

# Matière à découvrir

Niveau 1

---

## L'empathie ou l'expérience de l'autre.

Le mot empathie apparaît en Allemagne au XIX<sup>e</sup> siècle; il signifie la capacité que l'on a à se mettre à la place de l'autre, de comprendre les sentiments et les émotions des autres. C'est très important pour apprendre, échanger et vivre ensemble. Il ne faut pas confondre l'empathie avec la sympathie ou la compassion.

L'empathie est particulièrement adaptée au monde du design car les designers doivent comprendre les autres et leurs besoins pour concevoir des objets, des espaces, des images... qui s'adaptent à la vie quotidienne de chacun.

*«Le sujet n'est pas l'objet, mais l'homme.»*

Charlotte Perriand.

Découvrez une sélection de projets issus des expositions de la Biennale, classés selon trois thématiques :

1. Design pour tous
2. Design et ville
3. Design et innovation

---

Biennale  
Internationale  
**Design**  
Saint-Étienne

## Fiches thématiques



Rendez-vous  
sur le site de  
la Biennale

# Matière à découvrir

Niveau 1

## 1. Design pour tous

Le **design pour tous** ou **design universel** offre accessibilité et qualité de vie à tous les êtres humains dans leur diversité. Les designers réfléchissent à un meilleur confort d'usage pour tous, en prenant en compte les fragilités des uns et les spécificités des autres. Il s'agit de faire cohabiter les pratiques, les usages ainsi que les besoins.

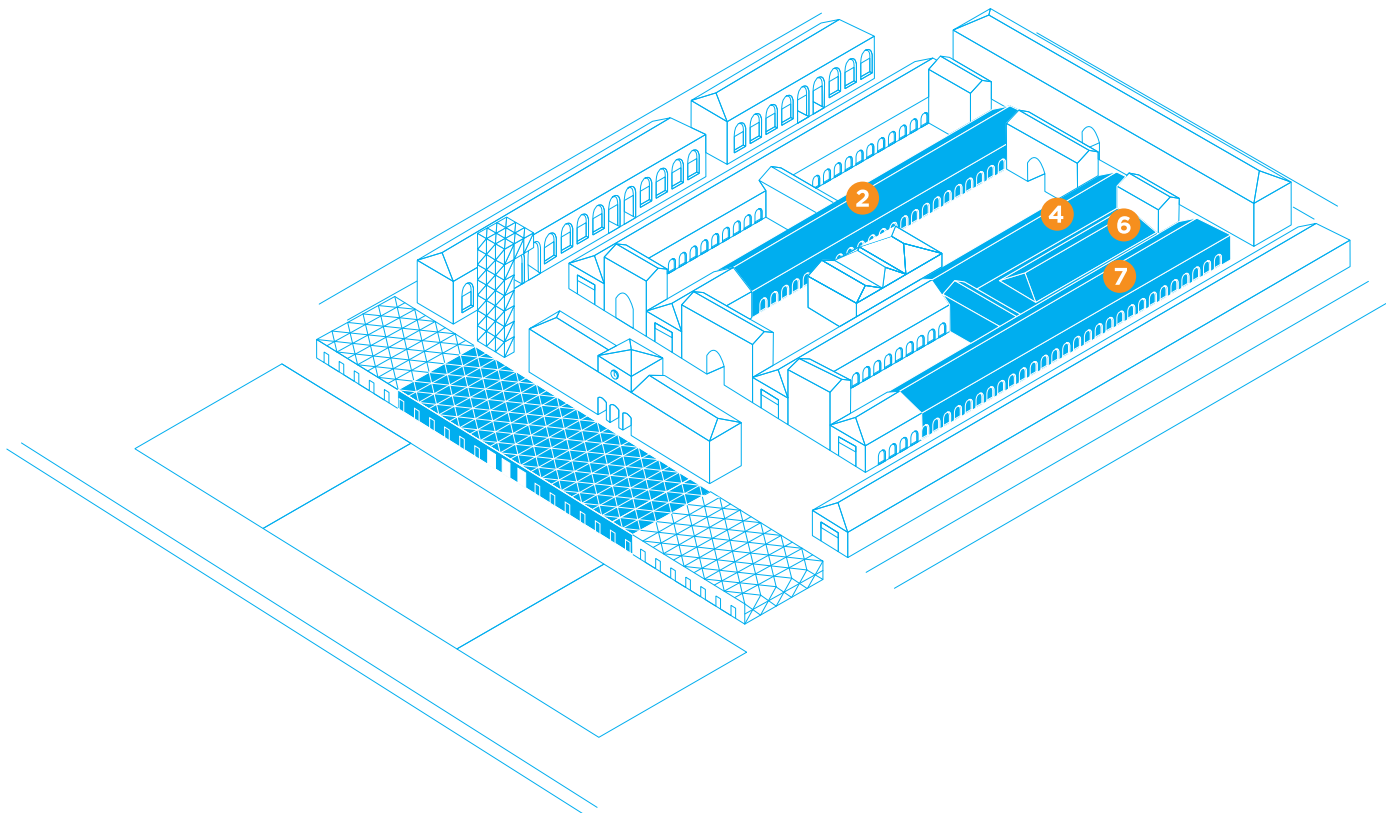
*« Concevoir pour tous, ce n'est pas concevoir pour les personnes ayant des déficiences, c'est viser à rendre les produits et services plus simples et plus faciles d'usage. Et la pratique nous montre que c'est souvent en cherchant à répondre à un besoin lié à une déficience que l'on facilite la vie de tous : la télécommande a été inventée pour les personnes à mobilité réduite, le SMS pour les malentendants... Le tram avec plancher à hauteur de quai, créé pour les personnes en fauteuil roulant, a permis d'optimiser les temps d'arrêt et la durée des trajets. »*

