

EMPATHICITY, MAKING OUR CITY TOGETHER

Commissaires | Curators

Josyane Franc et Laetitia Wolff

Scénographe | Scenographer

Adrien Rovero

**Cité du design – Bâtiments H
Saint-Étienne**



¹ Marie-Josée Lacroix (éd.), *New Design Cities/Nouvelles Villes de design*, Montréal Infopresse, 2005, p. 246.

² Jeremy Rifkin (2010), *Une nouvelle conscience pour un monde en crise. Vers une civilisation de l'empathie*, traduit de l'américain par François et Paul Chemla, Paris, Les Lieux qui libèrent, 2011.

³ CODE est l'acronyme de *City of Design*, concept imaginé par Raban Ruddigkeit, de l'agence berlinoise Ruddigkeit Corporate Ideas.

Parler d'*empathie* dans le contexte urbain, c'est aborder le « vivre la ville ensemble ». François Barré avait mis l'accent sur cette expression dans l'ouvrage issu du colloque *Nouvelles villes de design*¹, et sa simplicité reste un point d'inspiration dans la pléthore de discours qui ont émergé depuis, dans les domaines variés et complémentaires de l'innovation sociale, de l'architecture, du design, de l'urbanisme, de la planification urbaine et paysagère.

UNE DÉFINITION EMPATHIQUE DE LA VILLE

Dessiner la ville ensemble, c'est donc tenter d'emprunter la perspective de ses résidents. Mais lesquels ? De quelle tranche de la population parle-t-on ? De quelle tribu ? Jeunes, personnes âgées, immigrés fraîchement débarqués, populations marginalisées ? Comment s'identifier avec des points de vue, des cultures, des niveaux économiques, des coutumes diverses, dans ce kaléidoscope qu'est la ville ? L'économiste et penseur américain Jeremy Rifkin explique qu'« être empathique, c'est dé-tribaliser² ». Créer l'empathie dans la ville, c'est donc accompagner des formes nouvelles de lien social, créer des systèmes de représentation pour ceux qui sont exclus des règles démocratiques, ceux qui vivent à la marge de ce qui est défini comme la *res publica*, et qui en sont pourtant les premiers utilisateurs. Notre démarche consiste à nous demander comment les rendre acteurs par le design.

Avec *EmpathiCITY, Making Our City Together*, l'intention est d'explorer cette notion d'*empathie* à travers le déclenchement d'interventions urbaines qui associent une démarche créative à une communauté urbaine spécifique. Dans ce format d'action, nous avons choisi de commander un projet *ad hoc* auprès de chacune des villes membres du réseau Unesco des villes créatives de design.

Saint-Étienne a rejoint ce réseau en novembre 2010, à l'issue de la dernière Biennale, et souhaitait l'activer en explorant des modes plus visibles de collaboration. C'est l'objectif de l'exposition *EmpathiCITY, Making Our City*

LE RÉSEAU UNESCO DES VILLES CRÉATIVES

Lancé en octobre 2004, le réseau Unesco des villes créatives n'est ni un label, ni une compétition. Son objet est de promouvoir le développement culturel, social et économique des villes, dans les pays développés et ceux en voie de développement. Il encourage également la mise en valeur des pôles de création et le partage des savoir-faire, expériences et compétences que détiennent particulièrement les collectivités territoriales.

Le réseau réunit actuellement trente-quatre villes autour de sept thématiques : littérature, cinéma, musique, arts populaires, design, arts numériques et gastronomie. La déclaration de Séoul, signée en novembre 2011, est un engagement pour une coopération entre les membres de ce réseau, avec pour objectif d'accroître la créativité dans les pratiques urbaines afin de promouvoir une ville durable, de développer l'économie créative et d'améliorer la qualité du cadre de vie des citoyens.

DES ACTIONS COMMUNES

*CODE*³ *poster* et *CODE souvenir* sont des actions communes au réseau Unesco des villes de design, à l'initiative de Montréal. *CODE poster* fut le premier projet commun proposé en 2010 aux sept premières villes du réseau Unesco : Berlin, Buenos Aires, Kobe, Montréal, Nagoya, Shanghai et Shenzhen. Les designers étaient invités à définir l'identité visuelle d'une ville du réseau, tout en exprimant les singularités propres à chacune. Au total, huit cent sept affiches ont été reçues en provenance des sept villes participantes, dix par ville ont été sélectionnées pour une exposition itinérante dans le réseau.

CODE souvenir est proposé en 2012 aux villes Unesco de design et déjà réalisé à Montréal, Nagoya, Kobe, Saint-Étienne et Graz. L'objectif de cet appel à propositions était de créer un référentiel d'objets-cadeaux mettant en valeur créateurs et entreprises d'un territoire et permettant de valoriser l'image d'une ville Unesco de design.

