

# DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Enseignements maternel, primaire,  
secondaire & supérieur



Michele De Lucchi - World Station, Education Stations - 2020 - © Filippo Bolognese

**MICHELE DE LUCCHI ET  
AMD L CIRCLE**  
FUTURO GENTILE. *UN FUTUR AIMABLE.*

12.02.23 → 27.08.23



## SOMMAIRE

<b>LE CID AU GRAND-HORNU</b>	pg. 3
<b>UN DOSSIER MODULABLE</b>	pg. 4
<b>LE POINT SUR...</b>	
— L'exposition	pg. 5
— Michele De Lucchi	pg. 6
— Les thèmes abordés	pg. 8
<b>INTERVIEW DE MICHELE DE LUCCHI</b>	pg. 10
<b>ZOOM SUR...</b>	
— 1 œuvre	pg. 12
<b>POUR LES MATERNELLES</b>	
— Repères de visite	pg. 17
— Pistes et compétences à exploiter en classe	pg. 18
— Bibliographie sélective	pg. 18
<b>POUR LES PRIMAIRES</b>	
— Repères de visite	pg. 19
— Pistes et compétences à exploiter en classe [1 <sup>ère</sup> à 3 <sup>ème</sup> ]	pg. 20
— Bibliographie sélective [1 <sup>ère</sup> à 3 <sup>ème</sup> ]	pg. 20
— Pistes et compétences à exploiter en classe [4 <sup>ème</sup> à 6 <sup>ème</sup> ]	pg. 21
— Bibliographie sélective [4 <sup>ème</sup> à 6 <sup>ème</sup> ]	pg. 21
<b>POUR LES SECONDAIRES ET LES ÉCOLES SUPÉRIEURES</b>	
— Repères de visite	pg. 22
— Pistes et compétences à exploiter en classe	pg. 22
— Bibliographie sélective	pg. 24
<b>INFOS PRATIQUES</b>	pg. 25

## LE CID AU GRAND-HORNU

Le site du Grand-Hornu est un ancien charbonnage datant du début du XIX<sup>e</sup> siècle. Aujourd'hui fermés, les anciens bâtiments ont été restaurés afin d'accueillir le CID - centre d'innovation et de design au Grand-Hornu. Il a pour mission non seulement la gestion du site historique, classé UNESCO en 2012, mais également la production annuelle de 3 à 4 expositions axées sur le design.

Cour Ovale du Grand-Hornu

© Philippe De Gobert



Site du Grand-Hornu  
Vue aérienne

© Globalview



## UN DOSSIER MODULABLE...

Afin de préparer la venue de votre groupe scolaire, le service pédagogique du CID a réalisé pour vous un dossier modulable, à l'image des multiples possibilités offertes par l'exposition Michele De Lucchi et AMDL CIRCLE. Futuro gentile. *Un futur aimable.*

Ce dossier pédagogique a pour but d'articuler la visite de l'exposition temporaire avec votre travail conduit en classe. Décrivant le propos et le parcours de l'exposition, il vous propose également des pistes de recherche à exploiter avec vos élèves autour des thématiques abordées.

Vue d'exposition



## LE POINT SUR...

### L'EXPOSITION

Du 12 février au 27 août 2023, le CID présente une exposition dédiée au travail de Michele De Lucchi et de son studio multidisciplinaire AMDL CIRCLE (dit Circle), reconnu internationalement pour son approche humaniste du design. Au quotidien, cette équipe transgénérationnelle de 30 personnes se consacre à l'architecture, au design d'intérieur et de produits, au graphisme et aux installations.

Pour cette exposition, AMDL CIRCLE éclaire l'approche « humaniste » des projets de Michele De Lucchi, centrée sur la constante évolution des besoins de l'être humain. L'exposition s'articule en deux parcours qui passent, simultanément et de façon complémentaire, de l'expérimentation au design et du visionnaire à l'architecture.

Nous vivons à une époque caractérisée par de grands changements déterminés par les découvertes scientifiques et les progrès technologiques. Malgré cette phénoménale évolution, notre vision de l'avenir reste sombre et morose. Circle estime qu'il est nécessaire d'introduire un imaginaire plus confiant dans les capacités humaines et veut répondre de manière dynamique aux défis toujours plus complexes de l'humanité.

