

# PARCOURS SAINT-ÉTIENNE

DESIGN



VILLES  
& PAYS  
D'ART &  
D'HISTOIRE  
DIRE

#### **Auteurs**

Grégory Charbonnier  
Léa Cotart-Blanco

#### **Remerciements**

Nathalie Arnould, Lisa Dufour,  
Sylvie Sauvignet (Cité du design)

Sylvain Besson, Marie-Caroline Janand,  
Chloé Mercier, Éric Perrin, Stéphane  
Rivoire (musée d'Art et d'Industrie)

Odile Marcoult (EPASE)

#### **Crédits photos**

Archives municipales de Saint-Étienne  
Carton plein  
Alexandra Caunes  
Cité du design  
Grégory Copitet  
EPASE  
Arnaud Frich  
Jean-Jacques Gelbart  
Pierre Grasset  
Charly Jurine  
Gil Lebois  
Musée d'art moderne et contemporain  
Jean-Charles Petiot  
Charlotte Piérot  
Élodie Pilon  
Franck Ribard  
Christian Richters  
Saint-Étienne Métropole  
Studio Bisbee

#### **Cartographie**

Openstreet map

#### **Maquette**

Aïtao  
**d'après DES SIGNES**  
studio Muchir  
Descclouds 2015

#### **Impression**

Two Print, Saint-Étienne

# SOMMAIRE

**4 INTRODUCTION**

**8 UNE HISTOIRE DU DESIGN**

**12 LE DESIGN CONTEMPORAIN À SAINT-ÉTIENNE**

**20 LE DESIGN DANS LA VILLE**

**30 PLAN**

# INTRODUCTION

**"C'EST DESIGN !" EST UNE EXPRESSION SOUVENT PRONONCÉE DANS LE LANGAGE COMMUN. LE TERME "DESIGN", POURTANT LARGEMENT INCOMPRIS, S'ÉTEND À PLUSIEURS DOMAINES D'APPLICATION.**

**1. Cité Grüner, 2018**

Si l'utilisation du terme « design » est très répandue, celui-ci peut paraître flou ou incompris en raison de l'étendue de ses applications. En France par exemple, le design a été historiquement rapproché du dessin industriel ; en anglais, le mot « design » signifie plus largement « conception ». Une constante dans l'histoire du « design » peut cependant être pointée : l'apparition et le développement de ce dernier sont étroitement liés à la révolution industrielle, au milieu du XIX<sup>e</sup> siècle (cf partie 1).

Le design définit tant l'apparence que la finalité des objets et intervient dès qu'il s'agit de donner forme à une pensée. Il englobe ainsi le « dessin » et le « dessein », au service d'un usage pratique avant tout utilitaire. À ce titre, il se démarque de l'art moderne et contemporain. Tous deux ont en commun la création de formes inédites en dialogue avec leur époque et intègrent, en partie, les mêmes collections publiques : le Centre Pompidou, le FRAC (Fonds Régional d'Art Contemporain) le Grand Large, le Musée d'art moderne et contemporain de Saint-Étienne Métropole... Mais le design se distingue par son application pratique, utilitariste et se construit en fonction d'objectifs précis.

Le design implique une production même si celle-ci ne se formalise pas nécessairement dans un objet industriel manufacturé. Ses champs d'application sont nombreux. Selon la Cité du design de Saint-Étienne, le design se divise en quatre catégories :

- *le design d'objet* réunit tout ce qui concerne l'élaboration de produits : le choix des couleurs, des formes et des matières de l'objet, mais aussi son packaging. La création de matières textiles inédites et le design culinaire font partie de cette catégorie. L'ensemble de nos sens peut être mobilisé : la vue, l'ouïe, le toucher, l'odorat et le goût.

- *le design graphique* regroupe les créations en deux dimensions, de la conception d'un logo à celle d'une typographie ou d'une charte visuelle. Il intervient par exemple dans la signalétique d'une salle de concerts, pour les affiches publicitaires d'une marque de chocolat, l'identité visuelle d'une mairie, etc.

- *le design d'espace*, d'intérieur ou d'extérieur, temporaire ou pérenne. La rénovation d'une place publique implique une réflexion sur les usages de cette place ; elle pousse à s'interroger sur les manières de les encourager ou au contraire de les transformer. Le design d'espace détermine notamment l'installation de bancs,





1



2

d'éclairages publics ou de revêtements, en accord avec les attentes définies pour le lieu concerné.

– le *design numérique* englobe toute démarche visant à améliorer notre environnement digital : logiciels, sites internet, etc. Dans cette catégorie, le design interactif vise plus particulièrement les interfaces d'objets du quotidien, comme un smartphone ou un réfrigérateur connecté. Le design de service vise quant à lui à optimiser les services du quotidien de l'ère numérique, depuis les guichets des administrations jusqu'aux bornes de vélos en libre-service ; écrans, interfaces numériques et logiciels sont conçus dans l'optique d'en faciliter l'usage.

Ces quatre catégories s'entrecroisent. Ainsi, un arrêt de bus est concerné par le design d'objet (sa forme, sa couleur, sa taille), le design graphique (choix des informations inscrites, typographie), le design d'espace (sa localisation dans l'espace public), voire le design numérique (bornes de paiement des titres de transport).

