

# PARCOURS PÉDAGOGIQUES

## POUR LES NAVIGATEURS

L'entreprise (Bâtiment H Sud) de Michel Philippon et Emmanuel Tibloux est une exposition exploratoire sur le thème du travail en entreprise. Ce lieu participatif et actif s'adresse aux étudiants en particulier aux lycéens. Il peut être pour vous un moment d'échange et de découverte avec les intervenants et étudiants des écoles d'art participantes.

Les expositions *Interware*, *Transparences*, *100 chaises en 100 jours*, *Imaginez demain*, *Granville Gallery*, *De l'idée à l'objet*, *de l'objet au produit* et les événements *Design&Shop* et *Biennale Off* ne sont pas sur le site de la Cité du design.

Toute sortie d'un espace d'expositions (Bâtiment H Nord, Bâtiment H Sud, Platine) est définitive.

POUR LES NAVIGATEURS : PARCOURS DÉBUTANTS

# BIENNALE INTERNATIONALE DESIGN [2010]

SAINT-ÉTIENNE 20\_NOV. → 5\_DEC.

## DESIGN & TÉLÉPORTATION

- 1. LA VILLE MOBILE – CONSTANCE RUBINI / 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
- BIENNALE OFF – NATHALIE ARNOULD ET NICOLAS ROESCH / SAINT-ÉTIENNE

## DESIGN & TRANSPORT

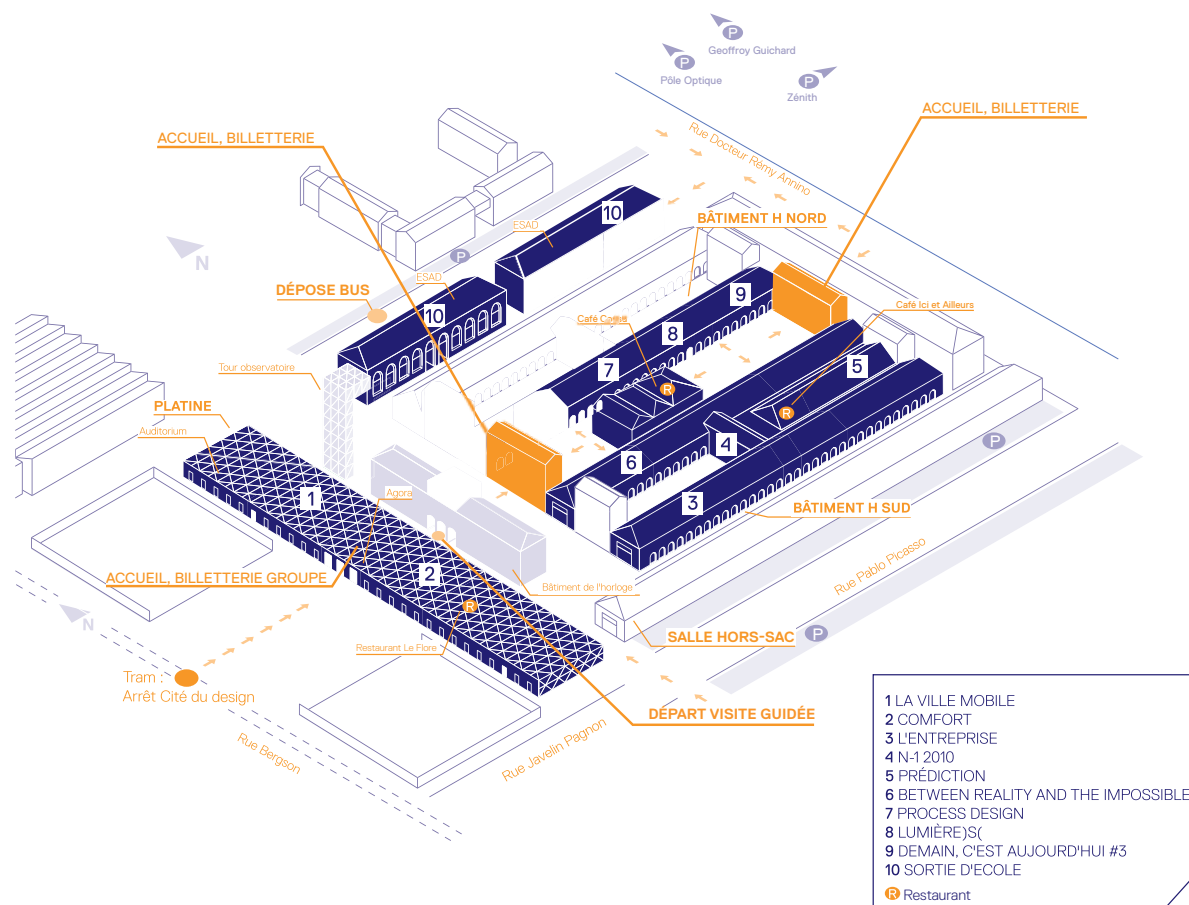
- 1. LA VILLE MOBILE – CONSTANCE RUBINI / PLATINE
- 5. PRÉDICTION – BENJAMIN LOYAUTÉ / BÂTIMENT H SUD
- 7. PROCESS DESIGN – COLLECTIF DESIGNERS + / BÂTIMENT H NORD
- 9. DEMAIN C'EST AUJOURD'HUI #3 – CLAIRE FAYOLLE / BÂTIMENT H NORD

