

# Dossier pédagogique

# *Politique Fiction*

Du 11 mai 2012 au 6 janvier 2013

Commissariat : Alexandra Midal

Concept scénographique : Adrien Rovero et Alexandra Midal avec la complicité de Mathieu Bassée

Scénographie : Éric Bourbon et Noémie Bonnet Saint-Georges

Graphisme de l'exposition : officeabc

Production : Cité du design



**Cité du design**  
3, rue Javelin Pagnon  
42000 Saint-Étienne

**www.citedu  
design.com**  
tél. +33  
(0)4 77 49  
74 70

**Exposition du  
11 mai 2012  
au 6 janvier 2013**

Cité du design - communication 3112 © IFCaenns

SAINT-ÉTIENNE métropole  
Saint-Étienne Rhône-Alpes  
nova 91.7FM  
Le Monde  
M  
CNSP  
Frac Île-de-France  
La collection  
Saint-Étienne  
Cité du design  
Membre du Réseau UNESCO  
des villes créatives  
depuis 2010

---

# Sommaire

- <i>Politique Fiction</i>	p.3
- Le propos de l'exposition <i>Politique Fiction</i>	p.4
- Portrait d'Alexandra Midal	p.4
- La scénographie	p.5
- Boucle d'or, le design et les trois ours	p.6
- Focus sur quelques projets	p.9
- La chaise, domaine de spéculation	p.10
- Je suis méchant, Ettore Sottsass	p.11
- Pistes pédagogiques	p.13
- Les utopies	p.14
- Les projets présentés et leurs auteurs	p.17
- Repères chronologiques	p.18
- Bibliographie	p.18
- Ressources utiles	p.19
- Visites scolaires et enseignants	p.19
- Informations pratiques	p.20



---

# *Politique Fiction*

**Du 10 mai 2012 au 6 janvier 2013**, le design se manifeste à l'occasion de l'exposition *Politique Fiction*, au cœur de la Platine de la Cité du design. Métaphore de la dimension politique du design, les dessins, films, meubles, installations et manifestes seront exposés dans plusieurs alcôves sur un gigantesque plateau circulaire tournant. Ce dernier défile lentement devant les visiteurs, offrant un voyage immobile au sein du design.

L'ambition de *Politique Fiction* consiste à déterminer quels principes fondamentaux ont été spécifiquement énoncés par le design et quels débats d'idées inédits il a su mettre en scène. L'exposition se situe à l'opposé d'un exposé de certitudes et de définitions. On a souvent simplifié le design à un phénomène de mode, ou à un sous-département de l'art ou encore de l'architecture, on l'a aussi envisagé comme le reflet des tendances de son temps, un produit ou comme l'indice de l'évolution de la société. Or, il s'avère que le design et son histoire, est un engagement interprétatif et spéculatif, dépassant l'examen sociétal ou mercantile pour imposer un débat d'idées qui n'a, contre toute attente, aucunement perdu de la vivacité de ses origines. Cette exposition remet en question les diktats de la technicité moderniste et son association au libéralisme auquel on l'associe fréquemment, et ainsi il pose une hypothèse autre ; celle d'un design et d'un designer irréductiblement engagé dès l'origine.

« Quels liens unissent la politique au design ? Comment penser une relation entre ces deux termes apparemment étrangers ? Avec l'effondrement des utopies, avec l'effritement des valeurs de la révolution de mai 68 et avec l'avènement de l'idée selon laquelle rien ne peut être objecté aux principes de réalité, l'exposition *Politique Fiction* est une invitation à mesurer l'importance et le pouvoir de la fiction mis au service de la contestation par les designers. » Alexandra Midal

L'exposition met en valeur des personnalités diverses qui œuvrent dans le design et ses frontières, elle débute par la figure tutélaire et toujours actuelle d'Enzo Mari, opposée à celle des radicaux florentins de Superstudio ; avant de montrer la pertinence d'engagements récents comme ceux de l'Atelier Van Lieshout, Didier Faustino, François Roche et son Agence R&Sie, ainsi que celle de Noam Toran ou Marguerite Humeau.

*Politique Fiction* offre l'opportunité à tous de mesurer les relations qu'entretiennent les designers avec les utopies sociales et économiques.

**Le film *Politique Fiction*** conçu spécialement pour cette exposition, retrace les liens entre le design et le politique en montrant de quelle manière le politique a précédé au design, depuis les féministes américaines abolitionnistes et les britanniques marxistes. Projet de théorie visuelle, le dialogue entre le montage et la voix off déroule ce fil qui a structuré l'histoire du design avant de s'arrêter en 1960, qui marque un tournant à partir duquel débute l'exposition.

Coproduct avec le studio son de la HEAD-Genève.

# Le propos de l'exposition

## *Politique Fiction*

### Portrait d'Alexandra Midal

Diplômée de La Sorbonne et de la School of Architecture de Princeton University, après avoir été pensionnaire de la Villa Médicis, directrice du Fonds Régional d'Art Contemporain de Haute-Normandie, et assistante de Dan Graham, Alexandra Midal est théoricienne du design, commissaire d'exposition indépendante et fondatrice de la Design Project Room à Genève. Elle dirige depuis 2011 le programme des Masters Design à la Haute École d'Art et de Design de Genève. Elle est l'auteur de plusieurs ouvrages sur le design : *Antidesign, petite histoire de la capsule* aux éditions Epithème, *Design, introduction à l'histoire d'une discipline* chez Press Pocket, *matali crasset Works* chez Rizzoli, et des films *Hocus Pocus : Twilight in My Mind* et de *Politique Fiction* conçu spécialement pour cette exposition.



© Felipe Ribon

Depuis 1840, l'invention du design est liée à l'abolition de l'esclavage dans la société américaine et à la nécessité de palier les conséquences néfastes de l'industrialisation sur les populations. S'attaquant au primat du libéralisme, et contrairement aux idées reçues qui le restreignent à n'être qu'une production de biens de consommation utiles, de nombreux designers ont articulé leur travail à partir du politique et bien au-delà de la faillite du Mouvement moderne et de ses utopies démocratiques dont il s'était fait le chantre.

L'exposition débute par la projection du film *Politique Fiction* qui rend compte des enjeux liés aux grandes utopies historiques dans le champ du design, et qui se termine à la fin des années 1950, quand l'ensemble du système de relations entre l'utopie moderne et la société est remis en question. A la formulation des Modernes répond une autre forme d'utopie, critique cette fois, appelée « utopie anormale » ou « contre-utopie » qui sert à démanteler la primauté jusqu'alors incontestée du fonctionnalisme et de l'industrialisation. Dans un deuxième temps, le spectateur est invité en un voyage immobile à faire l'expérience directe des œuvres; un immense plateau déroule devant lui le spectacle de ces relations des années 1960 jusqu'à aujourd'hui.

L'exposition se poursuit par le tournant incarné par la fin des années 1960, au moment où les designers s'attaquent aux excès et contradictions du marché. A Enzo Mari d'un côté qui confère aux objets du quotidien la mission d'orchestrer une révolution jugée indispensable, répondent celles du contro-design de Superstudio qui prône le principe d'une existence sans objets laissant place aux actes fondamentaux de la vie. Si aujourd'hui les prises de position politique du designer semblent condamnées d'avance, il n'en est rien. Projet optimiste, *Politique Fiction* montre que le design a annexé d'autres champs, et inventé peu à peu de nouvelles stratégies grâce à la fiction. Après l'époque des dénonciations frontales, le designer conçoit des narrations fictives qui s'entremêlent au réel, et conçoit ainsi des dispositifs de *Politique Fiction*.

Alexandra Midal,  
Commissaire de l'exposition

Vous pouvez consulter l'interview d'Alexandra Midal lors de la conférence de presse : <http://www.dailymotion.com/video/k6M7sCBWQWYOQn2Z37z>



# La scénographie

## Imaginée par Alexandra Midal et Adrien Rovero

La scénographie imaginée avec Adrien Rovero ménage un effet de surprise. Plutôt que de solliciter le déplacement du visiteur à l'instar du Futurama de Bel Geddes (1939), le dispositif est fainéant, la fiction se déroule devant le visiteur assis. Les dessins, films, meubles, installations et manifestes sont exposés dans plusieurs alcôves sur un gigantesque plateau circulaire tournant.

