promotion
2018

dsaa design éco-responsable

pôle supérieur de design
de Nouvelle Aquitaine

EN|CÈNE

cité scolaire Raymond Loewy
La Souterraine

promotion 2018
dsaa design éco-responsable
pôle supérieur de design
de Nouvelle Aquitaine
cité scolaire Raymond Loewy
La Souterraine

DIPLOMES

UNE OUVERTURE AU MONDE.

«C'est avec beaucoup d'intérêt que j'ai suivi depuis sa création le DSAA du Lycée Raymond Lœwy de La Souterraine, et son label Éco-Responsable. C'est un projet qui avait été mûri de longue date et dont l'ouverture a été saluée dès 2012 avec enthousiasme dans nos formations d'Arts appliqués. Assister à une soutenance de diplôme de DSAA est toujours un moment fort, riche et dense, chargé de beaucoup d'énergies et d'émotions. Certain-e-s étudiant-e-s vont quitter un système éducatif dans lequel ils sont entrés à l'âge de 3 ans. D'autres auront le désir et la chance de poursuivre encore quelques années dans un cursus de recherches (Master 2, Doctorat...). Le temps qualité de cette rencontre est celui d'une métamorphose, au cours de laquelle, au fil de la présentation et des questions posées par les professionnels, un-e étudiant-e devient la nouvelle ou le nouveau designer officiellement reconnu-e par ses pairs pour tout le parcours présenté et le travail fourni.

Et de travail au sens physique et mécanique, mais aussi littéral et métaphorique du terme, il est bien sûr question - « Produit de l'intensité d'une force par la projection du déplacement de son point d'application sur la direction de la force » (extrait du CNRTL), soit une force créatrice présentée dans la liberté de son mouvement et dans son action même.
Pour la seconde année, j'ai eu l'honneur d'accompagner la présidence du jury de DSAA , et je dois avouer que cette aventure m'a beaucoup apporté, humainement d'abord et intellectuellement ensuite. J'ai eu le plaisir de participer à l'évaluation des mémoires en fin de cycle, de pouvoir les lire en détail, de réfléchir aux enjeux de design qu'ils ouvraient, de proposer des références,et à mon tour d'en découvrir.
Dans un premier temps, il s'agit d'un échange visant à faire comprendre une problématique de design éco-responsable présentée dans son intentionnalité et ses effets, dans ses performances, dans ses implications et ses enjeux. Cela m'a permis d'apprécier d'autres méthodes de travail, qui, investies dans d'autres domaines du design, font toute la richesse et le renouvellement de nos disciplines d'Arts appliqués dans la durée.

Dans un second temps, une problématique souvent composite invite à l'exploration d'une méthode d'investigation ; une invitation souvent généreuse à comprendre la gestion de données complexes. Soit une forme structurée d'expressions analysées, puis réinvesties, dans un ordre d'intentionnalités clairement exprimées. Une prise de contrôle de ce qui se découvre comme une méthode individuelle de travail. Pareille exploration signale un temps qui lui est propre, « l'appropriation » d'un territoire exploré sous toutes les coutures, la mise en œuvre d'un rythme individué de recherches : une démarche lente et passionnée.

Ce cheminement de pensée aboutit à une énonciation de projets possibles, proches et présentés dans le « maintenant » de la soutenance ou bien reliés à des enjeux prospectifs, plus lointains et programmatiques, tenant le rôle d'opérations imageantes (Marie José Mondzain). Prospective. Voici le temps de la soutenance, en flux tendu. Épreuve du temps et de l'espace. Les salles sont devenues théâtres d'idées mises en tension. Écoute des désirs et des arguments.

Du mémoire d'abord, du macro-projet ensuite, même si chaque diplôme nécessite souvent une géométrie de présentation spécifique, adaptée à la cohérence de la méthodologie de travail. Espace-temps dédié de la présentation et de la représentation. L'exercice de l'oral est toujours intense, l'échange qui s'ensuit toujours enrichissant. La présentation du macro projet délivre toutes les tensions accumulées et libère les doutes.

Chaque étudiant-e s'approprie cette temporalité comme « son moment » et la générosité des projets n'a d'égal que la prise de conscience du contenu et de la forme engagée de ces déploiements visuels. Démonstration. Les salles installées, les mises en scène sont à l'image de la préparation de la prise de parole : soins de précisions, précieuse attention portée à la compréhension des concepts, des pistes, des recherches, des esquisses, des maquettes. Témoignage du temps 1 de l'aventure design. Récit des questionnements et des rencontres. Accompagnements. L'équipe pédagogique est toujours là, présente, dans un silence tout en concentration et en empathie. Cela ressemble à un passage de rituel initiatique, au cours duquel une épreuve de vérité est donnée, livrée, généreuse, pour que soient saisis les enjeux et les efforts entrepris pour mener ensemble et à bien des projets qui sont engoncés dans un calendrier toujours trop court.

On y prend goût! Temps émotionnant, espace de générosité conceptuelle, bienveillance, échanges de designer à designer, l'épreuve est passée. L'autre côté de la rive est atteint.

Sur les visages se lisent enfin les mutations du regard que ces diplômes viennent de déposer sur notre monde. Pour le faire mieux voir, comprendre et le faire autrement vivre, ce monde nôtre. Une nouvelle image de ce monde s'est trouvée façonnée - fascinante - à chaque soutenance de macro- projet. L'éco-responsabilité c'est aussi cela. C'est un passage de flambeau et un devenir libéré, issu de la force des images qui viennent de s'inventer, in situ.

Et cette invention est dirigée, insistons, par un souci d'individuation, elle-même portée par l'appropriation de cette imagerie du monde que chaque étudiant-e vient s'offrir et de nous offrir, vient de nous transmettre et de nous communiquer.»

Denis Bernard
Enseignant et chercheur

SOMMAIRE

design produit

p.05 **Manon Alves**

p.11 **Mathilde Boisvert**

p.17 **Léonie Bonnet**

p.23 **Chloé Bosch**

p.29 **Camille Bouguyon**

p.35 **Antoine Bourhis**

p.41 **Mathilde Clout**

p.47 **Nataliya Kogut**

design espace

p.55 **Caroline Angelvy**

p.61 **Mylène Bertrand**

p.67 **Laura Bodénez**

p.73 **Élise Durand**

p.79 **Alice Guiet**

p.85 **Alison Mineau**

p.91 **Romain Rosa**

design graphique

p.99 **Anaïs Alusse**

p.105 **Clara Anèse**

p.111 **Baptiste Bodin**

p.117 **Lucie Colin**

p.123 **Émilie Klein**

p.129 **Romane Leroy**

p.135 **Élora Michel**

promotion
2018

Manon Alves
Mathilde Boisvert
Léonie Bonnet
Chloé Bosch
Camille Bouguyon
Antoine Bourhis
Mathilde Clout
Nataliya Kogut

PROJETS

8 projets

Manon Alves

Manon Alves

●●● mémoire

Animaux liminaires,

vers des cohabitations possibles et désirables

« En quoi le design peut-il proposer une coexistence prospère et bénéfique entre les citadins et les animaux liminaires ? »

Les animaux urbains, souvent considérés comme nuisibles, ne sont généralement pas pris en compte dans la distinction binaire, voire manichéenne, que nous nous faisons des animaux. Dans l'imaginaire commun, ils ont une mauvaise image et sont, la plupart du temps, considérés comme des envahisseurs par les citadins. En effet, ces derniers pensent être seuls détenteurs du territoire urbain et négligent la présence des liminaires.

Les animaux urbains ont fait preuve d'une forte adaptabilité et ont investi les villes afin d'y prospérer épisodiquement. Cependant, des problématiques de coexistence entre les citadins et les liminaires subsistent, dues notamment à des problèmes culturels, spatiaux et sanitaires. Or, ces animaux cachent un très fort potentiel. Le designer, d'abord comme observateur puis comme médiateur entre les citadins et les animaux urbains, apparait comme l'acteur idéal afin d'intégrer ces derniers dans une nouvelle organisation sociétale.

Les acteurs non-humains sont tout autant légitimes de prospérer sur le territoire urbain. Le designer peut-il prendre en compte les liminaires afin de mettre en place un nouveau système centré sur la place de la biodiversité dans les collectifs urbains ? ●●●

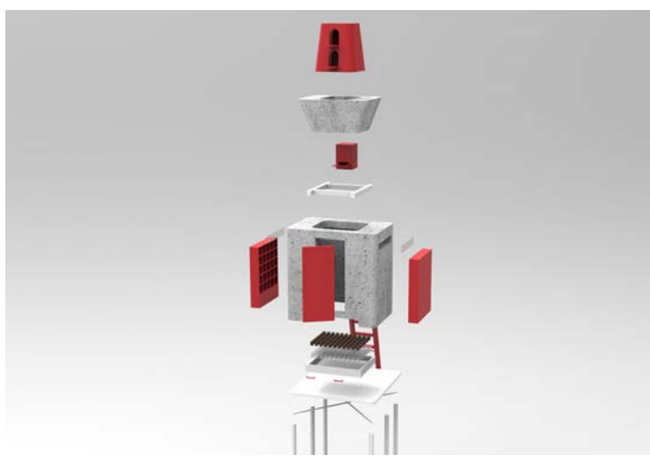
Fabrique organique urbaine

Les animaux liminaires causent de nombreuses nuisances. Il est nécessaire pour le designer de voir ces nuisances comme des ressources afin de mettre à profit ces animaux considérés à tort comme nuisibles dans le milieu urbain.
La Fabrique proposée comporte plusieurs fonctions.
- un abri pour les pigeons,
- une mangeoire,
- un tiroir pour récolter les fientes,
- des nids en cases.

Les pigeons apparaissent comme des bio-indicateurs en milieu urbain. Centraliser ces oiseaux permet, dans un second temps, d'obtenir des informations sur certaines caractéristiques écologiques de l'environnement en plus d'exploiter la colombine comme engrais naturel.

Une ressource à mettre à profit

La Fabrique proposerait un abri pour les pigeons qui permettrait leur centralisation mais aussi celle de leurs nuisances. Cela permettrait aussi la centralisation des fientes de pigeons qui apparaissent comme un engrais naturel très puissant et donc une ressource à mettre à profit. La colombine serait récoltée sous forme de portions directement utilisables pour l'usager, pour les espaces verts, les agriculteurs,... Il est nécessaire de mettre à distribution cette ressource en circuit court.
Les Fabriques seraient implantées en milieu urbain, dans les parcs et jardins à l'écart des habitations tout en restant au contact de l'Homme. Centraliser les pigeons afin d'exploiter la colombine permet de proposer des cohabitations possibles et désirables entre les citadins et les pigeons dans les collectifs urbains.



option
design produits

co-direction :
Julien Borie
Laurence Pache

Mathilde Boisvert

Ré-apprivoiser l'obscurité,

vers une sobriété lumineuse désirable

Mathilde Boisvert

mémoire

Entre le suréclairage des villes et la pollution lumineuse qu'il génère, les deux tiers de la population mondiale ne voient pas les étoiles. Si l'éclairage des villes semble nécessaire à l'activité nocturne, cette débauche lumineuse n'est pas sans impacts sur la biodiversité et la santé humaine. Le designer pourrait-il accompagner la transition vers un éclairage plus vertueux en impliquant les citadins?

