

biennale internationale design saint-étiennne

13^e édition

22 mai – 6 juillet 2025

ressource(s) présager demain

biennale-design.com

Dossier pédagogique

Table des matières

- 03 Les biennales
- 04 Quelques repères
- 05 Les lieux
- 06 Se repérer
- 07 Arménie, pays invité

Expositions

- 09 Ressource(s), présager demain
- 10 Le droit de rêver
- 11 Design des territoires, Le lieu est la ressource
- 12 FABécole
- 13 Qui êtes-vous Raymond Guidot

Fiches pédagogiques

- 15 En relief, créer en Arménie
- 17 Le droit de rêver
- 19 Qui êtes-vous Raymond Guidot
- 20 Ressource(s), présager demain
- 24 FABécole
- 24 Design des territoires

les biennales

Dès 1998, l'École régionale des Beaux-arts de Saint-Étienne organisait la Biennale Internationale Design Saint-Étienne qui allait devenir le plus éclectique des évènements sur le design en France. Produites et gérées par la Cité du design, avec le soutien de ses partenaires publics ou privés, les biennales favorisent depuis lors la confrontation entre les innovations générées par les écoles, les grandes agences, les créateurs indépendants, les diffuseurs, les entreprises et une très grande variété de publics. Leurs multiples expositions, conférences, colloques et rencontres constituent un véritable laboratoire du contemporain, fournissant à travers les problématiques du design un éclairage sur les pensées et les enjeux de notre temps.

Depuis sa création la Biennale Internationale Design Saint-Étienne n'a cessé d'évoluer, de s'enrichir et de s'organiser autour d'un objectif central : démocratiser le design, le rendre accessible à tous les publics à travers une vision large du métier de designer et de ses multiples applications.

«Très différente d'un salon commercial, la biennale est construite autour d'expositions et de parti-pris forts, qui valorisent la création contemporaine accessible à tous les publics dans une ambiance festive rythmée par des événements, des visites et des ateliers.»



Affiches de la Biennale Internationale Design Saint-Étienne 1998 et 2025

3

Biennale Internationale
Design Saint-Étienne
22 mai – 6 juillet 2025

Ressource(s),
présager demain

Dossier pédagogique

quelques repères

Pour les classes de primaire et du collège

Vous pouvez télécharger le Petit Journal pour en savoir plus :
<https://www.biennale-design.com/saint-etienne/2025/fr/visites-et-decouvertes/scolaires-et-centres-de-loisirs>

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.
<https://www.citededesign.com/articles/1176/20-12-03-ChronologieDesigndoc.pdf>

Pour les enseignants

Sur le lieu, des dispositifs à destination du jeune public sont disponibles :

- Parcours QR Codes - Audioguides
- Interviews des commissaires sur une sélection d'objets pour une visite autonome, via des QR codes dans les expositions.

La frise du design

Une chronologie du design interactive, qui croise l'histoire locale et l'histoire nationale, du XIX^e siècle à nos jours.
Aux Halles Barrouin. Accès libre et gratuit.

Allo Hector ? Parcours audio jeunes publics

Un bon vieux téléphone analogique dans les salles d'expositions pour écouter et ouvrir les yeux en grand sur une sélection d'objets.

Disegno, les podcasts de la Biennale

Les commissaires partagent leur vision. 13 épisodes, 13 points de vue, pour une approche différente des expositions.
Accessibles sur biennale-design.com et sur les plateformes Deezer, Audible, Spotify et Apple Podcast.

les lieux

Implantée au cœur du quartier créatif de Saint-Étienne, seule ville française créative design Unesco, la Cité du design agit en direction de tous les publics pour ancrer le design au cœur de notre société et aider les designers à répondre aux enjeux contemporains. Créée en 2009, elle centre ses missions de service public autour de deux piliers : l'école supérieure d'art et design de Saint-Étienne chargée de former de nouveaux talents, et un pôle de diffusion qui valorise le design à travers une programmation riche, condensée et adressée à un public varié.

Le projet architectural de la Cité du design (environ 16 000 m²) a été confié aux architectes Finn Geipel et Giulia Andie, Agence LIN. 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.

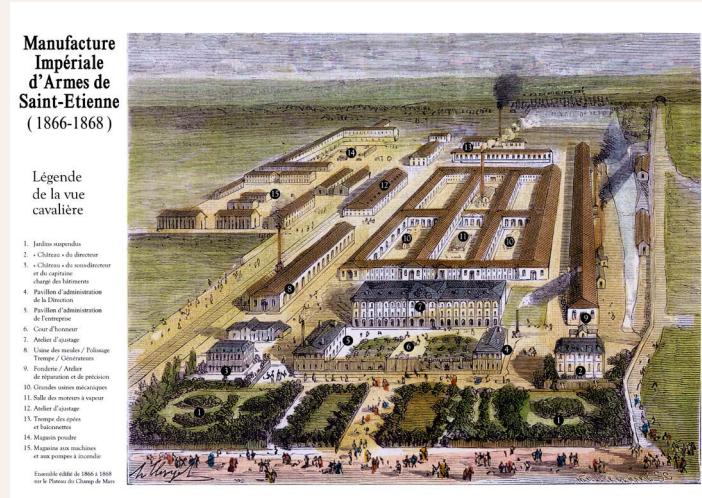
Cette structure métallique a été le premier élément édifié sur le site de la Cité du design, comme un signal annonçant la transformation du site.

