

ALEXANDRE MORONNOZ  
**PARABOLE**



# CARTE D'IDENTITÉ

## L'ARTISTE, EN QUELQUES MOTS SIMPLES

Alexandre Moronnoz est le créateur de « Parabole ».  
Son métier est designer.

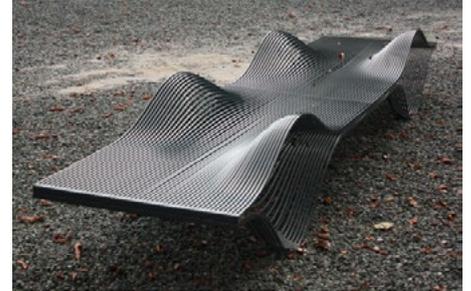
Un designer invente des objets utiles et beaux.

Alexandre Moronnoz a créé plusieurs bancs  
pour rendre plus agréables les parcs et les rues.

Il invente des objets pour améliorer notre vie.

Par exemple, ce banc appelé « Muscle » a l'apparence d'un  
muscle humain.

Assis ou allongés, les lames du banc suivent la courbe du corps  
humain.



*Muscle* © Alexandre Moronnoz



Alexandre Moronnoz © Philippe Bréard

## L'ARTISTE, POUR ALLER PLUS LOIN

Alexandre Moronnoz est né en 1977. Après avoir suivi une classe préparatoire à l'Ecole Nationale Supérieure de Cachan section arts appliqués, il entre à l'ENSCI, Les Ateliers, (Ecole Nationale Supérieure de Création Industrielle, Les Ateliers, Paris).

Il en sort diplômé en 2013, et exerce depuis en tant que designer indépendant. Il obtient une étoile du design en 2009 pour le projet *Muscle* développé avec Tôlerie Forézienne, et le projet *CCC* également primé en 2009 par le Grand Prix de la Ville de Paris.



*Parkour*, 2024 © Alexandre Moronnoz

Alexandre Moronnoz est designer d'environnement, designer industriel, et se spécialise particulièrement dans le mobilier urbain. Ses créations sont issues de recherches poussées, qui questionnent en même temps l'organisation des espaces pour favoriser les rencontres en milieu urbain. Ses projets d'assises urbaines sont l'occasion de chercher de nouvelles manières de regarder, d'appréhender et de s'appropriier les espaces partagés (les espaces publics).

Les objets créés par Alexandre Moronnoz sont généralement des monochromes, répondant à une efficacité à la fois usuelle et visuelle, se délaissant de détails de façon à rester simples et efficaces.

## L'ŒUVRE, EN QUELQUES MOTS

Cette œuvre s'appelle « Parabole ».  
C'est une grande construction en bois.

Elle est installée sur le sol du Pré Fleuri, au Havre.  
L'œuvre ressemble aux vraies paraboles.

Une parabole sert à capter des sons très lointains.

Les visiteurs peuvent s'asseoir sur la parabole  
pour regarder la vue sur la ville du Havre.

C'est un lieu de détente pour jouer, discuter.



*Parabole*, Alexandre Moronnoz, 2017 © Erik Levilly

## L'OEUVRE, POUR ALLER PLUS LOIN

Il s'agit d'une grande **installation** en bois, circulaire, et inclinée. Ce dispositif **pérenne** est une plateforme de vie et de communication en plein paysage. L'objet parabole s'implante à la manière des dispositifs de télécommunication installés sur les cimes du Havre : toitures, façades, pylônes, buttes...

Figure moderne des technologies de communications à distance, la parabole, ancrée sur ce point haut de la ville à Caucriauville, réinstalle paradoxalement une approche directe, physique et locale de la communication.

Cette construction low-tech en bois, presque primitive, contraste avec la facture high-tech de ces dispositifs techniques. Elle réactive des modes de communication premiers : ceux de la rencontre, du verbe et de la parole. Elle catalyse la communication humaine au sein d'une forme concentrique et rayonnante, connectant et socialisant ainsi, les gens, ici et maintenant, sur ce lieu de vie exceptionnel en plein paysage.



