg](#).  
Cité du design - H NORD

# NOUS — CYCLE 3 & 4

## Couleurs et matières

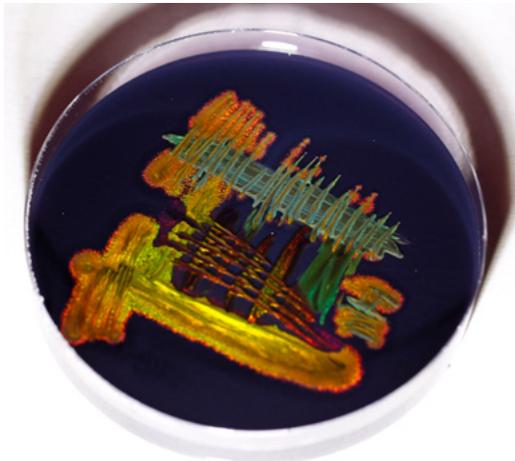
Technologie nature et design/Des nouvelles techniques de fabrication de la couleur/  
Signification de la couleur

## Inside North Korea



The Rungrado May Day Stadium in Pyongyang, said to be the largest stadium in the world with a capacity of 150,000, 2015. ©Oliver Wainwright

## Iridescence



Colin Ingham (Hoekmine BV), *Bacteria: Structural Colour*, 2018. Flavobacteria isolated from the marine environment showing structural colour. ©Hoekmine BV Colin Ingham

## Faber Futur



Faber Futures x Ginkgo Bioworks, *Colour Coded*, 2018. ©Credit photographique: IMMATTERS Studio.

## Mycotex Bag



Aniela Hoitink | NEFFA, *MycotEX Bag*, 2018. Mycellium. ©Aniela Koitink | NEFFA

## Full Grown



Full Grown, *Edwardes Prototype Chair*, 2018. Pousse et greffe de saule jaune, 100cm x 60cm x 60cm. ©Photographe : Gavin Repton, droits détenus par Full Grown Ltd

# Pistes de travail

A partir des projets *MycoTex Bag*, *Faber Futur*, *Full Grown* : comment le design répond aux problématiques environnementales et de production de notre monde moderne à partir du vivant ?

La couleur politique : à partir du projet *Inside North Korea*, effectuer une recherche sur le thème de la couleur et de la politique (les chemises brunes, la révolution orange, les bonnets rouges, les gilets jaunes...)

La rubanerie : précurseur de la tendance dans l'industrie. Observez le nuancier du musée d'art et d'industrie et le projet iridescence et comparez les innovations du 19<sup>e</sup> et du 21<sup>e</sup> siècle.

La couleur comme langage commun : les couleurs apaisent, excitent, détendent, influencent nos humeurs ou notre comportement. En classe, observez les couleurs dominantes des réseaux sociaux type Facebook, Instagram, Snapchat, WhatsApp, Twitter. Quelles sont les différences ? Recherchez les significations des couleurs en marketing. Comment une couleur devient-elle une tendance ?

Humer les senteurs passées dans l'exposition immersive *Resurrecting the Sublime* (Ressusciter le sublime), proposée par l'artiste [Alexandra Daisy Ginsberg](#). Cité du design - H NORD

# 2 - Équi-Libre

**Commissariat:** Fan Zhe

**Commissariat adjoint:** Lei Si Yin

**Scénographie:** He Zhiyong

**Cité du design - H NORD**

## ME — CYCLE 1

### *Hier, aujourd'hui, demain*

Design et modes de vie passé, présent, futur /  
Anthropologie des objets ordinaires / Émergence  
du design chinois / Design de système / Design  
et influence politique / Les villes du futur

### *Radio cassette*



©Fan Zhe

### *Réveil*



©Fan Zhe

## *K7 superstar*



©Fan Zhe

## *TEEMO montre pour enfants*



©DR

## ROOBO enceinte intelligente



©DR

## Shenzhen-ness



Ville de Shenzhen ©DR

## Pistes de travail

Observer les objets d'hier et décrire comment il raconte les modes de vie en Chine il y a seulement 70 ans.

