

Le petit **Journal** du **design**

des jeux, des projets,
des designers...

Édition
spéciale
Biennale

Biennale
Internationale
Design
Saint-Étienne

Du 14 au 31 mars 2013

*L'empathie ou
l'expérience de l'autre*

La 8^e édition de la *Biennale Internationale Design Saint-Étienne* est un évènement grand public. L'équipe de la Biennale a aussi pensé au « petit public ». Tu peux venir avec ta famille, avec ta classe ou les copains du centre aéré pour découvrir les expositions en visite guidée ou participer à l'atelier Nano_Ordinaire conçu par la designer matali crasset. Et comme le design est partout, le parcours *Design à petit pas* te conduit de surprises en découvertes de projets dans la ville. Toutes ces activités sont là pour t'aider à comprendre le thème de la Biennale : *l'empathie ou l'expérience de l'autre*.

Sommaire

- P.3 **Au fil des Biennales.**
- P.4 **Dans les coulisses de la Biennale.**
- P.6 **Portrait Elsa Francès.**
- P.7 **Au fait, c'est quoi l'empathie ?**
- P.8 **Le design, ce n'est pas que pour les grands !**
- P.10 **Les énergies de demain.**
- P.13 **Le design est partout.**
- P.15 **À la manière de Nendo.**
- P.16 **Page de coloriage.**

L'équipe du *Petit journal du design* - Cité du design
Remerciements :
Équipe communication et accueil des publics, l'équipe production - Cité du design, Elsa Francès, matali crasset, Sebastian Bergne, EDF.



Qui sont ces créatures ?

Ce sont les designers graphiques de l'agence Trafik qui ont imaginé ces deux créatures colorées aux regards curieux. Tu les retrouves sur les affiches et sur le programme de la Biennale Internationale Design Saint-Étienne. Tu peux même jouer avec elles en téléchargeant l'application créée pour repérer les différents lieux d'expositions sur le territoire et la façon la plus simple de s'y rendre.

Nous sommes Riki et Riko !

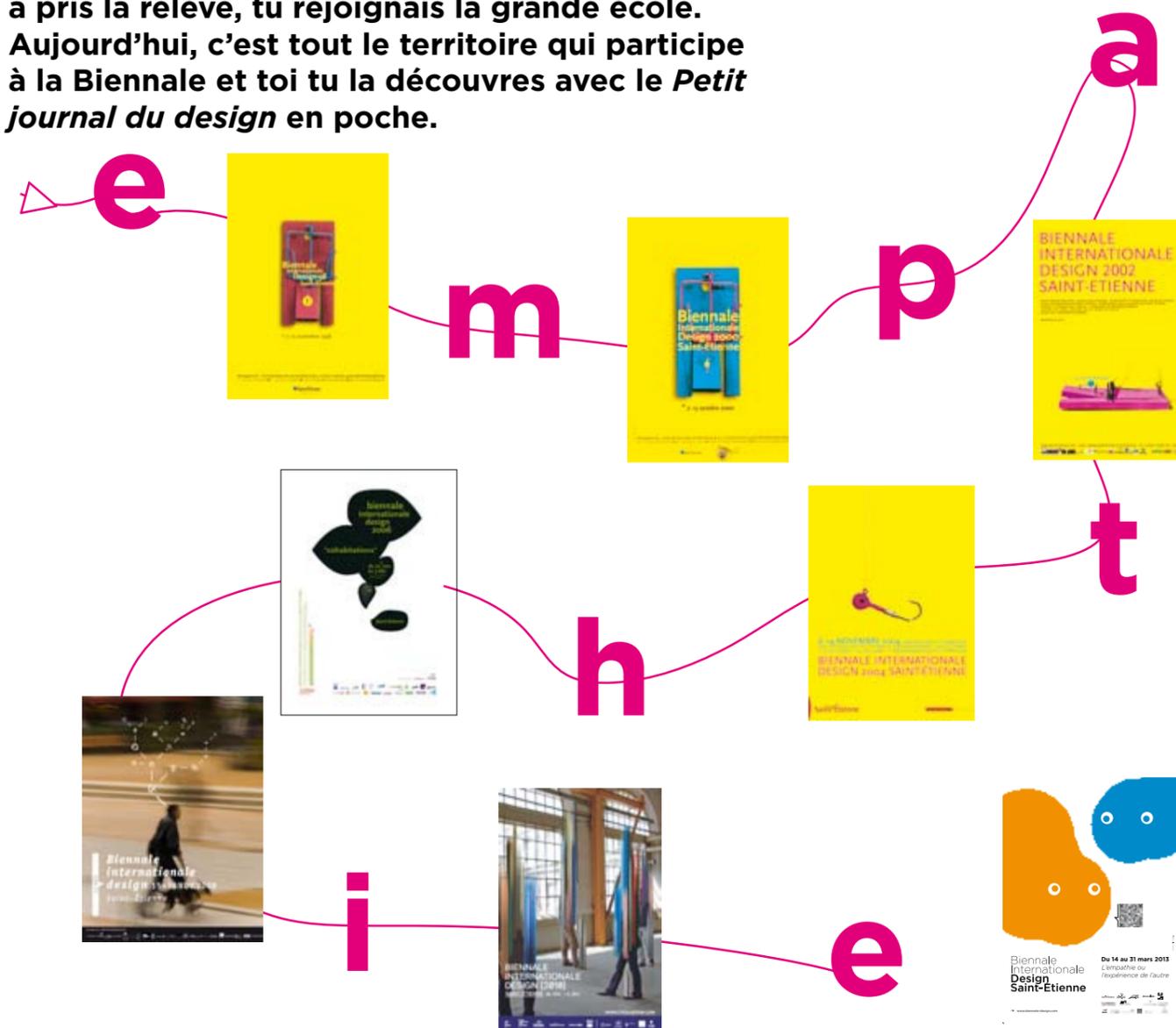
Viens jouer avec nous !



