

PARCOURS PÉDAGOGIQUES

POUR LES EXPERTS

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 Galery*, *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 EXPERTS : PARCOURS AVERTIS

BIENNALE
INTERNATIONALE
DESIGN [2010]

SAINT-ÉTIENNE 20_NOV. → 5_DEC.

DESIGN & RECHERCHE ET DÉVELOPPEMENT

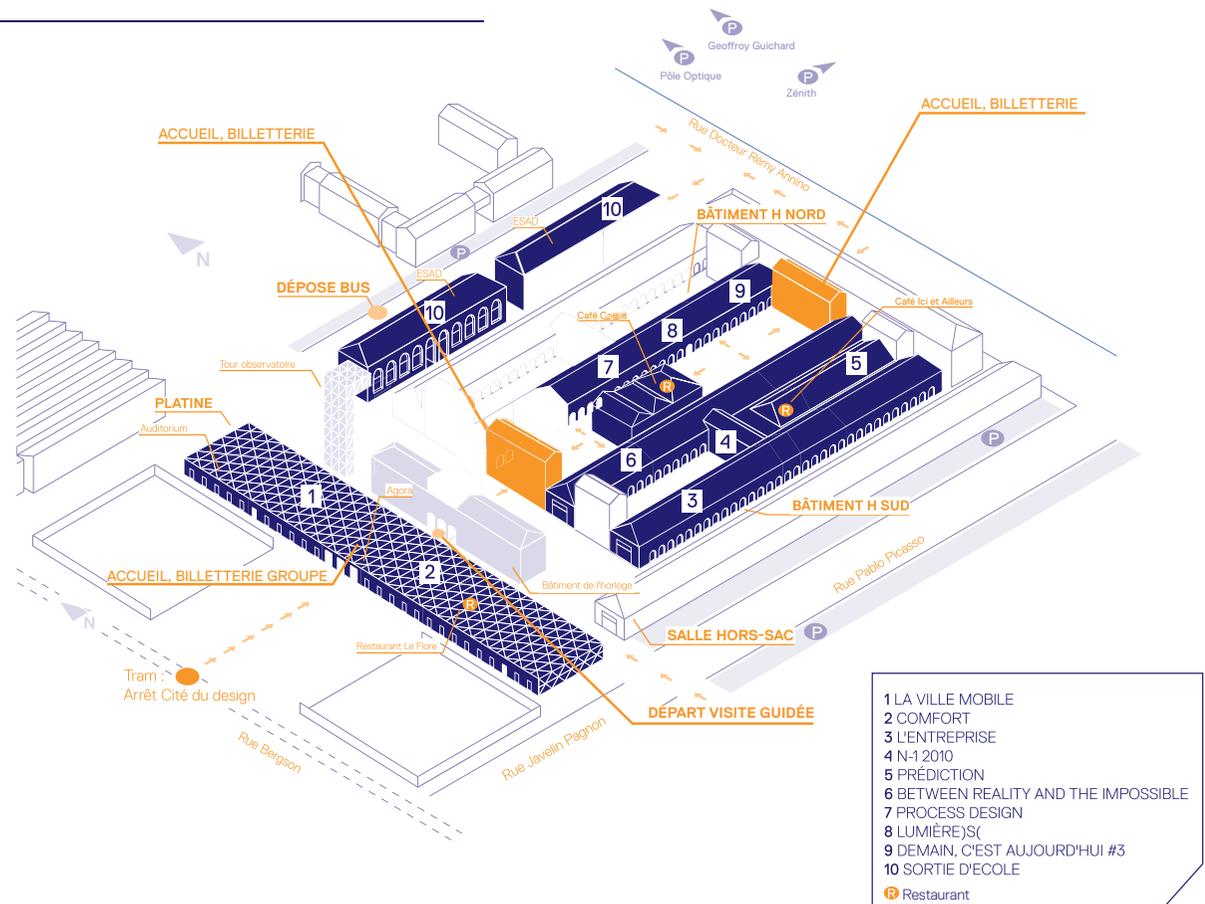
- 7. PROCESS DESIGN – COLLECTIF DESIGNERS + / BÂTIMENT H NORD
- 8. LUMIÈRE)S(– FELIPE RIBON / BÂTIMENT H NORD
- 9. DEMAIN C'EST AUJOURD'HUI #3 – CLAIRE FAYOLLE / BÂTIMENT H NORD
- BIENNALE OFF – NATHALIE ARNOULD ET NICOLAS ROESCH / SAINT-ÉTIENNE

