

# Matière à approfondir

Niveau 3

---

## 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. Attention il ne faut pas confondre l'empathie avec la sympathie ou la compassion. Aujourd'hui de nombreux sociologues et philosophes nous interpellent sur la nécessité de repenser notre société sur des bases plus respectueuses des êtres humains. L'empathie est particulièrement adaptée au monde du design car c'est le fondement même de la démarche du designer : se mettre à la place de son client ou des besoins des usagers pour concevoir un produit. C'est également un moyen pour provoquer le débat, interroger chacun sur sa relation à autrui. Grâce au design, on peut se questionner sur les grands enjeux de notre société, explorer les innovations qui vont influencer nos modes de vie futurs.

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

1. Design et alimentation
  2. Design et politique
  3. Design et prospective
- 

Biennale  
Internationale  
**Design**  
Saint-Étienne

## Fiches thématiques



Rendez-vous  
sur le site de  
la Biennale

# Matière à approfondir

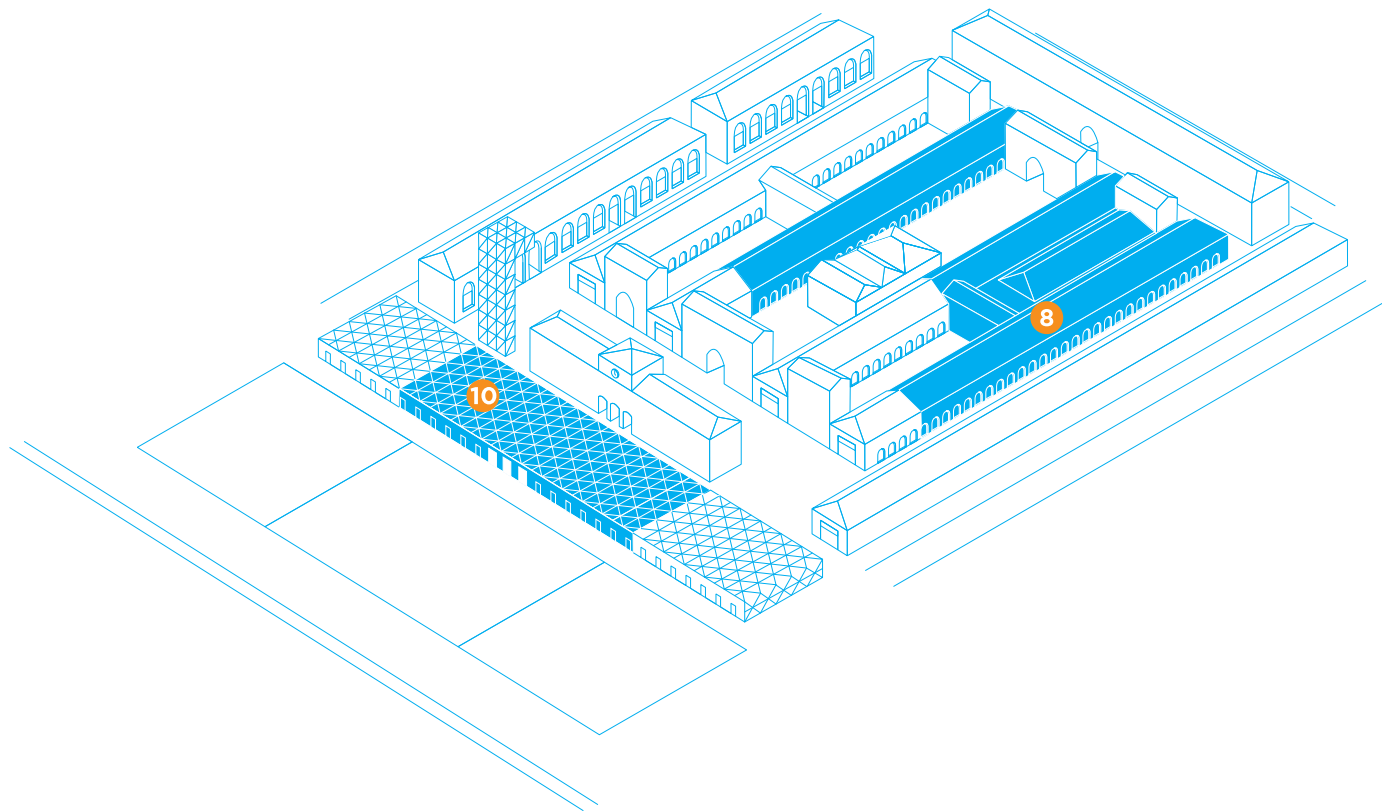
Niveau 3

## 1. Design et alimentation

Les applications du design dans l'alimentation concernent aussi bien la transformation et préparation d'aliments, que l'emballage, la production, les systèmes de distribution, la communication, les marques...

Les pratiques alimentaires contemporaines évoluent sans cesse, guidées par des enjeux de santé publique, géopolitiques et environnementaux. Les designers proposent des projets conciliant bien-être, plaisir et séduction avec les exigences d'une production de masse responsable et des modes d'alimentation de plus en plus diversifiés. Les projets ci-dessous interrogent les habitudes alimentaires, réinventent les formes et les fonctions des aliments, renouvellent les contenants, l'environnement et même la position du mangeur. Ils anticipent ainsi nos modes de vie futurs.

Comment mangerons-nous demain et que mangerons-nous demain ?



### Plan des expositions du site Manufacture

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

- 8** *Les Androïdes rêvent-ils de cochons électriques ?* Marie-Haude Caraës
- 10** *Demain, c'est aujourd'hui #4*, Claire Fayolle

Design et alimentation 1/4

Biennale  
Internationale  
**Design**  
Saint-Étienne

# Matière à approfondir

Niveau 3