La Platine, seul bâtiment nouveau, tient son nom d'un ensemble mécanique qui assure la percussion d'une arme à feu. Conçue comme un espace continu et tourné vers l'extérieur, la Platine stimule l'interaction avec les activités et les habitants du quartier Carnot.

Ancienne usine de production d'armes de guerre à partir de 1866, ce site, alors fermé au public, se réduisait à quelques éléments visibles depuis «la grand'rue»:

la grille, le bâtiment de l'Horloge, les deux jardins de chaque côté de la place d'Armes.

Lieu symbolique de l'histoire industrielle de Saint-Étienne, ce grand site de production est très représentatif de l'architecture rationnelle du XIXe siècle. Derrière le bâtiment de l'horloge qui marque la frontière entre la partie administrative et la partie industrielle, s'étendent les anciens ateliers «les H» : vastes halles en forme de double H où se trouvaient autrefois les chaînes de production. L'entrée de l'usine est marquée par la grille napoléonienne de 78 m de long, rehaussée par deux aiglons impériaux.



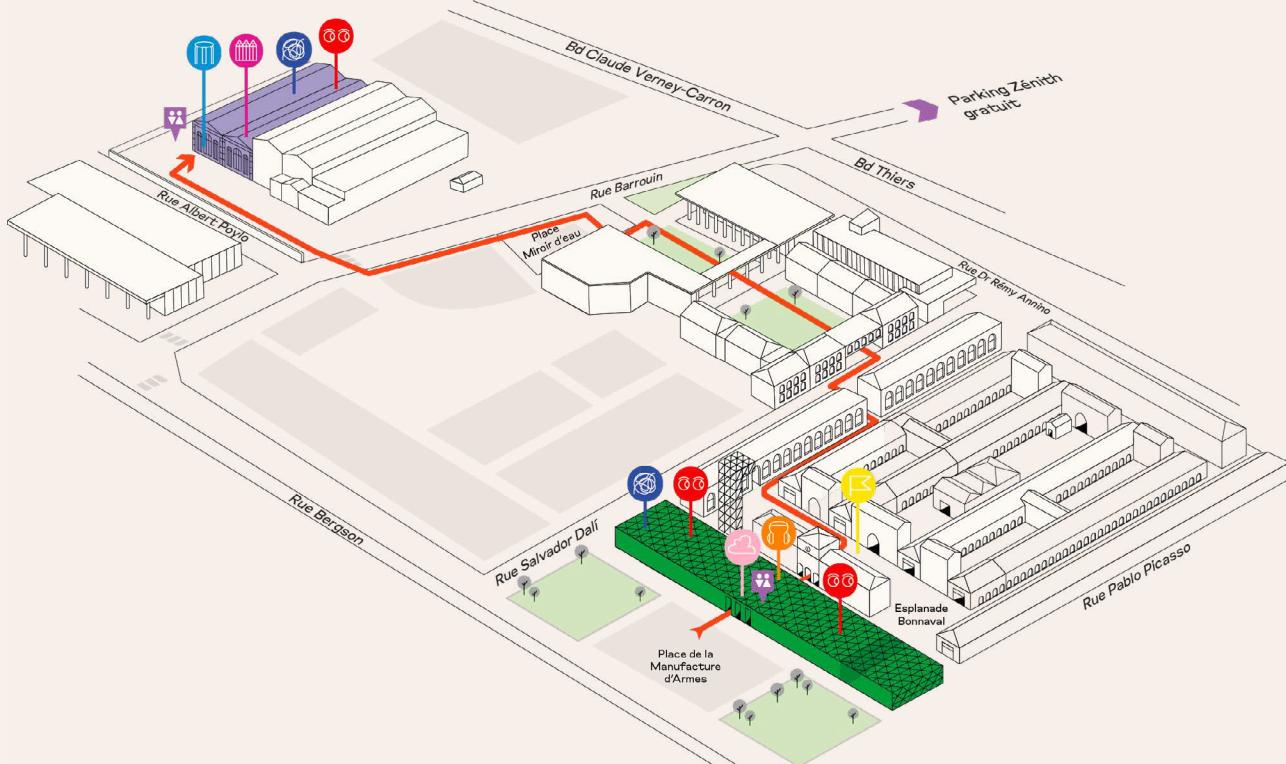
Cité du design © Association ARCO, juin 2005

Cité du design 2025, Saint-Étienne Métropole © Buttrfly Illustrations



Porté par Saint-Étienne Métropole, le projet Cité du design 2025 marque un nouveau départ pour le quartier créatif stéphanois. Transformé en profondeur, il deviendra un quartier vivant, ouvert à tous, regroupant un nouveau pôle de loisirs et de culture et une plateforme d'innovation par le design d'envergure internationale.

Se repérer



Lors de ta visite tu peux :



découvrir le dispositif Cockpit et jouer à faire tourner les mécanismes fixés sur ses parois
(Pour les 0-24 mois)



écouter un podcat, sur un rocher sonore dans le paysage I hear voices



te promener dans les expositions



faire une visite guidée en famille



écouter Hector au téléphone et en savoir plus sur les projets



parcours de visite



toilettes



explorer l'histoire du design d'ici et d'ailleurs sur la frise numérique



dessiner une fresque à plusieurs à la Fabrique



retourner dans le passé de la manufacture d'armes, en scannant ce QR code



LEGENDR
UNE DESTINATION, UNE LEGENDE

6

Arménie, pays invité

L'Arménie, pays invité de la Biennale 2025. Alors que Saint-Étienne vient de se jumeler avec la ville de Kapan, dans le sud de l'Arménie, la 13^e Biennale Internationale Design Saint-Étienne met à l'honneur ce pays et sa création contemporaine.

