

SIMULATION 3D > VOILES



SIMULATION 3D > VOILES



SIMULATION 3D > ZONE 1



SIMULATION 3D > ZONE 1



SIMULATION 3D > ZONE 2



SIMULATION 3D > ZONE 2



ORIGINE ET CONSTITUTION DE LA COLLECTION



2016 LA COLLECTION AUJOURD'HUI

La collection de l'université compte aujourd'hui environ 3000 objets, dont la plupart proviennent d'activités scientifiques. Une petite partie de la collection est constituée de pièces de monnaie, de bijoux, de céramiques, de bronzes, de sculptures, de peintures, de photographies, de documents, de livres et de cartes. La collection est constituée de pièces de monnaie, de bijoux, de céramiques, de bronzes, de sculptures, de peintures, de photographies, de documents, de livres et de cartes. La collection est constituée de pièces de monnaie, de bijoux, de céramiques, de bronzes, de sculptures, de peintures, de photographies, de documents, de livres et de cartes.

1947 ARRIVÉE DE LA COLLECTION À L'UNIVERSITÉ

Le musée colonial de la Chambre de Commerce est le dépôt des collections après 1939. Le réajustement du musée des Travaux et des Arts de la Chambre de Commerce est effectué en 1947. Le musée de la Chambre de Commerce est transféré au sein de l'Université de Lyon. La collection est ainsi devenue partie intégrante des Travaux et des Arts de la Chambre de Commerce. Le musée de la Chambre de Commerce est transféré au sein de l'Université de Lyon. La collection est ainsi devenue partie intégrante des Travaux et des Arts de la Chambre de Commerce.

1901 LE MUSÉE COLONIAL DE LA CHAMBRE DE COMMERCE DE LYON

En 1901, la Chambre de Commerce de Lyon acquiert des objets provenant des expositions coloniales de 1894 afin de compléter dans les salles du premier étage du Musée Colonial. Le musée de la Chambre de Commerce est transféré au sein de l'Université de Lyon. La collection est ainsi devenue partie intégrante des Travaux et des Arts de la Chambre de Commerce.

1894 L'EXPOSITION UNIVERSELLE DE LYON DE 1894

La collection de l'université a été créée à partir de collections issues de plusieurs expositions, en particulier l'Exposition universelle sur l'Inde de 1884 et 1885. Pour cette exposition, la Chambre de Commerce de Lyon a acquis de nombreux objets, notamment des céramiques, des bijoux, des bronzes, des sculptures, des peintures, des photographies, des documents, des livres et des cartes. Ces objets ont été transférés au Musée Colonial de la Chambre de Commerce de Lyon.

L'OBJET SURDIMENSIONNÉ



Figure 1: Musée de la Ville de Lyon, 1939-1947, par André Leroi-Gourhan

L'OBJET SURDIMENSIONNÉ



Figure 2: Musée de la Ville de Lyon, 1939-1947, par André Leroi-Gourhan

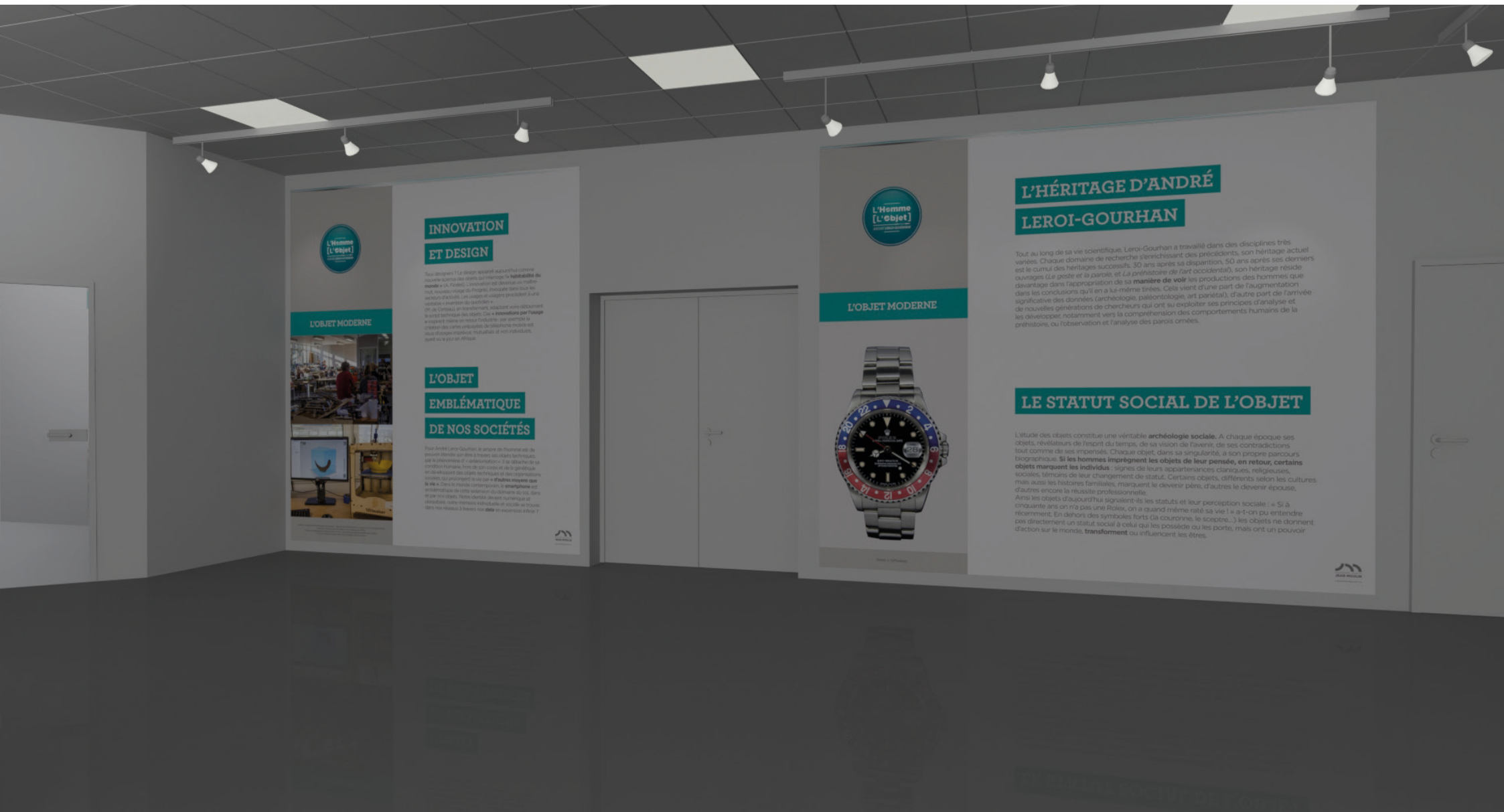
QUELLE EST L'APPROCHE MUSÉOGRAPHIQUE ET ETHNOGRAPHIQUE AU 19^e SIÈCLE ?