Une action en design aurait des retombées vertueuses à plusieurs niveaux. Elle permettrait de réduire les dépenses énergétiques des communes, ramènerait la faune en ville et sensibiliserait les citadins à la cause environnementale. Ainsi, pour repenser l'éclairage de demain, il s'agira de montrer que la réponse au sentiment d'insécurité ne se trouve pas dans une augmentation du niveau lumineux en ville mais plutôt dans la conception d'un éclairage adapté à des usages et situations. Notre rapport péjoratif à la nuit est issu de craintes profondément ancrées dans notre inconscient. Peur viscérale de l'obscurité, sentiment d'insécurité, idées préconçues sur le rapport entre obscurité et danger, nombreuses sont les raisons menant les maires de certaines communes à éclairer davantage la nuit. La compréhension des craintes nocturnes permettra d'ébaucher de nouveaux schémas de gestion innovants afin d'agir directement sur la consommation de l'éclairage public dans les villes. Le renversement de notre vénération de la lumière pourrait-il nous rendre moins dépendants de celle-ci ?

D'autre part, la méconnaissance et le peu de prise en compte des besoins réels des citadins en matière de lumière urbaine sont des obstacles à la mise en place d'une gestion plus sobre de la consommation des villes. La participation des citadins pourrait potentiellement réduire la pollution lumineuse et la consommation d'électricité liée à l'éclairage urbain en adaptant celui-ci à des besoins réels. L'implication des habitants dans une gestion participative permettrait-elle, par leur complémentarité et leur vécu de l'espace, de contribuer à réduire la consommation d'énergie de l'éclairage urbain ainsi que la pollution lumineuse ?

Ainsi, en tant que designer en devenir, je souhaite attirer l'attention sur les dommages du suréclairage et proposer des solutions didactiques pour adapter l'éclairage des villes aux besoins de leurs citadins. Il s'agira d'esquisser de nouvelles pratiques plus responsables liées à l'éclairage urbain de demain. Ce mémoire de recherche en design sera une quête d'une frugalité lumineuse, mince équilibre à trouver entre le suréclairage et la vie dans l'obscurité.

Le renversement de notre vénération de la lumière pourrait-il nous rendre moins dépendants de celle-ci ?

Mon mémoire m'a permis de poser les bases des recherches qui ont abouti à la réalisation d'un ensemble de dispositifs d'éclairage couplé à des usages. Ces modules, au nombre de quatre, permettent d'alimenter l'éclairage en énergie grâce à des actions réalisées par les usagers du lieu. Le but de cet ensemble est de faire prendre conscience de la ressource énergétique que représente chaque geste du quotidien. Cette gamme de mobilier urbain emprunte à dessein les codes visuels et fonctionnels du mobilier domestique, tels que les formes arrondies du canapé urbain, les atmosphères créées par le luminaire, ainsi que la possibilité d'allumer ou éteindre par le biais d'interrupteurs. En replaçant l'usager dans une simulation d'un contexte dans lequel il a tout pouvoir, son habitat, il sera invité à devenir acteur de son environnement plutôt que simple consommateur.

L'ensemble sportif est composé d'un vélo urbain, d'une barre d'étirements et d'une barre de tractions. L'énergie produite par le pédalage est stockée dans une batterie souterraine afin d'alimenter l'éclairage du pôle le soir venu. En journée, le dispositif invite à se distraire et se dépenser, et le soir l'usager produit en direct l'énergie dont il a besoin pour s'éclairer. Le fait de produire en direct permet de responsabiliser l'usager en donnant un aspect concret à la consommation électrique de l'éclairage urbain, et d'associer celle-ci à un temps de production par la force humaine.

Le module de discussion, pouvant être placé dans des lieux d'attente ou de passage permet de s'installer à plusieurs. Le dispositif offre la possibilité aux usagers de recharger leurs appareils électriques portables grâce à une dalle piezzoélectrique (produisant de l'énergie lorsqu'elle reçoit une contrainte mécanique), et les invite à produire de l'énergie pour s'éclairer le soir venu.

Cet ouvrage, accompagné d'une boîte de jeux de modules pour aborder l'écriture d'un point de vue plus ludique a pour but de partager et de proposer une méthode d'apprentissage harmonisée entre les parents, l'enseignant, l'orthophoniste et l'enfant. Par ce biais, l'outil vient rétablir la confiance en lui de l'enfant et lui redonner le goût de l'apprentissage par le jeu.

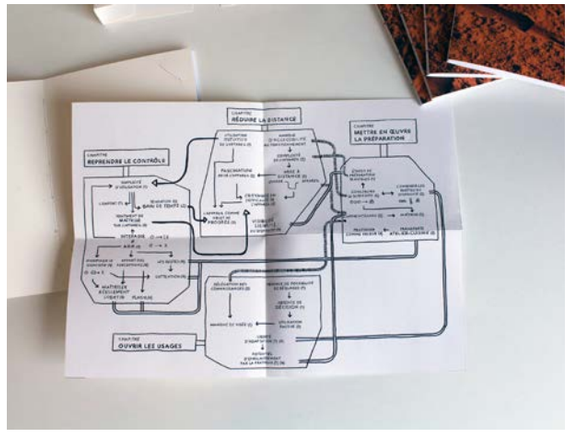
co-direction :
Julien Borie
Laurence Pache

Léonie Bonnet

« Pratique(s) et pas commode »

domesticité et engagement de l'actant

Léonie Bonnet
mémoire



Ce mémoire de recherche questionne la place de la pratique dans l'utilisation des objets domestiques, notamment dans l'utilisation d'appareils. Il interroge ainsi la place de l'actant dans l'usage. La pratique est l'ouverture de l'objet à des potentialités d'actions qui laissent le choix à l'usager. Elle s'oppose à l'usage qui désigne une expérience prédéterminée.

Les appareils domestiques révèlent une recherche de commodité dans les usages quotidiens. Leur utilisation s'exerce au travers d'un engagement physique minimal qui apporte paradoxalement aux utilisateurs la sensation de maîtriser l'objet. Par leur complexité, les appareils mettent à distance les usagers qui ne sont pas en mesure de les réparer. D'autre part, la délégation d'une tâche aux appareils les mène à accorder moins d'attention à la tâche et à se décharger des conséquences de leurs actions. Dès lors, l'appauvrissement du rapport au monde dans les usages quotidiens est un enjeu que le design doit considérer.

Ce mémoire discute une vision unique du progrès qui encourage l'usage d'appareils dans l'habitat pour réaliser certaines actions. Il défend l'importance de l'engagement des actants dans la tâche, au travers de gestes, comme une condition nécessaire pour les amener à être conscients des répercussions de leurs actions. Nous cherchons à réinvestir l'acte de faire dans les pratiques quotidiennes. Il s'agit alors de rechercher en quoi le designer pourrait engager les usagers dans un dispositif domestique et quels moyens mettre en place pour permettre de pratiquer le dispositif.

Cette recherche interroge ainsi les moyens à tester pour les designers, tels que replacer des expériences concrètes dans l'utilisation. Il s'agit avant tout de la nécessité d'un positionnement des designers pour mettre en place, d'une part, des objets lisibles, accessibles, qui nécessitent de l'investissement dans les gestes et la compréhension de la part des actants. Il s'agit d'autre part, pour ne pas déterminer en amont l'usage d'un objet, de le laisser ouvert à des libertés d'actions pour l'actant et mettre ainsi en place des conditions d'appropriation. La pratique fait entrer le choix de l'actant et la possibilité de réglage dans les objets quotidiens.

Le cabinet d'artisanat alimentaire

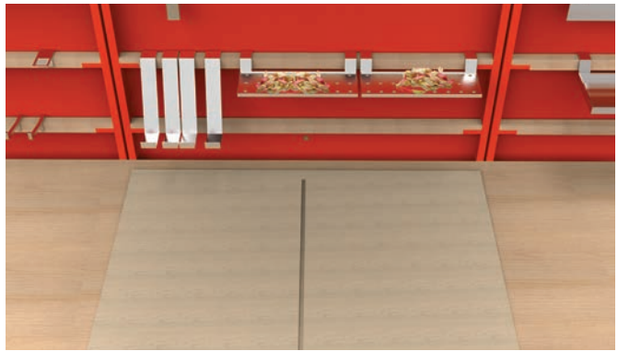
Le mémoire de recherche a permis d'orienter le projet sur la question de la pratique et sur l'importance d'y donner accès via des dispositifs en design. Le projet encourage la pratique dans le contexte de la cuisine domestique. Pour cela, il met en place une unité de préparation autonome destinée à l'habitat pour préparer les aliments. Le but de ce dispositif est d'encourager les actants à prendre le temps de préparer et à s'engager dans cette pratique pour ne pas délaisser l'importance de la cuisine quotidienne.

Déploiement d'un espace de préparation

Lorsqu'il n'est pas utilisé, le dispositif est fermé aux regards. La clé-poignée donne accès à la découverte d'un univers personnel et d'un espace de préparation adaptable. Il s'ouvre en plusieurs temps et permet un agencement libre de l'espace de préparation. Le dispositif fait appel à l'univers de l'atelier et de l'unité de fabrication pour renforcer la position de l'actant.

Un dispositif personnel et durable :

Le dispositif s'ouvre sur le plan de travail qui est l'élément principal. Autour sont organisés les ustensiles et les condiments. Les éléments de rangement sont indépendants, ce qui permet à l'actant de choisir son espace de préparation : les barres sont déplaçables et accueillent des modules qui permettent de suspendre et poser les ustensiles et les condiments. Le but de cette liberté de construction est de favoriser une liberté d'action dans la pratique culinaire. De plus, l'indépendance de tous les éléments du dispositif les rend échangeables



et ouverts à la réparation, ce qui apporte une durabilité du dispositif dans le temps.Un support de pratiques alimentaires vertueuses :
Le dispositif ouvre sur la question des chutes de préparation et leur valorisation en amont de leur considération comme déchets. Les solides (fanes, peaux d'agrumes, épluchures) et les liquides (jus) peuvent être triés sur le plan de travail, dont la partie établi est indépendante et remplaçable, et envoyés dans des bacs à conserver au frais ou directement sur les modules de séchage. Les chutes sont ainsi valorisées en étant réintégrées dans de prochaines préparations.

co-direction :
Julien Borie
Laurence Pache

Chloé Bosch

Chloé Bosch

●●● mémoire

Pollutions insidieuses :

vers une décence atmosphérique habitable

● Prenez une grande inspiration. Vous sentez ? Non, et pourtant, si vous lisez ceci dans une pièce aux fenêtres soigneusement fermées, dans votre canapé neuf ou à votre bureau venant tout droit de IKEA, une bougie parfumée qui se consume sur la table basse, vous venez sûrement d'inhaler une bonne dose de composés organiques volatils. Vous ne le saviez pas ? C'est bien là le problème majeur de notre sujet, ces pollutions sont insidieuses.

Nous ne pouvons que très difficilement échapper aux pollutions, surtout quand on ne les perçoit pas, ni leurs effets sur la santé. Elles sont absolument partout. Les Composés Organiques Volatils en sont un excellent exemple. Nous les retrouvons partout, et particulièrement dans les produits de consommation courants. Quasiment tout ce qui passe le seuil de notre maison en contient, ou presque, et aucun signe ne le laisse penser. La qualité de l'air intérieur est donc le cœur du mémoire.

