

# Exposition

## *Are you talking to me?*

### *Usages et pratiques des objets communicants*

# à la Cité du design

Exposition avec les villes design du réseau des villes créatives de l'UNESCO

Coproduction entre la Cité du design Saint-Étienne, ville design du réseau des villes créatives de l'UNESCO et le Centre des Arts Enghien-les-Bains, ville arts numériques du réseau des villes créatives de l'UNESCO.

Commissaires : Olivier Peyricot, Directeur du Pôle recherche, Cité du design Saint-Étienne et Dominique Roland, Directeur du Centre des Arts d'Enghien-les-Bains

Scénographie : Studio Isabelle Daëron

Coordination : Sarah Faguer, Chargée de production, Centre des Arts d'Enghien-les-Bains



---

# *Are you talking to me?*

## *Usages et pratiques des objets communicants*

Conçue en coproduction avec le Centre des arts d'Enghien-les-Bains, l'exposition *Are you talking to me?* est le fruit d'un appel à propositions lancé par la Cité du design auprès des villes UNESCO de design, autour de la thématique des objets communicants. L'exposition a été dévoilée en juin dernier à Enghien-les-Bains dans le cadre de la XI<sup>e</sup> réunion annuelle du réseau des Villes créatives de l'UNESCO (30 juin - 2 juillet 2017) et présente une sélection de 23 objets.

Symboles de l'entrée du numérique et des nouvelles technologies dans notre quotidien, les objets communicants connaissent un fort développement industriel et commercial. Du robot compagnon de vie au système de rééducation dans le domaine médical, les objets communicants sont au service de l'humain.

*Depuis une décennie à peine les mots « objets communicants, Internet des objets » (IoT), smart things ou smart cities envahissent les lexiques technophiles et les imaginaires collectifs, comme les prémices d'un Eldorado annoncé du marché des services. Ainsi, les objets en parlant entre eux pourront accompagner au plus près nos choix de vie, nos besoins, nos organisations. En échangeant des informations via le web, ils seront programmables et réactifs, asservis à notre bien-être. Ils annoncent alors un renouveau profond du cadre de vie en bien comme en mal, confortant nos usages mais aussi complexifiant nos véritables besoins. La richesse des possibles contenue dans la technologie qu'ils embarquent est explorée par les designers et les start-up comme autant de scénarii du futur cadre de vie : à l'horizon 2020, 50 milliards d'objets connectés\* sont annoncés. (\*source ICD)*

Olivier Peyricot, directeur du Pôle recherche de la Cité du design et co-commissaire de l'exposition.

Les objets présentés, qu'ils soient commercialisés ou encore en phase de prototypage, sont répartis en quatre grandes thématiques :

- **Empathie et objets interactifs - Empathy**
- **Espace domestique et sécurité - At home**
- **Environnement et mobilité - In the city**
- **Santé et bien-être - For our body**

Un espace dédié à l'expérimentation et à la médiation permet aux visiteurs de tester des objets exposés.

## **Une exposition du cluster des villes créatives UNESCO de design**

L'exposition a pour objectif de promouvoir les activités du réseau auprès de la population et des visiteurs et de refléter la créativité des villes membres du cluster.

*Le réseau des villes créatives UNESCO entretient la conviction que les villes peuvent se soutenir, s'inspirer et s'enrichir mutuellement, en développant des actions de renforcement de la chaîne de valeur des économies créatives locales. L'exposition met en lumière les liens puissants entre les villes du réseau, dont Saint-Étienne est l'un des fers de lance. Son titre de Ville Créative Design, obtenu en 2010, renforce son*

rayonnement international et démontre l'engagement de Saint-Étienne et de la Cité du design auprès des partenaires internationaux, pour faire de la créativité un moteur de développement urbain durable.

Fruit d'une étroite collaboration entre le Centre des Arts d'Enghien-les-Bains et la Cité du design, l'exposition présente le travail des designers pour l'intégration du numérique dans la recherche et l'innovation.

11 villes parmi les 22 du réseau des Villes Créatives UNESCO de design ont répondu à notre appel à propositions. La sélection pour Saint-Étienne et la France a été réalisée avec l'appui du réseau French Tech (une soixantaine de propositions).

Une opération réussie que nous voulions faire partager d'une part avec le réseau UNESCO des villes créatives (300 participants de 100 villes réunies à Enghien-les-Bains) et d'autre part avec le public de nos villes et nos régions.