Dans une scénographie signée Normal Studio, l'exposition *En relief, créer en Arménie* explore la relation intime qu'entretiennent les créateurs avec leur milieu et cherche à montrer comment le territoire est une ressource qui nourrit les pratiques et les imaginaires.

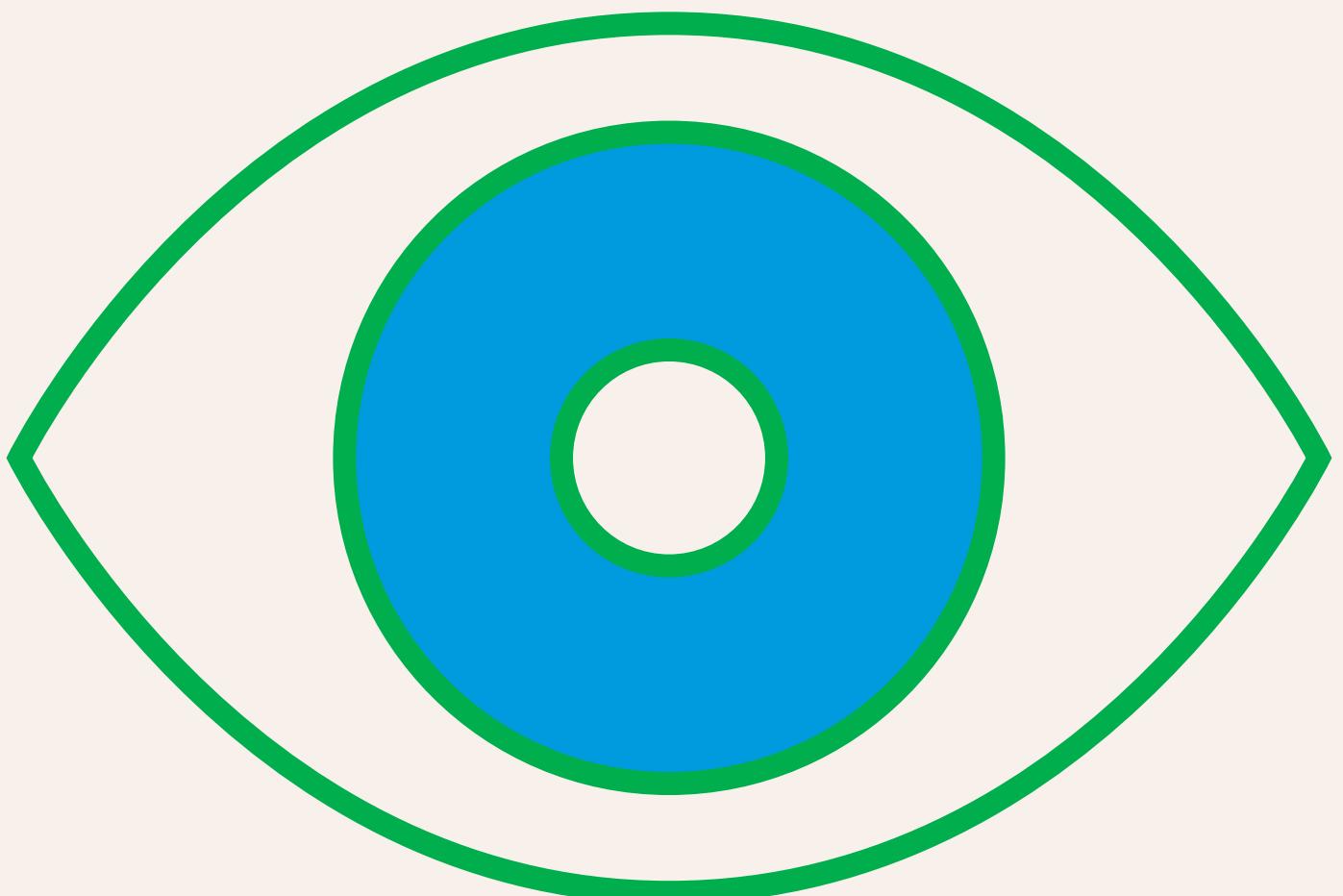
Les trois commissaires, Jean-François Dingjian, Eloi Chafaï et Nairi Khatchadourian, présentent le travail de dix-neuf créateurs arméniens : Sargis Antonian, Shant Charoian, Movses Der Kevorkian, Davit Kochunts, Anush Ghukasyan, Arsen Karapetyan, Noro Khachatryan, Piruza Khalapyan, Khoren Matevosian, Gayane Sofoyan, Ariga Torosian, Studio Triniti, snkh., TUMO, AHA collective, ICA Yerevan, Berq Studio, Hripsime Simonyan (1916-1998), KamoNigarian (1950-2011), tous animés et habités par une énergie, une élégance et une liberté. Et c'est bel et bien l'inventivité qui est la ressource du designer dans la société arménienne.