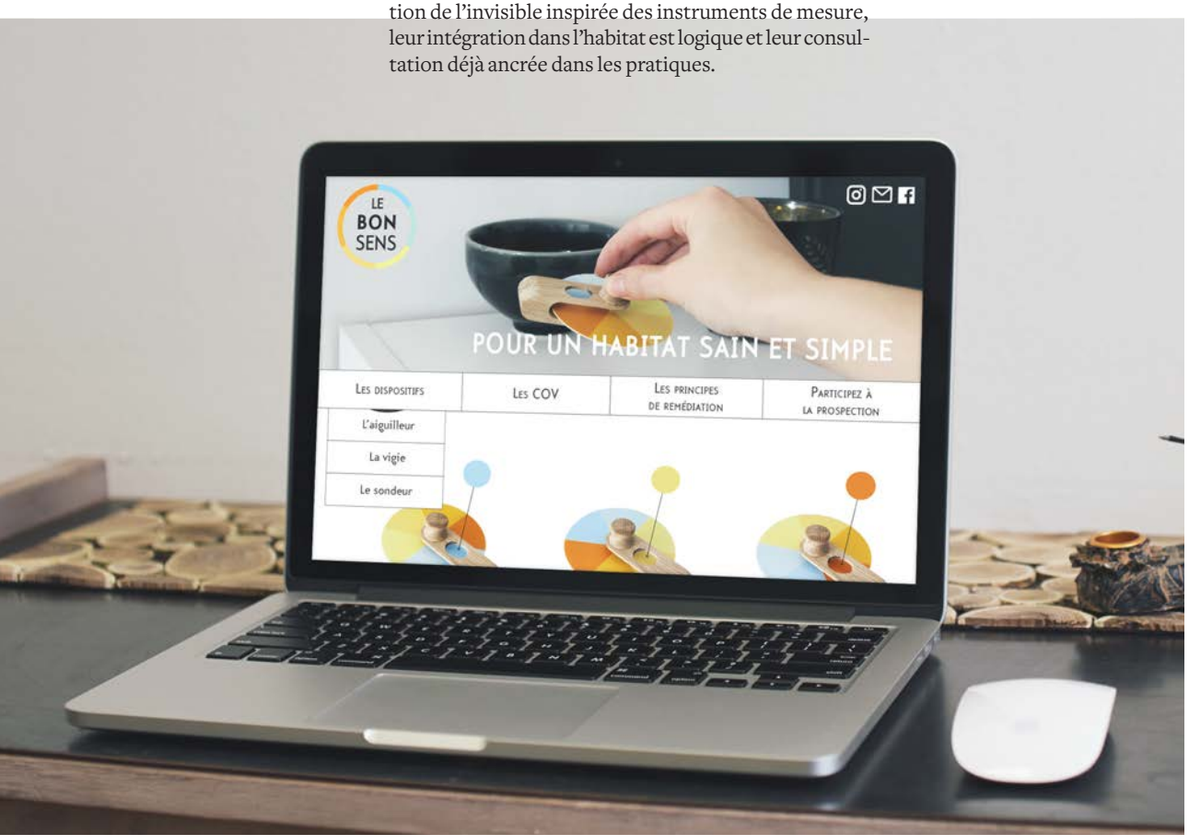
Le dispositif automatisé et numérique, une solution qui déresponsabilise l'habitant : Dans l'habitat, la surenchère d'appareils s'occupant chacun d'un problème différent a amené un véritable dessaisissement de l'entretien du logement, une passivité face aux problèmes de soin de l'habitat. De plus, la maison-interface nous plonge dans une sorte de déréalisation numérique. Cette impression d'irréalité nous coupe du monde extérieur et donc de la capacité d'agir et de nous responsabiliser.
Le numérique amène également une invisibilité du phénomène insidieux qu'il est incapable de rendre directement perceptible et compréhensible.

L'autodiscipline pour reprendre le contrôle de l'habitat : Le terme de discipline est trop souvent considéré comme rétrograde ou moralisateur, alors qu'il peut être moteur de bonnes pratiques. Une fois la phase d'apprentissage de pratique transcendée, durant laquelle on apprend une méthode, l'élève, le disciple, devient maître dans l'art de dépolluer l'air de sa maison. Finalement, l'action du designer sera de concevoir des dispositifs-signaux intégrés dans l'habitat, qui fonctionneront ensemble pour amener l'habitant à adopter de manière pérenne des bonnes pratiques d'assainissement de l'air intérieur, comme ouvrir quotidiennement sa fenêtre. ●●●

Domotique incitative

Le terme de discipline a permis de faire émerger par analogie des notions de signal, de geste et de rythme. Grâce à une pratique en lien avec la théorie, des concepts ont émergé, comme celui de «domotique incitative», soit une domotique qui encourage, stimule et accompagne l'habitant.

Les instruments de mesure permettent de révéler un phénomène imperceptible. Ils servent de médiation technique par un signal. La série de trois dispositifs permet de rendre le scénario de la mise en place d'une discipline de dépollution crédible. En reprenant une organisation d'un système de domotique et une médiation de l'invisible inspirée des instruments de mesure, leur intégration dans l'habitat est logique et leur consultation déjà ancrée dans les pratiques.



Une pratique volontaire et progressive :

L'habitant devient progressivement actif et se responsabilise dans la dépollution de son air. Grâce aux trois objets et notamment le Sondeur, il prend conscience des sources de dépollution et ainsi pourra faire des achats plus sains pour la qualité de son air. Il devient acteur en transcendant son statut de disciple et prend complètement le contrôle de son habitat.

Une organisation systémique

Les trois dispositifs s'appellent l'Aiguilleur, la Vigie et le Sondeur. Leur nom se rapporte à leurs fonctions. Le premier met en lien les objets et l'habitant, donne un signal général. Le second surveille une pièce en précis, en hauteur pour avoir une mesure globale du taux de pollution. Le dernier est l'outil avec lequel l'habitant peut investiguer et chercher les sources de pollutions de manière plus précise et devenir acteur. Le signal coloré, en référentiel sur l'Aiguilleur, indique le niveau de pollution et donc s'il faut ouvrir la fenêtre pour renouveler l'air.

option
design produits

co-direction :
Christophe Recoules
Laurence Pache

Camille Bouguyon

Ressources en expectative :

vers l'entretien de la mine urbaine

Camille Bouguyon

mémoire

« Nous appelons à un agir responsable et un renouvellement moins fréquent. Ne vous laissez pas embrigader par la propagande marchande. Ne nous négligez pas lorsque nous n'avons plus de valeur à vos yeux, votre regard est subjectif, influencé par l'hyper-consommation dans laquelle vous vous complaisez. Assurez-nous un avenir pour préserver le vôtre ! »

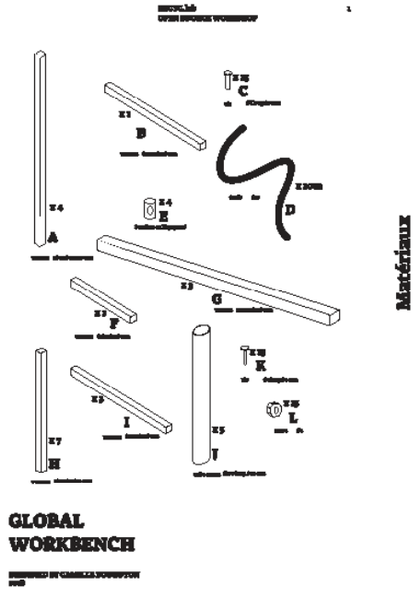
Le smartphone, objet utilisé au quotidien dont la production ne cesse d'augmenter depuis une dizaine d'années représente une masse de déchets en majorité non considérée et les ressources qu'il contient sont donc laissées inemployées. Ce sont près de cent millions de téléphones qui sont détenus par les individus, des terminaux souvent cassés ou dont ils ne se servent plus. Ces appareils représentent une réelle ressource potentielle, pour le moment inexploitée.

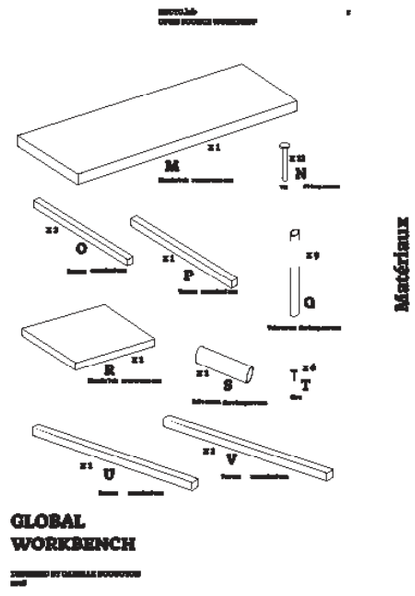
Dans quelle mesure le design pourrait-il valoriser le potentiel de la ressource présente dans le smartphone ? À quel niveau l'action de design pourrait se situer afin de remettre en circulation une ressource détenue par les individus possédant un smartphone ? De quelle manière le design peut-il entraîner un engagement responsable de l'utilisateur, à l'égard d'un appareil contenant une ressource potentielle en matière première ?

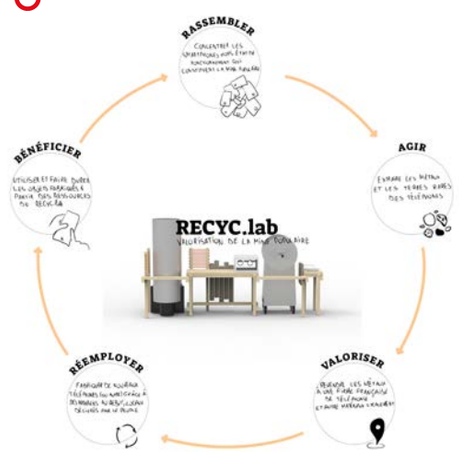
Le designer va chercher à pallier les pratiques des entreprises alimentant la société de gaspillage, usant de l'obsolescence programmée et de manigances provoquant ce renouvellement. Il va aussi s'efforcer de limiter les freins au recyclage liés à un manque de connaissances des individus, raison de leur appréhension. Il devra alors favoriser une action de remise en circulation de la part des utilisateurs et détenteurs de smartphones. L'émergence d'une considération du sujet par les industriels et la recherche d'innovations de recyclage par certaines entreprises laissent présager un terrain d'action propice pour le designer.

Recyc.lab, valorisation de la mine populaire

RECYC.lab s'inscrit dans un espace collaboratif, sous forme de mini atelier de recyclage de smartphones. C'est par l'association de différentes machines existantes, et d'un plan de travail conçu comme un cheminement logique à travers les différentes étapes, qu'un parcours de recyclage est mis en place.
Ce projet anticipe les problèmes à venir et plus précisément celui de la disparition des métaux et terres rares exploités pour nos besoins technologiques. Cela permet de manifester une intention d'agir et de mettre en place des outils pour repenser le présent. Le modèle RECYC.lab fonctionne en circuit fermé et localement, les matières extraites des smartphones sont valorisées à échelle Nationnale. Ce modèle va tendre vers une autonomie afin de tempérer la dépendance actuelle aux pays qui possèdent ces mines de matières premières.