Au fil des Biennales

En 1998, alors que tu n'étais pas encore né(e), l'école des Beaux-Arts organisait la première Biennale Internationale Design Saint-Étienne. C'est en 2006 que l'équipe de la Cité du design a pris la relève, tu rejoignais la grande école. Aujourd'hui, c'est tout le territoire qui participe à la Biennale et toi tu la découvres avec le *Petit journal du design* en poche.

À chaque biennale correspond une affiche. De 1998 à 2006, les affiches sont comme une énigme : c'est quoi le design ? De 2008 à aujourd'hui les affiches sont une représentation imagée du thème de chaque Biennale.



Parcours les affiches de la Biennale de 1998 à 2013 et reporte les lettres sur les pointillés. Tu découvriras le thème de l'édition 2013.

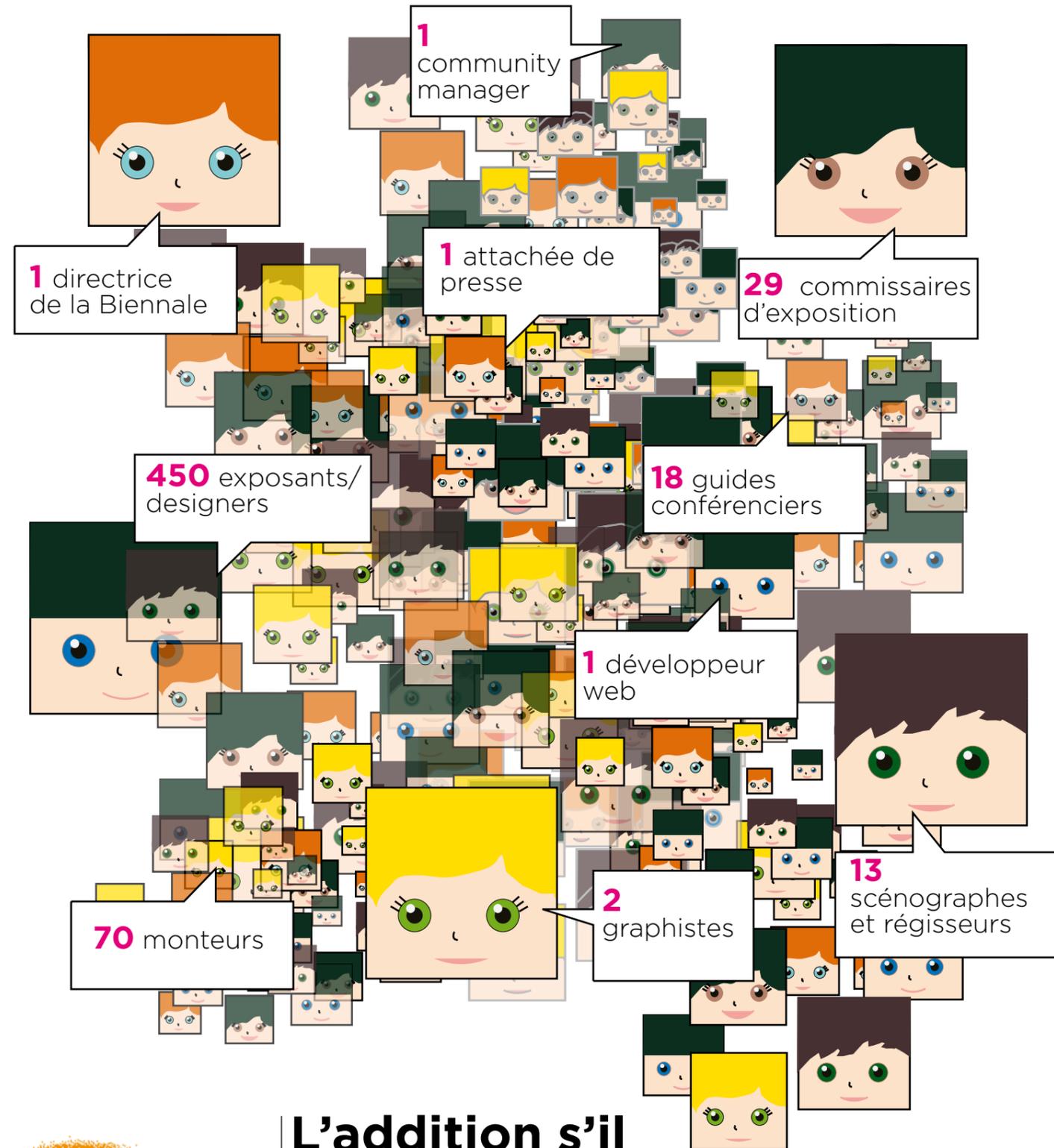
Dans les coulisses de la Biennale

Sur le site Manufacture, la Biennale ce sont 15 expositions, 10 000m² d'espace investi sur le site de l'ancienne Manufacture d'Armes pendant 18 jours. Pour accueillir tous les visiteurs, une équipe s'est activement mobilisée afin que tout soit prêt pour l'évènement. « Création, production, valorisation ! » est le cri de guerre de cette équipe soudée.

