

SEPT. 2017 **LE PETIT  
JOURNAL  
DU DESIGN**

# ARE YOU TALKING TO ME?\*

USAGES ET  
PRATIQUES  
DES OBJETS  
COMMUNICANTS



\* C'est à moi que tu parles ? © Studio Isabelle Daëron

Cité  
du  
design

EXPOSITION 14.09.2017 > 07.01.2018

Une coproduction entre la Cité du design-Saint-Etienne, ville design du réseau des villes créatives de l'UNESCO et le Centre des Arts-Engien-les-Bains, ville arts numériques du réseau des villes créatives de l'UNESCO

avec la participation des villes Design du Réseau des Villes Créatives de l'UNESCO :

BEIJING (Chine) - DÉTROIT (Etats-Unis) - DUNDEE (Royaume-Uni) - GRAZ (Autriche) - HELSINKI (Finlande) - KOBE (Japon) - MONTRÉAL (Canada) - NAGOYA (Japon) - SAINT-ÉTIENNE (France) - SÉOUL (République de Corée) - SHENZHEN (Chine)

Co-commissariat :

**Olivier Peyricot**, Directeur du Pôle recherche de la Cité du design de Saint-Etienne

**Dominique Roland**, Directeur du Centre des arts, Ville d'Engien-les-Bains

Scénographie : **Studio Isabelle Daëron**

Textes de l'exposition : Pôle recherche de la Cité du design

(sous la direction d'Olivier Peyricot)

Environnement sonore :

textes : **Sophie Coiffier**

voix : **Allyson Ezell, William Martin**

Coordination :

**Josyane Franc**, Directrice des Relations internationales, Cité du design

**Sarah Faguer**, Chargée de production, Centre des arts

Enregistrement sonore :

**And Good Day, Romain Passerone**

*Le Petit Journal du design*

Conception et rédaction :

Service communication et médiation -

Cité du design

# OBJETS CONNECTÉS, AVEZ-VOUS DONC UNE ÂME ?

Frigos intelligents, thermomètre high-tech, pots de fleurs connectés, montres et bracelets communicants... les objets intelligents sont déjà trois fois plus nombreux que les humains<sup>1</sup> et on dit qu'ils seront environ 50 milliards en 2020 !

Aujourd'hui, les réseaux<sup>2</sup> connectent les téléphones portables avec les ordinateurs, les tablettes, les jouets, les montres et bientôt avec nos brosses à dents !

Nos objets numériques s'adressent à nous et nous leur parlons ; ils nous regardent, ils nous écoutent ; ils répondent à nos besoins.

Les Big data enregistrent nos désirs et stockent nos souvenirs.

Alors, à qui parlons-nous et qui nous parle ? L'exposition *Are you talking to me?* propose une sélection de 23 projets connectés pour en parler ensemble ! Ces projets, dont certains sont des prototypes (maquettes), viennent du monde entier : Beijing (Chine) - Détroit (Etats-Unis) - Dundee (Royaume-Uni) - Graz (Autriche) - Helsinki (Finlande) - Kobe (Japon) - Montréal (Canada) - Nagoya (Japon) - Saint-Étienne (France) - Séoul (République de Corée) - Shenzhen (Chine).



1. En 2017, il y a 7,4 milliards d'habitants dans le monde  
2. Wifi-bluetooth-NFC...

# INTERVIEW

## RENCONTRE

### AVEC

## ISABELLE DAËRON, SCÉNOGRAPHE DE L'EXPOSITION *ARE YOU TALKING TO ME?*<sup>4</sup>



Portrait Isabelle Daëron  
© Auditalentsawards

### **PETIT JOURNAL :**

Bonjour Isabelle.

Qu'est-ce tu fais dans la vie ?

### **ISABELLE DAËRON :**

Dans la vie, je suis designer. J'imagine des objets à utiliser et des espaces à habiter. Pour cette exposition, j'ai conçu la scénographie, c'est-à-dire la manière dont les objets de l'exposition sont présentés aux visiteurs.