DESIGN & SANTÉ

- 5. PRÉDICTION – BENJAMIN LOYAUTÉ / BÂTIMENT H SUD
- 6. BETWEEN REALITY AND THE IMPOSSIBLE – DUNNE&RABY / BÂTIMENT H SUD
- 7. PROCESS DESIGN – COLLECTIF DESIGNERS + / BÂTIMENT H NORD
- DE L'IDÉE À L'OBJET, DE L'OBJET AU PRODUIT – ACADÉMIE D'ART ET DE DESIGN DE VARSOVIE, UNIVERSITÉ DE HOLON ET INSTITUT POLONAIS / MUSÉE DE LA MINE

DESIGN & ART

- 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
- TRANSPARENCES – FELIPE RIBON / MUSÉE D'ART MODERNE
- 100 CHAISES EN 100 JOURS – MARTINO GAMPER / ÉGLISE SAINT-PIERRE DE FIRMINY
- DESIGN&SHOP – NATHALIE ARNOULD ET ROMAIN CHACORNAC / SAINT-ÉTIENNE
- BIENNALE OFF – NATHALIE ARNOULD ET NICOLAS ROESCH / SAINT-ÉTIENNE



POUR LES EXPERTS

DESIGN & RECHERCHE ET DÉVELOPPEMENT

7. PROCESS DESIGN – Collectif Designers + → Bâtiment H Nord

8. LUMIÈRE(S) – Felipe Ribon / Bâtiment H Nord

9. DEMAIN C'EST AUJOURD'HUI #3 – Claire Fayolle → Bâtiment H Nord

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

Les services de recherche et développement sont souvent synonymes d'industries de pointes, dans les domaines médicaux, textiles, aéronautiques, etc. Les industriels s'associent la compétence d'ingénieurs, de chercheurs, et plus récemment de designers. Ces derniers peuvent être associés à des projets de recherche publics ou privés, en tant que collaborateur extérieur ou que designer intégré, ils sont une ressource pour les entreprises et les collectivités en termes d'innovations. Si leur rôle est de créer de nouveaux objets et services répondant aux besoins des usagers et des consommateurs, il est aussi d'alimenter la recherche, d'aborder de nouveaux domaines d'investigation et d'élaborer de nouvelles techniques.

DESIGN & RECHERCHE ET DÉVELOPPEMENT - 1/2

BIENNALE INTERNATIONALE DESIGN [2010]

SAINT-ÉTIENNE 20_NOV. → 5_DEC.

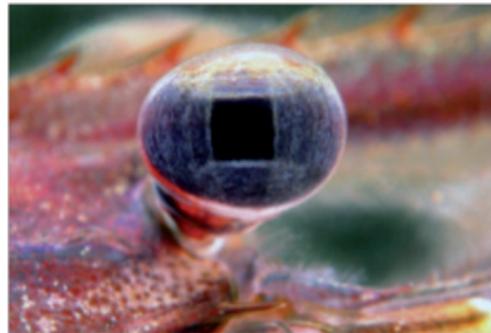
7. PROCESS DESIGN



Air Multiplier, ventilateur - Dyson / 2009 - Objet et coupe - © Dyson

La technologie développée pour cet appareil (onze brevets déposés), permet de créer un flux d'air dont le volume est multiplié par quinze dans l'objectif de diffuser de l'air chaud ou froid, de façon homogène et continue. L'air est accéléré en passant par une ouverture circulaire et par une rampe aérodynamique inclinée, générant un souffle continu d'air doux. Sans pale ni grille, il est sans danger et facile à nettoyer.

8. LUMIÈRE(S)



Stereomicroscopy - Alex H. Griman / 2006 - Images © Nikon Small world Alex Kawazaki Photography

Cette photographie microscopique (issue du concours de photographies microscopiques Nikon) révèle l'aspect peu connu de la lumière. L'ultra-technologie de ces photographies et de la science montrent le spectre visible et invisible de la lumière. Une vidéo montre également les avancés de la science avec une protéine qui réagit à la lumière et qui active les neurones photosensibles.

