

Dossier  
pédagogique



**FLOPS!**

**Quand le design  
s'emmêle...**

Ce dossier est conçu en étroite collaboration avec des professeurs missionnés par l'Éducation nationale à destination des enseignants et des personnels encadrants des structures socioculturelles. Il propose des questionnements et des pistes pédagogiques en préparation ou en prolongement de la visite de l'exposition.

## SOMMAIRE

### Édito

3

### Se repérer dans l'exposition

4

### Une scénographie proposée par la cité du design

9

### Avant-propos : c'est quoi le design

10

### Pistes pédagogiques

11

### Glossaire

### Ressources

20

### Informations pratiques

21

Qu'ont en commun les Google Glass, des verres à vin siamois et un miroir pour mythomane ? Ils font Flops ! Mais ils nous invitent également à nous questionner sur les raisons de leur inadéquation. Quelles sont les causes qui mènent une innovation à l'échec ou au succès ? Comment les ratés peuvent-ils servir l'innovation ? Qu'est-ce qui déclenche l'appropriation par les utilisateurs ? Les flops, les bides, les ratés sont des éléments utiles pour comprendre les problématiques de la création. Ils nous amènent également à comprendre ce qui fait qu'un produit devient culte et satisfait les rêves et désirs d'une société.

L'exposition ***Flops ! Quand le design s'emmêle...*** vous propose un regard décomplexé et plein d'humour sur les flops du design.

Dates : du 7 janvier au 21 février 2021

Commissariat : Cité du design

Édito : Sozic Briand, journaliste design

« **Essayer. Rater.  
Essayer encore. Rater  
encore. Rater mieux. »**  
— Samuel Beckett

Ça ne marche pas ! Qu'on les retourne dans tous les sens, qu'on se plie à leur fonctionnement avec toute la volonté du monde, qu'on fasse preuve de la plus grande des patiences : non, cela ne fonctionne pas. Tous ces objets sont inutilisables. Avec eux, le design s'emmêle, échoue à satisfaire l'utilisateur.

Classés en trois parties ces objets sont :

**Improbables** : quarante machines et produits industriels qui ont fait flop, issus des collections du Museum of Failure, le musée suédois de l'erreur

**Inconfortables** : des ustensiles du quotidien rendus inutilisables par un léger détournement imaginé par l'architecte designer Katerina Kamprani

**Introuvables** : une centaine d'objets à expérimenter sans craindre l'échec, nés ou inspirés du fameux Catalogue des objets introuvables de l'illustrateur dadaïste Carelman

Autant d'occasions de découvrir, en creux, par accumulation et par le rire, le rôle du design dans la fabrication d'un objet et l'adéquation entre la forme et la fonction. Que raconte la forme ? Comment contribue-t-elle à faciliter (ou à entraver) l'usage ? À quel besoin de l'utilisateur répond-elle ? L'opportunité, aussi, de questionner l'erreur : que dit-elle d'un processus de production, de l'état d'une technologie, d'une culture ? Que racontent ainsi, plus largement, les objets sur notre monde ?

## Classés en trois parties ces objets sont :

# les improbables

Mais comment ont-ils pu arriver sur le marché ? A posteriori, l'existence même des quarante produits exposés paraît hautement improbable. Tous sont des flops, des échecs commerciaux ou financiers retentissants. Tous ont un autre point commun : leur utilisation est problématique.

Leur usage est malaisé, malaisant ou même impossible. Entre leur conception et leur mise en service, le design a échoué ou a été tout simplement oublié.

À quoi l'objet sert-il ou à quel besoin répond-il ?

Qu'est-ce qu'il évoque ? Dans quel environnement s'inscrit-il ?

Ces questions, celles du designer, n'ont pas été posées, n'ont pas été entendues ou n'ont jamais abouties à la remise en cause du projet.

Résultat, les erreurs se sont multipliées. Qu'elles soient de conception, de management, de fabrication, techniques ou technologiques, elles ont toutes contrarié la fiabilité du produit ou son appropriation par les usagers. Tous ces défauts ne signent pas la fin de l'histoire. Pris en compte, analysés, décortiqués dans un processus de design avec l'utilisateur au centre, ils ont inspiré et parfois servi de prototype à de grands succès. C'est un des enseignements voulus par Samuel West, fondateur du Museum of Failure, le Musée de l'échec, ouvert en Suède en 2017, dont est issue la sélection présentée.



# Trois questions à Samuel West

## Bonjour Samuel, peux-tu te présenter ?

Bonjour, je m'appelle Samuel West  
Je suis psychologue agréé et titulaire d'un doctorat en psychologie organisationnelle. Je concentre mes recherches sur la manière dont les organisations peuvent faciliter voire améliorer la créativité et l'innovation au travail.