### Portrait d'Adrien Rovero

Né en 1981 en Suisse, Adrien Rovero est diplômé en 2006 d'un master en design industriel de l'École Cantonale d'Art de Lausanne, école où il enseigne aujourd'hui. Il a maintenant une double activité : recherche et production industrielle. Il a exposé son travail dans de nombreuses galeries comme Kreo (Paris), Libby Sellers (Londres), Galerie Ormond (Genève). Il a travaillé pour plusieurs institutions comme le Grand Hornu (Belgique), le 104 (Paris), ou encore la Villa Noailles (France). Adrien Rovero a aussi reçu un certain nombre de prix dont le prix D & AD Products Innovation Awards en 2003 et 2004, le prix du jury à la Villa Noailles en France en 2006 ainsi que le prix fédéral Suisse en 2007. Son travail a été sélectionné pour faire partie de grandes collections publiques comme celle du Musée national d'Art Moderne, Centre Georges Pompidou (Paris), du Grand Hornu (Belgique) et du Mudac (Lausanne).

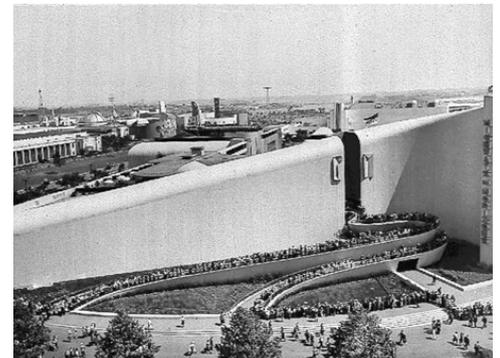
### Une référence à Futurama

En 1939, New York inaugure son *Exposition universelle* consacrée au futur. À côté du premier robot parlant, des magasins d'emballage industriels ou des pâtisseries modèles,.... les designers dessinent l'urbanisme de demain avec la *Perisphere* signée Henri Dreyfuss et sa *Democracy* et surtout avec le Futurama de Norman Bel Geddes. Conception technophile du monde, l'ancien décorateur de cinéma et de théâtre, Bel Geddes imagine le paysage de demain. Parmi les 70.000 visiteurs qui se rendent chaque jour à l'Exposition, la majorité se presse pour visiter ce panorama d'un monde à venir. Suite à une longue attente sur une rampe en lacet qui mène au bâtiment, deux par deux, les visiteurs s'assoient dans des fauteuils. Mus par un tapis roulant, leurs assises se déplacent lentement sur les deux niveaux du diorama. Les spectateurs assistent à un spectacle inédit du futur : points de vue, perspectives et plongée, ... le paysage ne cesse de varier des autoroutes parcourues par cinquante mille bolides miniatures aux villes de gratte-ciels défiant la pesanteur et jusqu'aux usines, laiteries et autres fermes scientifiques... offrant ainsi seize minutes de tourisme sans fatigue.

Chaque heure, deux mille visiteurs confortablement assis dans l'atmosphère conditionnée de ce décor habitent un monde futur normalisé par l'insolente fluidité de la décongestion et de la vitesse d'un streamline total. La force du Futurama tient à la mise en œuvre populaire des imaginaires du futur par les designers. À l'instar du badge remis à chaque visiteur après son voyage dans le temps, et sur lequel figure la phrase suivante : « J'ai vu le futur », ils affirment tous l'avoir déjà bel et bien vu.



Futurama New York World's Fair 1939. GM Pavilion. DR



Geddes Futurama at 1939 Worlds Fair. DR

# Boucles d'or, le design et les trois ours

La Cité du design a fait appel à Claire Didier, auteure jeunesse, pour écrire un conte afin de découvrir le propos de l'exposition. Cette relecture du conte Boucles d'or et les trois ours est le support de la visite guidée destinée aux élèves du 1<sup>er</sup> degré.



© Cité du design

## *Boucles d'or, le design et les 3 ours*

Vous connaissez sûrement ce conte d'origine écossaise qui a fait le tour du monde des chambres d'enfants : Boucles d'or. Ce que vous ignorez c'est que je suis Boucles d'or. Certains me demanderont peut-être pourquoi je me suis échappée de mon livre ? La réponse est simple : pour vous raconter ma version de l'histoire avec les trois ours.

Ces trois ours vivaient dans une cabane vieillotte avec des chaises miteuses, des tables branlantes et des lits pas du tout pratiques. C'est dit.

En plus, ils étaient accrochés à leurs vieilles habitudes comme des grosses puces au cou d'un stégosaure. Je ne pouvais pas les laisser comme ça abandonnés dans un temps ancien, comme si le monde autour d'eux n'existait pas. Je voulais leur dire que le monde bouge vite et fort. Mais comme je les aimais bien, j'ai eu envie de les aider à changer de vie. Pas facile je vous assure. Ces ours ne sont pas commodes. Pour les calmer, j'ai inventé le grand manège du design : un manège mi-enchanté, mi-inquiétant. L'avantage avec ce manège, c'est qu'il renferme des villes bizarres, des chaises intelligentes, un gâteau en forme de casque de Dark Vador, des bijoux blancs et même un cochon de l'enfer ! J'ai eu de la chance, les ours ont tendu l'oreille à mes histoires, le design les a intrigués... Les designers de mon manège ne font pas des objets pour faire joli, ni même pour être toujours utiles. Les designers de mon manège construisent des histoires qui déboulent dans la vie des gens, dans leur cuisine, dans leur lit mais surtout dans leurs cerveaux. Les designers de mon manège sont libres.

Voici leurs histoires ...

### *Les bricoleurs de la forêt*

Il était une fois deux bouts de bois dans une forêt.

Le premier bout de bois s'appelle Matière et le second Première. Matière et Première sont sœurs. Leur maître, un grand designer italien, s'appelle Enzo Mari. Il aime beaucoup Matière et Première, il a même dessiné un avenir pour elles. Pour qu'elles soient plus heureuses. Pour qu'elles ne s'ennuient plus sur leur tapis de mousse verte, pour qu'elles trouvent des amis, un travail, et surtout pour qu'elles se sentent utiles. Grâce à Enzo Mari, Matière et Première se débarrassent de leur vieille écorce. Leur designer leur offre une formidable garde-robe. En deux coups de marteau et trois clous, hop ! Elles se transforment en chaise, en banc, en table, en lit, en bureau, en armoire et même en bibliothèque. Vraiment, il vaut mieux être une belle planche dans les mains d'un grand designer italien qu'un vulgaire bout de bois qui traîne dans sa clairière ! Le grand maître Enzo Mari est un designer généreux. Il donne ses 19 dessins mode d'emploi aux 3 ours, si bien que tous ont reçu leur Matière et leur Première rien que pour eux. Pour meubler leur cabane. Résultat : plus besoin de payer très cher sa salle à manger, ni sa chambre à coucher dans les grands magasins ... Mes amis les ours se frottaient les pattes d'impatience. Trop envie de bricoler un nouveau lit, une nouvelle table et même une étagère. Enzo Mari a gagné, il a transformé les trois ours en bricoleurs de la forêt et a frappé un grand coup sur la table des profiteurs !

### *Objets fantômes*

Ensuite je leur ai présenté les objets fantômes du designer Noam Toran. Quoique je me demande bien si les ours connaissent les fantômes. Il faudra que je regarde dans les livres de la bibliothèque où je vis d'habitude. Il doit bien exister des histoires de fantômes qui dansent avec les ours. Il existe tellement d'histoires... Mais revenons aux objets fantômes de mon manège. Ils sont blancs comme recouverts de poussière. En vrai, ils sont en résine. Mais d'où viennent-ils ?