L'exposition rend hommage également à deux figures de proue de l'époque moderniste qui ont influencé nombre de designers contemporains par leur ingéniosité. Artistes protéiformes, Hripsime Simonyan (1916-1998) et Kamo Nigarian (1950-2011) ont contribué de façon majeure au développement du design industriel et des arts décoratifs à l'époque soviétique en Arménie. Les œuvres et les archives exposées offrent un contrepoint visuel et historique à la création contemporaine de la jeunesse arménienne. [En savoir +](#)



Hripsime Simonyan, *Erevan - Rosée*, 1950- 1970, pichet et gobelets, porcelaine, pièces produites par l'usine de faïence d'Erevan, crédits photographiques : Hrant Varzhapetyan
© Archives de la famille Grigoryan

Expo
positions



ressource(s), présager demain

Commissaire générale : Laurence Salmon

**Co-commissaires : Frédéric Beuvry, Isabelle Daëron,
Sylvia Frederiksson, Marlène Huisoud, Anna Saint Pierre,
Laurent Massaloux, Étienne Mineur, Philippe Rahm,
natacha.sacha**

Scénographe : Joachim Jirou-Najou

Lieu : Halles Barrouin

Plongé dans une époque devenue fluctuante, marquée par l'épuisement annoncé de certaines ressources, la réalité palpable du changement climatique et la mise en doute de certaines certitudes modernes, le designer se sent « intranquille », ce qui l'amène à questionner sa pratique. [En savoir +](#)



Raphaël Emine, *Nest #6*, 2023, hôtel à insectes, grès émaillé
et éléments naturels crédits photographiques : Luc Bertrand

le droit de rêver

Commissaire générale : Éric Jourdan
Scénographe : Joachim Jirou-Najou

Lieu : la Platine

Les perspectives de notre monde semblent interdire toute rêverie. Or, plus que jamais, les jeunes générations doivent s'autoriser encore et toujours à rêver. Le droit aux rêveurs était d'ailleurs une revendication du philosophe Gaston Bachelard. La tenue de workshops avec les étudiants de l'École supérieure d'art et design de Saint-Étienne fait partie de l'histoire de la Biennale, qui, à l'occasion de sa 13^e édition, renoue avec ce rituel pédagogique. 16 workshops, animés par des artistes et des designers invités, et envisagés comme des plages de liberté pour rêver le monde, ont pris place à la fin de l'année 2024 au sein de l'école, dans le respect de l'idée de recherche et de collaboration. L'exposition *Le droit de rêver* donne à voir le fruit de ces belles rencontres. [En savoir +](#)



Studiokargah, Totems, 2024, workshop encadré par Denis Coueignoux et Michel Lepetitdidier, crédits photographiques : Sandrine Binoux

10

design des territoires

Commissaire générale : Éric Jourdan
Scénographe : Joachim Jirou-Najou

Lieu : Halles Barrouin

Soucieuse de contribuer à améliorer l'habitabilité des territoires, une génération de jeunes designers réemploie les outils du design pour repenser les liens aux lieux, soigner l'ordinaire, réintégrer le délaissé et redonner aux populations le pouvoir d'agir. Réunis au sein de l'exposition, ces gestes et ces manières de faire esquisSENT le manifeste d'une génération qui souhaite ménager le monde plus que l'aménager, et faire ressource pour les lieux où l'on vit et dont on vit.
[En savoir +](#)



Simon Geneste et Andrea Gaidano, *Les bandits du Bandiat*, 2022, image extraite du film Futurematique, crédits photographiques : Simon Geneste et Andrea Gaidano

FABécole

Commissaire générale : Emmanuel Tibloux et Ariane Brioist
Scénographe : Joachim Jirou-Najou

Lieu : Halles Barrouin

Cette exposition est le fruit d'une collaboration, concrète et ancrée dans la réalité des savoir-faire, entre des entreprises de la région Auvergne-Rhône-Alpes majoritairement, la matériauthèque de la Cité du design - Esadse et des étudiants en 3^e année de design à l'Esad Saint-Étienne. [En savoir +](#)



Margaux Muet, *Blowite*, 2023, gourde, plastique, prototype développé avec l'entreprise ThevFaB