L'objet mystère: en classe, apporter une cassette audio et faire des hypothèses sur son utilisation, son usage, son époque. Retrouver l'objet mystère dans l'exposition *Équi-Libre* ainsi que les innovations qui l'ont remplacé

Faire une frise de la musique "à emporter".

À partir du projet *TEEMO* montre connectée pour enfants, observer ses fonctionnalités (téléphone, appareil photo + vidéo): quels sont les avantages et les inconvénients (surveillance des parents, autonomie des enfants, stockage des données personnelles, dépendance, risque d'espionnage de la part des enfants etc.)

Architecture moderne et contemporaine: expérimenter le parcours du projet *Shenzhen-ness* dans l'exposition *Équi-Libre* et observer les projets d'une ville du futur de 12 millions d'habitants.

## YOU—CYCLE 2

### *Hier, aujourd'hui, demain*

Design et modes de vie passé, présent, futur /  
Anthropologie des objets ordinaires /  
Les villes du futur

### *Four à charbon nid d'abeille*



©Fan Zhe

### *HUANAN machine à coudre*



©Fan Zhe

### *Rabot de menuisier*



©Fan Zhe

### *Boulier*



©Fan Zhe

### *Hotte pour enfants*



©Fan Zhe

### *Tasse thermos*



©Fan Zhe

## Shenzhen-ness



Ville de Shenzhen ©DR

## Pistes de travail

70 ans, 70 objets: un parcours à travers la culture matérielle chinoise de 1949 à 2018. Jusqu'à dans les années 2000, les objets domestiques sont peu nombreux, techniquement peu innovants et la population chinoise pauvre. Observez les objets présentés par décennie. Comparez les avec des objets utilisés en France à la même époque. Que racontent-ils de la mémoire collective chinoise? Ces objets correspondent-ils aux standards occidentaux? D'une économie de sous-traitance à une économie de la consommation, le design chinois s'affirme aujourd'hui par le «created in China». Comparez les objets de la partie 1 et 2 dans l'exposition *Équi-Libre* en vous appuyant sur les thèmes suivants: se vêtir, se nourrir, se déplacer, se soigner, se loger.

Expérimenter le parcours du projet *Shenzhen-ness* dans l'exposition *Équi-Libre* et faites l'inventaire des nouvelles technologies de la ville du futur: l'intelligence artificielle, énergie propre, les biotechnologies, présence de robots et cobots, etc.

# NOUS – CYCLE 3 & 4

## Hier, aujourd'hui, demain

Design et modes de vie passé, présent, futur / Anthropologie des objets ordinaires / Émergence du design chinois / Design de système / Design et influence politique / Les villes du futur

### Thermos



©Fan Zhe

### Lunch Box



©Fan Zhe

### Réchauffeur électrique pliant



©Fan Zhe

### Cuiseur à tisane



©Fan Zhe

### Tasse de refroidissement



©Fan Zhe

### Autocuiseur à riz



©Fan Zhe

## Shenzhen-ness



Ville de Shenzhen ©DR

## Pistes de travail

Relevez les archétypes parmi ces objets :  
quelles sont les caractéristiques  
identitaires de la culture chinoise ?  
Comment le design fait-il évoluer  
ces archétypes vers plus de modernité  
(nouveaux matériaux, nouvelles  
technologies, évolution des modes de vie  
etc ? Comment conserver une forme  
intemporelle tout en la faisant évoluer  
afin de l'adapter à une modernité ?  
Car l'archétype bien fait, selon le designer  
Philippe Starck, « ne parle pas du passé (...) »  
mais « d'une mémoire continue, non datée ».  
en suivant le parcours chronologique,  
passé, présent, futur, observer comment  
la Chine passe d'une économie de nécessité  
à une économie de sous-traitance  
à une économie de loisirs ?

Expérimenter le parcours du projet  
*Shenzhen-ness* dans l'exposition  
*Équi-Libre* : Shenzhen, une ville imaginée,  
une ville construite, une ville remodelée,  
une ville exposée à la Biennale  
Internationale Design Saint-Étienne 2019 :  
quel futur pour Shenzhen ?