Le designer travaille par conséquent en interaction avec des corps de métiers variés : urbanistes, paysagistes, architectes, ingénieurs, etc.

Il s'intéresse tant à l'attractivité -la forme- qu'à l'ergonomie -l'usage-, tout en veillant à la réalisation pratique de son objet, matériel ou numérique. Le design est une discipline qui a fortement évolué, elle s'inscrit dans un processus constant de questionnements et repositionnements. Pensé par et pour une société, le design est le reflet de ses usages actuels et de ses volontés futures.

**1. La Maison de l'emploi,**  
2014

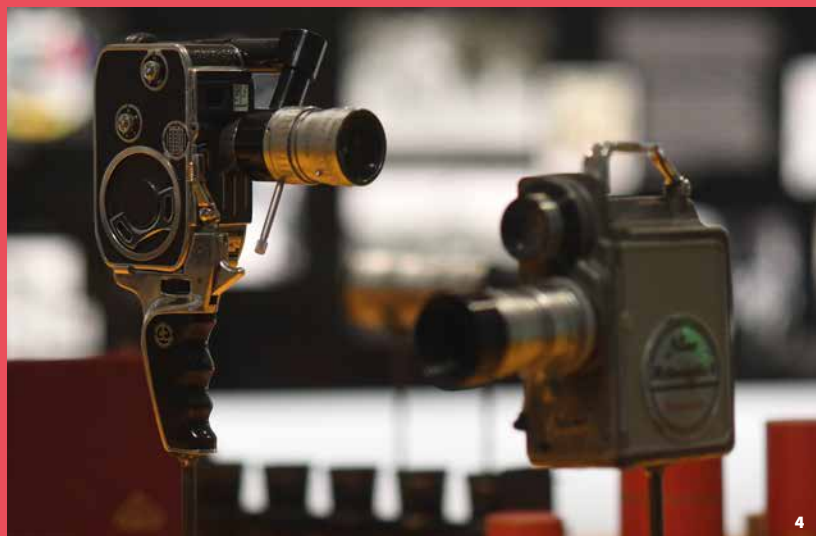
**2. Les salons de la place  
Jacquard, 2013**

**3. Intérieur de la Maison  
de l'emploi**

**4. Exposition consacrée  
à Angénieux au musée  
d'Art et d'Industrie, 2017**



3



4

# UNE HISTOIRE DU DESIGN

**À SAINT-ÉTIENNE, LE DESIGN APPARAÎT AVEC L'INDUSTRIALISATION, ENCOURAGÉ PAR DEUX INSTITUTIONS LOCALES : L'ÉCOLE DES BEAUX-ARTS ET LE MUSÉE D'ART ET D'INDUSTRIE.**

Comment le design est-il apparu ? Est-il né à Saint-Étienne ? Quand ce terme commence-t-il à émerger et à être conceptualisé ? Beaucoup de questions pour peu de réponses avancées aujourd'hui par la recherche historique.

La naissance du design est intimement liée à l'industrialisation, la mécanisation et la production en série au XIX<sup>e</sup> siècle, nourrie de la rivalité entre les défenseurs de la préfabrication standardisée et les partisans du mouvement Art and Craft (à partir des années 1880) à la recherche d'une esthétique dans l'objet selon une démarche plus artisanale. Le design se situe là, entre l'efficacité, la technicité de la forme et la beauté de l'objet, dans le désir de « réconcilier qualité esthétique et production de masse »<sup>1</sup>.

Le design est-il apparu plus tôt à Saint-Étienne ? Honoré Blanc<sup>2</sup> peut être vu comme l'un des pères fondateurs du design si l'on considère que ce dernier est l'optimisation de la forme d'un objet pour répondre aux contraintes

techniques demandées par la production. Blanc est contrôleur des platines<sup>3</sup> pour le compte de l'État dans la seconde partie du XVIII<sup>e</sup> siècle. Il crée une matrice qui permettra ensuite la fabrication en série des platines pour un fusil donné. Il imagine la forme de cette matrice en s'appuyant, pour la première fois, sur les principes du design : le moule, sa forme et les modalités à mettre en place pour le couler doivent permettre d'obtenir une pièce parfaite à produire en série par la suite. Ainsi, dès 1777, il fait fabriquer 200 platines interchangeables pour le régiment du roi.

À cette dimension ergonomique et technique s'ajoute à Saint-Étienne au cours du XIX<sup>e</sup> siècle une dimension esthétique (avant le mouvement Art and Craft), proche des arts décoratifs. L'idée est de produire des objets utiles... et beaux. Localement, la gravure sur arme et le dessin sur ruban illustrent la spécificité stéphanoise, l'alliance entre l'art et l'industrie, dans les deux principaux secteurs d'activité : l'armurerie et le textile.

