

POUR LES EXPLORATEURS

DESIGN & MOBILITÉ

1. LA VILLE MOBILE – Constance Rubini → Platine
7. PROCESS DESIGN – Collectif designers + → Bâtiment H Nord
9. DEMAIN C'EST AUJOURD'HUI #3 – Claire Fayolle → Bâtiment H Nord
BIENNALE OFF – Nathalie Arnould et Nicolas Roesch / Saint-Étienne

Voitures hybrides, transports en commun écologiques et innovants, sports urbains, tous ces modes de locomotion contribuent à faire de la mobilité un nouveau terrain de liberté. L'objectif des designers est de rendre le citoyen acteur de la mobilité, en cultivant plaisir, contemplation, flânerie, et culture physique. Outre la mobilité physique, la mobilité virtuelle fait partie de notre quotidien. Devenues pratiques de masse : la radio, la télévision, la téléphonie et Internet, en sont les piliers. En somme, plus les liens virtuels se développent, plus nous sommes mobiles et les designers nous accompagnent dans cette démarche.

DESIGN & MOBILITÉ - 1/3

BIENNALE
INTERNATIONALE
DESIGN [2010]

SAINT-ÉTIENNE 20_NOV. → 5_DEC.

1. LA VILLE MOBILE



Instant Housing Suitcase SL, Habitat pour nomade urbain - Winfried Baumann / 2008 Objet © Winfried Baumann

Instant Housing Suitcase SL est un habitat pour un « nouvel urbain » qui serait en perpétuel déplacement. L'homme moderne dort dans son attaché case qui se déplie en lit de camp, et il se déplace en trottinette-valise qui se transforme en tente avec connexion satellite. Tels sont les nouveaux modes de vie urbains qu'imagine l'artiste allemand Winfried Baumann.



/ see, Logiciel de cartographie - Institute for Applied autonomy / 2001 Image et vidéo © Institute for Applied autonomy

/ See est un logiciel de cartographie qui propose aux utilisateurs l'itinéraire le moins exposé aux caméras de surveillance. Ce logiciel localise sur un plan l'ensemble des caméras de surveillance. Cette carte « paranoïaque » permet des modes de circulation originaux et invente une pratique du détour. En s'obligeant, autant que possible, à ne passer que par les angles morts, ce logiciel dessine des itinéraires sinueux et propose de découvrir la ville autrement.



PRT (Personnel Rapid Transit), Transport personnel automatisé Transdev, filiale de Veolia, Foster + Partners pour la ville de Masdar City / 2007 - Images © O'Shea Design

En dessous de la surface de Masdar City, la première ville « zéro carbone », un réseau de transports rapides est prévu comme un moyen écologique et high-tech d'assurer les flux de personnes entre l'aéroport, les habitations et les zones d'activités. Pour Masdar, un PRT est en cours d'installation. Il fonctionnera comme un ascenseur. Ce PRT sera multifonctions : transport de passagers, mais aussi de marchandises et évacuation des déchets. Il fonctionnera en sous-sol, laissant la ville entièrement piétonne.



Mobile device, i-phone et télécommunication - Jonathan Olivares / 2010 Installation - © Jonathan Olivares Design Research

Mobile device est un projet conçu pour l'exposition La Ville mobile par le designer Jonathan Olivares. Ces dernières années se sont développées de plus en plus d'objets mobiles, comme les e-readers, lecteurs MP3, Smartphones et i-pad, qui ont remplacé d'innombrables objets physiques devenus obsolètes. L'équivalent de ces objets qui définissaient nos espaces est aujourd'hui dans nos poches. Cette installation parle de téléportation, de dématérialisation et de l'accroissement radical de mobilité qui en résulte.

POUR LES EXPLORATEURS

DESIGN & MOBILITÉ

- 1. **LA VILLE MOBILE** – Constance Rubini → Platine
 - 7. **PROCESS DESIGN** – Collectif Designers + → Bâtiment H Nord
 - 9. **DEMAIN C'EST AUJOURD'HUI #3** – Claire Fayolle → Bâtiment H Nord
 - BIENNALE OFF** – Nathalie Arnould et Nicolas Roesch / Saint-Étienne
-

DESIGN & MOBILITÉ - 2/3

BIENNALE INTERNATIONALE DESIGN [2010]

SAINT-ÉTIENNE 20_NOV. → 5_DEC.