La naissance de ces 50 petits fantômes est des plus curieuses. Ils se sont échappés d'une sorte de mille-feuilles aux souvenirs. Des souvenirs qui appartiennent à deux familles inventées par Noam Toran. D'un côté une famille indienne, les Singh de l'autre une famille lituanienne, les Lövy. La fausse moustache, le Révox 400, la truite sont des objets pour de vrai qui sortent d'histoires pour de faux. Mais les 50 objets ont chacun une carte d'identité farfelue.

Par exemple ce dentier, il n'est pas là par hasard.

Voici son petit conte personnel : il était une fois un petit garçon et une petite fille qui trouvent un dentier dans un verre posé sur une table de chevet. L'un d'eux l'essaye, bredouille. Pas très pratique de parler avec un dentier dans la bouche. Soudain les enfants ont un énorme fou rire, si puissant qu'ils se font presque pipi dessus. Mais les deux enfants ont peur. Peur qu'on les découvre. Vite, ils partent enterrer le dentier dans les Weavers Fields.

Vous voyez ces objets disent des histoires ; des histoires parfois oubliées.

La mémoire est bizarre, un grand lac profond plein de saumons.

Noam Toran fait resurgir des souvenirs à la surface et les transforme en objets poudrés de blanc. Aujourd'hui, les trois ours regardent autrement la fausse moustache, le Révox 400, le gâteau en forme de casque de Dark Vador et la truite dans son assiette. Ils savent que les fantômes ont beaucoup d'histoires à raconter...

### *Les chaises intelligentes...*

Chers amis, vous croyez peut-être qu'une chaise, c'est un peu bête : Que ça ne parle pas. Que ça ne bouge pas, et que ça n'a comme horizon que les popotins des ours et des humains. Grave erreur les amis. Les chaises, les fauteuils et les tabourets ont des secrets. Pourquoi ?

Pour certains designers, créer une chaise c'est comme inventer une nouvelle lettre de l'alphabet, presque une nouvelle langue. C'est très important.

Prenez cette chaise d'Andréa Branzi avec ses petites branches comme dossier...

Je vois qu'elle vous plaît, peut-être vous rappelle-t-elle votre forêt ? Ce designer italien considère sa chaise non pas comme un meuble juste bon à être épousseté, il considère sa chaise comme une amie, presque comme un animal de compagnie, une sorte de cerf d'appartement, très précieux, presque vivant.

Joe Colombo – un designer italien - raconte tout autre chose avec son fauteuil à tubes, qui pourrait presque dévaler des pentes enneigées si ses rouleaux n'étaient pas liés entre eux. Joe Colombo a inventé ce fauteuil à une époque où la jeunesse ne voulait pas dormir mais rire, ne voulait pas manger et penser comme papa et maman. Ce fauteuil suit ce mouvement de liberté. La preuve, on peut détacher ses tubes, les fourrer dans un sac et partir faire le tour du monde ...

Vous voyez ce drôle de tabouret là-bas ? C'est Philippe Starck, l'un des plus grands designers d'aujourd'hui, qui l'a imaginé en 1991. Plus qu'un tripode à longues jambes bleues, ce tabouret du nom de WW. Stool est un acteur. Oui, oui c'est vrai ! Il tient un rôle d'objet du futur dans un film de science-fiction qui s'appelle « Until the end of the world ».

Cette chaise de matali crasset est composée de deux sacs souvent utilisés par les gens qui voyagent, qui vivent dans la rue. Les sacs sont remplis de rectangles de mousse. Cette chaise parle des gens qui n'ont pas de maison ou qui ont quitté leur pays avec presque rien dans les poches, juste deux sacs. Et si on allait voir la ville maintenant ?

### *Faites décoller les cahiers d'écolier !*

Imaginez un cahier à carreaux d'écolier. Avec ses lignes noires et ses carrés blancs sans rien dedans. Imaginez que ces feuilles s'envolent de l'école et s'accrochent à des paysages inventés. Imaginez ensuite que ces pages deviennent solides...deviennent des villes.

Superstudio, un groupe d'architectes italiens de la fin des années 1960 a déchiré des feuilles de ces cahiers et inventé 12 villes. Il y a la première ville où chaque habitant vit dans une cellule où il peut manger toutes les fraises et tous les gâteaux au chocolat qu'il veut ! Il y a la ville limaçon, qui ne cesse de grandir, il y a New-York-sur-cerveaux, la cité aéronef, la ville usine. Et puis il y a la cité Barnum. J'ai tout de suite pensé à mes amis les ours. Je me suis dit, voilà, ils vont bien s'amuser sous cet énorme chapiteau de cirque suspendu à des milliers de ballons. Ici, on n'entend pas les hululements des chouettes de la forêt, on écoute de la musique de cirque avec ses pouet pouet de trompettes et ses grands coups de cymbales. Et puis on vous donne une clé magique reliée à un robot super intelligent. Chaque clé correspond à un personnage. Il suffit de choisir qui l'on veut devenir. Toi gros ours, tu seras un roi, toi moyen ours, une actrice de cinéma, et toi petit ours, tu seras... Mais petit ours ne voulait pas être branché à un robot... Il se frappait la poitrine, criait et montrait ses dents. Il était furax. Petit ours avait bien compris que cette cité n'avait rien d'idéale... Alors pour lui changer les idées, j'ai emmené Petit ours écouter un opéra peu ordinaire.

### *La chanson du mammouth*

Vous entendez ces bruits ? Ecoutez ... Qu'est-ce que cela peut bien être ? Ces bruits bizarres jaillissent de gosiers géants. Vous voyez ces grandes formes blanches là-bas au centre de mon manège, on dirait qu'elles sortent de terre. Ce sont les larynx de trois animaux préhistoriques : le mammouth Imperator, la baleine sur pattes et le cochon de l'enfer ! Les larynx n'ont pas résisté à l'usure de millions d'années. Alors une jeune designer, Marguerite Humeau, a eu l'idée de reconstituer les larynx de ces grosses bêtes.

Pour vous faire écouter leur voix, leurs cris, leur musique même. Pour cela, elle s'entoure de paléontologues (des chercheurs de fossiles) et d'un musicien. Ce sont les moulages de larynx que vous voyez. Écoutez les sons qui en sortent ! On dirait presque des chansons. Je vois bien que vous ne comprenez pas du tout le rapport entre le gosier du cochon de l'enfer et le design ! C'est vrai que cela peut sembler bizarre. En fait, Marguerite Humeau n'a pas vraiment envie de dessiner une lampe ou un meuble, activité habituelle chez les designers, elle a envie de faire remonter à la surface une histoire très très très ancienne. De s'échapper du réel grâce à la fiction. Chut... écoutons le mammouth Imperator, la baleine à pattes et le cochon de l'enfer ... C'est le seul endroit au monde où vous les entendrez comme si vous y étiez.

J'imagine que vous voyez autrement le design maintenant...

Mon manège tourne, tourne, c'est vrai mais pas en rond. Au contraire, il ouvre des portes, des fenêtres, bouscule les habitudes !

D'ailleurs les ours ont décidé de changer de vie ! Ils m'ont envoyé un message qui disait : « Je change de vie Boucles d'or, je quitte la cabane. Je veux vivre dans le monde qui bouge vite et fort. Je veux devenir un designer du grand manège, un designer engagé !

Bisous » Signé petit ours.



