

Être là **Guillaume Bloget**

Exposition
à la Cité du design
du 15.02 au 23.06.2024



Guillaume Bloget,
Être là - n°02
Exposition à la Cité du design
Du 15.02 au 23.06 2024

Sommaire

Présentation de l'exposition
L'exposition
Pistes pédagogiques
Ressources
Informations pratiques

Avant-propos

C'est quoi le design ?

Chronologie du design
Une frise du design de
1851 à 2010

<https://www.citedudesign.com/fr/t/chronologie-du-design?s>

[https://www.citedudesign.com/articles/1131/20-11-23-le-petit-journal-du-design - Politique-Fiction - Mai 2012.pdf](https://www.citedudesign.com/articles/1131/20-11-23-le-petit-journal-du-design-Politique-Fiction-Mai-2012.pdf)

L'origine du mot design (prononcez [dizajn]) vient du latin designare et signifie marquer d'un signe distinctif. La révolution industrielle est l'évènement fondateur d'une nouvelle discipline, le design. Cette histoire commence en Angleterre au moment de l'Exposition universelle de Londres en 1851. À cette occasion, Michael Thonet présente un procédé de cintrage du bois pour répondre à la production industrielle standardisée de mobilier.

Exemple de la chaise n°14 par la firme Thonet Frères en 1859. Composée de six éléments assemblés entre eux au moyen de simples vis, cette chaise devient un produit de grande consommation et le symbole d'une époque portée par le progrès.

Chaise n°14 de Thonet
© domaine public



Présentation de l'exposition

Guillaume Bloget est un designer indépendant basé à Paris. Diplômé de l'ENSCI-Les Ateliers, il se forme durant son cursus au travail du bois auprès de l'artiste Nicolas Cesbron et au design industriel auprès du designer Marc Berthier. L'attention sensible qu'il porte aux matériaux, à l'histoire des savoir-faire techniques et à l'évolution des usages constitue la base de son approche.

Son design tend vers une solution optimale : un objet acceptable dans sa dimension la plus simple, avec le moins de matière possible, dans une corrélation étroite entre la forme et le sens. De ses objets se dégagent une singularité et une authenticité qui traduisent cette quête d'essentiel. Il développe cette approche dans des collaborations avec des entreprises du secteur industriel et artisanal. Son nom est ainsi associé à la Fondation Hermès, à la galerie d'art Seikado (Japon), à Richard Orfèvre ainsi qu'aux éditeurs Ligne Roset, Nemo Lighting (Italie) et Oros.

Questions à Guillaume Bloget



Portrait de Guillaume Bloget © Hubert Genouilhac / PhotUpDesign

Qui est Guillaume Bloget ?

Guillaume Bloget est un jeune designer français qui s'intéresse aux objets ordinaires. Il aime leur histoire, leur secret, leur forme, leur matière.

Guillaume, es-tu là ?

Oui, je suis là ! À la Cité du design pour ma première exposition personnelle. « Être là » c'est une manière de faire du design, d'observer le monde, de l'écouter. « Être là » c'est aussi imaginer des solutions, choisir des matériaux et des outils, et les mettre en relation. C'est cette mise en œuvre qui crée le design des objets.

Comment naissent les objets ?

Au départ, il y a une commande. Petit à petit, cette idée se met à germer et à grandir. L'idée prend vie et se construit. Prenons, par exemple, le kayak Sharp : son histoire commence avec la rencontre de l'artisan Antoine Rivière qui est passionné de bateaux. Dans son atelier, au bord d'un lac, il possède une nouvelle machine : une presse pour plier des feuilles de métal ! Voilà comment est née l'idée d'un kayak en aluminium plié.

Tu dis que les objets sont comme des architectures.

Une lampe, c'est une architecture ?

C'est comme ça que je vois les choses. À une échelle plus petite, une lampe c'est une construction, c'est-à-dire un assemblage de matériaux et de fonctions qui forme un tout. Comme les architectures, à une plus grande échelle.



Vue générale de l'exposition
© Hubert Genouilhac /
PhotUpDesign

Scénographie de l'exposition

Pensée comme une photographie du travail de Guillaume Bloget, son exposition dévoile une quarantaine de projets, éditions, maquettes et prototypes, réunis dans une scénographie épurée qui traduit sa quête d'essentiel et interroge la relation entre l'objet et l'espace. Elle dévoile sa pratique sensible et exigeante, tournée vers la juste expression de l'objet.