⁴ En français: «ensemble» (N.d.É.).

⁵ En français, «démarche ascendante»: démarche participative qui se fonde sur des données et des observations de terrain pour aboutir à une modélisation conceptuelle (N.d.É.).

⁶ En français: «plus légère, plus rapide, plus économique» (N.d.É.).

⁷ En français: «la prise en main pratique sur l'aménagement urbain» (N.d.É.).

⁸ Le terme anglais *grassroots* désigne un mouvement populaire (souvent référencé dans le contexte d'un mouvement politique) créé spontanément et non orchestré par des structures de pouvoir traditionnelles (N.d.É.).

Together, non seulement de représenter une diversité internationale au sein de la Biennale – dans l'esprit de ses fondements – mais aussi de renforcer l'appartenance de chaque ville à ce réseau Unesco des villes de design – qui compte aujourd'hui, dans leur ordre d'inscription, Buenos Aires, Berlin, Montréal, Nagoya, Kobe, Shenzhen, Séoul, Shanghai, Saint-Étienne, Graz et Pékin.

DES MOUVEMENTS INTERVENTIONNISTES

Intéressons-nous à la méthode de l'intervention urbaine, formule dont on a beaucoup entendu parler ces derniers temps, avec quelques abus, notamment quand les urbanistes ou architectes utilisent le terme «intervention» pour désigner toute production architecturale sortant un tant soit peu des sentiers battus.

L'intervention spontanée, sans commanditaire, offre une alternative à la rigidité du système sociopolitique de production urbaine et propose des solutions temporaires, souvent à petite échelle, bricolées avec les moyens du bord. Ainsi a-t-on vu récemment émerger un mouvement de citoyens urbains créatifs (et pas seulement des architectes) qui lancent des initiatives spontanées, dans l'espoir de résoudre des problèmes urbains complexes. Ces citoyens utilisent toutes les formes possibles d'intervention, qu'elles soient temporaires, artistiques, tactiques, impromptues, de type guérilla urbaine, avec ou sans la bénédiction de leur communauté. Tous souhaitent trouver, «*together*⁴», des solutions alternatives pour rendre leur ville plus durable, accueillante et solidaire. Certains promoteurs du modèle d'innovation *bottom-up*⁵, dans les disciplines de l'architecture, du design urbain, de l'innovation sociale par le design, valorisent ce type d'approche spontanée. Mais l'impact de ces dernières varie selon la qualité de la participation des communautés. Il change aussi selon la récupération, par les politiques urbaines, d'idées lancées souvent sous forme de projets pilotes. «*Lighter, quicker, cheaper*⁶», la méthode devient formule pour Project for Public Spaces (PPS) – une organisation américaine spécialisée en stratégie de développement urbain –, une méthode qui doit rester bon marché et à fort impact, et que PPS recommande maintenant à ses clients municipaux. La dernière Biennale de Venise s'en faisait l'écho pour le pavillon américain avec *Spontaneous Interventions, Design Actions for the Common Good*, une sélection de projets urbains sans clients – du terrain vague jusqu'au jardin de quartier – offrant un regard frais, iconoclaste et positif sur les possibilités d'amélioration de la condition urbaine. «*Hands-on City-Making*⁷», selon les termes de Cathy Ho, commissaire du pavillon américain, interroge la pertinence esthétique de l'intervention urbaine. Est-ce du design? Est-ce de l'architecture? Au-delà de l'esprit entrepreneur américain, riche de cette tradition des mouvements *grassroots*⁸, de telles d'interventions se propagent dans d'autres contrées....

Une autre inspiration majeure pour *EmpathicCITY* – témoignant du rôle important de Saint-Étienne en la matière – est l'appartenance de la ville au réseau européen Human Cities, soutenu par le programme Culture 2007-2013 de l'Union européenne. Fondé en 2006 par l'association belge Pro-Materia, Human Cities a pour objectif de promouvoir l'interdisciplinarité dans la création des espaces urbains et publics, d'accompagner une approche participative

et socialement engagée des citoyens, des professionnels (urbanistes, architectes, designers, artistes, etc.) et des pouvoirs publics. Les partenaires fondateurs sont la faculté d'architecture La Cambre-Horta (Belgique), Pro-Materia (Belgique), la Cité du design (France), le Politecnico di Milano (Italie) et l'Institut d'urbanisme de la République de Slovénie (Slovénie). Ce groupe, hétérogène, propose des recherches communes qui revendiquent une vision de l'espace public comme espace politique.