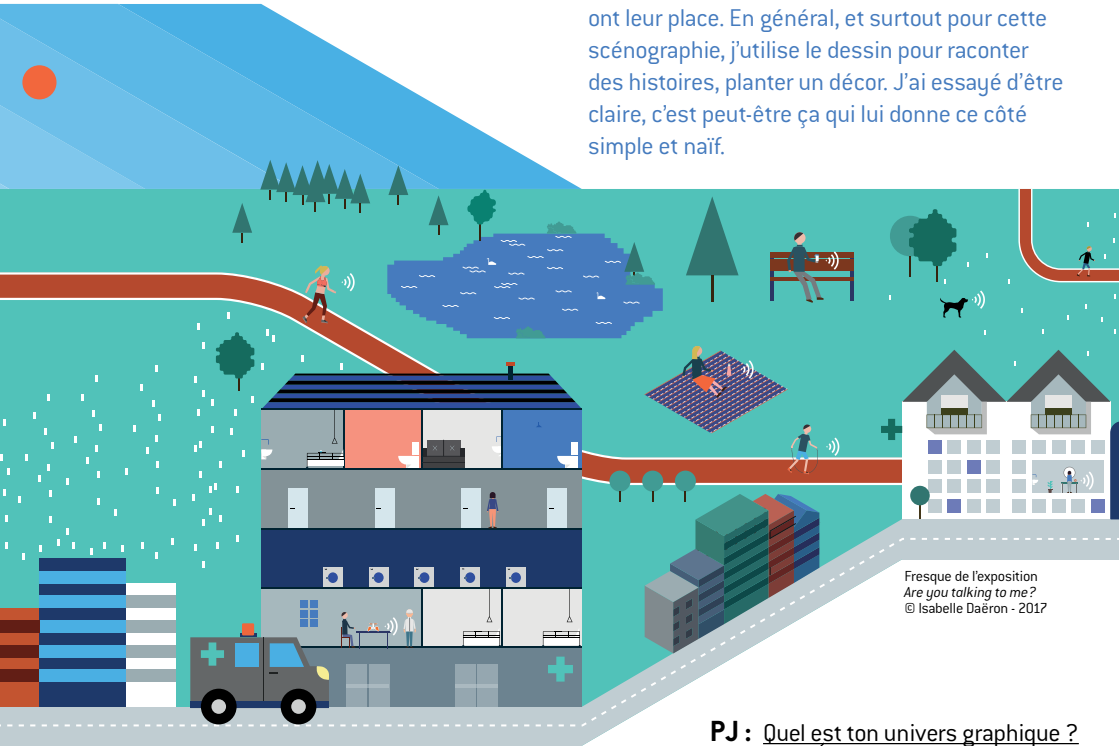
**PJ :** À ton avis, toutes ces nouvelles technologies vont-elles nous rendre plus intelligents ou plus bêtes ? :-]

**ID :** Je crois qu'il faut surtout se poser les bonnes questions : est-ce que l'objet est vraiment utile ? Pour qui ? Apporte-t-il plus d'avantages que d'inconvénients ?



**PJ :** Pour exposer les objets connectés, tu as dessiné une fresque. Peux-tu nous la décrire ?

**ID :** La fresque illustrée représente une ville connectée dans laquelle la nature et le bien-être ont leur place. En général, et surtout pour cette scénographie, j'utilise le dessin pour raconter des histoires, planter un décor. J'ai essayé d'être claire, c'est peut-être ça qui lui donne ce côté simple et naïf.



Fresque de l'exposition  
*Are you talking to me?*  
© Isabelle Daéron - 2017

**PJ :** Quel est ton univers graphique ?

**ID :** J'ai du mal à répondre à cette question... Tout dépend du projet. Je dessine beaucoup au feutre, le fait de pouvoir avoir des tracés nets et des aplats de couleur homogènes me plaît beaucoup et cela guide une esthétique... qui parfois se retrouve dans les réalisations... Je ne sais pas si je réponds très bien à cette question !