Son dispositif scénographique est un « espace suggéré » inspiré par l'œuvre *Who's Afraid of Red, Yellow and Blue* (1966-1970) de l'artiste américain Robert Irwin. Son installation propose une exploration sensitive de l'espace qui offre au spectateur des vues en constante évolution et amène le visiteur à progresser dans l'espace avec une perception changeante. Imaginée par Guillaume Bloget, elle est positionnée de manière centrale dans la salle d'exposition, afin de pouvoir être regardée dans sa globalité ou dans son détail, en parcourant sa périphérie. Au fur et à mesure que le point de vue du spectateur se déplace, les objets se superposent et des mises en relation apparaissent.

L'exposition relate aussi une aventure créative menée par le designer avec *La Verrerie de Saint-Just* (Groupe Saint-Gobain), afin de trouver de nouvelles applications de son savoir-faire exceptionnel, du verre plat coloré soufflé à la bouche.

Pistes pédagogiques

Voici quelques idées pour découvrir l'exposition autrement. À vous de les adapter en fonction du niveau et de l'âge de vos élèves. Pour chacune d'entre elles, nous vous invitons à prendre le parti de l'asymétrie, questionner le regard conditionné par le standard.

Être là... au milieu des autres

« Il n'y pas d'objet sans histoires et ce sont elles qui font vivre l'objet au-delà de son apparence »

Guillaume Bloget, designer et commissaire de l'exposition *Être là*

- Dans l'exposition regarder la performance filmée Free Standing. Dans cette vidéo et pendant 30 minutes, Guillaume Bloget se tient debout, immobile dans les couloirs du métro alors que les nombreux voyageurs passent à côté de lui.

Quelles sont les intentions du designer ?

Signifier sa présence ? Faire l'expérience de l'anonymat au milieu de la foule ? Être en état de méditation ? ...

Quelle est l'attitude des passants à son égard ?

Bousculades, ignorances, agacements, incompréhensions...

- En classe constituer des groupes de trois élèves pour la réalisation d'une performance pouvant avoir pour sujet ; le passage, l'arrêt ou l'occupation de l'espace.

Produire un story-board pour préparer la mise en scène et expérimenter l'espace.

La vidéo d'une durée de trois minutes environ doit se dérouler dans un lieu de passage très fréquenté de votre établissement scolaire : cantine, hall d'entrée, couloir, etc...

Visionner l'ensemble des vidéos et observer les réactions des autres élèves lors des tournages.

Vous pouvez nous partager les projets des élèves à l'adresse suivante : mediateur@citedudesign.com

Nous pouvons vous accompagner pour réaliser cette activité avec nos médiateurs dans le cadre d'une visite à la Cité du design.

Histoire d'objets

« Comment comprendre les formes des objets, saisir leur évolution pour mieux les considérer, voire les consommer autrement ? »

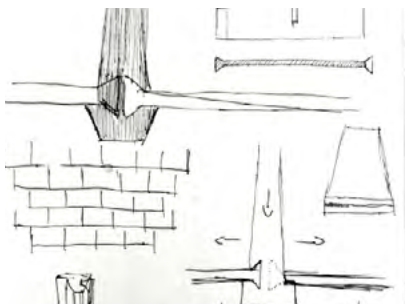
Guillaume Bloget, designer et commissaire de l'exposition *Être là*

Des histoires d'objet par Guillaume Bloget :

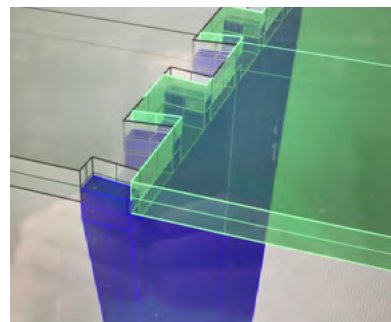
Il était une fois un arbre de la famille des merisiers, aussi appelé « cerisier des oiseaux ». Sa couleur ambrée et son tronc vigoureux en font un arbre très apprécié pour la fabrication de mobilier.



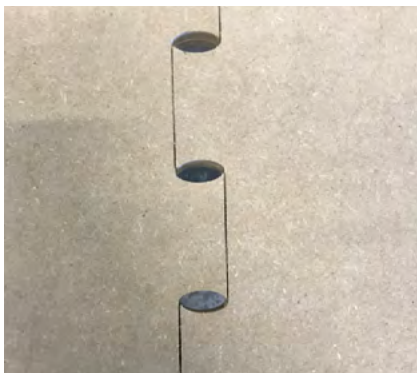
C'est ici qu'a commencé le projet d'étagère Ourou, par le dessin. J'ai cherché à quoi pourrait ressembler un système d'étagère en bois composé de deux éléments.