Collectif DESIGNERS +, *Design pour tous, comment s'y prendre : préconisations pour une conception pour le plus grand nombre.*

Comment les designers répondent-ils aux besoins de confort pour tous en prenant en compte la diversité de chacun ?

*Design pour tous 1/4*

Biennale  
Internationale  
**Design**  
Saint-Étienne



### Plan des expositions du site Manufacture

Les numéros correspondent à l'emplacement des expositions dans lesquelles vous pourrez retrouver les projets sélectionnés

- 2** **Sixième sens**, Collectif DESIGNERS+ et Isabelle Vérilhac
- 6** **JE.VOUS.DESIGN**, Emmanuelle Becquemin, Bruno Lefebvre et Olaf Mühlmann
- 4** **Design with Heart**, Sebastian Bergne
- 7** **Artifact**, Noémie Bonnet-Saint-Georges et Eric Bourbon

# Matière à découvrir

Niveau 1

## 1. Design pour tous



Line, bois (chêne), avril 2012 © Jean-Marie Raymond

### 2 Line, Jean-Marie Raymond, 2012

Ce porte-manteau apporte une solution ludique et esthétique en répondant aux besoins des petits et des grands.



Audrey Dodo, Gamme Touch&See, Février 2012, © Audrey Dodo

### 2 Touch and see, Audrey Dodo, 2012

Audrey Dodo a créé la carafe et l'agitateur Touch and see qui proposent une réponse esthétique et fonctionnelle à l'appréciation du niveau de liquide pour les malvoyants et les autres. Une boule en liège monte en même temps que le niveau de l'eau, lorsqu'elle est contact avec les doigts, cela signifie que le verre est plein.



Cutter Ultimate ©Maped

### 2 Cutter Ultimate, MAPED, 2012

Les gauchers sont estimés à 15% de la population. Ils attendent des outils qui s'adaptent à leur spécificité. Le cutter propose une lame inversée, un système de blocage automatique de la lame et intègre un casse-lame qui offrent une réelle sécurité et un confort au niveau de l'index et de la paume pour une prise en main confortable et ergonomique.



Jonathan Deloy & Tatiana Hossein, The Sensory Bathroom, scénario d'usage, 2012 © Deloy Hossein-credit photo Véronique

### 2 Sensory Bathroom, Jonathan Deloy et Tatiana Hossein, 2012

Se repérer facilement par le toucher dans sa salle de bain quand la vue est déficiente. Tel est le point de départ de la réflexion de ces jeunes designers. Leur réponse est axée sur l'utilisation de textures et de motifs permettant de se repérer et de s'orienter dans l'espace.