## DESIGN & VILLE

- 1. LA VILLE MOBILE – CONSTANCE RUBINI / PLATINE
- 5. PRÉDICTION – BENJAMIN LOYAUTÉ / BÂTIMENT H SUD
- 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 & DÉVELOPPEMENT DURABLE

- 5. PRÉDICTION – BENJAMIN LOYAUTÉ / BÂTIMENT H SUD
- 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



---

# POUR LES NAVIGATEURS

---

## DESIGN & TÉLÉPORTATION

- 1. LA VILLE MOBILE** – Constance Rubini → Platine  
**4. N-1 2010** – Jean-Marie Courant et 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  
**BIENNALE OFF** – Nathalie Arnould et Nicolas Roesch / Saint-Étienne
- 

La téléportation, terme qui prend son essor dans les récits de la science-fiction au XIX<sup>e</sup> siècle, est définie par le transfert d'un corps ou d'un objet d'un espace à un autre sans parcours physique, c'est un déplacement immatériel et instantané. Cette notion, longtemps considérée comme une utopie, fait aujourd'hui partie de notre quotidien. Le design, les télécommunications, les réseaux sociaux, les nouvelles technologies permettent une ubiquité et une mobilité virtuelles instantanées. Les technologies numériques relayées par les designers nous permettent de nous téléporter selon nos désirs, n'importe où, n'importe quand.

---

DESIGN & TELEPORTATION - 1/3

BIENNALE INTERNATIONALE DESIGN [2010]

SAINT-ÉTIENNE 20\_NOV. → 5\_DEC.

---

## 1. LA VILLE MOBILE

---



*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 développés 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 des objets qui définissaient nos espaces est aujourd'hui dans nos poches. Cette installation parle de la téléportation, de la dématérialisation et de l'accroissement radical de mobilité qui en résulte.

---



*nAutre ville*, programme urbain - Partenariat entre l'ENSCI, les Ateliers, le CITU et la FING, Sandrine Herbert, Aude Richard et Maria Laura Mendez / 2008 - Vidéo  
© Sandrine Herbert - Aude Richard - Maria Laura Mendez

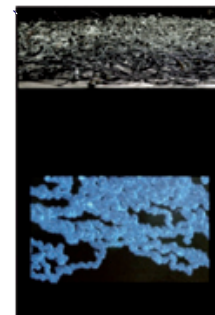
*nAutre ville* est un programme urbain composé de plusieurs dispositifs : des boîtes aux lettres numériques dans les rues, des panneaux-fenêtres installés sur les principaux carrefours, et un service au sein des bus qui récolte les fichiers des uns et des autres pendant un trajet. Ces objets hybrides composent un réseau proposant de l'information locale. L'enjeu de ces dispositifs est l'appropriation des TIC (Technologies de l'information et de la communication) dans la ville, pour favoriser la communication et les échanges entre les citoyens.

---

---

## 4. N-1 2010

---



*Think Thrice v.3*, installation audio visuelle interactive - Haute école d'art et de design de Genève, Nicolas Field / 2008-2010 - Installation  
Photo Phile Deprez © 2009 Nicolas Field Think Thrice

Cette installation sonore explore les interdépendances et les relations croisées entre les notions de son, d'espace, de résonance et de temps. Le son, la musique et le bruit sont indissociablement liés à l'espace. L'installation sonore *Think Thrice v.3* consiste en une prolifération d'écouteurs audios qui émettent un bruissement dont l'amplitude est soumise à la présence des visiteurs téléportés dans une ambiance sonore. *Think Thrice* utilise 400 casques de walkman qui amplifient l'espace et le bruit électrique de huit lampes. Sans s'en rendre compte le spectateur altère le son, qui à son tour influence les images.

---

---

## 5. PRÉDICTION

---



Dessins des *Monsters* - Studio Design Virus, Pieke Bergmans / 2010 - Objet et vidéo  
© Pieke Bergmans

Pieke Bergmans interroge les processus industriels de création au regard de la notion d'objet unique. Son travail se fonde sur une grande variété d'échelle et d'objets. Sur le thème du virus, elle altère des objets existants pour en tirer de nouvelles formes, de nouveaux usages et de nouvelles symboliques. Digne héritière de Gaetano Pesce, elle rêve d'une production de masse où l'imperfection contrôlée pourrait générer des objets plus personnels, plus singuliers. Son travail in situ à la biennale est montré simultanément dans la serre de la Platine et dans l'exposition *Prédiction*.

---

---

# POUR LES NAVIGATEURS

---

## DESIGN & TÉLÉPORTATION

- 1. LA VILLE MOBILE – Constance Rubini → 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
  - BIENNALE OFF – Nathalie Arnould et Nicolas Roesch / Saint-Étienne
- 

DESIGN & TELEPORTATION - 2/3

BIENNALE INTERNATIONALE DESIGN [2010]

SAINT-ÉTIENNE 20\_NOV. → 5\_DEC.

---

## 5. PRÉDICTION

---



Clouds - EPLF + ECAL Lab / 2009 - Installation interactive  
© Alain Bellet, Angelo Benedetto, Vincent Jacquier, Florian Pittet, Camille Scherrer

Ce projet se situe à la croisée du design, des arts numériques, des arts plastiques et des nouvelles technologies. *Clouds* propose au spectateur d'être acteur de l'œuvre et d'entrer en communication avec l'intelligence virtuelle. Par sa présence et ses gestes, ce dernier génère en temps réel et de manière aléatoire l'apparition et le mouvement de nuages.