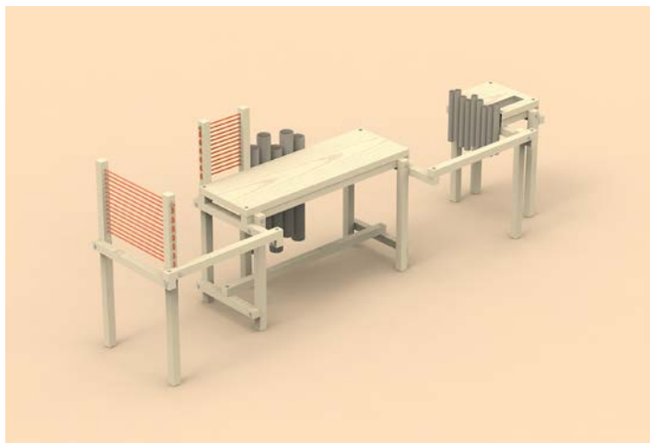




Toutes les ressources contenues dans nos smartphones représentent un véritable gisement hors-sol, la mine populaire. À travers différentes étapes et accompagné de professionnels, chacun pourra venir valoriser les métaux présents dans son smartphone en remettant ces ressources en circulation. En plus d'apporter une expérience unique, le recyc.leur repartira avec un pourcentage de la vente de ses ressources ou un bon d'achat. ●●●

Modèle en open source

Un protocole de création en open source de RECYC.lab a été imaginé afin d'avoir une grande portée et de montrer l'accessibilité du projet. On y retrouve un guide économique, les plans de création du workbench, et les notices d'usage. Tous ces éléments sont regroupés sur la plateforme du projet. L'open source va également permettre de faire évoluer le projet en même temps que les technologies de recyclage.



co-direction :
Julien Borie
Sophie Clément

Antoine Bourhis

Hyper-vitesse, hyper-mobilité, hyper-design.

Antoine Bourhis

●●● mémoire

● « Demain nous serons plus rapides », c'est la promesse des grands technophiles, richissimes inventeurs et hyper-planificateurs de ce monde qui depuis des siècles imaginent des moyens de nous déplacer plus vite et plus loin pour satisfaire nos fantasmes de performance. Au fil du temps, la vitesse s'est imposée en Mère du progrès donnant un goût de fête foraine à notre quotidien. Mais un avenir à grande vitesse est-il toujours désirable et soutenable ?

Avant d'atteindre fusées et avions supersoniques, notre soif de vitesse a trouvé désormais en *l'Hyperloop*, une de ses nouvelles grandes figures : cette technologie de mobilité en approche soutenue par l'ingénieur et créateur américain Elon Musk pourrait nous transporter à plus de 1200 km/h sur des réseaux nationaux et internationaux d'ici 2021.

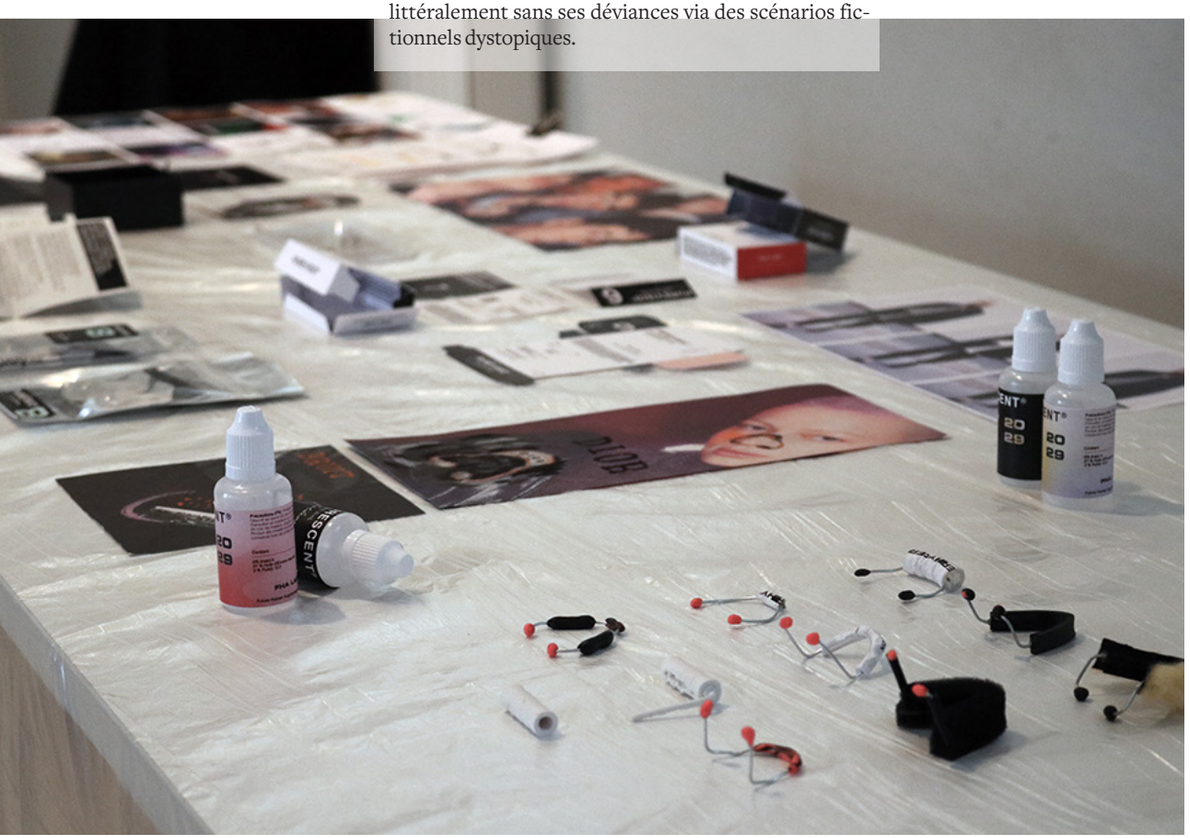
Mais, à une époque où nous sommes submergés par les images d'hyper-projets et de gadgets révolutionnaires, il semble nécessaire de ménager du temps pour interroger le bien-fondé d'une telle technologie dans ses répercussions sur nos modes de vie, nos comportements et nos usages. Le design doit permettre alors d'ouvrir des espaces de discussion autour de la désirabilité d'un futur à grande vitesse et des options préférables pour demain.

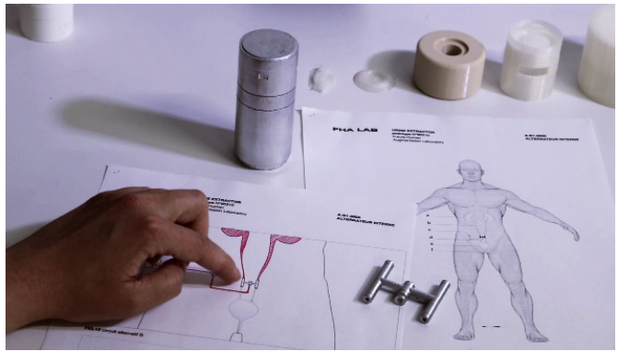
●●●

Hyper-vitesse, hyper-mobilité, hyper-design

Pour mon projet je me suis questionné sur *l'Hyperloop*, un nouveau mode de transport qui nous promet un avenir à grande vitesse. Cette technologie incarne nos fantasmes d'ubiquité et de téléportation, je me suis alors demandé s'il était encore désirable et raisonnable de vouloir se déplacer aussi vite et être aussi mobile.

Je décide d'interroger la façon dont ce type de transport ultra rapide pourra affecter nos modes de vie, notre santé ou nos rapports sociaux de manière anti-utopique pour éviter la fascination de l'hyperprojet et nous plonger littéralement sans ses déviances via des scénarios fictionnels dystopiques.





Lentilles anti-touriste :

Et si, pour supporter l'environnement des grandes métropoles encombrées, il fallait altérer nos sensations de la ville ? Face aux logiques de polarisation et de métropolisation des territoires qui s'accélèrent, les grandes villes du globe sont au bord de la congestion. Ces lentilles permettent de mieux définir qui l'on souhaite voir dans nos hypercentres pour nous soulager de certaines catégories de populations parfois nuisibles. Les grandes villes vont-elles supporter *l'Hyperloop* ? Quel avenir pour les périurbains ?

Par la pratique du design fiction il s'agit d'utiliser des prototypes diégétiques, un ensemble d'artefacts mis en scène, donnés à manipuler à des individus pour les confronter à un monde possible. Et de cette manière, l'objectif est d'ouvrir un espace de débat sur l'avenir de la vitesse et de la mobilité, et réfléchir aux options préférables pour notre futur. Je pose la question : Allons-nous dans la bonne direction avec ce type d'hyperprojet ?, en mettant en lumière des signaux faibles, des risques et effets indésirables d'un avenir à grande vitesse.

Extracteur d'urines autonome :

Et si, pour aller plus vite et être plus efficaces, nous nous libérions du besoin d'uriner ? Dans *l'Hyperloop*, pas de toilette, mais au-delà de cela nous vivons dans une société qui n'a «même plus le temps d'uriner» car en constant mouvement, symbole de réussite socio-professionnelle. Je propose pour les plus agités de ce monde un système d'extraction d'urines afin de ne plus avoir à s'interrompre dans son activité par une envie pressante. Il s'agit par là de soulever la question : Jusqu'où sommes nous prêts à aller pour être plus mobiles, plus rapides ?

option
design produits

co-direction :
Christophe Recoules
Sophie Clément

Mathilde Clout

Mathilde Clout
●●● mémoire

La petite laine :

un agromatériau (pas) comme les autres

En France, en 2015, il y avait 7 064 541 ovins. Ces animaux, chaque année, doivent être tondus. Aujourd'hui, la laine n'est presque plus utilisée en France, mais est envoyée en Chine, dans l'industrie textile bas de gamme. Son prix d'achat est le plus bas possible, remboursant à peine le coût de la tonte. La laine n'est presque plus considérée, elle devient alors un déchet.

Toutefois dans un contexte où la préservation de l'environnement est nécessaire, il n'est plus possible de jeter cette matière ou de lui faire faire des milliers de kilomètres, alors que c'est un matériau naturel pouvant être respectueux de l'environnement. De plus, la laine a aujourd'hui un statut désuet. Ne serait-il pas possible de changer l'image de la laine et d'envisager des usages innovants ? En réalisant ce changement de statut, le designer peut-il considérer la laine comme non plus un matériau textile, mais une matière et un agromatériau ? Et ainsi pourrait-il trouver des usages dans lesquels la laine se retrouverait en lien avec son bassin de production ?

La laine, une matière riche de sens : la laine est une matière agricole ayant une très longue histoire, intimement liée à celle des hommes. Elle est impliquée dans un territoire qui amène des usages particuliers. Ceux-ci puisent dans une culture de la laine riche en symboles et imaginaires. Ainsi son intégration à un territoire, sa richesse symbolique, mais aussi ses qualités intrinsèques seront étudiées pour mieux comprendre ce qu'est la laine aujourd'hui.

