

SPACE EXPLORATION AND DESIGN

استكشاف الفضاء
وتصميمه

EXPLORATION SPATIALE ET DESIGN

9
-
14
Nov.
2020

Cité
du design



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

AMBASSADE
DE FRANCE
AUX ÉMIRATS
ARABES UNIS
Liberté
Égalité
Fraternité

INSTITUT
FRANÇAIS
Émirats Arabes Unis

dxb | D3
DUBAI DESIGN WEEK
9-14 NOVEMBER 2020



بنك المشاركة
Bank of Sharjah



deezer



EDF TV5MONDE

LE DESIGN FRANÇAIS AU SERVICE DE L'AVENIR FRENCH DESIGN TO PATH THE FUTURE



L'INSTITUT FRANÇAIS DES ÉMIRATS ARABES UNIS

est le service de coopération et d'action culturelle de l'Ambassade de France. Il fait partie d'un réseau international dont les missions sont de promouvoir la création artistique et l'expertise culturelle et intellectuelle françaises, ainsi que de développer la francophonie à travers le monde. Il vise également à soutenir les échanges bilatéraux et la coopération culturelle, artistique, éducative, universitaire et scientifique entre la France et les Émirats arabes unis.

Pour sa troisième participation à la Dubai Design Week, l'Institut français des Émirats arabes unis a décidé de mettre en lumière la relation entre le design et l'exploration spatiale, en s'appuyant sur de jeunes designers français questionnant l'avenir. Ce projet s'inscrit dans une mission de soutien aux industries culturelles et créatives. Il fait partie d'une série d'événements organisés autour du thème « Arts & Espace », dont notamment celui du pavillon français de l'Exposition universelle 2020.

www.institutfrancais-uae.com/design

LA CITÉ DU DESIGN est une plate- forme de recherche, d'enseignement supérieur, de développement économique et de valorisation du design et de l'art. En tant que centre international de recherche et d'innovation la Cité du design propose des outils originaux pour accompagner les entreprises et les collectivités dans leurs activités de développement, d'innovation et de prospective.

Son positionnement singulier sur le design comme facteur d'innovation face aux changements sociaux, aux nouveaux usages et aux modes de vie lui a permis de développer une méthodologie de recherche et d'expérimentation par le design, qui la place au niveau international comme le laboratoire du design français.

L'École supérieure d'art et design de Saint-Étienne : deux disciplines singulières, mais complémentaires. La Cité du design et l'École supérieure d'art et de design ont convergé dans une même structure en 2005, associant les dimensions pédagogiques, culturelles et économiques.

En 2010 Saint-Etienne a été désignée ville de design et membre du réseau des villes créatives de l'UNESCO.

www.citedudesign.com

LA BIENNALE INTERNATIONALE DESIGN SAINT-ÉTIENNE :

l'événement catalyseur de la coopération interurbaine 16e événement culturel mondial selon le magazine Art, la Biennale Internationale Design Saint-Etienne attire chaque fois plus de visiteurs. A travers ses expositions et ses conférences, elle offre au public et aux entreprises un temps de réflexion et de travail, ainsi que des rencontres exceptionnelles. Lancée en 1998 par l'École des Beaux-arts de Saint-Etienne, et dirigée par la Cité du design depuis 2005, les biennales du design ont bouleversé le territoire stéphanois et le monde du design.

De nombreuses générations de designers y ont exposé leur travail, pour partager leurs réflexions, leurs créations et leur imaginaire avec le grand public. Grâce à des initiatives concrètes telles que la Biennale Internationale Design Saint-Étienne (depuis 1998) et la Cité du design (depuis 2005), Saint-Étienne a adopté le design comme moteur de la transformation urbaine et du développement économique. Considérant le design comme un catalyseur du potentiel créatif de tous, la ville se réinvente, accompagnant de nombreuses petites et moyennes entreprises à l'innover, et améliorer la qualité du cadre de vie urbain de ses citoyens.

www.biennale-design.com/saint-etienne/2021/

THE INSTITUT FRANÇAIS IN THE UAE

is the cultural and cooperation branch of the French Embassy in the UAE, and part of a wider network of «French Institutes» across the world. Its mission is to share French cultural, intellectual, and academic productions and expertise, as well as develop French language proficiency globally. By doing so it also aims to encourage cultural, artistic, educational, academic, and scientific exchanges and partnerships between France and the UAE. For its third participation in Dubai Design Week, the Institut français in the UAE has decided to focus on the relationship between Design and the Conquest of Space, with the contribution of young French designers imagining the future. This project is in line with the Institute's mission of supporting creative and cultural industries. It is also part of a series of events organised under the theme of «Arts & Space», including the highly anticipated French Pavilion of Expo 2020.»

www.institutfrancais-uae.com/design

CITÉ DU DESIGN SAINT-ETIENNE FRANCE

The Cité du design is a platform of research, higher education, economic development and promotion of art and design. As an international research & innovation centre, the Cité du design offers original tools to support private and public organizations in their development, innovation, and future-oriented activities. Its singular positioning on design as a factor of innovation facing social changes, new uses and lifestyles has enabled it to develop a methodology of research and experimentation through design, that places it on an international level as the laboratory of French design.

Saint-Etienne Higher School of Art and Design: two singular, but complementary disciplines

The Cité du design and the Higher School of Art and Design converged in a same structure in 2005, Associating teaching, cultural and economic dimensions.

Saint-Étienne has been designated a city of design and member of the UNESCO Creative Cities Network in 2010.

www.citedudesign.com

BIENNALE INTERNATIONALE DESIGN SAINT-ÉTIENNE:

the catalyst event of inter-city cooperation 16th world cultural event according to the Art Magazine, the Biennale Internationale Design Saint-Étienne attracts each time an increasing number of visitors. Through its exhibits and conferences, it offers to the public and businesses a time for reflection and work, and exceptional meetings. Launched in 1998 by the School of Fine Arts of Saint-Etienne, and led by the Cité du design since 2005, The design Biennials have shaken up the Saint-Etienne territory and the design world. Many generations of designers have exhibited during the biennials to share their reflections, creations, and their imaginary with the public. Thanks to concrete initiatives such as the Biennale Internationale Design Saint-Étienne (since 1998) and the Cité du design (since 2005), Saint-Étienne has adopted design as driver for urban transformation and economic development. Considering design as a catalyst for the creative potential of all, the city is reinventing itself, leading its numerous small and medium-sized enterprises to innovation, and improving the quality of its citizens' urban living environment.

www.biennale-design.com/saint-etienne/2021/

المعهد الفرنسي في الإمارات العربية المتحدة هو الفرع الثقافي والتعاوني للسفارة الفرنسية في الإمارات العربية المتحدة، وجزء من شبكة أوسع من «المعاهد الفرنسية» في أنحاء العالم مهمتها هي مشاركة الإنتاجات الثقافية، والفكرية، والأكاديمية، والخبرات. فضلاً عن زيادة نسبة إجادة اللغة الفرنسية عالمياً. ويهدف هذا المعهد من خلال تنفيذ تلك الأشياء إلى تشجيع التبادلات الثقافية، والفنية، والتعليمية، والأكاديمية، والعلمية، والشراكات بين فرنسا والإمارات العربية المتحدة.

ومن أجل مشاركته الثالثة في أسبوع دبي للتصميم، قرر المعهد الفرنسي في الإمارات العربية المتحدة التركيز على العلاقة بين التصميم وغزو الفضاء، بمساهمة من شباب المصممين الفرنسيين الذين تخيلوا شكل المستقبل. يتماشى هذا المشروع مع مهمة المعهد؛ وهي دعم الصناعات الإبداعية والثقافية. وهي أيضاً جزء من سلسلة من الفعاليات المنظمة في إطار موضوع «الفن والفضاء»، ومن بينها الجناح الفرنسي الذي طال انتظاره في «إكسبو 2021».

www.institutfrançais-uae.com/design

Cité du design Saint-Etienne (France) The Cité du design هو مكان للبحوث، والتعليم العالي، والتنمية الاقتصادية، وتشجيع الفنون والتصاميم.

ويصفته مركزاً دولياً للبحث والإبداع، يُقدم Cité du design أدوات أصلية لدعم المنظمات الخاصة والعامة في أنشطتها المستقبلية والتنمية والإبداعية، موقعه المتفرد في التصميم - كعامل ابتكار يواجه التغيرات الاجتماعية، والاستخدامات الجديدة، وأنماط الحياة - سمح له باستحداث منهجية للبحث والتجربة من خلال التصميم، والذي يضعه في مستوى عالمي كمختبر للتصميم الفرنسي.