---

## 9. DEMAIN C'EST AUJOURD'HUI #3

---



Caméra vision, appareil photo - Takuya Motte, Kobe Design University / 2010  
Vidéo et images © Takuya Motte

Ce prototype d'appareil photo est incorporé à l'épaule. Un système électronique reconnaît le geste de votre main et entoure l'objet de la photographie. Ce simple geste capture l'image, comme le viseur de votre appareil photo.

---



Teleport fridge, réfrigérateur Electrolux Design Lab - Université de Chulalongkom Thaïlande, Dulyawat Wongnawa / 2009 - Objet © Dulyawat Wongnawa / Electrolux

Dulyawat Wongnawa imagine une époque où les technologies de la science-fiction sont devenues réalité, en particulier celle de la téléportation. Ce réfrigérateur téléporte la nourriture, ce qui supprime le temps et le déplacement nécessaires à une personne pour acheter des produits frais. À l'aide de la technologie tactile en interface avec le processus de téléportation, le réfrigérateur téléporte la nourriture selon la commande qui lui est passée et place les aliments dans les bons compartiments.

---

## BIENNALE OFF

---



Produits graphiques - UnCentième&Inkoozing / 2010 - Saint-Étienne 5 rue Paul Bert  
© UnCentième&Inkoozing

À l'occasion de la biennale, UnCentième, studio de design et Inkoozing, atelier de sérigraphie testent la téléportation. Le concept vise à téléporter l'image issue de la sérigraphie à l'objet produit du design. Cette édition a conduit à la conception de la gamme *Produits Graphiques*.

---

# POUR LES NAVIGATEURS

## DESIGN & TÉLÉPORTATION

- 1. **LA VILLE MOBILE** – Constance Rubini → 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
- BIENNALE OFF** – Nathalie Arnould et Nicolas Roesch / Saint-Étienne

DESIGN & TELEPORTATION - 3/3

■ Expositions traversées par le parcours

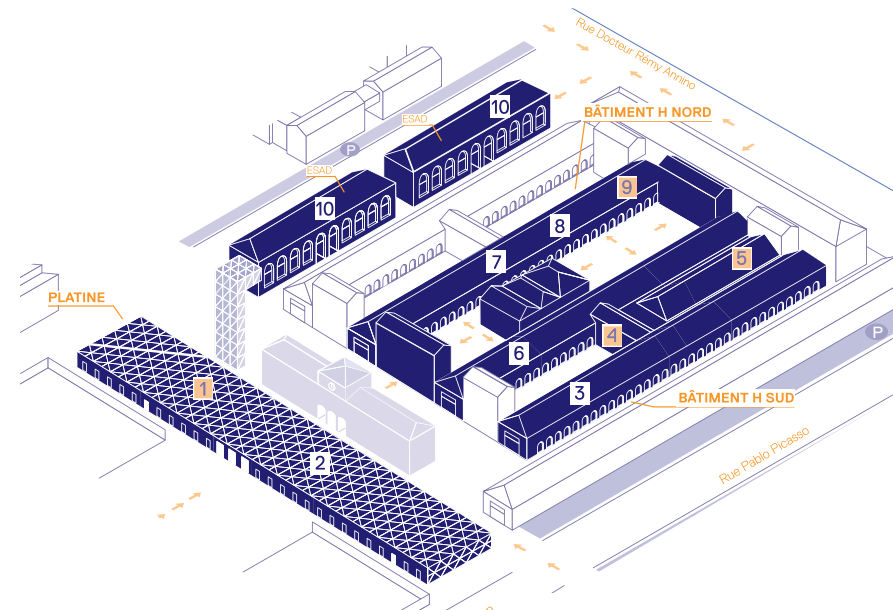
BIENNALE INTERNATIONALE DESIGN [2010]  
SAINT-ÉTIENNE 20\_NOV. → 5\_DEC.

## BIENNALE OFF



*Bon voyage...* - Atelier d'artistes, Alain Hervéou, Pierre Mingot, Jean-Claude Olivier, Laurent Quin / 2010 - Saint-Étienne 16 rue Chevreul

Située dans un ancien atelier d'armurerie, l'exposition "*bon voyage...*" réunit les œuvres pluridisciplinaires de quatre artistes. Leurs pratiques trouvent une convergence dans leur intérêt pour les manipulations spatio-temporelles en prise directe avec un réexamen des acquis matériels ou culturels. À travers le thème de la téléportation, ils s'intéressent diverses problématiques liées à la mémoire, à l'imaginaire, au désir et au devenir de la présence au monde.





---

# POUR LES NAVIGATEURS

---

## DESIGN & TRANSPORT

- 1. **LA VILLE MOBILE** – Constance Rubini → Platine
- 5. **PRÉDICTION** – Benjamin Loyauté → Bâtiment H Sud
- 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

Le design concerne tous les moyens de transports (aérien, ferroviaire, routier, cyclable, etc.). Les designers conçoivent des voitures hybrides, des transports en commun écologiques et innovants, des vélos en libre service et de nouveaux sports urbains. Ces modes de locomotion sont de nouvelles alternatives pour des transports moins contraignants, plus modulables, plus performants, plus économes et plus écologiques. Les designers recherchent les matériaux et formes, créent l'ambiance intérieure et l'identité visuelle du transport. En lien avec les réseaux urbains et les constructeurs, ils pensent au système de service, à la relation à l'utilisateur et à l'environnement des transports.