La laine, un agromatériau : de nos jours, la laine est principalement connue sous sa forme de fil, feutre ou rembourrage, et non pas comme un agromatériau, ce qu'elle est avant tout. Elle est ainsi biodégradable. L'utilisation en tant qu'agromatériau pourrait permettre d'imaginer de nouveaux usages et ainsi redonner une valeur à la laine. Mais, en changeant de forme, la laine peut perdre les symboliques et imaginaires qui lui sont associés. La considération de la laine en tant qu'agromatériau, du fait de sa composition kératinique a permis à des chercheurs dans divers laboratoires de trouver d'autres formes exploitables de celle-ci.

Ce matériau n'a pour l'instant que peu d'usages, c'est donc au designer de s'intégrer dans cette recherche. Cela permet d'envisager de nouveaux potentiels pour la laine, comme la substitution du plastique pétrosourcé. Ce matériau offre au designer la possibilité d'imaginer de nouveaux circuits de production et d'utilisations. L'ensemble de tous ces paramètres ouvre le champ d'une réflexion sur l'utilisation de ce matériau dans le milieu agricole, et ainsi, de favoriser des circuits de production courts. ●●●

La petite laine, un agromatériau (pas) comme les autres

La laine de nos jours est considérée comme un matériau textile. Or, elle est aussi et avant tout un agromatériau, c'est-à-dire issue de ressources agricoles. Aujourd'hui, des chercheurs ont développé un matériau à base de kératine, la molécule contenue dans la laine. Ce matériau permet de totalement reconsidérer la laine dans sa forme et ses usages, mais n'est actuellement pas utilisé. Alors quelle peut être l'action du designer pour ré-interroger ses applications et utilisations ?

Ce matériau laine solide est riche de propriétés, il est biodégradable, il peut être lisse, rugueux, souple, résistant, translucide ou même cassant.

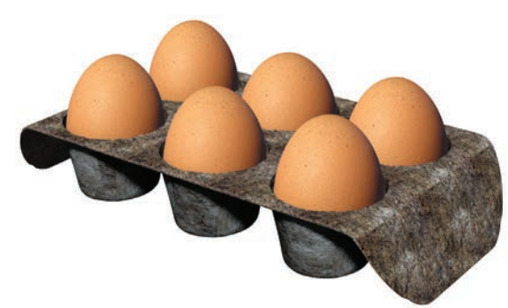
Montrer les potentiels du matériau.

Ce matériau laine solide mérite de trouver une utilisation dans différents domaines et de prouver son potentiel. L'action du designer dans ce projet est ainsi de proposer des usages par des transferts de technologies, de création d'objets pour l'agriculture, mais aussi de trouver des possibilités pour sa réinsertion dans le secteur de l'artisanat lainier. Ainsi, il est proposé des usages de la laine solide pour ses qualités de translucidité et structurantes.

Ce matériau possède des caractéristiques proches du plastique. Comment l'utiliser pour ses propriétés ? Et comment lui donner un sens lorsque la laine n'est pas visible et que l'on ne sait deviner sa composition ? Est-ce qu'il est possible de l'utiliser dans le secteur de la laine et au plus proche de sa production, dans l'agriculture ?

La laine, retour aux sources

La laine est avant tout un agromatériau. Son usage pourrait alors se faire dans le milieu agricole. Le matériau laine solide permet d'envisager une substitution du plastique pétrosourcé par un matériau plus vertueux. Ses propriétés apportent une valeur ajoutée aux objets. On peut alors proposer une gamme d'objets pour les agriculteurs et les jardiniers en utilisant les qualités de la laine solide et ils pourront être, en fin de vie, compostés ou enterrés pour fertiliser la terre.



co-direction :
Julien Borie
Sophie Clément

Nataliya Kogut

S'atteler à la tâche

Nataliya Kogut

●●● mémoire

L'auto-rééducation est la pratique autonome de la rééducation. Elle vise à maintenir ou à consolider la rééducation effectuée avec un kinésithérapeute, à la suite d'un traumatisme ou d'une opération. Durant cette période, le corps de l'individu peut se retrouver face à des limites fonctionnelles qui vont le mettre dans une situation de handicap.

Malheureusement, bien que cela touche au corps, à l'autonomie et souvent à la qualité de vie de la personne, l'auto-rééducation est peu ou pas du tout pratiquée en dépit des préconisations des professionnels de la santé. Plusieurs freins, comme l'absence de motivation, le manque de connaissances ou encore l'accès aux outils, provoquent souvent l'abandon de cette pratique.

À travers le regard du designer, nous sommes amenés à nous questionner sur les outils et méthodes qui permettraient une bonne pratique de l'auto-rééducation tout en prenant en considération les aspects plus subtils, symboliques et psychologiques, pour limiter cet abandon. À travers les outils de rééducation déjà existants et les innovations technologiques, comment pourrait se faire le transfert entre la rééducation avec le kinésithérapeute et l'auto-rééducation tout en maintenant un suivi thérapeutique ?

Quels sont les rôles du designer et de l'objet conçu pour l'auto-rééducation ? Et si le design permettait de considérer la pratique de l'auto-rééducation dans sa globalité plaçant le designer comme médiateur dans le système de l'auto-rééducation ?

À travers ce travail de recherche en design, on sera amené à se demander dans quelle mesure le design pourrait changer les comportements dans une logique méliorative de la pratique de l'auto-rééducation.
●●●

Dispositifs d'auto-rééducation

L'auto-rééducation peut être pratiquée pour une vaste diversité de pathologies. La pathologie de l'entorse de la cheville peut toucher une multitude de personnes et entraîne des coûts considérables. En proposant des dispositifs esthétiquement éloignés de l'univers médical et se rapprochant de l'univers domestique, l'objet peut entrer dans un usage dans le quotidien et rester exposé dans l'habitat. Les dispositifs low-tech sont développés dans un système global de télémédecine pour assurer le suivi et développer l'auto-observance de l'individu qui réalise son auto-rééducation chez lui.

La surface en contact avec le sol est courbée pour créer le déséquilibre à chaque pas. *Vaguement stable* est conçu pour développer le sens de l'équilibre, l'observation, la coordination des mouvements, la compréhension des surfaces, ainsi que proprioception pour éviter de nouvelles entorses. Le dispositif est conçu en bois vernis pour des raisons d'hygiène et pour qu'il s'intègre dans l'habitat de la personne.
De cette manière le dispositif va être utilisé durablement sans déformations ou dégradations majeures et ne sera pas perçu comme dispositif d'auto-rééducation.

Plusieurs outils pour soigner une entorse de la cheville

Le dispositif *Bascule Pied* est un outil de rééducation musculaire de la cheville. Par le mouvement de bascule d'avant en arrière, les ligaments s'étirent et se rétractent permettant la résilience de ces derniers. Par un renforcement des muscles qui entourent la cheville, on stabilise la cheville pour éviter les récidives.
Stimul-Ly sont des dispositifs de massages et drainage lymphatique. Après une entorse, la cheville gonfle. Par ces dispositifs on ne stimule pas seulement les terminaisons nerveuses pour les préparer à la proprioception, mais on permet aussi de faciliter le dégonflement de la cheville en fluidifiant les liquides lymphatiques.

Les matériaux utilisés sont le bois et le latex, cela permet d'avoir des dispositifs durables qui peuvent être désinfectés facilement.
Les dispositifs *Petits Poids* sont des masses en acier pour la rééducation du pied et de la cheville. En sollicitant les muscles des pieds par une masse, on favorise un travail plus en profondeur des muscles stabilisateurs de la cheville.

Le dispositif *Vaguement Stable* allie les exercices de stimulation de la voûte plantaire aux exercices d'équilibre pour rééduquer la proprioception et mettre la personne dans une situation de réflexe de rattrapage.
Les deux rangées de vagues mettent le pied dans une position instable pour solliciter les ligaments et les muscles de la cheville. Cela permettra au ligament d'enregistrer la position d'instabilité pour que la marche quotidienne ne provoque plus d'entorse.

promotion
2018

Alice Guiet
Romain Rosa
Laura Bodénez
Caroline Angelvy
Elise Durand
Alison Mineau
Mylène Bertrand

DESIGN SPACE

7 projets

co-direction :
Ann Pham Ngoc Cuong
Laurence Pache

Caroline Angelvy

Caroline Angelvy

mémoire

Cultivons l'art !

L'espace d'art et de culture dans le collège rural creusois

Après la lecture d'un rapport du ministère de la Culture et de la Communication datant de 2017 intitulé «Les territoires de l'éducation artistique et culturelle», un problème de l'ordre du design d'espace s'est posé et sera questionné par ce mémoire, et le travail de recherche en design. Ce rapport stipule que chaque établissement scolaire en milieu rural et notamment les collèges, devrait intégrer un espace d'art et de culture. C'est donc cette typologie d'espace, encore inexistant à ce jour et pouvant relever de l'utopie, que ce mémoire étudie, tant au niveau de sa potentialité que de sa validité dans le contexte rural.

Il convient d'abord d'étudier d'un point de vue spatial, ce qui existe déjà en matière d'espaces dédiés à l'art et la culture de nos jours que ce soit dans et hors des établissements scolaires. Nous pouvons constater que certains lieux sont exclusivement dédiés à l'art et la culture comme les infrastructures institutionnelles alors que d'autres l'intègrent comme un nouvel usage. Dans les collèges, il existe de nombreux espaces comme les salles d'art plastique, les LAC, les EROA, etc. Mais quel rapport l'art et la culture entretiennent-ils avec les populations scolaires au sein de ces espaces ?

Le texte du ministère fait état du rapport insuffisant à la culture qu'ont les territoires ruraux et les adolescents qui y habitent. C'est ce contexte précis que j'ai décidé d'étudier et plus précisément celui du territoire creusois. Un fort sentiment d'exclusion existe dans ce milieu rural. Ce ressenti est à la fois dû à l'éloignement de l'offre culturelle à cause du faible réseau de transports peu adaptés mais aussi par les inégalités sociales qui sévissent encore. Ce sont ces inégalités que l'éducation artistique et culturelle et les parcours d'éducation artistique et culturelle tentent de supprimer.

Au travers des différents constats soulevés, en se confrontant à cette utopie spatiale envisagée par le ministère de l'Éducation Nationale, et le contexte rural, nous nous demanderons quels sont les espaces dans et hors des établissements scolaires pouvant être investis ou créés afin de devenir des espaces d'art et de culture. Par différents dispositifs spatiaux, nous allons alors questionner les invariants et les composantes nécessaires à la conception d'un espace d'art et de culture. Toutes ces hypothèses serviront de base de travail, comme l'établissement d'un cahier des charges, à la recherche en design.

L'espace d'art et de culture

L'espace d'art et de culture conçu au sein de ce macro-projet prend la forme d'une micro-architecture, espace nouveau situé dans la cour du collège Jean Monnet à Bénévent-l'Abbaye. Si le collège est ce qui représente la culture et le patrimoine commun, alors ce nouvel espace représente l'art qui est une injonction dans la routine des collégiens, ce qui fait exception, ce qui vient les faire se questionner... Espace adaptable à chaque établissement scolaire, il est la représentation du potentiel que peut avoir l'art au sein d'un collège.