## 1. Design et alimentation



### 10 The art of eating insects, Ento et Aran Dasan, 2010

Les insectes tendent à devenir une base de notre alimentation pour des raisons nutritionnelles. En effet, d'après le cabinet de design culinaire Ento, les sauterelles grillées vont prendre le dessus sur le bœuf. Les designers s'attaquent donc à rendre esthétiquement attrayants ces mets totalement absents de l'alimentation occidentale. Ils revisitent certains plats afin d'introduire peu à peu l'insecte dans les habitudes alimentaires.



### 10 Microbial home beehaive, Philips, 2011

Envisager la cuisine de demain comme un écosystème global où l'économie et le recyclage des ressources sont de mise. Les déchets sont convertis en méthane pour la cuisson, un système permet de recycler l'eau, un jardin intérieur et une ruche sont intégrés, et un garde-manger naturel en céramique remplace le frigo.



### 10 Rustic in vitro, Kors Marjolein, 2011

Ce projet propose à chacun de cultiver à domicile sa propre viande en culture in-vitro. Egalement appelée « viande artificielle », elle est obtenue par la culture de cellules musculaires artificielles. Le designer imagine un séchoir à viande traditionnel et des contenants de culture dont la forme rappelle celle d'un morceau de viande, pour habituer les consommateurs au concept.



### 10 Airline food printer, Tim Noterman, 2011

Ce projet est né d'une réflexion sur les repas à bord des avions. Comment satisfaire les demandes individuelles ? Comment proposer des produits frais même en altitude ? Airline Food Printer propose un scan à aliments. Une fois le choix de plat effectué, la nourriture est scannée dans l'assiette.

Design et alimentation 2/4

Biennale  
Internationale  
**Design**  
Saint-Étienne



# Matière à approfondir

Niveau 3

## 1. Design et alimentation



### 10 Le futur de Wikicell, le Laboratoire, 2012

Cet emballage alimentaire est 100% comestible et apporte une valeur ajoutée sur le plan gustatif au produit qu'il protège. WikiCell est réalisé grâce à un procédé permettant d'obtenir une enveloppe consommable à partir de végétaux, auxquels peuvent être ajoutés différents éléments alimentaires. L'un des avantages de Wikicell est d'éliminer les emballages plastiques et polluants. En plus d'être écologique, cet emballage apporte pour le corps des bienfaits nutritifs.