9. DEMAIN C'EST AUJOURD'HUI #3



MO, Système d'objets géré par interfaces numériques
Projet de recherche associant l'Agence nationale de la recherche, Ircam, Grame, DaFact, Voxler, Atelier des Feuillantes, NoDesign : Jean Louis Frechin - Uros Petrevski / 2010
Objets - © John Batspad NoDesign

À l'heure de la musique électronique, les designers imaginent de nouvelles formes d'instruments et de nouveaux dispositifs musicaux. Mo est un projet de recherche qui explore de nouveaux moyens d'expression musicale à l'aide d'interfaces gestuelles. L'un des principaux enjeux de ce projet est de renouveler les paradigmes d'interprétation et de jeu musical dans le cadre de musiques électroniques et informatiques. Le projet est centré sur des principes d'interaction utilisant les gestes, les mouvements du corps, le toucher, en privilégiant des usages collaboratifs.



Les objets programmables - ENSCI-Les Ateliers, Quentin Vaultot, / 2009 - Vidéo et objet © Quentin Vaultot et Véronique Huygue

Grâce à une matière programmable, l'objet s'adapte dans ses formes et représentations aux désirs de l'utilisateur. On passe d'un système forme/fonction à un système forme/usage. Ainsi à l'inverse des objets classiques qui suggèrent des usages, c'est à l'utilisateur de façonner son objet, d'en définir les symboles pour en définir les réglages.

POUR LES EXPERTS

DESIGN & RECHERCHE ET DÉVELOPPEMENT

7. PROCESS DESIGN – Collectif Designers + → Bâtiment H Nord

8. LUMIÈRE(S) – Felipe Ribon / 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 & RECHERCHE ET DÉVELOPPEMENT - 2/2

■ Expositions traversées par le parcours

BIENNALE INTERNATIONALE DESIGN [2010]

SAINT-ÉTIENNE 20_NOV. → 5_DEC.

9. DEMAIN C'EST AUJOURD'HUI #3



Renew, Electrolux Design Lab - Université de Purdue, Louis Filosa / 2009
Objet - © Louis Filosa / Electrolux

Renew est le fer à repasser de demain. Cet appareil à vapeur rafraîchit et nettoie les vêtements. Le souffle des deux lames à vapeur repassent et lavent les vêtements. Un scanner à infrarouges et une puce RFID (Identification par radiofréquence) collectent l'information sur un vêtement à partir d'étiquettes conçues spécialement. Un écran tactile permet à l'utilisateur d'interagir avec l'appareil.

BIENNALE OFF



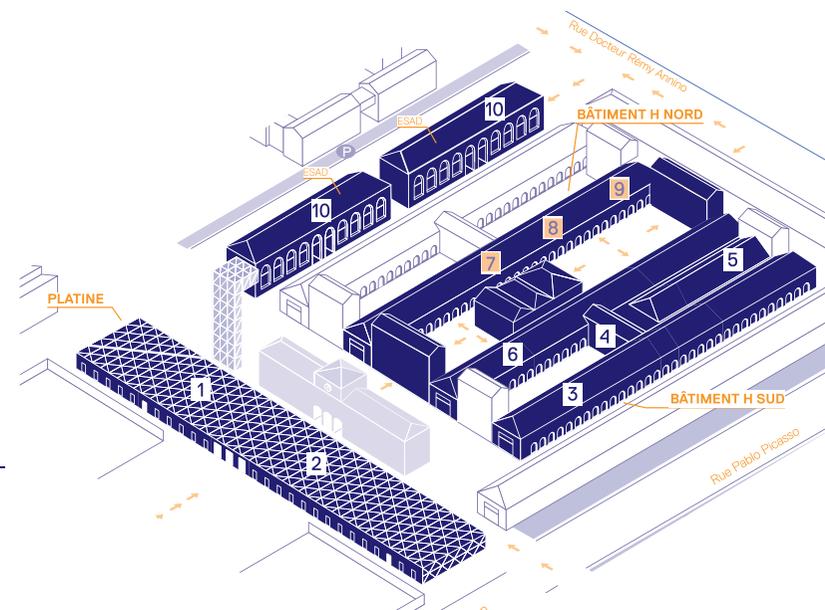
Studio Lo - Ecole Supérieure d'Art et de Design Saint-Étienne