L'espace d'art et de culture a pour but d'organiser une mise en relation désirable entre le public collégien et les œuvres d'art. La cible particulière des pré-adolescents nécessite de maintenir une certaine autonomie tout en veillant à préserver leur besoin d'évoluer en groupe et d'aborder un espace à leur rythme. L'espace conçu dans ce macro-projet se situe sur le passage entre l'entrée du collège et la cour de récréation. Ainsi il est une étape quotidienne sur le parcours d'un collégien et met à disposition un espace de rencontre couvert, donnée maquante au collège Jean Monnet de Bénévent-l'Abbaye.

Les modules de l'art

L'espace s'organise sous la forme de trois modules recouverts par une toiture souple. Ces modules ont chacun un usage précis, lié à une manifestation culturelle. Indépendants les uns des autres, ils offrent la possibilité d'accueillir au même moment une exposition d'œuvres bi-dimensionnelles, une exposition de sculptures et un spectacle. L'espace qui s'organise autour d'eux constitue une zone de rencontre pouvant être utilisée pour étendre le public du «module spectacle» par exemple grâce aux parois amovibles des modules. L'autre côté de ces parois peut également servir de supports d'exposition extérieurs.

Un espace identitaire

La forme atypique de la couverture au-dessus des modules est ce qui permet de donner l'identité et un effet signal au projet. Sa couleur rouge se détache fortement de l'environnement extérieur, et étant l'élément le plus visible de loin elle permet par sa forme d'inclure de la signalétique. Les volumes ont été volontairement laissés neutres à l'extérieur afin de ne pas concentrer le regard sur l'architecture mais bien sur les œuvres qui peuvent y prendre place. En revanche, l'intérieur des modules est coloré afin de créer la surprise, dans des tons ne parasitant pas la vision des œuvres.

option
design d'espace

co-direction :
Ann Pham Ngoc Cuong
Laurence Pache

Mylène Bertrand

Ré-enchanter l'obscurité :

La bioluminescence source d'émerveillement

Mylène Bertrand
mémoire

« Depuis des milliers d'années, le vivant luminescent redouble d'ingéniosité pour s'adapter durablement à son milieu. Ces brillantes espèces réparties sur tout l'arbre du vivant, depuis les bactéries marines jusqu'aux lucioles, ont élaboré un langage complexe qui fascine les Hommes. La peur de l'insécurité nocturne liée à des représentations socioculturelles négatives a ainsi conduit aux problématiques environnementales actuelles de surconsommation énergétique et de pollution lumineuse. »

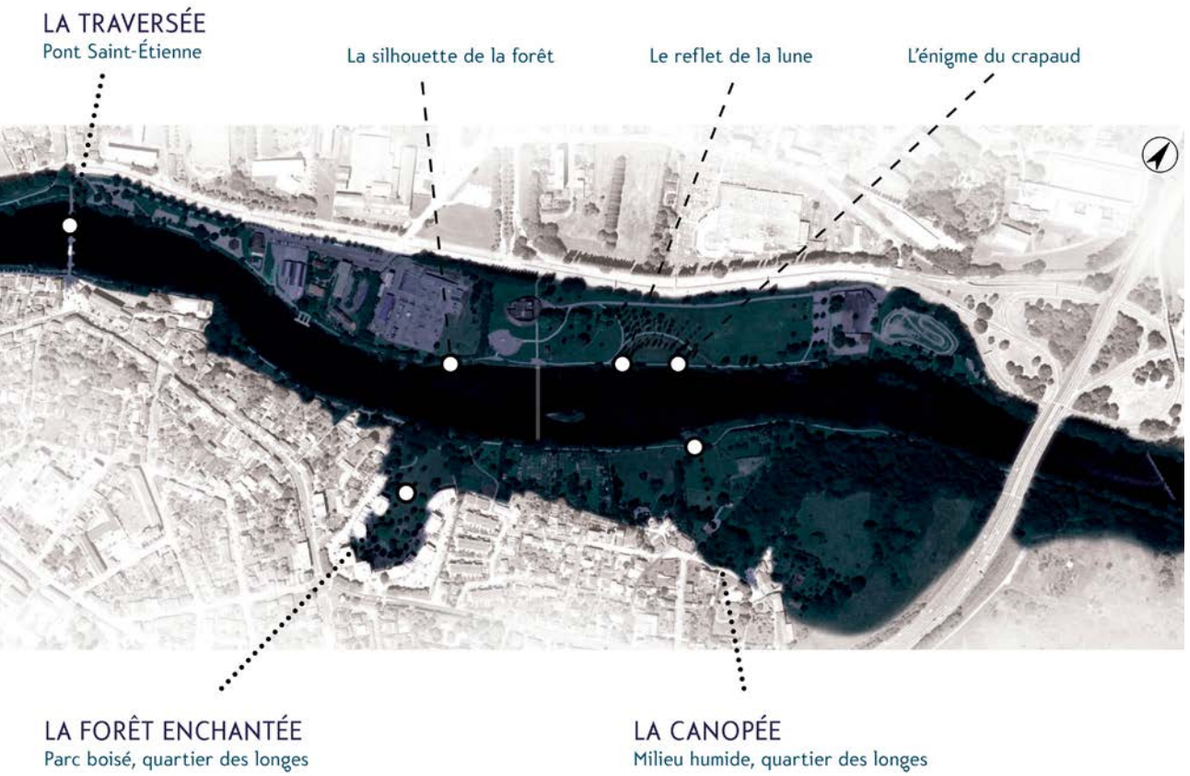
Ces dérives perturbent les cycles naturels de l'ensemble des êtres vivants et la survie de nombreuses espèces noctiluques, les mêmes qui fascinaient par leurs ballets lumineux. La multiplication des sources lumineuses entraîne l'uniformisation du paysage nocturne et la perte de ce qui constituait la poésie de la nuit. N'est-il pas temps d'accepter le retour vers la frugalité lumineuse et d'entrer dans l'ère écosystémique où l'Homme se considérerait comme faisant partie d'un environnement commun à d'autres espèces ? Sommes-nous prêts à cohabiter de manière équilibrée avec le vivant ? Et si le designer d'espace se plaçait comme médiateur de la transition écologique en proposant des expériences qui enchantent l'existence des usagers ? Et s'il influençait les perceptions de l'environnement nocturne pour rétablir des relations équilibrées entre les usagers et leur milieu ? Dans quel contexte l'émerveillement pour la bioluminescence aurait-il le plus de potentiel pour accompagner les usagers dans la transition vers une société écologique ? Peut-on intégrer de manière éthique le vivant bioluminescent dans le cadre de vie pour ré-enchanter l'obscurité ? Le designer d'espace peut-il s'approprier les contraintes concernant le cycle de vie, les raisons et les mécanismes de production de bioluminescence ou encore les échanges écosystémiques spécifiques au biotope des espèces ? Quelles limites éthiques découlent de l'intégration du vivant dans le cadre de vie ? Comment utiliser les contraintes techniques et éthiques comme des moteurs de création en design ? Et s'il fallait s'inspirer du vivant luminescent, de ses effets et de ses fonctions, pour recréer l'enchantement collectif et initier la transition vers la frugalité lumineuse pour la préservation du vivant ?

La force de persuasion de l'émerveillement pour la luminescence vivante pourrait permettre au designer d'espace d'éveiller les consciences et d'induire des usages responsables envers l'environnement et les êtres vivants. Éteignez les lumières et laissez-vous immerger dans ce que la biologiste marine américaine Edith Widder appelle « un lieu magique rempli de spectacles de lumière à couper le souffle et de créatures bizarres et merveilleuses, de formes de vies étranges que vous n'avez pas à aller chercher sur une autre planète. Mais si vous faites le plongeon, souvenez-vous d'éteindre les lumières. Et je vous préviens, on devient accro.»

EDITH WIDDER, Le monde étrange et merveilleux de la bioluminescence, TED2011.

Reflets de Vienne en nocturne : Parcours lumineux urbain inspiré du vivant

Les bords de Vienne forment un ensemble paysager emblématique de Limoges où se mêlent harmonieusement les milieux naturels et l'ambiance urbaine. La valorisation de ces berges est un enjeu fort pour l'aménagement de la ville et la municipalité souhaite faire de cette coulée verte un parc naturel urbain à l'échelle de l'agglomération où puissent coexister de multiples usages.
La politique d'entretien des espaces verts orientée vers une gestion mesurée, n'utilisant plus de produits phytosanitaires depuis le 1er janvier 2017 contribue à protéger la grande diversité d'espèces présentes sur les bords de Vienne. Un sentier de découverte nommé *Reflets de Vienne* permet par ailleurs de prendre connaissance de cette riche biodiversité à travers l'exposition de trois facettes qui composent les *Reflets de Vienne* : la nature, l'histoire et l'art. Cette trame verte et bleue semble être une base optimale pour penser une trame noire, un corridor écologique urbain pour les espèces nocturnes.



Anticiper, tester, impliquer

Le projet de parcours lumineux pourrait être un terrain d'essais pour tester des systèmes respectueux du vivant et les appliquer sur les portions de sentiers où une mise en lumière est prévue. L'événement estival serait aussi l'occasion de réitérer la démarche de concertation auprès des usagers, sur le modèle de celle qui avait été opérée pour le lancement des *Reflets de Vienne*. Cela permettrait de connaître leurs ressentis lors de cette expérience temporaire et d'améliorer l'expérience grâce à leurs avis.

Révéler et surprendre

Pour l'édition nocturne estivale des *Reflets de Vienne*, les limougeauds découvriront trois signalétiques informatives sur la rive droite, trois énigmes les incitant à revenir à la nuit tombée et à traverser vers la rive gauche. Ils y découvriront un parcours lumineux interactif inspiré de la bioluminescence révélant la végétation des bords de Vienne ainsi que la magie de la nuit et de la faune nocturne oubliée, menacée. Les promeneurs se laisseront surprendre à apprécier l'obscurité ré-enchantée et à redécourvrir le plaisir de la déambulation nocturne.

option
design d'espace

co-direction :
Ann Pham Ngoc Cuong
Laurence Pache

Laura Bodénez

Un espace pour donner :

l'espace de don de sang, vecteur d'expérience positive

Laura Bodénez
mémoire

**Avez-vous déjà donné votre sang ?
Cette question est encore aujourd'hui étonnante à poser au sein de notre cercle social. Pourtant elle soulève de nombreux enjeux sociaux et médicaux importants mais discrètement cachés derrière l'image dramatique du don de sang présentée aujourd'hui.**

À ce jour en France, seulement 4% de la population en capacité de donner est donneuse. Les établissements médicaux se heurtent à toujours plus de malades en besoin de sang, la nécessité d'avoir une réserve suffisante est constante et en hausse. Pourquoi donne- t-on si peu ? Le don de sang soulève des problématiques éthiques liées à la place du don dans nos pratiques actuelles, mais aussi à la représentation que nous nous faisons de notre corps par rapport à ce sujet nécessitant une altérité de celui-ci. Le designer doit donc faire face à ces problématiques mais doit également se confronter à des conditions de don de sang inadaptées.