Identifier les différents niveaux de la ville,  
souterrain, terrien, aérien.  
En classe, chercher des réalisations  
architecturales permettant de lire la ville  
par strates : Rome, le 5<sup>e</sup> élément, la ligne  
suspendue à New York, les jardins  
de la Baie à Singapour ou  
des villes mythiques au fondement  
de la ville moderne, telles que celles  
imaginées par Léonard de Vinci  
et San't Elia, Utopia de Thomas More,  
Babylone, etc.

# 3 - Dépliages, Quand le design travaille à la médiation de la technique

**Commissariat:** Cité du design  
Isabelle Verilhac, Olivier Peyricot,  
Camille Chatelaine, Laure Choquer

## ME YOU NOUS

Découvrir le design comme un outil de médiation /  
Désacraliser la technique / Rendre visible l'invisible

Une méthodologie applicable aux 3 niveaux  
**ME YOU NOUS**

Imprimer le patron suivant à compléter  
dans l'exposition  
**Dépliages, quand le design travaille  
à la médiation de la technique.**

Questions:

**Qu'est-ce que c'est ?:**

Nom de l'objet et de l'entreprise

**Pour qui ?:**

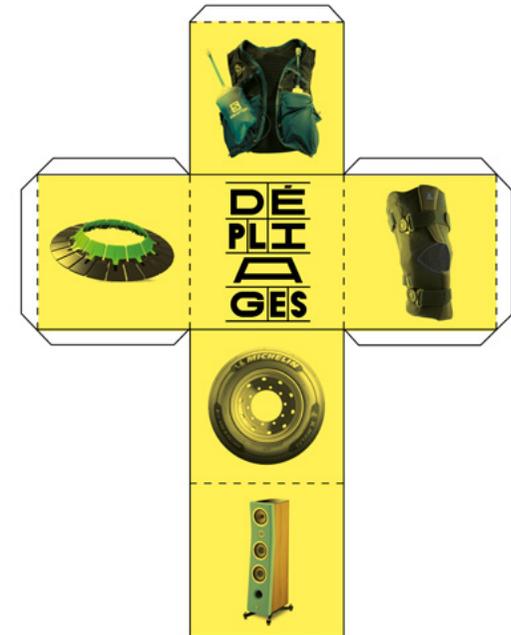
Pour quel utilisateur?

**Pourquoi ?:**

Quelles sont les nouveautés techniques ?

**Comment ?:** Que penses-tu du travail  
du designer? (La forme, la couleur,  
les matériaux, la nouvelle technique)  
et de la pertinence de l'objet

[> Télécharger le fichier PDF](#)



# 4 - Design in Tech

## Carte blanche à John Maeda

Scénographie: Clémence Farrell

### NOUS

Le design interactif dans les nouvelles technologies / Le design inclusif dans le numérique / La loi de la simplicité



John Maeda, New York, 3 mars 2017 ©Lia Bekyan for Setka

John Maeda est un artiste, graphiste, enseignant et chercheur de renommée internationale. Il mis au point une méthode d'apprentissage nommée design by numbers qui est le titre d'un livre et d'un programme éponyme. Cette méthode s'adresse particulièrement aux non informaticiens que sont souvent les designers graphiques.

Aller à l'essentiel : cette approche qui a fait ses preuves (on constate le succès de la home page de google.com) n'est pourtant pas évidente à mettre en pratique. John Maeda explique que l'informatique est comprise et maîtrisée par seulement 5% de la population. Les 95%

restants n'utilisent leur téléphone que pour liker sur les réseaux sociaux ou regarder des vidéos de chats. Ils ne produisent pas, ils ne font que réagir à ce qui leur est proposé. Il ne prétend pas pouvoir inverser la tendance mais faire en sorte que les 95% de la population mondiale comprennent la technologie grâce aux clés de décodage qu'il leur fourni. À chacun, ensuite, d'utiliser l'outil informatique à son niveau.

Pour l'exposition Design in Tech, les visiteurs pourront parcourir le monde du design computationnel, notamment celui développé par Automattic (Wordpress, Woocommerce) ou Google (Material, utilisé dans les interfaces Android). Ils feront l'expérience des systèmes développés par les géants de la tech de la Silicon Valley : la couleur, la grille, la circulation, la composition, les composants ou la typographie, autant d'éléments de design que les plus grandes entreprises utilisent pour créer leurs logiciels ou leurs produits et les rendre plus inclusifs.