1. LA VILLE MOBILE



Refuge Wear - Lucy+Jorge Orta / 1992-1993 - Objet
© Lucy+Jorge Orta, 2010 / Galerie Anne de Villepoix

À mi-chemin entre une démarche de design et une pratique artistique, Lucy et Jorge Orta fondent leur travail sur une réflexion sur les personnes en marge de la société. Lucy et Jorge Orta pointent les problèmes d'intégration, d'identité et de partage de l'espace public à travers des propositions d'habitats nomades, individuels ou collectifs, favorisant le lien social.



Slow car, véhicule - Jurgen Bey, Vitra, Studio Makkink & Bey / 2006
Objet - © Slow Car, Vitra, Studio Makkink & Bey, 2006 Photo Nicole Bachman

Parallèlement à ses effets sur l'environnement, la *Slow Car* a également un fort potentiel social. Ce projet qui interroge la question du temps, des rythmes urbains propose in fine une délocalisation du bureau. Avec sa *Slow Car*, Jurgen Bey propose un espace privé, un bureau, dans lequel voyager. A l'intérieur de cette chaise-voiture, la visibilité est limitée, ce qui favorise une plus grande concentration et permet également de poser un regard singulier sur la ville, en l'observant, non pas dans sa globalité, mais dans ses détails.



High Line, promenade urbaine à New York - James Corner Field Operations et Diller Scofidio + Renfro / 2006-2011 - Images - Iwan Baan © 2009

Ouverte en 1934, cette voie de chemin de fer suspendue entre la XX^e avenue et la rivière Hudson, dans l'ouest de Manhattan, permettait aux trains de marchandises de desservir les premiers étages des entrepôts. Réhabilitée entre 2006 et 2009, la *High Line* est aujourd'hui une importante promenade publique qui garde trace de son histoire. On observe, à travers la végétation, le bois et l'acier des voies ferrées conservées.

7. PROCESS DESIGN



Le Francilien, train interurbain - Bombardier Transport, Camille Tranchand, Jacques Michel, PM Design, Yann Kersalé, Marion Villain, RCP / 2009 - Maquettes et diaporama © Bombardier

Bombardier Transport est une entreprise multinationale canadienne spécialisée dans le matériel de transport. Pour répondre à la consultation engagée par la SNCF, Bombardier Transport réfléchit autour des thèmes d'accessibilité, de confort et de sécurité des voyageurs. Ce projet est un train interurbain reliant la banlieue à Paris. Des ingénieurs et des designers d'espace, textile, graphique et de produit conçoivent le *Francilien* comme un transport confortable, sécuritaire et responsable pour l'environnement.

POUR LES EXPLORATEURS

DESIGN & MOBILITÉ

- 1. **LA VILLE MOBILE** – Constance Rubini → Platine
- 7. **PROCESS DESIGN** – Collectif Designers + → Bâtiment H Nord
- 9. **DEMAIN C'EST AUJOURD'HUI #3** – Claire Fayolle → Bâtiment H Nord
- BIENNALE OFF** – Nathalie Arnould et Nicolas Roesch / Saint-Étienne

DESIGN & MOBILITÉ - 3/3

■ Expositions traversées par le parcours

BIENNALE INTERNATIONALE DESIGN [2010]

SAINT-ÉTIENNE 20_NOV. → 5_DEC.

9. DEMAIN C'EST AUJOURD'HUI #3



Zoe Z.E. Concept, concept car - Renault / 2009 - Objet- © Renault Design

Zoe Z.E. Concept est un véhicule 100% électrique. Disponible en 2012, il sera idéal pour les allers-retours quotidiens domicile/travail, avec trois modes de recharge et un faible encombrement. Le véhicule électrique constitue à terme, une réponse aux problématiques actuelles liées à la protection de l'environnement et aux nuisances sonores. L'ambiance intérieure du véhicule est personnalisable et la climatisation propose trois modes : hydratant, detox et senteurs actives.



