

Dossier pédagogique *L'objet du design*

Octobre 2009 - Février 2010

Commissariat : les Sismo, designers associés

Scénographie : les Sismo en collaboration avec
Thomas Goux, Cité du design

Sommaire

Introduction <i>L'objet du design</i>	p. 2
Qui sont les Sismo ?	p. 3
Leur démarche	p. 3
Des exemples de leurs réalisations	p. 4
Leur processus de création : le carré magique	p. 5
Le carré magique appliqué à l'exposition	p. 6
L'exposition, focus	p. 7
Donner corps aux usages	p. 7
Formaliser des intentions	p. 9
Contribuer aux évolutions sociales	p. 10
S'emparer des techniques	p. 11

Pistes pédagogiques	p. 14
Ressources utiles	p. 17
Bibliographie	p. 17
Préparer sa visite	p. 18
Informations pratiques	p. 18

**Cité
du
design**



**Ancienne
manufacture
d'armes
42000
Saint-
Etienne**

**Accès
tramway
arrêt
Cité
du
design**

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

Introduction *L'objet du design*

Commissariat : les Sismo

« Pour inaugurer la programmation de la Platine, il nous a paru essentiel de commencer par le début :
Qu'est ce que le design ? Nous avons confié aux Sismo — Antoine Fenoglio et Frédéric Lecourt — designers associés, le commissariat d'une exposition car ils ont la particularité de travailler depuis de nombreuses années sur les outils de sensibilisation et compréhension du design. Designers industriels collaborant aux niveaux stratégiques des entreprises, commissaires d'exposition par ailleurs, associés aux programmes de sensibilisation des entreprises par le Ministère de l'économie, ils ont la démarche atypique de travailler autant sur la place et l'intégration du design que sur leur propre production. Ouverts à la multidisciplinarité, ils incarnent la richesse d'un métier qui se réinvente chaque jour en fonction des besoins et des évolutions de la société. Le design est une compétence spécifique, il ne se place pas comme sujet central mais se déploie selon une démarche transversale au service de chacun. Antoine et Frédéric ont toujours conçu le design comme une possibilité d'initier des projets avec des personnalités engagées dans la conception et la vulgarisation des idées contemporaines. Le résultat de leurs rencontres peut être une exposition, un objet, un outil méthodologique, une pièce unique, un produit, un workshop... ou aujourd'hui ce livre. Ces résultats, toujours différents et complémentaires, sont finalement aussi importants que le plaisir qu'ils prennent à déployer un optimisme énergique et à nous le transmettre. Sans élitisme et le plus simplement possible. Si le design est leur savoir-faire, le jeu des idées reste leur savoir-vivre. Nous étions bien d'accord pour ne pas donner une définition arrêtée du design mais pour mettre en exergue sa capacité à interroger la société dans ses évolutions et ses mutations. Le titre choisi par les Sismo, *L'objet du design* ne tente pas de décrire l'ensemble de leur démarche (que je leur laisse le soin de présenter) mais pose comme préalable la question nécessaire de l'objet manufacturé comme sujet majeur du design. À l'ère de la dématérialisation, de la miniaturisation, du numérique, du service, comment l'expliquer dans sa diversité ? Ils ont donc pris le parti de commencer par l'objet, repère toujours essentiel, et d'emmener le visiteur vers d'autres frontières. Et il me semble qu'ils ont eu raison. »

Elsa Francès, Directrice générale, Cité du design

Extrait de *L'objet du design*, Claire Fayolle (s.l.d.), Saint-Étienne, Cité du design, 2009, p. 10.

Cité
du
design



Ancienne
manufacture
d'armes
42000
Saint-
Etienne

Accès
tramway
arrêt
Cité
du
design

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

Qui sont les Sismo ?



SISMO

CRÉATEURS INDUSTRIELS
INDUSTRIAL DESIGNERS
プロダクトデザイナー

www.sismodesign.com



© Pierre Anthony Allard

www.sismodesign.com

Sismo, cela signifie secousse en grec.

Avec un nom qui signifie « secousse », les Sismo n'hésitent pas à bousculer les codes pour faire évoluer l'identité des marques et des produits, et leur perception par le public.

Leur logo, un mouton qui crache du feu, illustre bien leur côté atypique et rappelle l'iconographie Moyen-Âgeuse affectionnée par les Sismo. Une sorte de blason qui porte haut les couleurs d'un duo inventif et dynamique.

Leur démarche

Cité
du
design



Les Sismo, Antoine Fenoglio et Frédéric Lecourt, se définissent comme des créateurs industriels. Ils développent depuis 1996 une approche singulière de la création par le design : un dosage adapté à chaque marque, entre leur reconnaissance de créateurs et leur savoir-faire d'agence de design industriel. Refusant de faire du style, ils focalisent leur travail sur une transgression en douceur des usages et des techniques et autour d'une démarche de collaboration particulièrement méthodique et attentive développée avec chaque marque. Dans des domaines volontairement très différents, c'est toujours ce chemin partagé avec les marques qui va définir l'histoire racontée par chaque projet : évidence, innovation, décalage humoristique, luxe, transfert technologique, réinterprétation des codes, poésie, fonctionnalité...

Une approche originale, réalisée pour de nombreux clients qui touchent les domaines de l'exception ou du quotidien : bousculer l'élitisme d'un « style design » au profit de la mise à jour d'innovations créatives, lisibles et efficaces. D'une série à l'autre, les Sismo développent ainsi avec optimisme ce qu'ils appellent de la « complicité d'intelligence » entre la marque et son public. Les Sismo vivent et travaillent à Paris et à Lyon.

Exemples d'entreprises pour lesquelles ils ont travaillé :

Adidas, Bébé Confort, Daum, Campingaz, Ercuis, Lancel, Monbana, MBK, Perrier, Peugeot PSP SA, RATP, Raynaud, Revol, Saint-Gobain, Toutlemonde Bochart, etc.