### 8 Chicken maturation system at The Centre for Unconscious Farming, André Ford, 2012

André Ford propose un mode d'élevage à la verticale. Dans un premier temps, les poulets subissent dès leur naissance une ablation du cortex. Ensuite, ils sont placés sur une structure verticale grâce à laquelle il est possible de les élever en ville, dans des fermes urbaines. Des chocs électriques réguliers stimulent le développement musculaire. Ce dispositif hors-sol multiplie la productivité par quatre.



### 10 Smart drop Evian, Pierre Joshfire, 2011

La marque d'eau minérale propose un aimant en forme de goutte d'eau connecté en wifi. Collé sur le frigo, cette expérience simple et ludique permet de passer une commande d'eau minérale depuis la cuisine sans passer par l'ordinateur. Plus besoin de porter les packs d'eau, ils sont livrés à domicile.



Oh j'm@stephane bureaux, collection personnelle

### 10 Oh j'M, Stéphane Bureaux, 2011

Le designer présente un fruit génétiquement modifié qui apporte tous les nutriments nécessaires à l'individu.

Design et alimentation 3/4

Biennale  
Internationale  
**Design**  
Saint-Étienne





# Matière à approfondir

Niveau 3

## 2. Design et politique

Depuis sa création, le design s'est placé dans une perspective politique et sociale, contestataire et utopique. Les designers, au-delà de l'acte de création, s'engagent et essaient d'influencer la société à distance, en questionnant, surprenant, dénonçant, valorisant telles ou telles idées, tels ou tels engagements, à l'aide de prototypes, d'expériences, d'images, etc. Les projets sélectionnés montrent les relations qu'entretiennent les designers avec des faits et questions de société : la place des femmes dans la société, la crise économique, le terrorisme, les changements climatiques...

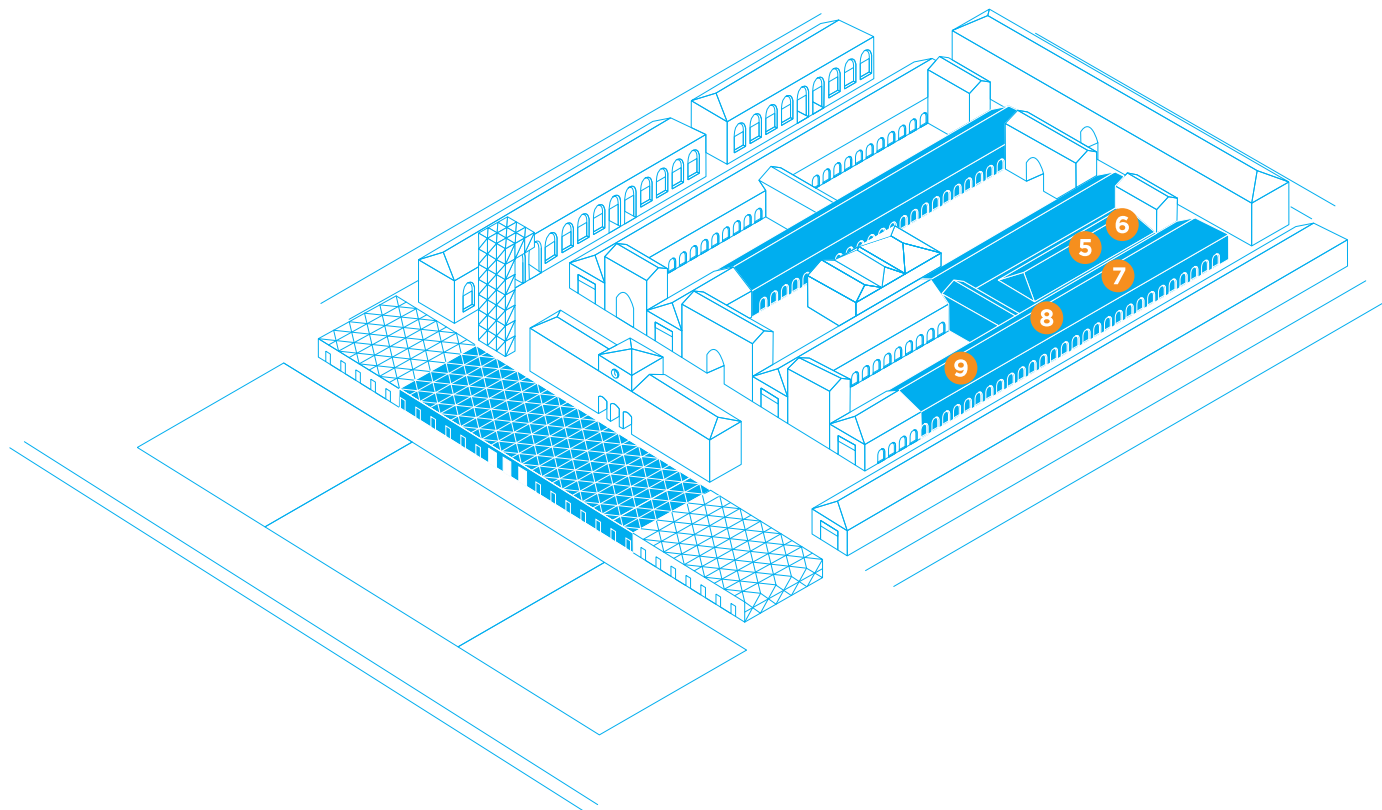
Le design « [...] propose un engagement interprétatif et spéculatif dépassant l'analyse sociétale ou mercantile, pour imposer un débat d'idées politique qui n'a, contre toute attente, aucunement perdu de la vivacité de ses origines. »  
Alexandra Midal.