Josyane Franc, Directrice des Relations internationales de la Cité du design et coordinatrice de Saint-Étienne Ville UNESCO de Design.

### Liste des villes créatives Design UNESCO

Buenos Aires (Argentine) - Berlin (Allemagne) - Montréal (Canada) - Nagoya (Japon) - Kobe (Japon) - Shenzhen (Chine) - Shanghai (Chine) - Séoul (République de Corée) - Saint-Étienne (France) - Graz (Autriche) - Beijing (Chine) - Bilbao (Espagne) - Curitiba (Brésil) - Dundee (Royaume-Uni) - Helsinki (Finlande) - Turin (Italie) - Bandung (Indonésie) - Budapest (Hongrie) - Détroit (Etats-Unis) - Kaunas (Lituanie) - Puebla (Mexique) - Singapour (Singapour)

**La Cité du design et Saint-Étienne Métropole associées pour valoriser les start-up françaises.**

La French Tech Saint-Étienne, portée par Saint-Étienne Métropole, a lancé l'appel à projets auprès de son réseau d'entreprises. L'objectif étant de permettre à ces start-up françaises, spécialisées dans les objets communicants, d'être représentées dans une exposition internationale.



## La Cité du design relève le défi de l'Internet des Objets avec son Pôle recherche et le RANDOM(lab) de l'ESADSE

Saint-Étienne, avec l'École supérieure d'art et design, forme des artistes numériques, notamment au sein du RANDOM(lab), pôle numérique de l'ESADSE. Ce laboratoire est un espace de recherche, consacré à l'expérimentation en art, design et nouveaux médias. S'appuyant sur des travaux initiés par des étudiants de 4<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup> années en art, design et en post-diplôme ainsi que sur des projets conduits par l'équipe enseignante ou des intervenants invités, les recherches aux seins du RANDOM(lab) s'organisent autour d'axes privilégiés.

C'est dans ce contexte que le RANDOM(lab) et le Pôle recherche de la Cité du design ont développé Data Collector, l'un des objets connectés présentés dans l'exposition (espace « environnement et mobilité »).

### Objet communicant ou connecté ?

On parle souvent d'objets connectés, peu d'objets communicants. Pourtant il existe une nuance entre les deux appellations.

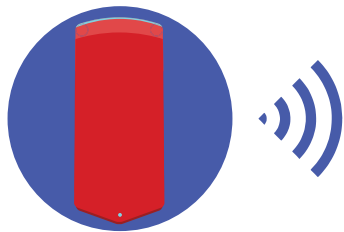
**Objet connecté :** objet électronique capable de communiquer avec un ordinateur, un smartphone ou une tablette via un réseau sans fil (Wi-Fi, Bluetooth, réseaux de téléphonie mobile, etc.), qui le relie à Internet ou à un réseau local.

**Objet communicant :** objets qui reçoivent, interprètent et communiquent entre eux les données préalablement collectées. Objets pouvant interagir avec leur environnement.

# Les objets présentés dans l'exposition

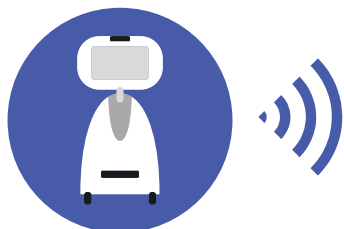
## *Are you talking to me?*

# Espace domestique et sécurité



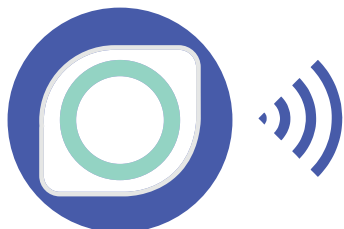
### **DINGDONG** (*Ling Long Co*) - **Beijing (Chine)**

Ding Dong est un assistant personnel à l'image d'Echo (conçu par Amazon). Une dizaine de fonctionnalités sont assurées par l'assistant, comme lancer la musique, s'informer, piloter les objets connectés de la maison, etc.