Design pour tous 2/4

Biennale  
Internationale  
**Design**  
Saint-Étienne

# Matière à découvrir

Niveau 1

## 1. Design pour tous



Xavier Figuerola, Des Outils d'accompagnement, 2009-2010

### 7 Des outils d'accompagnement, Xavier Figuerola, 2009-2010

Le service à eau accompagne et permet de réguler les besoins quotidiens d'eau d'une personne. Une graduation sert de repère entre les repas. La tête de la carafe change de teinte au contact de l'eau rappelant ainsi le cycle d'hydratation.



Pauline Androlus, Les Doseurs d'aliments secs, 2011, © Pauline Androlus

### 2 Les yeux derrière la tête, Pauline Androlus, 2011

« Les yeux derrière la tête » offre plus d'autonomie et d'aisance aux personnes déficientes visuelles et suscite une nouvelle préhension et perception des objets pour les personnes voyantes. Le projet engage une réflexion sur la place du toucher dans notre approche des objets de l'habitat. Le projet vise à abaisser les barrières entre voyants, malvoyants et non-voyants.



### 6 Médibon, Thomas Panzolato, 2010

Le Médibon est un petit personnage en chocolat qui apporte réconfort aux enfants hospitalisés. Le médicament est injecté dans le personnage, l'enfant l'avale en le portant à la bouche. Ce concept évite les injections par piqûres qui effraient les enfants et permet aux infirmières d'établir le contact plus facilement.



Eva Rielland, Visualiser autrement, l'horloge, 2012, © Eva Rielland

### 4 Visualiser autrement, Eva Rielland, 2012

Les horloges se lisent en touchant leurs volumes simples et épurés, ainsi que leurs textures. Elles se composent d'un bois pour le socle, de laque pour les disques des heures et de peintures légèrement texturées pour les minutes.

Design pour tous 3/4

Biennale  
Internationale  
Design  
Saint-Étienne

# Matière à découvrir

Niveau 1

## 1. Design pour tous Pour aller plus loin

Retrouvez des références ci-contre pour approfondir la thématique

### Exposition en lien avec la thématique Design pour tous :

**Sixième sens**, Isabelle Gomez, Bernard Laroche (Collectif Designers+), Isabelle Vérilhac, Site Manufacture, Bâtiment H.

### Textes et ressources en ligne :

Collectif DESIGNERS +. *Design pour tous, comment s'y prendre : préconisations pour une conception pour le plus grand nombre.* <http://www.collectif-designersplus.fr/design-pour-tous-30-10-12%281%29.pdf>

CONTE Michèle. *Pour une éthique durable de conception de produits pour tous.* CTNERHI, Paris, 2004 [http://www.ctnerhi.com/fr/fichiers/ouvrages/rapport\\_ethique.pdf](http://www.ctnerhi.com/fr/fichiers/ouvrages/rapport_ethique.pdf)

### Expérimentez !

*Accessim*, Centre de Ressources et d'Innovation Mobilité Handicap, France, exposition **Sixième sens**.

Venez partager les sensations de personnes différentes en parcourant la Platine en visite virtuelle!

Accessim est un outil à destination des concepteurs et des aménageurs d'espaces pour visualiser et ressentir ce que sera le parcours des usagers, dans leur diversité, au sein de leur projet.

### Un espace pour tous!

Promenons-nous à l'espace Boris Vian.

Le partenariat entre la Cité du design et l'Espace socio-culturel Boris Vian se traduit en 2012-2013 par la conduite d'un nouveau projet. La designer Lola Diard accompagne le public dans une réflexion destinée à favoriser les déplacements au sein de l'Espace. À la suite de cette démarche,

**Un espace pour tous!** propose des parcours au sein du centre socioculturel, qui accueille enfants, personnes âgées, et personnes handicapées. Les participants pourront se glisser dans la peau d'une de ces personnes et accomplir diverses actions.