La Station, Projet Osmose - RATP, Foreign Office Architects, Périphériques Architectes et Abalos+Sentkiewicz Arquitectos et Jasper Morrison, Office for design / 2010
Images - © Projet Osmose, Foreign Office Architects

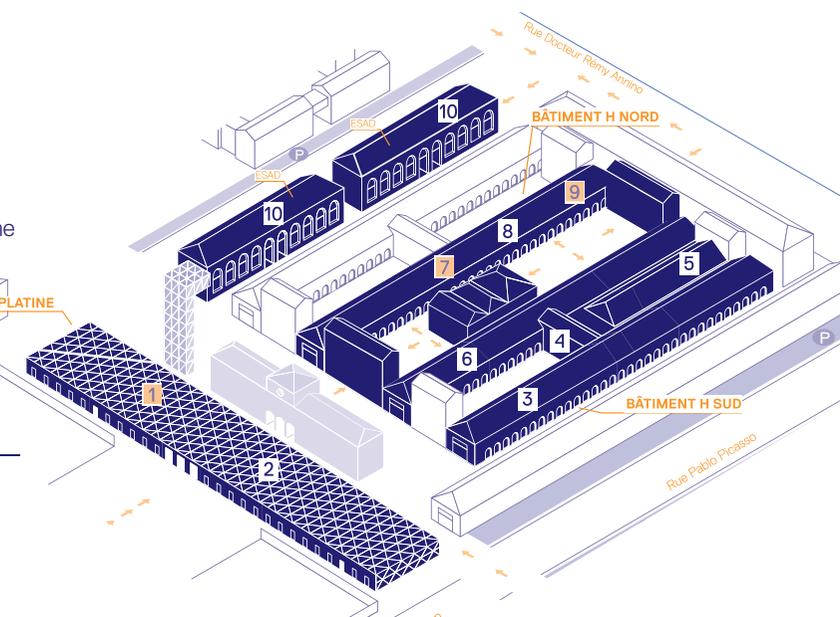
Dans ce projet de station de métro, différents espaces sont pensés par des agences d'architectes. Le concept d'atrium, reprenant la forme ovale du tunnel du métro, traverse le bâtiment et descend jusque sur les quais. L'espace public est agrémenté d'une diversité d'usages : services, commerces, centre culturel, restaurants, marchés, animations, événements ponctuels, etc. Cette station, sorte de plateforme de mobilité verticale souterraine, accueille en surface des modules tels que des logements, des bâtiments tertiaires et des parkings. Ces différents projets sont pensés comme des espaces de sociabilité, de mobilité, de confort adaptés aux usages de chacun.

BIENNALE OFF



Urban Oasis - Frederic Ruyan / 2010 - Saint-Étienne Arrêt de tram Cité du design © Frederic Ruyan

Cette proposition de Frédéric Ruyant est un dessin de pas de danse au sol. En attendant le tram, les usagers des transports en commun habituellement immobiles peuvent danser le tchatcha en suivant les inscriptions au sol. Ce projet invite à porter d'autres regards, et à initier d'autres pratiques afin de se réapproprié l'espace urbain.



POUR LES EXPLORATEURS

DESIGN & LUMIÈRE

- 1. LA VILLE MOBILE – Constance Rubini → Platine
- 5. PRÉDICTION – Benjamin Loyauté → Bâtiment H Sud
- 8. LUMIÈRE(S) – Felipe Ribon → Bâtiment H Nord
- 9. DEMAIN C'EST AUJOURD'HUI #3 – Claire Fayolle → Bâtiment H Nord

CITE DU DESIGN → La Platine

INTERWARE – Mauricio Galante et Tal Lancman → Musée d'Art et d'Industrie

TRANSPARENCES – Felipe Ribon → Musée d'art moderne Saint-Étienne Métropole

BIENNALE OFF – Nathalie Arnould et Nicolas Roesch / Saint-Étienne

La lumière comme matière est un moteur de recherche en design, dans le domaine de la scénographie, mais aussi du graphisme, de l'architecture et de l'espace. La lumière révèle ou dissimule les formes, les objets et les espaces. Les designers façonnent la lumière, la filtrent, la colorent, l'amplifient et/ou la détournent, pour créer de nouvelles ambiances, mais aussi de nouveaux usages. Source de vie, source d'énergie, source de création, la lumière peut revêtir des formes variées, elle trouve sa place dans des projets de nature créative, ludique, économique, ergonomique et durable.

