



RE-USE

EXPOSITION DU 21 MARS AU 4 AVRIL

PLACE DE LA CARTONNERIE, SAINT-ETIENNE

OUVERTURE TOUS LES JOURS DE 14H À 18H

L'Ecole nationale supérieure des beaux-arts de Lyon et CAPSA Container proposent l'exposition RE-USE dont les contenus et la scénographie sont imaginés par les étudiants de l'option design d'espace.

A la rencontre de l'entreprise CAPSA Container, transformateur de containers de transport maritime, chaque étudiant propose une relecture, une interprétation, une réutilisation du matériau qui le compose à savoir l'acier corten.

Cet acier extrêmement résistant, utilisé dans le design, l'architecture et parfois l'art, se présente sous la forme d'une tôle rouillée en cours

CAPSA

CAPSA Container, société industrielle lyonnaise, propose un ensemble de solutions modulaires innovantes qui répondent aux besoins des professionnels et des particuliers. CAPSA Container positionne le container comme un produit alternatif autour de plusieurs avantages compétitifs : robustesse, modularité et design. Dans cette approche, le container devient une ossature qui s'adapte aux projets industriels, événementiels ou de constructions pour des réalisations temporaires ou pérennes.

EDDY AAFIR
EMPTY BOXES

LYDIE AHOMLANTO
LE SEPTIÈME CONTINENT

PAULINE COSTES
MUTATION POÉTIQUE

MATHILDE COUDIERE.KAYADJANIAN
MACHINATION CORROSIVE

DYLAN FERRIER
INTERFÉRENCES

YUTONG GAO
LES PLANCHES DE LA RUSE

XIAO HU
LE FRONTALIER

GAUTIER PELLEGRIN
MKD

CANELLE SOURY
MECANIQUE SONORE

EMPTY BOXES

Dans ce flot continu qu'est la mondialisation, que faire des résidus qu'elle laisse de côté ?

Que faire de toutes ces boîtes vides qui s'accumulent ?

Cette performance tend à mettre en lumière un phénomène mondial à travers une réinterprétation à échelle humaine.

Il est ici question de mettre en espace les déplacements et les variations rythmiques de ces conteneurs sous la forme d'une mécanique. Substituer le «Gestus» Brechtien à la narration, c'est à dire exprimer les faits par une série de combinaisons spatiales.

La performance aborde ainsi les notions de déploiement, dysfonctionnement et accumulation dans un espace défini et qualifié. Les corps, anonymes, mis en mouvement, forment un automatisme machinal semblant éternel et inépuisable. Il affiche peu à peu certaines limites et dysfonctionnements, présentés comme une série d'impossibilités combinatoires.

Ces défaillances se traduisent par une discontinuité visuelle menant à l'épuisement du mécanisme.

Un retour en image conserve le message proposé par la performance, à travers des visuels qui s'affichent comme objets-témoins.

LES PLANCHES DE LA RUSE

Comment à partir d'une forme simple extraite de la tôle d'un container peut-on produire un objet architectural complexe?

À partir de ce principe, en utilisant une pièce unique, je tente de reproduire une multiplicité formelle.

La pièce de base, de 7 cm x 7 cm, est entaillée dans sa périphérie, et permet un assemblage accumulatif.

On peut trouver dans ce processus un écho au Tangram, jeu de composition et d'assemblage graphique entre des éléments simples agencés entre eux.

À partir de 7 formes différentes, il permet de créer des milliers de combinaisons.

Les expérimentations spatiales ainsi produites pourraient devenir, par un jeu d'assemblage, des supports à des micro architectures. Cette manière libre de construire permet de passer de la dispersion des éléments à une forme ordonnée.

Les spectateurs peuvent ainsi participer à la construction aussi bien qu'à la destruction de structures architecturales.

LE SEPTIÈME CONTINENT

Les déchets font partie de notre environnement et des problèmes graves de pollution et gaspillage qui l'affectent. En témoigne ce 7e continent, composé de déchets plastiques et situé au nord-est de l'océan Pacifique, point de rencontre de nombreux courants océaniques.