---

DESIGN & TRANSPORT - 1/3

---

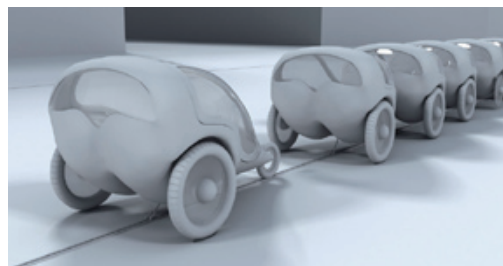
**BIENNALE INTERNATIONALE DESIGN [2010]**

SAINTE-ÉTIENNE 20\_NOV. → 5\_DEC.

---

## 1. LA VILLE MOBILE

---



*Chenillard*, voiture automatisée - Luc Schuiten / 2009 - Image © Luc Schuiten

Conçu par le designer belge Luc Schuiten, le *Chenillard* est une petite voiture urbaine pour deux ou trois personnes, qui regroupe les avantages du transport en commun et de la voiture individuelle. Elle se rend à l'adresse voulue sur un appel et conduit les passagers à destination. Ces voitures sont programmées pour se rassembler en convoi, pour économiser de la place et de l'énergie. Alimentées par un moteur électrique, elles puisent leur courant dans un rail intégré au sol.



*Urban Think Tank*, métro câble - Alfredo Brillembourg / 2010 - Image © Alfredo Brillembourg, 2010

*Urban Think Tank* est une agence de design pluridisciplinaire qui mène un projet d'urbanisme en lien étroit avec la population du quartier de San Augustin de Caracas. L'analyse du terrain et les échanges avec la population locale ont aboutis à ce système de métro câble. Intégré aux lignes de métro existantes, il permet de transporter mille deux cents voyageurs par heure dans chacune des directions.



*U3-X*, transport personnel, Honda / 2009 - Objet, image et vidéo © Honda

L'*U3-X* est un petit véhicule personnel développé par Honda pour se déplacer sur les trottoirs ou dans une entreprise. De petite taille, pliable, il peut être rangé dans la portière de la voiture électrique *Honda EV-N*. On peut ainsi garer son véhicule en périphérie et parcourir les derniers kilomètres jusqu'au lieu de destination avec l'*U3-X*. Ce concept est révélateur d'une nouvelle façon de penser le déplacement urbain : favoriser les déplacements multimodaux plutôt qu'utiliser un véhicule unique.



*Trikke*, trotinette, Gildo Beleski / 1988 - Objet © Trikke

*Trikke* est une trotinette à trois roues avec deux plateaux arrière indépendants et deux freins arrière indépendants. Comme les trotinettes, les rollers, les triporteurs, les vélos couchés et les vélomobiles, *Trikke* favorise l'essor de la mobilité douce et des nouveaux sports urbains. Pour avancer, l'utilisateur déplace son poids du corps de gauche à droite et inversement. L'utilisateur peut atteindre une vitesse entre 25 et 30 km/h. Il existe aussi une version électrique, baptisée *Tribred*.

---

# POUR LES NAVIGATEURS

---

## DESIGN & TRANSPORT

- 1. **LA VILLE MOBILE** – Constance Rubini → Platine
- 5. **PRÉDICTION** – Benjamin Loyauté → Bâtiment H Sud
- 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 & TRANSPORT - 2/3

**BIENNALE INTERNATIONALE DESIGN [2010]**

SAINT-ÉTIENNE 20\_NOV. → 5\_DEC.

---

## 1. LA VILLE MOBILE

---



Strida, Vélo pliant - Objet © Strida

Le vélo pliable *Strida* bénéficie des dernières innovations en termes de légèreté, d'ergonomie et de robustesse. Ce vélo pratique en ville et en voyage pèse 9,2 kg, il se plie en trois secondes seulement et se conduit confortablement. La position droite du cycliste permet une vue du trafic panoramique et une bonne ergonomie de conduite. Chaque vélo est identifié par son numéro unique gravé sur son cadre, ainsi en cas de vol, le vélo est très facilement identifiable.



*Kolelinia*, Concept de pistes cyclables alternatives, Martin Angelov / 2009 - Image © Creative Commons

Avec *Kolelinia*, Martin Angelov définit un nouveau concept de pistes cyclables, aériennes, surélevées par rapport à la circulation, reposant sur des câbles d'acier. Une simple bicyclette permettrait de nous transporter dans les airs et passer au-dessus du trafic. Ce système permettrait aux cyclistes de traverser le trafic urbain sans interruption ni ralentissement et sans la peur de se faire heurter par un autre véhicule.

---

## 5. PRÉDICTION

---



Simple, concept car, BMW / 2005 - Objet © BMW

*Simple (Sustainable and Innovative Mobility Product for Low Energy consumption\*)* est un concept car imaginé par BMW. Ce concept utilise des technologies et architectures issues de l'automobile et de la moto afin d'en combiner les formes et les avantages. Ce véhicule combinant les qualités protectrices d'une automobile avec la maniabilité d'une moto permettrait de réduire la formation d'embouteillages.