*Parabole*, Alexandre Moronnoz, 2017 © Marin David

On peut s'y asseoir, s'allonger, pique-niquer, faire la sieste, grimper, se retrouver pour discuter, et contempler la ville, l'estuaire et la mer. Sa grande dimension, (15 mètres de diamètre) et son inclinaison dans la pente, rendent possible une appropriation partagée et multiple de la plateforme par plusieurs personnes ou groupes de personnes.

Elle incite et favorise différentes postures pour le corps, à même d'organiser des relations avec les autres et le paysage. Ouverte sur le ciel et l'horizon, elle permet de partager les regards sur la ville et son avenir, pour s'y projeter. Sa forme fait écho, quasi magnétiquement, à l'architecture parabolique et circulaire de Niemeyer se trouvant en plein cœur du Havre. Une invitation à s'y rendre...

[source : site internet d'Alexandre Moronnoz]

## INFORMATIONS PRATIQUES

L'œuvre est accessible de manière permanente. On peut y accéder par le Tram B, direction Pré fleuri dont l'arrêt (le terminus) est à proximité.



Accessible avec l'aide d'un accompagnateur.

Transport :  
- Tramway ligne B - arrêt Pré Fleuri

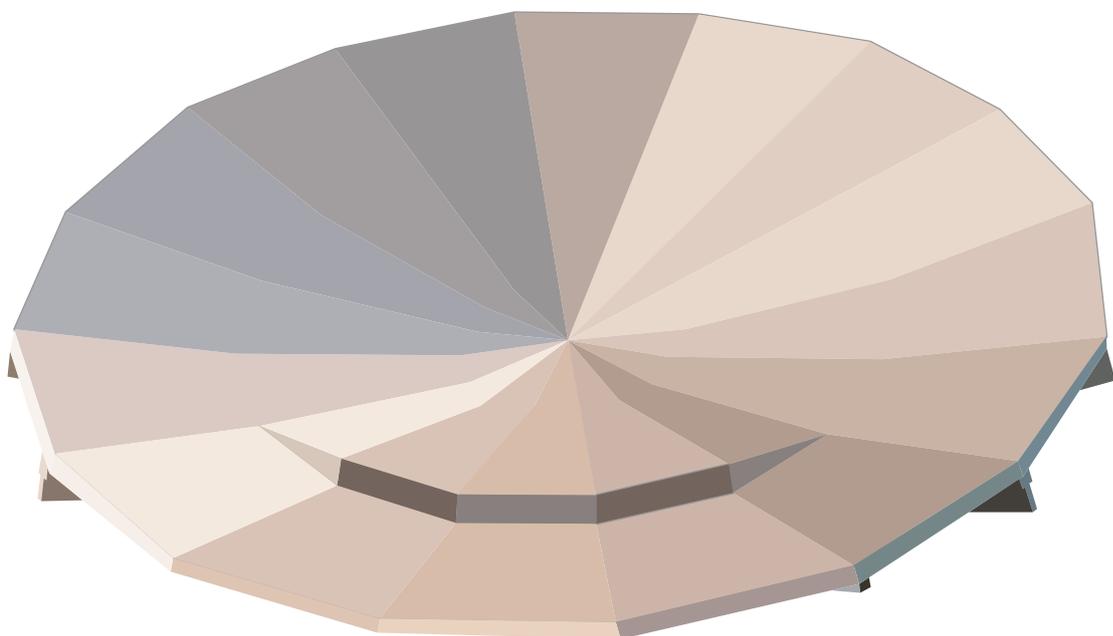
## LIENS UTILES

Site internet d'Un Été Au Havre :  
[Un Été Au Havre - Parabole \(uneteauhavre.fr\)](http://uneteauhavre.fr)  
[Un Été Au Havre - Alexandre Moronnoz \(uneteauhavre.fr\)](http://uneteauhavre.fr)

Site internet d'Alexandre Moronnoz :  
[Alexandre Moronnoz](http://alexandremoronnoz.com)

## INFORMATIONS TECHNIQUES

Radier béton, structure bois pin douglas lamellé-collé.  
Platelage bois pin douglas, talus formé et planté.  
15 mètres de diamètre.