مدرسة سانت إيتيان العليا للفنون والتصميم: مجالان منفردان، ولكن يكملان بعضهما البعض. اندمج مركز The Cité du design ومدرسة سانت إيتيان العليا للفنون والتصميم معاً في كيان واحد عام 2005؛ ما أدى إلى الربط بين التدريس والأبعاد الثقافية والاقتصادية. اختيرت سانت إيتيان كمدينة للتصميم، وعضو في شبكة اليونسكو للمدن الإبداعية عام 2010.

www.citedudesign.com

The Biennale Internationale Design Saint-étienne: الفعالية التي تحفز المدن على التعاون فيما بينها وهي الفعالية الثقافية السادسة عشر على مستوى العالم طبقاً لمجلة الفنون، حيث تجتذب فعالية Biennale Internationale Design Saint-Étienne في كل مرة عدداً متزايداً من الزوار. تقدم من خلال معروضاتها ومؤتمراتها وقتاً للعامة والأعمال التجارية للتأمل والعمل، وعقد اجتماعات استثنائية، إن فعاليات التصميم التي تقام كل عامين التي أطلقتها مدرسة الفنون الجميلة بسانت إيتيان عام 1998، وقادها مركز Cité du design منذ عام 2005، غيرت شكل منطقة سانت إيتيان وشكل عالم التصميم. أجيال عديدة من المصممين عرضوا أعمالهم خلال الفعاليات التي تقام كل عامين لمشاركة أفكارهم، وإبداعاتهم، وتصوراتهم مع الجمهور. بفضل المبادرات الملموسة؛ مثل the Biennale Internationale Design Saint-Étienne (منذ عام 1998) و the Cité du design (منذ عام 2005)، اعتمدت مدينة سانت إيتيان على التصميم كمحرك للتحويل الحضري والتنمية الاقتصادية. باعتبار التصميم عاملاً محفزاً للقدرة الإبداعية الكامنة لدى الجميع، تعيد المدينة تطوير نفسها؛ حيث تقود العديد من الشركات الصغيرة والمتوسطة إلى الإبداع، وتحسن من جودة بيئة الحياة الحضرية لمواطنيها.

www.biennale-design.com/saint-etienne/2021/



DUBAI DESIGN WEEK



La Dubai Design Week est le plus grand festival créatif de la région, reflétant la position de Dubaï en tant que capitale du design du Moyen-Orient.

Organisée sous le patronage de Son Altesse Sheikha Latifa bint Mohammed bin Rashid Al Maktoum, présidente de la Dubai Culture and Arts Authority (DCAA), la Dubai Design Week est une plateforme pour le design régional ainsi qu'un catalyseur pour la croissance de la communauté créative à Dubaï. Le programme varié du festival comprend des événements liés au design, des expositions, des installations, des concours, des conférences et des ateliers dans de multiples disciplines créatives. Parmi les éléments clés de la Dubai Design Week, citons le Downtown Design, le plus grand salon régional du design original et de haute qualité ; le Global Grad Show, un programme annuel destiné aux étudiants diplômés du monde entier et consacré à l'innovation et à l'impact social ; Abwab, la plate-forme interactive, remodelée chaque année, destinée aux talents créatifs du Moyen-Orient, d'Afrique du Nord et d'Asie du Sud ; ainsi qu'un vaste programme hybride de conférences et d'ateliers.

Dubai Design Week is the region's largest creative festival, reflecting Dubai's position as the design capital of the Middle East.

Held under the dedicated patronage of Her Highness Sheikha Latifa bint Mohammed bin Rashid Al Maktoum, Chairperson of Dubai Culture and Arts Authority (DCAA), Dubai Design Week is a platform for regional design as well as a catalyst for the growth of the creative community in Dubai. The festival's varied programme consists of design-related events, exhibitions, installations, competitions, talks and workshops across multiple creative disciplines. Key components of Dubai Design Week include the region's leading fair for high-quality, original design, Downtown Design; Global Grad Show, a year-round programme for graduate

students across the world, working on social impact innovation; Abwab, the annually re-modelled, interactive platform for creative talent from the Middle East, North Africa and South Asia; alongside an extensive, hybrid talks and workshops programme.

يعتبر "أسبوع دبي للتصميم" أكبر مهرجان إبداعي في المنطقة ، وهو يعكس دور دبي ومكانتها بصفاتها عاصمة التصميم في الشرق الأوسط .

ويتم تنظيم هذا الأسبوع الاحتفالي تحت رعاية سمو الشيخة لطيفة بنت محمد بن راشد آل مكتوم ، رئيسة هيئة دبي للثقافة والفنون ، وهو منصة للتصميم الإقليمي ودافع محفز لتنامي المجتمع الخلاق المبدع في دبي.

ويشمل البرنامج المتنوع لهذا المهرجان تظاهرات وأحداث على صلة بالتصميم بما في ذلك ، المعارض والمنشآت والمسابقات والمحاضرات والورشات العملية في مختلف فروع الإبداع ومجالاته.

ومن بين العناصر الأساسية في أسبوع دبي للتصميم ، نذكر "داون تاون ديزاين :

تصميم وسط المدينة" وهو المعرض الإقليمي الأوسع للتصميم الأصيل وذي النوعية الرفيعة، كما نذكر "غلوبال غراد شو : معرض التخرج العالمي" وهو

برنامج سنوي موجه للطلاب المتخرجين من العالم أجمع ومخصص للتحديث وللأثر الاجتماعي ، وهناك أيضاً "أبواب" وهي منصة تفاعلية يعاد تشكيلها كل عام ، موجهة إلى المواهب الإبداعية في الشرق الأوسط وشمال إفريقيا وجنوب آسيا، بالإضافة إلى برنامج واسع يمزج بين المحاضرات النظرية وورش العمل التطبيقية.

وللحصول على معلومات أكثر ، تفضلوا بزيارة الموقع الإلكتروني :

www.dubaidesignweek.ae

LA FRANCE EXPLORE
L'ESPACE ET LE DESIGN
FRANCE EXPLORES SPACE
AND DESIGN

Après la seconde guerre mondiale l'humanité est entrée dans une nouvelle ère de progrès technologiques continus. La conquête de l'espace faisait alors les gros titres des journaux annonçant chaque année de nouvelles avancées comme le lancement de Spoutnik 1, le premier satellite artificiel de la terre lancé par les russes en 1957 ; en 1961 Yuri Gagarin est le premier homme envoyé dans l'espace, puis en 1969, la Mission Apollo 11 permet à l'homme de marcher sur la lune : « Un petit pas pour l'homme, un grand pas pour l'humanité » (N Armstrong).

Dans les années 60, les designers s'inspirent de l'univers spatial et repensent complètement les lignes des objets quotidiens. Planètes, fusées, satellites, capsules, tenues d'astronautes deviennent leur nouveau répertoire de formes. La suite est une longue contribution de l'espace dans notre vie quotidienne : du bulletin météorologique à la réception de la télévision et la géolocalisation grâce aux données des satellites.

De nos jours la perspective du tourisme spatial ou l'essor de l'aviation civile orbitale nous incitent à repenser radicalement les lieux et les objets qui nous permettront d'habiter l'espace. Nous vivons une transition vers une ère spatiale civile dans laquelle les designers devront répondre aux besoins de sociabilité, d'intimité, d'isolement et de confort dans un environnement confiné. L'astronaute français Thomas Pesquet nous a invités à réfléchir à ces questions de design durant le confinement, en partageant largement sa vie quotidienne dans la Station Spatiale Internationale (ISS).

Les concepteurs ont ici un rôle à jouer dans la construction d'un avenir souhaitable, car le design est un lieu d'imagination et de débat sur les futurs possibles. De plus, la Cité du Design à Saint-Étienne et le CNES -l'Agence spatiale française- collaborent actuellement à un projet d'exposition pour fin 2021 sur le thème de « De l'homo sapiens à l'homo spatius » ou comment les êtres humains ont réussi à organiser ce mouvement en concevant leurs propres outils.

Pour sa troisième participation à la Dubaï Design Week, l'Institut français, qui est le service culturel de l'ambassade de France et la Cité du design, ont uni leurs efforts pour participer ensemble à l'événement. L'exposition explore les frontières entre l'espace, domaine de l'ingénierie, et les pratiques artistiques en exposant les projets de jeunes designers qui sont liés à l'avenir et la diffusion du design français à l'échelle internationale.

Pour la Dubaï Design Week, la France met l'accent sur trois approches, exposées côte à côte, sur un terrain commun :

« UNE VIE SUR MARS », par Anthony Vacter, designer et diplômé de l'Ecole supérieure d'art et de design de Saint-Etienne.

« TEASING NEW WEATHER TV » de Simone Fehlinger, designer et chargée de recherche à la Cité du design.

« L'ETOILE » de LUX, un studio de design composé du duo Simon Chevalier, designer, directeur artistique et directeur technique et Lucile Cassassolles, chargée de production.

After the Second World War, life on earth has entered a new cycle of continuous technological progress. The space conquest has kept making the headlines with new achievements every year, including the launch of Sputnik 1, the first artificial satellite sent around the Earth by Russian teams in 1957; the first man Yuri Gagarin sent into space in 1961, and then, in 1969, the Apollo 11 mission that allowed a human to set foot on the Moon for the first time - "a small step for man, a great leap for humanity" (N. Armstrong).

In the 60s, designers drew their inspiration from this area and completely reconsidered the lines of everyday objects as planets, rockets, satellites, capsules, astronauts' outfits became their new repertoire of shapes. The continuation is a long contribution of space in our daily life: from the weather forecast to the television reception and geolocalization thanks to satellites data.

Today, the new phenomenon of space tourism, the prospect of travelling to Mars or the rise of civil orbital aviation prompt us to radically rethink the places and objects that allow us to inhabit Space. We are experiencing a transition to a civil space age, in which designers have to meet the needs of sociability, privacy, isolation and comfort... in a confined environment. The French astronaut Thomas Pesquet maed the line us to this design thinking during lockdown.

In the current situation, Designers have a role to play in building a desirable future, because design is a place for imagination and debating about possible futures. Furthermore the Cité du design in Saint-Étienne and the CNES -The French Space Agency- are currently collaborating on an exhibition project expected to take place in France in 2021 on the journey from homo sapiens to "homo in outer space" and how human beings managed to organize this movement by designing its own tools. For its third participation in Dubai

Design Week, the Cité du design and the Institut français which is the cultural department of the French Embassy, joined forces to participate together in Dubai Design Week 2020. This project explores cross boundaries between space, as an engineering field, and artistic practices, promoting young designers' creations that are connected to the future and broadcasting French Design at an international scale. For Dubai Design Week, France focuses on three approaches, exhibited side by side, on a common ground:

« A LIFE ON MARS », by Anthony Vacter, designer and graduated from Saint-Étienne Higher School of art and design.