Quels liens unissent aujourd'hui design et politique ?

Comment penser une relation entre ces deux termes apparemment étrangers ?

Design et politique 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 des projets sélectionnés

- 5 **C'est pas mon genre!**, Rodolphe Dogniaux et Marc Monjou
- 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
- 9 **The Dream Team**, Alexandra Midal

# Matière à approfondir

Niveau 3

## 2. Design et politique



Fanny Bisiaux, Dans la peau(sture) d'une femme, 2012, ©Fanny Bisiaux

### 5 Dans la peau(sture) d'une femme, Fanny Bisiaux, 2012

Cette structure en bois que l'on pose sur une chaise a pour but de contraindre l'assise dans une posture typiquement féminine. Le but est de faire comprendre aux hommes la complexité de la posture qu'occupe une femme dans le monde où la parité n'est pas toujours respectée. Cet objet est la métaphore de la place restreinte souvent contrôlée, difficile à vivre et à tenir et d'une dépendance qui reste parfois partielle.



© D.R

### 5 La dot, Marie Pendaris, 2008

La dot est une parure pour jeune fille à marier. Dans cette pièce, la porcelaine blanche, vierge, est percée, laissant le corps traverser les plats. Le service de table se convertit en bijou. Il devient pour la mariée, un bagage lourd et fragile, à porter dans son nouveau foyer.



Noortje van Eekelen, Sandberg Institute Amsterdam, The Spectacle of the Tragedy, 2012 © Noortje van Eekelen.

### 9 The spectacle of the tragedy, Eekelen, 2012

The Spectacle of the Tragedy présente une histoire visuelle à propos des politiciens embourbés dans la crise de l'euro. L'œuvre décrit ce qui se passe derrière leurs sourires politiques et nous offre un aperçu de leurs comportements irresponsables. En amassant et en adaptant des images tirées des articles journalistiques sur la crise économique, le designer a créé une base de données présentée au public en tant que site web. Le site est une compilation portant sur le théâtre qu'est l'Europe ainsi que ses principaux acteurs, tout en racontant l'histoire de l'abolition inévitable de l'euro causé par des opérations financières obscures et des erreurs humaines.



Ruben Pater / Design Department, Sandberg Institute Amsterdam, Double Standards, 2012, © Ruben Pater

### 9 Double standard, Ruben Pater, 2012

Double Standards de Ruben Pater utilise les détournements de navires par des pirates pour rendre visible la fluctuation des lois. Le livre et l'installation de douze drapeaux faits à la main nous montrent comment les bateaux détournés entre 2010 et 2012 ont leurs propres façons de défier la loi.