## Pourquoi collectionnes-tu tous ces échecs commerciaux ?

C'est à partir de mes recherches et de mon travail avec différentes structures que j'ai compris que l'obstacle majeur à l'innovation est notre peur de l'échec. Nous avons peur d'aller au bout de nos idées par peur d'échouer alors souvent on préfère les ignorer et laisser tomber plutôt que d'assumer ce risque.  
J'ai donc commencé à collectionner des flops de l'innovation, des gadgets, des produits ratés ou des exemples de service défaillants parce que c'est beaucoup plus intéressant de communiquer sur ce sujet à partir d'objets concrets plutôt qu'une conférence ou un diaporama. Chaque objet du Musée de l'échec est là pour dire que nous devons accepter l'échec si nous voulons progresser, si nous voulons innover. Si toutes ces technologies et toutes ces innovations qui nous entourent, existent aujourd'hui c'est parce que des centaines et des centaines d'échecs ont eu lieu avant.

## Quel est ton pire échec professionnel ?

C'est un peu stupide mais j'aime bien raconter cette histoire.  
Quand j'ai eu l'idée de créer le Musée de l'échec, je me suis dépêché d'acheter le nom de domaine en ligne museum of failure.com.  
J'étais bien content mais le problème c'est que j'ai mal orthographié le mot musée (museum) et aujourd'hui je suis propriétaire du musuum of failure.com  
Je pense que je suis le seul conservateur de musée au monde incapable d'écrire le mot musée correctement.  
J'ai hâte de venir présenter le Musée de l'échec en France et j'espère que vous serez là aussi pour mieux comprendre ce que nous devons à l'échec.



Portrait Samuel West

Le commissaire du musée est le Dr Samuel West. Il est psychologue agréé et titulaire d'un doctorat en psychologie organisationnelle. *Playing at Work : Organizational Play as a Facilitator of Creativity* (Le jeu au travail : le jeu organisationnel comme facilitateur de créativité). Ses recherches ont porté sur la façon dont un environnement de travail ludique bénéficiait à l'innovation, en encourageant l'exploration et l'expérimentation. Cependant, la peur de l'échec paralyse l'innovation, même dans les entreprises les plus progressistes. Fasciné par la recherche sur l'échec et la stigmatisation sociale qui lui est attribuée, il a lancé le Musée en 2017 comme une nouvelle façon passionnante de transmettre l'idée abstraite que l'on peut apprendre de l'échec, et pour stimuler le débat sur le rôle de l'échec en faveur du progrès.

<https://museumoffailure.com/>

# Introuvables

Leurs formes sont surprenantes, leurs noms étonnants et leur fonction toujours particulière. Issus ou inspirés du Catalogue d'objets introuvables de Jacques Carelman, tous ces engins, outils, ustensiles ou dispositifs sont dénués de toute ambition utilitaire. S'ils servent, c'est à rire ou à pleurer, à s'interroger sur l'origine des machines ou peut-être découvrir le pourquoi du comment. Une seule certitude, ils sont « parfaitement inutilisables », soulignait l'illustrateur et pataphysicien en quatrième de couverture de son ouvrage. À vous de tester ces objets, par le geste ou l'imagination. De déceler leurs plus grandes failles ou leurs meilleures intentions. Ils sont « le contraire de ces gadgets dont notre société de consommation est si friande », écrivait encore Carelman. Ils trouvent leur origine dans le fameux catalogue « Manufrance, Manufacture française d'armes et cycles » qu'il feuilletait enfant et qui lui a « procuré [ses] premières et inoubliables émotions poétiques » grâce à ces étranges objets aux fonctionnements inconnus et aux noms barbares.

## « Un jour la rivière Manufrance, les ruisseaux Brocante et Pataphysique, les torrents Dadaïsme et Surréalisme se rejoignent en un fleuve que j'ai baptisé Catalogue d'objets introuvables » Jacques Carelman

Le travail présenté ici est l'aboutissement d'une collaboration entre la Mégisserie et les cours publics de l'École Nationale Supérieure d'Arts de Limoges. L'atelier Bricolart et l'atelier de design ont travaillé, avec près de soixante amateurs, à Limoges et à Saint-Junien, à la construction de cette exposition, hommage rendu à Jacques Carelman et son « Catalogue des objets introuvables ». Il s'agissait pour les uns de construire quelques-uns des 400 objets imaginés par Jacques Carelman, d'en inventer de nouveaux en suivant sa logique singulière et poétique et, pour les autres, de rendre lisible la présentation de cette production truculente en imaginant une scénographie à son service, une affiche à son image.

La Mégisserie et l'Ensa Limoges, l'un avec son éducation populaire et son école des curieux, l'autre avec ses cours publics, œuvrent au même but : celui de donner à voir, à faire et à penser à un public le plus large possible.