IL Y A UN CONTEXTE POLITIQUE

Ce qui prévaut, dans ces modèles d'intervention urbaine, que celles-ci soient purement narcissiques – comme dans certains mouvements de guérilla artistique qui prennent la ville en otage – ou responsabilisantes – comme dans le cas de la prise en charge des quartiers par eux-mêmes –, ou encore consensuelles – quand elles sont construites en collaboration avec une communauté spécifique –, c'est la rue et la place publique. La rue redevient espace d'expression démocratique, le lieu où les désirs et intérêts de ceux qui étaient jusque-là sous-représentés, dans les médias et les courants politiques *mainstream*⁹, peuvent s'incarner. L'encre a beaucoup coulé dans la presse design à propos de l'installation impromptue du mouvement Occupy Wall Street autour du parc Zuccotti, à New York. Le mouvement a d'ailleurs mis en valeur ces territoires interstitiels des POPS (*Privately Owned Public Spaces*), tel Zuccotti Park, zones semi-publiques, semi-privées, pour finalement nous rappeler que ces territoires existent pour être réappropriés par le public.

Le paysage politique de ces interventions occupantes colore certainement notre propos et cette exposition, sans pour autant guider notre pratique de commissaires dans un contexte de design. L'intervention comme mode cognitif de découverte de l'autre, comme méthode d'amélioration de la vie urbaine, pose le problème de sa propre institutionnalisation : comment reconnaître les bons ingrédients d'un mouvement spontané sans en perdre la fraîcheur et le figer dans une instrumentalisation politique, provoquant, souvent, la gentrification d'un quartier.

UN FORMAT DE COMMISSARIAT ADAPTÉ

Le commissariat d'*EmpathiCITY* est moins concerné par un parti pris politique que par un engagement à encourager les villes Unesco à reconnaître le potentiel réformateur du design en tant qu'outil de cohésion sociale. Outre le cadre institué de collaborations européennes du réseau Human Cities, cette exposition est directement inspirée d'*ExpoTENTIAL*, une série d'interventions urbaines initiées à partir de 2010-2011 à New York. *ExpoTENTIAL* est une plate-forme multidimensionnelle qui encourage la participation des designers sous forme de laboratoires de recherche appliquée et interdisciplinaire. Le projet invite ces designers à collaborer avec des organisations communautaires, des associations de quartier et des agences municipales. Chaque laboratoire, chargé d'enquêter sur un problème urbain majeur (pollution, dépense d'énergie, manque de communication, santé publique), conçoit une intervention design qui met en valeur des réponses à un défi urbain new-yorkais. Les designers proposent des idées d'amélioration, des campagnes d'éducation pour les enfants autour



Scénographie de l'exposition
Document de travail,
Adrien Rovero, 2012.

¹⁰ Pour plus de détails sur l'exposition *ExpoTENTIAL*, dont le commissariat fut assuré par Laetitia Wolff et sur les projets toujours en développement, voir <www.expotential.info>.

du compost, des plaidoyers pour le respect de la paix en ville, des documentaires pour encourager l'exercice physique. S'il ne s'agit pas forcément de créer des solutions design à proprement parler, ces projets invitent à un changement de comportement du public, éveillent la conscience des citoyens autour de problèmes urbains complexes et quotidiens¹⁰.

Replacer cette méthode dans le contexte thématique de la Biennale internationale design Saint-Étienne, c'est encourager les designers des villes du réseau Unesco à mettre l'accent sur un design participatif, levier de cohésion sociale, à ne pas se cantonner au geste créatif. C'est aussi, pour les designers, apprendre à reconnaître les circonstances qui déclenchent une attitude empathique : désastres naturels, disparités civiles, crises sociales, dont certaines villes du réseau ont été les victimes. Mais c'est aussi explorer la relation empathique à la nature dans la ville, et la façon dont elle affecte notre perception, ainsi que nos besoins en espaces verts. Et reconnecter l'empathique à une tradition de design environnementaliste qui fait école dans nombre de villes du réseau, comme en Allemagne et au Japon.

Conscientes de devoir adapter notre méthode à une réalité très diverse du réseau, nous avons imaginé plusieurs scénarios. Jouer à un chassé-croisé interactif avec des interventions de designers d'une ville à l'autre, histoire de pratiquer l'empathie internationale ? Doit-on établir un inventaire d'initiatives déjà menées dans ce domaine, au-delà du réseau Unesco, illustratif de notre propos de faire la ville avec les autres, autrement et ensemble ? Ou doit-on lancer un appel à idées ? Pour quelle ville, quel site, quelle communauté ? Comment ne pas tomber dans un *think tank* international sans issue et trop généraliste ? Comment rester spécifique et dans l'action locale tout en mettant en place une représentation internationale ? Ou faut-il procéder à un inventaire des bonnes pratiques, en matière d'empathie, mises en place dans les villes du réseau Unesco ? C'est la réponse à cette dernière question qui nous a permis de recenser de riches pratiques de collaboration communautaire, toutes chargées d'enseignements précieux, quand nous n'étions pas en mesure de renouveler une telle initiative.