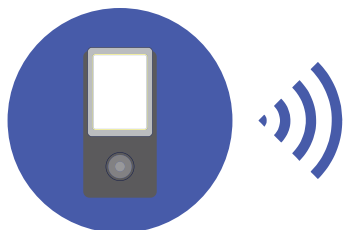
### **BUDDY** (*Blue Frog*) - **Paris (France)** - [sélection FRENCH TECH]

Plus qu'un simple assistant personnel, Buddy est un véritable robot compagnon. Surveillance de la maison, camarade de jeu pour les enfants, commande vocale, il est capable d'entendre, de parler et de voir. Il est modulable grâce à une plateforme qui permet de le personnaliser en fonction des besoins et le logiciel est en open-source, laissant les utilisateurs l'opportunité de développer et d'optimiser les fonctionnalités du robot.



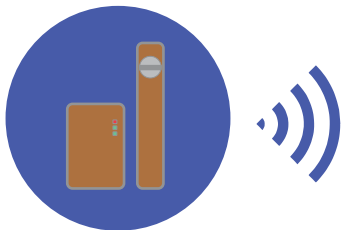
### **FRESENS** (*Metropolia University of applied science*) - **Helsinki (Finlande)**

Fresens est un capteur intelligent, relié à une application smartphone qui permet de détecter la fraîcheur des aliments, les composants et la date idéale de consommation. Le principe de ce capteur est de sensibiliser les consommateurs et d'influer sur les problèmes croissants de gaspillage alimentaire.



### **INTELLIGENT SECURITY LIGHT** (*Look Design*) - **Shenzhen (Chine)**

Les zones urbaines connaissent une croissance intensive et la sécurité domestique est un enjeu majeur. Look Design propose une solution intégrée dans l'aménagement de la maison. Un capteur de mouvement permet de détecter une présence dans le domicile et alerte les propriétaires via une application mobile. Le téléphone fonctionne comme un interphone et gère l'éclairage de la maison.



**IKILOCK (GEMECOD) – Saint-Christophe-en-Bresse (France)**  
[sélection FRENCH TECH]

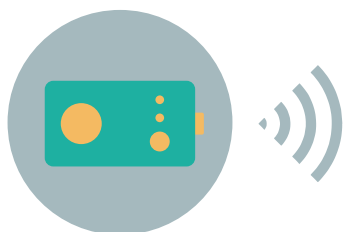
Ikilock est une serrure connectée qui permet de verrouiller et déverrouiller la porte d'entrée d'une maison ou d'un immeuble à distance. Grâce à l'application dédiée, l'utilisateur peut vérifier la bonne fermeture de la porte et rester informé des allers et venues.



**E4 (A.I. Mergence) – Paris (France)**

Conçu pour la protection de la maison, E4 est un robot qui prévient les cambriolages en repérant les intrus. Doté d'un flash aveuglant et d'une puissante alarme, il est également doté d'une intelligence artificielle, qui détecte les situations anormales comme une fenêtre ouverte, un bruit suspect, etc.

# Objets interactifs et empathie



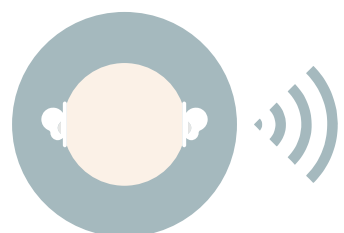
## **LUNII, la fabrique à histoire - Paris (France)** [sélection FRENCH TECH]

Lunii, c'est un boîtier qui permet aux enfants de créer leur histoire sur-mesure. Réalisé en collaboration avec des auteurs, des conteurs et des designers sonores, Lunii a pour but de développer l'imaginaire des enfants en leur faisant découvrir la magie des récits audios. Ils choisissent le héros, le lieu, les personnages et Lunii génère une histoire inédite.



## **RBTS** (*Rootoftwo Cezanne Charles et John Marshall*) - **Détroit (USA)**

Inspirés des années 60, ces 3 robots domestiques mélangent les univers de la domotique et des véhicules. Un grille-pain, une radio, un mixeur, trois objets du quotidien réadaptés pour interagir avec l'utilisateur, capables de mémoriser ses préférences (cuisson des toasts, musique préférée, etc.).



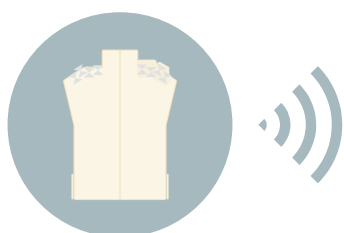
## **EAR BALL FOR EMPATHY** (*Taisuke Murakami*) - **Nagoya (Japon)**

Ear Ball for empathy permet de faire l'expérience des sensations éprouvées par les personnes atteintes de troubles autistiques. Le système se compose d'un objet sphérique, équipé d'un microphone binaural (enregistrement des sons en 3D qui permet une restitution naturelle) ; et quatre paires d'écouteurs.