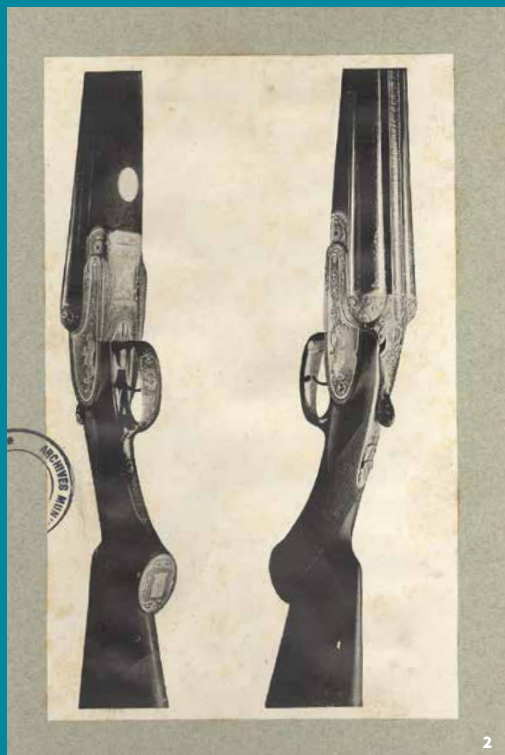
Deux institutions y jouent un rôle complémentaire symbolisé par leur proximité géographique : l'École des Beaux-Arts et le

1 *Cité du design*, Saint-Étienne, Cité du design, 2007, 223 p., p. 6.

2 Honoré Blanc est un des dirigeants de la Manufacture royale d'armes. Il met en place un nouveau processus de fabrication pour le fusil "Modèle 1777", composé de pièces standardisées et interchangeables.

3 La platine est le dispositif de mise à feu d'un fusil et l'une des pièces les plus complexes.

12. ST-ÉTIENNE. — École de Dessin.



1. Bâtiment de l'École  
régionale des Arts  
industriels, 1906

2. Fusil gravé, 1895-1897



musée d'Art et d'Industrie. L'École de dessin est créée en 1827 puis emménage en 1859 dans le bâtiment historique au-dessus des Ursules. Son ouverture répond à une demande des industriels pour la gravure sur arme et le dessin sur ruban. En 1884, l'École de dessin devient l'École régionale des Arts industriels et ses enseignements renforcent leur dimension scientifique et technique<sup>4</sup>. Des cours d'armurerie et de gravure sont par exemple dispensés. L'art se rapproche de l'industrie. La réorganisation de l'École des Arts industriels en 1884 précède de quelques années celle du musée. Celle-ci intervient en 1889. Jusque-là, le musée est celui des armes et des beaux-arts. Marius Vachon, son conservateur, en fait un musée d'Art et d'Industrie. Son objectif est de « fournir aux corporations, notamment l'armurerie et la rubanerie, des documents d'études considérables et renouvelés au point de vue technique et artistique, le musée devant permettre de lier le savoir technique à l'ordre du beau »<sup>5</sup>.

Vachon veut faire du musée un lieu de formation et d'information, notamment ouvert aux élèves de l'École qui peuvent venir étudier sur place les nouveautés des industries locales.

Se rapprochant plus des arts décoratifs que du design au sens premier du terme, cette alliance entre l'industrie et l'art est alors, à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, plus proche du raffinement de l'objet que du souci de son usage. Le chemin est néanmoins tracé jusqu'à la route qui mène aujourd'hui au design.

4 Quand au début du XX<sup>e</sup> siècle, l'enseignement artistique devient la base de l'enseignement de l'école, l'enseignement technique se déplace à l'École nationale professionnelle (actuel lycée Étienne Mimard).

5 Musée d'Art et d'Industrie, *L'artiste au XIX<sup>e</sup> siècle. Peintres et Sculpteurs à Saint-Étienne et en Forez*, Saint-Étienne, Ville de Saint-Étienne, 2006, 82 p., p. 17.

**1. Bâtiment du musée d'Art et d'Industrie, 1904**

**2. Gravure sur arme, 2012**

**3. Rubans travaillés, 2012**





# LE DESIGN CONTEMPORAIN À SAINT-ÉTIENNE

**FORT D'ACTEURS DYNAMIQUES DANS LE SECTEUR,  
SAINT-ÉTIENNE PREND APPUI SUR LE DESIGN  
POUR REPENSER LA VILLE ET SON IMAGE.**

**1. Aménagement  
ludique à l'école des  
Francs-Maçons, 2017**

## **L'ÉCOLE DE DESSIN - ESADSE, ACTEUR PIVOT DANS L'INSTITUTION DU DESIGN À SAINT-ÉTIENNE**

L'établissement, successivement dénommé École de dessin (1803), École régionale des arts industriels (1884), École régionale des Beaux-Arts (1922) puis, enfin, École supérieure d'Art et de Design de Saint-Étienne (2006), a encouragé la rencontre de l'art et de l'industrie et contribué à la présence du design sur le territoire.

Les deux serres du bâtiment historique de la colline Sainte-Barbe permettaient aux étudiants de dessiner les motifs végétaux, notamment à des fins de décoration des armes et des rubans. Aujourd'hui, la serre côté nord - qui seule subsiste - est dédiée à des expositions temporaires d'art contemporain. Dans les années 1970, l'École crée une section « communication et environnement » qui se distingue de la section historique « art ». Elle devient en 1986 le département « design ».

La même année, le Musée d'art moderne de Saint-Étienne, dont l'ouverture a lieu en 1987, se dote d'un fonds de design industriel. Délibérément généraliste (mobilier, électroménager, audiovisuel), cette collection compte actuellement plus de 2 000 pièces qui retracent l'histoire de la discipline.