Les objets de design expérimental de *Produzione Privata* sont exposés dans le Magasin aux foins et les architectures visionnaires *Earth Stations*, développées à l'aide de vidéos et de maquettes dans les Écuries. Les architectures sont autant de scénarios dans lesquels évolue l'homme moderne, en quête de nouvelles idées et d'une meilleure compréhension de ses ambitions, dans le respect nécessaire de la planète et des autres êtres humains.



### MICHELE DE LUCCHI

Architecte, designer et artiste, il a été parmi les protagonistes d'Alchimia et de Memphis dans les années 70 et 80, puis responsable du design pour Olivetti (1988- 2002). Il est l'auteur de la lampe la plus vendue au monde, la *Tolomeo* éditée par Artemide, récompensée par le Compasso d'Oro en 1987. Il a conçu des meubles pour des entreprises italiennes et européennes de renom et a réalisé des projets architecturaux dans le monde entier, notamment des bâtiments culturels, des édifices directionnels, industriels et résidentiels. En 2022, il a reçu le prix Compasso d'Oro pour sa carrière. Il est fondateur et membre de l'AMDL CIRCLE.



### **AMDL CIRCLE**

AMDL CIRCLE est un studio multidisciplinaire reconnu internationalement pour son approche humaniste. Le bureau travaille dans de nombreux secteurs en proposant à ses clients des projets expressifs et stratégiques dans les domaines de l'architecture, de l'aménagement intérieur, du design et de la communication. L'équipe d'architectes, de designers et d'artisans de Circle a réalisé des projets pour des institutions publiques et privées, et a conçu des bâtiments et des systèmes d'exposition. Le studio milanais a également créé des luminaires, des produits et des meubles pour Alessi, Artemide, Cassina, Hermès, Poltrona Frau et Unifor.



### **PRODUZIONE PRIVATA**

Produzione Privata est l'atelier expérimental fondé en 1990 par Michele De Lucchi et Sibylle Kicherer, à partir de la volonté de concevoir et de créer des objets avec la plus grande liberté d'expression, indépendamment de la logique du marché et de l'industrie. Les produits expérimentaux de Produzione Privata complètent l'approche holistique du design d'AMDL CIRCLE et sont issus du savoir-faire manuel, de la philosophie humaniste et de la fusion de l'art et de l'architecture.



## LES THÈMES ABORDÉS

Les travaux de Michele De Lucchi et de son studio multidisciplinaire peuvent être organisés, sans être cloisonnés, en 4 catégories.

### **Design et expérimentation : *Produzione Privata***

Une sélection de pièces historiques de l'atelier de design, *Produzione Privata*, est présentée selon les matériaux : céramique, métal, bois, textile, ready-made et verre. Cet atelier, cultivant l'expérimentation et encourageant l'artisanat, produit des objets libres de toute logique industrielle en termes de matériaux et d'idées.



### **Architecture et esprit visionnaire : *Earth Stations***

Depuis 2018, les recherches d'AMDL CIRCLE et de Michele De Lucchi se concentrent sur le projet *Earth Stations*, des bâtiments visionnaires conçus pour favoriser le bien-être de l'homme et la santé de la planète. Les travaux réalisés par le studio italien pour divers clients constituent des déclinaisons de la philosophie des *Earth Stations*, en promouvant l'interaction humaine et une relation éthique à la nature, en considérant l'environnement comme un éducateur capable d'influencer le comportement des personnes et en concevant des espaces communs pour une coopération sociale heureuse et productive.



### **Architectures fertiles : *Satellite Stations***

Les *Satellite Stations*, fruits de la dernière recherche de CIRCLE, sont dédiées à l'architecture « naturalisante » et ont été présentées à la Milan Design Week 2022. Les *Satellite Stations* sont des petits lieux de réflexion, des serres, des loges et des pavillons en bois qui peuvent redevenir de l'humus avec le temps. La beauté et la signification de ces architectures « fertiles » résultent de leur propre évolution.