La complicité d'intelligence

« La complicité, voilà le mot qui définit le plus justement Antoine Fenoglio et Frédéric Lecourt. Cette entente spontanée et muette remonte à leurs années d'études, un BTS dans lequel ils se repèrent rapidement parce que tous deux dans leur coin, se sentent décalés (...) Diplôme en poche, l'un, Antoine, entre dans une agence lyonnaise pour apprendre les rudiments du métier. L'autre, Frédéric, part à l'ENSCI-Les Ateliers pour s'affranchir d'une culture trop technique. Ils finissent par sceller leur avenir commun à Milan où Antoine a rejoint Frédéric, alors designer chez Michele de Lucchi. (...) »

Issus de cultures, d'univers très différents, Antoine Fenoglio et Frédéric Lecourt sont portés par les mêmes motivations, les mêmes envies. « Nous sommes des designers entrepreneurs » soulignent-ils. Leur première tentative commune sous le nom de Sismo le montre. Ils conçoivent, auto-produisent et présentent au Salon du Meuble de l'époque pas moins de vingt-cinq pièces de mobilier. (...) Ils semblent considérer que rien n'est impossible. Tout les intéresse, de la PME aux grands groupes, du populaire au luxe avec une prédilection pour les aventures peu communes. Et leur enthousiasme doublé d'une attitude très libre, décomplexée, fait qu'ils n'ont pas peur d'agir, de provoquer des rencontres lorsqu'ils sont persuadés qu'ils ont des choses à dire. La force des duos. (...) Les Sismo proposent davantage des collaborations, des manières de faire que des produits seuls. Ils sont animés par l'idée de mettre en place un processus de travail. (...) Eux-mêmes ont peu à peu mis au point une méthode qui vise à transmettre à leurs clients comment le design peut s'inscrire dans leurs contextes respectifs et ce qu'ils peuvent, eux, leur apporter. Ils l'appellent « Le carré magique ». Antoine Fenoglio et Frédéric Lecourt inventent constamment leur façon de travailler, avec des convictions mais sans rigidité. Et sous leur apparente décontraction, se cachent deux designers hyper exigeants qui usent parfois du fou rire comme d'une arme, un moyen de désamorcer les tensions. En l'espace de dix ans, les Sismo ont su créer leur terrain de jeux avec pour leitmotiv essentiel, le plaisir de faire ensemble. »

Claire Fayolle, *Pourquoi pas le design?* Inventaire ordinaire et inventif, Paris, Editions de l'Épure, 2008.

Des exemples de leurs réalisations :

Protège document A3 pour archivage dans un classeur A4

Éditeur : Viquel

© Viquel

Définir la bonne fenêtre d'innovation : entre l'étude des nouveaux usages et l'étude de la chaîne de fabrication, nous avons « inventé » avec cette société un nouveau produit breveté, la pochette A4 dans laquelle on peut classer et consulter du A3.



Cahier pense pas bête 2001

Polypropylène et papier

© Philippe Demail

A quoi sert un carnet sans stylo ?
Penser l'objet dans son contexte : à quoi sert un crayon sans carnet ?
Le plus dur est de trouver la bonne question, et ensuite de choisir la bonne réponse parmi toutes les réponses possibles.



Interrupteurs et variateurs

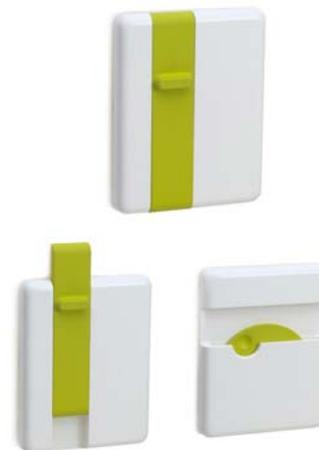
Les évidents

Éditeur : Legrand

© Philippe Demail

Comment lire simplement un appareil ?

Projet prospectif conçu avec et pour Le Design Legrand. Accessibilité pour tous : méthodologie créative visant à détecter et analyser les nouveaux modes d'utilisation et scénarii de vie. Récompensé par le prix « Design et santé pour tous » lors de la biennale de Saint-Étienne 2006. Projet issu de la « prospective réaliste », mise en place avec Le Design Legrand.



Banc How many?

© Tetra Pak

Le banc recyclable Tetra Pak est issu du partenariat entre les Sismo et Carré Noir. Il est réalisé grâce au recyclage de 4000 briques composées d'aluminium et de polyéthylène qui trouve dans cette application une seconde vie.