Design pour tous 4/4

Biennale  
Internationale  
**Design**  
Saint-Étienne

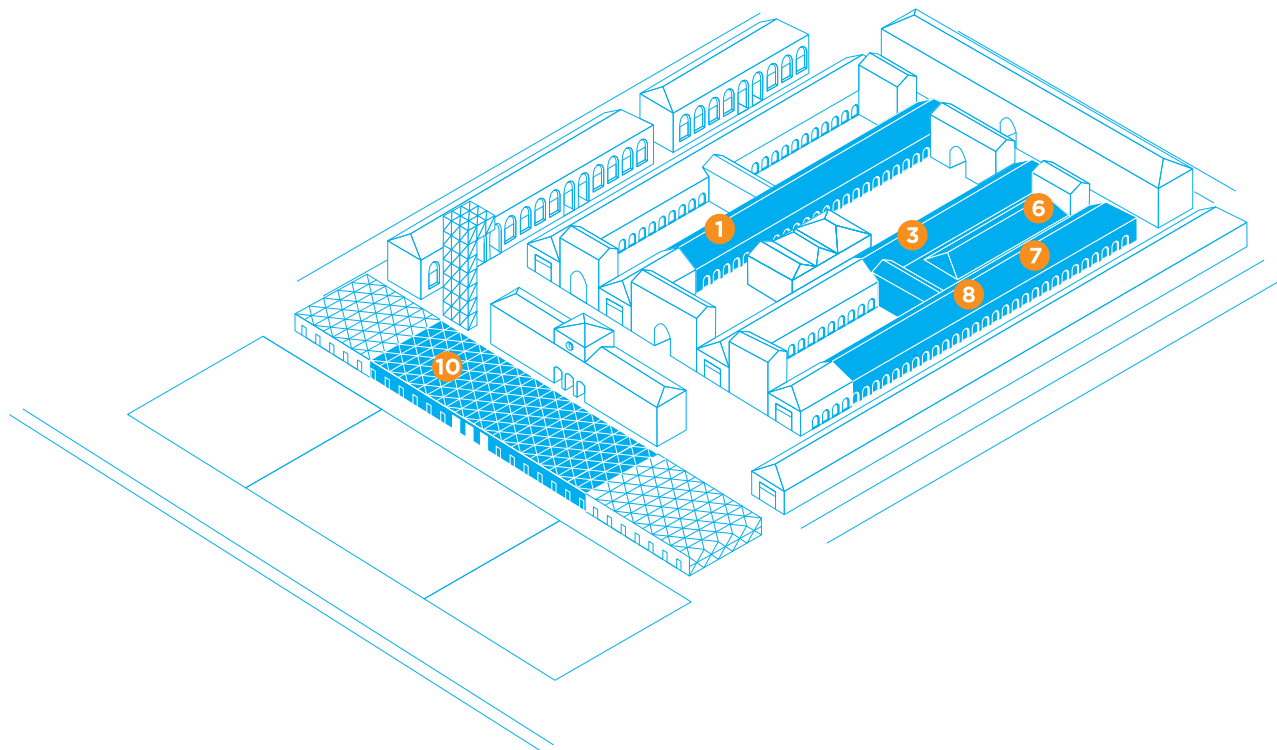
# Matière à découvrir

Niveau 1

## 2. Design et ville

**Design et ville** interroge la relation entre les designers et les citoyens. Les designers se questionnent sur des problématiques telles que l'espace public, la mobilité et la biodiversité, au cœur des villes. La participation active des citoyens est elle aussi importante dans la démarche de créer une «ville ensemble» pour favoriser les rencontres et améliorer la qualité de vie urbaine. Le design cherche à anticiper les attentes futures et les mutations sociales à venir pour ainsi apporter ergonomie et confort à notre quotidien.

Comment réfléchir à une meilleure qualité de vie en ville grâce au design ?



### Plan des expositions du site Manufacture

Les numéros correspondent à l'emplacement des expositions dans lesquelles vous pourrez retrouver les projets sélectionnés.

- 1 **EmpathiCITY, Making our city together**, Josyane Franc et Laetitia Wolff
- 3 **Singularité**, François Brument et David-Olivier Lartigaud
- 6 **JE.VOUS.DESIGN**, Emmanuelle Becquemin, Bruno Lefebvre et Olaf Mühlmann
- 7 **Artifact**, Noémie Bonnet-Saint-Georges et Eric Bourbon
- 8 **Les Androïdes rêvent-ils de cochons électriques ?** Marie-Haude Caraës
- 10 **Demain, c'est aujourd'hui #4**, Claire Fayolle