Icônes Google Material, Material est un système de conception, soutenu par un code source ouvert, qui aide les équipes à construire des expériences numériques. ©GOOGLE

### Pour en savoir plus

Interviews de John Maeda: Le rapport Design in Tech fête ses 5 ans à Saint-Étienne:

<https://www.youtube.com/watch?v=4cuqLWVnZxA>

<https://www.youtube.com/watch?v=e8sm1ZHHCNY>

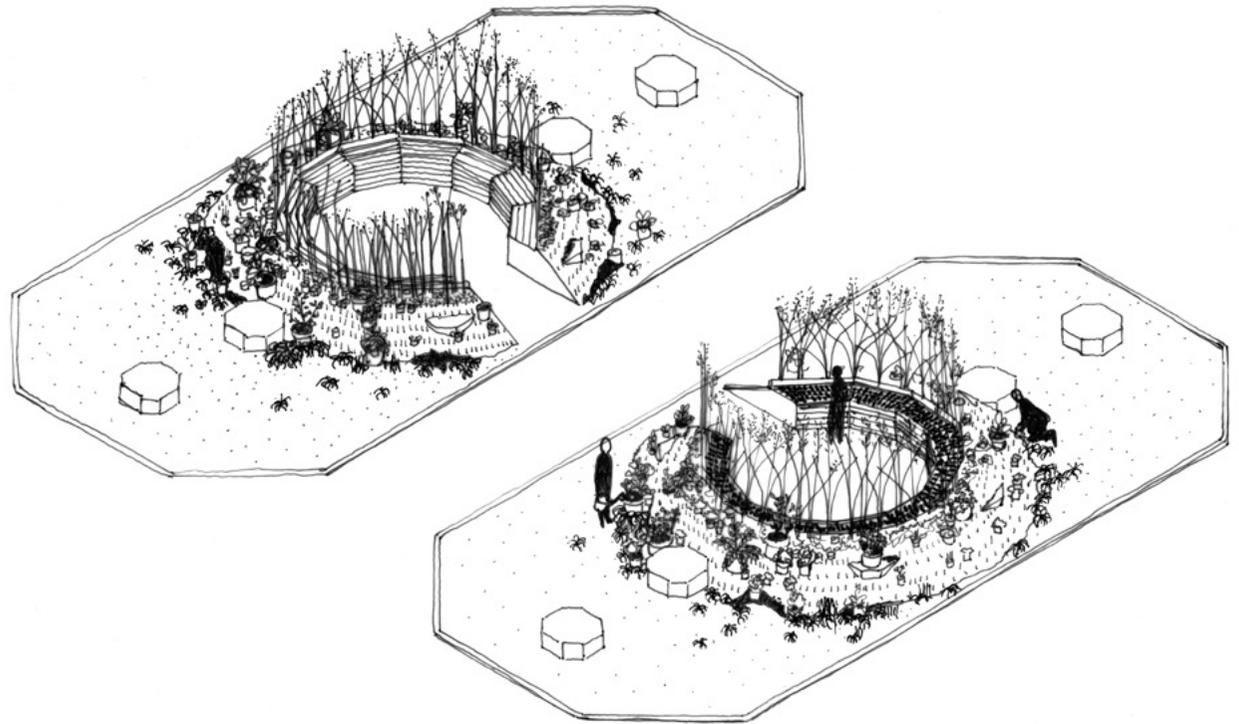
Site de Material:

<https://material.io/design/>

# 5 - Joy Inclusion

Jean-Sébastien Poncet  
Cour des H

Consulter le projet complet de Jean-Sébastien Poncet, élaboré avec les étudiants du Lycée Horticole Montravel, section aménagement paysager.