DES DÉFIS IRRÉDUCTIBLES

Derrière la commande passée aux villes du réseau Unesco, il y avait l'espoir que les différences allaient s'estomper tout en révélant des particularités cognitives et culturelles, les relations au bâti, à l'espace public, la définition même du design plus ou moins associé à une réalité industrielle. Au final, peu de villes ont joué le jeu de la commande, pour des raisons budgétaires, des questions de temps ou de perception du projet. Le défi majeur fut dans la reconnaissance officielle, par l'organisme représentatif Unesco, d'un projet spécial souvent initié par un petit groupe indépendant. Les villes qui ont vraiment joué le jeu d'*EmpathicCITY* sont Saint-Étienne, Berlin et Graz. Ces villes ont su mobiliser une équipe de designers, identifier une communauté, un quartier ou une minorité sous-représentés capables d'accepter cette démarche créative. Ce sont celles dans lesquelles l'activité des organisations à but non lucratif, la décentralisation culturelle, la pratique de la collaboration et

la porosité politique sont en général les plus fortes. Saint-Étienne a monté un projet, *Parcours de jeu*, en collaboration avec l'association Carton plein, laboratoire de conception des espaces publics, qui poursuit une recherche-action sur le jeu en ville. Toutefois, il faut ici dire que la récolte de projets existants nous a fait découvrir de très belles aventures, illustrant une pratique intégrée de politique de design en tant que levier de changement social.

Mais l'un des plus grands défis de cette exposition a été d'identifier des objets susceptibles naturellement de communiquer l'empathie (alors même que l'on assiste à un déploiement de ce terme dans le design industriel, notamment dans l'approche nommée *Human Centered Design*). Nous souhaitons célébrer les industries du design des onze villes du réseau Unesco, en offrant un tableau représentatif de leurs spécificités en design. Parmi les objets choisis pour chaque ville, certains s'adressent à de nouveaux usagers – enfants, seniors, handicapés, sans-abri, malentendants. Le fil narratif de chacun de ces objets reste parfois difficile à communiquer. Cette irréductibilité du moment empathique a été relevée par l'anthropologue américaine Barbara Burton, du bureau Artefact, à Seattle, pour qui, par nature, l'empathie ne peut être réduite à un récit qui fasse sens pour l'autre. Elle ne se comprend que par expérience.

UNE MÉTHODE APPRENANTE

Il nous semblait important de déconstruire les expériences de chaque ville et de leur donner des outils narratifs, permettant de mettre l'accent sur les impressions des membres des communautés bénéficiaires, et d'en tirer les leçons pour une méthode apprenante. Pour décrire les processus créatifs et d'engagement civique sans avoir peur d'affronter les erreurs, les échecs, les limitations rencontrées, nous avons donné aux villes un modèle de cas d'étude qui pourra offrir – nous l'espérons – des points de comparaison entre villes, clarifiant les objectifs de chacun et la mesure de l'impact de leur intervention, et même l'intangible des relations humaines.

La scénographie de l'exposition *EmpathiCITY* se veut un grand territoire reliant : une *rue-banc*, comme nous nous amusons à l'appeler, qui soude les onze villes dans leur diversité, au-delà des distinctions urbaines, humaines et culturelles. Cette scénographie, conçue par Adrien Rovero et son équipe, se pense comme un espace public, signalé par de grands panneaux similaires aux panneaux d'affichage électoraux. Il nous fallait trouver un vocabulaire d'exposition qui ne ressemble pas à celui d'un livre, et qui puisse communiquer des portraits vivants et disparates des villes.

Mais c'est sans doute le colloque *EmpathiCITY* qui nous permettra d'apprendre ensemble comment un modèle expérimental de collaboration conçu dans le court terme peut déclencher des modèles de collaboration plus pérennes avec des associations de quartier, des designers, des organisations communautaires et, bien sûr, entre villes. Il sera sans doute intéressant de voir comment des villes, déjà avancées dans cette démarche ouverte et solidaire, comme Kobe, Nagoya ou Saint-Étienne, trouveront des mots à partager avec des villes moins familières du design comme outil de changement social.

Josyane Franc et Laetitia Wolff



1.



2.



3.

1. *expoTENTIAL Hug a Worm Lab*

OCD, Official Champions of Design, Laetitia Wolff, Julie Lasky, mai 2011.