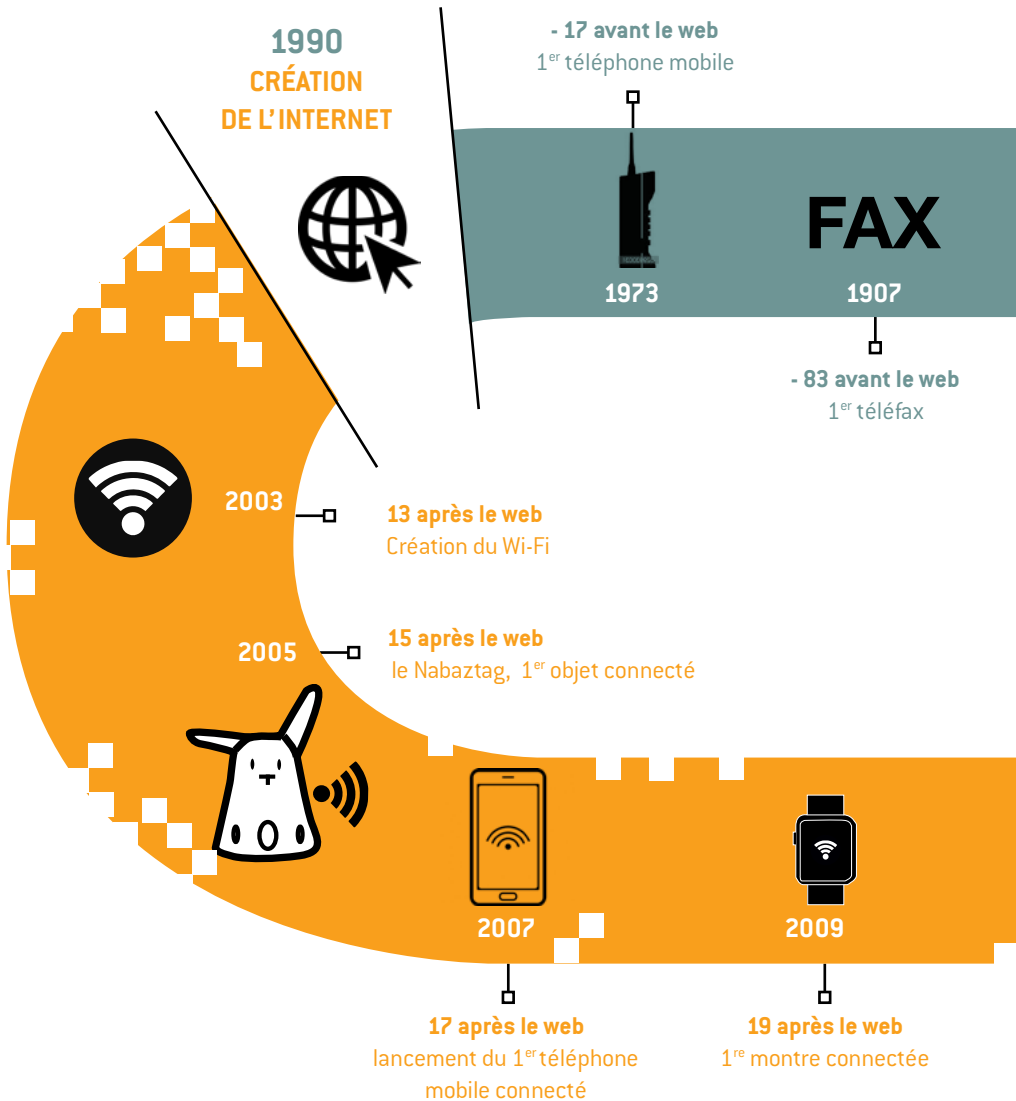


*Bibliophonies*, un banc qui raconte des histoires aux passants  
© Isabelle Daéron - 2015



# FAITES PASSER L'INFO !

Pour transporter l'information d'un point A à un point B, les humains ont utilisé de tous temps des moyens divers et variés. Du messager Phidippides qui courut 42km pour délivrer son message, à la fibre optique qui transmet une information à la vitesse de la lumière, voici une petite frise pour suivre l'évolution des techniques de transport de l'information.