### **Provocations et paradoxes : *Abitazioni Verticali***

Ces architectures provocatrices, ces *Abitazioni Verticali* (Habitations verticales), sortes de « maisons de Tarzan » formées par des volumes superposés, instables et décalés, zigzaguent, convergent ou s'enfoncent directement dans le sol. Une seule constante dans la conception : respecter la verticalisation des parcours et pousser l'environnement dans lequel on se déplace jusqu'au paradoxe.



### **Quelques mots-clés**

Humanisme / Expérimentation / Visionnaire / Design / Architecture / Utopie / Maquette / Italie / Memphis / Paradoxe / Conceptuel / Dessin / Bois / Développement durable / Bien-être / Philosophie / Interaction...

## INTERVIEW DE MICHELE DE LUCCHI

*Frame magazine*, n° 146, mai-juin 2022.

De la conception d'objets utiles comme des meubles et des lampes à l'adhésion au mouvement expérimental Memphis, en passant par la réflexion sur des modes de vie entièrement nouveaux, Michele De Lucchi a su concilier provocation et sens pratique tout au long de sa carrière. Le designer milanais nous explique pourquoi nous devrions désapprendre de nombreux enseignements du passé et pourquoi la survie de l'humanité dépend de notre collaboration aussi étroite que celle des cellules d'un corps.

*« Une chose très importante que j'ai apprise est que nous - moi y compris - devons désapprendre beaucoup de choses. Quand je repense à mes années d'université, à ce que j'ai appris en tant qu'architecte, c'est assez effrayant, car environ 80% de ces connaissances sont erronées. Non pas parce qu'ils voulaient m'enseigner quelque chose de faux, mais parce que les temps changent et que nous devons changer aussi. Surtout aujourd'hui, alors que nous sommes confrontés à une situation vraiment dramatique, sans fin heureuse. Nous devons désapprendre de nombreux comportements traditionnels et conventionnels qui ne sont plus adaptés à ce monde, à notre planète.*

*Il y a quelques années déjà, j'ai compris que je devais avant tout « désapprendre » que le métier d'architecte consiste à ériger des murs. Les murs sont horribles. Ce sont les objets les plus négatifs que l'on puisse placer sur cette planète. Les murs sont un moyen de nous séparer, de séparer ma propriété de la vôtre, le public du privé, la cuisine de la salle de bain du salon. Je pense que l'architecture pourrait changer radicalement si nous commencions à penser que les murs devraient être construits pour rassembler les gens - pour faciliter la collaboration entre les gens et créer une société plus efficace et plus heureuse.*

*Je suis très positif quant à la contribution de la numérisation au monde. Très, très positif. Bien sûr, je peux m'inquiéter de ce qui va se passer avec toutes les données qui circulent dans le monde - comment les gens peuvent posséder ces données et les utiliser pour produire des choses horribles. Mais je suis sûr que la numérisation aide aussi beaucoup l'humanité, car elle crée des connexions, des occasions de se rencontrer, de parler et de rester en contact.*

---

*Je m'intéresse beaucoup à l'épigénétique, une nouvelle science née de la discipline traditionnelle de la génétique. Les généticiens ont découvert que les cellules ne transmettent pas l'ADN par le noyau et la double hélice comme on le pensait. Les cellules sont connectées les unes aux autres, se développent et évoluent grâce à leur membrane. Cette membrane, dont personne ne pensait jusqu'à il y a quelques années qu'elle existait, est le véritable cerveau des cellules. Cela signifie que nos cellules sont en permanence en contact avec ce qui se passe autour d'elles. Un corps humain contient des trillions de cellules, et elles sont toutes spécialisées dans quelque chose - voir, entendre, transmettre le toucher... Et elles travaillent ensemble en collaboration pour que nous puissions marcher, dormir, faire l'amour. C'est merveilleux. Nous, les êtres humains, sommes comme des cellules. Pour survivre, nous devons collaborer comme les cellules le font dans notre corps pour créer un corps humain qui puisse être plus heureux sur cette planète et plus optimiste pour l'avenir.*