« TEASING NEW WEATHER TV » by Simone Fehlinger, designer and research officer at the Cité du design.

« L'ÉTOILE » by LUX, a design studio composed of Simon Chevalier, designer, artistic director, and technical director; and Lucile Cassassolles, project and production manager.

بعد الحرب العالمية الثانية، دخلت الحياة على الأرض مرحلة جديدة من التقدم التكنولوجي المستمر. استمر غزو الفضاء في تصدر عناوين الصحف مع وجود إنجازات جديدة تتحقق كل عام، من بينها إطلاق سبوتنك 1، أول قمر صناعي أرسلته الفرق الروسية للدوران حول الأرض عام 1957، ويوري جاجارين أول رجل يُرسل إلى الفضاء عام 1961، ثم مهمة أبولو 11 عام 1969 التي كانت سبباً في أن تطأ قدم الإنسان القمر لأول مرة - «خطوة صغيرة للإنسان، ولكنها قفزة كبيرة للبشرية» (نيل أرمسترونغ).

وفي الستينيات، رسم المصممون إلهاماتهم من هذه المنطقة، وأعادوا النظر كلياً فيما يتعلق بأسس الأغراض اليومية؛ كالكواكب، والصخور، والأقمار الصناعية، والكبسولات، وأزياء رواد الفضاء وأصبحت مرجعهم الجديد في التصميمات. الاستمرارية هي مساهمة كبيرة للفضاء في حياتنا اليومية: بدءاً من توقعات الطقس، وصولاً إلى استقبال إشارة التلفزيون، وتحديد الموقع الجغرافي بفضل البيانات الواردة من الأقمار الصناعية. واليوم، ظاهرة السياحة الفضائية الجديدة، واحتمالية السفر إلى المريخ، وظهور الطيران المداري الميداني يدفعنا إلى إعادة التفكير جذرياً في الأماكن والأشياء التي سنتيح لنا سكنى الفضاء. نشهد انتقالاً إلى عصر الفضاء المدني، والذي ينبغي فيه على المصممين تلبية الاحتياجات التي تتمثل في تكوين العلاقات الاجتماعية، والخصوصية، والانعزال، والراحة... في بيئة مغلقة. دعانا رائد الفضاء الفرنسي توماس بيسكيه إلى التفكير في هذا التصميم خلال فترة الإغلاق التام. للمصممين دور في بناء مستقبل ملائم؛ لأن التصميم هو موضع للخيال ومناقشة الاحتمالات المستقبلية.

وعلاوة على ذلك، يتعاون مركز Cité du Design في منطقة سانت إتيان مع وكالة الفضاء الفرنسية (CNES) حالياً في مشروع لإقامة معرض من المتوقع أن يكون في فرنسا عام 2021 عن رحلة الجنس البشري إلى «الحياة في الفضاء الخارجي»، وكيف تمكن البشر من تنظيم تلك الحركة من خلال تصميم أدواتهم الخاصة. ومن أجل المشاركة الثالثة في أسبوع دبي للتصميم، تحالف Cité du design والمعهد الفرنسي - وهو القسم الثقافي للسفارة الفرنسية - للمشاركة معاً في أسبوع دبي للتصميم 2020. يستكشف هذا المشروع تخطي الحدود بين الفضاء كمجال هندسي والممارسات الفنية؛ لدعم ابتكارات شباب المصممين المتصلة بالمستقبل، ونشر التصميمات الفرنسية على صعيد عالمي. ومن أجل أسبوع دبي للتصميم، تركّز فرنسا على 3 أساليب تُعرض جنباً إلى جنب على أرضية مشتركة:

«حياة على المريخ» تصميم (أنتوني فاكتير)، مصمم وخريج مدرسة سانت إتيان العليا للفنون والتصميم.

«توقعات الطقس الجديد على التلفزيون» تصميم (سيمون فيلينجر) مصممة وباحثة في Cité du design.

«L'ÉTOILE» تصميم LUX أستوديو تصميم يتكون من (سيمون شوفالييه) مصمم ومدير فني وتقني، و(لوسيل كاساسولس) مديرة المشاريع والإنتاج.

UNE VIE SUR MARS

A LIFE ON MARS



ANTHONY
VACTER

Anthony Vacter est un jeune designer de 24 ans né à Orange en France. Il est diplômé d'un master en design d'objets à l'École supérieure d'art et design de Saint-Etienne en 2019. Dans le cadre de son semestre en ERASMUS, il est parti étudier le design industriel au Politecnico di Milano.

Son travail est centré autour des nouvelles techniques de production numériques comme l'impression 3D, la découpe laser... appliquées au mobilier, à l'habitat et aux objets du quotidiens. Il travaille actuellement sur un projet de design prospectif nommé « UNE VIE SUR MARS » dans lequel l'Humanité, forcée de quitter la Terre après un désastre écologique, colonise la Planète Rouge. Avec ce projet, Anthony Vacter explore les possibilités d'un tel scénario à travers le design fiction et sa capacité à écrire des scénarii par la forme, la technologie et l'ingénierie.

Anthony Vacter is a 24 years old designer. He was born in Orange in France. He obtained his Diploma in 2019, a master's degree in object design - ESADSE (Saint-Etienne Higher School of Art and Design). He trained for six months at the Politecnico di Milano in industrial design. His works focuses on advanced digital production techniques: 3D printing and modeling, laser cutting, applied to furniture, habitats, and everyday items. He works on a project of prospective design "Une vie sur Mars" where human must leave the Earth in order to colonize the Red Planet after an environmental disaster. He explores fiction-based realities by questioning the performativity of design and its ability to create scenarios with a particular interest in engineering and manufacturing methods.

أنطوني فاكتر هو مصمم شاب له من العمر أربع وعشرين ربيعاً ، من مواليد منطقة أورانج في فرنسا .

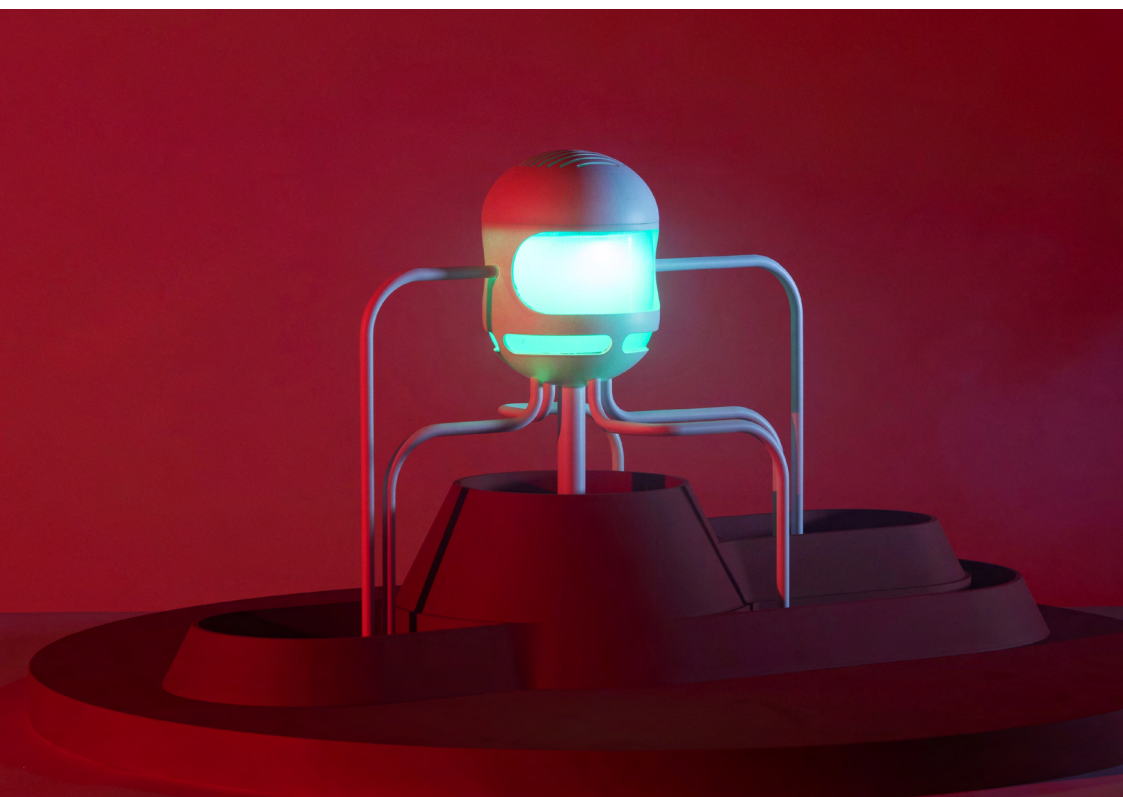
يحمل شهادة ماستر في تصميم الأشياء من الكلية العليا للفن والتصميم في "سان إيتيين" منذ عام ٢٠١٩ .

وقد اتبع دورة التخرج لمدة ستة أشهر في إطار برنامج التبادل بين الجامعات "إراسموس" حيث درس خلالها التصميم الصناعي في معهد التقنيات المتعددة في ميلانو .

وقد تركز عمله حول التقنيات الحديثة للإنتاج الرقمي ، مثل الطباعة الثلاثية الأبعاد ، والقص بالليزر ،... المطبقة على الأثاث والمسكن والأشياء العادية اليومية .