Design et politique 2/5

Biennale  
Internationale  
**Design**  
Saint-Étienne



# Matière à approfondir

Niveau 3

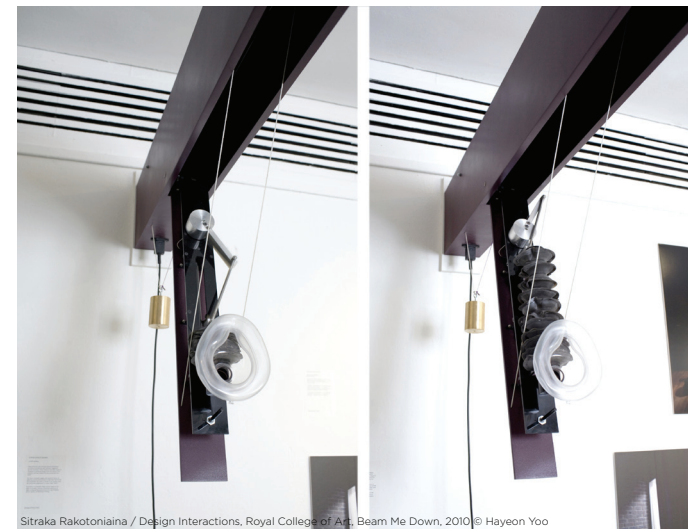
## 2. Design et politique



Karol Pichler, KdM1 (Kit du Manifestant 1), 2011, crédit photographique : Karol Pichler

### 7 KdM1 Kit du manifestant, Karol Picher, 2011

Ce projet s'inspire d'une nouvelle attitude en société. Karol Picher est parti du constat suivant : les gens abandonnent leur statut d'inaction et de passivité, ils commencent à se mobiliser pour protester contre les décisions prises par les structures du pouvoir dans les affaires politiques, économiques, écologiques et culturelles. Ce kit dissimulé dans une pochette en cuir renferme des objets pouvant être utilisés dans une manifestation : support-pancarte dépliant, toile, pinceaux, peinture mais aussi un foulard qui peut faire office de cagoule.



Sitraka Rakotoniaina / Design Interactions, Royal College of Art, Beam Me Down, 2010 © Hayeon Yoo

### 9 Beam me down, Sitraka Rakotoniaina, 2010

Pour échapper aux scènes éprouvantes liées à des traumatismes, Beam Me Down, de Sitraka Rakotoniaina, reproduit la capacité du cerveau à se protéger par l'amnésie quand il atteint un seuil émotionnel trop intense. Dans la poutre se cache une pompe qui pousse rapidement de l'air dans les poumons de l'utilisateur, causant une l'hyperventilation qui mène à une perte de mémoire provisoire. Une fois le corps au sol, la trappe se referme. La perte de mémoire provisoire peut durer 24 heures, sorte de « jours de congés ».



Pinar&Viola / Design Department, Sandberg Instituut Amsterdam, The Credit Card Collection, Ecstatic Surface Design, 2012 ©

### 9 The Credit Card Collection, Ecstatic Surface Design, Pinar et Viola, 2012

Ces cartes de crédit surdimensionnées sont présentées aux utilisateurs comme des clés avec lesquelles ils pourraient avoir accès au luxe et à la fantaisie. Elles critiquent la dimension civilisatrice et la norme économique qui peuvent nourrir des tourments et des pathologies, des rêves brisés par la promesse de la modernité.



Bill Burns, Safety Gear for small animals, Installation view, 1993-2009, © Bill Burns

### 8 Safety Gear for Small Animals, Bill Burns, 1993-2009

Safety Gear for Small Animals est une collection de vingt-trois équipements de sécurité pour petits animaux : un gilet pare-balles, un masque à poussière, une couverture d'urgence, un gilet de sauvetage, un microscopique masque à gaz, etc. L'artiste Bill Burns imagine des scénarii absurdes comme celui d'un raton-laveur portant un gilet réfléchissant ou d'une loutre équipée d'un masque à gaz, pour révéler notre gestion schizophrénique de l'environnement.

Design et politique 3/5

Biennale  
Internationale  
Design  
Saint-Étienne

# Matière à approfondir

Niveau 3

## 2. Design et politique



6 **Airhostess tool, Kristina Cranfield, 2011**

La designer imagine un futur où les expressions faciales sont exagérées par différentes prothèses. Ces artefacts de visage humain sont exploités dans le monde du travail afin de véhiculer une image forte et de réussite de l'entreprise.