(\*Produit de mobilité innovante et éco-responsable pour une faible consommation d'énergie)

---

## 7. PROCESS DESIGN

---



Akoya, avion, Isa Airplanes / 2010 - Vidéo, images et maquettes © 2010 LISA Airplanes

*Akoya* est un avion biplace haut de gamme. Il permet des déplacements au plus près des points de départ et de destination. Le dessin du fuselage est inspiré d'un profil d'aile d'avion couplé à la forme d'un œuf. Les hydrofoils, petites ailes placées en dessous du fuselage confèrent à l'*Akoya* la possibilité d'atterrir sur l'eau, la neige et la terre.

# POUR LES NAVIGATEURS

## DESIGN & TRANSPORT

- 1. **LA VILLE MOBILE** – Constance Rubini → Platine
- 5. **PRÉDICTION** – Benjamin Loyauté → Bâtiment H Sud
- 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 & TRANSPORT - 3/3

■ Exposition traversée par le parcours

BIENNALE INTERNATIONALE DESIGN [2010]

SAINT-ÉTIENNE 20\_NOV. → 5\_DEC.

## 7. PROCESS DESIGN



*Opéra*, caravane pliante, Ysin, Enthoven Associés / 2009 - Vidéo et prototype © Ysin

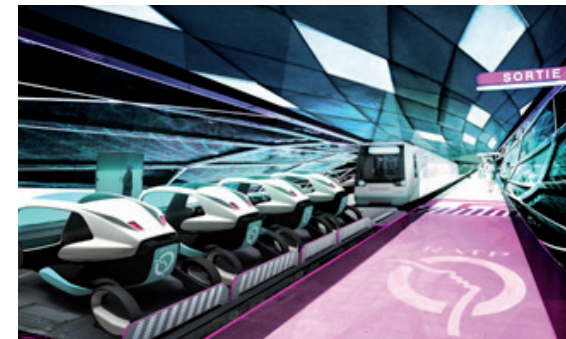
Les designers ont conçu *Opéra* comme un nouvel objet qui n'est ni tente ni caravane. La phase de développement, c'est-à-dire la réalisation des plans, de l'agencement, du choix des matériaux et des différents composants a permis d'aboutir à un produit luxueux. Cette tente nomade et contemporaine (7x3m) est équipée de deux lits, de toilettes, d'une terrasse en teck et d'un barbecue.

## 9. DEMAIN C'EST AUJOURD'HUI #3



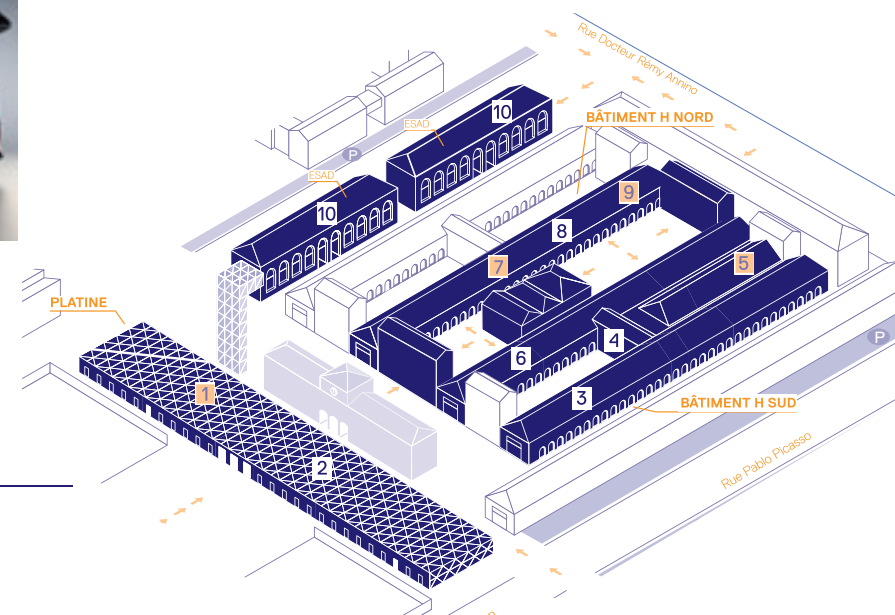
*Survolt*, concept car, Citroën / 2010 - Objet © Source Médiathèque PSA/ Direction de la Communication

*Survolt* est un concept car pour la compétition automobile. Ce prototype fonctionne à l'aide de deux moteurs électriques cumulant trois cents chevaux, et peut passer de 0 à 100 km/h en moins de cinq secondes. Son mode de propulsion électrique conjugue sportivité et performance avec respect de l'environnement et développement durable.



*Link up*, système de véhicules locatifs - Strate Collège Designers, Laurent Gravier / 2009  
Maquette et visuels © Strate Collège Designers / Laurent Gravier

La place de la voiture dans la ville est remise en cause. Les designers réfléchissent à des systèmes alternatifs tel que le système de voiture en libre service *Link up*. Celui-ci est connecté aux autres modes de déplacement urbain (métro, bus, train). Il met à disposition des citadins des véhicules légers, ouverts et protecteurs. Totalement électriques, les voitures sont aussi repliables en partie, afin de minimiser la place au sol quand elles sont inutilisées.