Leur processus de création : Le carré magique

« Nous avons toujours nourri un intérêt pour la construction d'outils de compréhension de notre démarche de designers. L'un comme l'autre, dans des domaines différents, nous nous intéressons aux instruments de représentation et de décryptage liés, entre autres, à l'ethnologie, la sémiotique, la littérature ou les sciences du vivant. Ce qui nous fascine dans ces approches, c'est leur capacité à rendre tangible, à travers des représentations graphiques, la complexité. Nous nous sommes inspirés d'une de ces approches, le carré sémiotique, pour mettre au point l'un de nos outils de travail actuels que nous avons baptisé le carré magique. Imaginé par Greimas et Rastier en 1968, le carré sémiotique est un moyen d'analyse, par représentation graphique, des différents niveaux de signification d'un langage. Nous avons trouvé intéressante et décalée son application au design proposée par Benoît Heilbrunn¹. Cependant, cette transcription repose sur l'idée que la lecture du design consiste essentiellement à comprendre l'articulation entre le projet et sa forme. Il nous a semblé nécessaire, dans le cadre de notre pratique, de compléter cette vision. En reprenant à notre compte le carré, nous sommes sortis du seul rapport projet/forme, reléguant celui-ci à un seul angle, et créant trois nouvelles entrées : l'intégration des techniques, la lisibilité des usages et l'implication sociale. Chaque angle ou entrée du carré magique correspond à une prise de position spécifique qui est aussi une prise de conscience des responsabilités et engagements liés à un projet en design. Le carré magique est, pour nous, un outil de médiation et de décision. Il nous permet de décrypter une culture d'entreprise sous l'angle du design, de lever des problèmes jusque-là passés inaperçus, de mettre en accord des interlocuteurs aux expertises différentes (marketing, technique, communication...). Il a pour avantage de permettre, en amont, l'analyse de la concurrence en termes de design, de positionner la production d'un client par rapport à celle-ci. L'étape suivante consiste à élaborer une stratégie design cohérente qui correspond à la culture et à l'environnement global de ce client : plus tourné vers la technique, l'usage, la forme, ou encore l'implication sociale. En cours de route, cet outil permet d'éviter des blocages puisqu'il fonctionne de manière extrêmement logique, étape par étape. Au final, le carré amène à prendre le crayon le plus tard possible : quand on en arrive au dessin, toutes les données du projet, hors esthétique, sont validées. Nous avons développé cet instrument au cours de nos premières collaborations d'envergure, avec Adidas, Bébé Confort ou le groupe Legrand. Dans ce dernier cas, nos interlocuteurs étaient des designers intégrés ayant des connaissances plus techniques que les nôtres et une forte culture d'entreprise. La mise en place du carré magique nous a permis de dialoguer, d'être sûrs de parler le même langage, d'aller dans la même direction, de valider le travail à chaque étape. Au cours de cette collaboration portant sur le thème des interfaces, nous avons délibérément fait varier la stratégie design, c'est-à-dire le point de départ ou angle du carré. Nous avons ainsi abouti à quatre gammes d'interrupteurs très différentes. La richesse de cette approche à quatre entrées qui constitue notre savoir-faire aujourd'hui, tient dans les nombreuses nuances qu'il est possible d'apporter en fonction des spécificités de l'interlocuteur, qu'il s'agisse d'une entreprise ou d'une collectivité. Le carré permet d'avancer de manière claire et efficace. Dans *L'objet du design*, nous sommes partis du carré magique. Ce dernier étant un outil d'échange, il nous est apparu évident de l'adapter à une exposition grand public et au catalogue éponyme. Il nous permet de donner à voir comment un designer peut aborder la création d'objets, l'accompagnement de ses commanditaires et la satisfaction des usagers, en créant un véritable panorama des démarches créatives, possibles en termes de conception d'objets, selon quatre grands critères ou entrées – les quatre angles du carré. Ces critères sont la forme, les techniques, les usages et les évolutions sociales. À chacun correspondent des sous-parties qui expriment les moyens mis en œuvre ou les objectifs définis pour parvenir à l'objet. Le carré magique offre une grille de lecture de ce qu'est le design dans sa diversité de pratiques et d'objectifs. »

Les Sismo, Antoine Fenoglio & Frédéric Lecourt, propos recueillis par Claire Fayolle.

L'objet du design, Claire Fayolle (s.l.d.), Saint-Étienne, Cité du design, 2009, p. 18-19

Le carré magique appliqué à l'exposition

FORMALISER DES INTENTIONS

A, Exprimer des valeurs

- ...liées à sa personnalité
- ...liées à une marque
- ...liées à une collectivité
- ...liées au savoir-faire

B, Faire références

- ...à la fonction
- ...à des caractéristiques
- ...à d'autres univers
- ...au design, à l'architecture, à l'art

DONNER CORPS AUX USAGES

A, Optimiser les usages

- ...en réunissant des fonctions complémentaires
- ...par l'extension de la fonction
- ...pour assurer la performance et l'efficacité
- ...pour renforcer le confort

B, Être attentif aux usagers

- ...pour être plus adapté à chacun
- ...pour être plus accessible à tous
- ...en associant l'usager à la démarche

C, Adapter les usages aux besoins contemporains

CONTRIBUER AUX EVOLUTIONS SOCIALES

A, Interroger la société

B, Proposer des évolutions

- ...en développant son projet
- ...sous forme de prototype

C, Accompagner les engagements

- ...des entreprises
- ...des collectivités
- ...des organisations

S'EMPARER DES TECHNIQUES

A, Intégrer une technique

- ...pour améliorer une fonction existante
- ...pour rendre tangible le virtuel et l'invisible
- ...pour simplifier l'accès à la technologie
- ...pour défricher de nouveaux champs formels
- ...qui rend concrètes les inventions

B, Limiter l'impact environnemental

- ...lors de l'utilisation
- ...par le process, les matériaux
- ...après usage



L'exposition : focus

L'exposition est conçue autour des différents champs d'engagement du design contemporain, L'objet du design est à la fois un guide de découverte des designs et un outil critique. L'exposition permet d'apprécier la diversité des réponses et perspectives que le design sait apporter à tous les grands enjeux de notre société.

L'exposition se décline en quatre sous-thématiques :

1 - Donner corps aux usages

Ou comment le design optimise les fonctions. Les designers se font ici les porte-paroles de tous les usagers pris collectivement ou individuellement ; ils peuvent matérialiser une fonction existante, anticiper de nouveaux usages, les exprimer et les valoriser en tant que tels.

DONNER CORPS AUX USAGES

A, Optimiser les usages

- ...en réunissant des fonctions complémentaires
- ...par l'extension de la fonction
- ...pour assurer la performance et l'efficacité
- ...pour renforcer le confort

B, Être attentif aux usagers

- ...pour être plus adapté à chacun
- ...pour être plus accessible à tous
- ...en associant l'usager à la démarche

C, Adapter les usages aux besoins contemporains

Être attentif aux usagers ...pour être plus adapté à chacun

Doro Care,

Agence Ergonomidesign
Éditeur : Electronics, 2008

© Ergonomidesign and Doro
Gamme d'appareils électronique - ergonomie simplifiée - conçus pour les personnes âgées.