6 **Be kind to all animals, Mehdi Saeedi, 2011**

Cette affiche composée de néons et de piques en métal, exprime la contradiction entre les discours aimables et les comportements violents.



5 **Histoire/Nous, les hommes et les femmes, Gwenaëlle Boisseleau, 2009**

Cette affiche questionne la place de la parité homme/femme dans la société contemporaine. Editée par le Crips, elle a été sélectionnée parmi une série de dix affiches issues du Concours étudiant du Festival de l'Affiche de Chaumont 2008, sur le thème « Nous, les hommes et les femmes ».

Design et politique 4/5

Biennale  
Internationale  
**Design**  
**Saint-Étienne**







# Matière à approfondir

Niveau 3

## 3. Design et prospective

**Design et prospective** est une projection vers le futur qui alimente la réflexion stratégique au sein des entreprises. Synonyme d'innovation et de créativité, le design cherche à anticiper les évolutions probables de son activité. Dans une démarche d'anticipation, des équipes créatives élaborent des scénarii prospectifs d'utilisation, basés sur l'évolution des valeurs individuelles et sociales du futur. Un responsable de la 27<sup>e</sup> Région, **Stéphane Vincent**, souligne en ces termes la capacité du design à rendre tangible des représentations, des idées, des projections : *« Pour moi qui ne suis pas designer, l'apport du design le plus marquant est justement celui de la tangibilisation : le design déploie une gamme de formats possibles beaucoup plus vaste que ceux de la prospective classique... »*. A ces concepts s'ajoute une problématique transversale liée à l'écologie et la sensibilisation des usagers à des questions d'ordre environnemental.

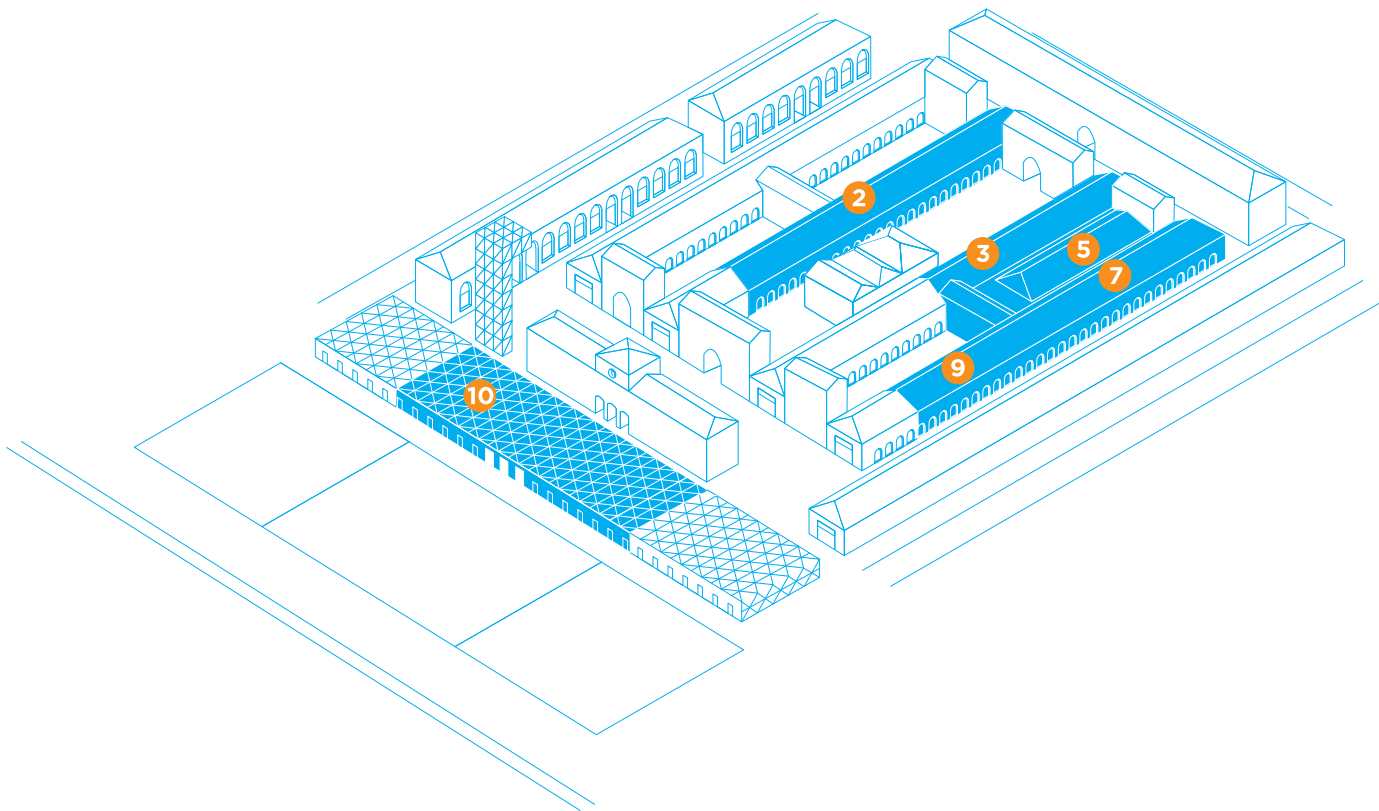
Quels seront nos rapports aux objets dans le futur?