Studio Lo est une société d'édition indépendante. Les designers fabriquent des objets éco-responsables par le travail de matières naturelles en collaboration avec le réseau local de PME. Les recherches sur l'optimisation de matière, la série non-standard et la chaîne de production, ont abouti à un mode de fabrication par découpe au jet d'eau. Les designers transforment ainsi les problèmes techniques en problèmes géométriques. Une planche devient une chaise par simple découpe. Les objets rendent lisible les processus de production.



Flampoule - Collectif ! RAW
Ecole Supérieure d'Art et de Design Saint-Étienne

Ce projet est une réflexion autour de la synesthésie et de la confusion des sens. Flampoule est un outil qui propose un principe de réinterprétation du son en temps réel, grâce à un jeu de lumière et de couleur. Cet instrument s'inscrit dans l'imaginaire d'un orchestre d'instruments hybrides. Entre concert et performance artistique, malentendants, instrumentistes, amateurs de musique, artistes ou même novices s'approprient cet instrument de musique qui s'exprime non par la musique mais par la lumière.



POUR LES EXPERTS

DESIGN & SANTÉ

5. PRÉDICTION – Benjamin Loyauté → Bâtiment H Sud

6. BETWEEN REALITY AND THE IMPOSSIBLE – Dunne & Raby → Bâtiment H Sud

7. PROCESS DESIGN – Collectif Designers + → Bâtiment H Nord

DE L'IDÉE À L'OBJET, DE L'OBJET AU PRODUIT –

Académie d'art et de design de Varsovie, Université de Holon et Institut polonais → Musée de la Mine

Le design revêt de multiples champs d'exploration et d'application et ouvre également des réflexions dans le domaine de la santé. Les designers soulèvent des questions éthiques, bioéthiques, médicales, s'intéressent aux usages, et aux pratiques liées à la médecine, au bien-être et au soin. Ils replacent le corps humain au centre d'enjeux tels que la production d'énergie, l'autosuffisance, l'adaptation à l'environnement. Certains designers s'intéressent aux pratiques post-mortem, revisitent les rituels funéraires, et mettent en place des nouveaux objets et services de santé pour répondre aux besoins physiologiques, sociologiques et spirituels d'aujourd'hui et de demain.

Certains projets de ce parcours peuvent nécessiter un accompagnement.

DESIGN & SANTÉ - 1/2

BIENNALE INTERNATIONALE DESIGN [2010]

SAINT-ÉTIENNE 20_NOV. → 5_DEC.

5. PRÉDICTION



aBORT'n GO, objet à avorter - Sundbom / 2009 - Objet et images © Cristine Sundbom

aBort'n GO est un projet entre design critique et design industriel. Il pose les questions d'éthique, de société et de santé au sujet de l'avortement. Le droit à l'avortement est construit sur des points de vue contradictoires, entre culpabilité et interrogation. Ce projet est une sorte de méthode d'avortement facultative, qui permet l'autonomie et le libre arbitre des femmes à choisir d'interrompre leur grossesse.



Self care - Ecole nationale supérieure de création industrielle-Les Ateliers, John Doe : Gregory Lacoua et Jean-Sébastien Lagrange / 2008 - Vidéo © John Doe

Self care est un projet autour de l'automédication. L'agence John Doe imagine des scénarisations fictionnelles sur cette pratique thérapeutique autonome et subjective. Les designers matérialisent l'automédication par le biais d'objets et de services. Ils invitent aussi à rendre visible les dérives de cette pratique.