*De toute façon, toute société a besoin de lutter pour survivre. Mais chaque société a également besoin d'une ambition, d'une idée, d'un symbole. C'est pourquoi nous avons créé les Earth Stations, les stations terriennes, symbole d'une humanité possible où les murs ne sont pas construits pour séparer mais pour rassembler les gens, et où de multiples activités peuvent se dérouler simultanément. Où il n'y a pas de séparation entre différentes disciplines, différents professionnels ou différentes façons de penser, mais où tout se passe en même temps. La créativité humaine se manifeste lorsque vous rencontrez quelque chose d'inattendu. Si vous ne rencontrez rien d'inattendu, vous ne grandirez jamais - vous ne serez jamais confronté à une alternative possible. »*

## ZOOM SUR... 1 ŒUVRE

### Une nouvelle typologie de logements dédiés au partage des rêves et des passions : *Happy Stations*

Appelés laboratoires, ces immeubles d'appartements conçus à partir d'espaces partagés sont une représentation et un symbole des motivations qui poussent à choisir un type d'environnement dans lequel vivre et se reconnaître. Les ateliers sont de grands espaces communs où les personnes partageant les mêmes passions peuvent se rencontrer, discuter, partager des rêves, faire la fête, promouvoir l'inclusion. Le Circle a relié cinq environnements (ou communautés) à cinq ateliers possibles, autant de points d'appui autour sur base desquels le projet architectural a été développé.

#### ***Communauté iridescente***

La communauté iridescente est composée de résidences individuelles et de duplex construits sur une plate-forme commune qui accueille des laboratoires aménagés pour des activités sociales, des réunions, des rencontres et des événements impromptus. Nous l'imaginons située sur un terrain plat et arable, idéalement entourée de champs de blé, d'oliviers ou de vignes. On l'appelle la Communauté irisée parce qu'elle accueille différentes générations, cultures et opinions qui s'entremêlent dans une combinaison de couleurs, rendant la vie agréable et attrayante. Un récepteur de souvenirs et un incubateur de développements futurs. En passant du temps dans ce lieu, les gens peuvent s'engager activement dans l'histoire de l'Humanité.



### ***Communauté d'or***

La communauté d'or est conçue autour d'un laboratoire dédié à la connaissance: une grande bibliothèque et un centre multimédia qui offrent un accès ouvert à la connaissance, mais qui est aussi un espace de réflexion et de méditation, car ce n'est qu'en stimulant continuellement notre cerveau, notre esprit et notre sensibilité que nous pouvons penser à découvrir de nouvelles idées et un nouvel épanouissement. Nous l'envisageons comme un gratte-ciel, situé dans un quartier d'une grande métropole et défini par une tour vitrée et lumineuse à laquelle le laboratoire est relié. Dans un contexte très marqué par la ville, la culture acquise par l'accès aux services proposés conduit à une amélioration de la qualité de vie de l'individu et de la cohésion sociale.



### ***Communauté bleue***

La communauté bleue est un complexe résidentiel composé de nouveaux bâtiments subdivisés en appartements de différentes tailles, avec des laboratoires sur les toits de chaque bâtiment qui sont aménagés pour un usage professionnel. Le projet est conçu pour la régénération des zones urbaines périphériques et définit le périmètre d'un parc d'art. Il est dédié aux affaires, à l'interaction professionnelle et commerciale qui conserve l'idée du marché, de la possibilité d'offrir, de recevoir, d'acheter et de vendre. Équipé des dernières technologies, l'espace est également conçu pour un usage récréatif. L'espace crée un contexte de socialisation intense, encourageant les processus participatifs qui permettent aux relations de se développer.



### ***Communauté lumineuse***

La communauté lumineuse est un immeuble en copropriété dédié aux amateurs d'artisanat, de loisirs, de mécanique, d'électronique et à tous ceux qui éprouvent un sentiment d'accomplissement lorsqu'ils ont l'occasion d'utiliser leurs propres mains et leur ingéniosité pour réparer ou construire quelque chose. Les mezzanines surplombent l'espace vide et accueillent des zones de laboratoires qui donnent accès aux appartements. La structure est également conçue pour une zone d'une grande ville historique où il est nécessaire d'améliorer les fonctions liées à la mobilité urbaine. Le partage des outils de travail et des connaissances techniques favorise l'ingéniosité, l'autoproduction et la capacité à résoudre de petits problèmes. L'entraide et le soutien sont une condition fondamentale du bon voisinage et nourrissent le sentiment d'appartenance à une communauté créée autour de l'idée de faire des choses avec les mains et l'esprit.