Le téléphone alarme à télécommande sans fil propose notamment un message d'assistance personnalisable, un appel d'urgence et une prise d'appel à distance par télécommande et 4 touches mémoires élargies et personnalisables.



Optimiser les usages ...pour assurer la performance et l'efficacité

Gamme de ciseaux,

Olof Bäckstörms and Olavi Lindon
Éditeur : Fiskar, 2009

© Fiskars

Grâce à l'ouverture assistée, une simple pression sur les anneaux permet de couper le support.

Antimicrobien : le revêtement spécial des anneaux de ces ciseaux permet de limiter la prolifération des microbes.

Anti-adhésif : ciseaux aux lames recouvertes d'un revêtement anti-adhésif qui empêche les matériaux collants d'adhérer aux lames.

Softtouch microtip : afin de faciliter la coupe et de la rendre plus confortable, Fiskars® réduit l'effort en intégrant un ressort à ses ciseaux. Le ressort actionne l'ouverture assistée des lames après chaque coupe pour réduire l'effort de coupe.

Classic universel 21 cm : ciseaux ergonomiques avec lames en acier inoxydable pour une efficacité de coupe durable.

Ciseaux pour gauchers : la poignée ainsi que les lames sont conçues pour une meilleure ergonomie et une meilleure visibilité sur la découpe du côté gauche. Coupent le tissu, le papier, les feuilles plastifiées, la cellophane.



Être aux usagers ...en associant l'usager à la démarche

L'anneau de bain Anatomy,

Éditeur : Tigex, 2007

© Tigex®

La gamme Anatomy a été testée par le Club des Mamans testeuses, un panel constitué par l'entreprise Tigex pour éprouver et noter ses produits ainsi que participer à des enquêtes visant à élaborer de futures créations.

Il y a un âge où la baignoire pour bébé devient trop petite et celle des parents pas encore adaptée. Pour aider bébé lors de cette étape intermédiaire, Tigex a mis au point l'anneau de bain Anatomy destiné aux bébés de moins de 12 kg qui se tiennent déjà assis.

Très confortable, il est doté d'un dossier extra-large incliné et propose une assise antidérapante, quatre

ventouses ultra-fixantes, un stabilisateur avant et arrière qui évitent tout risque de basculement.



1 - Donner corps aux usages

(suite)

Être attentif aux usagers ...pour être plus accessible à tous

Help,

Éditeur : Help Remedies, 2007

© Little Fury

Emballage de médicaments et de pansements, ChappsMalina pour l'emballage, Little Fury pour le graphisme et l'identité visuelle de la marque Help Remedies. « Help est une ligne de produits médicaux vendus sans ordonnance. Les deux premiers lancés sur le marché sont des cachets de paracétamol et des pansements hydrocolloïdes. Le graphisme sur l'emballage est conçu pour exprimer clairement à quel problème répond son contenu (« au secours, j'ai une migraine » et « au secours, je me suis coupé »), quel nombre de comprimés ou de pansements contient-il et plus généralement, combien la marque est différente, rassurante. L'emballage extérieur est fait de pulpe de papier moulée, un matériau à base de papier recyclé qui peut servir comme compost après utilisation. Il a été conçu dans le but de véhiculer une idée de confort et de calme. On peut lire sur le site de la marque : « Nous essayons de montrer aux gens comment faire un bel emballage avec d'autres matériaux que les plastiques. » Claire Fayolle

L'objet du design, Claire Fayolle (s.l.d.), Saint-Étienne, Cité du design, 2009, p. 39.

favorise une position de travail



Optimiser les usages ...pour renforcer le confort

Chaise de bureau Embody®

Designer : Jeff Weber

Éditeur : Herman Miller

© Herman Miller

Six années de recherche et d'études (notamment biomécaniques, sur les comportements humains et analyses de données anthropométriques) ont été nécessaires à la conception de ce siège.

Par principe, la position assise - prolongée - est inadaptée ! La circulation sanguine ralentit, la colonne vertébrale subit une pression quotidienne, les muscles se raidissent. Résultat : la fatigue mentale et/ou physique se fait sentir, le manque de concentration apparaît et des blessures musculaires peuvent être occasionnées. Embody™ a été imaginé autour de trois critères : confort, ergonomie et bien-être.

Atout santé : « les recherches démontrent que Embody® favorise l'oxygénation du sang - évitant les tensions musculaires - et apaise ainsi le corps et l'esprit. Il favorise la concentration de ses utilisateurs » déclare Jeff Weber, designer et concepteur du siège.

Inspiré par la forme de la colonne vertébrale, le fauteuil s'adapte à la courbe du dos de chaque utilisateur. Le système de bascule du dossier

« relâchée », la plus saine. Le siège stabilise automatiquement le pelvis, quelle que soit la position adoptée. Chaque partie du corps est soutenue par zone. Ce « puzzle conceptuel » a pour objectif d'éliminer toutes formes de pression afin de libérer l'utilisateur de toutes les tensions auxquelles il pourrait être soumis.

Côté environnement : Embody® répond aux objectifs fixés par Herman Miller pour 2020 : zéro déchet, zéro perte et zéro émission de COV. Conçu à partir de matériaux recyclés à hauteur de 45%, recyclable à 96-98%. Le siège a été réalisé selon le protocole «Cradle to Cradle».



1 - Donner corps aux usages

(suite)

Adapter les usages aux besoins contemporains

All seasons HOTEL

© D.R.

All seasons est une nouvelle chaîne d'hôtels économiques internationale. Les espaces communs des hôtels ont été spécialement aménagés en lieux de vie chaleureux.