La directrice de la Biennale et les commissaires d'expositions définissent ensemble le thème et sélectionnent des projets que les régisseurs se chargent de faire venir (contacts, transports, assurances). Ensuite, les scénographes dessinent les espaces qui mettent en scène les projets. D'après leurs plans, les monteurs fabriquent et éclairent les lieux d'expositions. Et pour que tout le monde parle de l'évènement, les graphistes imaginent des outils de communication (affiches, flyers, programmes). Le développeur web crée le site internet de la Biennale et le community manager anime les réseaux sociaux. L'attachée de presse, quant à elle, diffuse l'information auprès des journalistes. Enfin, place aux guides conférenciers qui accompagnent les visiteurs dans la découverte des expositions.

À cela il faut ajouter une quarantaine de personnes qui travaillent de près ou de loin sur l'organisation de l'évènement depuis plusieurs mois : le service communication, le service entreprises et innovation, le service relations internationales, le service recherche et éditions et puis aussi la logistique, la billetterie, la boutique, la restauration...

BREF, la Biennale c'est un travail d'équipe !



L'addition s'il vous plaît !

Reporte les chiffres roses ci-dessus et calcule l'effectif de l'équipe biennale.

...+...+...+...+...+...+...+...+...+...
= ... personnes

Portrait

Elsa Francès,
Directrice de la Biennale
Internationale Design Saint-Étienne.

Enfant, elle voulait être cinéaste. Elle a finalement choisi le métier de designer. Depuis 2011, elle occupe le poste de Directrice de la Biennale et des expositions de la Cité du design. Son métier consiste à organiser des événements ouverts à tous les publics (scolaires, entreprises, particuliers) en collaboration avec des commissaires. Les expositions de la Biennale valorisent les projets des designers en lien avec le thème choisi.



Elsa, tu diriges la Biennale Internationale Design Saint-Étienne 2013, peux-tu nous expliquer le choix du thème l'empathie ou l'expérience de l'autre ?

L'empathie, c'est la capacité que nous avons tous à comprendre les sentiments et les émotions des autres. C'est très important pour apprendre, échanger et vivre ensemble. Les designers ont besoin de comprendre les autres et leurs besoins pour concevoir des objets ou des images qui s'adaptent bien à la vie quotidienne de chacun. C'est pourquoi nous avons choisi ce thème pour la Biennale 2013 et que chaque exposition sera l'occasion de découvrir un aspect de l'empathie et la façon dont les designers l'utilisent.

Au fait, c'est quoi l'empathie ?

Le mot empathie est issu du préfixe latin « En » qui signifie « dans », et du suffixe grec « -pathie » qui signifie « ce que l'on éprouve ».
Synonymes : identification, sentiments, émotions.

L'empathie c'est lorsque tu ressens et comprends les émotions de quelqu'un d'autre. Quand tu es capable de te mettre à sa place ! C'est ce que fait le designer pour créer un projet, pour comprendre ce dont nous avons besoin au quotidien afin de nous apporter bien-être et confort. Sa réflexion et sa démarche impliquent de l'empathie.



En plein dans le mille !

La ville de Besançon a mis en place des panneaux cibles anti chewing-gum pour qu'ils ne finissent pas sur le trottoir ou sous les semelles. Tout en jouant, les citoyens participent à la propreté de leur ville.

Ville de Besançon Direction communication,
Attrape gums de la ville de Besançon, *Met la gum sur la propreté* © Ville de Besançon, Conception graphique J.F Devat - A.S Rehn



Le design au secours des gauchers !

Couper n'est pas jouer et doit se faire en toute sécurité. Ces ciseaux ont des lames inversées et des anneaux ergonomiques ce qui offre une réelle sécurité et une prise en main plus facile.

Ciseaux Ultimate ©Maped



Les peurs, ça se raconte.

Cet ensemble de boîtes d'activités raconte l'histoire d'un petit dinosaure nommé Nino, de sa naissance à sa mort. L'enfant se confie plus facilement et parle de ses cauchemars, de ses peurs ou de moments difficiles tels que le décès d'un proche.

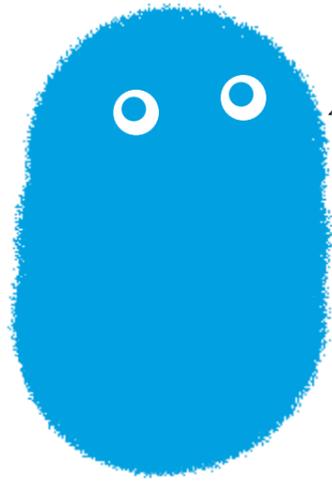
Nino's bereavement Toolbox, © Mathilde Guillerot, 2012

Au fond de ma poche il y a....

Le porte-plumes est destiné à ceux qui aiment glaner des plumes d'oiseaux, des galets, des coquillages au cours de leurs ballades. Souvenirs que ces promeneurs aiment conserver à l'abri des regards ou au contraire exposer comme des trophées.

Porte-plumes, 2010, l'Atelier d'exercices studio





Le design ce n'est pas que pour les grands !

Les designers portent une attention toute particulière aux projets destinés aux enfants, ils doivent s'adapter à leurs besoins en concevant des objets plus pratiques, plus ergonomiques et plus confortables. Voici la sélection repérée par le *Petit Journal* dans les expositions. Peut-être les as-tu remarqués lors de ta visite à la Biennale ?