qui êtes-vous Raymond Guidot

Commissaire et scénographe : Nestor Perkal

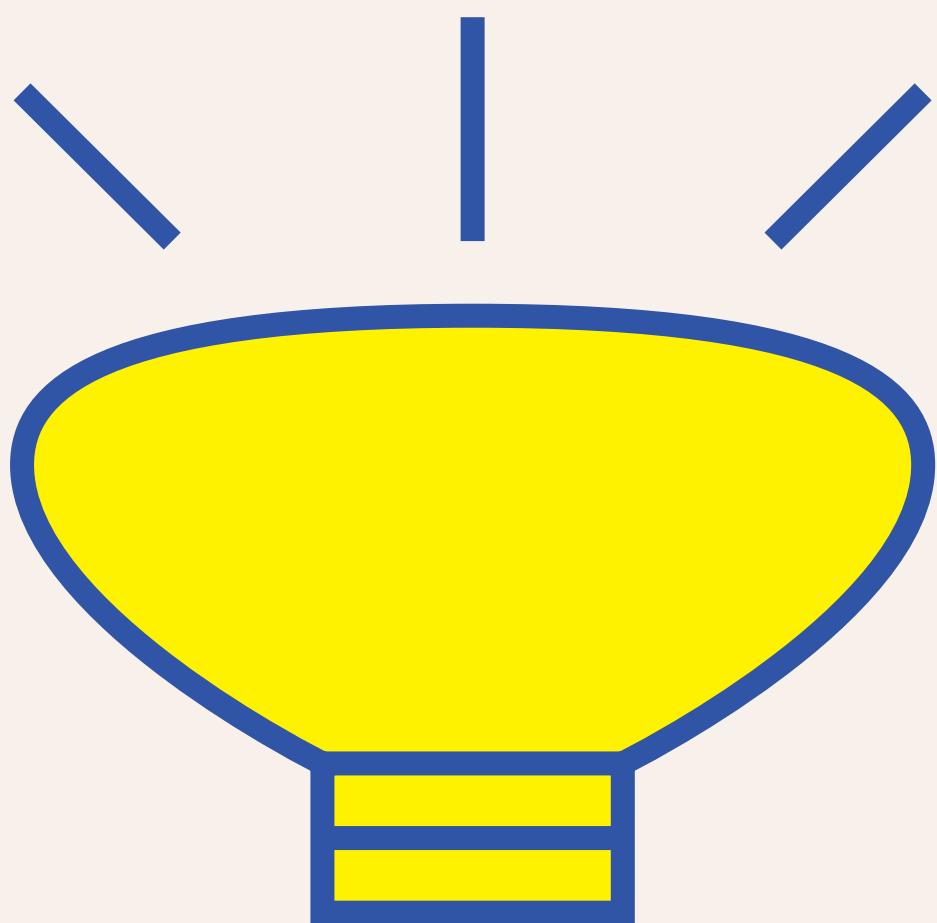
Lieu : la Platine

Il s'agit ici de rendre hommage à la personnalité hors norme de Raymond Guidot (1934-2021), qui fut ingénieur, artiste, designer, enseignant et historien du design. L'accès exceptionnel à ses archives personnelles permet d'éclairer cette pensée en mouvement.
[En savoir +](#)



Raymond Guidot © Jean-Pierre Guidot

fiches pédago giques



À l'usage des enseignants et animateurs

Ces fiches vous proposent des pistes de travail à partir d'une sélection de projets et de thèmes présents dans les expositions de la Biennale. Elles sont classées par niveaux de difficultés croissants. Les informations pour répondre aux pistes de travail sont disponibles sur les cartes des expositions.

en relief, créer en Arménie



Histoire et création contemporaine

Repérer sur la carte Erevan et Kapan, ville jumelée avec Saint-Étienne.

Trouver dans le texte de présentation 3 mots qui définissent le territoire ou à la géographie de l'Arménie.



Point of reference, un tapis contemporain dans la tradition arménienne.

Analyser les motifs de ce tapis : lignes courbes, formes pleines, tracé, etc.

Sur la carte à l'entrée de l'exposition, identifier la région de l'Artsakh, berceau de l'art du tissage.

Davit Kochunts, *Point of Reference - Tigranakert*, 2024, tapis, laine, soie et teinture naturelle, pièce réalisée pour la 21ème édition du Festival International du Film d'Erevan © AHA collective

15

Biennale Internationale
Design Saint-Étienne
22 mai – 6 juillet 2025

Ressource(s),
présager demain

Dossier pédagogique



Hripsime Simonyan, *Erevan - Rosée*, 1950 - 1970, pichet et gobelets, pièces produites par l'usine de faïence d'Erevan, crédit photographique Hrant Varzhapetyan © Archives de la famille Grigoryan



Ariga Torosian, *Daron - White Arch Layer Top*, chemise en coton et soie, 2025 © Ariga Torosian



Piruza Khalapyan, *Abribus du village Arshaluys*, région d'Armavir, Kotayk, Arménie, 2024, photographie, © Piruza Khalapyan

Des sculptures qui s'inspirent du folklore

Observer les sculptures, à quoi font-elles penser ?

Choisir une sculpture et inventer une courte histoire puis en faire le croquis.

Ariga Torosian utilise ses connaissances en graphisme et sculpture pour ses créations

Observer les vêtements créés par la styliste Ariga Torosian
Par quel moyen se détachent-ils de la ligne du corps.

Parmi les mots suivants, lesquels décrivent le travail de Ariga Torosian : ligne droite, souplesse, superposition, arrondie, plis ou confort, structure, rigidité...

Observer les maquettes des abribus et les comparer avec celles visibles dans la vidéo.
Quelles sont les ressemblances et les différentes entre les abribus présents dans la vidéo et les maquettes ?

Imaginer un abribus pour l'arrêt de tram devant la Cité du design inspiré de l'architecture du bâtiment de la Platine.

Sargis Antonian, designer graphique

Observer l'affiche *Artsakh Bold*. Dans l'exposition, où retrouve-t-on cette typographie ?

Observer l'affiche *Soundscape*. Repérer les majuscules (capitales) et les minuscules (bas de case)

Les lettres sont-elles étroites (condensée), larges, grasses ou maigres (épaisses ou non).
Regarder attentivement la partie basse de la lettre, les extrémités sont-elles arrondies ou à angle droit ?