All seasons utilise des papiers recyclés ou issus de forêts protégées / gérées durablement ; des produits d'entretien éco-labellisés respectueux pour l'environnement et une proposition de consommer des produits issus du commerce équitable (sélections de thé et chocolat labellisés Max Havelaar) afin d'être éco-responsable.



2 - Formaliser des intentions

Ou comment le designer écrit une histoire personnelle et/ou d'entreprise grâce à sa capacité de mise en forme, à ses valeurs aux références qu'il utilise comme un vocabulaire pour créer son langage ou celui de son commanditaire.

FORMALISER DES INTENTIONS

A, Exprimer des valeurs

- ...liées à sa personnalité
- ...liées à une marque
- ...liées à une collectivité
- ...liées au savoir-faire

B, Faire références

- ...à la fonction
- ...à des caractéristiques
- ...à d'autres univers
- ...au design, à l'architecture, à l'art

Exprimer des valeurs ...liées au savoir-faire

Vase 2 Sèvres, 2007

Designer : Stéphane Bureaux

Éditeur : Manufacture de Sèvres

© Stéphane Bureaux

Hauteur du vase seul : 17 cm

Hauteur du vase inséré dans son moule : 22 cm

L'œuvre Vase 2 Sèvres de Stéphane Bureaux est une « urne » à double face, l'une dorée, l'autre en bleu de Sèvres, dont toute la subtilité réside en sa fonction. En effet, le vase est présenté dans son écrin qui est à la fois son moule en plâtre et son présentoir, sans lequel le vase ne pourrait tenir debout seul. Subtil mélange entre plein et vide, préciosité et naturel, cette pièce est l'illustration d'un genre nouveau suggérant à la fois l'œuvre terminée et son processus de fabrication.



Exprimer des valeurs ...liées à une personnalité

Logos matali crasset

<http://www.matalicrasset.com>

© Sébastien Dragon

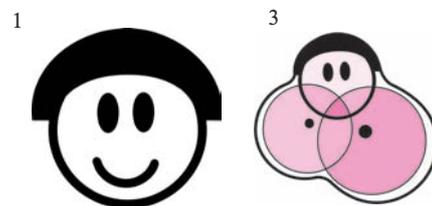
© Petra Mrzyk & Jean-François Moriceau

© matali crasset

Logo 1 : le premier logo dessiné par Sébastien Dragon dans le cadre du Tim Thom, faisait partie d'une charte graphique global pour communiquer avec Philippe Starck par fax et que Matali a adopté.

Logo 2 : portrait de Petra Mrzyk & Jean-François Moriceau utilisant le logo.

Logo 3 : version actuelle du logo dessiné par matali crasset.



3/ Contribuer aux évolutions sociales

Ou comment le design prend en considération les facteurs d'évolution de la société pour s'adapter aux nouveaux comportements et autres modes de vie. Le designer devient alors souvent force de proposition et est capable d'influencer les choix qui déterminent la société de demain.

CONTRIBUER AUX EVOLUTIONS SOCIALES

A, Interroger la société

B, Proposer des évolutions

...en développant son projet
...sous forme de prototype

C, Accompagner les engagements

...des entreprises
...des collectivités
...des organisations

Siège en fonte Tempo, 2008

Designer : François Bauchet

Éditeur : GHM

©Studio Caterin

Assise Tempo: h : 56 cm, fonte

Borne Tempo: h : 92 cm, fonte

<http://www.francoisbauchet.com/>

Bornes urbaines en fonte, certaines sont à hauteur d'assise, elles permettent de se reposer un instant, poser son sac, passer un coup de fil. Disséminées dans l'espace urbain ou, au contraire, rapprochées de façon plus dense, elles deviennent des points de rencontre dans la ville.

D'autres, plus hautes, sont des bornes dissuasives pour la circulation automobile. Ces assises mises en scène sur le parvis de la gare de Chateaucieux à Saint-Étienne forment une forêt de clous.



Proposer des évolutions ...en développant son projet

Miel Béton

Designer : Olivier Darné

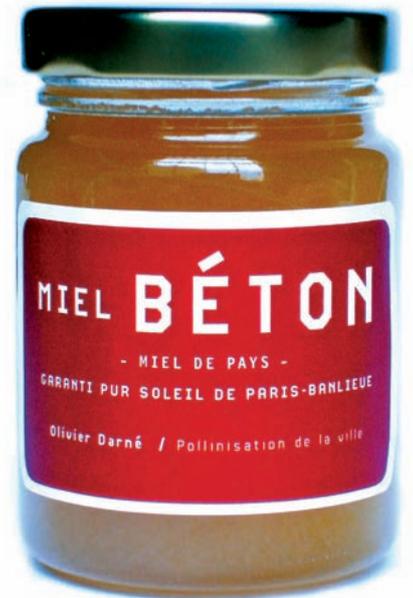
© D.R.

À travers le terme générique de « Pollinisation de la ville » Olivier Darné plasticien et apiculteur urbain met en chantier depuis plusieurs années un travail de recherche transdisciplinaire portant sur la ville. Interrogeant les inter-relations entre le sauvage et l'urbain, l'homme et son milieu, les saisons passent, les questions se croisent, les esprits s'illuminent et les abeilles, tout comme les hommes, butinent jusqu'à récolter le miel d'un paysage urbain devenu « Miel Béton », appellation d'origine, une image.

3000 hectares de ville dans un pot de miel.

Poser une ruche quelque part consiste à poser un centre de prospection et à tracer autour de cette ruche un cercle d'environ 3 km de rayon.

Avec l'abeille pour témoin, ses installations dans l'espace public, questionnent et révèlent nos relations à l'environnement urbain, ses flux, ses densités, son organisation sociale et ainsi finalement notre lecture et notre appartenance à la ville, cette ruche des hommes.