DESIGN & LUMIÈRE - 1/3

BIENNALE INTERNATIONALE DESIGN [2010]

SAINT-ÉTIENNE 20_NOV. → 5_DEC.

1. LA VILLE MOBILE



Quartier des spectacles, installations lumineuses sur les façades des institutions culturelles à Montréal - Conception Intégral Ruedi Bau / 2005 - Vidéo et images © Martine Doyon pour le Partenariat du Quartier des spectacles

Ce projet d'identité visuelle d'un quartier de Montréal s'appuie sur la lumière afin de rendre compte de l'activité culturelle du lieu. Il est réalisé à la suite d'un concours de design urbain remporté en 2005 par Jean Beaudoin, architecte à Montréal. Ce projet montre comment la lumière peut réorganiser l'espace et renouveler l'image d'un quartier.

5. PRÉDICTION



Starbrick - Olafur Eliasson - Installation et objet
Photo Jens Ziehe © Olafur Eliasson and Zumtobel

La *Starbrick* est une expérience portant sur la modulation de la lumière et de l'espace. Dans une série d'expériences de lumière, en collaboration avec Zumtobel (leader international des solutions d'éclairage), Olafur Eliasson a composé différentes qualités et couleurs de lumière DEL. Ce qui a abouti au développement de modules en forme d'étoiles qui s'articulent à souhait. Cinquante-quatre *Starbrick* seront présentées dans la « *Chambre des oracles* ».

8. LUMIÈRE(S)



Scintillements - Constance Guisset / 2010 - Vidéo à 360° © Constance Guisset

À l'occasion de la biennale, Felipe Ribon et Constance Guisset propose une expérience visuelle à l'Astronef du Planétarium de Saint-Étienne. Cette réalisation expérimente la vue par le biais des couleurs et des textures.



Dessins allumés - Florence Béchet / 2010 - Installation © Florence Béchet

Ce projet est un ensemble de dessins de la designer Florence Béchet. Les couleurs, les mouvements, les textures et les lumières sont les éléments principaux des dessins.

POUR LES EXPLORATEURS

DESIGN & LUMIÈRE

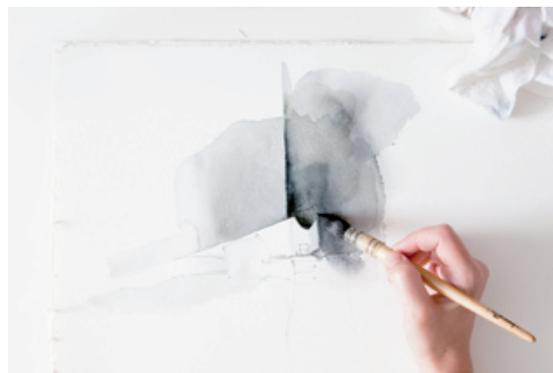
- 1. **LA VILLE MOBILE** – Constance Rubini → Platine
 - 5. **PRÉDICTION** – Benjamin Loyauté → Bâtiment H Sud
 - 8. **LUMIÈRE)S(** – Felipe Ribon → Bâtiment H Nord
 - 9. **DEMAIN C'EST AUJOURD'HUI #3** – Claire Fayolle → Bâtiment H Nord
- CITE DU DESIGN** → Platine
- INTERWARE** – Maurizio Galante et Tal Lancman → Musée d'Art et d'Industrie
- TRANSPARENCES** – Felipe Ribon → Musée d'art moderne Saint-Étienne Métropole
- BIENNALE OFF** – Nathalie Arnould et Nicolas Roesch / Saint-Étienne
-

DESIGN & LUMIÈRE - 2/3

BIENNALE INTERNATIONALE DESIGN [2010]

SAINT-ÉTIENNE 20_NOV. → 5_DEC.

8. LUMIÈRE)S(



Rêveries domestiquées - BHV, Marie de Lignerolles / 2010 - Installation © Ribon

Marie de Lignerolles est designer au BHV. Elle présente cent abat-jours créés spécifiquement pour la biennale, et ses dessins accompagnent la scénographie de l'installation. Son travail, issu de la création industrielle, résonne avec les luminaires *Lianes* des frères Bouroullec, qui sont des créations singulières.