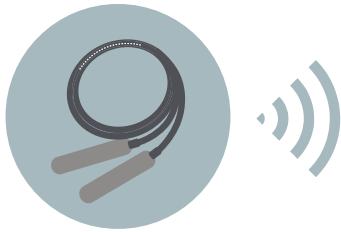
## **SYNCDON2** (*Akihito Ito et Issey Takahashi*) - **Nagoya (Japon)**

SyncDon2 propose partager ses émotions avec les autres, non verbalement, grâce à la synchronisation des battements de cœur. Le boîtier, à l'apparence d'un paquet cadeau, retransmet les pulsations, couplé à des flashes lumineux. Lorsque la personne est soumise au stimuli, son rythme cardiaque se synchronise progressivement et la circulation sanguine se calque sur l'enregistrement.



## **BEAT** (*David Somiah Clark*) - **Montréal (Canada)**

BeAT, c'est une veste connectée qui externalise et matérialise le rythme cardiaque de la personne qui la porte. Elle reflète sa réaction physiologique à son environnement. Cette réponse se traduit par un mouvement au niveau des épaules de la veste, animées grâce à un moteur qui corrige en continu les pulsations.



### **SMART ROPE** (*Tangram Factory*) – **Séoul (Corée du sud)**

La société sud-coréenne Tangram Factory a conçu une corde à sauter intelligente, la Smart Rope. Elle compte le nombre de sauts effectués et grâce à un dispositif LED, crée un affichage dynamique et éphémère indiquant le nombre de sauts. Dotée d'une connexion Bluetooth, elle envoie les informations sur smartphone pour mesurer les résultats et analyser les performances.



### **WHITHERVANES** (*Rootoftwo Cezanne Charles et John Marshall*) – **Détroit (USA)**

Whithervanes est un dispositif à la fois ludique et alarmiste qui mesure le climat de peur et de tension sur Internet et qui le manifeste par la mise en mouvement et en lumière d'une forme de girouette (un coq sans tête ni bras). Le visiteur est invité à interagir et à l'apaiser en postant des messages sur les réseaux sociaux.



# Espace environnement et mobilité



## **DATA COLLECTOR** (*Cité du design avec le RANDOM(lab)*) - **Saint-Étienne (France)**

Le Data Collector est un gilet connecté destiné à récolter des données environnementales. Conçu comme un outil d'alerte, il est porté par un « éclaircur », une personne souhaitant s'impliquer dans la surveillance de la qualité de son environnement.



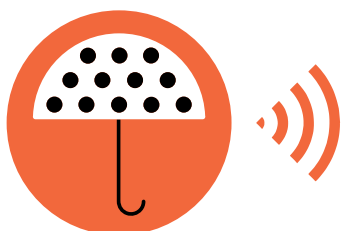
## **SMARTHALO** (*SmartHalo*) - **Montréal (Canada)**

SmartHalo est un compteur intelligent pour vélo qui permet de programmer une destination, localiser son vélo. Doté d'un phare automatique, d'un capteur de mouvement pour prévenir les vols, il se transforme en compagnon pour le fitness, permettant de fixer des objectifs, un suivi des progrès et de la vitesse. Il devient aussi assistant en envoyant des notifications d'appel ou de message.



## **WRLD-MAPS** (*WRLD Ltd*) - **Dundee (Royaume-Uni)**

À la portée de tous, EEGEO-MAPS est un concepteur de cartes dynamiques en 3D pour web et mobile. À destination des villes, des créateurs d'application, de jeux, ou pour la réalité virtuelle / augmentée, l'utilisateur peut créer des cartes ou des plans intérieurs. Le logiciel, sans codage, peut aussi fournir des données sur la consommation énergétique, par exemple dans le but d'optimiser les ressources et optimiser la productivité.



## **INFOSCAPE** (*Kobe Design University*) - **Kobe (Japon)**

Yuki Matsui / Kobe Design University ont imaginé un parapluie confectionné avec un papier électronique. Il peut changer de couleur et de graphisme et est équipé d'un capteur qui permet de détecter les composantes des pluies et leur dangerosité.