Ce ne sont pas des produits d'exception mais des objets du quotidien qui entrent au musée. Les arts ménagers y sont particulièrement représentés. En 1991, des étudiants du post-diplôme de l'École régionale des Beaux-Arts créent la revue *Azimuts*, dont chaque numéro porte sur une thématique (le travail, l'animal, le design des flux, etc.). La publication aborde le design en tant que pratique transdisciplinaire en perpétuelle réflexion.

L'influence de l'École et de la ville s'affirme au niveau mondial avec l'organisation et la tenue de la première Biennale Internationale Design en 1998 sous l'impulsion de Jacques Bonnaval, ancien directeur de l'établissement. Cette édition assume une perspective critique et interroge l'uniformisation de nos objets par la mondialisation. Selon Jacques Bonnaval, « *le but n'est plus seulement le succès des grandes entreprises internationales mais aussi quels sont les besoins des hommes là où ils vivent. Il n'est pas non plus forcément de consommer plus, mais de consommer mieux, en fonction d'une histoire, de rêves aussi peut-être* »<sup>1</sup>.

1 Interview de Jacques Bonnaval dans le journal télévisé de France 3, 7 novembre 1998.



C'est un succès : 100 000 personnes viennent à ce premier rendez-vous. L'École des Beaux-Arts assure la direction des trois premières biennales.

### **LE DÉFI DES VILLES POST-INDUSTRIELLES, LE DESIGN COMME VOLONTÉ POLITIQUE**

Les villes industrielles françaises, et Saint-Étienne en particulier, subissent une grave crise économique à partir des années 1970 : perte d'emplois, déclin démographique. La « ville noire » paraît à l'abandon. Les élus locaux tentent dans un premier temps d'assurer la survie des entreprises locales puis d'en attirer de nouvelles dans les années 1980. Une nouvelle orientation voit le jour dans la décennie suivante : Saint-Étienne façonne son identité autour des notions de créativité, et plus particulièrement du design, dont on perçoit des traces dans son histoire industrielle. D'autres villes post-industrielles comme Bilbao, Manchester et Lille modifient également leur image de marque par une mise en avant de la création. Ici, les recherches et les applications du design deviennent une vitrine de la ville, notamment par le biais de la Biennale qui invite plus de cent professionnels internationaux dès sa première édition.

Afin de rendre visible cette identité, des bâtiments et espaces publics sont réalisés par des architectes de renom : la Maison de l'emploi pensée par Rudy Ricciotti (2005), le Zénith par Norman Foster (2008) ou encore l'îlot Grüner de Manuelle Gautrand (2010). Alexandre Chemetoff & associés réalisent l'aménagement de la Manufacture-Plaine Achille (2009-2012). Pour ce projet, Alexandre Chemetoff travaille à partir de l'existant dans la volonté que « *le design ne [vienne] pas d'ailleurs mais [...] du territoire qui révèle ses propres qualités* »<sup>2</sup>. Ainsi, « *presque rien n'a changé et pourtant tout est redistribué autrement* » dans cet espace urbain. Le parking devient pelouses ; les friches de la manufacture se transforment dans le quartier créatif de la ville. En son centre, la Cité du Design, inaugurée en 2009, consacre la place accordée au design sur le territoire. Cet espace constitue un pôle inédit où se côtoient enseignement supérieur, recherche, développement économique et valorisation du design et de l'art pour tous. La présence de designers indépendants installés à Saint-Étienne et du réseau *Designers+* (constitué

<sup>2</sup> Conférence du 20 novembre 2012 à la Cité de l'architecture et du patrimoine de Paris.



de professionnels du design et de métiers associés) contribue à donner une présence éclectique à la discipline. L'entrée de Saint-Étienne dans le réseau *Ville Créative Unesco* en 2010 entérine la nouvelle image de la ville à l'international, sans pour autant assurer une reconnaissance de ville de design de la part de ses habitants pour qui la discipline reste une matière incomprise.

## ET AUJOURD'HUI ?

### La reconnaissance d'un patrimoine fort

Le design, sous cette dénomination, a une histoire récente. Pour autant, le patrimoine stéphanois comporte des témoignages remarquables de cette pratique dans l'innovation industrielle passée et présente ou dans la modernisation de l'architecture.

Deux musées assurent à la fois les besoins de conservation d'objets et projets design et la nécessaire diffusion de ces fonds par le biais d'expositions. Le musée d'Art et d'Industrie met en lien le passé et le présent industriels ligériens marqués par l'innovation à travers trois collections permanentes (armes, cycles et rubans) et des expositions temporaires. Le Musée d'art moderne et contemporain de Saint-Étienne Métropole, appelé aujourd'hui

MAMC+, possède l'une des quatre plus importantes collections de design en France. La Platine, bâtiment de la Cité du design, comporte également un espace d'exposition. À proximité de Saint-Étienne, la ville de Firminy abrite l'ensemble architectural européen majeur de Charles Édouard Jeanneret, dit Le Corbusier (1887-1965). Réalisé entre 1958 et 2016, il se compose d'une unité d'habitation avec une école au dernier étage, de l'église Saint-Pierre, d'un stade et de la Maison de la Culture. Ces bâtiments sont conçus pour répondre aux besoins privés de chacun : habitat, éducation, spiritualité, sport et culture.