Growing Pains - Mike Thompson / 2009 - Vidéo et images - © Mike Thompson 2005 - 2010

« Afin de nourrir la relation entre l'homme et l'objet, le designer Mike Thompson a poussé la conception et le processus de production à l'extrême, en proposant que les objets soient créés au sein même du corps de l'homme. Ainsi un instrument à vent serait créé par nos os de clavicule, des pièces d'échecs seraient issues de nos os du métacarpe. »

6. BETWEEN REALITY AND THE IMPOSSIBLE



Afterlife - James Auger et Jimmy Loizeau / 2009 -Objet, installation et vidéo © Auger - Loizeau

Dans le cadre du projet *Afterlife*, les designers britanniques James Auger et Jimmy Loizeau ont imaginé une pile qui se chargerait à partir des acides gastriques issus de la décomposition d'un défunt. Pouvant être gravée d'une épitaphe, la pile s'intègre à différents produits électroniques, comme une lampe de poche. Cet état électronique peut être interprété comme une forme de régénération. Dans l'exposition de Dunne&Raby, cette pile est utilisée pour un appareil à mourir, une forme de suicide assisté et accompagné par la pile, symbole d'une personne.

POUR LES EXPERTS

DESIGN & SANTÉ

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

6. **BETWEEN REALITY AND THE IMPOSSIBLE** – Dunne & Raby → Bâtiment H Sud

7. **PROCESS DESIGN** – Collectif Designers + → Bâtiment H Nord

DE L'IDÉE À L'OBJET, DE L'OBJET AU PRODUIT –

Académie d'art et de design de Varsovie, Université de Holon et Institut polonais → Musée de la Mine

DESIGN & SANTÉ - 2/2

■ Expositions traversées par le parcours

BIENNALE INTERNATIONALE DESIGN [2010]

SAINT-ÉTIENNE 20_NOV. → 5_DEC.

7. PROCESS DESIGN



Lombatech, ceinture - Thuasne, Marie Gérard / 2010 - Objet - © Thuasne

Thuasne est une entreprise stéphanoise spécialisée dans le textile médical, elle a mis au point, après étude et analyse la ceinture de soutien lombaire *Lombatech*. Cette ceinture s'ajuste à chaque morphologie et silhouette, elle a pour objectif de soulager les douleurs lombaires tout en étant discrète et adaptée aux rythmes de vie de chacun.



e.pen, télécommande de prothèse auditive - Siemens, GP Design Partners – Atriche, Christoph Pauschitz / 2007 - Objet - © GP Design Partners

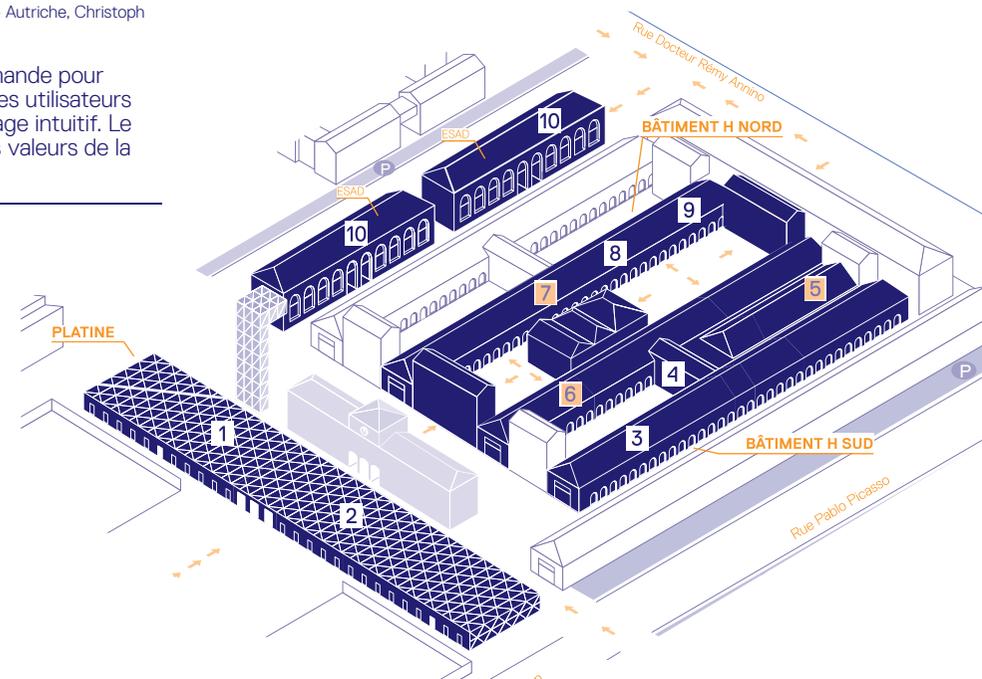
L'entreprise Siemens développe une nouvelle télécommande pour appareil auditif. L'*e.pen* se fond dans l'environnement des utilisateurs pour ne pas stigmatiser leur handicap, il propose un usage intuitif. Le design de cette télécommande transmet également les valeurs de la marque comme la simplicité, et l'efficacité.