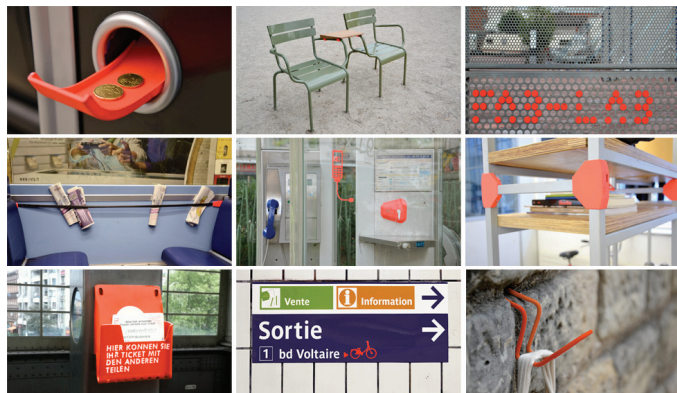
Design et ville 1/4

Biennale  
Internationale  
**Design**  
Saint-Étienne

# Matière à découvrir

Niveau 1

## 2. Design et ville



Sylvain CHASSERIAUX, Léa BARDIN, Raphaël PLUVINADE, FABRIQUE-HACKTION, Juin 2011.

### 3 Fabrique-Hacktion, Sylvain Chasseriaux et cie, 2011

Par leurs interventions dans la ville, ces designers cherchent à se réapproprier des espaces publics et collectifs. Ils installent des greffes et des compléments d'objets qui incitent un usage et questionnent le mobilier urbain et les dispositifs existants.



Jean-Marc Bullet, Echelle de Culture, 2011. Crédit Photographique : Jean-Marc Bullet, Mathieu Peyroulet

### 6 Échelle de culture, Jean Marc Bullet, 2011

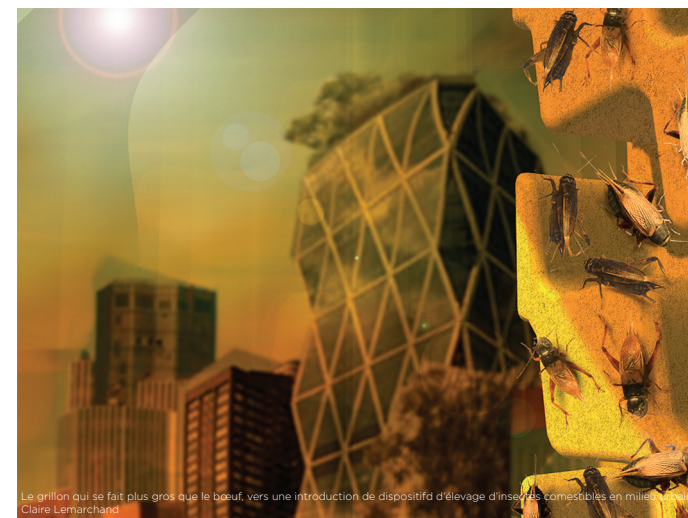
Les habitants peuvent jardiner en ville grâce à ce dispositif vertical posé contre les murs de la ville. Cela engage un accord entre le propriétaire du mur et celui de l'échelle. Le designer fournit un plan à toutes les personnes qui désirent fabriquer leur propre échelle. Ainsi chacun peut utiliser les matériaux et la technique de fabrication qu'il désire en fonction de ses ressources et de ses compétences.



Damien Chivialle-UFU (Urban Farm Units) 2010, crédit photographique : Damien Chivialle

### 6 UFU (Urban Farm Units), Damien Chivialle, 2010

Ce potager pour l'espace public adopte différents modes de culture selon la ville dans lequel il prend place. C'est un outil écologique au service de l'insertion et de l'alimentation.



Le grillon qui se fait plus gros que le bœuf, vers une introduction de dispositif d'élevage d'insectes comestibles en milieu urbain, Claire Lemarchand

### 10 Vers une introduction de dispositif d'élevage d'insectes comestibles en milieu urbain, Claire Lemarchand, 2010

Ce projet repense les rapports homme/insecte sous l'angle de la biodiversité alimentaire. Les grillons ont un réel avantage nutritionnel et un important rendement. La designer prévoit des dispositifs d'élevage en ville dont la partie basse comprend des LEDs qui assurent l'éclairage urbain à la tombée de la nuit.

Design et ville 2/4

Biennale  
Internationale  
**Design**  
Saint-Étienne

# Matière à découvrir

Niveau 1

## 2. Design et ville



1 **Les clous, François Bauchet, 2008**

Le designer François Bauchet propose des clous en tant que sièges individuels. Nommées « *Tempo* », ces assises situées sur le parvis de la gare de Châteauneuf à Saint-Étienne favorisent les échanges entre personnes de par leur disposition.