Ensuite, j'ai modélisé le système d'assemblage en 3D sur mon ordinateur.



Puis, nous l'avons testé pour de vrai et ça marche !



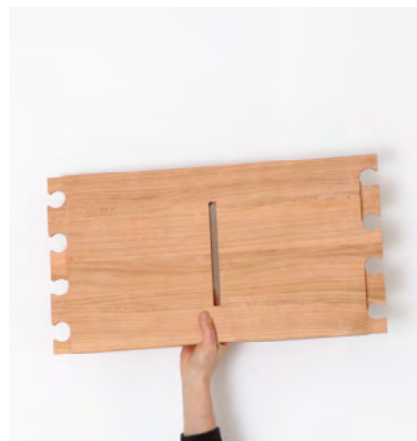
Nous sommes donc allés chercher le merisier à la scierie.



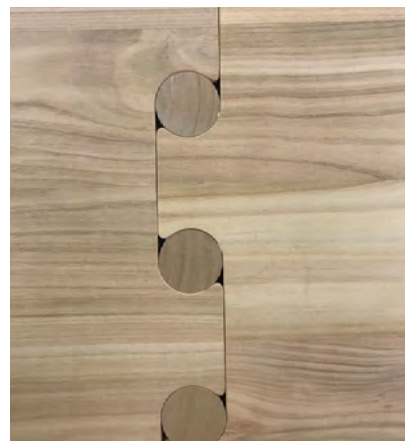
Après, nous avons usiné les planches à l'aide d'une machine numérique.



Nous avons obtenu des plateaux et des montants



Ces deux éléments s'emboîtent parfaitement.



Et Ourou s'élève !



Typologie



Vue générale de l'exposition
© Hubert Genouilhac /
PhotUpDesign

- Dans l'exposition, observer les tirages photos provenant des éditions de Typologie. Cette collection de quatre livres est consacrée aux formes, à l'histoire et à la fabrication d'objets parfaitement banale comme la boule de pétanque, la bouteille de vin, la cagette en peuplier et le bouchon en liège.
- En classe, demander aux élèves d'effectuer un travail de documentation sous forme de vignette à partir de l'une des thématiques suivantes : évolution de la salle de classe, bureau de l'élève, l'évolution du téléphone... Produire un livret rassemblant l'ensemble des éléments et compléter ce travail avec des informations sur les matériaux employés et l'histoire de l'objet.

Vous pouvez nous partager les projets des élèves à l'adresse suivante :
mediateur@citedudesign.com

Nous pouvons vous accompagner pour réaliser cette activité avec nos médiateurs dans le cadre d'une visite à la Cité du design

La beauté des choses ordinaires

« Les céramiques qui me touchent le plus sont les céramiques populaires, de production artisanale que l'on rencontrait avant la révolution industrielle. (...) J'ai dessiné des pièces utilitaires au service d'usages quotidiens : un pot pour conserver, des carafes pour contenir et verser, un plateau pour transporter et servir. »

Guillaume Bloget, designer et commissaire de l'exposition *Être là*



Thé et Café, 2020, teapot, enameled porcelain dyed in the mass, 9 x 9 x 27 cm, project completed during the residency at the «Workspace at CERCCO» (Experimentation and Research Centre for Contemporary Ceramics at Geneva University of Art and Design) between September 2020 and January 2021

- Dans l'exposition observer les objets en céramique produits par Guillaume Bloget et redessiner un des objets sans lever le crayon de la feuille en vue de simplifier au maximum sa forme.
- Effectuer des recherches sur le mouvement Mingei auquel fait référence le designer pour les projets Tile, Thé et Café.
- En classe demander aux élèves d'apporter un objet utilitaire de leur choix (verre, crayon, couvert, assiette, etc...). Explorer l'objet par le toucher, puis observer les formes, les matériaux, les couleurs ainsi que l'ergonomie. Catégoriser les objets selon leur époque, leur style et leur fonction. Quels sont les matériaux utilisés ? Quelle est la matière première ? Quel rapport y a-t-il entre la forme et la fonction ? Quels sont les modes de fabrication ?