A quoi ressembleront-ils et à quels besoins répondront-ils?

Les objets du futur nous permettront-ils de définir plus finement nos relations aux autres ou d'intégrer davantage au quotidien nos préoccupations éthiques et environnementales ?

*Design et prospective 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 des projets sélectionnés

- 2** *Sixième sens*, Collectif DESIGNERS+ et Isabelle Vérilhac
- 3** *Singularité*, François Brument et David-Oliveir Lartigaud
- 5** *C'est pas mon genre!*, Rodolphe Dogniaux et Marc Monjou
- 7** *Artifact*, Noémie Bonnet-Saint-Georges et Eric Bourbon
- 9** *The Dream Team*, Alexandra Midal
- 10** *Demain, c'est aujourd'hui #4*, Claire Fayolle

# Matière à approfondir

Niveau 3

## 3. Design et prospective



9 **Android Birthday, Kevin Grennan, 2011**  
Bien au-delà d'une ressemblance physique, l'androïde du futur sera capable de ressentir des émotions. Telle en témoigne cette vidéo sur laquelle un androïde tente de fêter son anniversaire.



3 **Mellitus, Doug Bucci, 2009**  
Mellitus est un travail d'introspection de la part de ce designer-bijoutier atteint de diabète. À partir de données issues d'un système de mesure du glucose en continu, il a pu obtenir une représentation 3D de l'état de son sang. Si la dose de glucose est satisfaisante, l'objet en 3D s'apparente à un cercle régulier de globules rouges, qui se désagrège lorsqu'un déséquilibre se manifeste.



7 **NASA Plant system, Souvignet, 2011**  
Ce projet s'intéresse à la problématique de faire pousser des plantes dans l'espace, sans eau, dans les conditions atmosphériques de l'espace. Ainsi, les équipes de la NASA pourront se nourrir autrement que par des tubes et des conserves et ainsi retrouver le plaisir de manger des produits sains et frais.



2 **Immune, DFA Foundation, 2012**  
Immune est un programme de sensibilisation et d'aide à la santé. Chaque enfant possède une sorte de pendentif, avec une mémoire qui rassemble des informations relatives à la santé de l'enfant (vaccins, dernière visite chez le médecin,...). Cette petite puce facilite le travail des infirmières.

Design et prospective 2/5

# Matière à approfondir

Niveau 3

## 3. Design et prospective



© DR

### 2 Table AM1, C + B Lebre, 2011

Cette table interactive a été conçue pour faciliter la réflexion en 3D des architectes. Les utilisateurs travaillent en plan sur le support digital de table puis, en temps réel, le rendu en 3D est visible sur un écran vertical à proximité. L'architecte peut se projeter dans l'espace et adapter différents points de vue : riverains, automobilistes, dans la rue, dans un immeuble...