### ***Communauté verte***

La communauté verte est organisée autour d'une serre haute et lumineuse, ouverte à tous, et entourée de maisons disposées radialement. Il s'agit d'un grand pavillon de verre en forme de cône qui relie les maisons par des couloirs couverts. À l'intérieur de cet espace, les gens cultivent leur passion pour le jardinage, l'horticulture et la nature : des structures en forme de montagne pour la culture hydroponique et des potagers suspendus alternent avec des espaces meublés de manière informelle pour se reposer, lire, converser et admirer la végétation qui pousse. Le centre est partiellement autosuffisant grâce à la culture en serre des aliments. L'autoproduction est aussi la clé du partage.



## POUR LES MATERNELLES

### REPÈRES DE VISITE

Durée : 1h30

Nous vous proposons une activité scindée en deux parties :

#### **1. Visite contée de l'exposition**

Chaque nouvelle exposition temporaire constitue une occasion d'apprendre en s'amusant. La visite active prend la forme d'un parcours conté où l'imagination, le regard et le geste dialoguent avec les créations exposées. À partir du conte merveilleux *Les Musiciens de la ville de Brême* des Frères Grimm, les plus petits se familiariseront avec la notion de solidarité. Un soir, un âne, un chien, un chat et un coq découvrent une maison habitée par des voleurs. Bien décidés à prendre leur place, ils élaborent un plan pour se débarrasser des voleurs : l'âne se place devant la fenêtre de la maison, le chien monte sur l'âne, le chat sur le chien et le coq sur le chat...

#### **2. Délire de lire** [sur demande, durée : 30 min]

Nous proposons aux enfants la lecture d'ouvrages « jeunesse » soigneusement sélectionnés. Avec le livre *Cabanès* d'Aurélien Débat, les plus petits exploreront les constructions modulaires, la stabilité et l'espace en architecture. De quoi découvrir l'univers utopiste du designer et architecte italien Michele De Lucchi de manière ludique !

---

## PISTES ET COMPÉTENCES À EXPLOITER EN CLASSE

- **Apprendre** à se situer et à situer des objets dans l'espace.
- **Se déplacer** en suivant des consignes orales.
- **Réaliser** un dessin à partir de la lecture d'une description d'un paysage, d'une ville, d'un bâtiment...
- **Construire** des figures simples avec du matériel varié : jouer avec les tailles, les couleurs...
- **Utiliser** son corps ou divers objets du quotidien pour prendre des mesures.
- **Construire** une cabane à partir de matériaux de récupération, de jeux de construction...
- **Recréer** la façade de l'école à l'aide de formes géométriques prédécoupées dans du papier coloré, carton ondulé...
- **Jouer** au maçon en mélangeant du sable, du ciment et de l'eau
- **Réaliser** des briques à partir de carton, de papier...

## BIBLIOGRAPHIE SÉLECTIVE

- DÉBAT Aurélien, *Cabanes*, Éditions des Grandes personnes, 2017.
- GRIMM (Frères), *Les musiciens de la ville de Brême*, Minedition, 2011.
- GUTMAN Anne et HALLENSLEBEN Georg, *Gaspard à Venise*, Hachette Jeunesse, 2000.
- LECHERMEIER Philippe, *Graines de cabanes*, Gautier Languereau, 2005.
- SCOTTO Thomas, *Dans ma maison*, La Maison est en carton, 2010.

## POUR LES PRIMAIRES

### REPÈRES DE VISITE

Durée : 1h30

Nous vous proposons une activité scindée en deux parties :

#### **1. Visite contée de l'exposition**

Chaque nouvelle exposition temporaire constitue une occasion d'apprendre en s'amusant. La visite active prend la forme d'un parcours conté où l'imagination, le regard et le geste dialoguent avec les créations exposées. Les petits partiront à la découverte des objets exposés et se familiariseront à l'architecture à partir de la lecture d'*Iggy Peck, l'architecte* d'Andrea Beaty. Depuis qu'il est tout petit, Iggy Peck a une passion dévorante pour les échafaudages et les constructions improbables !