1 Floppy legs, the Attenborough Design group, *The Dream Team*.

Une radio pour les petits maladroits ! Si pendant ton écoute tu renverses ta boisson, pas de problème, la radio se hisse sur ses pieds pour éviter les court-circuits.

The Attenborough Design Group-James Chambers, *Floppy Legs hard drive*, 2010. © J. Paul Neeley



2 Moule à gâteaux meubles, Royosute Fukusada, *Vous voulez rire ?*

Un gaufrier pour faire des gâteaux en forme de mobiliers : chaises, lampes, étagère, etc. On peut varier les parfums comme les designers varient les matériaux.

Rui Pereira and Ryosuke Fukusada, *Sapore dei mobili - furniture tasting*, 2012. Photographer Alfredo Dante Vallessi Copyright © All Rights Reserved to Rui Pereira & Ryosuke Fukusada



3 Médibon, Thomas Panzolato, *Je Vous Design*.

Le *Médibon* est un petit personnage en chocolat qui apporte du réconfort aux enfants malades et hospitalisés. Pour prendre ses médicaments, les verser dans le *Médibon* et avaler le tout !

Thomas PANZOLATO, *Les Médibons*, 2010. © Thomas Panzolato



4 The taste of materials, Zoé Laughelin, *Design with Heart*.

Un service de huit cuillères en matériaux différents pour expérimenter le lien entre le goût et la matière. En fonction de la cuillère le goût des aliments varie. Plus d'excuse pour ne pas manger d'épinards !

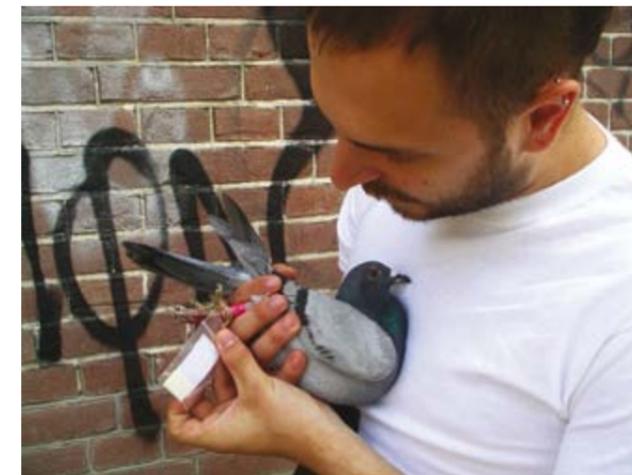
Zoe Laughlin, *The Taste of Materials*, 2012. Cuivre, or, argent, étain, zinc, chrome et acier inoxydable. Cuillères fabriquées selon le «Old English» design. © Zoe Laughlin, 2012.



5 I have something to hide, Lauren Alexander ; Florian Conradi ; Judith de Leeuw ; Isabel Lucena ; Vitor Peixoto ; Ghalia Srakbi ; Marco Ugolini ; Judith van der Velden ; Dirk Vis ; Kamiel Vorwerk ; *The Dream Team*.

Comment envoyer un message sans portable, sans tablette numérique et sans ordinateur ? Ce collectif de designers présente un mode de communication écologique et économique : les pigeons voyageurs, forfait illimité...

Lauren Alexander; Florian Conradi; Judith de Leeuw; Isabel Lucena; Vitor Peixoto; Ghalia Srakbi; Marco Ugolini; Judith van der Velden; Dirk Vis; Kamiel Vorwerk. / Design Department, Sandberg Institute Amsterdam, *I have Something to hide*, 2008. Video still. © Marco Ugolini



6 Line, Jean-Marie Raymond, *Sixième sens*.

Le porte manteau Mr & Melle apporte une solution ludique et esthétique en répondant aux besoins des petits et des grands.

Line, Chêne avril 2012 © Jean-Marie Reymond



7 Construction, Desconstruction lamp, Kuba Jagiello, *Artifact*.

A toi de jouer ! Fabrique ta lampe en choisissant la forme et le nombre de cubes lumineux. Mais attention, lorsqu'un bloc est déconnecté, il s'éteint.

Kuba Jagiello, *CONSTRUCTION-DECONSTRUCTION LAMP*, 2010 © Kuba Jagiello



**Prix
les enfants et
la Biennale**

Vote pour ton projet préféré et gagne un cadeau surprise. Coupon de jeu disponible à la boutique - cour des H

Les énergies de demain

Une proposition de matali crasset

(avec Paul Louis Meunier conseiller scientifique). Nano_Ordinaire est une exposition qui montre que l'on pourrait dépasser notre dépendance vis à vis de l'énergie. Nos actions quotidiennes nous permettront de générer un peu d'énergie, suffisamment pour alimenter des nouveaux équipements peu énergivores. Reste à prévoir les scénarii* à la maison, pour que notre relation à l'énergie change...