Bouteille absorbante. La matière dont elle est faite en double pratiquement la capacité.  
Réalisé à partir d'un dessin issu du Catalogue des objets introuvables, Jacques Carelman.  
©2019 Cité des sciences et de l'industrie, exposition clin d'œil à Jacques Carelman, Festival les Foirés

## Jacques CARELMAN (1929-2012)

**« Puis un soir d'orage,  
Jessica s'abandonna  
à l'étreinte de  
l'élément amoureux » \***  
**\*Jacques CARELMAN,  
Saroka la géante,  
conte, éditions Le  
Terrain vague, 1965**

Le travail présenté ici est l'aboutissement d'une collaboration entre la Mégisserie et les cours publics de l'École nationale supérieure d'art de Limoges. L'atelier Bricolart et l'atelier de design ont travaillé, avec près de soixante amateurs, à Limoges et à Saint-Junien, à la construction de cette exposition, hommage rendu à Jacques Carelman et son « Catalogue des objets introuvables ». Il s'agissait pour les uns de construire quelques-uns des 400 objets imaginés par Jacques Carelman, d'en inventer de nouveaux en suivant sa logique singulière et poétique et, pour les autres, de rendre lisible la présentation de cette production truculente en imaginant une scénographie à son service, une affiche à son image.

La Mégisserie et l'Ensa Limoges, l'un avec son éducation populaire et son école des curieux, l'autre avec ses cours publics, œuvrent au même but : celui de donner à voir, à faire et à penser à un public le plus large possible.

Cet « autodidacte de profession », enfant du Surréalisme qu'il découvre à l'âge de 15 ans, ne s'est jamais départi de son besoin de faire « rêver et sourire le monde ».

Refusant toutes possibilités de catégorisation – n'était-il pas dentiste ?!...-, il exerce librement la peinture, le dessin, la sculpture, l'illustration de livres et le décor de théâtre.

Pas d'étiquette donc, et surtout pas celle d'avoir la tête de l'emploi ! « Je n'ai pas une tête d'artiste d'abord parce que j'ai très mauvais caractère, je n'aime pas être catalogué » affirme-t-il.

Ses inspirations puisent dans la littérature. De ses illustrations de romans et nouvelles à ses sculptures-machines, son travail est une exégèse plastique qui traduit avec humour et délicatesse l'univers des auteurs.

De tous ceux dont il éclaira librement la pensée, il se revendique plus particulièrement de la famille intellectuelle de Raymond Queneau dont il adapte en bande dessinée Zazie dans le métro (1966).

Une pratique de l'accompagnement du texte qu'il avait débuté quelque temps plus tôt avec Exercice de Style, 33 variations plastiques à partir des 99 variations stylistiques d'un même récit de R. Queneau, et avec Mécaniques pour Cyrano, l'ensemble de 12 sculptures-machines inspirées par Les Empires et états de la Lune et du Soleil de Cyrano de Bergerac (1965).

À bien y regarder, l'important pour J. Carelman est de ne jamais s'ennuyer, de tenter à chaque fois de nouvelles expériences.

L'une des plus abouties est certainement celle menée dans son Catalogue des objets introuvables (Editions André Balland 1969), sorte de pastiche du Catalogue de la Manufacture d'armes et de cycles de Saint-Etienne et réédité à de nombreuses reprises. Il y reprend les codes graphiques du catalogue (mise en page, dessin) et joue avec le titre et la légende de l'objet. Tout comme l'objet surréaliste, il opère par réassemblage et collage de fonctions et d'usages, poussés jusqu'à l'absurdité. À la manière de Georg Christoph Lichtenberg (homme de science du XVIIIe siècle, disciple de Kant) et sa potence avec paratonnerre dont il se revendique, il détourne et recompose avec poésie et humour le sens des objets qui nous entourent et nous offre une autre lecture du monde.

« Certains détournent des avions, d'autres des fonds publics ou la conversation. Je préfère, quant à moi, détourner de leur usage courant les objets usuels. C'est moins dangereux, plus honnête et infiniment plus divertissant ! »

L'objet pour J. Carelman a plusieurs stades : du plus immédiat, « l'objet qui rend le travail plus aisé », au plus inutile « dans lequel on introduit une nuance d'humour », jusqu'au stade final « lorsque l'objet ne sert plus à rien ». Alors s'ouvre le territoire de l'absurde où « poésie, extravagance, philosophie, ingéniosité, puérité, profondeur et dérision » s'agrègent dans l'objet insolite - « défiguré par rapport à la fonction qu'on attend de lui » - et opère alors comme révélateur de notre propre rapport aux choses.