9. DEMAIN C'EST AUJOURD'HUI #3



Solar Blowbot, Metamorphosis, Design Probes Program - Design Probes, Philips / 2009 Vidéo et images - © Philips Design

Metamorphosis est une gamme de produits de la marque Philips qui explore les secteurs de la lumière, du son et de l'air. Elle vise à limiter la pollution atmosphérique et les ondes électromagnétiques dans l'habitat. Les designers aspirent à améliorer le bien-être en reconnectant les individus à l'environnement naturel. *Solar Blowbot* est un dispositif qui fonctionne selon la lumière, la présence et l'activité dans la maison, l'objet se déplace, se gonfle et se dégonfle, crée des brises naturelles afin d'améliorer l'atmosphère ambiante.

INTERWARE



Danaé, Lampe suspendue - Maurizio Galante et Tal Lancman, édité par Boffi / 2008
Objet - © Maurizio Galante et Tal Lancman, édité par Boffi

Danaé est né d'une installation éphémère créée à l'occasion des Designer's Days 2007 dans le showroom de Boffi Bains (entreprise d'aménagement de salle de bains). Maurizio Galante et Tal Lancman avaient habillé l'intégralité du plafond de vingt cinq mille sachets d'eau, créant des jeux de lumières impressionnants. Cette lampe suspendue faite de triangles en PVC transparent remplis d'un liquide inaltérable à la lumière, marie deux éléments incompatibles : l'eau et l'électricité.

CITÉ DU DESIGN



La Platine - Agence LIN - Cité du design La Platine
© LIN Finn Geipel + Giulia Andì

Cette structure est une sorte de résille unitaire, qui est à la fois toiture et paroi. Son enveloppe, composée par quatorze mille triangles est une peau graduée et réactive. La modulation entre opaque et vitré, isolé et inter-climatique régule l'éclairage en accompagnant les activités de la Cité du design. Des panneaux solaires au sein de la peau de la Platine permettent une production d'énergies, ainsi que le développement et l'expérimentation de matériaux énergétiques solaires innovants. La Platine accueille les expositions *La Ville mobile* et *Comfort*.

POUR LES EXPLORATEURS

DESIGN & LUMIÈRE

- 1. **LA VILLE MOBILE** – Constance Rubini → Platine
- 5. **PRÉDICTION** – Benjamin Loyauté → Bâtiment H Sud
- 8. **LUMIÈRE(S)** – Felipe Ribon → Bâtiment H Nord
- 9. **DEMAIN C'EST AUJOURD'HUI #3** – Claire Fayolle → Bâtiment H Nord
- CITE DU DESIGN** → Platine
- INTERWARE** – Mauricio Galante et Tal Lancman → Musée d'Art et d'Industrie
- TRANSPARENCES** – Felipe Ribon → Musée d'art moderne Saint-Étienne Métropole
- BIENNALE OFF** – Nathalie Arnould et Nicolas Roesch / Saint-Étienne

DESIGN & LUMIÈRE - 3/3

■ Expositions traversées par le parcours

BIENNALE INTERNATIONALE DESIGN [2010]
SAINT-ÉTIENNE 20_NOV. → 5_DEC.

BIENNALE OFF



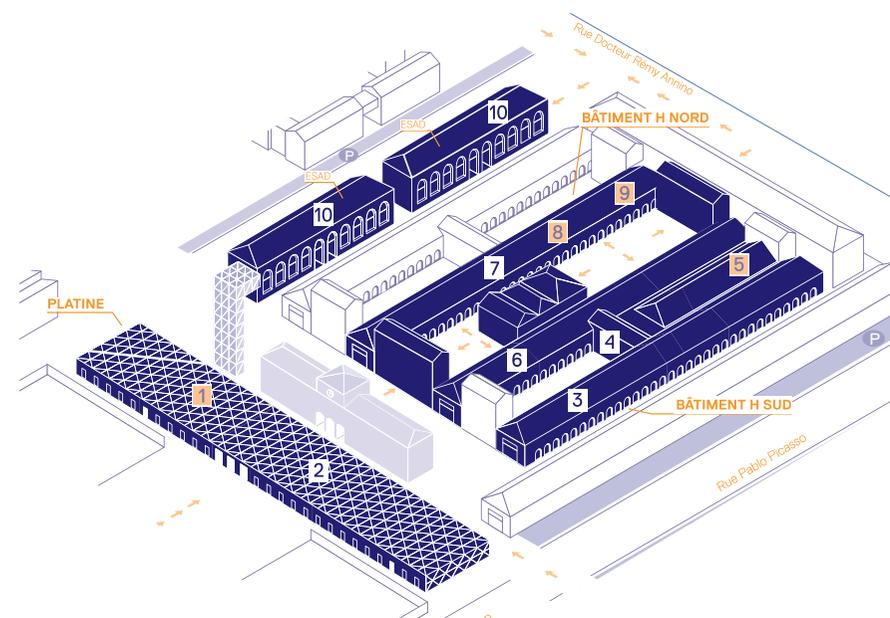
Installation lumineuse - Paradedesign - Saint-Étienne Jardin des avocats, rue de la résistance
© Paradedesign lampes d'extérieur modèle « Lumin'air »

