

Dossier
de presse

FLOPS!

Quand le design
s'emmêle...

Exposition
20.05 >
29.08.2021
citedudesign.com

Cité
du
design
◀▶

ville de
Saint-Étienne
L'expérience design/

SÉM
SAINT-ÉTIENNE
la métropole

La Région
Auvergne-Rhône-Alpes

**MINISTÈRE
DE LA CULTURE**
Liberté
Égalité
Fraternité

sonepar
FRANCE

Weiss
LE CHOCOLAT DEPUIS 1868
FRANCE

liberallon

UNESCO
Organisation
des Nations Unies
pour l'Éducation,
la Science et la Culture

Saint-Étienne
Ville de design
Patrimoine de l'UNESCO
depuis 2010

**SAINT-ÉTIENNE
HORS
CADRE**

Exposition **FLOPS !** **Quand le design s'emmêle...**

Qu'ont en commun des Google Glass,
des verres à vin siamois et un miroir
pour mythomanes ?

Ils font **Flops !**

Mais ils nous invitent également
à nous questionner sur les raisons
de leurs déconvenues.

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 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...*** propose au grand public
un regard décomplexé et plein d'humour
sur les flops du design, **du 20 mai au 29
août 2021** sur plus de 700m² à la Cité
du design.

**Improbables, Inconfortables,
Introuvables** : une exposition en 3 parties

Ça ne marche pas ! Qu'on les retourne
dans tous les sens, qu'on se plie
à leur fonctionnement avec toute la bonne
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 et échoue
à satisfaire l'utilisateur.

Les improbables **Quarante machines et produits** **industriels qui ont fait flop, issus** **des collections du Museum** **of Failure, le musée suédois** **de l'erreur.**

1. Volvo Itera (Plastic bike) 1981-1985 © Sofie Lindberg
2. Rejuvenique Electric Facial Mask, 1999 © Jake Ahles
3. Hasbro Little Miss No Name 1965 © Jake Ahles



1



2

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.



3

Les inconfortables
Des ustensiles du quotidien
rendus inutilisables par un léger
détournement imaginé
par l'architecte designer
Katerina Kamprani.

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.

Un verre à champagne avec lequel il est impossible de boire et une chaise sur laquelle nous ne pouvons pas nous asseoir sont deux de ces objets inconfortables proposés par la designer. Conciliant humour, art et design, Katerina Kamprani analyse et redessine les objets du quotidien afin de les rendre inconfortables.



1. Twin Champagne glass © Katerina Kamprani
2. The Uncomfortable Chair © Katerina Kamprani

1



2

Les introuvables

Une centaine d'objets à expérimenter sans craindre l'échec, nés ou inspirés du fameux Catalogue des objets introuvables de l'illustrateur dadaïste Jacques Carelman.

1. *Bicyclette rouleau-compresseur.* Joignez l'utile à l'agréable ! Pendant les week-ends faites du sport, tout en égalisant les allées de gravier de vos résidences secondaires !
2. *Bouteille absorbante.* La matière dont elle est faite en double pratiquement la capacité
3. *Table de ping-pong « tout azimuth »* de dimensions rigoureusement réglementaires, cette table, grâce à sa forme sinusoïdale augmente le plaisir du jeu par le rebond inattendu de la balle, rebond comparable à celui d'un ballon de rugby.



1



2



3

« 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.

Leurs formes sont surprenantes, leurs noms étonnants et leur fonction toujours particulière.

Une bouteille absorbante, des pantoufles à semelles de plomb ou encore un jeu d'échecs sphérique... 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. À vous 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 de l'entreprise stéphanoise « 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.

Les objets présentés sont issus d'un Workshop réalisé à l'École nationale supérieure d'art de Limoges en collaboration avec la Mégisserie, à partir de l'œuvre de Jacques Carelman.

A propos de Samuel West

Docteur en psychologie et directeur du Museum of Failure, Samuel West collectionne les fiascos commerciaux du XX^e siècle. Mais l'affaire est très sérieuse ; en montrant au public les grands perdants de la production, West souhaite donner une valeur positive à l'échec. « L'échec fait partie de l'innovation ; Il est indispensable que nous acceptions l'échec comme un passage obligé dans la création de produits révolutionnaires », affirme-t-il. Tout le monde a donc le droit à l'erreur.