وهو يعمل حالياً على مشروع تصميم منطوري يدعى "حياة على سطح مارس" ، وفيه تقوم البشرية التي اضطرتها كارثة بيئية إلى الهجرة من كوكب الأرض باستعمار الكوكب الأحمر .

وهذا المشروع ، يتحرى أنطوني فاكتر عن إمكانيات سيناريو كهذا عبر التصميم الخيالي وقدرته على كتابة سيناريوهات بالشكل والتكنولوجيا والهندسة .



LE JARDIN AQUAPONIQUE

Le Jardin aquaponique permet de cultiver sa nourriture en autonomie et de produire l'oxygène nécessaire à la vie.

THE AQUAPONIC GARDEN

The aquaponic garden allows to grow food independently and to produce the oxygen necessary for life.

Materials : 3D printed epoxy resin, medium wood, acrylic painting, epoxy resin with dye, LED system

scale 1/5

© ANTHONY VACTER



LA CAPSULE DE SOMMEIL
La capsule de sommeil dotée d'un néon à lumière solaire favorise ressourcement et production de vitamine D.

THE SLEEP CAPSULE
The sleep capsule with sunlight neon promotes resourcing and vitamin D production.

Materials : 3D printed epoxy resin, medium wood, acrylic painting, LED system

scale 1/5

© ANTHONY VACTER



L'ESPACE CUISINE VÉGÉTALISÉ
L'espace cuisine végétalisé collecte la vapeur d'eau émise par la cuisson et la condense pour la recycler dans ses jardinières et ses réservoirs.

THE VEGETATED KITCHEN
The vegetated kitchen area collects the steam emitted from cooking and condenses it to recycle it in flower boxes and tanks.

Materials : 3D printed epoxy resin, medium wood, PMMA, acrylic painting, LED system

Mars... la planète rouge...

Nous la connaissons et en rêvons tous. Aujourd'hui, de plus en plus de sociétés privées et d'agences spatiales travaillent activement sur les programmes à destination de notre voisine. Entre science-fiction et réalité, certains affirment même pouvoir y envoyer des humains d'ici la fin du siècle. Mais pourquoi cette planète nous passionne-t-elle autant ? Dans quel but nous obstinons-nous à vouloir y poser les pieds ?

Depuis l'Antiquité, Mars obsède les astronomes. Sa couleur rouge singulière lui vaudra son nom, celui du Dieu de la Guerre. C'est dans les années 20 que le cinéma et la culture populaire commencent à s'emparer des mythes qui entourent cette planète et c'est le film soviétique *Aelita* sorti en 1924 qui la mettra sous les projecteurs pour la première fois.

Montrant des soviétiques se rendant sur Mars pour rendre visite et venir en aide aux habitants martiens, ce film s'inspire d'une croyance bien ancrée à cette époque : l'existence d'une vie intelligente sur la planète rouge.

Cette croyance vient d'observations effectuées par l'astronome Percival Lowell qui crut apercevoir des canaux sur sa surface. Aujourd'hui, les scientifiques ont bien-sûr mis un terme à cette croyance, décrivant les observations de Lowell comme erronées du fait de la mauvaise qualité des instruments de l'époque. Cependant, le rêve d'observer la vie bactérienne sous la surface de la planète rouge n'est pas inenvisageable aujourd'hui.

Les agences spatiales nationales et internationales comme l'ESA ou la NASA travaillent actuellement avec de nombreuses sociétés privées telles que Airbus, Space X ou Blue Origin sur des programmes visant à implanter l'Homme sur Mars. Certaines entreprises comme IKEA commencent à imaginer l'habitat possible d'un colon martien dans un futur plus ou moins proche.

Une vie sur Mars s'inscrit dans un contexte prospectif où les humains, forcés de quitter la Terre après un désastre écologique, colonisent la planète rouge.

Dans ce scénario, l'Humanité aura besoin de connaître les données environnementales propres à cette planète pour lui permettre de survivre en milieu hostile. Ces données ont servi de point de départ à Anthony Vacter pour développer les différentes parties de son projet.

Dans une station spatiale imprimée en 3D à la surface de Mars, il a imaginé 3 objets mobiliers qui pourraient répondre à des besoins humains spécifiques à l'environnement martien.

- LE JARDIN AQUAPONIQUE

Le Jardin aquaponique permet de cultiver sa nourriture en autonomie et de produire l'oxygène nécessaire à la vie.

- LA CAPSULE DE SOMMEIL

La capsule de sommeil dotée d'un néon à lumière solaire favorise ressourcement et production de vitamine D.

- L'ESPACE CUISINE VÉGÉTALISÉ

L'espace cuisine végétalisé collecte la vapeur d'eau émise par la cuisson et la condense pour la recycler dans ses jardinières et ses réservoirs.

Ces objets maquetés à l'échelle 1/5 sont imprimés en 3D afin de se rapprocher de la technique préconisée par la NASA pour la fabrication des premiers habitats martiens. Le matériau d'impression expérimenté par la NASA pour construire ces architectures est le béton martien composé à parts égales de souffre et de régolithe. Ce matériau commence à être utilisé pour des concepts d'architecture martienne ou lunaire. On peut citer l'architecte Norman Foster qui a travaillé en collaboration avec la NASA en 2015 sur des habitats imprimés en 3D pour la planète Mars ou la Lune. Les formes constituant ces 3 objets sont inspirées de la science-fiction, de l'environnement martien mais aussi des mythes fondateurs d'une telle société.

On peut imaginer, en se projetant quelques décennies dans le futur, que la société martienne se serait construite autour de deux grands mythes : le voyage des premiers colons vers la planète rouge et le rêve de Terraformation de cette dernière (création artificielle d'un environnement habitable pour l'Homme sur une planète hostile). Par exemple, le Jardin Aquaponique est inspiré du mythe de Terraformation alors que la forme de l'Espace Cuisine est inspiré d'un des vaisseaux qui ont emmené les premiers colons sur la Planète Mars.

Mars... the red planet... We know it and we all dream about it. Today, more and more private companies and space agencies are actively working on programs for our neighboring planet. Between science-fiction and reality, some even claim to be able to send humans there by the end of the next decade (2030s). But why are we so passionate about Mars ? Why do we persist in wanting to set foot on it ? Since antiquity, Mars has obsessed astronomers. Its singular red color earned it its name, that of the God of War. It was in the 1920s that cinema and popular culture began to take hold of the myths surrounding this planet and it was the Soviet film *Aelita* released in 1924 that put Mars in the spotlight for the first time. Showing cosmonauts going to Mars to help the Martian inhabitants, this film was inspired by a belief well established at the time: the existence of intelligent life on the Red Planet. This belief was widespread following the observations of Percival Lowell who thought he had seen canals on the surface of Mars; Today, scientists have of course put an end to this belief, describing Lowell's observations as erroneous due to the poor quality of the instruments of the time. However, the dream of observing bacterial life under the surface of the Red Planet is not necessarily unthinkable today. National and international space agencies such as ESA or NASA are currently working with many private companies such as Airbus, Space X or Blue Origin on programs aimed

at implanting Man on the Red Planet. Even some companies like IKEA are beginning to imagine what the habitat of a Martian settler might look like in the more or less near future.

A Life on Mars is part of a prospective context where humans, forced to leave Earth after an ecological disaster, are colonizing the Red Planet. In this scenario, Humanity will need to know the environmental data specific to this planet to enable it to survive in a hostile environment. These data served as a starting point for Anthony Vacter to develop the different parts of his project. In a space station printed in 3D on the surface of Mars, he imagined 3 pieces of furniture that would respond to human needs specific to the Martian environment. · THE AQUAPONIC GARDEN · THE SLEEP CAPSULE · THE KITCHEN AREA. These objects, maquetted on a 1/5 scale, are printed in 3D in order to get closer to the technic recommended by NASA for the fabrication of the first Martian habitats. The printing material experimented by NASA is the Martian concrete composed of equal parts of sulfur and regolith. This material is beginning to be used for concepts of Martian or lunar architecture. We can mention the architect Norman Foster who has worked in 2015 in collaboration with NASA on 3D printed habitats for the planet Mars or the Moon. The shapes of the 3 objects are inspired by science-fiction, the Martian environment but also by the founding myths of such a society. We can imagine, by projecting ourselves a few decades into the future, that the Martian society would have been built around two great myths: the journey of the first settlers to the red planet and the dream of Terraformation of the planet) artificial creation of a habitable environment for humans on a hostile planet(. For example, the shape and aesthetic of the aquaponic garden is inspired by the concept of terraforming, while the kitchen is inspired by the interplanetary spacecraft that enabled the first settlers to travel to Mars.

المريخ... الكوكب الأحمر... نعرفه، ونحلم به جميعاً. واليوم، يتزايد عدد الشركات الخاصة، ووكالات الفضاء التي تعمل بكل نشاط على برامج تخص الكوكب المجاور لنا. وبين الخيال العلمي والحقيقة، يدعي البعض أن بإمكانهم إرسال البشر إلى هناك بنهاية العقد القادم (بداية من عام 2030). ولكن، لماذا نحن متحمسون للمريخ إلى هذه الدرجة؟ لماذا نُصر على أن تطأه أقدامنا؟ لأن كوكب المريخ هو مصدر هوس لعلماء الفلك منذ قديم الأزل. كان لونه الأحمر المتفرد هو سبب حصوله على هذا الاسم، وهو اسم إله الحرب. ومنذ عام 1920 بدأت السينما والثقافة العامة في التشبع بالخرافات المحيطة بهذا الكوكب، وكان الفيلم السوفيتي Aelita الذي أنتج عام 1924 هو من سلط الضوء على المريخ لأول مرة. حيث تناول قصة زهاب رواد الفضاء الروسيين إلى المريخ لمساعدة سكانه، كان الفيلم مستوحى من معتقد راسخ في ذلك الوقت؛ وهو: وجود حياة متطورة على الكوكب الأحمر.