La manifestation un peu énigmatique s'installe dans un jardin au cœur de la ville. La lumière est un fil conducteur. Il faut imaginer des repères visuels, lisibles de jour comme de nuit qui ponctuent l'ensemble du paysage.



Lampe - Galerie rue des artistes - Saint-Étienne 26 rue Paul Bert

Un dominotier et un formier, un papetier et un doreur, un styliste et un fresquiste, un tisserand et un émailleur, un maroquinier et un restaurateur d'instruments à vent forment des couples hybrides, des rencontres et des collaborations forcément décalées. Autour du thème de la lumière et de l'éclairage, ils présentent six pièces jouant avec les matières, la transparence, les formes et les contrastes, l'ombre et la lumière.



POUR LES EXPLORATEURS

DESIGN & MODE DE VIE

- 2. COMFORT** – Konstantin Grcic → La Platine
4. N-1 2010 – Jean-Marie Courant, Emmanuel Tibloux et Samuel Vermeil → Bâtiment H Sud
5. PRÉDICTION – Benjamin Loyauté → Bâtiment H Sud
9. DEMAIN C'EST AUJOURD'HUI #3 – Claire Fayolle → Bâtiment H Nord
FINLANDE / ESPAGNE / JAPON – Josyane Franc et Constance Rubini → Bâtiment H Sud
BIENNALE OFF – Nathalie Arnould et Nicolas Roesch / Saint-Étienne

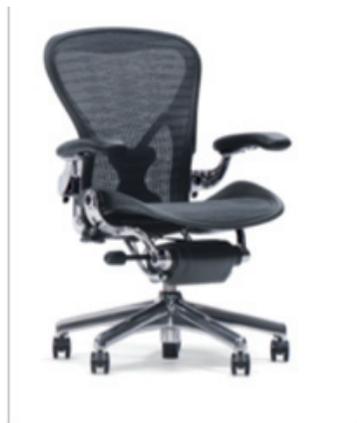
Nos modes de vie, nos comportements et nos relations sociales sont une source de réflexion et de créativité pour les designers. Ceux-ci cherchent à répondre à nos attentes futures, à anticiper les mutations sociales, à apporter ergonomie, confort à notre quotidien. Certains s'attachent à nous responsabiliser face à des enjeux tels que développement durable, d'autres cherchent à améliorer notre quotidien dans les différents espaces que nous traversons, d'autres encore, veulent nous interroger sur les problématiques de société et portent un design engagé.

DESIGN & MODE DE VIE - 1/3

BIENNALE INTERNATIONALE DESIGN [2010]

SAINT-ÉTIENNE 20_NOV. → 5_DEC.

2. COMFORT



Aeron, fauteuil - Herman Miller - Objet © Herman Miller

Herman Miller a conçu ce fauteuil pour être une extension de l'anatomie humaine. Ce dernier fait écho aux mouvements du corps et anticipe ses besoins. Ergonomique et fonctionnel, il répond aux exigences de confort dans toutes les positions de travail. Un support lombaire est ajustable à la hauteur souhaitée. Le textile de l'assise et du dossier est hautement perméable et permet à l'air de passer.