# Focus sur quelques projets

## Auto Design

*Autoprogettazione, Enzo Mari*

Le design comme manifeste de la contre-culture. Son travail rejette les formes d'assujettissement aux modes de production et de distribution qui a enfermé le design. Pour s'en débarrasser, Mari décide de devenir son propre commanditaire. Après avoir connu un échec en présentant le Day-Night, un divan-lit bon marché que personne n'acheta, en 1973, Enzo Mari dessine dix-neuf maquettes de meubles accompagnés de leur plan, et les expose l'année suivante à la Galleria Milano. Sous le titre de *Proposta per un'autoprogettazione*, il donne gratuitement au public les plans d'une série de meubles composés de lits, chaises, armoires, tables, etc. aisément réalisables à l'aide de clous et de marteau. Mari et son mode d'emploi gratuit d'auto-design évacue le système de production et de distribution du mobilier à la tête de l'industrie du design italien. Autoprogettazione sollicite le travail artisanal et individuel à l'origine du design et tourne le dos à la dimension industrielle du design, mais il ne verse pas dans le mythe du bon sauvage ou dans un clivage éculé opposant la nature à la culture, il est peut-être comme le rappelle l'historien Carlo Argan, une sorte de Robinson Crusoé n'ayant d'autres choix pour survivre que de construire de ses mains des objets de première nécessité.



Mobilier Autoprogettazione réalisé par les étudiants de l'École supérieure d'art et design de Saint-Étienne à partir d'une proposition d'Enzo Mari, 1974-2012 © François Caterin

## De la fonction à la fiction

*I cling to virtue, Noam Toran*

Noam Toran appartient à cette nouvelle génération de designers britanniques regroupés sous l'appellation de "Critical Design". Aujourd'hui professeur au Royal College of Art, il a suivi des études de cinéma avant d'être diplômé en design et se plaît à utiliser le cinéma comme un moyen historique de re-contextualisation du design, d'après Alexandra Midal.

*I Cling to Virtue* rassemble les archive fictives de la famille Lövy Singh, mariant une lignée d'indiens Punjabi à des juifs lithuaniens. À partir d'une collection d'histoires, de films et d'objets à la frontière de l'artifice et de l'artefact ayant appartenu à cette famille, ils créent une fantaisie historique. Une cinquantaine d'objets en stéréolithographie, aussi insolite que le gâteau de Bar-Mitsva en forme de casque de Dark Vador ou d'un tricycle, sorte de « Rosebud » du Citizen Lövy Singh, tous issus de la mémoire imparfaite du descendant de la famille, soulignent la beauté qui tient à l'impossibilité de retracer fidèlement une histoire dans sa complétude, ... et interrogent ainsi le sens même de l'histoire du design comme celui de cette exposition.



Noam Toran, Onkar Kular, Keith R. Jones, *I Cling to Virtue*, photo Diego Trujillo©NoamToran2010

### *dentures* (dentier)

Un jour, après avoir extrait le dentier de Maji du verre de vinaigre blanc posé sur sa table de chevet, Ida m'a défié de le prendre dans ma bouche. Elle, qui n'avait jamais peur de rien, l'a fait à son tour et s'est mise à parler avec une voix bizarre. On n'avait jamais autant ri. Mais ensuite, on a commencé à réfléchir aux conséquences si jamais on se faisait attraper. Pris de panique, on a enterré le dentier à Weavers Fields.



Noam Toran, Onkar Kular, Keith R. Jones, *I Cling to Virtue*, photo Diego Trujillo©NoamToran2010

### *burger box*

Souvenir d'une sortie à Woolwich. Toute la famille était présente, même Oncle Saul. Le premier McDonald's en Angleterre.

## The rebirth of prehistoric creatures, Marguerite Humeau

Selon elle, la réalité est considérée comme une « fiction permanente ». Les spéculations des laboratoires scientifiques sont aussi importantes que la réalité elle-même. Son travail a souvent pour objectif de résoudre une énigme. La renaissance des animaux préhistoriques serait-il un vieux rêve rendu possible par les dernières technologies de clonage ? Le travail de Marguerite Humeau consiste à restituer le son des créatures préhistoriques par la reconstitution de leurs conduits vocaux.

Trois animaux préhistoriques géants sont placés au cœur du dispositif circulaire de l'exposition.

« À côté du mammoth laineux, on trouve l'antelodont et l'ambulocetus que le Spielberg de Jurassic Park n'aurait pas renié. Back, Here, Below, Formidable, The Rebirth of Prehistoric Creatures (2011-12) de Marguerite Humeau ferme ainsi (momentanément) notre histoire du design avec la production des hypothétiques voix des créatures de la préhistoire. La proposition de Humeau vise à ressusciter les sons émis par les animaux préhistoriques en imaginant leurs cordes vocales. Cette tâche est peu aisée quand on sait qu'il n'existe aucun fossile des parties non osseuse du corps ! Pendant des mois, Humeau a entretenu un dialogue ininterrompu avec des paléontologistes, des zoologistes, des vétérinaires, des ingénieurs, des explorateurs, des chirurgiens, des médecins et des radiologues... Se défendant de toute tentation fétichiste, passéiste et romantique, son travail de reenactment est porté, au contraire, par l'impossible recréation de la présence physique de ces animaux d'un autre temps. Dès le début de son épopée, Humeau a saisi l'improbabilité de sa quête qui, dans les conditions actuelles, ne peut conduire à produire le son de la préhistoire. Elle occupe donc une interstice entre récit et réel et à la frontière de la science et de la fiction, avec ces animaux préhistoriques semi-réels et presque faux. Humeau questionne ainsi la parole « véritable » (ou peut-être ne l'est-elle pas) de l'histoire. En soulevant de la sorte la valeur de la réalité, et de son opacité, et en entretenant la paléontologie et la spéculation en une « fiction permanente », elle invente une épopée à la fois scientifique et fictionnelle. Se clôt ainsi Politique-Fiction sur un combat politique de nature différente à celui mené par le passé. Il opère par digression et diversion, et se substitue à la normalisation de la standardisation et à sa production matérielle, en assumant un rôle de catalyseur des imaginaires. » Alexandra Midal



Mammoth Impérial, - 4,8M -4500 années vue de l'installation 600lx300Hx100L cm  
Cavités de résonance, larynx et cordes vocales, trachée, air comprimé, programme (respiration et son), amplificateur de son © Marguerite Humeau

## La chaise, domaine de spéculation

« Il n'y a quasiment pas d'architectes ou de designers qui n'aient dessiné leur chaise ! Pour nombre d'entre-deux, de Mies van der Rohe à Arne Jacobsen ou à Matali Crasset notamment, cet objet fonctionnel assume un rôle idéologique. En 1926, le jeune designer Marcel Breuer disputait à Mart Stam l'invention de la chaise en porte-à-faux. Ce type d'assise dépassait les enjeux fonctionnalistes et esthétiques modernes et défendait l'idée d'une assise, qui telle une colonne d'air flexible et immatérielle, défiait les lois de la physique classique et de la pesanteur. Antigravitationnelle, la chaise annonçait le progrès à venir et offrait la promesse de l'aventure spatiale. L'analyse de la chaise est poussée plus avant encore par le designer Andrea Branzi qui en 1977 dans « La Chaise : une copule architecturale » explique qu'elle représente le seul succès notable de l'architecture du Mouvement moderne. Il écrit : « il n'y a pas de modèle de ville moderne qui n'ait échoué ou qui n'en prenne le chemin. En revanche, la chaise est le seul élément de l'habitat à avoir connu une révolution complète, quoiqu'isolée. La chaise est le seul modèle théorique, la seule référence valable pour des projets et des idéologies ». Si l'on en croit cette affirmation, la chaise relève d'un examen critique de l'habitat comme avec les poufs Digestion dessinés par Matali Crasset pour créer un environnement sur mesure. » Alexandra Midal.

« Le concept de connexion est inhérent au design et plus encore au design de sièges. C'est le meuble qui offre le plus de possibilités de créer et de faciliter les connexions. Le siège met en œuvre divers relations physiques et psychologiques avec celui qui s'y assoit (valeurs émotionnelles, intellectuelles, esthétiques, culturelles...). Plus largement, le design de siège est connecté à toutes sortes d'idéologies, procédés de fabrication et théories économiques. Ils sont une prise de position intellectuelle et morale de la part de leurs créateurs et possèdent tous une certaine forme de persuasion. », *1000 Chairs*, Charlotte & Peter Fiell, Éditions Taschen, 2000.