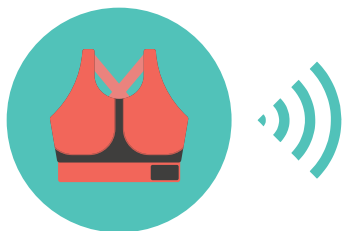


## **TOILET VACANCY CHECKER** (*Kobe Digital Labo*) - **Kobe (Japon)**

Ce prototype consiste à ajouter un capteur spécifique à chaque porte de toilettes dans une entreprise pour permettre aux employés de vérifier l'occupation depuis son poste de travail via une application mobile.

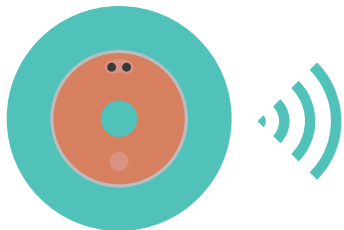


# Espace santé et bien-être



## **OMBRA** (*Omsignal.INC*) - Montréal (Canada)

À destination des sportives, Ombra est une brassière connectée qui capte les données biométriques (rythme cardiaque, respiration, mouvement) et permet un entraînement personnalisé pour l'utilisatrice.



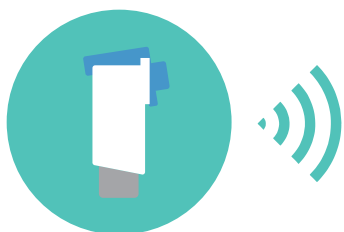
## **AYSKIN** (*Waywearable*) - Séoul (Corée du Sud)

Doté de capteurs spécifique pour la peau, d'un capteur d'humidité et d'un détecteur de rayon UV, Wayskin est un accessoire qui permet d'analyser la peau, prenant en compte les facteurs environnementaux dans le but d'aider l'utilisateur à prendre soin de sa peau.



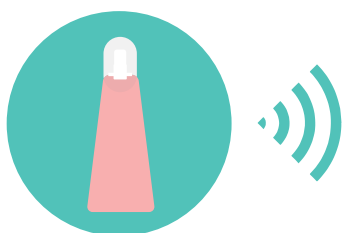
## **PABLO R4** (*Tyromotion*) - Graz (Autriche)

Développé pour une application médicale, Pablo R4 est un système de rééducation informatisé. Deux dispositifs composent cet objet, permettant un suivi de la rééducation des mains et des bras, avec une analyse des mouvements du corps et une récupération des données via un logiciel thérapeutique : TYROS.



## **INSPAIR** (*Biocorp*) - Issoire (France) [sélection FRENCH TECH]

Inspair est une solution médicale pour optimiser la prise en charge de maladies respiratoires. Il permet d'analyser les données d'inhalation via une application smartphone par Bluetooth. Ce capteur intelligent permet de contrôler des maladies respiratoires chroniques comme l'asthme pour améliorer la vie des patients.



## **ROUGE CITRON** (*Violaine Souny*) - Montréal (Canada)

Pour responsabiliser les enfants face aux dangers du soleil, Rouge Citron est une crème solaire connectée, grâce à son emballage spécialement conçu qui change de couleur lorsque le rayonnement est trop fort. Une puce dans la bouteille est connectée à un smartphone et répertorie le temps d'exposition. L'application est également dotée d'un réseau social pour mettre en relation les utilisateurs.

---

# Le Centre des Arts d'Enghien-les-Bains, co-producteur de l'exposition

Le Centre des arts d'Enghien-les-Bains, première scène conventionnée « Écritures Numériques » par le Ministère de la Culture, développe de saison en saison ses activités à la frontière entre arts, sciences, technologies. Autour de disciplines artistiques telles que les arts visuels, la danse, la musique et le cinéma, les projets artistiques vivent dedans et hors les murs du lieu pour s'ouvrir au monde. Il est, entre autres, le producteur des *Bains numériques*, biennale internationale des arts numériques d'Enghien-les-Bains.

## Les co-commissaires de l'exposition

**Olivier Peyricot**, Designer et directeur du Pôle recherche de la Cité du design.

Directeur de l'agence de design IDSland pendant 15 ans, designer indépendant pendant 5 ans, il a travaillé sur de nouvelles typologies d'objets, de l'habitat expérimental, des formes urbaines hybridées par le design, de nouveaux types de mobilités développées pour et avec des entreprises industrielles et de services, ainsi que des institutions. Professeur à l'ENSAD Paris de 2008 à 2014. Ses recherches ont été exposées au Centre Pompidou, au MoMA et dans les galeries Néotu, Tools Galerie et Mercier & Associés. Ses objets sont présents dans les collections du FNAC (France) et MoMA (USA).