DE L'IDÉE À L'OBJET, DE L'OBJET AU PRODUIT



Ubytek - Lukasz Wysoczynski, Daniel Zelig © Lukasz Wysoczynski

De l'idée à l'objet, de l'objet au produit est le résultat d'un atelier organisé entre l'université de Holon (Israël) et l'académie d'art et design de Varsovie (Pologne). Les étudiants ont collaboré pour concevoir des objets, qui pourront ensuite être fabriqués dans les ateliers organisés par la Fondation « Being Together ». Ce programme a été conçu pour venir en aide aux personnes socialement exclues ou marginalisées. La démarche de l'atelier contribue à avoir une meilleure estime de soi par le travail et l'éducation, et les encourage les étudiants à prendre des initiatives et à entreprendre dans l'usine de production érigée par la fondation.



POUR LES EXPERTS

DESIGN & ART

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

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

100 CHAISES EN 100 JOURS – Martino Gamper → Église Saint Pierre de Firminy

Au carrefour entre l'art et l'industrie, le design crée des fabrications en série ou des objets uniques proches de l'œuvre d'art. Nombre de designers situent leur travail aux frontières de l'art et du design, leurs créations interrogent les limites de chacun de ces champs et/ou s'en inspirent. Il peut s'agir d'une création hybride d'un designer avec une forte composante artistique, ou encore d'une démarche d'artistes qui s'inspire du design. Les artistes-designers peuvent aussi se caractériser par la portée critique de leur œuvre, ils montrent que le design peut-être utilitaire, esthétique, innovant mais aussi politique et engagé. Ce courant, plus que d'autres, est prospectif, expérimental, protéiforme et difficile à saisir. Pour autant, on ne peut pas passer à côté de cette tendance qui a pour ambition de choquer, surprendre, faire réfléchir, en repoussant, toujours les limites du design.

DESIGN & ART - 1/4

BIENNALE INTERNATIONALE DESIGN [2010]

SAINT-ÉTIENNE 20_NOV. → 5_DEC.

1. LA VILLE MOBILE



Football Field 1 - Maider Lopez / 2008 - Vidéo et images
© Maider Lopez Galería Distrito 4, Madrid

Dans le cadre de la biennale de Sharjah dans les Émirats arabes unis, l'artiste Maider López a installé un terrain de football sur l'une des places de la ville en y intégrant le mobilier et les éléments déjà existants. Lieu hybride où pouvaient se mêler joueurs et spectateurs, ce projet est caractéristique des recherches menées par l'artiste autour des questions du partage et de l'appropriation de l'espace public.



ParaSITE - Mickael Rakowitz - Images © Mickael 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. Cet air se fixe au conduit d'évacuation et 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.

Image manquante

Air Dog, sculpture gonflable éphémère - Joshua Allen Harris / 2008 - Vidéo
© Joshua Allen Harris

Air Dog est une installation urbaine. Cette sculpture gonflable prend peu à peu forme grâce aux masses d'air qui s'échappent des grilles d'aération du métro. Surgissent alors chien, cheval, centaure, robot et d'autres créatures étranges issues de l'imagination de Joshua Allen Harris. Dans la lignée du *Street art*, l'artiste Harris s'empare de notre environnement pour nous proposer un spectacle éphémère.

4. N-1 2010



Playlistory - Ecole nationale des beaux arts de Lyon, Collectif : Elsa Audouin, Elena Germain, Maurice Lopez, Agathe Nicolas / 2010 - Installation in situ © Playlistory

Ce projet créé *in situ* pour la biennale est une combinaison de textes et de superpositions graphiques. Cet espace musical et textuel a été imaginé en association d'un collectif de graphistes et d'un DJ. Cette installation est composée de titres de chansons, de slogan, de pensées ou remarques, d'affiches, de fresques et des expérimentations typographiques et graphiques se mélangeant dans une ambiance étonnante.