---

# POUR LES NAVIGATEURS

---

## DESIGN & VILLE

1. **LA VILLE MOBILE** – Constance Rubini → Platine  
5. **PRÉDICTION** – Benjamin Loyauté → Bâtiment H Sud  
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
- 

Par leurs réflexions sur l'aménagement d'espaces verts, la création de mobilier urbain, la signalétique, l'identité visuelle, les designers contribuent à penser les villes de demain. Ils réhabilitent des friches pour créer de nouveaux espaces culturels et de service, des promenades urbaines, des jardins. Des artistes et des designers investissent la ville, détournent des équipements urbains, créent des installations décalées et proposent de nouvelles solutions. Ils dessinent aussi des villes utopiques, qui sont peut-être le dessein de projets futurs.

---

DESIGN & VILLE - 1/3

BIENNALE  
INTERNATIONALE  
DESIGN [2010]

SAINT-ÉTIENNE 20\_NOV. → 5\_DEC.

---

## 1. LA VILLE MOBILE

---



Jardin Serge Gainsbourg, Agence Territoire / 2010 - Images  
© Photo Nicolas Waltefaugle 2010

Le *Jardin Serge Gainsbourg* prend place au-dessus du boulevard périphérique, sur une superficie d'un peu plus de deux hectares. Il lie Paris à sa banlieue et permet de reconsidérer les rapports des habitants du quartier avec le périphérique. Philippe Convergence et Frank Mathé conçoivent cet espace sur un mode écologique : moitié en pleine terre, moitié dallé, ils créent des espaces de prairies naturelles et des talus herbeux plantés d'arbres, les produits phytosanitaires y sont bannis et l'eau de pluie récupérée pour l'arrosage.

---



Projet d'urbanisme, Vue depuis la terrasse du Fil (salle de concert) - Alexandre Chemetoff & Associés / 2010 - Vidéo et images © Alexandre Chemetoff & Associés

Ce projet d'urbanisme est le réaménagement du quartier Manufacture Plaine Achille à Saint-Étienne, conçu par Alexandre Chemetoff et Patrick Henry. À partir du patrimoine architectural, culturel et végétal existant, il s'agit de transformer progressivement ce quartier en un parc qui unifie les espaces, de part et d'autre de la voie ferrée. Le projet consiste à observer, relever et révéler ce qui existe, pour mieux le partager.

---

Image manquante

*ParaSITE*, habitat pour SDF - Michael Rakowitz - Vidéo et images  
© ParaSITE, Michael Rakowitz

Facile à fabriquer et de coût réduit, ce projet d'habitat nomade pour sans-abris utilise l'air rejeté par les systèmes de chauffage d'un bâtiment. Il se fixe au conduit d'évacuation, qui joue le rôle de gonfleur pour l'abri constitué de sacs plastiques. Les différentes expositions au sein desquelles l'artiste expose lui permettent de diffuser le kit de fabrication de cet habitat nomade dans les journaux vendus par les sans-abris.

---



Projet d'intégration du quartier Villa Tranquila par la création de terrains de jeu à Buenos Aires  
Flavio Janches et A:BJ&C architects / 2007 - Vidéo et images  
© A:BJ&C architects

Les approches traditionnelles d'assainissement des bidonvilles consistent à raser de vastes zones pour y implanter de nouveaux systèmes d'infrastructures et d'habitations. Flavio Janches, avec le soutien de la Playspace Foundation, propose d'intégrer le bidonville de la Villa Tranquila à la ville de Buenos Aires. L'équipe de l'architecte mène un travail en concertation avec les habitants du quartier, et en particulier avec les enfants. La conception d'un système de terrains de jeux interreliés et une fresque collective permettent à la Villa Tranquila de se reconstruire par elle-même tout en renforçant l'esprit de communauté.

---



---

# POUR LES NAVIGATEURS

---

## DESIGN & VILLE

- 1. **LA VILLE MOBILE** – Constance Rubini → Platine
  - 5. **PRÉDICTION** – Benjamin Loyauté → Bâtiment H Sud
  - 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 & VILLE - 2/3

**BIENNALE INTERNATIONALE DESIGN [2010]**

SAINT-ÉTIENNE 20\_NOV. → 5\_DEC.

---

## 1. LA VILLE MOBILE

---



*Rolling Bridge*, pont pliant - Thomas Heatherwick - Heatherwick Studio / 2004 - Images - © Steve Spelle

Ce pont permet aux piétons de traverser le canal Grand Union à Londres. Cet équipement urbain peut se rouler sur lui-même et laisser ainsi passer les bateaux amarrés dans le Paddington Basin. Ce pont roulant articulé est actionné par une batterie de vérins hydrauliques. Il pèse plus de quatre tonnes pour une longueur dépliée de douze mètres et un diamètre en position repliée de quatre mètres.

---



*Cloud City*, projet d'habitations d'urgence - Studio Lindfors / 2008 - Images © Studio Lindfors

*Cloud City* est un projet prospectif qui propose une solution d'accueil pour la population newyorkaise en cas de catastrophe naturelle. Les habitations temporaires viennent se plugger à la ville en ruines et se mettent en place rapidement.

---

---

## 5. PRÉDICTION

---



*Confidences*, banc - Chloé Ruchon / 2009 - Objet  
Photo Julien Buitrago © Chloé Ruchon

*Confidences* est une barrière Vauban transformé en mobilier urbain. Le fauteuil en forme de S permet à deux personnes de discuter sans avoir à tourner la tête. Elle n'est pas un élément autonome et fonctionne en étant intégré aux autres barrières. La barrière standard considérée comme un obstacle devient un espace de rencontre et d'échange.