Toujours à demi-mot, il souhaite rester « en deçà de la chose dite, ne pas l'appuyer ». Aussi pour ses livres comme Saroka la géante, il laisse « le regardeur faire une partie du chemin vers lui » et utilise la technique du collage des surréalistes pour raconter son histoire fantastique.

J. Carelman incarne l'« âme libre » dont parle l'un de ses héritiers Kenji Kawakami, seule capable de « créer des choses stupides et folles ». Nous ne sommes donc pas surpris qu'il soit Régent du Collège de Pataphysique !

# Inconfortables

En déconstruisant le langage invisible du design dans notre réalité domestique, Katerina Kamprani apporte de légères modifications aux propriétés fondamentales d'objets simples du quotidien, et questionne nos attentes concernant la fonctionnalité. Les modèles conceptuels établis sont brisés, ce qui conduit à une appréciation du conventionnel à travers un design défectueux. La sémiotique de l'objet d'origine est maintenue, mais l'observateur est trompé lorsqu'il tente de simuler son fonctionnement, ce qui bouleverse ses attentes et donne à ces objets usuels un aspect inconfortable, absurde, et souvent surréaliste.

Conciliant humour, art et design, Katerina Kamprani analyse et redessine les objets du quotidien afin de les rendre inconfortables.



Fork with chain © Katerina Kamprani

## Katerina Kamprani



Katerina Kamprani a étudié l'architecture à l'Université technique nationale d'Athènes, où elle a obtenu son diplôme en 2006. En 2008, elle a commencé un programme de troisième cycle en conception de produits et de systèmes interactifs à l'Université de la mer Égée pour tenter de redéfinir sa carrière. Ses études en design industriel n'ont jamais été achevées et un an plus tard, elle commence son projet personnel, The Uncomfortable. Équilibrant humour, art et design, Katerina analyse et redessine des objets du quotidien afin de les rendre inconfortables.

<http://www.theuncomfortable.com>

# Se repérer dans l'exposition une scénographie proposée par la Cité du design

L'exposition parfois à la frontière entre art et design, se compose de 3 parties. La visite commence par l'échec, le bide commercial avec les objets du Museum of Failure. Elle se poursuit autour d'objets poétiques et absurdes inspirés par les dessins à Jacques Carelman. Pour finir, Katerina Kamprani rompt avec la forme traditionnelle des objets avec laquelle elle s'amuse pour les rendre inconfortables.



# Avant-propos : c'est quoi le design ?

**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. À cette époque, on ne disait pas « design », mais « esthétique industrielle ». Les artisans deviennent des ouvriers et les objets sortent des usines en grand nombre. Ils sont moins chers et tous fabriqués sur le même modèle. Cette histoire commence en Angleterre puis voyage jusqu'aux États-Unis : à partir de 1908, 15 millions de voitures sortent des usines FORD de Détroit. Déjà à cette époque, l'entreprise produisait une automobile toutes les 24 secondes !

**C'est pour faire de beaux objets ?** 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... 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.

**C'est pour qui le design ?** Le design répond à des problématiques d'usage, d'économie, d'ergonomie, d'écologie... son ambition est de répondre à des besoins dans une démarche d'innovation. Le designer améliore les objets et les services. Il innove plus qu'il n'invente. Pour une entreprise, le design doit incarner la marque, ses valeurs. Pour l'utilisateur, le design doit prendre en compte ses besoins qui évoluent sans cesse et ses spécificités : à quel public va-t-il s'adresser (Enfants ? professionnels ? Familles ? Personnes âgées ?

**Tops ou flops ?** Qu'est ce qui fait qu'un produit devient culte ? Cette question n'admet aucune réponse exacte ni même de recettes toutes prêtes. Marc Giget, président de l'Institut Européen de Stratégies Créatives et d'Innovation (IESCI) et du Club de Paris des Directeurs de l'Innovation, analyse les produits cultes pour en comprendre les spécificités. Selon lui, le produit culte fait la différence sur tout ; il est innovant, satisfait le plus grand nombre, est en résonance avec la société. Il est le résultat d'une synthèse harmonieuse et créative. Autrement dit, un objet culte est intemporel car à la différence du gadget son usage s'inscrit dans le temps. A l'inverse, Nicola Nova, décrypte et étudie les flops technologiques. Dans son ouvrage *Les Flops technologiques-Comprendre les échecs pour innover*, il expose les causes des flops et nous apprend qu'elles peuvent être d'ordre techniques, marketing ou commerciales. Après avoir énuméré les critères de jugement des succès technologiques (chiffre de vente, nombre d'usagers, capacité du produit à créer un nouveau marché), Nicolas Nova met en avant les aspects communs des échecs technologiques ; l'emballage médiatique, le désintérêt des usagers pour le produit, la croyance dans la pertinence de l'innovation, le recours aux outils de sondages et d'analyses par exemple et le report d'un produit dans un futur « à venir ».