L'espace de don actuel, qu'il soit fixe ou mobile, ne reflète pas l'esprit solidaire qui doit pourtant s'en dégager. Aucune gratification dans l'expérience du don n'est visible et à la hauteur du geste fait. Dans ces conditions, la mise en espace du don joue un rôle important dans l'apport d'expérience et le vécu des usagers. Afin d'optimiser le nombre de donneurs et valoriser leur geste altruiste, le design d'espace ne pourrait-il pas apporter une nouvelle expérience du don de sang pour induire des nouveaux comportements face à ce sujet aux multiples enjeux ?

Persuader les donneurs que leur geste a des effets éthiques bien plus grands qu'il ne le laisse croire est un des objectifs à atteindre et non des moindres. Les relations créent une durabilité, une temporalité qui assure au don de sang une intégration dans les pratiques de notre société, il est important d'offrir une place convenable à ce geste en le conditionnant de manière à proposer une expérience du don. Ce mémoire a pour objectif de questionner le rôle de l'espace dans la pratique du don de sang et ses potentialités dans l'apport d'une gratification de cet acte des plus nobles qui soient.

La nuit du don, dédramatiser un acte solidaire

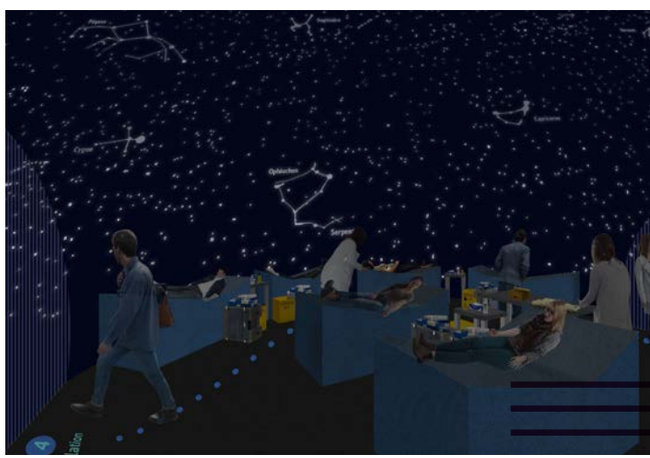
Le don de sang est une expérience particulière en soi. C'est un acte fort en solidarité qui implique de nombreuses valeurs mais qui est aussi source de craintes. L'expérience de l'usager se trouve au cœur de cet acte et doit être prise en considération. Et si l'on offrait aux donneurs une expérience exclusive de don de sang afin de valoriser leur acte gratuit et altruiste ? Les espaces de don actuels sont conçus et configurés de manière hyperfonctionnelle pour des raisons de rapidité d'installation et d'efficacité. Cependant, ce type de stratégie ne prend pas en considération l'usager, à savoir le donneur, ni son vécu dans cette expérience symbolique. Et si l'on proposait un événement de don de sang proposant aux donneurs de donner leur sang dans une situation atypique, surprenante, qui dédramatiserait la pratique et offrirait une expérience positive afin de les fidéliser et d'augmenter le nombre de dons ? Le projet *La nuit du don* offre une expérience globale aux donneurs lors du parcours du don en, les intégrant dans un environnement nocturne décalé, propice à une amélioration du vécu du don.

Une ambiance particulière

L'enjeu majeur du don de sang aujourd'hui est de pouvoir être dédramatisé afin d'attirer plus de donneurs. Ici l'expérience proposée permet de porter l'attention sur quelque chose qui s'éloigne de l'univers médical- frein pour beaucoup d'individus- et de se laisser porter par un décor qui apaise, détend et s'observe. L'expérience globale de ce don de sang est amenée à créer une médiation sur le sujet et augmenter le nombre de donneurs afin de répondre aux enjeux actuels et faire face à la pénurie.

Une surprise qui attire

Cet événement est créé grâce à une structure gonflable qui garantit la rapidité d'installation et de transport. Elle plonge instantanément les usagers dans une atmosphère particulière atypique qui attire par sa générosité d'expérience. Le but est de donner une valeur à l'acte généreux et gratuit des donneurs en leur offrant quelque chose de l'ordre du vécu qui leur soit positif et mémorable par le caractère surprenant, insolite qui se présente aux usagers afin de les fidéliser ou de les initier au don.



co-direction :
Stéphane Duprat
Sophie Clément
Ann Pham Ngoc Cuong

Élise Durand

Pas après pas :

vers une contemplation de l'espace urbain

Elise Durand
mémoire

À l'heure où la société privilégie la vitesse, qui modifie la relation entre l'espace et le temps, les villes subissent de nombreux changements de planification de l'aménagement urbain, elles répondent de plus en plus à une hyper-normalisation. En opposition à la vitesse, la ville propose de nouveaux projets mettant la marche au cœur des propositions. Certes, les nouvelles opérations d'embellissement de la ville font aussi un monde aseptisé, sans conflit, mais sans surprise, sans émerveillement, sans enchantement.

Mais ces nouveaux projets ne permettent pas à l'homme de réagir à son environnement. Il ne fait que le traverser, indifférent. Notre regard devient las face à un environnement qui nous est familier, et face aux nombreux stimuli. Oublier la ville, c'est ignorer une poésie urbaine. Nous marchons en ville, d'un point A à un point B sans prendre le temps de regarder l'environnement. Or pour s'opposer à la vitesse, il faut vivre la marche, vivre l'espace, éprouver le plaisir de poser son regard, et enfin prendre son temps.

L'introduction à une marche sensible et consciente en milieu urbain permettrait d'établir une relation entre le corps physique de l'homme et le corps de la ville. Le temps est venu de pouvoir apprécier le monde qui nous entoure. Au gré de ses pas, de ses contacts, de ses rencontres, le piéton donne un effet de vie et chair aux espaces et aux ambiances qu'il traverse et comme le dit si bien le journaliste sociologue Siegfried Kracauer « La valeur des villes se mesure au nombre des lieux qu'elles réservent à l'improvisation. »

En effet, il est possible d'élaborer une critique de l'espace urbain actuel et de l'implication du corps face aux structures d'uniformisation de la ville par le biais de trois notions : la capacité à se perdre, la lenteur, la prégnance de la corporéité. Il s'agit à travers ces trois notions de favoriser une pratique de marche liée à l'errance pour se défaire des habitudes urbaines et de s'ouvrir à une nouvelle appréhension de la ville. De la même manière, l'urbaniste travaille à favoriser une certaine rapidité des échanges et des mouvements de la ville, l'errant opte pour la lenteur comme forme de résistance passive à cette accélération incontrôlée de la vie urbaine. Alors comment le designer d'espace peut-il favoriser cette pratique ? Comment peut-il faire vivre une expérience de marche contemplative ?

Explorateurs de curiosités urbaines

Le quotidien recèle bien des surprises pour celui qui le contemple, qui sait le regarder. Le poète qui scrute les choses banales pour dégager de leur gangue une pierre précieuse, «dévoile le monde (...), montre nues, sous une lumière qui secoue la torpeur, les choses surprenantes qui nous environnent et que nos sens enregistraient machinalement» (Jean Cocteau, *Le Secret professionnel*, 1922).
Le designer révèle, sous une lumière qui secoue la torpeur, les choses surprenantes qui nous environnent et que nos sens enregistraient machinalement. Donner à voir ce que nous ne voyions plus (en montrant autrement les détails, et quand ils sont à nouveau dévoilés, nous les re-découvrons), c'est-à-dire en enlevant le voile que l'habitude avait apposé sur le monde, sur notre environnement. *Explorateurs de curiosités urbaines* s'adresse dans un premier temps aux habitants, aux vagabonds quotidiens des lieux.

Laisser place à l'errance, à la flânerie

Le temps d'une saison les dispositifs restent en place. À chaque saison sa couleur, à chaque saison sa forme, à chaque saison ses dispositifs. Ces extensions viennent faire signe par leurs éléments qui sont une amorce à une observation attentive de la ville. Le designer d'espace respecte les lieux par des extensions de l'espace urbain actuel qui mettent en évidence des détails du quotidien.

Un évènement pour (re)découvrir sa ville

Explorateurs de curiosités urbaines est un programme composé de quatre évènements urbains. *Explorateurs de curiosités urbaines* propose des parcours insolites au sein de Pont l'Abbé qui mettent en évidence des petits détails insignifiants qui font le charme de la ville à travers des dispositifs ponctuels et éphémères. L'objectif est de partir à la recherche de l'insolite dans les rues que l'on pense connaître pour découvrir tous les détails infiniment poétiques mis en lumière.

option
design d'espace

co-direction :
Ann Pham Ngoc Cuong
Stéphane Duprat
Sophie Clément

Alice Guiet

Revitaliser les centres-bourgs :

Défi de l'hyper-ruralité

Alice Guiet
mémoire

Au-delà des représentations idylliques et des imaginaires bucoliques du monde rural, pèse une dure réalité : une grande partie de ces territoires sont dévitalisés. L'hyper-ruralité est le terme employé pour décrire la problématique de ces espaces. Cependant, il n'y a pas de sous territoires, pas de sous habitants ! Cette désillusion n'est en aucun cas une fatalité. Bon nombre d'acteurs se mobilisent déjà autour de ces questions et proposent le développement de solutions locales, souvent fruits d'initiatives solidaires et d'alternatives en marge d'un système sourd aux appels de ces territoires écartés.

Ce mémoire tente d'apporter un regard prospectif sur les raisons et les possibles potentiels de ces territoires ruraux. Il questionne le caractère attractif de ces espaces avec un œil porté sur les initiatives locales, et l'autre sur le rôle du designer d'espace dans cette mission de revalorisation vers un avenir meilleur.

La notion d'hyper-ruralité a vu le jour lors de la rédaction d'un rapport encadré par le sénateur de la Lozère, Alain Bertrand en 2014. Ce dernier a choisi de s'intéresser aux territoires les plus enclavés. Les trois spécificités propres à l'hyper-ruralité sont : une ruralité de l'éloignement, vieillissante, pauvre avec peu d'habitants, et éloignée des centralités ou des pôles d'influence qui concentrent les services et les bassins d'emploi. La Creuse fait partie des secteurs touchés par ce phénomène.

Autrefois, la plupart des bars-café se retrouvaient jumelés à des activités artisanales liées à l'économie locale, principalement à l'agriculture. Les mutations de nos modes de vie, de production, ont progressivement induit la suppression des espaces de rencontre au profit de l'individualité. Dans son ouvrage *La Convivialité*, Ivan Illich prône la «redécouverte de l'espace du bien-vivre» grâce au partage, et en dénonçant notre servitude à la possession matérielle d'objets. Avoir désiré obtenir un confort personnel, pressés par la société industrielle et de consommation, ne nous a t-il pas fait oublier les valeurs du partage, du respect des ressources naturelles, nos biens communs que nous n'avons pas suffisamment préservés ? Et si revitaliser les centres-bourgs pour rendre meilleur le quotidien des habitants signifiait améliorer ou rétablir la vie sociale et communautaire entre ces derniers ?

Confluence conviviale

Le cas d'étude de ma recherche est St-Léger-Bridereix, une commune creusoise d'environ 210 habitants située à 15 km de La Souterraine, le deuxième pôle attractif du département. Depuis la fermeture de l'auberge, et hormis la salle des fêtes, il n'existe plus de site où se retrouver. L'usine d'alimentation pour bétail implantée dans le bourg est l'infrastructure la plus active.