-490

- 2480 avant le web  
Le messenger Phidippides



XV<sup>e</sup> siècle

- 500 avant le web  
Le pigeon voyageur



1837

- 153  
avant le web  
création du  
télégraphe



1849

- 141  
avant le web  
création du  
timbre-poste  
français



1895

- 95 avant le web  
1<sup>re</sup> radio



1876

- 114 avant le web  
1<sup>er</sup> téléphone



2015

25 après le web  
La voiture connectée



2017

27 après le web  
1<sup>er</sup> tramway connecté  
à Saint-Étienne

# zoOM

## SUR... DES PROJETS DE L'EXPO

Voici 4 projets présentés dans l'exposition. Pour chaque objet connecté, le design doit s'adapter et faire « disparaître » la technologie au profit du service proposé. C'est ce qu'on appelle l'expérience utilisateur et c'est une contrainte importante car 1/3 des objets connectés sont abandonnés au bout de 6 mois par les utilisateurs.

### EN VILLE

#### SMARTHALO

Dans les villes, on circule de plus en plus à vélo. Pour gagner en sécurité, *smarthalo* est un objet connecté qui se fixe sur n'importe quel vélo. Dès qu'on commence à pédaler, son GPS se met en route et nous indique le bon chemin grâce à une lumière verte. Quand la lumière passe au rouge, il prévient qu'il faut s'arrêter !



### À LA MAISON

#### BUDDY

*Buddy* en anglais c'est le bon copain, le pote. *Buddy* le robot, c'est peut-être le futur compagnon de la famille. Avec son petit air de R2D2, *Buddy* à plusieurs fonctions : surveiller la maison, proposer des jeux et des services, communiquer avec les objets connectés de la maison, tenir compagnie aux personnes âgées...

*Buddy* est doué d'une intelligence artificielle, c'est-à-dire capable d'imiter l'intelligence humaine.







## POUR (S'OCCUPER DE)

### SOI :

#### **ROUGE CITRON**

Sur la plage ensoleillée, il faut penser à se crémé pour se protéger des UV, les rayons ultraviolets nocifs pour la peau. Le problème c'est qu'il faut le faire plusieurs fois par jour. L'emballage de la crème solaire *rouge citron* possède une encre réactive aux UV qui passe du blanc au rouge quand il faut se remettre de la crème.



## OBJETS INTERACTIFS

#### **EARBALL FOR EMPATHY**

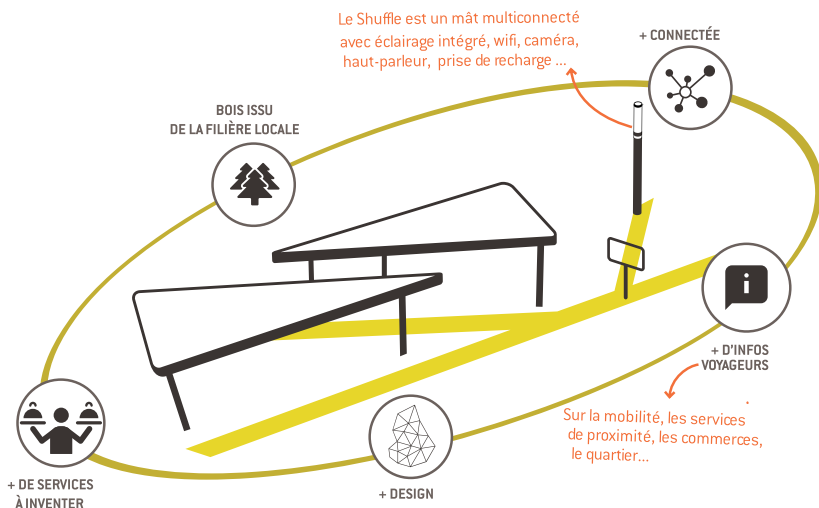
Nous n'avons pas tous la même perception du monde qui nous entoure ; par exemple, au niveau de la vision ou de l'audition. Quand les sons proviennent de plusieurs sources à la fois, les personnes atteintes d'autisme peuvent avoir du mal à s'orienter car elles ne parviennent pas à différencier tous les bruits. Le projet *earball for empathy* restitue ce qu'entendent ces personnes. Cette expérience permet à chacun de se mettre à leur place et de mieux les comprendre.