L'exposition

Le personnage Exo ouvre les portes de sa maison empathique. A l'intérieur, tu découvres des scénarii* de vie pour mieux comprendre comment produire de l'énergie au quotidien et trouver des solutions afin de diminuer ta consommation. Dans la maison d'Exo, tu produis de l'énergie en dormant, en faisant du sport et même en bougeant la souris de ton ordinateur... elle est ensuite réutilisée directement dans des équipements peu énergivores. La maison empathique d'Exo est autonome. Grâce à ses parois recouvertes d'un matériau intelligent, elle régule la température intérieure pour rendre les conditions de vie agréables. Par exemple, lorsqu'il fait trop chaud dans la maison, la chaleur est évacuée par le revêtement des parois. A l'inverse lorsqu'il fait froid, la maison te protège et empêche la température intérieure de baisser. Les myco-lampes, petites touffes de champignons lumineux remplacent l'éclairage public. Le château d'eau

domestique pour récupérer l'eau de pluie permet de la transformer en eau d'usage pour les toilettes, laver le linge ou les sols. Aujourd'hui la maison d'Exo peut paraître futuriste, pourtant c'est peut-être une solution d'avenir pour économiser l'énergie.

NANOCITY

(Un atelier imaginé par matali crasset). Le temps d'un atelier, tu deviens designer de la NanoCITY. Après l'avoir imaginée tous ensemble, chacun va pouvoir dessiner une partie de la NanoCITÉ : les nanocasas (les maisons), le nanoplant (la flore), les nanimaux (la faune). Le tout constitue un espace urbain dans lequel les Nanogens, dont les batteries ont été rechargées par ton énergie créative, s'activent, interagissent et créent des liens.

Le sais-tu ?

Nano : Signifie le milliardième d'un élément, soit une multiplication par 10^{-9} . (indice)
Exemple : Un nanomètre = 0.000000001 m (trop nano pour être vu !)

Scénarii : pluriel de l'italien « scénario » : c'est l'histoire, le récit d'une action écrit à l'avance.

matali crasset
en 3 questions



Pourquoi es-tu devenue designer ?

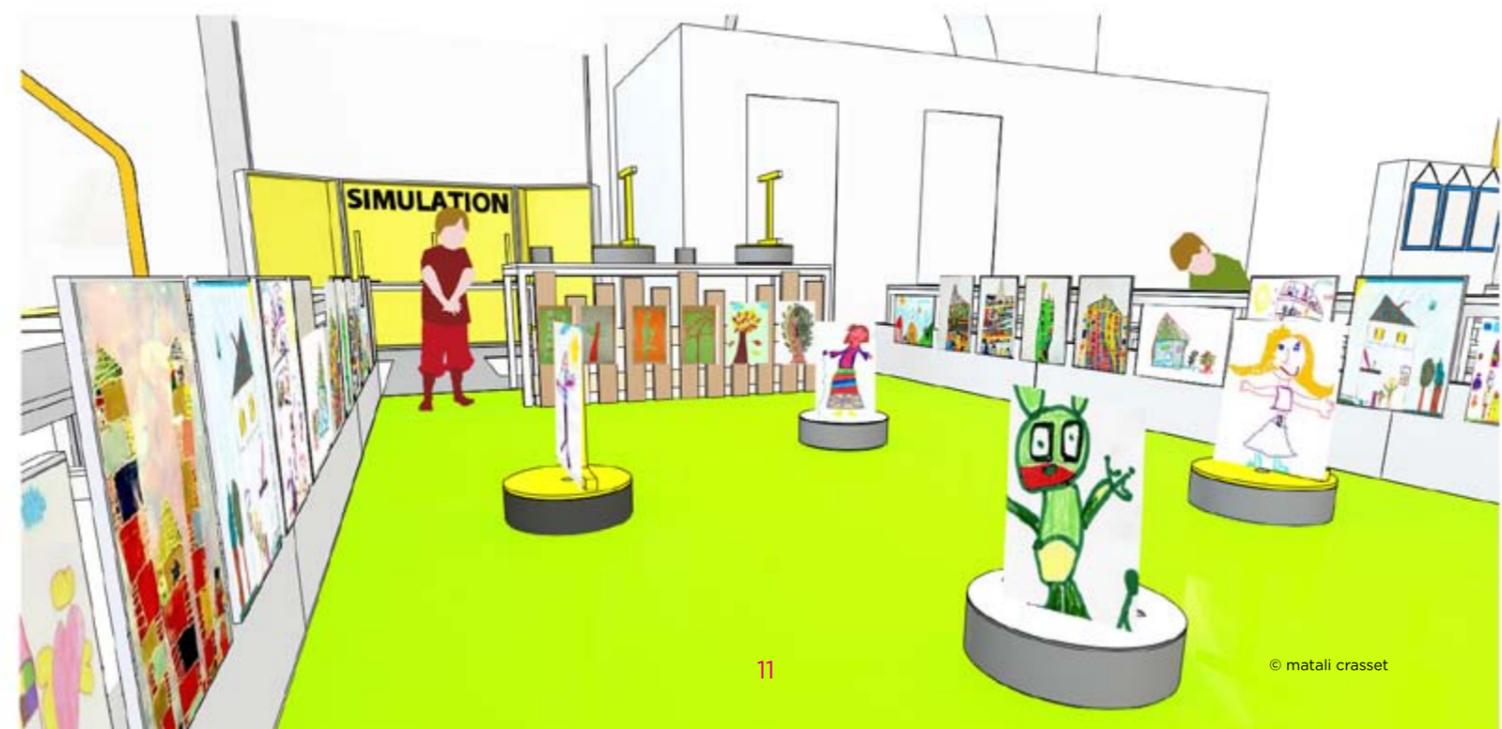
Je suis designer industriel de formation. Ce qui m'intéresse dans ce métier c'est imaginer des objets qui proposent des scénarii* de vie. Les objets sont comme une langue ; ils ont une grammaire qui est la forme et la fonction ; je m'applique à penser leurs usages dans la vie. Mes objets racontent toujours une histoire.