Les déchetteries ne peuvent pas assurer un recyclage optimal, certains déchets dit « indignes » finissent en décharge d'enfouissement ou sont envoyés dans des pays pauvres comme le Ghana. Peu consommateurs, ils subissent ainsi la surconsommation des pays occidentaux.

Le principe même de la déchetterie implique une distance entre le consommateur et sa production de déchets, il ne se sent plus impliqué. Le but ici est de restaurer ce lien, de le rendre visible en tant que cycle par un processus de transmission.

Les objets métalliques mis à disposition sur le râtelier sont extrait de tôles provenant de containers, modifiés et transformés aléatoirement. Par ce dispositif, le visiteur est invité à interagir avec ces objets et à en choisir un.

L'objectif est de rendre possible une seconde existence à un objet devenu déchet. À vous de leur offrir une utilité, un nouvel usage!

苗域

LE FRONTALIER

Les Miao sont issues d'une minorité ethnique chinoise apparue il y a plus de 5 000 ans.

En raison de nombreuses guerres et sous l'influence des échanges commerciaux, ils n'ont cessé de migrer vers la Chine centrale et le sud-est asiatique.

Les bijoux argentés portés par les Miao fonctionnent comme des traces. Ils racontent l'histoire de leurs ancêtres, leurs croyances, leurs dieux... Chaque époque propose de nouveaux motifs. Les bijoux peuvent être assimilés à des livres retraçant cette mémoire préservée.

Ce projet établit un parallèle entre les migrations des Miao et les déplacements des containers partant de Chine vers le reste du monde.

Je propose aux visiteurs une immersion dans un espace qui évoquerait le monde spirituel Miao. L'utilisation de la lumière comme médium me permet de mettre en avant les qualités de réflexion, de diffraction, et de transformation du métal.

XIAO.HU

@ETUDIANTS.ENSBA-LYON.FR

MUTATION POÉTIQUE

Revenir à l'état primaire de la matière.

La travailler pour la comprendre afin qu'elle
nous raconte une autre histoire.

L'acier sait se réinventer pour
mieux s'exprimer,
à l'état de poussière il reprend sa liberté.

Dans son mouvement il se laisse guider par
le magnétisme de l'aimant.

Retrouvant sa taille d'enfant il se sent fragile.
Il n'est plus qu'un petit grain de poussière
promené par la mer.

Hypnotique est la poussière métallique.

On peut maintenant entendre la mer chanter et
la voir danser juste devant nos pieds.

MKD

L'idée de mettre en avant un côté simple et familial m'a amené à me pencher sur les jeux de société et les jeux manipulables. Et le jeu du Mikado, avec ses règles simples à comprendre et sa rapidité de jeu, m'a semblé répondre en particulier à mes attentes de décalage et de manipulation.

L'intention principale est d'apporter une modification afin de surprendre le spectateur. Par cette simple retouche, l'observateur se retrouve face à quelque chose qu'il connaît, qui lui rappelle des souvenirs, mais auquel il ne peut pas vraiment jouer car la jouabilité est déplacée.

Le jeu est encore possible, mais sa fonction n'est plus la même.

Le décalage commence par les fines tiges en bois du Mikado, remplacées par des tiges plus lourdes et grossières faites en métal. La manipulation est ensuite rendue difficile par l'ajout de plaques aimantées en dessous.

Ainsi, la légèreté du Mikado disparaît.

MACHINATION CORROSIVE

La vision première que nous avons du métal est celle d'un «super-matériau». Rigide, solide, lourd, étanche : il contient aussi bien qu'il supporte.

Je me suis intéressée à la relation contradictoire entre les conteneurs en acier et l'eau, qui face à ces blocs massifs et dociles, semble bien inoffensive.

En explorant un dialogue possible entre le métal et l'eau, on s'aperçoit alors qu'il est bien plus vulnérable qu'il n'en a l'air. La corrosion est lente certes mais radicale. Sur un laps de temps prolongé, l'eau ronge le métal, il s'effrite, se creuse, se troue, et une fois altéré il est impossible de retrouver son état initial.