**Dominique Roland**, Directeur du Centre des arts (Cda), Directeur artistique de la Biennale Internationale des arts numériques d'Enghien-les-Bains, Bains numériques.

Il est également Directeur général adjoint de la ville d'Enghien-les-Bains, du service « Développement numérique et innovation ». Entre 2014 et 2016, il a coordonné le cluster « arts numériques » du réseau des villes créatives de l'UNESCO qui regroupe 8 autres villes (Austin, Gwangju, Sapporo, Dakar, Tel-Aviv, Linz, York et Lyon). En 2007, il a créé le RAN (Réseau Arts Numériques), qui regroupe 35 membres internationaux. Son parcours professionnel et sa sensibilité artistique l'ont amené à porter des projets de coopération culturelle en direction notamment de l'Afrique, de Cuba et du Sud-est de l'Asie. Il a reçu le titre de Chevalier des Arts et des Lettres du Ministère de la Culture français.

## Une scénographie d'Isabelle Daëron

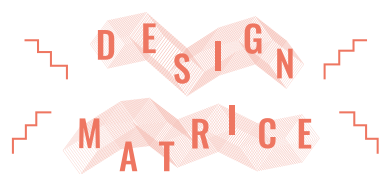
**Isabelle Daëron**, scénographe de l'exposition, est une designer française qui développe des projets questionnant le milieu habitable et les éléments naturels, à travers la conception d'objets, d'espaces et d'installations.

À la tête de son studio de design, elle participe régulièrement à des programmes pour le Pôle recherche de la Cité du design. Elle a notamment contribué au programme Smart Waters (Suez Environnement), Allumer la Ville (Philips Lighting) et a réalisé la scénographie de l'exposition De source sûre pour la Ville de Saint-Galmier dans le cadre de la programmation OFF de la Biennale Internationale Design Saint-Étienne 2017.

Isabelle Daëron travaille aussi en collaboration avec les Eaux de Paris pour un projet de recherche sur le réseau non potable de la capitale, avec comme objectif de concevoir un ensemble de dispositifs urbains proposant de nouveaux usages des flux naturels et des énergies alternatives.

# Design Matrice s'enrichit et confirme l'engagement de la Cité du design dans la sphère économique

*Design Matrice*, exposition portée par le Pôle Entreprises & Innovation de la Cité du design, s'enrichit en fonction des thématiques des expositions proposées. À l'occasion de *Are you talking to me?*, une sélection d'objets s'ajoute aux produits déjà présents dans *Design Matrice*, démontrant l'impact du design dans l'entreprise.



L'accompagnement des entreprises dans leur démarche design

*L'exposition met en lumière toutes les étapes de l'accompagnement en design, de la première phase d'intégration à la reconnaissance des innovations par l'obtention de prix nationaux et internationaux.*

*Ces distinctions sont élargies à des prix proposés par des partenaires, tels que le Prix design de service du Groupe La Poste et le prix Design Tech Booster de Saint-Étienne Métropole.*

*La Cité du design, via son Pôle Entreprises & Innovation, propose également, du 3 au 5 octobre 2017, un cycle de conférences, des ateliers, des expérimentations avec des usagers. Parmi les intervenants de ces rendez-vous, des entreprises (régionales, nationales et internationales) issues du réseau des villes créatives de design UNESCO et présentes dans les expositions de la Cité du design, viendront témoigner de leurs expériences dans la réalisation d'objets communicants.*

Isabelle Vérilhac, Directrice du Pôle Entreprises & Innovation de la Cité du design.

Parmi les rendez-vous proposés par le Pôle Entreprises & Innovation, un atelier à destination des professionnels se tient tous les mardis, de 9h à 10h30, autour des objets connectés. Il est animé par un médiateur numérique. Gratuit sur inscription.

## La Poste Connect, récompensé par le Prix design de service – Le Groupe La Poste

Le projet Connect a été proposé par deux designers dans le cadre du Prix pour le design de service Le Groupe La Poste. Il s'agit d'un service de vidéo-conférence sécurisé qui permet de communiquer avec son conseiller et d'effectuer des opérations en direct, exactement comme en agence mais sans se déplacer.