**1. et 2. Exposition**  
« L'ornement est un crime »  
à la Cité du design, 2018

**3. Unité d'Habitation de**  
**Le Corbusier à Firminy,**  
2016

**4. Rue intérieure**  
**de l'Unité d'Habitation**  
**de Le Corbusier à Firminy,**  
2016



**1. Zénith, 2017**

**2. Dispositif  
« Banc d'essai »  
place Dorian, 2017**

Chaque espace est pensé pour répondre aux besoins des habitants. Pour ce faire, il invente une échelle à partir du nombre d'or et de la suite de Fibonacci : le Modulor<sup>3</sup>. Cette unité de mesure est utilisée dans toutes ses constructions. Matériaux, couleurs, matières et volumes sont pensés dans un objectif de rigueur et de praticité. L'inscription de l'œuvre de Le Corbusier sur la liste du patrimoine mondial de l'UNESCO en 2016 témoigne de l'importance de cet ensemble.

Par ailleurs, le design s'ancre dans son aspect le plus technique sur le territoire stéphanois : fidèle à son expertise dans le domaine du tissu, la ville concentre les trois quarts des emplois dans le textile médical en France. Parmi ces entreprises, Thuasne se démarque par l'inclusion du design dans la conception de ses produits.

Enfin, depuis plus de vingt ans, la Biennale Internationale Design conjugue galeries d'innovations techniques et espaces de réflexion critique en invitant les

professionnels à présenter leurs projets et à échanger sur leurs pratiques. Elle articule ainsi propositions internationales, initiatives locales et recherches d'étudiants, fidèle à sa mission initiale de formation des élèves. Forte d'une grande renommée, la Biennale investit maintenant l'ensemble du territoire stéphanois à travers projets (dispositif « Banc d'essai », rue de la République du design...), expositions, partenariats et temps forts.

### **De multiples actions locales pour les usagers du territoire**

Historiquement et initialement pratiqué par les industriels, puis par l'École supérieure d'Art et de Design, le design entend aujourd'hui s'adresser à toute personne du territoire. Un fort travail de réseau entre différents acteurs se constitue : institutions, associations...

Saint-Étienne Métropole met en œuvre le programme *Design 2015-2020*. Il agit directement dans l'espace public afin de rendre le design plus tangible : l'opération « Banc d'essai » (mobiliers expérimentaux testés dans l'espace public), les projets de la rue de la République (espace la COLOC au n°40, les espaces éphémères pendant la Biennale et la Fête du livre, etc.) et le label #French Tech sont des axes de ce programme.

<sup>3</sup> Modulor : système de mesure à l'échelle humaine (une personne de 1.83 m de haut) permettant de concevoir la structure et la taille des unités d'habitation. Lié à la morphologie, le Modulor est pour Le Corbusier plus pertinent que le système métrique.





De même, l'extension de la troisième ligne de tramway se réalise à la suite d'une étude design. Mettant en avant les besoins et attentes des futurs utilisateurs, elle a notamment permis de déterminer la localisation des arrêts et les informations à proposer aux bornes ; des éléments qui vont au-delà des simples horaires...

À cet égard, la Cité du design, Saint-Étienne Métropole et la Ville mutualisent le poste d'une design manager, unique exemple parmi les collectivités françaises. Elle veille à l'intégration des préoccupations et solutions du design dans les projets publics.

La Ville réalise de nombreux projets où l'aménagement urbain est pensé avec l'implication des habitants et l'appui de designers. « Design ton quartier », en 2013, met en relation trois équipes de designers avec des membres des conseils de quartiers stéphanois. Les projets émergent en fonction des attentes et des idées des usagers. « Je participe à la rénovation de mon école » s'oriente vers les établissements scolaires du premier degré. La municipalité apporte également un accompagnement économique aux entreprises du territoire -commerces, hôtels- travaillant avec des designers.

Cette relation de proximité entre espace urbain, design et habitants se réalise également par la démarche volontariste des associations. Celles-ci agissent dans un quartier spécifique et sur des temps de travail longs. Parmi elles, *Ici-Bientôt* œuvre sur la question des rez-de-chaussée vacants du quartier Beaubrun tandis que *Carton Plein* travaille plus particulièrement dans l'espace public temporaire (2010-2020) de la Cartonnerie.

L'ensemble de ces actions tendent à donner de Saint-Étienne l'image d'une ville créative en constant renouvellement.

**1. Biennale Internationale Design, 2017**

**2. Dispositif  
« Banc d'essai »  
square Massenet, 2017**

**3. Dispositif  
« Banc d'essai » à la Cité  
du design, 2015**

**4. Dispositif  
« Banc d'essai » place  
Jean Moulin, 2015**



# LE DESIGN DANS LA VILLE

**LE DESIGN, SOUS SES 4 FORMES PRINCIPALES, SE LAISSE VOIR  
DANS LA VILLE AU GRÉ DE SES APPARITIONS ET ÉVOLUTIONS DANS LE TEMPS.**

**DESIGN D'OBJET** ◆  
**DESIGN GRAPHIQUE** ○  
**DESIGN D'ESPACE** ★  
**DESIGN NUMÉRIQUE** □

**1. Intérieur de la Platine  
de la Cité du design, 2009**

## **1. MUSÉE D'ART ET D'INDUSTRIE (1856)** ◆ ○ ★

Dubuisson - Sylvie Filière  
et Jean-François Dingjian  
*2 place Louis Comte*

Les collections techniques d'armes, de rubans et de cycles du musée témoignent de la relation ancienne et privilégiée de Saint-Étienne avec la conception d'objets. Les affiches publicitaires de cycles apportent un éclairage sur les formes graphiques utilisées pour promouvoir ces productions.