Vous pouvez nous partager les projets des élèves à l'adresse suivante : mediateur@citedudesign.com

Nous pouvons vous accompagner pour réaliser cette activité avec nos médiateurs dans le cadre d'une visite à la Cité du design



Tile, plateau, 2020 © HEAD - Genève, Baptiste Coulon

Ergonomie

« La mousse recyclée est donc un matériau de piètre qualité qui peine à réintégrer un cycle de vie. Ce constat a été l'un des points de départ du tabouret Fica. Il est issu d'une simple division du bloc en parallélépipède pour réduire au minimum les déchets de matière première. Seule une poignée est découpée dans le bloc pour une prise en main facile. »

Guillaume Bloget, designer et commissaire de l'exposition *Être là*



Fica, tabouret, 2015 © Guillaume Bloget



Tore, serre livres © Guillaume Bloget



MH, lampe nomade © Guillaume Bloget

- Dans l'exposition demander à manipuler le tabouret *Fica*
Analyser cet objet sous plusieurs critères : poids, taille, forme, etc...
- En classe à partir d'un volume géométrique simple réalisé en pâte à sel ; cylindre, cube ou prisme demander aux élèves d'ajouter ou de soustraire de la matière pour une meilleure prise en main de l'objet.
- Pendant la visite de l'exposition, demander au surveillant-e les échantillons de matériaux (bois, métal, mousse etc...) et répondre aux questions suivantes : Quel est le matériau le plus léger, le plus lourd ? Le plus chaud et le plus froid ? Le plus solide et le plus fragile ? Retrouver dans l'exposition l'objet produit à partir des matériaux présentés.
- En classe demander aux élèves d'apporter différentes cuillères : cuillère en bois, cuillère à soupe ou encore à café, à dessert, etc... Les trier selon différents critères : taille, poids, composition, etc... Imaginer l'histoire à partir des indices suivants : son nom / sa fonction / sa matière...
C'est l'histoire d'une cuillère à soupe qui appartenait à ma grand-mère. Elle est lourde, elle est en argent, elle est utilisée pour le repas du dimanche.

Vous pouvez nous partager les projets des élèves à l'adresse suivante : mediateur@citedudesign.com

Nous pouvons vous accompagner pour réaliser cette activité avec nos médiateurs dans le cadre d'une visite à la Cité du design

Micro-Macro

« Les objets sont des petites architectures et les architectures de grands objets. » »

Guillaume Bloget, designer et commissaire de l'exposition *Être là*



Craft, pots en porcelaine, 2020 © Guillaume Bloget

- Dans l'exposition observer les objets placés sur le grand socle blanc. Suivant la place du visiteur et en fonction de son point de vue, des superpositions et des mises en relations apparaissent. Demander aux élèves d'être attentifs aux associations qui peuvent s'établir entre les différents objets. C'est-à-dire que les objets ne sont plus vus comme tels mais peuvent devenir les éléments d'un paysage. Décrire ce nouveau paysage et les actions qui s'y déroulent.
- En classe demander aux élèves d'apporter un objet et de le mettre en scène pour le rendre gigantesque ou minuscule. Garder une trace de cette composition par le dessin, la prise de photo ou par l'écriture.

Vous pouvez nous partager les projets des élèves à l'adresse suivante : mediateur@citedudesign.com

Nous pouvons vous accompagner pour réaliser cette activité avec nos médiateurs dans le cadre d'une visite à la Cité du design

Abri de montagne, **Case Study**, parc naturel régional du Queyras, 2021 © Guillaume Bloget

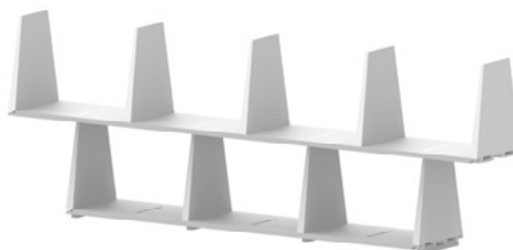
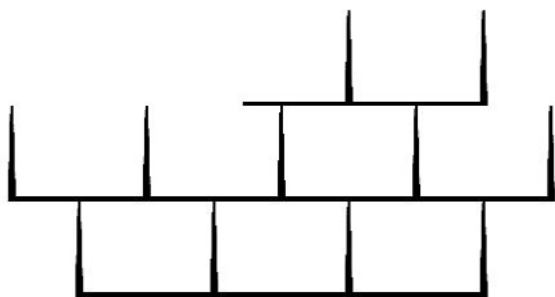


Mais d'où vient Ourou ?