# LE DESIGN EST PARTOUT ! LA VILLE CONNECTÉE

## LA STATION DE TRAMWAY DE DEMAIN

La 3<sup>e</sup> ligne de tramway de Saint-Étienne est actuellement en travaux mais on peut déjà tester l'une des 3 stations « augmentées » qui sera sur son nouveau parcours. L'abri sur le parvis de la gare Chateaucieux est équipé d'une colonne de 4.66m de hauteur avec deux types d'éclairage différents : un à 360° et des projecteurs LED colorés. Elle est aussi équipée d'une caméra, du WIFI, de hauts parleurs intégrés pour les annonces et d'une prise de recharge vélo électrique.



## UN TRAMWAY CONNECTÉ

Saint-Étienne a le réseau de tramway le plus ancien de France ! (Depuis 1881). Ses nouvelles rames, en service depuis mai 2017, ont été conçues comme un espace de vie accessible à tous. C'est pour cela qu'il est connecté au wifi en permanence, que ce soit pour un usage personnel ou professionnel.

© F. Caterin



## POUR UNE VILLE INTELLIGENTE ET CRÉATIVE

Saint-Étienne fait partie des 116 villes du Réseau des Villes Créatives de l'UNESCO<sup>5</sup>. Toutes ces villes à travers le monde travaillent ensemble pour améliorer la vie de leurs habitants et mettre en place le programme de développement durable d'ici 2030. En France, il y a 3 villes Créatives : Saint-Étienne, ville Créative design - Lyon, ville Créative Arts numériques et Enghein-les-Bains, ville Créative Arts numériques. Saint-Étienne et Enghein-les-Bains se sont associées pour créer l'exposition *Are you talking to me?* qui montre des projets que l'on pourrait retrouver dans notre futur environnement.

5. Organisation des Nations Unies pour l'Éducation la science et la culture



# TECHNO DICO

## DE L'EXPOSITION

**AVATAR** : il désigne le pseudonyme, le personnage qui représente l'utilisateur sur internet et les réseaux sociaux.

**BIG DATA** : il s'agit des informations numériques produites par l'utilisation des nouvelles technologies. Ces données proviennent des messages que nous nous envoyons, des vidéos que nous publions, des échanges que nous avons sur les réseaux sociaux, des données transmises par les objets connectés, etc...

**CLOUD COMPUTING** : il désigne le stockage et l'accès aux données par l'intermédiaire d'internet plutôt que via le disque dur d'un ordinateur.

**DESIGN INTERACTIF** : c'est l'activité créatrice dédiée à la conception des produits et des services numériques. Exemple : applications, jeux...

**INTELLIGENCE ARTIFICIELLE** : science dont l'objectif est de faire effectuer par une machine des actions que l'être humain accomplit en utilisant son intelligence.

**INTERNET DES OBJETS (IDO)** : l'Internet des objets émet l'idée que les objets de la vie quotidienne (réveil, miroir, montre...) peuvent être connectés à Internet et communiquer entre eux. Ces objets sont donc capables d'échanger et de stocker des données.

**MALWARE** : logiciel malveillant qui représente une menace pour le système informatique de l'ordinateur.

**OBJET CONNECTÉ** : objet électronique capable de communiquer avec un ordinateur, un smartphone ou une tablette via un réseau sans fil (Wi-Fi, Bluetooth, réseaux de téléphonie mobile etc.) qui le relie à Internet ou à un réseau local.

**OBJET COMMUNICANT** : les objets communicants sont des objets qui reçoivent, interprètent et communiquent entre eux les données collectées. Par exemple : un smartphone et un ordinateur.

**QUANTIFIED-SELF** : désigne la pratique qui consiste à enregistrer de manière régulière des données sur son activité biologique et sa vie quotidienne.

**WEARABLE** : désigne une catégorie d'objets connectés et reliés à notre corps par des vêtements ou des accessoires.

**UX DESIGN (L'EXPÉRIENCE UTILISATEUR)** : l'utilisation d'un produit par un utilisateur crée une expérience. Dans le domaine de l'UX design, il est indispensable de prendre en compte les attentes et les besoins des utilisateurs lors de la manipulation d'un objet ou d'une interface homme-machine. Il faut donc bien connaître les attentes et les besoins des utilisateurs.

## À SUIVRE

Retrouve-nous sur notre site internet [www.citedudesign.com](http://www.citedudesign.com) pour plus d'informations sur notre exposition.



[www.citedudesign.com](http://www.citedudesign.com)