### 10 Spider Farm, Thomas Mainient, 2010

Les araignées sont stimulées pour produire de la soie. Les conditions environnementales de l'habitat naturel d'une araignée sont reproduites au plus près pour favoriser leur production.



aeroball\_Jan Ankersztajn/Electrolux Design Lab, 2012

### 10 Aeroball, Electolux design, 2012

Ce projet est le résultat du travail d'un étudiant polonais dans le cadre du concours design industriel « Electolux Design Lab ». Aeroball est un filtre aérien qui flotte durant tout le temps de son utilisation pour purifier et désodoriser l'air ambiant. Ces balles fluos, gonflées à l'hélium chutent au sol une fois qu'elles sont gorgées d'impuretés et doivent donc être remplacées.



### 10 Algaculture, Michaël Burton, 2011

Michaël Burton questionne la possible relation symbiotique entre les individus et les algues. Il propose un avenir où les individus seront augmentés par des algues, vivant à l'intérieur des organes, permettant à l'humain d'être semi-photosensibles (apport de nourriture et réceptif à la lumière).

Design et prospective 3/5

Biennale  
Internationale  
**Design**  
Saint-Étienne



# Matière à approfondir

Niveau 3

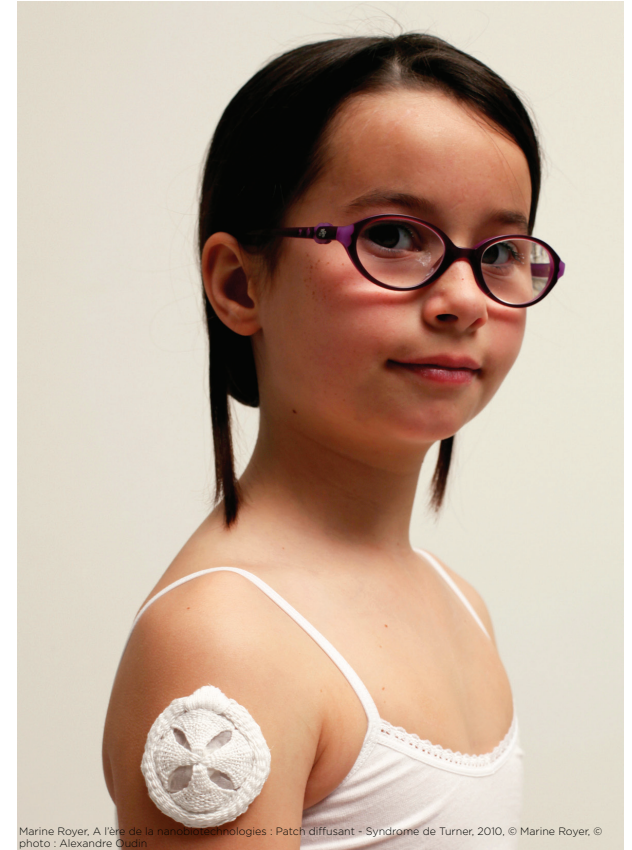
## 3. Design et prospective



Marine Royer, A l'ère de la nanobiotechnologies : Corset diffusant - Hormone LHRH, 2010, © Marine Royer, © photo : Alexandre Oudin

### 5 À l'ère de la nanobiotechnologie : patch diffusant, syndrome Turner, Marina Royer, 2010

Les patchs créés par Marina Royer diffusent un traitement médicamenteux spécifique à certaines pathologies. Le pancréas artificiel diffuse l'insuline dans le cadre du traitement du diabète, un patch diffuse des hormones de croissance et sexuelles dans le traitement du syndrome de Turner et le corset diffuse l'hormone LHRH du traitement de la stérilité.



Marine Royer, A l'ère de la nanobiotechnologies : Patch diffusant - Syndrome de Turner, 2010, © Marine Royer, © photo : Alexandre Oudin



Marine Royer, A l'ère de la nanobiotechnologies : Pancréas artificiel - Diabète, 2010, © Marine Royer, © photo : Alexandre Oudin

Design et prospective 4/5

Biennale  
Internationale  
**Design**  
Saint-Étienne