### Fauteuil Tub, Joe Colombo, 1969

Le style de Joe Colombo se caractérise par une approche innovante, futuriste, voire utopique. Son œuvre s'inscrit dans les grands courants qui caractérisent les années 1960 : les mouvements Hippie et pop, la consommation de masse, la démocratisation de produits audiovisuels comme la télévision, les mouvements contestataires de la fin des années 1960. L'un des axes de son travail, est la recherche de systèmes modulaires et flexibles : Tube chair (1969), composé de quatre tubes en PVC recouverts de mousse fut l'un des premiers exemples de meuble pouvant être vendu en linéaire.



Joe Colombo *Siège Tube chair*, 1969, 2006.4.2, Tube en polychlorure de vinyle (PVC), garniture en mousse polyuréthane (PU) et revêtement toile enduite de gel polyuréthane (PU), 64 x 107 x 61 cm Diamètres : 51, 40, 30 et 17 cm  
(c) Ignazia Favata, Studio Joe Colombo - Photo © Yves bresson

## WW Stool, Philippe Starck, 1991

Pour le réalisateur de cinéma Wim Wenders, Philippe Starck a dessiné un environnement de bureau fantaisiste. L'un des éléments de ce concept, le W.W. Stool, est fabriqué en petit nombre. Cet objet filigrané est plus une sculpture que l'on peut utiliser comme tabouret ou comme siège assis-debout qu'un meuble pensé de manière purement fonctionnelle. Wim Wenders, ce célèbre cinéaste allemand qui a confié au designer Philippe Starck « Je veux travailler debout parce que quand on s'assoit, on s'avachit. Je veux une grande table vide, je veux simplement être debout devant, résoudre mes problèmes et de temps en temps pouvoir me reculer et légèrement me reposer. » Et voilà comment, à partir de ce brief, le tabouret WW Stool vit le jour en 1990. Influence du « soft design » à cette époque sur le travail de Starck. Le tabouret fait penser à un rhizome en pleine germination.



Starck, Tabouret WW Stool, 1990 © Yves Bresson

## Poufs Digestion, matali crasset

matali crasset est designer. C'est autour de la question du vivre ensemble que s'organisent les fictions, les récits et le sens de son travail. « Un sac-pouf Barbès comme symbole pour expliquer mes choix. Un sac pour faire un sit-in ensemble, comme en 2000 à Vienne, pour manifester contre l'entrée de Jörg Haider au gouvernement autrichien. Imaginez... Avec ce sac-pouf, s'installer symboliquement dans la rue, que la sphère privée s'imisce avec sens dans le public, pour rappeler le vrai sens de la politique : s'asseoir en rond et montrer que le vivre ensemble a encore un sens, un sac plein d'espoir et de projets

de vie, que l'on prend avec soi, pour s'installer en France, terre de d'accueil. En prendre plusieurs pour former un canapé pour s'installer, symbole de l'importance d'avoir un toit, un sac-pouf symbole de l'appropriation de son espace, mais pas de la passivité. Rester vigilant et interagir avec son environnement. Un sac-pouf, symbole de l'envie de retourner aux essentiels, de petites unités à échelle humaine, un sac-pouf pour rester fier d'être français. Un sac qui prône la diversité, l'importance de la culture. » Télérama 12/04/12

## Je suis très méchant

Dans un pamphlet écrit en 1973, le designer italien Ettore Sottsass Jr. se met en scène, incarnant le rôle du designer-martyr. Il tourne en dérision la situation et redéfinit l'engagement social et politique du designer. Ce texte est sérigraphié ici par l'artiste Lili Reynaud-Dewar pour l'une de ses performances.

Dès son origine le design charrie un projet social : produire des objets de qualité pour le plus grand nombre. Dans les années 1960, il trouve en Europe de l'Ouest, avec l'avènement de la consommation de masse, les moyens de réaliser son objectif initial. Effet pervers, le designer se voit accusé de collaboration avec le Capital. Réponse du designer Ettore Sottsass Jr.

*À présent tout le monde dit que je suis très méchant, tous disent que je suis vraiment méchant parce que je suis designer, tous disent que je ne devrais pas exercer ce métier – que je suis mauvais –, tous disent que si quelqu'un exerce ce métier, c'est au mieux onirique. Tous disent que le designer a « comme seul et unique objectif de s'inscrire dans le cycle de production/consommation ». Tous disent que le designer ne réfléchit pas à ce qu'est la lutte des classes, qu'il ne sert pas la cause des gens, et qu'il travaille au contraire pour le système [...] et que le système le mange, le digère et ne s'en porte que mieux. Il engraisse même. Tous disent qu'il n'y a rien à faire, qu'être designer serait comme un horrible péché originel et qu'une fois qu'on l'a commis, il est en nous pour toujours. Ils me désignent comme le coupable de tout ce qui ne va pas. Parce que je suis un designer et étant donné que par définition je travaille pour l'industrie, que l'industrie est l'équivalent du Capital et que ce dernier fait la guerre, etc., ils me rendent donc responsable de la guerre du Vietnam. Ils m'accusent aussi d'être responsable des morts de la route car c'est le Capital qui produit les voitures ; et pour ces mêmes raisons, je devrais aussi assumer la culpabilité des suicides dans les villes. [...] Je suis très méchant parce que je suis un technocrate. Je suis seul à connaître des choses et selon eux, je ne le devrais pas. Tous disent que je devrais en connaître d'autres afin de détruire le Capital. Mais comment peut-on détruire le Capital ? [...] Comment faire une industrie sans design ? [...] Le problème n'étant pas de savoir si on est méchant ou pas parce qu'on est un designer, mais plutôt de savoir ce qu'on est capable de faire avec ça quand on est un designer. [...] Je voudrais que ceux qui m'accusent viennent près de moi, ici, autour de cette table à dessin où je travaille et essaient de comprendre ce qu'est mon métier, la nécessité, l'habitude ou parfois l'espoir qui m'habite. [...] Je ne sais pas s'il est vrai que des idées politiques sont à même de déterminer la signification de tous les gestes de la vie ou bien si c'est le contraire et que chaque décision, chaque geste, chaque mot qui prend place dans le temps et l'espace trouve, enregistre et défend une signification politique. [...] Ce que j'essaie d'exprimer ici c'est que si quelqu'un décidait de devenir designer, son choix devrait être motivé parce qu'il se pense en tant que tel et non pas comme un*

---

*homme politique dont il aurait emprunté le jargon et les méthodes et qui parle, et parle et parle. En effet pendant que j'écris cette histoire, je ne fais pas de design. Que j'écrive une histoire est en ce qui me concerne un travail d'amateur étant donné que mon objectif est d'être un bon designer et c'est tout, c'est cela mon travail. Quant à la politique – la vraie – je l'exprime dans mon design. Si j'écris cette histoire c'est que j'en ai ras le bol que tous me disent que je suis méchant comme si j'avais contracté un péché originel, ce qui est à peu près ce qu'ils disent. J'ai le sentiment de revivre la situation que j'ai connue pendant la guerre quand j'étais dans les chasseurs alpins. Les officiers me répétaient que je devais être chasseur alpin puis ils n'ont eu de cesse de me dire que j'étais un mauvais chasseur alpin parce que j'étais de réserve. Ils me reprochaient de ne pas être suffisamment sur mes gardes, de ne pas bomber assez le torse, de ne pas avoir l'esprit d'initiative des militaires et de ne rien comprendre à la guerre. Ils me disaient aussi que je n'avais pas l'esprit sportif, c'est ainsi qu'ils l'appelaient, et l'ensemble de leurs reproches semblait faire de moi un cas désespéré de leur point de vue. [...] Ils émettaient ces critiques envers tous les officiers de réserve, mais aussi à tous les chasseurs alpins, et ils hurlaient, ils hurlaient, ils hurlaient que nous étions tous mauvais. Eux, ils restaient dans leurs bureaux, mais finalement, malédiction ! De quels corps sont remplis les camps de concentration et les cimetières si ce n'est de ceux qui ont combattu ?*

Texte traduit par Alexandra Midal  
Ettore Sottsass Jr., « Mi dicono che sono cattivo »  
(1973), in *Scritti 1946-2001*, Editore Vicenza, Neri  
Pozza, 2002, pp. 242-245.  
Ettore SOTTASS JR. Publié le 11/2004



---

# Pistes pédagogiques

Objet emblématique, la chaise est un support riche pour faire découvrir les enjeux du design.