Repérer dans l'exposition 3 typographies différentes (entrée de l'exposition, les affiches, la traduction en Arménien) et analyser leurs formes : arrondies, anguleuses, allongées ou colorées, etc.

le droit de rêver



Le droit de rêver – Workshop de l'ESADSE, Ma nouvelle boîte à outils, 2024 © S.Binoux

La(ma) nouvelle boîte à outils

Le pictogramme est un dessin figuratif qui exprime par une image une idée, un concept.

Repérer les pictogrammes présents sur les kimonos-nappes, les drapeaux et les jeux de memory. À quoi les pictogrammes font-ils penser ? À quoi ressemblent-ils ?

À la Biennale, les visiteurs peuvent découvrir des objets, faire une pause, se promener faire une visite guidée et se restaurer. Pour chacune des actions imaginer les pictogrammes correspondants.

Sélectionner un pictogramme et par le mime le faire découvrir aux autres élèves.

De l'école à la Biennale décrire puis schématiser le trajet effectué en y intégrant les éléments suivants : personnages, verbes d'actions, paysages, objets, etc.



Le droit de rêver – Workshop de l'ESADSE, Matières ultimes, 2024
© S.Binoux

Matières ultimes

Récupérer des matériaux existants pour leur donner une seconde vie, c'est une démarche éthique que l'on appelle le surcyclage. On consomme moins, on jette moins.

Lister les matériaux réemployés : chutes de tissu, morceaux de bois, mousse et cuirs. Retrouver les matières premières utilisées. Choisir un objet et retrouver la technique de mise en forme des matériaux (tressage, nouage, couture, assemblage, mise en tension ou en collage).

Quelles sont les fonctions des objets produits ?



Le droit de rêver - Workshop de l'ESADSE, Cohabitations, 2024
© S.Binoux

Cohabitation

Les abeilles, insectes pollinisateurs, jouent un rôle essentiel et participent à la reproduction des plantes sauvages et cultivées.

À l'image des projets *Amu*, *The Beescape* et *Bee-Cause*, imaginer par le dessin un mobilier de jardin comme refuge pour les insectes, un abri pour protéger les abeilles de frelons et une ruche ou les abeilles peuvent vivre en symbiose avec certaines espèces.



Le droit de rêver - Workshop de l'ESADSE, *Ilot*, 2024 © S.Binoux

Ilot

Observer le projet *Canopy* puis repérer les différentes parties dont les fonctions sont : s'abriter, s'attabler, jouer ou se reposer. Pourquoi les designers intégrer le vivant dans des projets de mobilier urbain ?

Quelles espèces vivantes (oiseaux, insectes, etc.) peuvent trouver refuge dans ce projet ?

Retrouver le prototype échelle 1 sur le site de la Biennale et teste le mobilier.



Le droit de rêver - Workshop de l'ESADSE, *Transformer la laine*, 2024 © S.Binoux

Transformer la laine

Replacer dans le bon ordre les différentes étapes de transformation de laine : peigner, tisser, laver, filer, carder, teindre, foulir, tonte, etc.

Comment ce matériau a-t-il été détourné ? Quels sont les nouveaux outils et usages proposés ?

Parcourir les expositions *Ressource(s) présager demain* et *En relief, créer en Arménie* pour découvrir d'autres projets utilisant ce matériau.

qui êtes-vous Raymond Guidot



Raymond Guidot, *chauffeuse losange*, bois, métal, mousse et tissu, non daté © Yann Bohac, © Archives Raymond Guidot / Fondation 3 COUPOLES

À partir des documents et objets présentés dans l'exposition, retrouver les différents métiers exercés par Raymond Guidot : historien, designer, sculpteur, écrivain, musicien, magicien, enseignant, pilote, jardinier, commissaire d'exposition.

Un prototype est un modèle qui représente le mieux l'objet à reproduire.

Quelle est l'idée mise en forme, choisir un objet et imaginer le cahier des charges :

- le lampadaire
- la table
- la chaise

De quelle nature sont les documents visibles dans cette exposition ? Affiches d'exposition, photographies, objets, vidéos, catalogue, etc.

Les classer par catégories. Quel est leur point commun ? Quels renseignements nous apportent-ils sur Raymond Guidot ?

À partir de cette observation, quelle serait selon vous la définition du mot archive ? Qu'implique ce mot ? Quelle est l'importance d'une archive ?



Raymond Guidot, *Table équerre*, non daté, table, bois, métal et verre, crédits photographiques : Yann Bohac © Archives Raymond Guidot / Projet 3 Coupoles



Raymond Guidot, *Table bout de canapé pliante*, non daté, table, bois laqué, crédits photographiques : Yann Bohac © Archives Raymond Guidot / Projet 3 Coupoles

ressource(s), présager demain



The Chair Project (Four Classics) Philipp Schmitt et Steffen Weiss,
2018-2019 © Philipp Schmitt / ADAGP Paris, 2025

Créer avec l'IA

Observer *The Chair Project*, avec quelle technologie a été produit cette chaise ? Quels sont les matériaux utilisés pour la fabrication de cet objet ? Quelle est la fonction de cet objet ? Comparer cette chaise à celle sur laquelle tu t'assieds en classe ou chez toi. Quelles sont les points communs et les différences des deux objets ? Comment l'IA a répondu à la demande formulée par le designer ? Où se situe l'intervention du designer dans ce projet ?

Quelles sont les limites de cette innovation ? Citer des points positifs et négatifs. Quels outils IA utilisez-vous au quotidien ?