Accompagner les engagements ...des entreprises

Embout arrosoir Twist & Spout

Designer : Nicolas Le Moigne

Éditeur: Viceversa

© ECAL / Anoush Abrar

Matériau: Polypropylène

www.nicolaslemoigne.com

Cet adaptateur s'adapte à n'importe quelle bouteille de soda, afin de la transformer en arrosoir.



3/ Contribuer aux évolutions sociales

(suite)

Accompagner les engagements ...des entreprises

Cintre Bob Hanger

Designer : Joan Nadal

Éditeur : Zeco Design

© D.R.

<http://www.bobhanger.com/>

Le Bobhanger est une simple pièce de carton, qui une fois pliée et assemblée avec deux bouteilles PET de 500ml, forme un cintre ultra-pratique. Fabriqué en matériaux recyclés et recyclables, encourageant la réutilisation d'autres déchets, le Bobhanger est l'astuce «eco» de vos penderies. Plus de marques sur les épaules, la douce rondeur des bouteilles fait des miracles.



Proposer des évolutions ...en développant son projet

Gamme Cold Cuts

Designer : Laurence Brabant

© Laurence Brabant

Cuillères et verres.

Bouteilles récupérées, coupées puis chanfreinées. Pied en liège traité alimentaires / Manche en hêtre.



4/ S'emparer des techniques

Ou comment les designers intègrent de nouvelles techniques, qu'elles soient technologiques, process, informatiques... pour explorer sans cesse des possibilités inédites et inventer des concepts adaptés aux nouveaux enjeux, notamment en terme de développement durable.

S'EMPARER DES TECHNIQUES

A, Intégrer une technique

- ...pour améliorer une fonction existante
- ...pour rendre tangible le virtuel et l'invisible
- ...pour simplifier l'accès à la technologie
- ...pour défricher de nouveaux champs formels
- ...qui rend concrètes les inventions

B, Limiter l'impact environnemental

- ...lors de l'utilisation
- ...par le process, les matériaux
- ...après usage

Macintosh 128K

Designer : Steve Jobs

Éditeur : Apple

© D.R.

Les Macintosh, ou Mac, sont des ordinateurs personnels fabriqués et commercialisés par la société Apple depuis janvier 1984. Ils cohabitaient sur le marché des ordinateurs personnels avec les compatibles PC jusqu'en 2005, où Apple intégra des processeurs Intel dans ses ordinateurs, et adapta son système d'exploitation à l'architecture x86, ce qui en fit des compatibles PC.

Le Macintosh fut finalement lancé le 24 janvier 1984, avec la célèbre publicité 1984 diffusée lors de la mi-temps du Super Bowl (championnat mondial de football américain). Réalisée par Ridley Scott, cette publicité décrivait un monde orwellien enchaîné par la technologie IBM et libéré par l'arrivée d'une nouvelle machine : le Macintosh. Élément de suspense : le produit n'y était pas montré !

Les premiers Macintosh ont tiré leur succès de l'interface graphique WIMP (fenêtre et souris) de leur système d'exploitation.



4/ S'emparer des techniques (suite)

Limiter l'impact environnemental ...par le process, les matériaux

Ecofont, une nouvelle police d'impression, économique et écologique.

Entreprise Spranq

http://www.ecofont.eu/ecofont_en.html

Ecofont a été développée par Sprank creative communications, sur une idée originale de Colin Willems afin de promouvoir la préservation de l'environnement.

De minuscules évidements circulaires dans le corps des caractères, une police qui consomme jusqu'à 20% d'encre en moins. L'utilisation avec une taille de casse courante rend très bien, tout en économisant de l'encre. Le résultat dépend aussi des logiciels et des écrans utilisés. Ecofont s'intègre très bien dans OpenOffice, Appleworks et MS Office 2007. Les meilleurs résultats s'obtiennent avec une imprimante Laser. Basée sur la police open source Vera Sans, Ecofont est disponible pour Mac, PC et Linux et est téléchargeable gratuitement.



ecofont®

a b c

Intégrer une technique ...pour défricher de nouveaux champs formels

Lampe Con_Sequence, 2007,
Agence One & Co (Claude Zellweger)
pour Private Collection de MGX,
Materialise

Entreprise : One & Co

Éditeur : Materialise, MGX

© Materialise, MGX

« Le prototypage rapide consiste, à partir d'un fichier numérique, à imprimer un objet en 3D. Il permet de réaliser des formes qu'il serait impossible d'obtenir avec tout autre procédé de fabrication. La lampe Con_Sequence.MGX en est un brillant exemple, cylindre plein qui peu à peu s'ajoure pour finir en une base évasée totalement souple, composée d'une chaîne d'anneaux. Elle est réalisée selon le procédé de frittage par laser sélectif, une des techniques d'impression 3D les plus courantes avec la stéréolithographie, qui permet une extrême précision. Elle consiste en un faisceau laser qui vient solidifier la matière à l'état de poudre, strate après strate, pour former l'objet. » Claire Fayolle



L'objet du design, Claire Fayolle (s.l.d.), Saint-Étienne, Cité du design, 2009, p. 99.



4/ S'emparer des techniques (suite)

Intégrer une technique ...qui rend concrètes les inventions

Lampe personnelle Leaf

Designers : Yves Béhar, Fuse project

Éditeur : Herman Miller

© Herman Miller

La lampe Leaf permet à chacun de choisir l'éclairage qui lui convient. L'objectif est de rendre l'individu responsable de la technologie. Un bouton tactile permet un changement facile en passant d'une lumière chaude à plus froide (varie de 2800 à 6000°K). La lampe permet également de choisir l'intensité de lumière et la couleur qui correspond le mieux à une humeur, une tâche à accomplir ou à un endroit. Le profil mince de la lampe contient un système d'innovations qui permettent aux LED de rester froides au toucher sans utiliser de ventilateur. De plus, elle utilise le minimum de matière et la technologie LED pour un design écologique. La lampe est recyclable à 98 %.