Crédit : Futureflair

Installation présentant les vertus du compost aux enfants dans le cadre du New Museum Festival of Ideas for a New City. | Installation displayed in the New Museum Festival of Ideas for a New City presenting the virtues of compost to children.

2. *Create Change / The Trading City, (Berlin)*

Dan Pearlman GmbH, Nicole Srock Stanley, Diana Kaufmann, Tommy Nick, Regina Sankwosky, Raban Ruddigkeit, 2012-2013.

Crédit : Dan Pearlman

Déclarés «experts», des enfants issus de foyers à faible revenu imaginent l'avenir durable de leur ville. | As short-term experts, kids from disadvantaged homes imagine a sustainable future for their city.

3. *STAG project (Pékin)*

Caroline Wüthrich and Geraldine Borio, Parallel Lab, 2012.

Crédit : Parallel Lab

Mobilier urbain portatif qui combine tabouret et sac à dos afin d'inviter les citoyens à l'exploration des espaces cachés de la ville. | Mobile urban furniture combining a stool and backpack invite people to explore hidden urban spaces in their city.

¹¹ Marie-Josée Lacroix (éd.), *New Design Cities/Nouvelles Villes de design*, Montréal Infopresse, 2005, p. 246.

¹² Jeremy Rifkin (2010), *Une nouvelle conscience pour un monde en crise. Vers une civilisation de l'empathie (The Empathic Civilization: The Race to Global Consciousness in a World in Crisis)*, translated from the American by F. and P. Chemla, Paris, published by Les Lieux qui libèrent, 2011.

¹³ CODE is the acronym of City of Design, a concept devised by Raban Ruddigkeit of the Berlin agency Ruddigkeit Corporate Ideas.

Talking about empathy in an urban context is to address the topic of “living the city together”. François Barré emphasized this expression in the symposium annals *Nouvelles villes de design*¹¹ and its simplicity has remained a point of inspiration in the plethora of discourses that have emerged since, in the various and complementary fields of social innovation, architecture, design, urban development, and city and landscape planning.

AN EMPATHIC DEFINITION OF THE CITY

Designing the city together is therefore an attempt to assume the perspectives of its residents. But which residents? Which segments of the population are we talking about? From what tribe? Youth, senior citizens, newly arrived immigrants, marginalised populations? How can we identify with the different views, cultures, economic levels and customs in this kaleidoscope that is the city? The American economist and thinker Jeremy Rifkin explained that “to be empathic is to detribalise¹²”. Creating empathy in the city, therefore, is to promote new forms of social cohesion, to create systems of representation for those who are excluded from the democratic rules, those who live on the margins of what is defined as the *res publica*, and yet who are the primary users of it. Our approach is to interrogate how to involve such people through design.

With *EmpathiCITY, Making our City Together*, the intention is to explore this concept of empathy through the launch of urban interventions that link a creative initiative to a specific urban community. In this framework, we decided to commission an *ad hoc* project from each of the member cities of the UNESCO Creative Cities of Design Network.

Saint-Étienne joined the network in November 2010, at the tail end of the last Biennale, and hoped to activate it by exploring more visible methods of collaboration. It is the aim of the exhibition *EmpathiCITY, Making our City*

THE UNESCO CREATIVE CITIES NETWORK

Launched in October 2004, the Unesco Creative Cities Network is neither a label nor a competition. Its purpose is to promote the cultural, social and economic development of cities in both the developed and developing world. It also encourages the development of creative hubs and the sharing of knowledge, experiences and skills held, in particular, by local communities or populations.

The network currently brings together thirty-four cities around seven themes: literature, cinema, music, folk arts, design, digital arts and gastronomy. The Seoul Declaration, signed in November 2011, is a commitment to cooperation between the members of this network with the aim of increasing creativity in urban practices in order to promote sustainable cities, develop creative economies and improve the quality of the living environment for citizens.

JOINT INITIATIVES

*CODE*¹³ poster and *CODE souvenir* are joint operations in the Unesco Cities of Design Network initiated by Montreal. *CODE poster* was the first joint project proposed in 2010 to the first seven cities of the Unesco network: Berlin, Buenos Aires, Kobe, Montreal, Nagoya, Shanghai and Shenzhen. Designers were invited to define the visual identity of one Network city while expressing the unique characteristics specific to each of the cities. In total, 807 posters were received from the seven cities participating; ten per city were selected for a touring exhibition within the network.

In 2012 *CODE souvenir* was proposed to the Unesco Cities of Design and has already been accomplished in Montreal, Nagoya, Kobe, Saint-Étienne and Graz. The objective of this call for proposals is to create a repository of gift items showcasing local designers and businesses, thereby helping to promote the image of the Unesco City of Design.