POUR LES EXPERTS

DESIGN & ART

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

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

100 CHAISES EN 100 JOURS – Martino Gamper → Église Saint Pierre de Firminy

DESIGN & ART - 2/4

BIENNALE INTERNATIONALE DESIGN [2010]

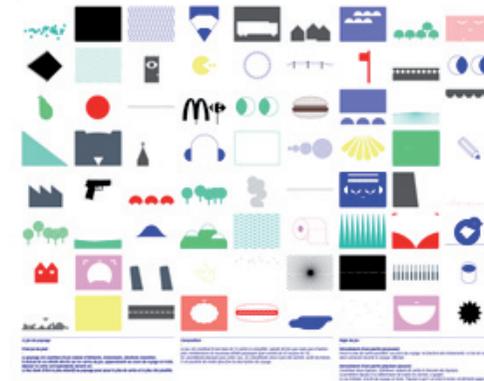
SAINT-ÉTIENNE 20_NOV. → 5_DEC.

4. N-1 2010



Notre caverne - Ecole Supérieure d'Art et de Design, Nina Bahsoun, Clara Busson / 2009
Installation interactive © Hevré Ternisien / ESAD de Reims

Notre caverne est une installation interactive. Dans la pénombre de la caverne, le visiteur éclaire un mur avec la flamme d'un briquet ou d'une allumette. Dans ce halo lumineux apparaissent des vidéos, extraites d'actualités de toutes les télévisions du monde qui revisitent le mythe de la caverne de Platon. Le théâtre d'ombres de la caverne originale est devenu aujourd'hui un environnement d'images et de sons hypnotiques. Cette installation pose la question de la véracité, de la pertinence et de la signification cryptée de nos écrans qui diffusent des flux de discours souvent fragmentaires.



Paysages / Contemplations - Ecole nationale supérieure des arts appliqués et métiers des arts
Olivier de Serres, Sarah Martinon / 2009 - Livres et collages
© Sarah Martinon

Examinant quatre paysages différents choisis pour des qualités bien spécifiques (le paysage bucolique, le paysage en mouvement, le paysage détesté et le paysage banal), ce projet est mené comme un laboratoire d'expériences, entre les individus et l'espace qu'ils parcourent, observent, vivent de tous leurs sens. Cette recherche graphique propose une invitation sensible à contempler le paysage

5. PRÉDICTION



The MacGuffin Library - Noam Toran, en collaboration avec Onkar Kular / 2008
Objets © Noam Toran

The MacGuffin Library est une série d'objets noirs en plastique, archétypales et énigmatiques. Ces pièces font écho au *MacGuffin*, objet mystérieux qui sert de prétexte au développement des scénarii d'Alfred Hitchcock. Ce ne sont pas des objets esthétiques et usuels mais des objets qui répondent aux pathologies du corps humain, à nos fantasmes, à nos besoins psychologiques et notre imagination. Les *MacGuffin* sont comme des sculptures autonomes, sorte de métaphore de la duplicité du design, serviable, aimable, mais inutile, asservissant et trompeur.



Gynea - Platform 21. Sander van Bussel / 2008 - Objet et vidéo
Photo Leo Veger © Sander van Bussel

Platform 21 est un collectif de designers qui pratiquent le hacking en design, un phénomène récent que les designers, artistes et amateurs pratiquent souvent. Ikéa, grande multinationale produit des objets hyper-impersonnels. Ils prêtent peu ou pas d'attention à la fonction originale du produit puis, certains pour l'amusement, d'autres par nécessité changent, transforment et adoptent une attitude critique envers la fabrication en série. Ils s'approprient, adaptent et transforment les normes standardisées.

POUR LES EXPERTS

DESIGN & ART

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

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

100 CHAISES EN 100 JOURS – Martino Gamper → Église Saint Pierre de Firminy

DESIGN & ART - 3/4

BIENNALE INTERNATIONALE DESIGN [2010]

SAINT-ÉTIENNE 20_NOV. → 5_DEC.