# Pistes pédagogiques

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.

Échouer permet-il de progresser, ou du moins, de s'interroger sur une pratique, une fonctionnalité ou un usage ?

L'échec est honteux. Il reste un sujet tabou.

Nous avons peur de faire des erreurs, pourtant sans échec, nous ne pouvons progresser.

La valeur de l'échec varie en fonction des cultures. Par exemple aux États-Unis, l'échec est une valeur ajoutée ; c'est grâce à lui que l'on peut se remettre en question et s'améliorer.

Si dans notre système éducatif l'échec a longtemps été déprécié, à l'heure actuelle nous sommes davantage convaincus qu'il apporte des solutions différentes à l'élève et que, grâce à lui, un travail de réflexion et de remédiation peut être engagé.

Échouer n'est souhaité à personne ? Accepter de se tromper est un processus d'apprentissage et il est sans doute le meilleur moyen d'apprendre.

On a donc tout à gagner à valoriser nos échecs, car plus l'échec est gros, plus grande est l'ambition !

Un professeur publie un CV qui présente tous ses pires échecs. Formations auxquelles il a été refusé, postes qu'il n'a jamais eu, diplômes ratés : ce document a eu plus de succès que toutes les recherches qu'il a menées. [https://www.huffingtonpost.fr/2016/04/27/cv-echecs-professeur-princeton\\_n\\_9787862.html](https://www.huffingtonpost.fr/2016/04/27/cv-echecs-professeur-princeton_n_9787862.html)

# les improbables

## 1.

> Raconter un flop, un raté, un échec personnel et dire les côtés positifs.

> Choisir parmi les propositions suivantes ton « flop préféré » et expliquer pourquoi.

> Proposer une version améliorée.



Nintendo Power Glove,  
1989,  
© KW43 Branddesign



DeLorean DMC-12,  
1981-1983,  
© KW43 Branddesign



Volvo Itera (Plastic bike)  
1981-1985,  
© KW43 Branddesign

> Dans l'exposition, observer le projet Pepsi Crystal puis, en classe, faire un travail sur le goût et les couleurs.

**Est-ce que la couleur a une influence sur le goût ?**

**Quels sont les parfums évoqués par les couleurs suivantes : vert, bleu, rouge, jaune, etc.**



Pepsi Crystal 1992,  
© Museum of Failure

> Placer les objets ci-dessus sur **une frise et les répartir** suivant ton année de naissance, celle de tes frères et sœurs, de tes parents et de tes grands-parents ex : Google glass (2013), Little miss No Name (1965), Nintendo Virtual Boy (1995 - 1996)



Google Glass,  
2013-2015,  
© KW43 Branddesign



Hasbro Little Miss  
No Name 1965  
© Jake Ahles



Nintendo Virtual B  
oy 1995-1996  
© Jake Ahles

> Dans l'exposition, observer et comparer les bouteilles de Pepsi Crystal et Plup, quelles sont les ressemblances et les différences ?

S'interroger sur :

- **La fonction : pour quelle utilisation**
- **La forme : arrondie, grande, petite, plate, cylindrique**
- **La matière : recyclée**
- **Couleur : transparente**

En classe, réaliser la maquette d'une bouteille originale à partir du cahier des charges : qui est l'utilisateur 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 ?

## 2.

> **Proposer un autre classement possible** pour ces flops et expliquer ses choix (ex : alimentaire, divertissement, appareil électronique, soin, etc.)

> **Faire des recherches sur les objets** suivants et les situer dans le temps en les positionnant sur une timeline

*Vasa Ship, DeLorean, Google Glass, Lego technic, Nintendo Virtual Boy*

> **Faire ressortir les innovations associées.** Quelle est la valeur ajoutée de l'objet par rapport à l'époque à laquelle il a été conçu ? Quelles sont les raisons de son échec ?

> **Observer le projet Hot Bertaa**, faire des propositions sur sa fonctionnalité. Comparer cet objet avec une autre bouilloire. Quelles sont les différences en termes d'apparence et d'usage ?

Lire le cartel pour comprendre les raisons de son échec.

Par le dessin ou la maquette, trouver des solutions possibles.

> **Sur le site du museum of failure**, écouter les vidéos en anglais d'objets ratés et faire une présentation en français. Réaliser une vidéo avec un flop contemporain. <https://museumoffailure.com/>

## 3.

> **Trouver au moins 4 objets à classer dans les catégories suivantes** : transport, télécommunication, objets connectés, matériel audiovisuel, art de la table.