## Démarche(s) autour d'un objet du quotidien : la chaise

Niveau : école primaire, collège, lycée (à adapter)

[http://designalecole.citedudesign.com/boite\\_a\\_outils.html#/piste](http://designalecole.citedudesign.com/boite_a_outils.html#/piste)

Exercice proposé par christelle Hetes pour des 6ème, à partir de la chaise de classe

*Ceci n'est pas une chaise, c'est ma chaise*

<http://prezi.com/2kff9bc3mymf/ceci-nest-pas-quune-chaise-cest-ma-chaise/>

Vidéos très variées autour de la chaise sur ce site accessible pour les élèves

- Vidéo sur le rocking chair (6mn)

<http://www.interieurs.fr/video-Un-objet-une-histoire--le-Rocking-Chair-i618.php>

- Vidéo sur les sièges mythiques (10 mn)

<http://www.interieurs.fr/video-Sieges-mythiques-i615.php>

- Les nouvelles façons de s'asseoir (12mn45)

<http://www.interieurs.fr/video-Les-nouvelles-facons-de-sasseoir-i199.php>

- La chaise (5mn45) : <http://www.interieurs.fr/video-La-chaise-i430.php>

...mais aussi la chaise Tolix, Thonet, le fauteuil club...

# Les utopies

Le terme Utopia, inventé par Thomas More au XVI<sup>ème</sup> siècle, désigne : « un lieu qui ne se trouve nulle part ». L'utopie est d'abord un genre littéraire, une sorte de voyage imaginaire dans une société idéale. L'utopie trouve une consécration à partir du XVIII<sup>ème</sup> siècle avec la construction des phalanstères et autres familistères qui proposent un mode de vie idéale dans la cité ouvrière (Nicolas Ledoux et la Saline Royale d'Arc et Senans, Jean Baptiste André Godin et le familistère de Guise, phalanstère de Fourier...). Le XIX<sup>ème</sup> siècle voit renaître une forme d'utopie directement liée à l'industrie : l'utopie de l'égalité. « La révolution industrielle fait rêver à une démocratisation de l'accès au confort par la création de nouveaux types d'objets de qualité et à faible coût ; elle promet aussi l'avènement d'une société égalitaire grâce à l'amélioration des conditions de travail des ouvriers et de leur niveau de vie. » Alexandra Midal.

Portés par un idéal esthétique, pacifiste, futuriste ou industriel, les créateurs imaginent des villes où tout paraît possible (Tony Garnier, *Ville industrielle 1917*, Le Corbusier, *Ville contemporaine de 3 millions d'habitants 1922*, *La cité radieuse 1922*, Jean Prouvé et *sa maison préfabriquée*, les gratte-ciels...).

Alors que les architectes, de Nicolas Ledoux au Corbusier, imaginent et parfois construisent leurs cités idéales, la science-fiction élabore des contres utopies sociales qui mettent en scène l'échec des villes imaginées comme idéales (*Le meilleur des mondes*, Aldous Huxley, 1932, 1984, Georges Orwell, 1948...). « A la fin des années 1950, l'ensemble du système de relations entre l'utopie moderne de la société est remis en question. Les architectes, les designers s'attaquent à la primauté jusqu'alors incontestée du fonctionnalisme et de l'industrialisation. Ils imaginent alors des utopies anormales ou des « contre-utopies » qui remettent en cause les projets démocratiques idéalisés des Modernes » (*Les 12 villes idéales*, *Superstudio*, *AVL Ville*, l'Atelier Van Lieshout...) Alexandra Midal.

## Des exemples

### Monument continu, les 12 villes idéales, Superstudio, lithographies produites en 1970

Dans les années 1960, « les designers radicaux mettent en péril le modèle capitaliste de l'architecture et du design en proposant « une vie sans objets ».

Adolfo Natalini, Cristiano Toraldo di Francia, Gian Piero Frassinelli, Alessandro et Roberto Magris fondent en 1965 le groupe d'Architecture radicale Superstudio.

Pour mener à bien une critique virale du contexte économique et infiltrer les clients potentiels de l'architecture et du design moderne, les membres de Superstudio déplacent l'objet traditionnel de la construction vers un territoire poétique et politique. Constitué de meubles, de films, de dessins, de photomontages et de textes, et à la manière de l'art conceptuel, leur œuvre entend décimer totalement la production des objets ». Alexandra Midal.

Natalini écrivait en 1971 : « ...si le design est plutôt une incitation à consommer, alors nous devons rejeter le design ; si l'architecture sert plutôt à codifier le modèle bourgeois de société et de propriété, alors nous devons rejeter l'architecture ; si l'architecture et l'urbanisme sont plutôt la formalisation des divisions sociales injustes actuelles, alors nous devons rejeter l'urbanisation et ses villes... jusqu'à ce que tout acte de design ait pour but de rencontrer les besoins primordiaux. D'ici là, le design doit disparaître. Nous pouvons vivre sans architecture ».

### AVL Ville

« Imaginez une petite ferme en pleine ville au bord de l'eau. Imaginez qu'elle suffise à pourvoir à vos besoins en nourriture et que cette dernière soit entièrement biologique. Imaginez ne plus avoir à payer de loyer, que les matériaux de construction vous soient offerts et que vous puissiez dessiner votre maison sans demander de permis de construire. Imaginez une ville si petite qu'elle n'aurait pas besoin de gouvernement et se suffirait de lois simples. Imaginez qu'à la nuit tombée, vous allumiez un feu afin d'y faire griller des mets en compagnie de vos voisins. Imaginez la vie harmonieuse que vous pourriez avoir. Imaginez aussi que tous vos désirs soient réalisables au grand jour tant qu'il y a consentement mutuel. Imaginez encore une école qui vous enseigne autre chose que les cours habituels : un mélange d'instruction technique, d'économie appliquée utile tous les jours. Imaginez enfin des cours pratiques, des enseignements variés vous donnant des outils pour penser le monde autrement : « Essayez de devenir ami avec une vache », « Devenez un fermier pour quelques années », « Faites les choses très lentement », etc. Pour ce faire, en 2001 l'Atelier Van Lieshout (AVL) a acquis un terrain en bordure du port de Rotterdam et l'a appelé AVL-Ville. Ce projet s'appuie sur l'idée que l'art est un lieu d'expérimentation en contact avec la vie. Pour autant, AVL-Ville n'a rien à voir avec les projets utopistes d'un Thomas More ou d'un Phalanstère à la Fourier. Fort des échecs des utopies du passé dont il a su tirer des enseignements, AVL-Ville s'appuie sur une « hétérotopie » effective et

---

réelle, et localisable quoiqu'indéfinissable. Îlot pirate, AVL-Ville a revendiqué la perturbation des institutions comme mode de vie. À l'intérieur d'AVL-Ville, on trouvait des usines de fabrication de drogues, d'armes et d'alcool ; trois productions réglementées par les gouvernements. En utilisant l'acceptation toute relative des états vis-à-vis de la création artistique, AVL-Ville se réclame d'une autonomie politique économique et physique, et s'infiltrait dans l'illégalité de pratiques supervisées par les grandes nations. Le succès d'AVL-Ville, ou du moins l'intérêt qu'il suscite, est lié à sa force de propositions qui répond à la nécessité de produire des contre-propositions. AVL - Ville, une utopie administrée par un gouvernement et dotée de ses propres lois et s'appuyant sur un système communiste et capitaliste voulait offrir une alternative... , mais elle n'y est pas parvenue. Le refus subséquent de la Hollande de reconnaître l'autonomie d'AVL-Ville et sa dislocation ne lui a cependant pas ôté la force de sa contestation, elle l'a déplacée dans l'imaginaire et la fiction. »

Alexandra Midal.