1 **Our map of the Anneviertel, Tips from the Neighborhood, Graz University, 2012-2013**

Cartographie participative impliquant les habitants du quartier d'Anneviertel.



6 **Marché sur l'eau, Claire-Emmanuelle Hue, 2012**

Le projet offre aux citadins la possibilité d'acheter des fruits et légumes cultivés en Ile de France. Consommer local c'est être soucieux de réduire le transport. Les exploitations se situent à proximité des canaux : fruits et légumes arrivent par bateau jusqu'à Paris et sont vendus à qui.  
[http : //www.marchesurleau.com](http://www.marchesurleau.com)

Design et ville 3/4

Biennale  
Internationale  
**Design**  
Saint-Étienne



# Matière à découvrir

Niveau 1

## 2. Design et ville Pour aller plus loin

Retrouvez des références ci-contre pour approfondir la thématique

Design et ville 4/4

Biennale  
Internationale  
Design  
Saint-Étienne

### Pour aller plus loin :

Colloque *EmpathiCITY, Making Our City Together*,  
14 Mars 2013 Auditorium Ecole Télécom Saint-Étienne

### Les expositions de la Biennale en lien avec cette thématique :

#### **Demain c'est aujourd'hui#4,**

Claire Fayolle,  
Site de la Manufacture, Platine.

#### **EmpathiCITY, making our city together,**

Josyane Franc et Laetitia Wolff,  
Site de la Manufacture, Bâtiment H-Nord

#### **Type in progress,**

Damien Gautier pour la Galerie Tator,  
Site de la Manufacture.

#### **Animali Domesticki@,**

Mobilier urbain 2013,  
Place Carnot - Saint-Étienne.

#### **EmpathiCITY Carton Plein,**

La Cartonnerie.

#### **Vivre à Shanghai,**

École Nationale d'architecture de Saint-Étienne.

### Références :

Jedy Henri-Pierre et Seguret François.

**Ecologie urbaine?** Editions de la Villette, Paris, 2000,  
collection Penser l'espace

Salat Serge. **Les villes et les formes : sur l'urbanisme durable.** Hermann, Paris, 2011

Biase Alessia et Coralli Monica. **Espaces en commun : nouvelles formes de penser et d'habiter la ville.**  
L'Harmattan, Paris, 2009

Rubini Constance, **La ville mobile**, Cité du design, 2012. <http://www.citedudesign.com/fr/editions/260712-la-ville-mobile>

Saint-Etienne ville design UNESCO  
<http://www.citedudesign.com/fr/international/010812-saint-etienne-ville-unesco-de-design>

### Parcours sur le territoire :

- Parcours Biennale Mobile

<http://www.biennale-design.com/saint-etienne/2013/fr/parcours/#mobile>

- Parcours Ville Créative

<http://www.biennale-design.com/saint-etienne/2013/fr/parcours/#creative>



Animal Domesticki, intervention 3D dans l'espace public, crédits : ESE - Editions Sous Etiquette, 2012



---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

# Matière à découvrir

Niveau 1

## 3. Design et innovation

**Design et innovation** met en avant des productions de design tournées vers le futur. Autrefois synonyme de nouvelles technologies, le rôle de l'innovation dans le design dépasse la technologie pour impliquer les citoyens, la créativité et la manière de penser. Ces recherches font naître de nouvelles applications en matière de mobilité, santé, alimentation, travail, énergie... Les designers et les industriels créent de nouveaux produits et services répondant aux besoins des usagers et des consommateurs pour des besoins actuels ou à venir.