Impliqué depuis plusieurs années dans cette discipline, Le Groupe La Poste réalise en association avec la Biennale Internationale Design Saint-Étienne, le Prix pour le Design de Service. Ce concours propose aux designers d'élaborer des services originaux autour d'un sujet propre à chaque édition, et d'employer le design comme un nouveau moteur de l'innovation.

# Les objets présentés dans *Design Matrice*



© DR

## **GAMEBUINO** (Saint-Étienne) – Prix Design Tech Booster

Créée par Aurélien Rodot, ancien étudiant de l'École Nationale d'Ingénieurs de Saint-Étienne (ENISE), Gamebuino est une console de jeux vidéo qui permet à chacun de créer ses propres jeux en rendant la programmation informatique accessible à tous. La console est aussi capable de piloter d'autres périphériques comme une imprimante 3D ou un robot.

À l'occasion de la Biennale Internationale Design Saint-Étienne 2017, l'entreprise a participé au concours French Tech-Design Tech Booster, organisé par Saint-Étienne Métropole en collaboration avec le Cluster Designers+ et la Cité du design.



© DR

## **SMARTCANE** – Nov'in (Saint-Étienne) – CES innovation Awards 2017

À destination des personnes âgées, la Smartcane est une canne connectée qui repère les situations anormales (comportements inhabituels, chutes, etc.) grâce à la technologie Dring. La canne envoie une alerte lorsqu'elle détecte un problème et traite l'alerte en envoyant une confirmation de prise en charge à l'utilisateur pour le rassurer.

Distinguée en 2017 au CES (Consumer Electronics Show) à Las Vegas, Nov'in a bénéficié d'un accompagnement de la Cité du design avec l'étude de retours d'usagers recueillis dans le cadre d'un Labo® lors de la Biennale Internationale Design Saint-Étienne 2015.



© DR

## **THE DASH** – Bragi (Allemagne) – IF Design Award

Conçu par la société allemande Bragi, The Dash est un système d'écouteurs sans fil, intra-auriculaire et waterproof, qui permet non seulement d'écouter de la musique ou de répondre à un appel, mais aussi de mesurer l'activité physique de leur utilisateur, via une application pour smartphone.

The Dash a été distingué en 2017 par un IF Design Award, l'une des plus prestigieuses compétitions de design dans le monde.



© DR

## **BMC CONNECTÉ** – Sigvaris (Saint-Just Saint Rambert)

La chaussette de compression médicale connectée SIGVARIS est un dispositif intégrant une technologie qui enregistre des données au cours du traitement par compression médicale. L'objectif de cette innovation est d'améliorer l'observance du traitement en assurant un suivi simple pour le patient et tout l'environnement médical.

Depuis septembre 2016, SIGVARIS et la Cité du design mènent un Living Lab afin de définir les besoins de toutes les parties prenantes intervenant dans le parcours de soin d'un bas médical de compression. Ainsi, à travers des ateliers d'observation, l'équipe du projet a rencontré différents médecins, des pharmaciens, des aides-soignants et des infirmiers. À l'occasion de la Biennale Internationale Design Saint-Étienne 2017, SIGVARIS a également invité le grand public à devenir les acteurs des fonctionnalités de la chaussette de demain, avec 150 personnes qui ont participé à un Labo® durant 4 jours.

## Liens utiles

### Espace Presse

**Cité du design**  
<http://presse.citedudesign.com/expositionare-you-talking-to-mea-la-cite-du-design/>

### Cité du design - Exposition *Are you talking to me?*

<http://www.citedudesign.com/fr/actualites/030717-are-you-talking-to-me>

### UNESCO Villes Créatives

<http://fr.unesco.org/creative-cities/content/creative-cities>

### French Tech Saint-Étienne

<http://www.Saint-EtienneFrenchTech.fr/#>

### Radom(lab) ESADSE

<http://www.esadse.fr/fr/la-recherche/171012-laboratoire-random-lab>

### Isabelle Daëron

<http://www.isabelleaeron.com/?lang=fr>

### Human Cities\_ Challenging the city scale

<http://humancities.eu/about/>

### Centre des arts d'Enghien-les-Bains

<http://www.cda95.fr/>

### Movilab - Médiation numérique

[http://movilab.org/index.php?title=Are\\_you\\_talking\\_to\\_me\\_%3F](http://movilab.org/index.php?title=Are_you_talking_to_me_%3F)