كان هذا المعتقد شائعاً بعد عمليات الرصد التي قام بها بيرسيفال لويل، الذي ظن أنه شاهد قنوات مائية على سطح المريخ. واليوم، وضع العلماء حداً لهذا المعتقد، واصفين عمليات رصد لويل بأنها مغلوطة بسبب سوء جودة المعدات المستخدمة حينها. ورغم ذلك، فإن حلم ملاحظة حياة بكتيرية تحت سطح الكوكب الأحمر اليوم لم يعد مستحيلاً. تعمل وكالات الفضاء المحلية والدولية؛ مثل وكالة الفضاء الأوروبية (ESA)، أو وكالة ناسا حالياً مع العديد من شركات القطاع الخاص؛ مثل Airbus، أو Space X، أو Blue Origin - على برامج تهدف إلى إرسال البشر إلى الكوكب الأحمر. وحتى بعض الشركات مثل IKEA بدأت في تخيل الشكل الذي يمكن أن يبدو عليه مسكن المستوطن المريخي في المستقبل القريب. حياة على المريخ هي جزء من سياق مستقبلي، يُجبر فيه البشر على ترك كوكب الأرض بعد كارثة بيئية، ويستعمرون الكوكب الأحمر. وفي حالة حدوث هذا السيناريو، ستحتاج البشرية لمعرفة البيانات البيئية الخاصة بهذا الكوكب للسماح لها بالنجاة في بيئة معادية. كانت تلك البيانات نقطة انطلاق لـ(أنتوني فاكتر) لتطوير مختلف أجزاء مشروعه. في محطة فضائية مطبوعة بتقنية طباعة ثلاثية الأبعاد على سطح المريخ، تخيل 3 قطع من الأثاث من الممكن أن تلبى احتياجات البشر وتناسب البيئة المريخية.

حديقة الزراعة المائية

كبسولة النوم

منطقة المطبخ

هذه الأشياء -التي صنع منها نماذج بمقياس 5/1 - مطبوعة بتقنية طباعة ثلاثية الأبعاد؛ بهدف الاقتراب أكثر من التقنية التي توصي بها وكالة ناسا في إنشاء أول مساكن مريخية. مادة الطباعة التي تجربها وكالة ناسا هي الخرسانة المريخية، التي تتكون من كميات متساوية من الكبريت والحطام الصخري. وبدأ استخدام تلك المادة في تصورات العمارة المريخية أو القمرية. ويمكننا أن نذكر المهندس المعماري نورمان فوستر، الذي عمل عام 2015 بالتعاون مع وكالة ناسا على مساكن مطبوعة بتقنية طباعة ثلاثية الأبعاد خاصة بكوكب المريخ أو القمر.

أشكال هذه الأشياء الثلاثة مستوحاة من الخيال العلمي، والبيئة المريخية، وأيضاً من الأساطير المرسخة في مثل هذا المجتمع. ويمكننا أن نتخيل أنفسنا متواجدين بعد عدة عقود، وحينها سيكون المجتمع المريخي قد بني على أسطورتين عظيمتين: رحلة المستوطنين الأوائل إلى الكوكب الأحمر، وحلم إعادة تأهيل الكوكب (الاستحداث المصطنع لبيئة صالحة للبشر على كوكب مُعاد). على سبيل المثال، فإن شكل حديقة الزراعة المائية وعناصرها الجمالية مستوحى من مفهوم إعادة التأهيل، بينما استوحى المطبخ من السفينة الفضائية التي تسافر بين الكواكب، والتي ساعدت المستوطنين الأوائل على السفر إلى المريخ.

“TEASING NEW WEATHER TV : Post-producing Global Views”



SIMONE
FEHLINGER
Designer,
née en 1980,
vit et travaille
à Saint-Étienne

Diplômée d'un master en arts politiques (SPEAP) à Sciences Po Paris, elle développe une méthodologie de recherche à la croisée entre art, design et sciences sociales. Simone Fehlenger explore des réalités fondées sur des fictions en questionnant la performativité du design et sa capacité à créer des idéologies à travers la forme. Avec un intérêt particulier aux imaginaires de l'Anthropocène, aux fictions politiques et à la culture visuelle et matérielle contemporaine, elle interroge le design en tant que discipline définissant les interactions entre l'homme et ses environnements naturels et artificiels.

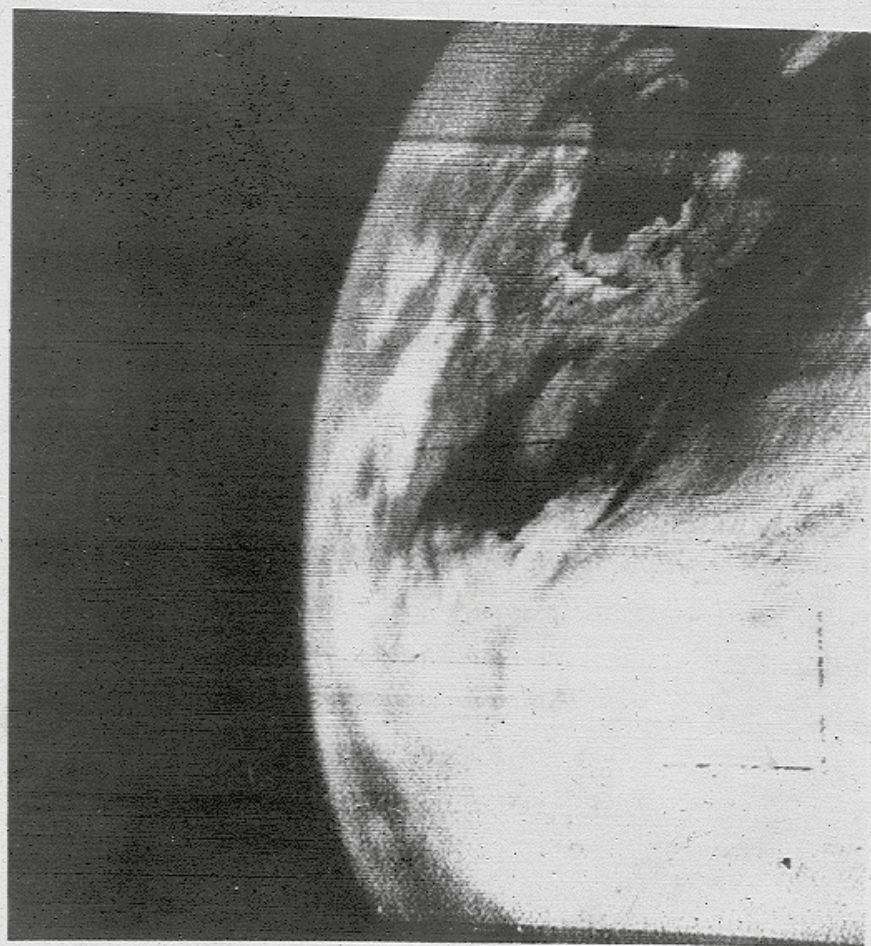
Simone FEHLINGER (designer born in 1980 and research officer at the Cité du design.) Simone Fehlenger (Designer-researcher, Deep Design Lab, Cité du design Saint-Étienne, France) Diplom (FH) in Graphic Design and Visual Communication, Bielefeld University of Applied Sciences. MA in Political Arts (SPEAP), Sciences Po Paris. Designer, videographer, and researcher at the "Deep Design Lab" at the Cité du design in Saint-Étienne (France). She develops a research methodology at the intersection of art, design, and social sciences. She explores fiction-based realities by questioning the performativity of design and its ability to create ideologies through form. With a particular interest in the imagery of the Anthropocene, political fictions, and contemporary visual and material culture, she understands design as a discipline defining the interactions between human and nonhuman actors. She is conducting a research project performing a new weather channel with the intention to re-design to post-produce the images of the weather forecast that incorporate modern ideologies in our daily reality and structure hence modern attitudes.

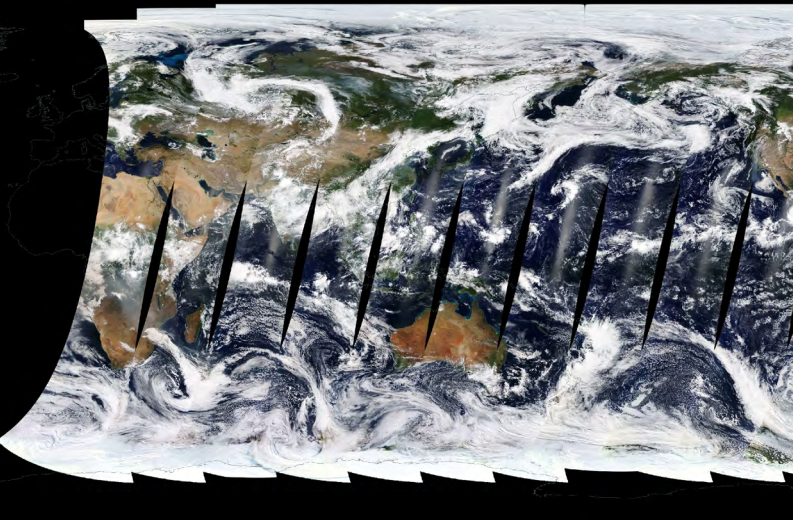
من مواليد ١٩٨٠، سيمون فيهلينجر تحمل شهادة الماستر في فنون السياسة من معهد العلوم التطبيقية في الفنون السياسية (سيباب) في باريس وباحثة في "مدينة التصميم".
تعمل على تطوير منهجية بحث عند تلاقي الفن والتصميم والعلوم الاجتماعية.