L'histoire de l'ethnologie en France est celle du musée. En 1857, le musée de la Ville de Lyon est fondé par le géographe Adolphe Halévy et le directeur de l'Université de Lyon, le général de division Louis Halévy. Le musée de la Ville de Lyon est le berceau de l'ethnologie en France. Le musée de la Ville de Lyon est le berceau de l'ethnologie en France. Le musée de la Ville de Lyon est le berceau de l'ethnologie en France.



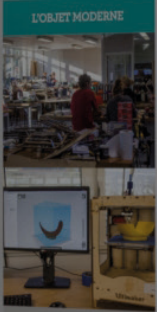
Figure 3: La Tour de la Tiroserie, A.P. Le Tourneux

SIMULATION 3D > ZONE 3



**INNOVATION
ET DESIGN**

Tout designer, il a design rêvé... mais surtout comment...
 L'Homme [L'Objet] est devenu un maître...
 L'Homme [L'Objet] est devenu un maître...
 L'Homme [L'Objet] est devenu un maître...
 L'Homme [L'Objet] est devenu un maître...



**L'OBJET
EMBLÉMATIQUE
DE NOS SOCIÉTÉS**

Pour André Léroi-Gourhan, le temps de l'homme est de...
 L'Homme [L'Objet] est devenu un maître...
 L'Homme [L'Objet] est devenu un maître...
 L'Homme [L'Objet] est devenu un maître...
 L'Homme [L'Objet] est devenu un maître...



L'OBJET MODERNE



**L'HÉRITAGE D'ANDRÉ
LEROI-GOURHAN**

Tout au long de sa vie scientifique, Léroi-Gourhan a travaillé dans des disciplines très...
 L'Homme [L'Objet] est devenu un maître...
 L'Homme [L'Objet] est devenu un maître...
 L'Homme [L'Objet] est devenu un maître...
 L'Homme [L'Objet] est devenu un maître...

LE STATUT SOCIAL DE L'OBJET

L'étude des objets constitue une véritable archéologie sociale. A chaque époque ses...
 L'Homme [L'Objet] est devenu un maître...
 L'Homme [L'Objet] est devenu un maître...
 L'Homme [L'Objet] est devenu un maître...
 L'Homme [L'Objet] est devenu un maître...

SIMULATION 3D > ZONE 3



INNOVATION ET DESIGN

Tous designers ? Le design apparaît aujourd'hui comme nouvelle science des objets qui interroge l'« habitabilité du monde » (A. Finkel). L'innovation est devenue un maître-mot, nouveau visage du Progrès, invoquée dans tous les secteurs d'activité. Les usages et usagers procèdent à une véritable « invention du quotidien » (M. de Certeau), en transformant, adaptant voire détournant le script technique des objets. Ces « innovations par l'usage » inspirent même en retour l'industrie : par exemple la création des cartes prépayées de téléphonie mobile est issue d'usages imprévus, mutualisés et non individuels, ayant vu le jour en Afrique.