Portrait Samuel West

A propos de Katerina Kamprani

Après des études de design qu'elle ne mènera pas au bout, Katerina Kamprani transforme cet échec en créant une collection d'objets inutilisables et prend la définition du design à rebours : inventer, améliorer ou faciliter l'usage d'un produit ou d'un service.

Experte en sabotage, Kamprani déconstruit le langage invisible du design des objets du quotidien ; elle modifie un détail dans l'ergonomie d'un objet pour qu'il devienne inconfortable.



Portrait Katerina Kamprani

A propos de Jacques Carelman et le catalogue des objets introuvables

Jacques Carelman était peintre, décorateur et illustrateur français ; il est connu pour avoir imaginé une quantité d'objets inutilisables, bizarres et drôles où la forme vient à l'encontre de la fonction. Hommage et parodie du catalogue Manufrance et sa foultitude d'objets fascinants. Carelman travaille sur l'absurde et l'anti-conformisme. Détournant les codes du design qui crée des objets utiles et pratiques pour un usage, il conçoit des « objets aux fonctions hypothétiques ».



Théière pour masochiste ©2019 Cité des sciences et de l'industrie exposition clin d'oeil à Jacques Carelman Festival les Foirés

Les visites et l'atelier

Visite guidée - durée 1h15

Pour tous de 15h00 à 16h15

Tous les samedis et dimanches.

Les vendredis 09, 16, 23 et 30 juillet 2021 ;
06 13, 20 et 27 août 2021

En famille (6 ans-11 ans) de 15h00 à 16h15

Les mercredis 7, 21 et 28 juillet 2021 ;
4 et 11 août 2021

Visite flash

Tous les 1^{ers} dimanches du mois :

30 mns pour tout comprendre !

à 11h00 /11h30 /14h30 /15h30

gratuit et sans réservation

(sous réserve de places disponibles /10 personnes par groupe)

Les rdv du temps de midi, quartier créatif

durée 1h00

De 12h30 à 13h30 - Jeudi 24 juin 2021

L'atelier - durée 2h00

De l'inventeur au designer en collaboration avec la Rotonde

Le designer d'aujourd'hui est-il l'inventeur d'hier ? Issu de la Révolution Industrielle, le design accompagne aujourd'hui les transformations de notre société.

Animée par la Rotonde et la Cité du design, l'atelier de l'inventeur au designer vous invite à trouver des solutions techniques pour remplir des fonctions d'usages, et fabriquer à partir d'un bric-à-brac de matériaux un parcours de réaction en chaîne. Des dominos, des kaplas, de la ficelle, des billes... sont à disposition. Tout est possible ! Réfléchir, expérimenter, et surtout s'amuser, avec cet atelier, il n'y a jamais de mauvaises idées.

Atelier conçu par La Rotonde. Centre de culture scientifique de Mines Saint-Étienne et animé par la Rotonde et la Cité du design dans le cadre de l'exposition **Flops ! Quand le design s'emmêle...**

De 15h00 à 17h00

Les jeudis 8, 15, 22 et 29 juillet 2021 ; 5 et 12 août 2021 (à partir de 7 ans 10 personnes par atelier)

Fiche de l'exposition

Titre : Flops ! Quand le design s'emmêle...

Dates : du 20 mai au 29 août 2021

Commissaire de l'exposition : Cité du design

Edito de l'exposition : Soizic Briand

Scénographie : Eric Bourbon, Cité du design

Régie d'œuvre : Magali Vincent, Cité du design

Coordination de l'exposition :

Cité du design, Sylvie Sauvignet

Graphisme : Laure Oustrie, Cité du design

Prêteurs :

Les Improbables, The Museum of Failure.

Sélection de 40 objets et services défailants

Les Inconfortables de Katarina Kamprani.

Sélection de 12 objets + une table

Les Introuvables, 100 répliques des objets du catalogue et créations originales dans l'esprit du catalogue de Carelman avec l'ENSA Limoges et la Mégisserie (atelier bricol'art)

Partenariat : CCSTI La Rotonde Saint Etienne – machines inutiles

Production de ressources pédagogiques : PREAC design

Contacts presse

14 Septembre

Isabelle Crémoux-Mirgalet, Julien Mansanet, Caterina Grosso, Camille Bancel

citedudesign@14septembre.com

04 78 69 30 95

Cité du Design - Esadse

Éric Lambouroud

eric.lambouroud@citedudesign.com

06 16 56 50 70