---

## 7. PROCESS DESIGN

---



*Ovetto*, poubelle de tri sélectif - Habitare / 2009 - Objets © Habitare

*Ovetto* est une poubelle de tri sélectif. Elle répond à trois objectifs fondamentaux : celui de l'écologie (utilisation de polypropylène avec 40% à 70% de matériau recyclé), celui de l'éducation (apprendre et valoriser le recyclage par la conception d'un objet esthétique et fonctionnel) et celui de la solidarité (offrir une opportunité de travail à ceux qui vivent en marge de la société). En créant une poubelle colorée et ludique, celle-ci devient un repère visuel dans la ville. Elles marquent l'importance du tri sélectif et renouvellent l'image des poubelles classiques pour que les usagers adoptent un comportement plus responsable.

---

# POUR LES NAVIGATEURS

## DESIGN & VILLE

- 1. **LA VILLE MOBILE** – Constance Rubini → Platine
  - 5. **PRÉDICTION** – Benjamin Loyauté → Bâtiment H Sud
  - 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 & VILLE - 3/3

■ Expositions traversées par le parcours

## BIENNALE INTERNATIONALE DESIGN [2010]

SAINT-ÉTIENNE 20\_NOV. → 5\_DEC.

## 9. DEMAIN C'EST AUJOURD'HUI #3



Oogst 1 Solo, maison auto-suffisante - Protofarm, Frank Tjepkma / 2009 - Image © Tjep

Tjep. est l'agence de design de Frank Tjepkma. Ce dernier travaille tous types de design, architecture, mobilier, joaillerie, identité graphique. Prolifique et imaginatif, ce designer crée aussi des projets entre science-fiction et utopie, comme la gamme des projets *Oogst*. *Oogst 1 Solo* est une maison autonome pour une personne qui fournit à son résidant la nourriture, l'énergie, la chaleur et l'oxygène nécessaire. On pourrait vivre dans *Oogst 1 Solo* sans jamais quitter la maison. Un autre projet : *Oogst 1000* est une ferme, restaurant, hôtel et parc d'attractions à la fois qui pourraient accueillir mille personnes par jour.

## BIENNALE OFF



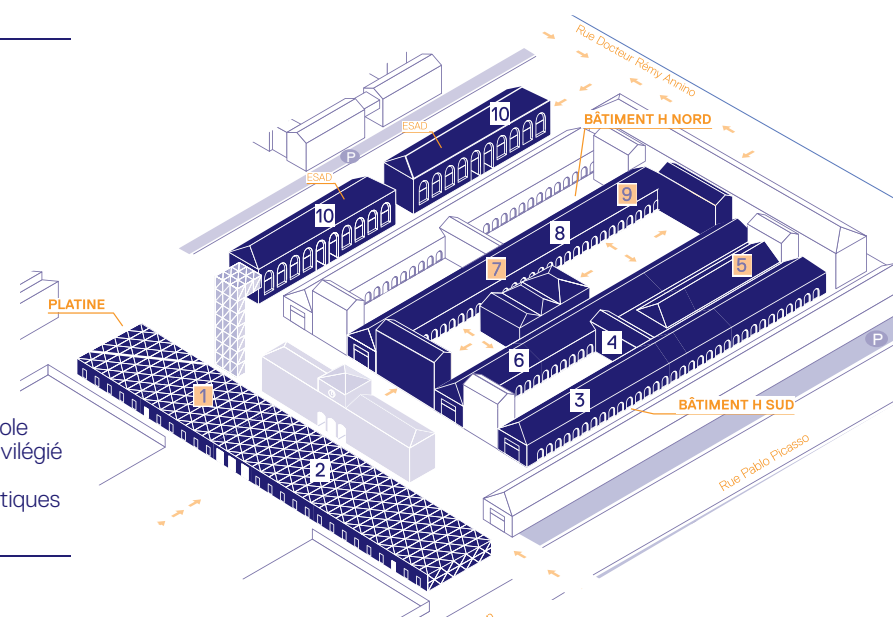
Urban Oasis - Frédéric Ruyant / 2010 - Saint-Étienne Cité du design

*Urban Oasis* est un parcours dans la ville rythmé par une série d'interventions du designer Frédéric Ruyant. Ici la façade de l'Ecole supérieure d'art et de design Saint-Étienne devient le théâtre privilégié d'une installation incongrue, une poubelle/panier basket. Cette intervention invite à porter d'autres regards, à initier d'autres pratiques dans la ville et à adopter d'autres comportements.



Urban Oasis - Frédéric Ruyant / 2010 - Saint-Étienne Place Carnot

Cette intervention fait partie du parcours *Urban Oasis* de Frédéric Ruyant. Les piétons traversent le passage clouté comme s'ils jouaient à saute-moutons. Cet artiste-designer propose une vision poétique où la ville se réinvente.



---

# POUR LES NAVIGATEURS

---

## DESIGN & DÉVELOPPEMENT DURABLE

**5. PRÉDICTION** – Benjamin Loyauté → Bâtiment H Sud  
**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

Selon la Commission mondiale de l'environnement et du développement de 1987, le développement durable doit répondre « *aux besoins du présent sans compromettre la capacité des générations futures de répondre aux leurs* ». Les principes d'éco-design respectent l'environnement, limitent l'empreinte écologique, utilisent moins et mieux les matières premières et pensent à des modes de fabrication non polluants. Toutes les étapes du produit sont pensées par le designer : la conception, l'utilisation et la fin de vie.