> **Relever les caractéristiques des échecs et en extraire de nouvelles catégories.**

> **Quelles sont les technologies mises en avant dans les projets suivants** : *Google Glass, Lego technic, Logbar ring, Iradium. Pourquoi ces objets n'ont pas fonctionné ?*

<https://museumoffailure.com/>



Google Glass, 2013-2015, © KW43 Branddesign



Lego Technic (fibre optique)  
©Sofie Lindberg



Nokia N-Gage 2003-2005  
©Sofie Lindberg

> **Pourquoi les objets suivants sont-ils devenus obsolète avec l'arrivée d'internet** : *Amstrad e-mailer, Twitter Peek, Microsoft Zune, Apple Newton*



Twitter Peek  
©Sofie Lindberg



Amstrad E-Mailer  
2000-2011  
© Museum of Failure



Apple Newton  
1993-1998  
©Sofie Lindberg

- > **Faire une chronologie avec les 3 objets** cités ci-dessus. Trouver l'objet qui a existé avant et après puis comparer leurs fonctionnalités.
- > **Imaginer un objet du futur** qui révolutionnerait notre manière de communiquer, manger et se déplacer.
- > **Dans l'exposition observer le projet Bic for Her** et relever les raisons de son échec.
- > **Choisir l'objet de son choix** puis le décliner pour une utilisation féminine et masculine.
- > **Quels ont été les éléments** (couleurs matière) ajoutés à l'objet et pourquoi ? Qu'est-ce que cela dit des clichés ? Qu'est-ce que cela apporte de plus ou pas à l'objet ?



Bic for her © Jake Ahles

# Introuvables

## 1.

> **Observer les chaises de la classe**, écrire une définition pour cet objet (à quoi elle sert) puis en dessiner une nouvelle dans un matériau mou, rugueux, léger ou liquide.

Écrire une légende et lui donner un nom rigolo. Expliquer son fonctionnement et expliquer le projet, à la manière de Jacques Carelman.

> **Inventer une chaise** pour : un dompteur de tigre, pour un gardien de but, pour toucher les étoiles, une pince pour manger les petits pois, une cuillère récupératrice de petites lettres dans le potage, etc.

> **Comme, Jacques Carelman, à partir du catalogue IKEA**, choisit un objet et le détourner de son usage. Échanger les travaux avec votre voisin puis écrire la légende du projet correspondant.

> **Choisir une des expressions suivantes et l'illustrer à la manière de Jacques Carelman en utilisant des techniques mixtes** comme le feutre, le dessin, la peinture le collage : se mettre le doigt dans le nez - être pressé comme un citron - tomber dans les pommes - poser un lapin - entre chien et loup.

## 2.

> **Dans l'exposition, repérer trois assises** différentes puis décrire leur mode de fonctionnement (ex : chaise à dos pour randonneur, chaise pour cavalier, chaise Fakir)

En classe, dessiner un objet dont la fonction première n'est plus de s'asseoir mais qui ressemble à une chaise.



Chaise plate, Recommandée pour son faible encombrement ©2019 Cité des sciences et de l'industrie, exposition clin d'œil à Jacques Carelman Festival les Foires



Chaise Fakir Permet au fakir de manger à table avec les autres ©2019 Cité des sciences et de l'industrie, exposition clin d'œil à Jacques Carelman Festival les Foires



Chaise pour cavalier prolonge le plaisir de l'équitation ©2019 Cité des sciences et de l'industrie, exposition clin d'œil à Jacques Carelman Festival les Foires

> À la manière des Exercices de style, de Raymond Queneau paru en 1947, **réécrire la légende**, d'un objet de en s'imposant des règles. En effet dans ce livre, l'auteur raconte 99 fois la même histoire mais de 99 fois différentes. Rédiger un texte explicatif sur l'objet comme s'il s'agissait d'un article de journal, d'une pièce de théâtre ou d'un texte slam... Demander aux élèves de venir présenter leur création à haute voix.  
<http://www.desmotsetdesidees.fr/medias/files/exercices-de-style.pdf>

# 3.

## **> Observer le Catalogue des objets introuvables.**

Choisir deux ou trois objets et identifier les parties de l'objet qui le rendent loufoques puis présenter ce travail à l'oral sous forme d'exposés.

## **> Faire une visite virtuelle de l'exposition « C'était Manufrance, un siècle d'innovations. 1885-1985 »** <http://mai.saint-etienne.fr/content/cetait-manufrance-un-siecle-dinnovations-1885-1985>

**> Replacer l'histoire de cette entreprise dans son contexte historique** : révolution industrielle, fabrication standardisée, modèle anglosaxon, fordisme.

**> Repérer chez Jacques Carelman ce qui fait référence au Surréalisme et au Dadaïsme** : humour, absurde, dérision, détournement, loufoque.