Together, not only to represent international diversity in the Biennale – in the spirit of its origins – but also to reinforce the membership of each city in the UNESCO Cities of Design Network – which now includes, in their order of joining, Buenos Aires, Berlin, Montreal, Nagoya, Kobe, Shenzhen, Seoul, Shanghai, Saint-Étienne, Graz and Beijing.

INTERVENTIONIST MOVEMENTS

Let's look now at the method of urban intervention, a phrase that we've heard a lot lately, sometimes in the incorrect sense of the term, especially when urban planners or architects use the term "intervention" to refer to any architectural work that deviates a little from the beaten track.

Spontaneous intervention, without financial backing, offers an alternative to the rigidity of the socio-political system of urban production and provides temporary solutions, often small-scale, carried out on a shoestring. Recently we have seen that the emergence of a movement of creative urban citizens (and not just architects), who are embarking on spontaneous initiatives in the hope of resolving complex urban problems. These people are using all possible forms of intervention, be they temporary, artistic, tactical, impromptu, in urban guerilla-style, and with or without the blessing of their community. All are hoping to find, together, alternative solutions to make their city more sustainable, welcoming and supportive. Some proponents of the innovative bottom-up model, in the disciplines of architecture, urban design and social innovation through design, value this type of spontaneous approach. But their impact varies according to the quality of community participation. It also varies according to the extent to which these ideas, often launched as pilot projects, are recycled into urban policy. "*Lighter, quicker, cheaper*", this method has become the slogan for Project for Public Spaces (PPS), an American organisation specialising in urban development strategy –, a method that should remain low-cost and high impact and that PPS is now recommending to their local authority clients. The last Venice Biennale reflected this idea in the American pavilion with *Spontaneous Interventions, Design Actions for the Common Good*, a selection of urban projects with no clients – from abandoned lots to neighbourhood park – offering a fresh, iconoclastic and positive perspective on the possible ways to improve our urban condition. "*Hands-on City-Making*", to use the words of Cathy Ho, curator of the U.S. pavilion, questions the aesthetic relevance of urban intervention. Is it design? Is it architecture? Beyond the American entrepreneurial spirit, rich in this tradition of *grassroots* movements, this type of intervention is spreading to other countries.

Another major inspiration for *EmpathiCITY*, and an indicator of Saint-Étienne's critical role in this area is the city's membership of the European Human Cities Network, supported by the European Union's Culture Programme 2007-2013. Established in 2006 by the Belgian association Pro-Materia, Human Cities seeks to promote interdisciplinarity in the creation of urban and public spaces, and support a participatory approach that socially engages citizens, professionals (planning, architecture, design, artists, etc.) and public authorities. The founding partners are the La Cambre-Horta Faculty of Architecture



4.

4. *Ability Bib project (Kōbe)*

Yusuke Kakei, directeur d'issue+design, 2009.

Crédit : DR

Outil de secours aux bénévoles et aux victimes après un tremblement de terre destiné à identifier rapidement les compétences de chacun. | Disaster-relief tool for volunteers and victims to identify available skills after an earthquake.



5.

5. *Petbol for Marca Carcel X Satorilab (Buenos Aires)*

Alejandro Sarmiento, Lujan Cambariere, 2012. Crédit : Satorilab
Dans le cadre d'une réinsertion professionnelle, des femmes détenues produisent, à partir de bouteilles recyclées, des objets utiles. | To ensure their successful return to the workplace, female inmates produce useful products made of recycled water bottles.

6. *Our Map of the Annenviertel, Tips from the Neighborhood (Graz)*

En Garde Interdisciplinary GmbH, Margarethe Makovec, Annenviertel district, < rotor >, Graz University of Applied Sciences, 2012-2013.

Crédit : En Garde GmbH

Cartographie participative impliquant les habitants du quartier d'Annenviertel. | Participatory cartography involving Annenviertel neighbours.



6.

¹⁴ For more information on the *ExpoTENTIAL* exhibition, curated by Laetitia Wolff, and on the projects still in development, see <www.expotential.info>.

(Belgium), Pro-Materia (Belgium), the Cité du design (France), the Politecnico di Milano (Italy) and the Institut d'urbanisme of the Republic of Slovenia (Slovenia). This eclectic group is undertaking a joint research initiative to claim a vision of public space as political space.