« Ouroux-en-Morvan est le nom du village d'où provient le merisier avec lequel l'étagère a été fabriquée. J'ai juste enlevé la lettre x pour lui donner un nom totémique.. »

Guillaume Bloget, designer et commissaire de l'exposition *Être là*

- Dans l'exposition observer l'étagère Ourou
La redessiner selon les modèles suivants :



Sur demande les fichiers peuvent vous être envoyés.
Les visuels sont disponibles en fin de dossier.

Vous pouvez nous partager les projets des élèves à l'adresse suivante :
mediateur@citedudesign.com

Nous pouvons vous accompagner pour réaliser cette activité avec nos médiateurs dans le cadre d'une visite à la Cité du design

Ressources

Guillaume Bloget, Être là
Édition Cité du design/Esadse - 2024

Typologie : le bouchon de liège
Édition Collections Typologie. Paris
- 2019

Typologie : La cagette en peuplier
Édition Collections Typologie. Paris
- 2019

Typologie : La bouteille de vin
Édition Collections Typologie. Paris
- 2018

Formes simples : exposition
présentée au Centre Pompidou-Metz,
du 13 juin au 5 novembre 2014 / sous
la direction de Jean de Loisy
Édition Centre Pompidou-Metz. Metz
; Fondation d'entreprise Hermès.
Paris - 2014

Materiology : matériaux et
technologies : l'essentiel à l'usage
des créateurs
Kula, Daniel | Ternaux, Elodie |
MatériO (Paris)
Édition Birkhäuser. Basel, Boston,
Berlin ; Frame publishers.
Amsterdam - 2009

L'Esprit Mingei au Japon :
[exposition, Paris, galerie Jardin du
musée du Quai Branly, 30 septembre
2008-11 janvier 2009] / [catalogue]
sous la direction de Germain Viatte
Édition Actes Sud. Arles ; Musée du
Quai Branly. Paris - 2008

C'est quoi le design ? Claire Fayolle
Édition Autrement. Paris ; SCEREN-
CNDP - 2002

Objets-types et archétypes
Édition par Hazan. Paris ; Industries
françaises de l'ameublement - 1997

- Le Réseau Canopé présente à
travers la web série [À quoi sert le
design](#), 7 vidéos pour comprendre les
enjeux du design.

- Qu'est-ce que la performance ?
[https://mediation.centrepompidou.
fr/education/ressources/ENS-
Performance/](https://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-Performance/)
[https://www.radiofrance.fr/
franceculture/podcasts/affaire-
en-cours/qu-appelle-t-on-
performance-8420419](https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/affaire-en-cours/qu-appelle-t-on-performance-8420419)

Glossaire

Durabilité : il s'agit de l'utilisation respectueuse des ressources comme les matières premières, l'énergie et le travail, afin de produire un objet qui puisse durer dans le temps.

Mingei : mouvement artistique japonais né dans les années 1920 et fondé par Sōetsu Yanagi. Inspiré du mouvement anglais Arts & Crafts (1880-1910), il prône la beauté et la simplicité des objets indispensables à la vie quotidienne : vêtements, meubles, vaisselle, matériel d'écriture.

Modéliser en 3D : les images vues sur un ordinateur sont normalement en deux dimensions, comme sur une feuille de papier. La modélisation 3D, c'est l'utilisation d'un logiciel pour représenter en trois dimensions les objets, avant leur fabrication.

On peut ainsi les voir sur toutes les faces.

Performance : Mode d'expression artistique contemporain qui consiste à produire des gestes, des actes, un événement dont le déroulement temporel constitue l'œuvre.
(Synonyme : action.)

Typologie : science permettant la classification par types d'objet par exemple.

Usiner : fabriquer à l'aide d'une machine.

Informations pratiques

Exposition ouverte
du 15 février au 23 juin 2024
Accueil des groupes
du mardi au vendredi
de 10h à 12h30 et de 13h30 à 18h
Fermé le lundi et les jours fériés

Réservation obligatoire
pour les groupes scolaires
et les centres de loisirs :
Tél. 06 49 51 77 51
reservation@citedudesin.com

 **Présent
Futur**

- 01 Laureline Galliot, *vrai ou FAUVE* (15 septembre 2023 – 7 janvier 2024)
- 02 Guillaume Bloget, *Être là* (15 février – 23 juin 2024)**
- 03 dach&zephir (20 septembre 2024 – 5 janvier 2025)
- 04 David Dubois (février-juin 2025)