### Utopie et bande-dessinée :

Les uns la construisent, les autres la crayonnent. Les architectes comme les auteurs de bandes dessinées ont cette faculté commune de penser, d'imaginer et de représenter le milieu urbain. « Utopies concrètes » : *archi & BD, la ville dessinée* a été le titre d'une exposition à la Cité de l'Architecture et du Patrimoine à Paris. Pour aller plus loin : <http://utopiesconcretes.net/blog/evenements/archi-bd-la-ville-dessinee/>



# Les projets présentés et leurs auteurs

**1840 Rationalisation de l'organisation de la cuisine aux États-Unis par Catharine Beecher**

**1850 Exposition Universelle de Londres – Naissance de la discipline design**

**1883 Chaise n°20 – Thonet Frères**

**1904 Chaise Indian Chair – Wilhelm Kienzle**

**1920 Années du Bauhaus**

**1926 Fauteuil – Mart Stam**

**1927 Chaise M.R.20 Weissenhof – Ludwig Mies van der Rohe**

**1928 Chaise longue B306 – Le Corbusier, Charlotte Perriand et Pierre Jeanneret**

**1928 / 1929 Chaise Sandow – René Herbst**

**1930 Grandes crises – Standardisation de la production industrielle - Foire internationale de New-York**

**1930 Chaise – Alvar Aalto**

**1945 / 1960 Après guerre**

**1946 Chaise LCW – Charles et Ray Eames**

**1960 / 1980 Révolution industrielle européenne - Autocritique du design et réinvention poétique**

**1964 Chaise module 400 – Roger Tallon**

**1965 / 1967 Chaise Universale – Joe Colombo**

**1968 Révoltes étudiantes**

**1968 Fauteuil gonflable – Quasar**

**1969 Série Misura – Superstudio**

**1969 Monumento continuo – Superstudio**

**1969 / 1970 Siège Tube Chair – Joe Colombo**

**1970 IN Magazine, Ugo La Pietra (dir.)**

**1971 / 1973 Films: *Les 5 actes fondamentaux* – Superstudio**

**1973 Premier choc pétrolier**

**1974 Autoprogettazione – Enzo Mari**

**1977 Quarantaquattro Valutazioni – Enzo Mari**

**1980 Politique libérale aux États-Unis et Angleterre**

**1981 Arrivée de François Mitterrand au pouvoir en France**

**1985 AVL-Ville Sub Machine Gun – Atelier Van Lieshout**

**1985 Animali Domestici – Andrea Branzi**

**1987 Allegoria delle morte – Enzo Mari**

**1990 Effondrement du bloc soviétique – Montée en puissance du libéralisme – Démocratisation d'internet et des nouvelles technologies**

**1990 Tabouret W.W Stool – Philippe Starck**

**1999 AVL M80 Mortar – Atelier Van Lieshout**

**2000 Réchauffement climatique – Mondialisation et délocalisation de la production industrielle – Montée des actes de terrorisme internationaux – Explosion du domaine des télécommunications**

**2001 Alphabet Woman – M/M (Paris)**

**2002 AVL-Ville, Pipebomb – Atelier Van Lieshout**

**2003 Chair One – Konstantin Grcic**

**2004 AVL Ville Bad Pistol – Atelier Van Lieshout**

**2006 Desire Management, Turbulent Air Trolley – Noam Toran**

**2006 Desire Management, Baseball Bed – Noam Toran**

**2006 Desire Management, Vacuum Scanner – Noam Toran**

**2008 THEY SAY I'AM BAD - Lili Reynaud-Dewar**

**2008 (G)host in the (S)hell - Didier Faustino**

**2009 Hand architecture – Didier Faustino**

**2010 Nombreuses catastrophes naturelles – Crise de la dette publique en Grèce – Crises financières**

**2010 AVL Ville Canon WWII – Atelier Van Lieshout**

**2010 I Cling to Virtue - Onkar Kular et Noam Toran**

**2011 Chaise – Matali Crasset et M/M (Paris)**

**2011 Chaise Thoumieux – M/M (Paris)**

**2011 Proposal for resuscitating prehistoric lives, Mammoth Emperor – Marguerite Humeau**

**2012 Proposal for resuscitating prehistoric lives, Prehistoric Walking whale – Marguerite Humeau**

**2012 Proposal for resuscitating prehistoric lives, Entelodont Hell Pig – Marguerite Humeau**

**2012 A Tribute to Jane Addams – Matali Crasset**

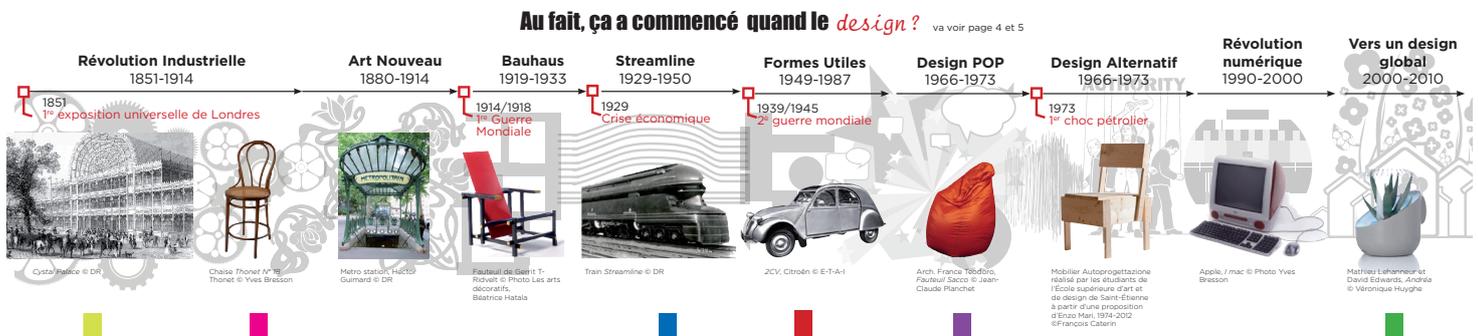
**2050 The Last Lecture, R&Sie(n) – François Roche**

# Repères chronologiques pour le design

Suite à la demande du Ministère de la culture et de la communication et dans le but d'enrichir leur annuaire d'histoire des arts, la Cité du design a réalisé une chronologie synthétique sur le design.  
<http://www.histoiredesarts.culture.fr/reperes/design>

Souvent réduit à un adjectif, le design est pourtant une discipline à part entière, née avec la révolution industrielle, même si certains auteurs estiment que l'acte de design se confond avec l'histoire de l'homme. Le mot « design » – du latin designare, « marquer d'un signe distinctif » – articule une double signification : dessein et dessin. Un projet pour le monde et la forme des artefacts. Le design, en permanence travailler par les questions humaines, est une démarche d'observation, de recherche, d'analyse et de création.