THERE IS A POLITICAL CONTEXT

What prevails in these models of urban interventions, whether these are purely narcissistic – as in certain artistic guerilla movements that take the city hostage – or empowering – as in the case of neighbourhoods taking over their own management –, or even consensual – when they are constructed in collaboration with a specific community –, is the street and the public square. The streets once again become a space for democratic expression, the place where the desires and interests of those who were hitherto under-represented in the media and mainstream political movements, can be embodied. Much has been written in the design press about the impromptu installation by the Occupy Wall Street movement around Zuccotti Park in New York. The movement has also highlighted these in-between POPS areas (Privately Owned Public Space), such as Zuccotti Park, which are semi-public, semi-private zones, to remind us at the end of the day that these spaces should be reclaimed by the public.

The political landscape of these occupying interventions has certainly coloured both our discussions and this exhibition, without however guiding our work as curators in a design context. Intervention as a cognitive mode of discovering the other, as a means for improving city life, raises the issue of its own institutionalisation: how can we recognise the right ingredients for a spontaneous movement and ensure that it doesn't lose its freshness nor become frozen in political instrumentalisation, giving rise, for example, to the gentrification of a district.

A TAILORED CURATORIAL FORMAT

EmpathiCITY's curators are less concerned with political viewpoints than with a commitment to encourage the UNESCO cities to recognise the reforming potential of design as a tool for social cohesion. In addition to the framework laid down by European partnerships in the Human Cities Network, this exhibition has been directly inspired by *ExpoTENTIAL*, a series of urban interventions initiated in 2010-2011 in New York. *ExpoTENTIAL* is a multidimensional platform which encourages designers to get involved through applied and interdisciplinary research labs. The project invites the designers to work with community organisations, neighbourhood associations and municipal agencies. Each research group, responsible for investigating one major urban problem (pollution, energy consumption, lack of communication, public health), comes up with a design intervention promoting solutions for one New York urban challenge. The designers offer ideas for improvement, educational campaigns targeting children on compost, pleas for peace in the city, or documentaries to promote physical exercise. Although, strictly speaking, this does not necessarily entail creating actual design solutions, these projects call for a change in public behaviour, and make city dwellers more aware of everyday complex urban problems¹⁴.



7.



8.

[p. 198]

7. Design Harvests : Designing Urban-Rural Interaction in China (Shanghai)

Lou Yongqi, Studio TAO, College of Design & Innovation, Tongji University, Xu Hangyu, Lei Jiong, 2007-2011. Cr dit : Design Harvests R seau d'entrepreneurs, designers et de communaut s valorisant les  changes durables entre les zones urbaines et rurales. | Network of entrepreneurs, designers and communities to enhance interaction and exchange between urban and rural areas.

8. Ancrages   Saint- tienne (Saint- tienne)

S bastien Philibert et Laure Bertoni, La Cartonnerie/Carton Plein, 2012-2013. Cr dit : Carton Plein Objets-jeux alternatifs aux aires de jeux classiques destin s aux enfants et aux adultes dans un quartier en mutation. | Games and objects offering alternative playgrounds and games for adults and children in a changing neighbourhood.

9. First Village below the Sky (S oul)

Hyunjin Park, Dong-soo Park, ON Architectural Design Partners, S oul Design Foundation, 2009. Photo : Hyunjin Park. Cr dit : Seoul Design Foundation Installation collectant des souvenirs d'habitants du quartier d labr  et d moli de Nangok-dong. | Installation recollecting memories of inhabitants of the lost shanty town of Nangok-dong.

[p. 199]

10. Naruheso Newspaper Project (Nagoya)

Ko Yamada et Jin Murata, 2009. Photo : Ko Yamada. Cr dit : Creative Design City Nagoya Organizing Committee. Atelier de refonte d'un journal permettant de comprendre l'am nagement urbain gr ce   des similarit s entre mise en page d'un journal et plan d'une ville. | Workshop project to understand the difficulties and meaning of urban design through the process of redesigning a newspaper.

11. Coaster Raid, Creative City Exploration (Shenzhen)

Nicolas Deladerri re, Gigi Liang et Michael Patte, Riptide Culture & City. Photo : Nicolas Deladerri re. Cr dit : Riptide Culture & City. Coaster Raid est une plateforme participative d'exploration de la ville de Shenzhen, d ployant des interventions artistiques pour engager un dialogue avec la population locale. | Coaster Raid is a participatory platform to explore the city of Shenzhen, producing art interventions to encourage dialogue with local communities.

12. Bonjour (Montr al)

Maxime David, Marie-Jos e Gagnon, Olivier Lapi re, Caroline Magar et Val rie Tremblay-Gravel, 2012. Photo : J r mie Battaglia Installation  ph m re dans la ville de Montr al mettant en sc ne des centaines d'anecdotes de voisinage. | Temporary installation displaying hundreds of anecdotes shared by Montreal neighbours.



9.



10.



11.



12.