4. N-1 2010



Sonoroma - Ecole supérieure des arts appliqués Duperré, Kamilia Mikos / 2009 - Installation © Sonorama / Conception et réalisation : Kamilia Mikos / Design sonore: Kamilia Mikos et Simon Doury

Sonoroma est un projet de Post diplôme de Kamilia Mikos. Ce projet interroge la notion d'interfaces sonores pour créer des modes de jeu, inventer de nouvelles manières de produire du son, de le toucher. Le musicien fait varier des données par le biais de médiums tangibles, créant ainsi formes et effets sonores. Ces expérimentations sont des scénarii prospectifs et adaptables au live. L'objet musical n'est plus seulement un outil, il crée de l'image. Le jeu musical devient ainsi une performance à la fois visuelle et sonore.

5. PRÉDICTION



Q Drum, container à eau - Piet Hendrikse / 2008 - Objet © PJ Hendrikse

En juillet 2010, l'Organisation des Nations Unies a reconnu « le droit à une eau potable propre et de qualité [...] comme un droit de l'homme, indispensable à la pleine jouissance du droit à la vie ». Dans des populations défavorisées et rurales, l'eau potable est difficile à trouver et à transporter. *Q Drum* est une solution simple, durable et efficace à ce problème. Ce dispositif conçu en polyéthylène et en forme de beignet peut contenir cinquante ou soixante dix litres d'eau et roule facilement à l'aide d'une corde.



Stereotype packaging - Daizi Zheng / 2009 - Objet © Daizi Zheng 2009

Selon l'Organisation mondiale de la santé, la mauvaise alimentation est l'une des principales causes des maladies non transmissibles. Ce projet décalé sensibilise les personnes à revoir leur rapport à la nourriture et les encourage à choisir une alimentation saine et équilibrée. Cette série d'emballages de produits alimentaires est créée en réaction aux observations faites sur les comportements des consommateurs. Des carottes dans des paquets de cigarettes, des tiges de fenouil dans des cornets de frites, et des myrtilles conditionnées comme des gélules. Ainsi l'univers sain des fruits et légumes vient s'opposer à la *junk food*.

POUR LES EXPLORATEURS

DESIGN & MODE DE VIE

2. **COMFORT** – Konstantin Grcic → La Platine
4. **N-1 2010** – Jean-Marie Courant, Emmanuel Tibloux, Samuel Vermeil → Bâtiment H Sud
5. **PRÉDICTION** – Benjamin Loyauté → Bâtiment H Sud
9. **DEMAIN C'EST AUJOURD'HUI #3** – Claire Fayolle → Bâtiment H Nord
FINLANDE / ESPAGNE / JAPON – Josyane Franc, Constance Rubini → Bâtiment H Sud
BIENNALE OFF – Nathalie Arnould et Nicolas Roesch / Saint-Étienne
-

DESIGN & MODE DE VIE - 2/3

BIENNALE INTERNATIONALE DESIGN [2010]

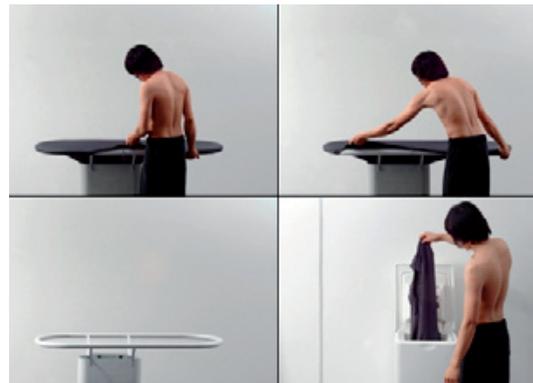
SAINT-ÉTIENNE 20_NOV. → 5_DEC.

9. DEMAIN C'EST AUJOURD'HUI #3



Electrocyte Appendix - Protofarm, Revital Cohen / 2009 - Images et vidéo © Revital Cohen

En reconnaissant l'importance de l'électricité dans le monde, les designers cherchent de nouvelles alternatives pour en produire. *Electrocyte Appendix* utilise le corps humain pour convertir la glycémie (l'énergie alimentaire) en électricité. Un organe artificiel est implanté dans le corps humain et se transforme en générateur d'électricité. Il suffirait alors de brancher un corps à un four, ordinateur ou lampe pour que l'appareil fonctionne.