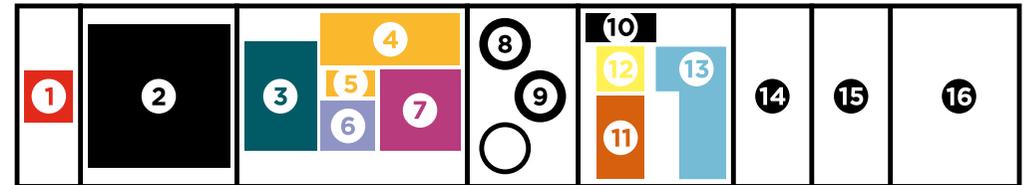
[> Télécharger le fichier PDF](#)

# 6 - La Platine

Laboratoire vivant (Living Lab) de la Cité du design, la Platine se transforme pendant un mois en un lieu de rencontres, d'expérimentations et de cocréation pour permettre un échange entre visiteurs et professionnels du design. Cet espace propose un parcours d'immersion dans les étapes clefs du design, pour tous les publics. Les visiteurs, petits et grands, participeront à des ateliers de création ou d'expérimentation animés par des médiateurs culturels et professionnels.

## La Platine

### Le lieu d'expériences



**1. les matières à curiosité**  
the curious matters

**2. l'auditorium**  
the auditorium

**3. le théâtre**  
the theater

**4. la boutique**  
the store

**5. le kiosque**  
the kiosk

**6. l'espace média**  
the media center

**7. la billetterie**  
ticket office

**8. la bulle design d'expérience**  
the design experience area

**9. l'escape game**  
the escape game

**10. l'atelier couleurs system**  
the colors system workshop

**11. la détricoteuse**  
the observatory

**12. les ateliers ouverts**  
the workshops

**13. les labos®**  
labos®

**14. le restaurant**  
the restaurant

**15. la serre**  
the greenhouse

**16. la médiathèque**  
the library

# Bibliographie

Magazine de la Biennale Internationale Design Saint-Étienne « M You Nous ».  
En vente à la Boutique

## La couleur

ALBERS Josef. *Interaction des couleurs*. Hazan. 2008. 152 p.

BRUSATIN Manlio. *Histoire des couleurs*. Flammarion. 2009. 191 p.

CRUSCHIFORM. *Colorama - Imagier des nuances de couleur*. Gallimard Jeunesse Giboulées. 2017. 277 p.

DELAMARE François, GUINEAU Bernard. *Les Matériaux de la couleur*. Gallimard. 1999. 160 p.

DEREK Jarman. *Chroma. Un livre de couleurs*. Eclat. 2003. 240 p.

JONGERIUS Hella. *Hella Jongerius I don't have a favourite colour*. Hazan. 15/04/2016. 152 p.

HELLER Eva. *Psychologie de la couleur*. Pyramid. 2009. 264 p.

HORNUNG David. *La couleur*. Eyrolles. 2017. 168 p.

KHANDEKAR Narayan. *Atlas of Rare and Familiar Colour*. Harvard Art Museum. Forbes Pigment Collection. Atelier Auditiond. 2019. 224 p.

LANCLOS Jean-Phillipe. *Geography of Colour*. Éditions Kukje Publishing House. Séoul. 1991. 288 p.

LANCLOS Jean-Phillipe. *Couleurs de la France*. Le Moniteur. 1999. 273 p.

LLENAS Anna. *La couleur des émotions*. Quatre fleuves éditions. 40 p.

PASTOREAU Michel. *Couleurs, images, symboles*. Études d'histoire et d'anthropologie. Le Léopard d'Or. 1996.

PASTOREAU Michel. *Dictionnaire des couleurs de notre temps*. Bonneton, 1992. 231 p.

PASTOREAU Michel. *Bleu. Histoire d'une couleur*. Le Seuil. 2002. 215 p.

PASTOREAU Michel, SIMONNET Dominique. *Le Petit Livre des couleurs*. Panama. 2005. 121 p.

PASTOREAU Michel. *Noir: Histoire d'une couleur*. Le Seuil. 2008. 210 p.

PASTOREAU Michel. *Les Couleurs de nos souvenirs*. Le Seuil. 2010, 257 p.

PASTOREAU Michel. *Vert. Histoire d'une couleur*. Le Seuil, 2013. 240 p.

PASTOREAU Michel. *Les couleurs expliquées en images*. Le Seuil. 2015. 160 p.

PASTOREAU Michel. *Rouge: Histoire d'une couleur*. Le Seuil. 2016. 213 p.