#### **2. Atelier** [sur demande, durée : 30 min]

Après la visite de l'exposition *Futuro Gentile*, les enfants seront invités à imaginer une architecture où, avec un peu de magie, tout devient possible. Que ce soit au niveau des formes, des couleurs ou, des matières. L'atelier sera ainsi le moment opportun pour consolider les nouvelles connaissances et permettra aux enfants de laisser libre cours à leur créativité tout en découvrant l'univers utopiste du designer et architecte italien Michele De Lucchi.

## PISTES ET COMPÉTENCES À EXPLOITER EN CLASSE (1<sup>ère</sup>-3<sup>ème</sup>)

### FRANÇAIS

- **Réaliser** un glossaire sur l'architecture et le design, à partir d'images.
- **Réaliser** un album photo avec les monuments emblématiques de la ville.

### MATHÉMATIQUES

- **Introduire** les nombres.
- **Introduire** les additions, soustractions.
- **Introduire** les grandeurs et mesures.

### GÉOGRAPHIE

- **Découvrir** les espaces organisés par différentes sociétés humaines.
- **Comparer** les espaces familiers et les espaces lointains.
- **Discerner** les repères spatiaux dans un milieu proche, sur le planisphère.
- **Situer** des objets par rapport à soi, par rapport à des repères.
- **Lire** un paysage et une image géographique.

### ÉVEIL

- **Se familiariser** avec un plan : dessiner les pièces d'une maison avec une craie sur le sol de la cour.
- **Réaliser** la maquette de sa classe ou de sa chambre à l'aide de matériel récupéré.

## BIBLIOGRAPHIE SÉLECTIVE (1<sup>ère</sup>-3<sup>ème</sup>)

- BEATY Andrea, *Iggy Peck, l'architecte*, Sarbacane, 2012.
- BEN KEMOUN Hubert et GOUST Mayalen, *Arlequin ou Les oreilles de Venise*, Flammarion Jeunesse, 2020.
- COLLODI Carlo et al., *Pinocchio*, Rue du monde, 2009.
- CORNILLE Didier, *La ville quoi de neuf ?*, Hélicium, 2018.
- DE MONSABERT Anne-Sophie, *Contes d'Italie*, Vilo Jeunesse, 2007.
- EHRHARD Dominique, *ArchiTek' : 95 pièces à assembler pour créer des constructions*, Mango Éditions, 2017.
- LE GUEN Sandrine, *Archicube : construis avec l'architecte Bernard Tschumi*, Actes Sud junior, 2014.
- RASSAT Thibaut, *Mauvaise herbe*, La Pastèque, 2020.
- VILLIOT Bernard, *Le souffleur de rêves*, Gautier-Languereau, 2015.
- ZULLO Germano, *La Rumeur de Venise*, La Joie de lire, 2008.

## PISTES ET COMPÉTENCES À EXPLOITER EN CLASSE (4<sup>ème</sup>-6<sup>ème</sup>)

### FRANÇAIS

- **Réaliser** la carte d'identité d'un élément du mobilier de l'exposition : le photographe ou en faire le croquis.

### HISTOIRE / GÉOGRAPHIE

- **Identifier, comparer et caractériser** les modes d'habitation de nos régions.

### ÉVEIL

- **Réaliser** une maquette de l'école.
- **Schématiser** le plan de l'école en nommant les différents locaux (classes, cantine, bibliothèque...) et en utilisant un code de couleurs pour les différencier.
- **Sensibiliser** aux plans d'architecte : comprendre les symboles utilisés, repérer les locaux (classes, sanitaires...), les éléments qui composent le mobilier (bureaux, WC...). Comprendre une échelle (1/100<sup>e</sup>, 1/200<sup>e</sup>).
- **Sensibiliser**, au moyen d'illustrations (*Small House* de Sejima, *Row House* de Tadao Ando...), les élèves à l'économie de moyens en architecture contemporaine.