Pour les 6-12 ans :



Vous pouvez télécharger le Petit Journal du design :

[http://www.citedudesign.com/sites/docs/Actualites/PETITJOURNAL\\_Politiquefiction.pdf](http://www.citedudesign.com/sites/docs/Actualites/PETITJOURNAL_Politiquefiction.pdf)



# Bibliographie

## En lien avec les utopies

*L'Utopie, ou Le Traité de la meilleure forme de gouvernement*, Thomas More, 1516  
*Archéologies du Futur T1 Le Désir Nommé Utopie*, Fredric Jameson, Max Milo, 2007  
*Penser avec la science-fiction : Tome 2 d'Archéologies du futur. Le désir nommé utopie*, Fredric Jameson, Max Milo, 2008  
*Millénaire, mode d'emploi*, J. G. Ballard, Tristram, 2006  
Delphine Bedel, Los Morales, Carlos Amorales, (Mexico), Artimo Foundation, Amsterdam, 2000  
*Le Capital*, Karl Marx, Folio Essais  
*L'art et l'artisanat*, William Morris, Rivages, 2011  
*Nouvelles de Nulle Part*, William Morris, L'Altiplano, 2009  
*L'âge de l'ersatz et autres textes contre la civilisation moderne*, William Morris, , Encyclopédie des nuisances, 1999  
*Les 101 mots de l'utopie à l'usage de tous*, Jean-Louis Violeau, éditions Archibooks, 2009  
*Architecture et utopies*, Franco Borsi, éditions Hazan, 1997

## En lien avec les projets présentés dans l'exposition :

*Autoprogettazione*, Enzo Mari, Corraini, 2010  
*Life Without Objects*, Peter Lang et Bill Menking, Superstudio, Skira, 2005  
*L'effondrement du système technologique*, Theodore J. Kaczynski, Xenia  
*Supplément au dictionnaire italien*, Bruno Munari, Corraini  
*Archizoom Associati 1966-1974*, Roberto Gargiani, Milan, Electa, 2007  
*Les Antimodernes : de Joseph de Maistre à Roland Barthes*, Antoine Compagnon, Gallimard, 2005  
*Things Uncommon*, Noam Toran, , Paris, Lieu du design, 2010  
*I Cling to Virtue*, Noam Toran, 2010 H.G. Wells,  
*La Machine à remonter le temps*  
*Essais, articles, lettres, Volume I (1920-1940)*, George Orwell, en coédition avec Ivrea/  
fonds Champ Libre *L'économie libidinale de l'Atelier van Lieshout: un autre monde est-il possible?* Alexandra Midal, Galerie Beaumont, Luxembourg, 2004  
*Bitterness (non sans amertume)* R&Sie... (n), Paris, éditions MIX/ 28 av. de Laumière 75019 Paris, Fabien Vallos  
*The Human Body*, Didier Fiuza Faustino, Springer (16 novembre 2008)

Didier Fiuza Faustino, *Shortcuts*, Monografik, 2009  
*Conférences sur l'architecture et sur la peinture*, John Ruskin, Sciences En Situation, 2010  
*Cathédrales d'autrefois et usines d'aujourd'hui*, Thomas Carlyle, Archives Karelina, 2010  
*The New Architecture and the Bauhaus*, Walter Gropius, MIT Press  
*L'Art décoratif d'aujourd'hui (1925)*, Le Corbusier, Paris, Flammarion, 1996  
*The Bathroom, the Kitchen, and the Aesthetics of Waste*, Ellen Lupton et J. Abbott Miller, Cambridge, MIT Press, 1992  
*Anthologie du Bauhaus*, Jacques Aron, , Didier Devillez, 2002  
*An Introduction to Design and Culture*, Penny Sparke, , Londres, Routledge, 2004  
*Objects of Desire* Adrian Forty, Londres, Thames & Hudson, 1995  
*Habiter la ville*, Ugo La Pietra, Orléans, HYX  
*Ettore Sottsass Jr. 60'70'*, Orléans, HYX  
*Petite philosophie du design*, Vilém Flusser, Belfort, Circé, 2002  
*Architecture Radicale* Collectif, Nouveau Musée, Lyon, 2002  
*Introduction à l'histoire d'une discipline*, Alexandra Midal, PressPocket, 2009  
Useless magazine n°10

## Filmographie :

*Des hommes d'influence*, Barry Levinson, 1997  
*Les hommes du président*, Alan J. Pakula, 1976  
*Point limite*, Sidney Lumet, 1964  
*I comme Icare*, Henri Verneuil, 1979  
*Le Dossier 51*, Michel Deville, 1978  
*Au bon plaisir*, Francis Girod, 1984  
*Le dernier été*, Claude Goretta  
*Bienvenue à Bataville*, François Caillat, 2008  
*Mon oncle*, Jacques Tati, 1958  
*Métropolis*, Fritz Lang, 1927

## Pour aller plus loin :

Liste de films abordant l'utopie :  
<http://batisseurs.utopies.free.fr/Documents/cineutop.pdf>



---

# Ressources utiles

*Design à l'école ! La Boîte à outils* est un outil de ressources en ligne autour du design destiné aux enseignants et à toutes les personnes curieuses de découvrir le design.

Créée à l'occasion de la Biennale Internationale Design 2008 Saint-Étienne, *Design à l'école ! la Boîte à outils* permet une découverte et une sensibilisation au design, et offre aux enseignants des pistes de travail pour aborder le design en classe.

Tous les documents sont téléchargeables.

Plusieurs approches sont proposées :

- l'histoire du design ;
- des définitions et illustrations des différents champs du design ;
- un glossaire ;
- des citations ;
- des pistes d'actions à faire en classe ;
- des dossiers pédagogiques sur les expositions ;
- une documentographie ;
- des témoignages.

[http://designalecole.citedudesign.com/boite\\_a\\_outils.html](http://designalecole.citedudesign.com/boite_a_outils.html)

La Cité du design participe aux dispositifs Chemins de culture, dispositif régional d'éducation artistique et culturelle, l'Europe des enfants, la Fondation Carla Bruni Sarkozy.

## Visites scolaires et enseignants

### Découverte de l'exposition

Le design se manifeste à l'occasion de l'exposition *Politique Fiction*. Métaphore de la dimension politique du design, les dessins, films, meubles, installations et manifestes sont exposés dans plusieurs alcôves sur un gigantesque plateau circulaire tournant.

A l'occasion de cette exposition, la Cité du design a fait appel à une auteure jeunesse, Claire Didier, pour écrire une narration, support de la visite guidée pour les élèves de la grande section au collège : *Boucle d'or, le design et les trois ours*.

Ça déménage chez les rois ours ! Boucle d'or veut tout changer : leurs tables, leurs chaises, leurs lits, leurs esprits, leurs façons de voir le monde. Pour convaincre les ours d'évoluer, elle les embarque à bord d'un étrange manège dédié au design. On y découvre un tripode à longues jambes, un fauteuil à rouleaux, des dinosaures, des villes inventées, des faux billets et pleins d'autres énigmes encore... Qu'en penseront les ours ?

Enjeux / Objectifs

- Initier les élèves aux multiples dimensions du design (historique, politique, social...)
- Développer le sens de l'observation et le sens critique des élèves ...

Niveaux : GS au lycée

Durée : de 1h à 1h15 selon le niveau

### Visites guidées enseignants de l'exposition

Mercredi 26 septembre à 14h en partenariat avec le CDDP de la Loire et le PREAC design.



---

# Informations pratiques

## **Cité du design**

3 rue Javelin Pagnon  
42000 Saint-Étienne  
[www.citedudesign.com](http://www.citedudesign.com)

## **Horaires et modalités de visite**

Fermé le lundi  
11h – 18h  
9h – 18h le mardi

## **Réservations**

**04777497470 - [info@citedudesign.com](mailto:info@citedudesign.com)**

La réservation est impérative pour tous les groupes scolaires au moins trois semaines à l'avance.

## **Renseignements**

Magali Théoleyre  
Chargée des relations avec les publics  
T : 04 77 33 55 60  
**[magali.theoleyre@citedudesign.com](mailto:magali.theoleyre@citedudesign.com)**

Sylvie Sauvignet  
Chargée de la médiation et de la réservation  
T : 04 77 49 74 73  
**[sylvie.sauvignet@citedudesign.com](mailto:sylvie.sauvignet@citedudesign.com)**

Caroline D'auria-Goux  
Chargée de projets scolaires et éducatifs  
T : 04 77 39 82 69  
**[caroline.dauria-goux@citedudesign.com](mailto:caroline.dauria-goux@citedudesign.com)**

Ce dossier pédagogique a été conçu par le service des publics de la Cité du design en collaboration avec les professeurs relais du PREAC design (Pôle de Ressources pour l'Éducation Artistique et Culturelle), Blandine Goin et Thibault Chéry et la conseillère pédagogique Joëlle Duchamp.