PASTOREAU Michel, illustré par LE CHAU Laurence. *Pierre n'a plus peur du noir*. Privat. 2016. 32p.

PASTOREAU Michel. *Suzanne préfère le rouge*. Privat. 2017. 36 p.

PASTOREAU Michel, illustré par LE CHAU Laurence. *Valentine a les pieds bleus*. Privat. 2018. 33p.

SEAN Adams. *Le dictionnaire de la couleur*. Pyramid. 2017. 256p.

TOUDOIRE-SURLAPIERRE. *Colorado*. Édition de Minuit. 2015. 176 p.

TULLET Hervé. *La couleur*. Bayard Jeunesse. 2014. 64p.

WAINWRIGHT Oliver. *Inside North Korea*. Taschen. 2018. 237 p.

Catalogue d'exposition. *Oh, couleur ! Le design au prisme de la couleur*. Confluences Eds. 2017. 398 p.

*L'expérience de la couleur*: [exposition, Sèvres, Musée national de céramique-Cité de la céramique, 13 octobre 2017-2 avril 2018] / [catalogue sous la direction de Christine Germain-Donnat]. 2017.

## La Mode

MONNEYRON Frederic. *Sociologie de la mode. Que sais-je ?* numéro 3757. Que Sais-Je. 2017. 128 p.

Le ruban, c'est la mode: [exposition, Saint-Étienne, Musée d'art et d'industrie, 2 juin 2016-2 janvier 2017] / [directeurs de publication, Nadine Besse et Sylvain Besson].

Kat HOLMES. *Mismatch - How Inclusion Shapes Design*. Mit press. 2018. 176 p.

CHAPDELAINÉ Sophie. *Le beau pour tous*. Arenes. 2009. 251 p.

### Sources à consulter :

[https://www.lecho.be/sabato/mode/ce-n-est-pas-vous-qui-decidez-ce-que-vous-allez-acheter/10100773.html?fbclid=IwAR22ymHTrHWO-SugpoFvfQejS-xhk3jCKH2813YJqNM2H\\_h8E9osbb-Mm8wb4](https://www.lecho.be/sabato/mode/ce-n-est-pas-vous-qui-decidez-ce-que-vous-allez-acheter/10100773.html?fbclid=IwAR22ymHTrHWO-SugpoFvfQejS-xhk3jCKH2813YJqNM2H_h8E9osbb-Mm8wb4)

<https://www.interstyleparis.com/bureau-de-style/?fbclid=IwAR2rS4Ot-DXNuOWU4QLAkVydtAG3Jrce-VdUt2LuI5zFHZoQ6zkR6fU36VBwA>

# Design & numérique

MAEDA John. *Design by Numbers*. MIT Press, 1999.

MAEDA John. *maeda@media*. Thames and Hudson/ Rizzoli/ Bangert Verlag en 2000. 480 p.

MAEDA John. *Creative Code: Aesthetics + Computation*. Thames and Hudson, 2004. 240p.

MAEDA John. *John Maeda: Nature*. Actes sud. 2005. 103 p.

MAEDA John. *De la simplicité*. Payot, 2007. 190 p.

## Sources à consulter

<https://material.io/design/>

<https://www.usabilis.com/material-design-lui-se-lon-google/?fbclid=IwAR392tAlzRiOTTce3YLFgx-KOUasqIvNaoX7XdyH4cPg7s4kktG4jG59311o>

[http://www.lefigaro.fr/secteur/high-tech/2019/02/15/32001-20190215ART-FIG00103-john-maeda-le-design-doit-ramener-du-sens-et-de-l-ethique-dans-la-technologie.php?fbclid=IwAR2r1UJtwxhN94\\_Id5zAsAsbndpgT-Dtum1bwTJ1tyeF22HRDSeHgBBDmAFk](http://www.lefigaro.fr/secteur/high-tech/2019/02/15/32001-20190215ART-FIG00103-john-maeda-le-design-doit-ramener-du-sens-et-de-l-ethique-dans-la-technologie.php?fbclid=IwAR2r1UJtwxhN94_Id5zAsAsbndpgT-Dtum1bwTJ1tyeF22HRDSeHgBBDmAFk)

# Intelligence artificielle

CARDON Dominique. *A quoi rêvent les algorithmes: nos vies à l'heure des big data La République des idées*. Seuil, 2015. 105 p.