Qu'est ce qui te plaît le plus dans ton métier de designer ?

J'aime concevoir des projets et les développer avec mes partenaires. Le designer est un maillon d'une chaîne. Il ne fait pas les projets seuls comme un artiste dans son atelier mais travaille quotidiennement en relation avec d'autres personnes.

Comment as-tu eu l'idée de cet atelier ?

Je travaille sur l'empathie depuis plus de vingt ans en partageant des valeurs positives : la curiosité, l'hospitalité, la générosité... J'ai pensé qu'il était intéressant de parler de l'empathie avec l'énergie en imaginant l'exposition Nano_Ordinaire : *nano* désigne les choses de petite taille, *ordinaire* ce que l'on fait tous les jours. L'exposition propose une nouvelle logique de vie : nos actions quotidiennes peuvent générer un peu d'énergie que l'on peut réutiliser directement dans des objets peu gourmands en électricité. Par exemple, une couverture qui peut récupérer la chaleur du corps et la transformer en énergie pour alimenter le réveil.



Une proposition de EDF...

Design et énergie : préparons le futur ! « Energy Lab » by EDF

L'énergie est une richesse indispensable et invisible. Comment alors la rendre plus visible pour éviter le gaspillage ? Quelles sont les nouvelles inventions pour vivre demain avec des ressources énergétiques moins importantes ?

Dans le domaine de l'énergie, le design apporte des solutions innovantes sur la manière de rendre visible l'énergie que nous utilisons pour chaque usage : le chauffage, l'éclairage, la cuisson...

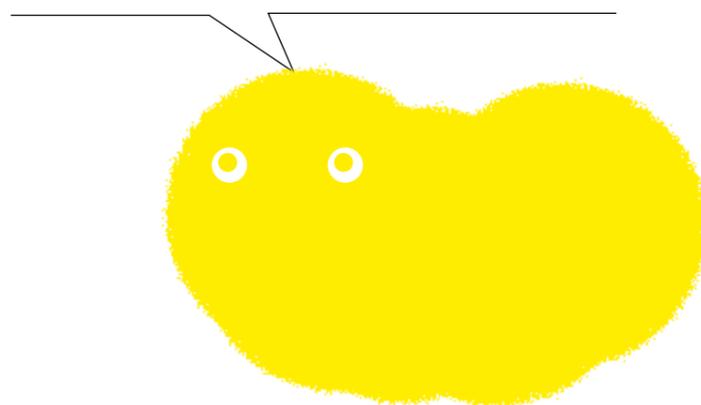
Cela nous permet de mieux connaître notre consommation d'énergie et nous encourage à changer nos habitudes.

L'Horloge Énergétique Entreprise, par exemple, a été imaginée par les designers d'EDF* pour renseigner les salariés d'une même entreprise sur leur consommation journalière de chauffage, d'éclairage et d'utilisation d'appareils électriques au bureau.

2 000 chercheurs du groupe EDF* travaillent avec des designers pour trouver des solutions afin de préserver nos ressources énergétiques, réduire notre consommation et participer au développement des énergies renouvelables.

*EDF : Électricité de France.

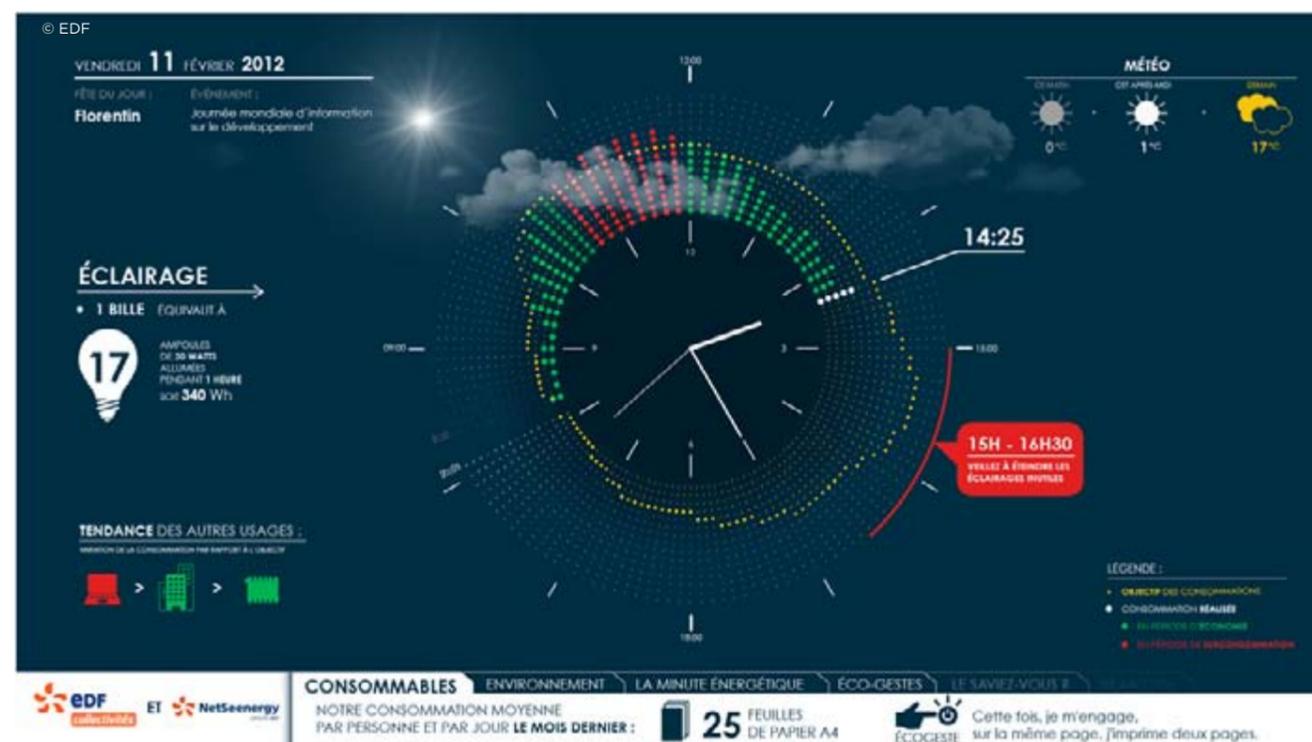
Retrouve dans Les Labos le projet Energy Lab by EDF pour dessiner les objets du futur