وهي تبحث عن وقائع قائمة على أساس الخيال عن طريق التساؤل حول أدائية التصميم وقدرته على إبداع أفكار عبر الشكل. وهي تولي اهتماماً خاصاً بخيال الأنتروبولوجيا (أثر الإنسان في الحقبة الجيولوجية الأخيرة) وبالخيال السياسي وبالتقافة المرئية والمادية. وكباحثة معاصرة، فهي تطرح التساؤلات حول التصميم كنظام منضبط محددة التجاذبات بين الإنسان وبيئته الطبيعية والصناعية.

FIRST TELEVISION PICTURE FROM SPACE
TIROS I SATELLITE

APRIL 1, 1960





NAPSHOT WVSEARTHDATA
© NASA SIMONE FEHLINGER



SPEAKER
© SIMONE FEHLINGER

La sonde Hope de la mission martienne des Emirats a été lancée en juillet 2020. Son principal objectif est de suivre l'évolution du climat martien tout au long d'une année martienne. Grâce à la télédétection post-photographique, la sonde va donc étudier les cycles météorologiques quotidiens et saisonniers, les événements météorologiques dans la basse atmosphère et les variations météorologiques sur plusieurs parties de la planète Mars. Avec d'autres missions actuelles sur Mars comme ExoMars (ESA, Roscosmos) ou Perseverance Rover (NASA), la mission martienne des Emirats s'inscrit donc dans l'histoire moderne de l'exploration spatiale qui a débuté avec la guerre froide. Au-delà des progrès techno-scientifiques, le contexte de la guerre froide, sous l'impulsion de la course à l'espace et de l'exploration humaine de la lune, a généré (avant tout) un certain imaginaire de la Terre. Une vue de la Terre depuis l'espace a émergé avec les premières images captées par les fusées et les satellites météorologiques. Largement diffusées par la presse ou les chaînes de télévision, ces mêmes images ont profondément façonné (et façonnent encore) notre culture visuelle contemporaine (occidentale). De plus, comme le souligne l'historien des sciences Sebastian Vincent Grevsmühl, les designers et les architectes sont directement liés au projet d'exploration spatiale puisqu'ils ont matérialisé la (science) fiction du contrôle du climat et de la colonisation extraterrestre. Par exemple, l'architecte, théoricien des systèmes, auteur, concepteur, inventeur et futuriste américain Richard Buckminster Fuller a développé ses célèbres structures de dômes géodésiques dès 1945. Ces « ciels privés » présentent des solutions techniques en réponse aux crises environnementales et inspirent depuis une culture de la géo-ingénierie et une contre-culture des niches écologiques.

En lien avec le lancement de la sonde Hope de la mission martienne des Emirats, l'installation vidéo "TEASING NEW WEATHER TV : POST PRODUCING GLOBAL VIEWS", spécialement pensée pour la Dubai Design Week 2020, interroge le lien entre le design, la science et la fiction qui ont conditionné (et conditionnent encore) l'exploration spatiale et les imaginaires contemporains, en stimulant l'étonnement, les désirs de contrôle (climatique) et de maîtrise de l'espace. L'installation vidéo met en scène l'impulsion moderne de la « vision globale », façonnée par l'observation et la représentation du temps et du climat grâce aux technologies satellitaires et informatiques. « TEASING NEW WEATHER TV : POST PRODUCING GLOBAL VIEWS » montre ainsi le climat comme un objet de design (issu de l'ingénierie spatiale) qui structure la perception de - et la relation avec - nos environnements dans le contexte de l'Anthropocène. Les vues satellites post-photographiques, Google Maps, et les cartes de Google Earth (basées sur la grille géométrique inventée par le mathématicien français Gérard Mercator en 1569) donne une vue d'ensemble qui place notre corps à l'extérieur du monde - en le regardant avec distance, en opérant des hiérarchies verticales. L'installation vidéo à deux canaux illustre ainsi les réalités matérielles du studio de télévision qui produit et diffuse des représentations avant qu'elles ne soient reçues, incorporées et digérées par le corps humain. Pouvons-nous redesigner - une vision du monde en nous appuyant sur la réalité des images «composites», c'est-à-dire des images partielles et localisées, captées par des satellites et des sondes météorologiques ?

¹ Anthropocène : Officiellement introduit par Paul Crutzen et Eugene Stoermer en 2000, l'anthropocène signifie étymologiquement «L'âge de l'homme». C'est la proposition d'une nouvelle ère dans la chronologie de la géologie qui succéderait à l'Holocène» (l'ère interglaciaire qui a favorisé l'expansion des sociétés humaines qui a duré plus de 10.000 ans). Ère durant laquelle les activités humaines ont profondément modifié les cycles biogéochimiques de notre planète, la notion définit une nouvelle période au cours de laquelle l'homme est devenu un acteur central et une force géologique.

The Emirates Mars Mission probe Hope was launched on July 2020. Its main objective will be to follow the evolution of the Martian climate throughout a Martian year. Through post-photographic remote-sensing, the probe will thus study daily and seasonal weather cycles, weather events in the lower atmosphere, and weather variations in multiple regions of Mars. Together with other current Mars missions like ExoMars) ESA, Roscosmos (or Perseverance Rover) NASA(, the Hope Mars Mission composes therefore with a modern history of space exploration starting at the onset of the Cold War.

Beyond techno-scientific progress, the context of the Cold War, driven by the Space Race and the human exploration of the moon, generated (maybe above all) a certain imaginary of the Earth. A view on Earth from outer space that emerged with the first images captured by rockets and weather satellites broadly disseminated through print or television channels deeply shaped and still shapes (our contemporary) Western visual culture.

Furthermore, as the science historian Sebastian Vincent Grevsmühl points out, designers and architects are directly linked to the enterprise of space exploration as they materialized the)science(fiction of climate control and extraterrestrial colonization. For example, the American architect, systems theorist, author, designer, inventor, and futurist Richard Buckminster Fuller developed his famous geodesic dome structures as early as 1945. These « private skies » present technical solutions in response to environmental crises and inspire since both a culture of geo- engineering and a counter-culture of ecological niches. Connected with the launch of the Emirates Mars Mission probe Hope, the video installation "TEASING NEW WEATHER TV: POST PRODUCING GLOBAL VIEWS", especially thought for the Dubai Design Week 2020, questions the link between design, science and fiction that

conditioned)and still conditions(space exploration and contemporary imaginaries stimulating senses of amazement, desires of)climate(control and spatial mastery.

The video installation further stages the uprising of the modern representation of the 'global view', shaped by weather and climate observation and modeling through satellite and computer technologies. "TEASING NEW WEATHER TV: POST PRODUCING GLOBAL VIEWS" thus shows weather as design object) coming from space engineering(structuring the perception of and the relation with our environments in the context of the Anthropocene¹. Post-photographic satellite views, Google Maps, and Google Earth projections)based on the geometric grid invented by the french mathematician Gerard Mercator in 1569(perform an overview that places our bodies outside the world looking at it with distance, operating vertical hierarchies. The two-channel video installation illustrates hence the material realities of the TV studio that produce and broadcast representations before received, incorporated, and digested, by the human body. Can we redesign the global perspective building on the reality of 'composite' images, that is partial and situated imagery captured by weather satellites and probes ?

مشروع الإمارات لاستكشاف المريخ مسبار الأمل الذي انطلق في يوليو عام 2020. هدفه الرئيسي سيكون متابعة تطور مناخ كوكب المريخ على مدار سنة مريخية واحدة. من خلال الاستشعار عن بُعد بعد التقاط الصور، وهكذا سيتمكن المسبار من دراسة الدورات المناخية اليومية والموسمية، والظواهر المناخية في الغلاف الجوي السفلي، والتقلبات الجوية في مناطق متعددة من كوكب المريخ.

وهذا المشروع، بالإضافة إلى مشاريع أخرى حالية متعلقة بكوكب المريخ مثل إكسو مارس (وكالة الفضاء الأوروبية، ووكالة الفضاء الروسية) أو مركبة بيرسفيرنس المتجولة (وكالة ناسا)، ومن ثم فإن مشروع مسبار الأمل يشكل التاريخ الحديث لاستكشاف الفضاء الذي بدأ في مستهل الحرب الباردة. وبعيداً عن التقدم العلمي التقني، فإن سياق الحرب الباردة - الذي يقوده سباق الوصول إلى الفضاء والاستكشاف البشري

للقمر - كَوْن (ربما في المقام الأول) تخيلاً معيناً لكوكب الأرض. نظرة على الأرض من الفضاء الخارجي ظهرت مع أنتشار أول صور التقطتها الصواريخ والأقمار الصناعية الخاصة بالأرصاد الجوية على نطاق واسع، وذلك من خلال المطبوعات، أو قنوات التلفزيون التي شكلت بشكل كبير (ولا تزال تشكل) ثقافتنا المرئية (الغربية) المعاصرة.