JULIA Luc. *L'intelligence artificielle n'existe pas*. First. 2019. 200p.

LAFARGUE Jean-Noël. *L'intelligence artificielle: Fantômes et réalités*. Lombard. 2016.

## Sources à consulter:

<https://www.youtube.com/watch?v=O8-NiraU-KaA&feature=youtu.be>

# Créer et recycler

BAUMANN Anne-Sophie ; ill. MORIZE Patrick. *Où vont les déchets de ma poubelle ?* Tourbillon. 2013. 30 p.

BRAUNGART Michael, MCDONOUGH William. *Cradle to cradle : créer et recycler à l'infini*. Ed. Alternatives. 2011. 230 p.

BRAUNGART Michael, MCDONOUGH William. *L'upcycle : au-delà du développement durable, l'éco-conception au service de l'abondance*. Ed. Alternatives 2016. 251 p.

GOCHEL François, HANUS Delphine, MERNIER Françoise. *Une seconde vie pour mes déchets*. Erasmé. 2015.

# Biodesign

CHAPELLE Gauthier, DECOUST Michèle. *Le vivant comme modèle*. Albin Michel. 2015. 352 p.

KAPSALI Veronika. *Le grand livre du biomimétisme - s'inspirer de la nature pour inventer demain*. Dunod. 2017. 240 p.

## Magazine

MCD, magazine des cultures numériques, hors-série #8 octobre 2013

## Sources à consulter

[https://www.daisyquinsberg.com/work/resurrecting-the-sublime?fbclid=IwAR0Io5k4qDfg-brao43zzX1CdsES2\\_Wy6x\\_uy4LPTjnVqT\\_g9IN-hfSZS9-0s](https://www.daisyquinsberg.com/work/resurrecting-the-sublime?fbclid=IwAR0Io5k4qDfg-brao43zzX1CdsES2_Wy6x_uy4LPTjnVqT_g9IN-hfSZS9-0s)

<https://www.potopov.com/design-vivant.php>

<https://usbeketrica.com/article/biodesign-la-paille-plutot-que-l-etabli>

[https://www.centrepompidou.fr/cpv/ressource.action?param.id=FR\\_R0e1ca28a3e1128d624b-2d8375beead0&param.idSource=FR\\_E0e1ca28a3e-1128d624b2d8375beead0](https://www.centrepompidou.fr/cpv/ressource.action?param.id=FR_R0e1ca28a3e1128d624b-2d8375beead0&param.idSource=FR_E0e1ca28a3e-1128d624b2d8375beead0)

[https://www.franceculture.fr/emissions/les-carnets-de-la-creation/faire-de-la-couleur-bio-avec-des-bacteries?utm\\_medium=Social&utm\\_source=Facebook&fbclid=IwAR3Lt9UO8EFnrjMrTqCzciGKw1kwBapjf7QNJ4iu-CyDkNEvZh0l-4rRyQM#Echobox=1552542825](https://www.franceculture.fr/emissions/les-carnets-de-la-creation/faire-de-la-couleur-bio-avec-des-bacteries?utm_medium=Social&utm_source=Facebook&fbclid=IwAR3Lt9UO8EFnrjMrTqCzciGKw1kwBapjf7QNJ4iu-CyDkNEvZh0l-4rRyQM#Echobox=1552542825)  
L'ère Anthropocène

# L'ère Anthropocène

BONNEUIL Christophe et FRESSOZ Jean-Baptiste. *L'Événement anthropocène: La Terre, l'histoire et nous*. Seuil. 336 p.

CHIAMBARETTA Philippe, HUYGHE Pierre, SASSEN Saskia. *Stream 03 - Habiter l'Anthropocène*. PCA éditions. 2014. 496 p.

EXBALIN Jacques. *Déchets ça suffit (les) l'état des lieux*. L'Harmattan éditions. 2017. 136 p.

MARS Frédéric. *Atlas du bonheur. Où peut-on être heureux dans le monde ?* Arthaud. 2018. 164 p.