Le design est partout !

À Graz, Berlin, Shenzhen, Shanghai, Séoul, Buenos Aires, Montréal, Kobe, Nagoya, Pékin et à Saint-Étienne, le design est partout ! Toutes ces villes font partie du réseau des villes créatives de design UNESCO et Saint-Étienne les a rejoint en 2010. Elles intègrent le « Design pour tous » dans l'aménagement urbain, les transports, le logement, la signalétique, le mobilier urbain et les commerces.

Vite, découvre des exemples à Saint-Étienne



Vitr'in, Ville de Saint-Étienne.

Pour habiller les vitrines des commerces inoccupés, la Ville de Saint-Étienne a lancé le projet Vitr'in. Découvre les œuvres d'art issues des collections des Musées de la ville, un patrimoine culturel mais aussi des hommages rendus aux grands créateurs du XX^e siècle. Le musée investit la ville !



P. Grasset © Ville de Saint-Étienne

Carte du réseau UNESCO © Cité du design

Parc Novaciérie, Saint-Chamond.

En plein cœur de Saint-Chamond, Novaciérie est un ancien site industriel reconverti en parc. La signalétique réalisée par l'agence So Far So Good sert à se diriger sur le site et à lire l'histoire industrielle passée.



© Capp&Co et So far So Good

Les Salons de Jacquard, Saint-Étienne.

Les designers et les urbanistes de AWP ont réalisé des « salons » de 800m² sur la place Jacquard, organisés comme les pièces de la maison : la salle de jeux au sol souple en relief, la salle de danse avec un sol bois béton qui fait référence au parquet d'une pièce, le salon « céramique » avec sa « lanterne » textile de 9 mètres et une fontaine pour se désaltérer. L'entreprise Tôlerie Forézienne a réalisé l'ensemble des mobiliers.

2012 © Philippe Schuller/Epase/EPA Saint-Étienne



La crèche « Les Petits Manuchards », Saint-Étienne.

Les manuchards étaient le nom donné aux ouvriers de la Manufacture d'Armes de Saint-Étienne. Aujourd'hui, le nom de la nouvelle crèche « Les Petits Manuchards » située dans les bâtiments de

la manufacture leur rend hommage. Dans la crèche, la signalétique s'inspire du passé industriel du lieu. Le maillet, le marteau et la scie se déclinent au sol et orientent les enfants dans les salles qui leur sont destinées suivant leurs âges. Ce projet est le fruit d'un travail porté par le Cabinet Alexandre Chemetoff et associés, l'EPASE et la Ville de Saint-Étienne.

© Ville de Saint-Étienne



Engrainage, Saint-Étienne.

L'installation de Laëticia Belala Engrainage est un projet vivant puisqu'il peut se réveiller à tout instant. D'un simple geste, le passant peut choisir la position « On » ou « Off » afin d'éclairer ou d'éteindre un espace partagé rue George Teissier à Saint-Étienne. De ce mystérieux « grenier » jaillissent alors floraisons colorées.

© Laëticia Belala



« À la manière de Nendo »



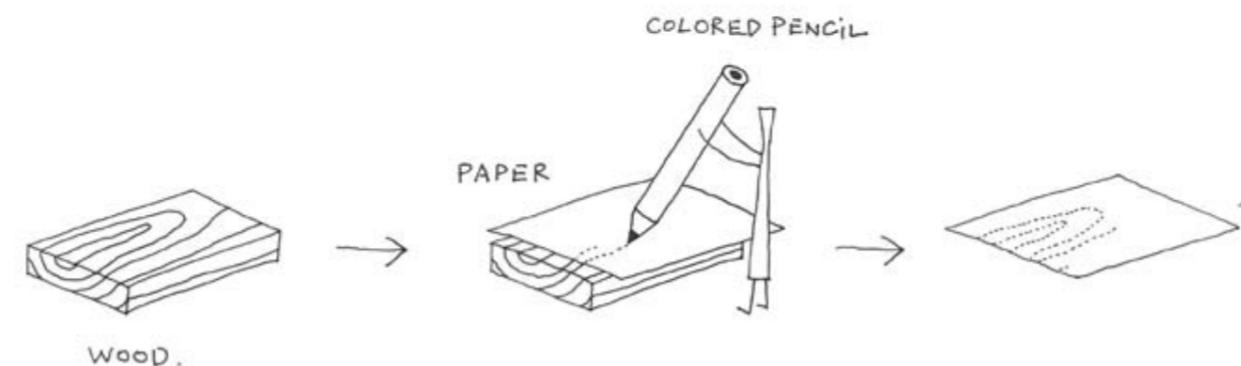
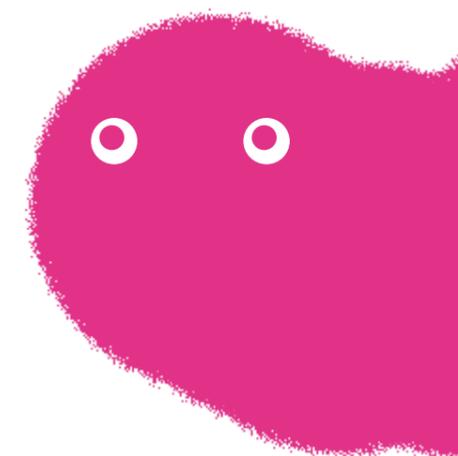
L'exposition *Colored-Pencil Table* du Studio Japonais Nendo propose une parenthèse poétique dans la Biennale.