**> A la manière de Raoul Haussman, artiste dadaïste, proposer un photomontage** mettant en scène les fragments de vos objets préférés.  
<http://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-dada/ENS-dada.htm>

# Les inconfortables

## 1.

**> Dans l'exposition, observer les objets réalisés par Katerina Kamprani**

En classe, faire une recherche sur les objets suivants : arrosoir et bottes de pluie. S'interroger sur l'usage, la forme et la fonction de ces objets. Qu'est ce qui a été ajouté, enlevé ou modifié par Katerina Kamprani ?

Expliquer ce qui change par rapport à l'usage des objets



The Uncomfortable Watering Can © Katerina Kamprani



The Uncomfortable Rain boots © Katerina Kamprani

**> Dessiner des bottes de pluie** puis ajouter ou enlever un élément qui en modifie son usage. Recommencer l'exercice avec l'objet de son choix.

## 2.

**> Katerina Kamprani s'amuse avec la fonction des objets, à toi de t'amuser avec leur taille.**

**Dans l'exposition observer les objets suivants :**



The Uncomfortable Tea Set © Katerina Kamprani



Thick Cutlery Set © Katerina Kamprani



Uncomfortable mug © Katerina Kamprani

**> En classe, dessiner un stylo** dont les dimensions rendraient l'usage de l'objet plus complexe. Recommencer l'exercice avec un autre objet.

**> En classe, chaque élève explique** à haute voix ses choix.

# 3.

> **Observer les objets suivants :** *The Uncomfortable Broom, The Uncomfortable Pot, The Uncomfortable Key.*

> **Retrouver la partie des objets qui a été déplacée** afin de rendre l'objet inutilisable. Rendre l'objet de votre choix inutilisable en déplaçant un des éléments.

> **Chercher des références du côté des designers** suivants : 5/5 designers, Gaetano Pesce,

> Droog Design.



The Uncomfortable broom  
© Katerina Kamprani



The Uncomfortable Pot  
© Katerina Kamprani



Engagement mugs © Katerina Kamprani

> **Dans l'exposition, observer la mise en scène des objets de Katerina Kamprani.** Comment cette collection est-elle présentée ? Faire des recherches sur l'origine des cabinets de curiosités.



> L'affordance est la capacité d'un objet ou d'un système à évoquer son utilisation, sa fonction. **Analyser l'objet de votre choix** (ex. : stylo Bic, souris d'ordinateur, etc.) puis décomposer les différentes parties servant à son usage. Imaginer un objet (dessin ou maquette) dont la forme et la fonction sera facilement lisible.

# Pistes croisées des trois parties

> **Retrouver dans chacune des parties** un objet pour s'asseoir, pour manger et pour servir du thé.

> **Repérer dans l'exposition**, trois objets qui ont la même fonction. Les dessiner et expliquer les points communs et différences.  
Exemple : 3 cuillères : *NuSpoon*, la cuillère de régime, *Slipper spoon*

> **À partir de l'objet théière**, créer un objet hybride à la manière du cadavre exquis des surréalistes, combinant les trois parties de l'exposition : inconfortables, improbables et introuvables.



> Jouer aux trois jeux vidéo présents à la fin de l'exposition.

Retrouver le genre auquel ils appartiennent : aventure, combat, shoot'em up, beat them all, narratif...

Lire les cartels des jeux et repérer les raisons de leur échec.

Compléter la liste des jeux ratés avec des jeux plus actuels.

Lequel est devenu un top ?

# Glossaire lexique

**AFFORDANCE** : capacité d'un objet ou d'un système à évoquer son utilisation, sa fonction. <https://www.usabilis.com/definition-affordance/>

**ABSURDE** : qui est contraire à la raison, insensé.

**BIDE** : échec total.

**CADAVRE EXQUIS** : jeu graphique ou manuscrit inventé par les surréalistes en 1925, qui consiste à faire composer une phrase ou un dessin par plusieurs personnes.

**CHINDOGU** : concept, imaginé dans les années 1980 par le Japonais Kenji Kawakami. Le Chindogu consiste à créer un objet pour répondre aux difficultés de la vie quotidienne, mais qui soit dans le même temps inutilisable.

**DADA** : mouvement artistique et culturel du début du XXe siècle qui réunit des artistes et intellectuels aux idéaux communs. Mouvement, créé dans le but de faire table rase du passé, qui s'oppose à l'expressionnisme et à l'art abstrait.

**DISRUPTIF** : Se dit d'une entreprise, d'un produit, d'un concept, etc., qui crée une véritable rupture au sein d'un secteur d'activité en renouvelant radicalement son fonctionnement. <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/disruptif/25982>

**FLOP** : innovation qui n'a jamais rencontré son succès

**INUTILE** : qui ne sert à rien, qui n'apporte rien, qui est superflu

**PATAPHYSIQUE** : terme inventé par Alfred Jarry (1887/1907) et dont le but est d'apporter des solutions imaginaires à des problèmes généraux.