Pour information : contrairement aux ampoules, les LEDs ne grillent pas mais perdent progressivement de leur intensité lorsqu'elles arrivent en fin de vie et ce après des milliers d'heure d'activité. Une ampoule fluorescente compacte utilise 13 watts, à l'opposé, les 20 LEDs de la Leaf n'utilisent que 8 à 9 watts, leur durée de vie est de 100.000 heures. Autrement dit, les LEDs de la Leaf consomment près de 40% de moins d'énergie qu'une lampe.



Pistes pédagogiques :

Champs disciplinaires concernés

Arts plastiques, arts appliqués, technologie, français, histoire-géographie, sciences physiques, sciences naturelles.

Niveaux

Les pistes suivantes sont à adapter suivant le niveau de l'élève.

Pistes de réflexion

Pour questionner l'objet

- Décris ce que tu vois ?
- Qu'est-ce que c'est ?
- A quoi ça sert ?
- A qui est ce destiné ?
- Quelle est la cible ?
- En quoi est-il fait ? (matériaux)
- Comment fonctionne-t-il ?
- Comment est-il fabriqué ?
- Quel est le procédé technique de fabrication ? (assemblage, etc.)
- Est-il fabriqué en série ?
- Quels sont leurs propriétés ?
- Quel est le projet que tu préfères ?
- Pourquoi ? Dessine le !
- Celui que tu trouves le plus innovant ? Pourquoi ?
- Le plus surprenant ? Pourquoi ?

Pour aller plus loin :

- Imagine un objet dont tu as besoin et qui n'existe pas !
Pense à sa fonction, sa forme, ses matériaux, sa couleur, son nom.
- Imagine un objet qui te définisse
Quelle est sa fonction ?
Quelles sont ses caractéristiques ?
Dessine-le ! Fabrique-le !
- Si tu étais un objet tu serais...
Explique pourquoi.
Dessine-le ! Fabrique-le !

Comparaison d'objets

Comparer : les matériaux, la fonction, les formes, les couleurs, le procédé de fabrication, etc.

Observer, décrire, comment sont-elles assemblées ? etc.

Les bibliothèques

Bibliothèque de la Maison du Mexique, Charlotte Perriand, Musée d'Art Moderne de Saint-Étienne Métropole 1952 © Yves Bresson
Fabricant atelier Jean Prouvé, piètement et traverses en sapin, casiers et portes en tôle d'aluminium pliée et gaufrée.



Bibliothèque Self, Ronan et Erwan les Bouroullec, 2004 © Vitra
« Ronan & Erwan Bouroullec ont dessiné leur bibliothèque en hommage à Charlotte Perriand et sa bibliothèque de la Maison du Mexique à la Cité Internationale (Paris). Dessinée pour les chambres d'étudiant, cette dernière est constituée d'étagères en bois sur lesquelles se posent des éléments métalliques en « U ». De hauteur variable, ils viennent former des casiers. Les deux côtés du meuble étant utilisables, la designer l'utilise comme élément de séparation. Dans le même esprit, Charlotte présente une structure en polyester renforcé de fibre de verre qui accueille des montants en verre sérigraphié formant fonds ou éléments de séparation. Ceux-ci permettent de créer un meuble fermé ou au contraire ouvert et accessible des deux côtés. Dans cette seconde configuration, la bibliothèque peut faire office de cloison. Une version très proche, l'étagère Self, est éditée par l'entreprise Vitra depuis 2004. » Claire Fayolle



L'objet du design, Claire Fayolle (s.l.d.), Saint-Étienne, Cité du design, 2009, p. 67.

Pistes pédagogiques :

Comparaison d'objets

Comparer : les matériaux, la fonction, les formes, les couleurs, le procédé de fabrication, etc.

Quelle évolution remarques-tu ?

Pourquoi cette évolution ?

Qu'apporte-t-elle ?

Les cocottes

Super Cocotte ovale, 1953

Éditeur : Seb (Selongey, France)

© Bruno Scotti

© Fonds national d'art contemporain

Dimensions : 27,5 x 41 x 29 cm

Cocotte ovale, corps embouti avec deux anses, couvercle embouti avec deux anses, couvercle embouti, étrier uginox 18/10, bouton de serrage et anses isolantes en bakélite, soupape tournante, soupape de sécurité.



Cocotte Clipso Control Plus SEB

© D.R.

Dimensions : 40 x 33 X 24 cm

La cocotte la plus simple d'utilisation !

Elle s'ouvre et se ferme du bout des doigts : système d'ouverture automatique, programme de cuisson, poignées rabattables, acier inoxydable.



Pistes pédagogiques :

Comparaison d'objets

Comparer : les matériaux, la fonction, les formes, les couleurs, le procédé de fabrication, etc.

D'après toi où ces radiateurs peuvent-ils s'implanter ?

Les radiateurs

Joris Laarman Studio

Radiateur Heat Wave, Joris Laarman pour Droog design, 2003.

© Joris Laarman Studio, Heat Wave



Radiateur BAG, Enzo Berti pour I-RADIUM

Un radiateur portable très pratique ! Une fine feuille de bois à la forme carrée, il saura vous suivre dans chaque coin de votre maison pour vous réchauffer juste ce qu'il faut pour un bien-être sans égal.

© Droits réservés



Radiateur TOTEM, Enzo Berti pour I-RADIUM

© D.R.