En dialogue avec les collections du musée, les designers Sylvie Filière et Jean-François Dingjian ont installé des plantes qui servent à la teinture des textiles dans le jardin à l'entrée de l'édifice.

## **2. CITÉ DU DESIGN (2009)** ◆ ★ □

Finn Geipel et Giulia Andi de l'agence LIN

Cette institution ancre le design dans la ville de Saint-Étienne et assure aussi son rayonnement international.

Le bâtiment de la Platine, principale porte d'entrée du site, tire son nom de la pièce métallique permettant la détonation d'une arme à feu. Construit tout en longueur, il se compose de divers espaces. Sa masse extérieure ne suggère pas cette diversité

d'usages. Au contraire, ses façades formées de 14 068 triangles apportent un effet de continuité. Au-delà de leur qualité esthétique, ils assurent la régulation de la lumière, de la ventilation et l'isolation. L'effacement des démarcations entre les espaces permettrait, selon Finn Geipel et Giulia Andi, de créer un sentiment d'échanges et d'adaptabilité face à tout usage ou évolution de pratique. Centre de ressources, la matériauthèque présente des échantillons et informations à propos de matériaux innovants à destination de multiples usages (objets pratiques et décoratifs, packagings, œuvres d'art, matériel médical, etc.).

Enfin, une partie des activités de la Cité se déploie dans le numérique avec notamment des ateliers de médiation autour des objets connectés mais aussi de plateformes professionnelles (designmap).

*Pour plus d'informations sur le site, vous pouvez consulter le Parcours Saint-Étienne Manufacture – Cité du design.*





**1. Cube gigogne**  
place Chavanelle, 2017

**2. Groupe scolaire**  
**Paule et Joseph Thiollier,**  
2014

### 3. GROUPE SCOLAIRE PAULE ET JOSEPH THIOLLIER (2014) ◆ ○

Alexandre Chemetoff et associés,  
Sara de Gouy

Dans le cadre de la rénovation du site de la Manufacture et de la Plaine Achille, un bâtiment industriel a été réhabilité en école primaire. Cette transformation s'est opérée par un dialogue constant entre l'histoire du site, les professionnels et les usagers. Ainsi, Sara de Gouy a passé deux années scolaires auprès des futurs écoliers et de l'équipe pédagogique pour créer une signalétique et un mobilier à leur image. À partir de pochoirs, les enfants ont réalisé les pictogrammes qui permettent de se repérer dans leur école. Le hall d'accueil reçoit le mobilier « géométrie variable » : jouant sur la forme du losange, ces meubles en bois se font tour à tour assises individuelles ou de groupes, bacs de rangement, tables de jeux, etc.

### 4. BANC D'ESSAI, CUBE GIGOGNE (2015) ◆ \*

Jérôme Balme et Dorothée Noirbent  
*Place Chavanelle*

En 2015, la Biennale Internationale Design installe 19 projets de mobilier urbain dans la ville : bancs, luminaires, poubelles... Les habitants sont invités à les tester directement dans l'espace public. L'opération « Banc d'essai » est reconduite en 2017 et la ville pérennise certains projets. Le Cube Gigogne des designers Jérôme Balme et Dorothée Noirbent fait partie de ces acquisitions. Installé place Chavanelle, il représente la forme archétypale de la maison : un carré coiffé d'une toiture triangulaire. Cet objet se compose de dix modules rouges qui s'encastrent comme une poupée gigogne. Chaque cube-maison peut être déplacé et servir de stand pour des manifestations ponctuelles sur la place (marchés, présentation d'associations). Le démontage de l'ensemble du Cube Gigogne se réalise en 30 minutes à deux : cette structure modulaire est pensée pour être aisément manipulable grâce au chariot conservé dans le plus petit cube.





## 5. BANC D'ESSAI, LE PLUS PETIT GRADIN DU MONDE (2017) ◆ ◆ \*

Jean Couvreur

Place Roannelle

Initialement installé temporairement, *Le Plus Petit Gradin du Monde* (PPGM) fait partie des projets de la deuxième édition de « Banc d'essai ». Alors qu'un gradin est orienté en fonction d'une scène, ce projet propose un banc circulaire avec une possibilité de point de vue à 360° : l'ensemble de l'espace public peut être observé. Moment de pause et de repos, le PPGM s'appréhende également comme un lieu de rencontre. Le gradin n'indique pas de nombre précis d'assises, libre à chacun de choisir sur lequel des deux niveaux il s'assiera et à quelle proximité des autres usagers.



## 6. STAS, IDENTITÉ VISUELLE (2007- ...) ◆ ○

Agence de design Avant Première

Place Dorian (espace STAS)

Afin de rendre plus lisible l'offre de services de la Stas, une identité visuelle commune est mise en place : l'habillage graphique et le design intérieur des bus, le design du distributeur automatique et du poteau d'arrêt, la communication voyageurs et événementielle, etc., sont tous pensés avec les mêmes couleurs et formes. La couleur verte des indicateurs d'arrêt de bus rappelle celle du bas de caisse des tramways. Ainsi, les usagers différencient immédiatement les informations liées aux transports en commun des autres données de l'espace public.