DESIGN & DÉVELOPPEMENT DURABLE - 1/2

BIENNALE INTERNATIONALE DESIGN [2010]

SAINT-ÉTIENNE 20\_NOV. → 5\_DEC.

---

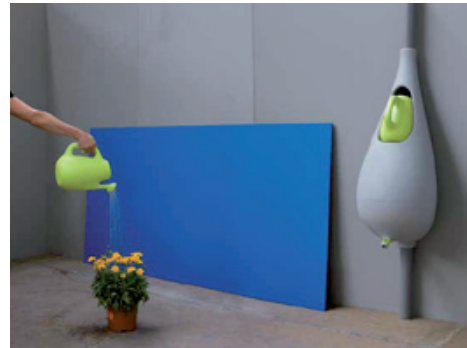
## 5. PRÉDICTION

---



*Din-INK*, couverts - Zo-loft architecture&design / 2008 - Objet © Zo-loft architecture&design

Ce jeu de stylos se transforme pour le déjeuner en couverts. Les couverts sont faits à partir de ressources renouvelables, comme l'amidon naturel et des fibres. Ils sont biodégradables et non toxiques pour une meilleure utilisation alimentaire tout comme l'emballage.



*Drop of water*, Récupérateur d'eau de pluie - Bas van der Veer / 2009  
Objet à l'extérieur de l'exposition © Bas van der Veer

Nos réserves d'eau douce sont en danger, les industries, pesticides et produits chimiques polluent l'eau. L'eau potable devient plus difficile à acquérir et plus difficile à purifier. Il faut trouver des solutions écologiques afin d'être plus économique. *Drop of water* répond à ce problème de manière simple, accessible et amusante. Ce système ingénieux fixé directement sur une gouttière permet de récupérer de l'eau de pluie.

---

## 7. PROCESS DESIGN

---



*Grendene Mélissa Ultragirl*, Chaussure - Mélissa, Edson Matsuo / 2009  
Objet- © Grendene Mélissa Ultragirl

*Melissa* fait rimer mode et développement durable avec des chaussures réalisées à partir de plastique. Chaque série est le résultat d'une collaboration avec un designer ou un artiste de renom. La fabrication suit les principes d'éco-conception en termes de réduction des déchets et d'économie d'énergie : 99% du plastique utilisé par la marque provient du recyclage (PVC recyclé). Les chaussures *Melissa* sont moulées en mono-matière, ce qui facilite leur fabrication (rapidité, efficacité, pas de montage) et leur recyclage (plastique identique, pas de démontage).



*Bagagerie verte et durable*, housse d'ordinateur portable - Pockus Biolap, Meda Claesen / 2009  
Objet © Pockus Biolap

Cette gamme de bagagerie est éco-conçue par l'entreprise Biolap. Le principal matériau utilisé est le lin car il ne nécessite pas d'herbicide, peu d'eau et sa production est majoritairement française. La fabrication locale réduit le besoin en énergie. La durabilité du produit se traduit par sa qualité, son entretien facile et son optimisation des formes. Cet objet est également recyclable par la filière textile.

---



# POUR LES NAVIGATEURS

## DESIGN & DÉVELOPPEMENT DURABLE

5. PRÉDICTION – Benjamin Loyauté → Bâtiment H Sud  
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 & DÉVELOPPEMENT DURABLE - 2/2

■ Exposition traversée par le parcours

BIENNALE INTERNATIONALE DESIGN [2010]

SAINT-ÉTIENNE 20\_NOV. → 5\_DEC.

## 7. PROCESS DESIGN



Cookup, barbecue solaire - ID Cook / 2010 - Objet © X&Y ID Cook

Cookup est un barbecue solaire qui ne nécessite pas de feu. Grâce à son viseur et sa forme parabolique, le barbecue face au soleil concentre et répartit les rayons solaires sur tout le récipient en train de chauffer. La température peut atteindre deux cents degrés pour réaliser tous les types de cuisines.

## 9. DEMAIN C'EST AUJOURD'HUI #3



L'Attrapeur d'eau, Electrolux Design Lab - Université Sciences et techniques de Zhejiang, Penghao Shan / 2009 - Objet © Penghao Shan / Electrolux

L'Attrapeur d'eau est un appareil automatique qui envoie de petites balles volantes dans l'air pour attraper les gouttes de pluie. Une fois les gouttes collectées, les balles retournent dans un plateau de réception qui purifie l'eau pour la rendre potable. Ensuite les balles apportent directement l'eau potable à une personne qui peut la boire. Le plateau de réception lit également les empreintes digitales pour déterminer quels additifs apporter à l'eau pour correspondre au maximum à la santé du buveur. Ce récepteur d'eau de pluie et purificateur d'eau volant est une réponse au manque d'eau.

## BIENNALE OFF



EPASE, Fanny Herbert - Crêt de Lijen - Rues du développement durable / Auto-partage / Jardinethic / Epicerie d'Art - Saint-Étienne 15 rue Robert

Plusieurs initiatives sont conçues pour faciliter les rapprochements entre les habitants sur le quartier du Crêt de Roc. Elles proposent de « réduire les distances » par plusieurs moyens : investir dans l'immobilier, réunir les habitants autour d'un espace public qu'ils s'approprient par le jardinage, partager une voiture et réduire les distances parcourues, raccourcir le parcours entre la ferme et l'assiette...