**RATÉ** : ne pas atteindre, ne pas obtenir ce que l'on visait ; ne pas saisir une occasion, ne pas réussir quelque chose.

**SÉRENDIPITÉ** : faire des découvertes à partir de circonstances ou de faits imprévus. Capacité, art de faire une découverte, notamment scientifique, par hasard ; la découverte ainsi faite.

**SURRÉALISTE** : mouvement artistique fondé en 1924, composé d'artistes et de poètes. Le mouvement prend forme dans la littérature puis s'étend aux arts plastiques, à la photographie et au cinéma. Les artistes ont recours à diverses techniques visant à reproduire les mécanismes des rêves.

## Res- sources

AKOPIAN Charles. *Sauvez les meubles : 5.5 designers*. Jean-Michel Place, 2004

BERTI Eduardo & Monobloque. *Inventaire d'inventions (inventées)*. Traduit de l'espagnol par Jean-Marie Saint-Lu. La Contre-allée, impr. 2017

BESSE Nadine *Manufrance l'album d'un siècle*. Fage Eds. Juin 2010

CARELMAN Jacques. *Catalogue d'objets introuvables*. Nouvelle édition, Le Cherche-Midi, 2010

CARROLL Lewis. *Alice aux pays des Merveilles*. Soleil collection Métamorphose. 4/12/2015

Collectif des crayons. *Catalogue déjanté des expressions de la langue française T01 et T02*. Editions d'enfer, 9/11/2018

DROOG / préfacé par Sylvie Lambert préfacé par Sylvie Lambert ; [traduit en anglais par Paul Jones]. Pyramyd, DL 2008

HAIG Matt 100 grands flops de grandes marques — *Histoires vraies et les leçons à en tirer*. Dunod 2011

HALLS Julie. *Inventions That Didn't Change the World*. Thames & Hudson, 2014

HYBER Fabrice, POF - *Prototypes d'objets en fonctionnement*. Catalogue par Alexia Fabre, Frank Lamy, Nicola Setari

QUENEAU Raymond. *Exercice de style*. Gallimard, collection Folio 1982

QUENEAU Raymond. *Zazie dans le métro*. Gallimard collection Folio, 1972

ROLLIN Isabelle. *Manifeste du design de l'absurde*. Mémoire de DNSEP option Design Esadse 2012

RADI DESIGNERS / *préface de Gilles de Bure* préface de Gilles de Bure. Pyramyd NTCV, 2002

MIDAL Alexandra. *Design. Introduction à l'histoire d'une discipline*. Pocket, novembre 2009

NOVA Nicolas. *Les flops technologiques, comprendre les échecs pour innover*. FYP, mai 2011

LES SISMO, DESIGNERS. *Inventions – Design : regards croisés*. Rmn, NOVA Nicolas. La panne des imaginaires technologiques. Paris, Moutons électriques 2014

PONGE Francis, *Le parti pris des Choses*. Gallimard, 2009

**Mouvement Dada** : mouvement artistique et culturel du début du XXe. Né en Suisse durant la Première Guerre mondiale autour d'un groupe d'artistes, d'écrivains, de musiciens cosmopolites réfractaires à la guerre et au système culturel et social qui y aboutit, le mouvement Dada proclame un mépris rageur pour les valeurs en place, y compris celle de l'art. Après avoir fait table rase de toutes les croyances, l'artiste dada découvre le principe de la liberté absolue en art. <http://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-dada/ENS-dada.htm>

**Mouvement Surréaliste** : Le groupe des Surréalistes s'est formé à partir de l'esprit de révolte qui caractérise les avant-gardes européennes des années 20. Tout comme le mouvement Dada, auquel certains ont appartenu, ces poètes et ces artistes dénoncent l'arrogance rationaliste de la fin du XIXe siècle mise en échec par la guerre. Constatant néanmoins l'incapacité du Dadaïsme à reconstruire des valeurs positives, les Surréalistes s'en détachent pour annoncer l'existence officielle de leur propre mouvement en 1924. <http://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-Surrealisme/ENS-surrealisme.htm>

# Réservation et informations

Mireille Tomassetti  
Chargée de la réservation  
Mail : reservation@citedudesign.com  
Tél : 04 77 33 33 32

# Infos pratiques

Esadse - Cité du design  
3 rue Javelin Pagnon, 42000 Saint-Etienne  
citedudesign.com

# Horaires d'ouverture

du mardi au vendredi de 10h00 à 18h00  
Fermeture : 1<sup>er</sup> et 8 mai, jeudi de l'ascension,  
14 juillet et 15 août.