علاوة على ذلك، يشير مؤرخ العلوم (سيباستيان فينسينت جريفسمول) إلى أن المصممين والمهندسين المعماريين متصلون اتصالاً مباشراً بمشروع استكشاف الفضاء؛ حيث جسدوا الخيال (العلمي) الذي يتعلق بالتحكم في المناخ واستعمار الكائنات الفضائية لكوكب الأرض. على سبيل المثال، طوّر المهندس المعماري الأمريكي، وصاحب نظريات الأنظمة، والكاتب، والمصمم، والمخترع، وصاحب الرؤى المستقبلية (ريتشارد بوكمينستر فولر) هياكل قبة الجيوديسية منذ عام 1945. تقدم تلك «السماوات الخاصة» حلولاً تقنية؛ استجابة منها للآزمات البيئية، وإلهاماً لكل من ثقافة هندسة المناخ والثقافة المضادة المتعلقة بالمكانات البيئية.

يطرح تركيب الفيديو «توقعات الطقس الجديد على التلفزيون»: «وجهات نظر عالمية في مرحلة ما بعد الإنتاج» - المتصل بإطلاق مسبار الأمل الخاص بمشروع الإمارات لاستكشاف المريخ، والمُعد خصيصاً لأسبوع دبي للتصميم 2020 - تساؤلات حول الرابط بين التصميم، والعلم، والخيال الذي اشترط (ولا يزال يشترط) استكشاف الفضاء، وتصورات معاصرة تثير أحاسيس الدهشة، ورغبات التحكم في (المناخ)، والسيطرة على الفضاء.

يوضح تركيب الفيديو تصاعد التمثيل الحديث لـ«وجهة النظر العالمية»، التي تتشكل عن طريق رصد الطقس والمناخ، وعرض النماذج من خلال الأقمار الصناعية وتقنيات الكمبيوتر. ومن ثم، فإن «توقعات الطقس الجديد على التلفزيون»: «وجهات نظر عالمية في مرحلة ما بعد الإنتاج». يظهر الطقس كعنصر من عناصر التصميم (القادمة من هندسة الفضاء)، وهو ما يشكل التصور والعلاقة مع بيئتنا في سياق عصر الأنثروبوسين¹. تقدم مشاهد من الأقمار الصناعية بعد التقاط الصور، وتقديرات Google Maps، وGoogle Earth (بناءً على الشبكات الهندسية التي اخترعها عالم الرياضيات (جيراردوس مركاتور عام 1569) نظرة عامة تضع أجسادنا خارج هذا العالم لننظر إليه عن بعد، لئدير التسلسلات الهرمية الرأسية. ومن ثم، فإن تركيب الفيديو ثنائي القناة يوضح الواقع المادي الذي يمثله الأستوديو التلفزيوني الذي ينتج البيانات ويبثها قبل أن يتلقاها الجسد البشري ويدمجها، ويستوعبها.

هل يمكننا إعادة تصميم المنظور العالمي المبني على واقع «الصور المركبة»، والتي تتكون من صور جزئية موجودة التقطتها الأقمار الصناعية الخاصة بالأرصاد الجوية والمسابير؟

L'ETOILE



ATELIER LUX

Simon Chevalier, designer et Lucile Cassassolles, chargée de production, constituent un duo réunissant des savoir-faire et compétences complémentaires. Ils s'appuient sur leurs expériences professionnelles passées, en agence et dans le secteur de la communication visuelle, pour créer en 2016 le studio LUX spécialisé dans la création d'œuvres lumières. Après avoir contribué à plusieurs évènements et festivals de lumière en France et en Europe, LUX a exposé en 2020 à la Biennale du Light Art de Francfort, Allemagne. Avec une approche inspirée du design graphique, LUX porte un regard nouveau sur le design lumière. Symboles, caractères typographiques, éléments graphiques, le studio applique sa vision du design en 2D dans ses créations en 3D. Inspirés par la science-fiction et les esthétiques brutalistes et primitives, ils expérimentent en déployant des formes géométriques massives et répétitives qui façonnent des sculptures graphiques d'une extrême précision et sobriété.

Simon Chevalier, designer, and Lucile Cassassolles, production manager form a duo bringing together complementary skills. Based on their professional experiences and background, working in agencies in the visual art sector, they created LUX a design studio specialized in light installations in 2016. After contributing to several events and light festivals in France and Europe, LUX exhibited a new artwork in 2020 at the Biennial of Light Art in Frankfurt, Germany.

Coming from graphic design, LUX brings a new approach of lighting design. Symbols, typographical characters, graphic elements, the studio applies this vision of 2D design in its 3D creations. Inspired by science fiction and primitive, brutalist art, they experiment by displaying large-scale, repetitive geometric shapes to create sober, highly precise graphic sculptures.

Like any designer who constantly looking for new ways to design objects with innovative materials, they conceive their artworks following the progress of LEDs and digital technologies as possibilities expanded. They consider light, in all its forms, as a proper material to work with to design installations

and as a main form of expression.

Thanks to constant monitoring of technological development and techniques, they can imagine original light installations and manage each stage of projects: design, programming, production and set-up. Digital technologies including programming of animations and lighting effects allow them to communicate a wide range of emotions with their artworks: sometimes animated and / or interactive, sometimes static and / or contemplative.

تجمع هذه الورشة بين المصمم سيمون شوفالييه ، ولوسيل كاساسول ، والمكلفة بالانتاج ، وهما يشكلان ثنائياً يوحد بين الخبرة والكفاءات الإضافية. وقد اعتمدا على خبرتهما المهنية الماضية في محلها وفي قطاع التواصل البصري ، لكي ينشأ عام ٢٠١٦ استوديو " لوكس" المتخصص في إبداع الأعمال الفنية المضيئة.

وبعد أن ساهم هذا الاستوديو " لوكس" في عدة تظاهرات ومهرجانات أضواء في فرنسا وفي أوروبا ، أقام معرضاً في عام ٢٠٢٠ في بينالي فن الإضاءة في فرانكفورت بألمانيا .

ومع تقارب مستوحى من التصميم الجرافيكي ، يجلب استوديو "لوكس" نظرة جديدة على التصميم الضوئي. وعبر الرموز المختلفة والحروف المطبعية والعناصر الجرافيكية ، يطبق الاستوديو رؤيته في التصميم في المساحات المسطحة ثنائية الأبعاد في إبداعاته ثلاثية الأبعاد .

ومن خلال استيحائها من الخيال العلمي ومن الجماليات الوحشية والبدائية ، قاما بالتجريب ناشرين أشكالاً تناظرية كتلية ومتكررة تصوغ أشكال منحوتات جرافية فائقة الدقة والرزانة .



L'ÉTOILE

Dimensions

2,32 meters - 1,50 meters

LEDs tubes Span of the work
5 meters

Total height 4,50 meters

Pyramidal Ground base

1,20 meters x 1,20 meters

Materials

Polycarbonate tubes

DMX LEDs IP68

Aluminum and steel structure

painted black Core in

aluminum and stainless steel

painted silver

© Atelier Lux

Les étoiles ont toujours suscité fascination et convoitise. Science-fiction, religion, voyance, astronomie, d'aucuns y verront un sujet d'observation pour les scientifiques, d'autres une source d'inspiration.

L'ÉTOILE, œuvre en 3D est un hommage à ces astres discrets qui accompagnent les hommes depuis la nuit des temps, un objet à contempler, comme nous admirons le ciel.

Inspiré par l'espace et la voûte céleste, LUX entreprend de recréer ce point lumineux du ciel nocturne que l'homme observe depuis des millénaires : l'étoile. Elle représente la première et seule source lumineuse visible par les hommes, une source lumineuse primaire et fondamentale.

Reprenant la figure symbolique de cet astre discret, LUX conçoit une gigantesque étoile en 3D avec des branches scintillantes s'illuminant de blanc froid. Avec ce luminaire innovant et monumental, LUX transcende les frontières entre design, art numérique et micro-architecture en repensant les différents éléments qui composent nos environnements : objets, espaces, lumières et décoration.

La sculpture lumineuse L'ÉTOILE au centre de cette scénographie invite les visiteurs à la contemplation accompagnant leur parcours à travers les autres œuvres avec différentes séquences et animations lumineuses. L'objet lumière, minimaliste et techniquement innovant, propose un éclairage à 360° et est entièrement piloté pixel par pixel via des scénarios préprogrammés. L'installation lumière propose aux visiteurs de revenir aux fondamentaux de la lumière, et les entraîne dans l'espace, au plus près d'une étoile pour contempler sa brillance et son éclat ; ses branches scintillantes semblant, selon la position du visiteur, se superposer ou se démultiplier. Comme tout designer sans cesse à la recherche de nouvelles façons

de concevoir des objets avec des matériaux innovants, LUX travaille en s'appuyant sur les progrès incessants dans le domaine de la LED et du numérique et considère la lumière, sous toutes ses formes, comme un matériau à part entière à travailler et à sculpter pour donner vie à des installations qui deviennent ainsi un moyen d'expression contemporain. La diffusion de la technologie numérique a considérablement élargi la façon dont les artistes utilisent et conçoivent la lumière.

Grâce à une veille constante sur les technologies et techniques à disposition, LUX met en œuvre des installations lumières originales et en maîtrise chaque étape de développement : conception, programmation, production et installation. Avec l'aide des technologies du numérique, la programmation de séquences et de scénarios d'ambiance leur permette de transmettre une large palette d'émotions avec leurs œuvres : tantôt animées et/ou interactives, tantôt statiques et/ou contemplatives.