By placing this method in the thematic context of the Biennale Internationale Design Saint-Étienne, we are encouraging the designers of the UNESCO Network cities to focus on participatory design, a lever for social cohesion, and not limit themselves to the creative act alone. The designers have also had to learn how to recognise the circumstances that trigger an empathic attitude: natural disasters, civil inequalities, social crises, to which some cities in the network have been victim. But it is also about exploring the empathic relationship with nature in the city and the way in which it affects our perception of and need for green spaces. And thus about reconnecting the empathic with a tradition of environmentalism, a concept widespread in many of the network's cities, such as in Germany and Japan.

Aware that we needed to tailor our approach to the very diverse realities of the network, we devised several scenarios. Playing interactive criss-cross with designers' interventions from one city to another, in order to exercise international empathy? Should we make an inventory of initiatives already undertaken in this area, outside the UNESCO network, illustrative of our intention to make the city with others, differently and together? Or should we launch a call for ideas? For which city, which site, which community? How could we avoid falling into an overly generalist international *think tank* with no way out? How were we to remain specific and in the local action while setting up an international show? Or should we proceed with an inventory of best practices in empathy, already in place in the UNESCO Network cities? It was the answer to this last question that allowed us to identify extensive examples of community partnerships, all brimming with valuable lessons, when we were not able to commission such an initiative.

INDOMITABLE CHALLENGES

Behind the commission issued to the UNESCO Network cities, there was the hope that differences would fade away while distinctive cognitive and cultural features would be revealed, relationships with buildings, and public spaces, the very definition of design, to a greater or lesser degree associated with industrial realities. In the end, only a few cities engaged in a special project, for budgetary reasons, questions of time or project perception. The main challenge was getting special projects, often initiated by small independent groups, officially recognised by UNESCO's representative body. Thus the cities that really played the *EmpathiCITY* game were Saint-Étienne, Berlin and Graz. These cities succeeded in bringing together a team of designers and identifying an underrepresented community, neighbourhood or minority able to accept this creative process. These are cities in which the activities of non-profit organisations, cultural decentralisation, collaborative practice and political porosity are generally the strongest. Saint-Étienne set up a project, *Parcours de jeu*, in conjunction with the association Carton Plein, a design lab for public spaces which is pursuing action research on games in cities. However, harvesting existing projects allowed us to discover some great initiatives, illustrating an integrated practice of design policy as a driver for social change.

But one of the biggest challenges of this exhibition has been to identify objects that naturally communicate empathy (even though we are witnessing

¹⁵ *Rue-banc* in French, sounds like ribbon, a Saint-Étienne speciality, but means street bench.

the deployment of this term in industrial design, especially in the movement called *human centered design*). We want to celebrate the design industries of the eleven cities in the UNESCO network, by providing a representative picture of their design specificities. Among the objects chosen for each city, some are aimed at new users – children, senior citizens, the disabled, the homeless and the hard of hearing. The narrative thread of each of these objects is sometimes difficult to communicate. This irreducibility of the empathic moment was observed by the American anthropologist, Barbara Burton, from the agency Artefact in Seattle. She spoke about the fact that, by nature, empathy cannot be reduced to a narrative that makes sense to the other. It can only be understood by experience.

A LEARNING APPROACH

We are now aware of the importance of deconstructing the experiences of each city and giving them narrative tools, enabling them to focus on the perceptions of the members of the beneficiary communities and drawing from these the lessons for a learning approach. In order to describe the creative and civic engagement processes, without being afraid of facing the mistakes, failures and limitations encountered, it seemed important to us to give the cities a case study model that could offer – we hope – points of comparison between cities, clarifying the objectives of each and the degree of impact of their intervention, and even the intangible impact on human relationships, something we strive to regularly document at *desigNYC*.

The layout of the *EmpathiCITY* exhibition is intended to be a large connecting territory, a *street bench*¹⁵, as we amuse ourselves in calling it, which binds the eleven cities in their diversity, beyond city, human and cultural distinctions. The layout design, conceived by Adrien Rovero and his team, should be like a public space, distinguished by large boards similar to election poster notice boards. We needed to find an exhibition vocabulary that didn't resemble that of a book and which could communicate dynamic and contrasting portraits of the participating cities.

However it is undoubtedly the *EmpathiCITY* symposium that will help us to learn together how an experimental model of collaboration conceived for the short term can trigger more permanent models of collaboration with local associations, designers, community organisations and, of course, between cities. It promises to be interesting to see how cities already advanced in this open and inclusive process, such as Kobe, Nagoya and Saint-Étienne, will find words to share with those cities that are less familiar with design as a tool for social change.

Josyane Franc and Laetitia Wolff