Guillaume Gindrat, *Pierre*, 2023 © Marie Noury

En mode hybride

Observer le projet *Pierre* de Guillaume Gindrat. Décrire les matériaux et la forme de cet objet.

Quel est l'impact écologique de ce projet ? Repérer l'hybridation des matériaux dans ce projet. Quelles sont les parties manufacturées de ce projet et celles provenant de ressources locales ?

Qu'est-ce que le low-tech ? En quoi ce projet est-il représentatif du low-tech ?



Plastic Rivers Niger Álvaro Catalán de Ocón, 2021

Terres promises

Le PET recyclé ou polyester recyclé provient des bouteilles en plastique transformées en fil puis tissu.

Observer le projet *Plastic Rivers*, Niger de Álvaro Catalán de Ocón.

Que représente le tapis ? Un paysage, une carte, de la végétation, etc.

Quelles sont les couleurs utilisées ?

Quel est le matériau utilisé pour cet objet ? Ce matériau semble-t-il doux, rugueux, souple, rigide, etc ? Dans quel vêtement est utilisé le PET ?

Que raconte-t-il comme histoire et de quelles ressources parle-t-il ? Quel est le territoire en jeu ?

Sur une carte du monde situer l'Inde et le Gange, le Niger et le fleuve Niger. Quels sont les autres fleuves de la collection *Plastic Rivers* ?

Comment le designer peut-il en prendre en charge un contexte particulier (contraintes environnementales et économiques) et le mettre en exergue ?

Dans ce projet quel est le sujet abordé par le designer ?

Par quels moyens (représentation, matériaux, etc.), le designer nous fait-il prendre conscience de la pollution des déchets plastiques.

De la matière première à la matière dernière, décrire les étapes du cycle de vie de ce produit : conception, fabrication, transport, etc.

A votre avis quels sont les répercussions environnementales associées à la création de ce tapis ?



Roku © Camper

Minimum / Maximum

Observer le projet *Roku* de la marque Camper. Repérer les différentes parties de la chaussure et les nommés.

À quel type de chaussure appartient-elle et pourquoi ?

Quel est l'impact écologique de cette basket ? Cette basket, est-elle plus durable, peut-on la réparer facilement ? Savez-vous combien de pièce sont nécessaires à la fabrication de vos chaussures ?

Selon vous quel a été le cahier des charges pour cette basket ?

Quelle est la place de l'usager dans ce projet ? Acteur ou consommateur ?



Christopher Santerre, Karbikes 2.5, 2024, véhicule intermédiaire, acier, aluminium et polyéthylène, crédits photographiques, Théodore Heitz © Karbikes

Le devenir Industriel

Observer le projet *Color's Peps Infinity* de Maped.

Comparer la forme de ces crayons à ceux se trouvant dans ta trousse, observe les différences.

Qu'apporte-t-il de nouveau à l'usage d'un crayon de couleur ?

Comment le fabricant a-t-il réussi à optimiser la matière afin d'arriver au zéro déchet dans ce projet ?

Observer le projet *J. on L'urbain* de Moustache Bikes Design Team

Quels sont les avantages du vélo électrique ? Ce mode de transport, appartient-il à la catégorie des mobilités douces ?

Quel est le procédé technique de mise en forme utilisé dans ce projet ?

Qu'est-ce que l'hydroformage ? Qu'apporte cette innovation d'un point de vie technologique ? Quels sont ses avantages et ses inconvénients ?



Plastic Rivers Niger Álvaro Catalán de Ocón, 2021

Les autres vivants

Observer le projet *Pluma Wall*, panneau acoustique mycélium.

Quels sont les matériaux utilisés pour ces panneaux ?

Quelles sont les autres ressources naturelles que vous connaissez ? Compléter la liste ci-après : la paille, le bois, le liège, la terre cuite, la laine, etc.

Qu'est-ce qu'un matériau acoustique ? Absorbant, insonorisant, isolant phonique, etc. Quels sont son usage et sa fonction ? A quel lieu sont destinés ces panneaux ?

Retrouver dans cette section les autres projets utilisant le mycélium.

Quelles formes prennent les objets produits à partir du mycélium ?



Discours de Simon Kofe, ministre des Affaires étrangères, de la Justice et de la Communication de l'archipel de Tuvalu durant la Conférence des Nations unies sur les changements climatiques (COP26) le 4 novembre 2021, 2024, photographie, © Ministère des Affaires étrangères, de la Justice et de la Communication de l'archipel de Tuvalu

Le design des communs

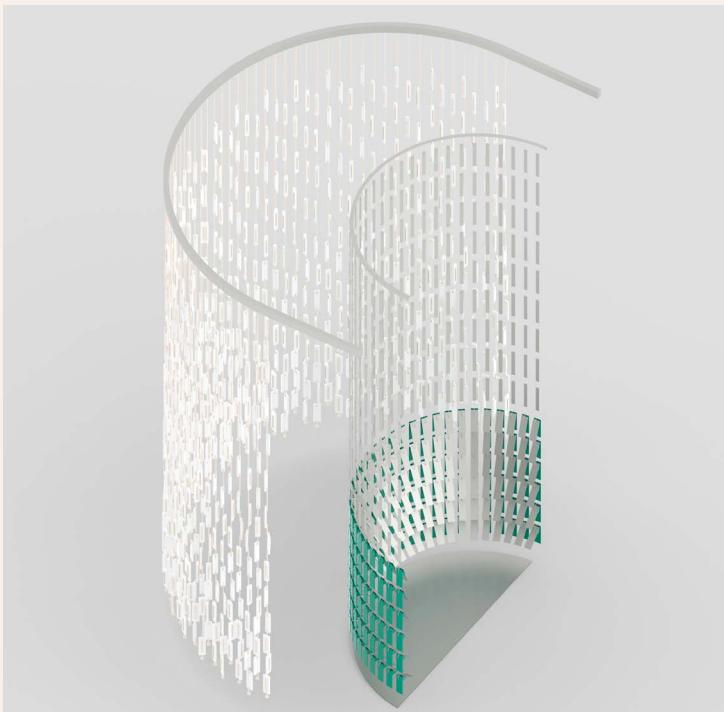
Aidez-vous des articles ci-dessous :
Cette île du Pacifique est en train de disparaître.