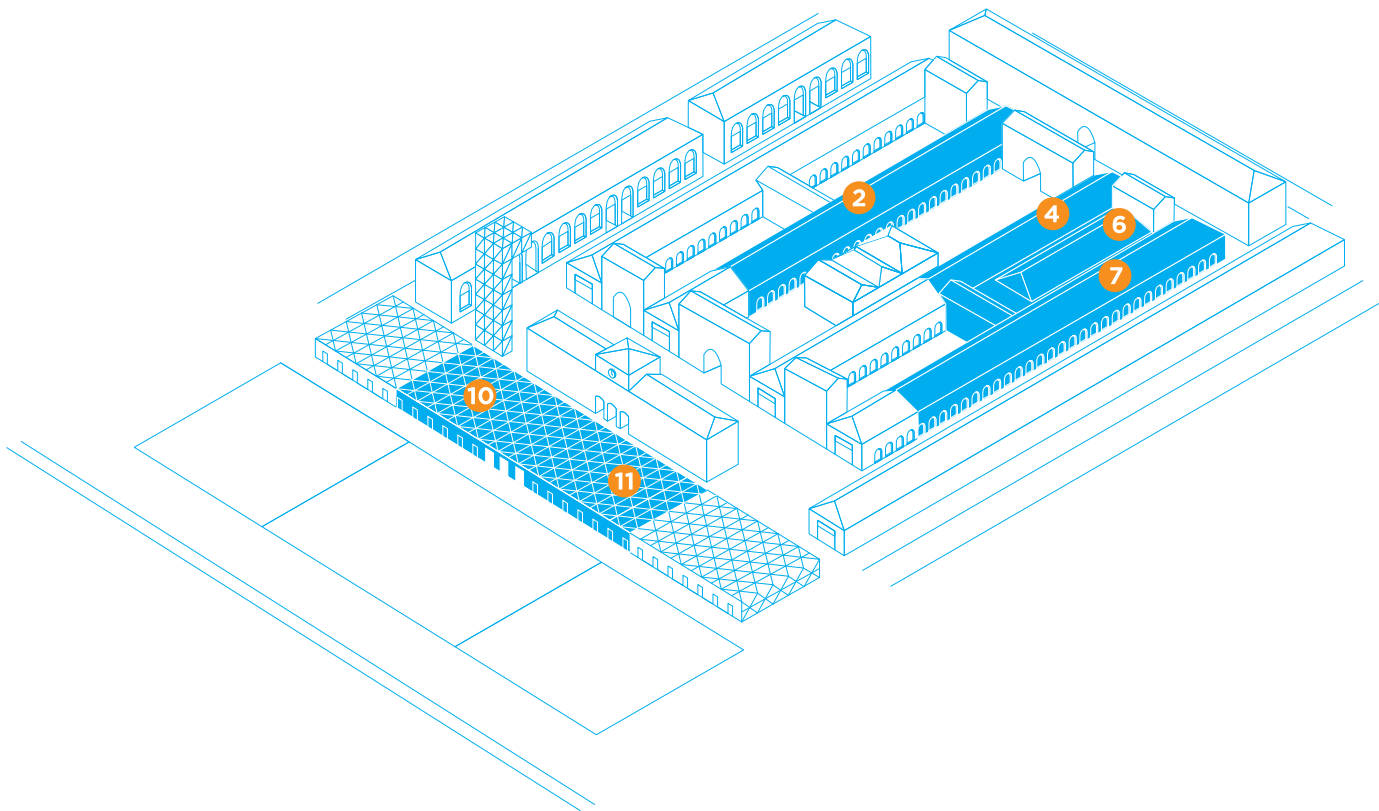
« L'atout du design est d'être une discipline créative capable d'imaginer et de concrétiser des propositions innovantes qui vont devancer les évolutions des comportements et accompagner les exigences des consommateurs. » Chantal Hamaide, Directrice de publication de la revue Intramuros.

Aujourd'hui, les innovations s'orientent davantage vers une démarche environnementale et écologique.

En quoi le design peut-il être source d'innovation ?

Design et innovation 1/5

Biennale  
Internationale  
**Design**  
Saint-Étienne



### Plan des expositions du site Manufacture

Les numéros correspondent à l'emplacement des expositions dans lesquelles vous pourrez retrouver les projets sélectionnés.