Le design, la recherche et tout le style d'une sculpture en bois qui se dresse dans toute sa splendeur enlaçant tendrement sa structure interne réalisée en aluminium. Un véritable accessoire déco qui réunit en son sein, esthétique et fonctionnalité, sans oublier d'offrir au monde une saine touche de chaleur. www.i-radium.com



Radiateur Brasero, Arep groupe pour Delestre industrie, 1997

© Delestre industrie



Site internet de la Cité du design
www.citedudesign.com

Raconte-moi la Cité du Design

Ville d'art et d'histoire et la Cité du design proposent un livret destiné au jeune public. Il accompagne la visite du site et permet d'en conserver une trace. Il comporte des questions et des jeux liés à la visite et au design.

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.
<http://www.designalecole.citedudesign.com>

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 :

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

PREAC design :

Pôle de ressources pour l'éducation artistique et culturelle
Le PREAC est une collaboration entre partenaires de terrain (Rectorat, IUFM, institutions culturelles, CRDP) conçue dans une perspective clairement affirmée d'aménagement éducatif et culturel du territoire.
La Cité du design est le partenaire référent culturel principal.
Trois missions principales :

- la formation

Le PREAC participe à la formation départementale académique et nationale des enseignants du premier et second degré, des inspecteurs académiques.

- l'édition, conception d'outils pédagogiques

Le PREAC participe à la conception de dossiers, d'outils pédagogiques lors de manifestations culturelles autour du design

- l'expérimentation

Le PREAC mène des projets expérimentaux et innovants liés au design, avec des classes de primaire, de collèges ou de lycée.

<http://www.crdp.ac-lyon.fr/-Le-PREAC-Design-c-est-quoi-.html>

- Liste de diffusion :

Elle est proposée aux enseignants via le CDDP de la Loire, vous recevez des

informations liées au design, aux animations et formations, etc. Vous pouvez vous y inscrire par mail design42@ac-lyon.fr en laissant vos coordonnées et votre fonction.

- Formations et animations du PREAC Design

Formations

- novembre 2009 : formation destinée aux enseignants du second degré participant au projet expérimental *De quoi demain sera-t-il fait ?* Nouvelles technologies, design et prospective.
- 25 et 26 janvier 2010 à Marseille : formation nationale *Que fait le design aujourd'hui ?* portée par le PREAC design de mode de Marseille. Le PREAC design d'espace de Bordeaux et le PREAC design global de Saint-Étienne y collaboreront.
- Novembre 2010 : formation nationale de formateurs proposée par le PREAC design de Saint-Étienne.

Animations

- Mercredi 24 mars 2010 de 13h30 à 16h30 au CDDP de la Loire

Histoire de la consommation à travers le design

Du Bonheur des dames, en passant par Monoprix, Tupperware, etc., nous évoquons les liens entre l'industrialisation, la diffusion, la consommation et le design.

Cette animation est destinée à tous ceux qui souhaitent explorer ces champs.

Inscription obligatoire auprès Sandrine Monneret cddp-loire@ac-lyon.fr / T : 04 77 43 17 00

- Mercredi 5 mai 2010 de 13h30 à 16h30 à la Cité du design :

De la matériauthèque à l'école primaire

découverte et exploitation du lieu par le jeune public.
Animation pédagogique pour les enseignants du premier degré à la Cité du design, dans le cadre des mercredis du CDDP.

Inscription obligatoire auprès Sandrine Monneret cddp-loire@ac-lyon.fr / T : 04 77 43 17 00

- Site internet scolaires ville de Saint-Étienne

www.scolaires.saint-etienne.fr.

Bibliographie liée à l'exposition

L'objet du design

les Sismo et Claire Fayolle

Pourquoi pas, le design ?

les Sismo et Claire Fayolle

C'est quoi le design ?

Claire Fayolle

Azimuths 32, revue de design

Comment exposer le design ?

Préparer sa visite

Une visite destinée aux enseignants ainsi qu'aux médiateurs culturels est proposée dans le cadre des mercredis du CDDP par le PREAC design (Pôle de Ressources pour l'Education Artistique et Culturelle) le **mercredi 14 octobre à 14h00** à la Cité du design.

Inscription obligatoire auprès
Sandrine Bertinelli
cddp-loire@ac-lyon.fr
T : 04 77 43 17 00

Pour les enseignants inscrits dans le dispositif Soprano, une présentation de la Cité du design et de ses expositions est organisée le **mercredi 21 octobre à 14h30**.

Inscription obligatoire auprès de
Magali Théoleyre
magali.theoleyre@citedudesign.com
T : 04 77 33 55 60

Informations pratiques

Cité du design

3 rue Javelin Pagnon
42000 Saint-Étienne

www.citedudesign.com

Horaires et modalités de visite
Fermé le lundi
10h - 18h
9h - 18h le mardi

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

Visites scolaires

Le design s'expose
découverte de l'exposition

L'objet du design

La visite guidée de l'exposition imaginée par le duo de designers les Sismo et la Cité du design permet de découvrir le design de façon didactique. L'exposition aborde les notions inhérentes au design et montre ses différents champs d'application. Du design d'objet au design de service, partez à la découverte du design.

Un médiateur accompagne la classe afin de découvrir ce qu'est le design et à quoi il sert, échange avec les élèves.

Les enseignants pourront préparer cette visite et/ou poursuivre le travail en classe, grâce à des outils mis en ligne sur la boîte à outils dédiée aux professeurs : www.citedudesign.com.

Niveau : Cycle 1, Cycle 2, Cycle 3
Durée : 1h à 1h30 suivant le niveau et le projet de la classe.

Renseignements

Magali Théoleyre

Chargée des relations
avec les publics
T : 04 77 33 55 60
magali.theoleyre@citedudesign.com

Projets éducatifs

Caroline D'auria-Goux

Chargée de projets scolaires et éducatifs
T : 04 77 39 82 69
caroline.goux@citedudesign.com

Réservations
reservation@citedudesign.com