## 7. LA CABANE DES JARDINS FAMILIAUX STÉPHANOIS (2011) ◆

Atelier BL119 Grégory Blain et Hervé Dixneuf  
Parc de Montaud

Les cabanes des jardins ouvriers sont souvent construites de rebuts. Le duo de designers stéphanois invite les services techniques de la Ville et du parc de Montaud ainsi que les utilisateurs des jardins à penser ensemble un modèle de cabane qui réponde aux besoins des jardiniers : celle-ci doit être facile à construire. Sa réalisation est assurée par des structures d'insertion professionnelle. Les jardiniers bénéficient ainsi d'une tonnelle et d'un banc intégrés. Un système de récupération des eaux de pluie est aussi créé. « Nous concevons des objets sobres et simples, laissant la possibilité à l'utilisateur de se les approprier. ».

BL119 a également réalisé deux types de nichoirs en bois pour les oiseaux de Montaud, *Byrds* (2010). Ils sont installés dans les arbres du parc.



## 8. PASSAGE PIÉTONS EN 3D (2018) ○ ✱

Place Jean Grivolat

Face à l'Hôpital de la Charité, le passage piéton semble être en trois dimensions. Peint de cette façon, il permet de surprendre les automobilistes et les incite à ralentir. La forme est simple, esthétique et rappelle les couleurs utilisées dans le programme de renouvellement urbain du quartier Saint-Roch. C'est une expérimentation de l'Établissement Public d'Aménagement de Saint-Étienne (EPASE).

**1. Le Plus Petit Gradin du Monde** place Roannelle, 2019

**2. Espace info STAS**, 2018

**3. Cabane de jardin à Montaud**, 2019

**4. Passage piéton en 3D** place Jean Grivolat, 2018



## 9. HABITATS JEUNES CLAIRVIVRE (1962 - 2013) ◆ ○ \*

Julien de Sousa, Pascaline et Patrick de Glo de Besses et Fabrice Gibilaro

14 bis rue de Roubaix

Le bâtiment réalisé par André Wogenscky (ancien élève puis collaborateur de Le Corbusier) accueille des jeunes de 16 à 30 ans. Sa réhabilitation est pensée par les résidents, personnels, designers et architectes. Cette démarche partagée s'est réalisée en deux temps sous le nom du projet *Habitats Jeunes et Design*. Les résidents et le designer Julien de Sousa ont observé les usages des locaux et du mobilier. Le fruit de cette étude a permis d'orienter l'agencement et l'aménagement des logements, des espaces communs, du mobilier et la signalétique intérieure.

## 10. PLACE DE LA CARTONNERIE (2010-2020) ◆ ○ \*

Carton Plein, la Laverie

En 2020, le site dit de la Cartonnerie, au pied du viaduc de Carnot en référence aux anciens cartonnages stéphanois situés à cet endroit, accueille de nouveaux logements et promenades urbaines. Plutôt que de laisser cet espace en friche, l'EPASE propose une utilisation temporaire « de cet espace public et expérimental de proximité » à l'association Carton Plein. Pendant huit ans, l'association organise des événements, des aménagements éphémères, un jardin partagé et des murs en perpétuelle modification (graff, affiches, etc.). En 2018, la Laverie reprend l'occupation du site. Géré par la municipalité, il se veut espace pluridisciplinaire. Chaque événement questionne l'usage de l'espace public et les relations humaines.

**1. Foyer Clairvivre**

**2. Aménagement à la Cartonnerie, 2011**

**3. Intérieur du foyer Clairvivre**





**1. Aménagement**  
**rue Antoine Durafour**  
**et place Saint-Roch, 2018**

**2. Cité Grüner, 2018**



## 11. QUARTIER SAINT-ROCH ♦ ○ ✱

Coop/Roch

Dans le cadre de la requalification de l'espace public et de l'habitat de Saint-Roch, l'EPASE met en place une démarche design qui intègre professionnels et habitants. Cette redéfinition en profondeur de l'identité du quartier s'opère sur un temps long avec des actions aux temporalités variées : « Ma rue jardinée » qui propose bacs de plantations et bancs dans la rue Crozet-Fourneyron, le bar de l'Aube avec une permanence hebdomadaire, des tests d'aménagement urbain sur la rue Antoine Durafour en attendant une rénovation pérenne de la place Saint-Roch... La mutation du quartier se réalise en écoute et avec la participation immédiate de personnes utilisant quotidiennement ces espaces.

## 12. ARMEVILLE (2015) □

<https://www.mu.asso.fr/armeville/>  
 Collectif MU

Documentaire sonore, Armeville est pensé pour être écouté par le biais de son téléphone portable. Deux parcours sont proposés à travers la ville : le Quartier des Armuriers et Manufrance, et l'Histoire de la Manufacture d'Armes de Saint-Étienne. Cette application permet une déambulation dans Saint-

Étienne à l'écoute de témoignages d'artisans armuriers, de textes patrimoniaux mais aussi du bruit du Furan, souterrain. Intégralement numérique, elle est une autre façon de s'approprier la ville.

## 13. CITÉ GRÜNER (2008-2010)

◆ ✱

Emmanuelle Gautrand

2 avenue Grüner

Ce bâtiment accueille les bureaux d'un ensemble d'acteurs publics du territoire ligérien : Saint-Étienne Métropole, la Direction départementale des Services fiscaux, la Société d'Équipement du Département de la Loire...