- 2** **Sixième sens**, Collectif DESIGNERS+ et Isabelle Vérilhac
- 4** **Design with Heart**, Sebastian Bergne
- 6** **JE.VOUS.DESIGN**, Emmanuelle Becquemin, Bruno Lefebvre et Olaf Mühlmann
- 7** **Artifact**, Noémie Bonnet-Saint-Georges et Eric Bourbon
- 10** **Demain, c'est aujourd'hui #4**, Claire Fayolle
- 11** **TRAITS -D'UNION, objets d'empathie**, Elium Studio

# Matière à découvrir

Niveau 1

## 3. Design et innovation



© D.R

### 2 Marteau Nanovib anti-choc, Fiskars, 2010

Des études ont montré que les chocs à répétition dus aux coups de marteau peuvent provoquer des maladies musculaires. NANO VIB® permet d'absorber deux fois plus de vibrations qu'un marteau classique, réduisant significativement les troubles musculo-squelettiques. Cette valeur ajoutée pour les professionnels profite à tous les usagers en garantissant un confort et une sécurité d'utilisation.



### 10 Windows to the world, Toyota, 2011

Ce projet a pour objectif de faire disparaître l'ennui au cours des trajets en voiture en occupant les petits comme les grands. Le vitrage arrière est remplacé par une tablette tactile transparente. L'utilisateur peut zoomer en temps réel sur un élément du paysage ou encore saisir un instant par une photographie. Le but est de retrouver calme et sérénité durant le voyage.



Ariane Prin, From Here For Here, Pencil Extruder, 2011, crédit photographique: Ariane Prin

### 7 From Here For Here, Arian Prin, 2011

From Here For Here est un système de production qui utilise des déchets des différents départements d'une école pour les recycler dans une machine à extruder des crayons à dessin destinés aux étudiants actuels et futurs.

Design et innovation 2/5

Biennale  
Internationale  
**Design**  
Saint-Étienne

# Matière à découvrir

Niveau 1

## 3. Design et innovation



Raidlight et Zebra (Groupe Barré Design). Chaussure de trail-running durable et adaptable Raidlight Team R-Light 001 homme, 2012, crédit photographique : Raidlight

### 7 Chaussure Raidlight, Team R-light 001, 2012

Une chaussure durable et évolutive que l'on peut adapter en fonction des saisons, conditions de terrain et usages. Avec ses pièces d'usure interchangeables, chacun peut lui donner plusieurs vies. Avec ses différents accessoires, elle s'adapte à la perfection à la morphologie, l'usage et aux conditions de terrain de l'utilisateur.



Guillan Graves, Robot d'assistance IDO,2010 © Guillan Graves / Crédit photo : Maria Graves

### 2 Ido, Guillan Graves, 2010

Du haut de ses 1m40, IDO tente de ressentir les émotions pour s'intégrer dans l'environnement domestique. Ce robot d'aide et d'accompagnement est destiné à tous.



Aire concept\* João Paulo Lammoglia, 2011

### 10 Aire concept, Joao Lammoglia, 2011

Ce masque est conçu pour convertir l'énergie «éolienne» créée par le souffle en énergie pour recharger les appareils. Aire concept est utilisable autant en intérieur qu'en extérieur : pendant une course à pied, une marche à pied ou même pendant le sommeil.

Design et innovation 3/5

Biennale  
Internationale  
**Design**  
Saint-Étienne

# Matière à découvrir

Niveau 1

## 3. Design et innovation



Cookup inox, 2011, © Sunited Group a développé ce produit en collaborant avec Xavier Flavard et Yves Subbarques pour le design.

### 11 Cookup inox, Sunited Group, 2011

Cookup Inox est un barbecue solaire qui se sert de sa forme parabolique pour concentrer les rayons du soleil sur le plat en préparation. Il utilise des ressources renouvelables pour cuire des aliments à une température allant jusqu'à 200°C. Son fonctionnement ne dégage ni fumée, ni CO2. Eco-conçu en France, cet objet nomade est livré en kit, à monter sans outils par l'utilisateur.



User Studio, Refact : Facture papier, Crédit photo : User Studio, © User Studio, 2012

### 6 Refact, User Studio, 2012

Le concept de ce service en ligne est de visualiser facilement des données de facturation téléphonique : celles-ci se trouvent instantanément analysées pour fournir des informations inédites sous forme visuelle.



### 4 Hövding, the invisible bicycle helmet, Anna Haupt, Terese Alstin, 2011

Ce col noir dissimule un airbag qui se déclenche uniquement en cas de chocs violents ou d'accident de vélo. Il se gonfle et englobe la tête pour la protéger de toute commotion, dans une forme similaire à celle d'un casque mais avec beaucoup plus d'élégance.

Design et innovation 4/5

Biennale  
Internationale  
**Design**  
Saint-Étienne