5. PRÉDICTION



Soft Hercule - FAT, Fashion Architecture Taste / 2008 - Objet - © FAT

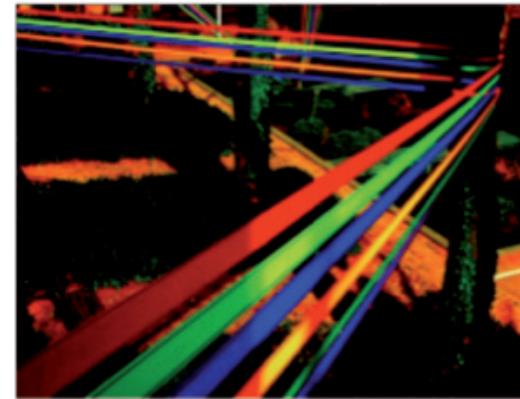
Soft Hercule est un tabouret en forme de visage d'Hercule en mousse. La sculpture grecque antique, généralement solide, harmonieuse tant dans sa représentation matérielle que culturelle devient ainsi douce et moelleuse. Le fait de s'asseoir déforme le buste, référence incontournable de l'histoire de l'art. L'assise plus incertaine et plus douteuse, désacralise le mythe.



Chairgenics - Jan Habraken en collaboration avec Willem Derks / 2009
Objet et maquette - © Jan Habraken - Chairgenics

Chaque designer a un rêve : concevoir la chaise parfaite. *Chairgenics* est un logiciel 3D, où les designers sélectionnent les meilleurs caractéristiques et matières d'assises, phares de l'histoire du design, afin de produire la meilleure chaise.

BIENNALE OFF



Installation de rubans - Karine Proriot / 2010 - Saint-Étienne Clef de Voûte
© Karine Proriot / 2010

Karine Proriot, artiste proche du *Land Art* intervient dans des espaces ouverts, naturels et urbains, et valorise la matière. Les rubans techniques tissés à Saint-Etienne par la société Samuel Roche sont le fil conducteur d'une composition rythmée et colorée, en harmonie avec l'architecture des caves de la Clef de Voûte.



Off the Walls - Guillaume Klein / 2010 - Saint-Étienne Kartel 31 place Chavanelle
Autocollants muraux - © Guillaume Klein

Guillaume Klein transforme et décore les murs. Il rend une pièce plus expressive à travers des motifs affichés sur les murs, au moyen de stickers. *Off the Walls* joue sur les volumes, les motifs, propose des modèles originaux et personnalisés.

POUR LES EXPERTS

DESIGN & ART

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

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

100 CHAISES EN 100 JOURS – Martino Gamper → Église Saint Pierre de Firminy

DESIGN & ART - 4/4

■ Expositions traversées par le parcours

BIENNALE
INTERNATIONALE
DESIGN [2010]

SAINT-ÉTIENNE 20_NOV. → 5_DEC.

TRANSPARENCES



L'objet se définit entre autres comme une « chose solide, maniable, généralement fabriquée, (...) qui relève de la perception extérieure, appartient à l'expérience courante et répond à une certaine destination ». Dans son usage courant, l'objet issu de la création industrielle n'échappe pas à cette définition. Mais dès qu'il entre dans le musée, l'objet devient œuvre, témoignage et son statut originel est par la même bouleversé, annulé. L'exposition Transparences vise à exploiter cette mutilation et à placer le regard au centre de la réflexion; si la chose regardée n'est plus manipulable c'est le regard lui-même qu'il faut manipuler.
Felipe Ribon

100 CHAISES EN 100 JOURS

Martino Gamper expose ses créations dans l'Église Saint-Pierre du Corbusier. Il a collectionné et chiné durant deux ans un grand nombre de chaises. Amis, collectionneurs, brocanteurs tous ont participé à cette quête. Ensuite, il a étudié le potentiel de chacune des chaises pour créer de nouveaux projets en mélangeant les éléments de style et de structure. Ces déstructurations, assemblages, modelages et mélanges donnent une collection de 100 chaises. Cette exposition questionne la valeur, la fonctionnalité, le confort et le style.