## BIBLIOGRAPHIE SÉLECTIVE (4<sup>ème</sup>-6<sup>ème</sup>)

- BEATY Andrea, *Iggy Peck, l'architecte*, Sarbacane, 2012.
- CLÉMENT Claude, *Le Luthier de Venise*, L'École des loisirs, 1991.
- DAIN BELMONT Olivier, *Permacité ! La ville de mes rêves*, Sarbacane, 2021.
- GIRONNAY Sophie, *Philou : architecte et associés*, Seuil, 2006.
- SCHUITEN Luc, *Archiborescence*, Mardaga, 2006.

## POUR LES SECONDAIRES ET LES ÉCOLES SUPÉRIEURES

### REPÈRES DE VISITE

Durée : 1h30

Nous vous proposons une activité scindée en deux parties :

#### 1. Visite de l'exposition

Chaque nouvelle exposition temporaire constitue une occasion d'apprendre de nouvelles notions. La visite prend la forme d'un dialogue entre l'animateur, les élèves et les œuvres exposées à l'aide d'un matériel didactique créé pour l'exposition,

#### 2. Atelier [sur demande, durée : 30 min]

Après la visite de l'exposition *Futuro Gentile*, les élèves seront invités à imaginer une architecture où tout devient possible. Que ce soit au niveau des formes, des couleurs ou, des matières. L'atelier sera ainsi le moment opportun pour consolider les nouvelles connaissances et permettra aux étudiants de laisser libre cours à leur créativité tout en découvrant l'univers utopiste du designer et architecte italien Michele De Lucchi.

### PISTES À EXPLOITER EN CLASSE

#### FRANÇAIS

- **Réaliser** un glossaire sur l'architecture.
- **Présenter** les espaces imaginaires et utopiques dans la littérature

#### HISTOIRE

- **Présenter** les relations qui existent entre une culture et une époque donnée, et les techniques et formes créées.
- **Comparer** la construction traditionnelle à la construction contemporaine.
- **Étudier** les caractéristiques des principaux styles architecturaux [styles roman, gothique, néoclassique, moderne, postmoderne, contemporain...].
- **Réaliser** une ligne du temps de l'architecture d'une ville avec les monuments emblématiques de la commune (hôtel de ville, église, prison, école...) ; les bâtiments qui plaisent le plus aux élèves ; contextualiser avec les styles architecturaux et leurs caractéristiques.
- **Retracer** l'histoire de l'émigration italienne à travers le film d'Alain Ughetto, *Interdit aux chiens et aux Italiens*.

### ÉDUCATION À LA PHILOSOPHIE ET À LA CITOYENNETÉ

- **Faire** le tour d'un chantier et rencontrer les professionnels du monde de la construction.
- **Imaginer** la ville du futur.
- **Réaliser** la maquette de la ville du futur.
- **Réaliser** des recherches sur les nouveaux matériaux de construction.
- **Questionner** la place du public et son expérience dans l'espace architectural et urbain.
- **Comprendre** la notion d'utopie.
- **Définir** l'utopie et en dresser un panorama depuis l'antiquité jusqu'à nos jours en philosophie.

### MATHÉMATIQUE

- **Introduire** les outils mathématiques de base.
- **Associer** un solide à sa représentation dans le plan et réciproquement (vue de face, de profil, de dessus).
- **Comprendre** et **utiliser** dans leur contexte, les termes usuels propres à la géométrie.
- **Effectuer** des mesures- en utilisant des étalons familiers et conventionnels et en exprimer le résultat (en longueur, par exemple).

### FORMATION ARTISTIQUE

Le dessin dans l'architecture :

- **Analyser** le dessin et son processus créatif.
- **S'initier** au geste graphique : la différence entre croquis, esquisse, schéma...
- **Interroger** la relation entre le dessin, le support et la surface.
- **S'initier** au dessin préparatoire et à sa matérialisation (sculptures, maquettes, images numériques, vidéos...)
- **S'initier** aux outils de l'architecte avec le dessin.
- **Créer** un habitat hybride, singulier : rechercher des images de l'industrie et de la nature, les assembler afin de créer de nouvelles formes habitables.
- **Imaginer** sous contrainte : par exemple, construire une maquette d'une maison qui se trouverait sur un terrain très étroit. Les élèves se confrontent aux questions d'éclairage, d'ouverture et de circulation dans cette maison.