L'OBJET EMBLÉMATIQUE DE NOS SOCIÉTÉS

Pour André Léroi-Gourhan, le propre de l'homme est de pouvoir étendre son être à travers ses objets techniques, par le phénomène d'« extériorisation ». Il se détache de sa condition humaine, hors de son corps et de la géométrie sociale, qui prolongent la vie par « d'autres moyens que la vie ». Dans le monde contemporain, le smartphone est emblématique de cette identité devenue numérique et ubiquitaire, notre mémoire individuelle et sociale se trouve dans nos réseaux à travers nos **data** en expansion pérenne ?



L'OBJET MODERNE

L'ÉPIGRAMME D'ANDRÉ LEROI-GOURHAN

LE STATUT SOCIAL DE L'OBJET



L'OBJET MODERNE

QUE RESTE-T-IL DE LA PENSÉE D'ANDRÉ LEROI-GOURHAN ?

MÉTHODOLOGIE AVANT L'HEURE ! UN REGARD AUTRE SUR L'HUMAIN

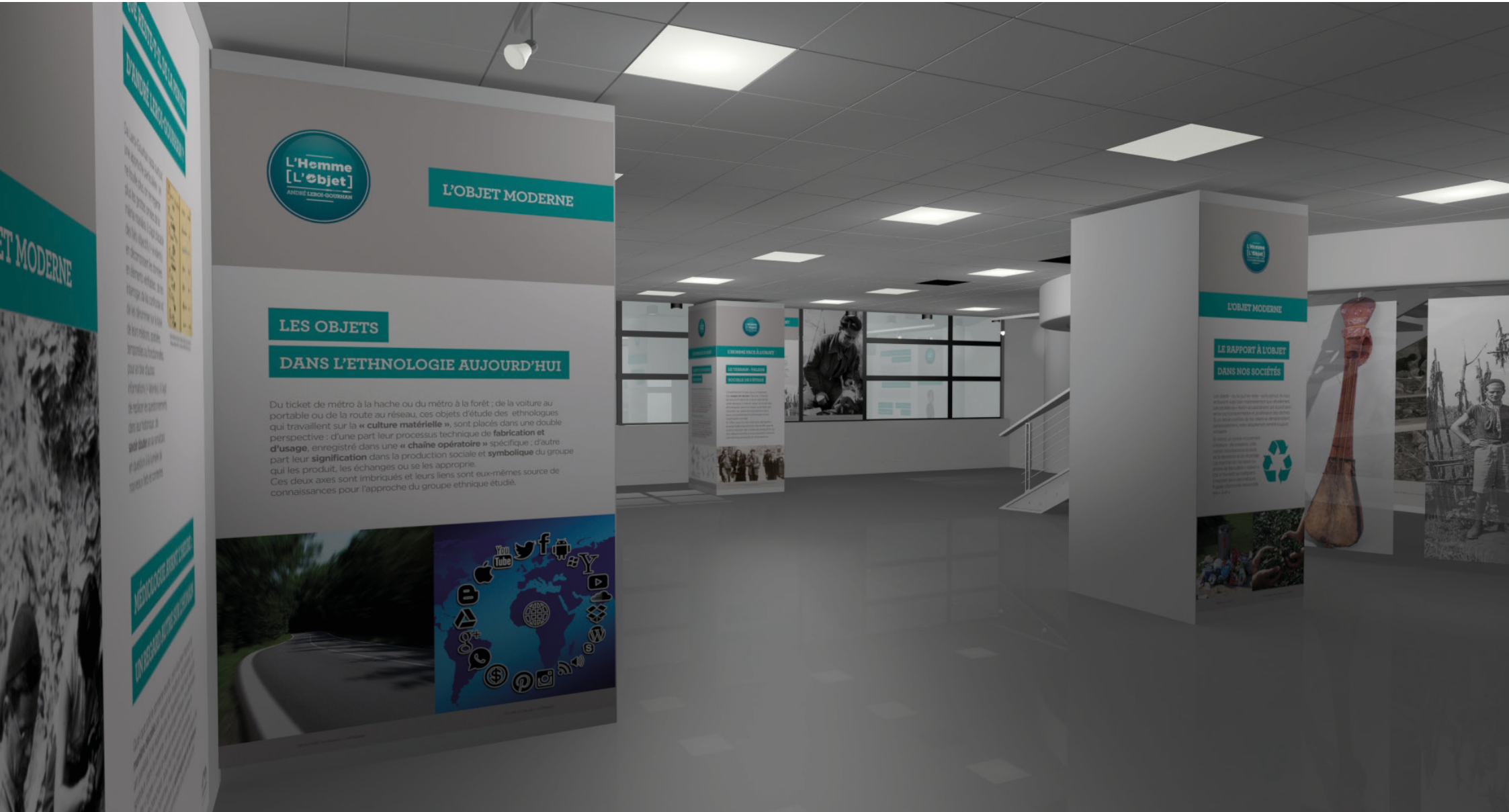
L'OBJET MODERNE

LE RAPPORT À L'OBJET DANS NOS SOCIÉTÉS

Le design, au-delà de son rôle technique, se situe au cœur de la culture et de la production. Il est un acte politique et esthétique qui interroge nos modes de consommation, nos attachements, notre rapport à l'objet.



SIMULATION 3D > ZONE 3



SIMULATION 3D > ZONE 4



SIMULATION 3D > ZONE 4