Another bathroom, Salle de bain - Felipe Ribon - Objet © Felipe Ribon

Another bathroom est une salle de bains composée d'une vasque et d'une baignoire en textile. Le tissu tendu entre une structure métallique et une colonne d'eau offre une surface douce et chaude au toucher pour se laver. Les tissus utilisés sont nano-technologiques, antibactériens, imperméables et lavables en machine. Dans le même esprit ont été créés des robinets qui réduisent la consommation d'eau par leurs flux variables. Chaque utilisation (lavage des dents, du visage ou du corps) correspond à un débit d'eau différent.



Home farming, ferme à la maison - Design Probes, Philips / 2008 - Vidéo et images © Philips Design

Home farming explore la culture à domicile. Ce projet est conçu pour occuper un minimum d'espace au sol. *Home farming* est composé d'un empilement de mini-écosystèmes contenant des poissons, crustacés, algues et plantes comestibles. La biosphère vit grâce à un système de filtration d'eau et du recyclage des nutriments.

FINLANDE / ESPAGNE / JAPON



SAMI II, couteau en acier, bois de renne, porcelaine et cuir
Nathalie Lahdenmäki, Prototypage : Upi Anttila, Nathalie Lahdenmäki, Harri Syrjänen
Photo Chikako Harada / 2009 - Objet et dessin © Sami knife project 2009

Cette exposition internationale met l'accent sur la situation actuelle et future du leuku, un couteau utilisé quotidiennement et essentiel pour le peuple *Sámi* en Laponie. Cet outil atteint la perfection au niveau du design, à la fois en termes de forme et d'ergonomie. Sous la direction du maître coutelier *sámi* Josef Laiti, un workshop est conduit pour renouveler et actualiser ce couteau. L'exposition montre des schémas, dessins, prototypes et projets finaux des designers.

POUR LES EXPLORATEURS

DESIGN & MODE DE VIE

- 2. **COMFORT** – Konstantin Grcic → La Platine
- 4. **N-1 2010** – Jean-Marie Courant, Emmanuel Tibloux et Samuel Vermeil → Bâtiment H Sud
- 5. **PRÉDICTION** – Benjamin Loyauté → Bâtiment H Sud
- 9. **DEMAIN C'EST AUJOURD'HUI #3** – Claire Fayolle → Bâtiment H Nord
- FINLANDE / ESPAGNE / JAPON** – Josyane Franc, Constance Rubini → Bâtiment H Sud
- BIENNALE OFF** – Nathalie Arnould et Nicolas Roesch / Saint-Étienne

FINLANDE / ESPAGNE / JAPON



La Mamba, bureau - Tloc - Objet et dessin © La Mamba

Living Spain Project est une plateforme indépendante qui promeut le design espagnol. Ce projet met en lumière la manière dont nous vivons et la relation que nous entretenons avec notre environnement. Ce bureau répond aux scénarii de la vie quotidienne et matérialise le style de vie. Par exemple, le système d'ouverture et de fermeture imaginé devient une solution simple et créative résolvant les problèmes quotidiens de nos espaces habitables comme celui du rangement.

DESIGN & SHOP



Prélude n°5 et n°6 - Usin-e / 2010 - Ecole Supérieure d'Art et de Design Saint-Étienne © Usin-e

Amaury Poudray et Rémi Bouhaniche sont les designers d'Usin-e. Ils utilisent le design de texture, de relief et le design social pour créer des objets du quotidien. L'ESAT de Villeurbanne a tressé des "tapis" de rotin, les designers les ont placés dans des structures métalliques, ce qui a donné naissance à *Prélude*, une série d'objets éditée par The Gallery.

DESIGN & MODE DE VIE - 3/3

- Expositions traversées par le parcours



Juice skin - Naoto Fukasawa / 2004 - Objet et dessin © Naoto Fukasawa

Souvent le design japonais est associé aux images de simplicité, de pureté, du noir et blanc... mais il suffit d'ouvrir un magazine, lire un manga ou regarder un dessin animé japonais pour vite se rendre compte que le Japon est aussi un pays saturé d'objets souvent incongrus comme celui-ci. À travers l'exposition De Muji à Hello Kitty : la culture japonaise de l'alimentation, il s'agit de présenter le design au plus près du quotidien des Japonais.

BIENNALE INTERNATIONALE DESIGN [2010]

SAINT-ÉTIENNE 20_NOV. → 5_DEC.