# AUTOUR DE L'OEUVRE

## LE LIEU : LE PRÉ FLEURI

Il y a au Havre une « ville basse » et une « ville haute », où s'étendent les quartiers plus récents de la ville. Ces deux parties sont notamment reliées par un transport en commun original : le funiculaire, ainsi que de nombreux escaliers.

L'œuvre est placée dans les hauteurs du Havre, dans le quartier de Caucriauville. Ce quartier prioritaire, qui est le plus grand de la ville, a été créé en 1960.

La promenade de Caucriauville ou « Pré fleuri » est un long espace de verdure, au bout duquel se trouve une vue exceptionnelle sur le ciel et le paysage havrais. On peut y observer la ville, les infrastructures du port et des industries. L'œuvre est située de sorte à pouvoir admirer cette vue.

## PROPOSITIONS PÉDAGOGIQUES

### Histoire des arts - Découvrir une activité : le design

Cf. Programmes

Histoire des arts

Cycle 3 : Dégager d'une œuvre d'art, par l'observation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles

Cycle 4 : Comparer des œuvres d'art entre elles, en dégagant des filiations entre deux œuvres d'époques différentes

- Faire découvrir aux élèves la différence entre le métier d'artiste et de designer, et comment l'art et le design diffèrent et se ressemblent.

Montrer tout ce que le design recouvre : design d'espace, de mobilier, de mode, graphisme. (Voir exemples dans 3. Écho à d'autres oeuvres)

Cf.

Céline DELAVAUZ , *Design* , Ed. Palette..., 2011

# Géographie - Mieux habiter

Cf. Programmes

Géographie :

CE2 : Identifier les paysages

CM1 : thème : Se loger, travailler, avoir des loisirs en France

CM2 : thème : Mieux habiter

6ème : thème : Habiter une métropole

4ème : thème : L'urbanisation du monde

3ème : thème : Pourquoi et comment aménager le territoire ?

- Sensibiliser les élèves à l'importance du design, les pousser à mieux observer les éléments présents dans la rue (dans leur école) et pouvoir les questionner.

- Dresser une liste des mobiliers présents dans l'école / dans le quartier, puis imaginer un mobilier qui améliorerait la vie dans l'espace public ou dans leur école, avec des dessins.

## SUGGESTIONS DE QUESTIONS À POSER AUX ÉLÈVES PENDANT LA VISITE

- Que voyez-vous ?
- À quoi vous fait penser sa forme ? Une parabole, objet permettant la communication
- Que peut-on faire sur cette installation ?
- En quel matériau est-elle construite ?
- Pourquoi est-elle installée à cet endroit ? Évoquer le paysage et décrire la vue
- Est-ce qu'il s'agit d'une oeuvre d'art ? Réponse libre

## Arts plastiques

Cf. Programmes

Cycle 2 : L'expression des émotions

Cycle 3 : Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace

Cycle 4 : La matérialité de l'oeuvre : l'objet et l'oeuvre

Créer un aménagement d'un espace (dans la classe, dans la cour) en y intégrant des éléments de design pour s'y sentir à l'aise, lire, se poser...

Cf. Site ArchiClasse : <https://archiclasse.education.fr/>

# ÉCHOS À D'AUTRES OEUVRES

- Mobiliers urbains et artistiques :
  - Les œuvres qui « remixent » les mobiliers urbains par Benedetto Buffalino
  - *Algues et coquillages* au Havre, Emma Biggs



*La caravane dans le ciel*, Benedetto Bufalino, 2020  
© Jacques Basile



*Algues et coquillages*, Emma Biggs, 2022  
© Philippe Bréard

- Quelques designers iconiques :
  - Charlotte Perriand, designer d'objets : [Qui est Charlotte Perriand ? | Beaux Arts](#)
  - Alan Fletcher, designer graphique