## Infos pratiques

### Renseignements / réservation :

04 77 49 74 70  
[info@citedudesign.com](mailto:info@citedudesign.com)

### Cité du design,

3 rue Javelin Pagnon  
42000 Saint-Étienne

Ouverture du mardi au vendredi de 11h à 18h et le samedi et dimanche de 11h à 12h30 et de 13h30 à 18h.  
Fermeture : 1<sup>er</sup> et 11 novembre, 25 décembre, 1<sup>er</sup> janvier

Du 14 septembre 2017 au 7 janvier 2018

### *Are you talking to me? Usages et pratiques des objets communicants*

Exposition avec les villes design du réseau des villes créatives de l'UNESCO

### Design Matrice

« L'accompagnement des entreprises dans la démarche design »

### VISITE GUIDÉE DU WEEK-END

Chaque samedi et dimanche à 15h00

### VISITE GUIDÉE EN LSF\*\*

Pour tous ! La visite est traduite par un interprète pour le public entendant.  
**Samedi 18 novembre 2017 à 15h00**

### VISITE GUIDÉE EN FAMILLE

Enfants de 6 à 12 ans et leurs parents  
**Pendant les vacances scolaires, les jeudis 26 octobre, 2 novembre, 28 décembre 2017 et 4 janvier 2018, à 14h30**

Quel est le point commun entre une corde à sauter, un parapluie, un grille-pain et un robot ?  
Venez le découvrir en famille en visitant l'exposition *Are you talking to me?*

### JOURNÉES EUROPÉENNES DU PATRIMOINE

**Samedi 16 et dimanche 17 septembre 2017 de 11h à 18h**

Visites, interventions musicales, parcours en Tram magique...  
Gratuit

### SIESTE MUSICALE, pour flûtes 2.0 et électronique

**Le vendredi 24 novembre à 12h45**

Dans le cadre de *Maintenant Musiques !* et en collaboration avec le Forum Jazz(s)ra  
Durée : 45 minutes - Gratuit  
Pensez à apporter vos coussins, couvertures pour la sieste !

### ATELIER CHOC !

À partir de 8 ans  
**Les samedis 9, 16, 23 décembre 2017 de 14h30 de 16h30**

L'atelier Regards propose pour tous une expérience culinaire créative.  
Chacun repartira avec une réalisation unique en chocolat WEISS qu'il choisira de déguster en famille ou d'en faire un cadeau original pour les fêtes.

**OFFRE ANNIVERSAIRE**  
12 enfants maximum de 7 à 11 ans

**Les mercredis et pendant les vacances scolaires du mardi au vendredi de 14h30 à 17h00**

Deux designers, Emilie Aubry et Laurène Bordes, créatrices de la marque SEPT initient les enfants au métier de designer.  
Leur mission ? réaliser un objet de bureau. Leurs outils ? du cuir, du liège, de la colle et des ciseaux.  
Suite à l'atelier, les enfants se retrouvent pour un moment convivial autour d'un goûter d'anniversaire.

## Contacts presse

### CONTACT PRESSE LOCALE ET RÉGIONALE

**Lucile Gonon**  
[lucile.gonon@citedudesign.com](mailto:lucile.gonon@citedudesign.com)  
T. +33 (0) 4 77 39 82 75  
M. +33(0) 6 29 39 69 08

### CONTACTS PRESSE NATIONALE ET INTERNATIONALE

**Agence 14 Septembre Grand Sud**  
T. +33 (0) 4 78 69 30 95

### Isabelle Crémoux-Mirgalet

[isabellecremoux@14septembre.fr](mailto:isabellecremoux@14septembre.fr)  
M. : +33 (0) 6 11 64 73 68

### Julien Mansanet

[julienmansanet@14septembre.fr](mailto:julienmansanet@14septembre.fr)  
M. : +33 (0) 6 17 98 43 27

### CONTACT PRESSE INTERNATIONALE

**Livia Grandi**  
[liviagrandi@14septembre.fr](mailto:liviagrandi@14septembre.fr)  
M +39 338 298 08 48

**Cité du design**



Saint-Étienne  
L'expérience design

SAINT-ÉTIENNE  
métropole

La Région  
Auvergne-Rhône-Alpes



Casino  
SAINT-ÉTIENNE  
LE CASINO

koehl



Telsler