Depuis toujours, les étoiles nous accompagnent durant la nuit et les hommes les étudient pour comprendre notre monde et se repérer dans le temps et l'espace. L'étoile représente la première et seule source lumineuse visible par les hommes, une source fondamentale de lumière, une source de lumière primaire et universelle. L'installation utilise la lumière comme un point de repère dans l'immensité de l'espace et sa noirceur, s'intégrant et complétant la scénographie de cet espace d'exposition.
www.luxartworks.com

Mankind has always been fascinated by the stars which have inspired science-fiction, religion, clairvoyance and astronomy. Whatever interpretation you give it, L'ETOILE, 3-D light art installation pays tribute to the stars which have formed a discreet backdrop to our world since the beginning of time, since man first stared in wonderment at the night sky. LUX sets out to recreate that bright spot in the night sky that man has observed for millennia: the star.

It represents the first and only light source visible to humans, a primary and fundamental light source. Taking up this symbolic figure LUX designs a gigantic 3D star illuminating in cold white. With this innovative and monumental luminaire, LUX breaks the boundaries between digital art, design, light art, and micro-architecture by rethinking the different elements that make up our environments: objects, spaces, lights and decoration.

The light sculpture L'ETOILE at the center of this scenography invites visitors to contemplation accompanying their journey through the other artworks with different sequences and light animations. The light object, minimalist and technically innovative, offers 360° lighting and is fully controlled pixel by pixel via pre-programmed scenarios. The light installation invites visitors to return to the fundamentals of light, and takes them into space, as close as possible to a star to contemplate its brilliance; Its sparkling branches seem to merge or multiply depending on where they stand.

Like any designer who is constantly looking for new ways to design objects with innovative materials, they conceive their artworks following the progress of LEDs and digital technologies as possibilities expanded. They consider light, in all its forms, as a proper material to work with to design installations and as a main contemporary form of expression. The spread of digital technology has expanded

the way artists use and think about light. Thanks to constant monitoring of technological development and techniques, they can imagine original light installations and manage each stage of projects: design, programming, production and setup. Digital technologies including programming of animations and lighting effects allow them to communicate a wide range of emotions with their artworks: sometimes animated and/or interactive, sometimes static and/or contemplative.

Historically, men have studied stars to understand the world and used them as a landmark through space and time. We suggest to come back to the primary stage of light, to the fundamentals, to the first and only source of light men have ever seen. The installation uses light as a landmark in the vastness and darkness of space, integrating and completing the scenography of this exhibition space.

www.luxartworks.com

دائمًا ما كان الجنس البشري مفتونًا بالنجوم التي كانت مصدر إلهام للخيال العلمي، والدين، والاستبصار، والفلك. وأيًا كان تفسيرك له، فإن L'ETOILE، هو تركيب لفن ضوئي ثلاثي الأبعاد، يشيد بالنجوم التي شكلت خلفية سرية لعالمنا منذ بدء الخليقة، منذ أول مرة نظر فيها الإنسان إلى السماء ليلاً نظرة تعجب.

وانطلقت LUX في مهمتها لإعادة إنشاء تلك البقعة المضيئة في السماء ليلاً التي رصدها الإنسان منذ آلاف السنين: النجمة. تمثل مصدر الضوء الأول والأوحد المرئي للبشر، مصدر الضوء الأولي الأساسي.

أخذت LUX هذا الرمز، وصممت نجمة ضخمة ثلاثية الأبعاد تضيء إضاءة بيضاء كالثلج. ومع هذه الإضاءة المبتكرة والهائلة، تزيل LUX الحدود بين الفن الرقمي، والتصميم، والفن الضوئي، والعمارة المصغرة؛ من خلال إعادة التفكير في العناصر المختلفة التي تشكل بيئاتنا: الأشياء، والمساحات، والأضواء، والديكور.

المنحوت الضوئي L'ETOILE في مركز تلك السينوغرافيا يدعو الزوار للتأمل؛ حيث يرافقهم في رحلتهم عبر الأعمال الفنية الأخرى؛ من خلال تسلسلات مختلفة، ورسومات ضوئية متحركة. يقدم العنصر المضيء - التجريدي والمبتكر من الناحية التقنية - إضاءة بزواوية 360°، ونتحكم في كل بيكسل فيها من خلال سيناريوهات مبرمجة مسبقًا. إن تركيب الإضاءة يدعو الزوار للعودة إلى أساسيات الضوء، ويأخذهم إلى الفضاء في أقرب مكان ممكن للنجمة ليتأملوا روعتها. حيث تندمج فروعها المتلائة، أو تتضاعف بناءً على موقعها.

وكأي مصمم يبحث دائماً عن طرق جديدة لتصميم الأشياء باستخدام مواد مبتكرة، يتخيلون أعمالهم الفنية بناءً على مدى تقدم تقنية الإضاءة LED، والتقنيات الرقمية بعد توسع الإمكانيات. إنهم يعتبرون الضوء - بكل أشكاله - مادة مناسبة للاستخدام في تصميم التركيبات، وشكلاً رئيسياً من أشكال التعبير المعاصرة. لقد وسع انتشار التقنية الرقمية آفاق تفكير الفنانين حول الضوء، واستخدامهم له.

وبفضل المراقبة المستمرة للتطور التكنولوجي والتقنيات، يمكنهم تخيل تركيبات ضوئية مبتكرة، وإدارة كل مرحلة من مراحل المشروعات: التصميم، والبرمجة، والإنتاج، والتجهيز. التقنيات الرقمية التي من بينها برمجة الرسوم المتحركة والتأثيرات الضوئية - تتيح لهم توصيل مجموعة كبيرة من المشاعر من خلال أعمالهم الفنية: التي في بعض الأحيان تحتوي على رسوم متحركة، و/أو محتوى تفاعلي، أحياناً تكون ساكنة و/أو تأملية.

وتاريخياً، درس البشر النجوم لفهم العالم، واستخدموها كعلامة بارزة عبر الزمان والمكان. ونقترح أن تعودوا إلى المرحلة الأولية من الضوء، إلى الأساسيات، إلى مصدر الضوء الأول والأوحد الذي رآه البشر. يستخدم التركيب الضوء كعلامة بارزة في الفضاء الشاسع والمظلم؛ لدمج سينوغرافيا مساحة العرض هذه، ويكملها.

REMERCIEMENTS CONTRIBUTIONS

Une idée originale de l'Institut français des Emirats Arabes unis, mise en œuvre par la Cité du design de Saint-Étienne et l'Institut français des Emirats Arabes Unis

Coordination Institutionnelle

Institutional management:
Institut français des Emirats Arabes Unis **Institut Français UAE**

Coordination opérationnelle

Operational management:
Service relations internationales

International Relations department at the Cité du design

Commissariat **Design commission:**
Cité du design

Scénographie **Scenography :**

Cité du design et **and Anthony Vacter**

Graphisme **Graphic design :**

Service communication
Communication department at the Cité du design

Régie des œuvres **Artwork management :**

Service production **Production department at the Cité du design**

La Cité du design et l'Institut français des Emirats Arabes Unis remercient Anthony Vacter, Simone Fehlinger, Lucile Cassasolles, Simon Chevalier, Michel Faup commissaire

de la prochaine exposition design et conquête spatiale prévue en 2021, Donato Giorgi, conseiller spatial de l'Ambassade de France des Emirats arabes unis, les organisateurs de la Dubai Design Week, l'entreprise ELECTRA Dubai, les sponsors : Total, Bank of Sharjah, Chalhoub group, Peugeot, Deezer, EDF, TV5 Monde.

The Cité du design and the Institut Français of the UAE thanked Anthony Vacter, Simone Fehlinger, Lucile Cassasolles, Simon Chevalier, Michel Faup curator of the next design and space conquest exhibition scheduled for 2021, Donato Giorgi, space advisor of the Embassy from France of the UAE, the organizers of the Dubai Design Week, the company ELECTRA Dubai, the sponsors Total, Bank of Sharjah, Chalhoub group, Peugeot, Deezer, EDF, TV5 Monde.

يتوجه المعهد الفرنسي في دولة الإمارات العربية المتحدة و مدينة التصميم ، بجزيل الشكر إلى كل من السادة : أنطوني فاكتر ، والسيدة سيمون فيهلينجر ، والسيدة لوسيل كاساسول والسيد سيمون شوفالبييه منظمي أسبوع دبي للتصميم . وكذلك إلى السيد ميشيل فوب أمين المعرض القادم « التصميم والغزو الفضائي » المقرر في عام ٢٠٢١. ويشكران أيضاً شركة «إليكترا- دبي - دوناتو جيورجي» المستشار الفضائي للسفارة الفرنسية في دولة الإمارات العربية المتحدة. كما يتوجهان بالشكر الخالص إلى الداعمين المحسنين للمعهد الفرنسي على مساندتهم الغالية وهم شركة توتال ومصرف الشارقة ومجموعة شلهوب وكذلك ديزير وشركة كهرباء فرنسا وبيجو وقناة تي في سانك موند.

Cité du design

Saint-Étienne
L'expérience design/

SÉM
SAINT-ÉTIENNE
la métropole

Loire
LE DÉPARTEMENT

La Région
Auvergne-Rhône-Alpes

MINISTÈRE DE LA CULTURE
Liberté
Égalité
Fraternité

Saint-Étienne
Organisation des Nations Unies
pour l'éducation
la science et la culture
Membre du Réseau UNESCO
des villes créatives depuis 2010

AMBASSADE DE FRANCE AUX ÉMIRATS ARABES UNIS
Liberté
Égalité
Fraternité

INSTITUT FRANÇAIS
Émirats Arabes Unis

MERCI À NOS PARTENAIRES ! A BIG THANK YOU TO OUR SPONSORS!