La radicalité de cet impact que l'eau a sur le métal m'intéresse, ainsi que l'importance du temps sur cette transformation. Peu importe le degré d'agressivité des oxydes formés lors de la réaction, une altération de la matière a lieu et les qualités matérielles du métal telles qu'on les connaît se transforment.

La vulnérabilité de l'acier fait ici l'objet de diverses expérimentations corrosives, mises en scène et présentées sous la forme d'un mini laboratoire. Morceaux effrités, poussière, il apparaît une matière transitoire, en devenir - ou parfois presque inconsistante..

MÉCANIQUE SONORE

Mécanique sonore est un projet expérimental qui mêle sonore et gestuel. Il se base sur l'expérimentation sensible d'un matériau, l'acier corten ondulé, utilisé dans la fabrication des conteneurs et qui ici permet de produire des objets sonores.

Elle aboutit à la conception d'une séquence sonore entièrement construite par les sons récoltés, conçue par Samuel Bouvier, compositeur et sound designer. Le morceau est divisé en deux parties : l'une, plutôt expérimentale, aborde de manière littérale les sonorités métalliques, tandis que dans la seconde, plus musicale et presque orchestrale, les sons sont difficilement reconnaissables et pourraient même être pris pour des instruments. La séquence globale propose une expérience sonore immersive et spatialisée.

Les gestes effectués, menant à la production de bruits, sont déterminés à l'avance et appartiennent à un répertoire d'actions liées à la vie quotidienne, abordables par tout un chacun.

Le matériau est transformé, coupé, plié, sablé et se présente comme un objet sonore, à distinguer de l'instrument musical. Les sons produits sont variés et singuliers, on obtient des effets de vibration, glissement, battement, grincement, etc.

INTERFÉRENCES

Le container nous renvoie l'image d'un matériau immuable et résistant, mais l'acier en lui-même ne l'est pas.

L'objectif principal de ce projet est de créer une interaction entre le matériau et l'homme.

Adapter le container à l'échelle humaine pour le rendre plus accessible et appropriable.

Comment peut-on s'approprier le container par la manipulation ?

Les structures sont des colonnes, des objets-manifestes qui mettent en valeur l'acier corten. Les 3 colonnes sont à utiliser de 3 façons différentes : le corps, la main, l'outil.

L'interaction permet de créer différents sons et déformations en fonction de la puissance impliquée par le visiteur. Chaque mouvement crée une partition unique. Le son viendra de l'écho que produira l'outil sur la structure ainsi que des tiges en acier qui vont se déformer et ensuite s'entrechoquer pour émettre un son.

Dans ce projet, les visiteurs sont co-auteurs et créateurs de l'évolution de la structure.

L'OPTION DESIGN D'ESPACE DE L'ENSBA DE LYON

DNA (bac+3)

L'option Design d'espace est orientée vers une pratique élargie de la scénographie. Le scénographe/designer d'espace crée des architectures éphémères et des formes évolutives inscrites dans des espaces scéniques, culturels ou urbains.

Son approche est centrée sur les notions de corps, de situation et de représentation. Elle associe des pratiques et savoir-faire spécifiques : architecture et design mais aussi éclairage, chorégraphie, design sonore, design d'événements.

DNSEP/Master (bac+5)

Le Master Design d'espace de l'Ensba Lyon s'appuie sur l'exposition comme un outil permettant de construire une pratique et une culture du design.

L'exposition est un discours, un mode de construction et de diffusion des savoirs. Mais c'est aussi un espace physique qu'il faut composer, organiser, dessiner ; un espace dans lequel il faut imaginer des parcours aux temporalités spécifiques, des rencontres et des expériences, autant de tâches que le design peut aborder avec ses méthodes et ses outils.



École nationale
supérieure
des beaux-arts
de Lyon

CAPSA

www.capsa-container.com

Biennale
Internationale
Design
Saint-Étienne

Saint-Étienne
L'expérience design