## BIBLIOGRAPHIE SÉLECTIVE

- BINGHAM Claire, *More is More*, Bilingual édition, teNeues, 2019.
- BULEGATO Fiorella et POLANO Sergio, *Michele de Lucchi : From Here to There and Beyond*, Phaidon Press, 2005.
- CAMÉO David et DE LUCCHI Michele, *Michele De Lucchi : Le Coppe de la filosofia : le geste et le souffle*, Bernard Chauveau Éditeur, 2011.
- FIELL Charlotte et Peter, ROSSI Catherine et al., *Masterpieces of Italian Design*, Goodman Books, 2013.
- GIAMPIERO Bosoni, *Design Italien*, 1<sup>er</sup> éd., Cinq Continents, 2008.
- KOFLER Andreas (sous la dir. de.), *Novartis Campus - Pavillon AMDL Circle & Michele de Lucchi*, Christoph Merian Verlag, 2022.
- DE LUCCHI Michele, *Earth Stations : Future Sharing Architectures*, 1<sup>er</sup> éd., Silvana, 2021.
- Id., *Experimental work design & architecture. 1978-2008. Ediz. Illustrata*, Illustrated édition, Nomos Edizioni, 2008.
- Id., *Michele De Lucchi. Paintings 2003/04/05. Ediz. italiana e inglese*, Bilingual édition, Corraini, 2008.
- Id., *Michele DeLucchi & AMDL Circle : Connettoma ; Synapsis of Humanistic Architecture / Connettoma ; Sinapsi di architettura umanistica*, Bilingual édition, Silvana, 2021.
- MOLDENHAUER Anna, « Solving conflicts: Michele De Lucchi in interview », dans *Stylepark*, 26 avril 2019. Consultable sur : <https://www.stylepark.com/en/news/michele-de-lucchi-interview-architect-designer-earth-stations>
- RADL Christoph, *Memphis Again*, 1<sup>er</sup> éd., Silvana, 2022.
- SCHUITEN François et PEETERS Benoît, *Voyages en utopie*, Casterman, 2000.
- SCHUITEN Luc, *Archiborescence*, Mardaga, 2006.
- SUARDI Silvia, *Michele de Lucchi : Dopotolomeo*, 1<sup>er</sup> éd., Skira, 2003.
- THIEMANN Robert, « Michele De Lucchi : We have to face a new world and we have to abandon a lot of very stupid habits », dans *Frame*, n°146, mai-juin 2022. Consultable sur : <https://www.frameweb.com/article/insights/michele-de-lucchi-we-have-to-face-a-new-world-and-we-have-to-abandon-a-lot-of-very-stupid-habits>

## FILMOGRAPHIE

- BOZZER Alessio, *Why a Film about Michele De Lucchi ?*, Videoest Srl, Terredarte Associazione, 2013, 65 min.
- DONADA Julien, *Les visionnaires. Une autre histoire de l'architecture*, Petit à Petit Production, 2012, 71 min.

## PARTENAIRES



**CID - centre d'innovation et de  
design au Grand-Hornu**

Site du Grand-Hornu  
Rue Sainte-Louise 82  
B-7301 Hornu

T : +32 (0)65 65 21 21  
info.cid@grand-hornu.be

**cid-grand-hornu.be**  
**facebook.com/cidgrandhornu**

**Responsable du service culturel**

Maryse Willems  
T : +32 (0)65 61 38 79  
maryse.willems@hainaut.be

**Service des animations culturelles**

T : +32 (0)65 61 38 72

**Service des réservations**

reservations@grand-hornu.be  
T : +32 (0)65 61 39 02

**Heures d'ouverture**

Tous les jours de 10h à 18h, sauf le lundi.  
Le Grand-Hornu est fermé les 24, 25 et 31 décembre et le 1<sup>er</sup> janvier.

**Tarifs**

- 2 € / élève
- 40 € pour une activité
- Gratuit pour les accompagnants
- Gratuit le 1<sup>er</sup> mercredi du mois

Afin de faire de cette rencontre un moment convivial et participatif,  
**nous souhaitons limiter le nombre d'enfants à 20 par groupe**  
(toujours avec un accompagnateur minimum).

N'hésitez pas à contacter le service des réservations qui vous  
conseillera au mieux pour l'organisation de votre visite.