ROBIN DES BOIS. *Atlas de la France toxique*. Arthaud. 2016. 164 p.

TESTOT Laurent. *Cataclysmes: Une histoire environnementale de l'humanité*. 2018. 522 p.

## Sources à consulter

<https://monoskop.org/Monoskop>

# La Chine

ANGELOFF Tania. *La société chinoise depuis 1949: depuis 1949*. La Découverte. 2018. 127 p.

DOULET Jean-François. *La ville «made in China»*. EDITIONS B2. 2013. 96 p.

Pierre-Antoine Donnet. *Quand la Chine achète le monde*. Editions Philippe Picquier. 2018. 167 p.

ELISSEEFF Danielle. *Esthétiques du quotidien en Chine*. Inst.francais De La Mode. 2016. 208 p.

JUSTICE Lorraine, Forword by XIANGYANG Xin. *China's Design Revolution*. MIT Press. 2012. 152 p.

KNAPP Ronald G; photographie FREEMAN Michael. *Things Chinese antique, crafts, collectibles*. Hardcover. 2011. 143 p.

PARR Martin. *The Chinese photobook: from the 1900s to the present*. Aperture. 2015. 448 p.

Mémoire de la Chine: hommage à François Dautresme, catalogue d'exposition du 4 juin au 27 septembre 2004 au Musée des Arts décoratifs de Bordeaux.

## Documentaires

CARRÉ Jean-Michel. *Chine, Nouvel Empire*. ARTE, (3 volumes: «La Chine s'éveille»/«La Chine s'affirme»/«La Chine domine»). 2013.

HORN Olivier et RIÉGEL Anne. *Shanghai, les années folles*. ARTE France. 2008.

HORN Olivier et Zylberman Joris. *La Chine et nous 50 ans de passion*. Institut national de l'audiovisuel. France 3. 2013.

## Films

BERTOLUCCI Bernardo, *Le Dernier Empereur*, 1987.

CHEN Kaige, *Adieu ma concubine*, 1993.

DIAO Yinan, *Black Coal, Thin Ice*, 2014.

FAN Lixin, *Last Train Home*, 2009.

JIA Zhangke, *24 City*, 2008.

JIA Zhangke, *A Touch of Sin*, 2013.

JIA Zhangke, *Au-delà des montagnes*, 2015.

JIA Zhangke, *I Wish i Knew*, 2010.

JIA Zhangke, *Still Life*, 2006.

JIA Zhangke, *Les éternels*. 2018.

LI Yang, *Blind Mountain*, 2007.

LIU Jie, *Le dernier voyage du juge Feng*, 2006.

WANG Bing, *À l'Ouest des rails*, 2002.

WANG Bing, *Bitter money*, 2016.

WANG Bing, *Le fossé*, 2012.

WANG Bing, *Les Trois Sœurs du Yunnan*, 2015.

WANG Bing, *Ta'ang*, 2016.

WANG Chao, *Fantasia*, 2014.

WANG Kai-Wai, *2046*, 2004.

WANG Kar-Wai, *In the Mood for Love*, 2001.

ZHANG Yimou, *Coming Home*, 2014.

ZHANG Yimou, *Épouses et concubines*, 1991.

ZHANG Yimou, *Hero*, 2002.

ZHANG Yimou, *La cité interdite*, 2007.

ZHANG Yimou, *Le sorgho rouge*, 1987.

ZHANG Yimou, *Shanghai Triad*, 1995.

ZHANG Yimou, *Vivre*, 1994.

## Sources à consulter

<https://www.chine-et-films.com/>

<https://ideat.thegoodhub.com/2019/01/16/rising-talent-awards-la-chine-a-lhonneur-de-maison-ob-jet/>

<http://www.chine-info.com/french/le9/>

ville de  
**Saint-Étienne**  
L'expérience design/

**SÉM**  
**SAINT-ÉTIENNE**  
la métropole

**Loire**  
LE DÉPARTEMENT

**La Région**  
Auvergne-Rhône-Alpes



**INSTITUT  
FRANÇAIS**

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

  
**saint-étienne**  
Ville de design  
Membre du Réseau UNESCO  
des villes créatives depuis 2010

**biennale-design.com**