La construction est à l'opposé du cube architectural : plutôt qu'un monolithe impénétrable, il est composé de nombreux porte-à-faux. Ainsi, des parties du bâtiment ressemblent à des ponts suspendus et une rue traverse l'édifice. Le bâtiment intègre la ville en son sein. Pour augmenter cet effet, les façades intérieures revêtent un jaune vif visible par les piétons comme par les automobilistes. Cette couleur intense et le quadrillage irrégulier des fenêtres donnent une identité forte à cette architecture.



7

18

Parc de Montaud

Parc François Mitterrand

14

2

3

Carnot

10

Cimetière du Crêt-de-Roc

Place Jean Jaurès

9

16

Saint-Étienne

6

Parc Joseph Sanguedolce

5

Place Chavanelle

4

8

15

1

11

Quartier Saint-Roch

# LE DESIGN DANS LA VILLE



- 1 Musée d'Art et d'Industrie**  
2 place Louis Comte
- 2 Cité du design**  
3 rue Javelin Pagnon
- 3 Groupe scolaire Paule et Joseph Thiollier**  
4 rue Jean Rechatin
- 4 Banc d'essai, Cube Gigogne**  
Place Chavanelle
- 5 Banc d'essai, Le Plus Petit Gradin du Monde**  
Place Roannelle
- 6 STAS, identité visuelle**  
Place Dorian
- 7 La cabane des jardins familiaux stéphanois**  
Parc de Montaud
- 8 Passage piétons en 3D**  
Place Jean Grivolat
- 9 Habitats Jeunes Clairvivre**  
14 bis rue de Roubaix
- 10 Place de la Cartonnerie**
- 11 Quartier Saint-Roch**
- 13 Cité Grüner**  
2 avenue Grüner

## AUTRES SITES À DÉCOUVRIR

- 14 ESADSE - École supérieure d'Art et de Design de Saint-Étienne**  
3 rue Javelin Pagnon
- 15 Ancienne école des Beaux-Arts**  
Place des Ursules, rue Henri-Gonnard
- 16 Maison de l'emploi**  
18 Avenue Augustin Dupré
- 17 MAMC - Musée d'art moderne et contemporain**  
Rue Fernand Léger, Saint-Priest-en-Jarez
- 18 Zénith Saint-Étienne Métropole**  
Rue Scheurer Kestner

**Laissez-vous conter  
Saint-Étienne, Ville d'art  
et d'histoire, en compagnie  
d'un guide-conférencier agréé  
par le Ministère de la Culture**

Le guide vous accueille.

Il connaît toutes les facettes  
de Saint-Étienne et vous donne  
des clefs de lecture pour  
comprendre l'échelle d'une place,  
le développement de la ville  
au fil de ses quartiers.

Le guide est à votre écoute.  
N'hésitez pas à lui poser vos  
questions.

**Saint-Étienne - Ville d'art  
et d'histoire**

Le service propose toute  
l'année des animations pour les  
individuels et pour les scolaires.  
Il se tient à votre disposition pour  
tout projet éducatif et culturel.

**Si vous êtes en groupe**

Des visites vous sont proposées  
toute l'année. Des brochures  
spécifiques peuvent également  
vous être envoyées. Réservations  
et demandes auprès de  
Saint-Étienne Tourisme.

**Direction des Affaires  
culturelles  
Service Ville d'art et d'histoire  
Service des publics**

04 77 48 76 27

[www.art-histoire.saint-etienne.fr](http://www.art-histoire.saint-etienne.fr)  
<http://vpah-rhone-alpes.fr>

**Saint-Étienne Tourisme**

16, avenue de la Libération

04 77 49 39 00

[www.saint-etienne-tourisme.com](http://www.saint-etienne-tourisme.com)  
Ouvert du lundi au samedi  
de 10h à 12h30 et de 14h à 18h30

**Saint-Étienne appartient  
au réseau national des Villes  
et Pays d'art et d'histoire**

Le Ministère de la Culture  
et de la Communication, direction  
de l'Architecture et du Patrimoine,  
attribue l'appellation Villes et Pays  
d'art et d'histoire aux collectivités  
locales qui animent leur patri-  
moine. Il garantit la compétence  
des guides-conférenciers et des  
animateurs du patrimoine ainsi  
que la qualité de leurs actions.  
Des vestiges antiques  
à l'architecture du XX<sup>e</sup> siècle,  
les villes et pays mettent en scène  
le patrimoine dans sa diversité.  
Aujourd'hui, un réseau de  
**190** villes et pays vous offre son  
savoir-faire dans toute la France.

**À proximité**

**Les « Pays d'art et d'histoire »**

Pays voironnais, Pays du Forez,  
Vivarais méridional, les Hautes  
Vallées de Savoie, la Vallée  
d'Abondance, Trévoux-Saône  
Vallée, Riom, Billon-Saint-Dier  
d'Auvergne, Issoire, Val d'Allier  
Sud, Saint-Flour, Haut-Allier,  
Le Puy-en-Velay, Annecy  
et Valence.

**Les « Villes d'art et d'histoire »**

Albertville ; Chambéry ; Vienne ;  
Aix-les-Bains ; Moulins ; Grenoble.