Cette installation se compose d'une trentaine de tables colorées, réalisées selon la technique japonaise « udukuri ». Les tables sont disposées comme un arc-en-ciel, dans un espace totalement blanc, invitant les spectateurs à la contemplation.

C'est quoi l'udukuri ? Les plateaux des tables en cyprès sont utilisés comme support de travail. À l'aide d'un crayon, le designer insiste sur les nervures du bois. Puis il pose une feuille de papier sur le plateau et colore la feuille à l'aide d'un crayon. La juxtaposition des lignes du bois et de la couleur est selon Nendo un aperçu d'une matière du futur.

Nendo est un studio de design japonais au champ d'action large : le papier, le bois, le plastique, le son sont ses moyens d'expression.

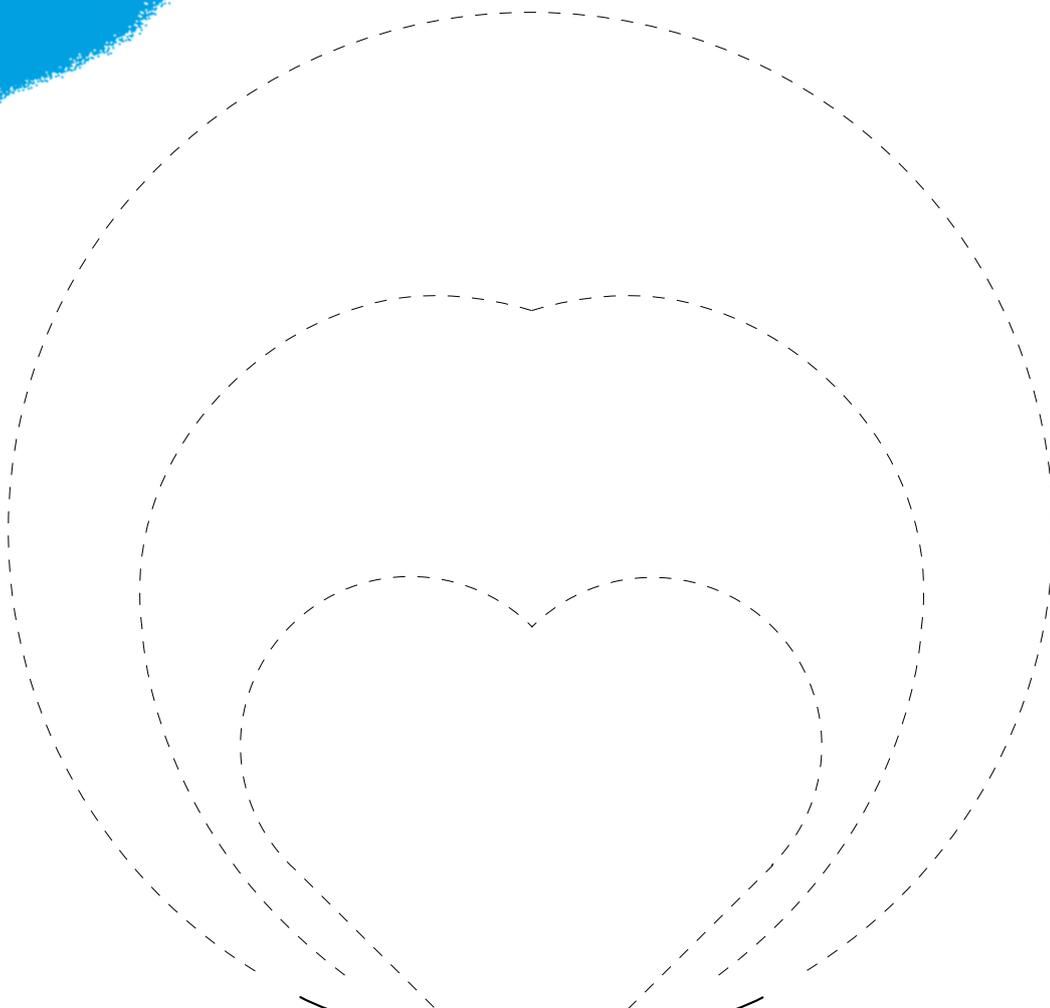
À ton tour !
Prend un morceau de bois ou autre support à relief et expérimente la technique de l'« udukuri ».



Croquis - © Nendo

15

Place au coloriage !



Design

Laisse libre cours à ton imagination. Ce dessin est offert par Sebastian Bergne, commissaire de l'exposition *Design with heart*.

© Sebastian Bergne Ltd 2012