Cette nation est en voie de disparition, elle se crée une copie numérique dans le métavers. Regarder la vidéo du discours de Simon Kofe lors de la COOP 28.

Sur une carte du monde, situer le Tuvalu. Qu'est ce qui menace de pays de disparition ? Quels sont les autres états menacés par la montée des eaux due au dérèglement climatique ?

Quelle solution le Tuvalu a t-il envisagé pour pallier la disparition de son territoire ?

Comment le numérique peut-il aider à la préservation de ressources (matérielles, immatérielles, culturelles de cet archipel) ?



À la fraîcheur de la situation © Anaïs Fenon

Le design climatique

Observer le projet *À la fraîcheur de la situation* d'Anaïs Fenon.

Lister tous les matériaux présents dans ce projet.

Quelles sont les propriétés des matériaux utilisés dans ce projet ? (aluminium, lin, terre cuite, bois). Et pourquoi sont-ils employés ? Quel lien y'a-t-il entre les matériaux et les fonctions de cet objet ?

Quelles sont les fonctions de ces rideaux ? (moustiquaire et rideau en terre cuite)



Lune Ardente, Valentin Devos, 2022 © Véronique Huyghe

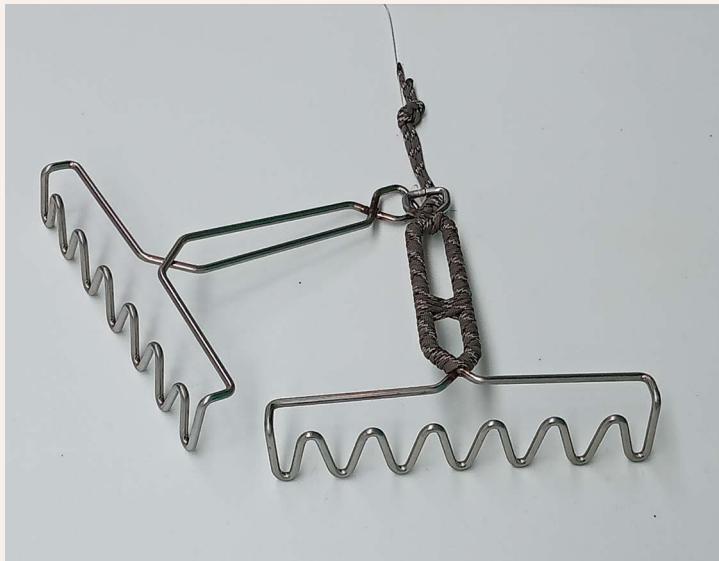
Déjà là

Observer le projet *Structure Saint-Georges*. Quelles ressources (matériau ou objet) ont été utilisées ?

Quelle est la fonction d'une cheminée ? Effectuer des recherches sur Eugène Atget, photographe français (1877-1927). Quels est le sujet principal de ses photographies ? Quel est le lien entre son travail et le projet *Structure Saint-Georges*.

Comment fabriquer un objet à partir d'un matériau hétérogène ? Quel est l'intérêt du réemploi du matériau ?

FABécole



Abel Dutournier et Chabanne Industrie, *UniFil*, 2021 râteau, acier inoxydable © Cité du design

Observer le projet *UniFil* d'Abel Dutounier.

Quel est le matériau utilisé, et avec quelle entreprise cette collaboration a-t-elle eu lieu ?

Comparer les autres projets réalisés en partenariat avec l'entreprise Chabane Industrie. Quels éléments proviennent du savoir-faire de l'entreprise ?

À votre avis, quels sont les bénéfices pour l'étudiant et l'entreprise d'une telle collaboration ? Les informations pour comprendre cette démarche sont disponibles sur le panneau introductif.

design des territoires



Nicolas Verschaeve, *Cueillir les objets - Une saison aux Arques*, 2024, © Cité du design

Observer le projet *Cueillir les objets, une saison aux Arques.*

Où est récoltée la matière première des objets ?

Sur une carte situer la commune des Arques dans le département du Lot.

Comment une forme peut-elle être le point de départ d'un objet et induire une fonction ?

Collecter des éléments naturels (dans les parcs autour de la Cité du design) et imaginer comment transformer cette matière collectée en objet.

Ce dossier a été réalisé par :

Florence Larue, professeure relais de la
Cité du design et enseignant en arts appliqués
Lisa Dufour en charge de la médiation culturelle
à la Cité du design

Sylvie Sauvignet responsable de l'accueil des
publics et de la médiation à la Cité du design.