Une part importante de mon projet a été de questionner l'économie de moyens et les ressources à disposition. Pour redynamiser une commune, le soutien des habitants est indispensable, car ils sont des énergies non-marchandisées mais surtout ils sont les destinataires du projet ! J'ai alors mené une enquête de terrain auprès des habitants pour récolter leurs témoignages, me rendant aux manifestations organisées sur la commune : vœux du maire, journée des chemins, loto, festival des Printanières etc. Grâce à cette collecte de données, je me suis rendu compte que les forces vives de la commune s'étendaient bien au-delà du périmètre de celle-ci..

Le projet qui réunit

Le diagnostic de ces nombreux échanges corrélé à l'état des lieux de la commune m'a permis de définir une application concrète en design qui permettrait de pallier la problématique des bourgs-rues, tout en sollicitant les ressources économiques et locales à disposition. Comment mettre en valeur ce à quoi chacun est attaché : le cadre de vie offert par l'environnement naturel ! L'usine continue de s'étendre et souhaite améliorer son image dans le bourg.
J'ai choisi d'intervenir sur une parcelle partagée entre l'usine et la mairie située au bord de la confluence des deux ruisseaux et de faire collaborer la municipalité avec l'usine, sa ressource dynamique. Révéler la traversée du bourg par l'eau rend possible l'ouverture de nouvelle circulation dans le bourg en privilégiant un cœur de convivialité. L'idée est née d'une réelle demande du directeur de l'usine : un espace de détente estival pour ses employés. À la fois public, cet espace est accessible par tous : habitants, usagers des chemins, chasseurs, pêcheurs, ou simples visiteurs !

Réfléchir ensemble à l'avenir

Et si on employait une méthode conviviale pour fédérer les habitants autour de l'avenir de la commune ? Cette phase participative avait pour but de sonder l'implication réelle des habitants. Les idées recueillies ainsi qu'un travail de mémoire auprès des habitants ont ensuite été présentés lors d'une exposition organisée avec le collectif des printanières, les conseillers locaux en paysagisme et architecture, afin de voir plus loin et de définir les objectifs d'une démarche à mener pour demain.

option
design d'espace

co-direction :
Ann Pham Ngoc Cuong
Sophie Clément

Alison Mineau

Un collège pour demain

Alison Mineau
mémoire

Affranchir les espaces d'enseignement traditionnels grâce aux activités pratiques

La forme scolaire que nous connaissons aujourd'hui subsiste depuis 1830. Pourtant, en presque deux siècles, notre société a grandement changé.
Comment se fait-il que l'institution qui a pour objectif de former les futurs citoyens n'ait que très peu évolué depuis bientôt deux siècles? Nous vivons dans une époque pleine de changements qui incitent de plus en plus à penser, à travailler et même à vivre de manière collective.

Pourtant, les espaces d'enseignements et ce principalement au niveau secondaire contraignent les pratiques d'enseignement à des travaux individuels qui malheureusement favorisent l'esprit de compétition des jeunes citoyens qui pour autant seront appelés à travailler ensemble plus tard. Les collèges de France pour une grande partie ont été construits avant 1970. À cette époque, suite à l'augmentation massive des enfants et l'obligation de scolarité jusqu'à 16 ans, il a fallu construire des collèges à grande échelle. Pour répondre à ce besoin, les bâtiments ont été composés rapidement grâce à des éléments en préfabriqués.
L'aménagement des espaces d'enseignement répondait aux méthodes d'enseignements pratiquées à cette époque, celles-ci sont encore d'actualité, et ce en partie à cause de l'organisation des collèges et de leurs espaces classe. En effet, les salles de classe sont aménagées avec de nombreuses tables de deux, alignées les unes derrière les autres. À l'avant on retrouve un tableau, le bureau de l'enseignant et l'enseignant. Cette disposition n'est cependant pas figée dans l'espace, mais les professeurs en seulement une heure de cours n'ont pas le temps d'investir pleinement leur espace d'enseignement en disposant le mobilier à leur convenance.

Face à ces espaces d'enseignement largement répandus au collège qui semblent immuables, de nouvelles pratiques pédagogiques remettent en question depuis plusieurs années déjà le principe de fonctionnement de ces espaces qui conditionnent les méthodes d'enseignement. Ponctuellement en France, des enseignants tentent d'adopter des méthodes d'enseignements qui leur semblent plus adaptées et plus efficaces face à leurs élèves. Pratiquer ces méthodes demande aux établissements de les soutenir soit en mettant à disposition du matériel, soit en aménageant des temps ou des espaces dédiés. Cependant, les plus grandes évolutions en la matière concernent les enseignements primaires, et ce notamment dans les écoles privées. Les nouveaux collèges qui se construisent ont considérablement évolué laissant place à des environnements végétalisés et des lieux de vie collective. Néanmoins, les espaces d'enseignement restent quant à eux globalement inchangés et conditionnent toujours les enseignants aux mêmes pratiques. Quelles solutions pouvons-nous trouver pour demain?

Un collège pour demain

Depuis près de deux siècles, les espaces d'enseignements au collège sont plongés dans une forme organisationnelle et spatiale immuable qui conditionne les pratiques d'enseignement. Ce projet n'est en rien une proposition supplémentaire d'un espace de salle de classe qui permettrait d'offrir de nouvelles conditions d'enseignement. Il a pour objectif de proposer un pôle d'activités pratiques au sein même de la cité scolaire Raymond Loewy.
Dans cet espace, les élèves sont libres de faire tout en devenant autonomes et responsables.
Parmi les nombreux espaces proposés tels que la salle de projection, l'espace de détente, les jardins secs, le studio photo et vidéo, la salle de développement de photos, le pôle informatique, le théâtre, la salle de musique, la salle d'élevage se trouve un espace de cuisine, lieu de convivialité où les élèves peuvent venir préparer quelque chose afin de le partager. Cet espace peut également être investi par des professeurs avec un demi-groupe classe afin de dispenser un cours.

Partage et convivialité

La cuisine est un espace ouvert sur l'axe d'entrée au bâtiment permettant aux élèves de s'arrêter et de partager un moment et quelque chose à manger avec les personnes présentes dans l'espace de cuisine. Cet espace tampon est mixte. C'est-à-dire qu'il peut aussi bien être habité par les élèves que par le personnel et les enseignants ce qui peut donner lieu à des situations d'échanges riches.

Pôle d'activités pratiques

L'entrée dans ce pôle d'activités pratiques se fait par le biais d'une verrière qui accueille sur son côté un espace de plantation entretenu par les élèves et qui vient alimenter la cuisine. Quelquefois dans la semaine, des intervenants extérieurs peuvent venir conseiller et assister les élèves dans leurs pratiques. Ces intervenants peuvent aussi bien être des agents de la cité scolaire, comme des parents d'élèves ou bien des habitants bénévoles.

co-direction :
Ann Pham Ngoc Cuong
Laurence Pache

Romain Rosa

Vers un monde sans voiture :

Quand le design s'empare de la prospective

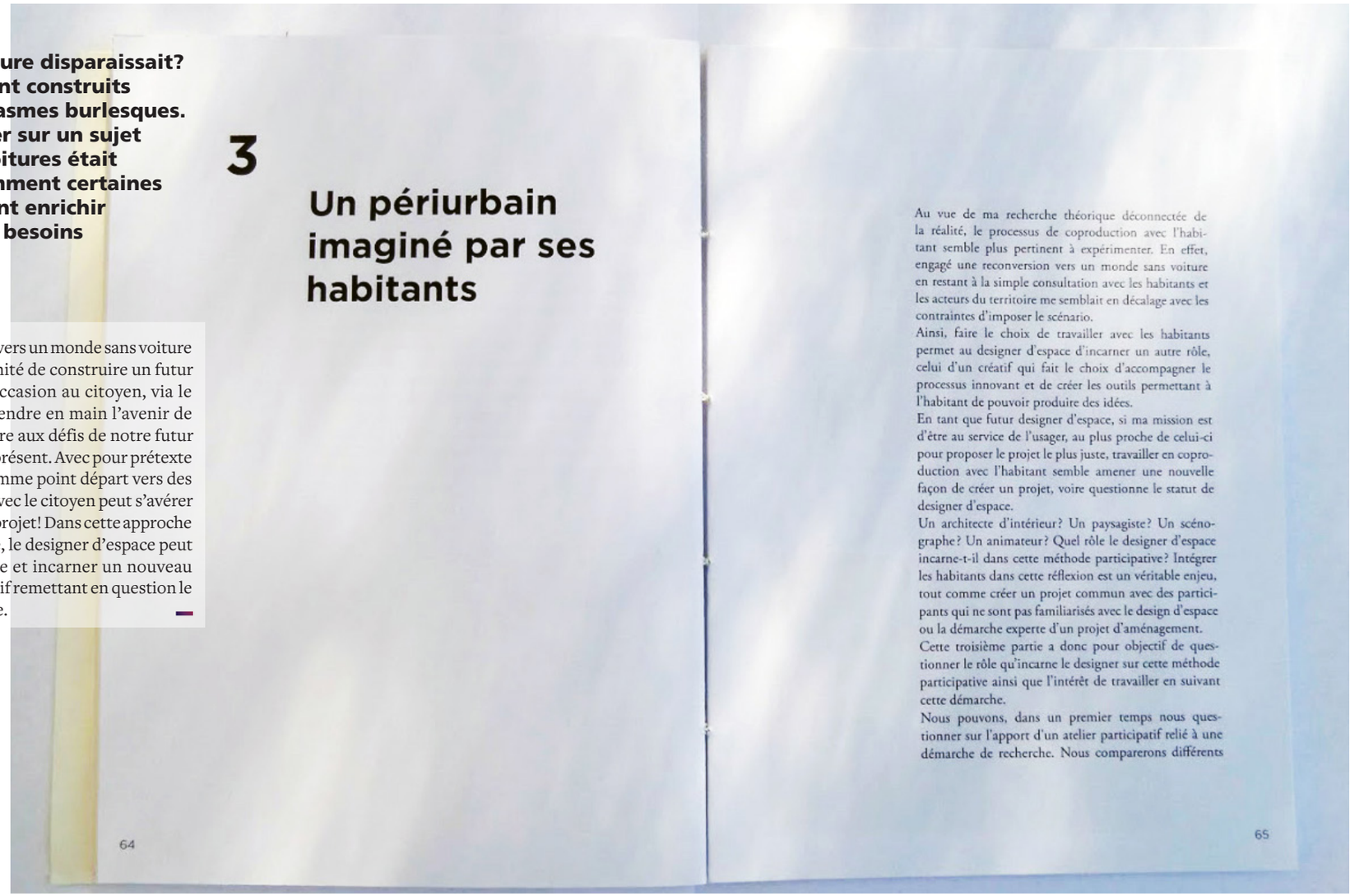
Romain Rosa
mémoire

À quoi ressemblera le futur ? Et si la voiture disparaissait? Autour du grand mythe de la mobilité se sont construits de nombreux imaginaires futuristes et fantasmes burlesques. À travers ce mémoire de recherche, travailler sur un sujet prospectif comme celui d'un monde sans voitures était l'occasion d'imaginer et de comprendre comment certaines formes de design en co-participation peuvent enrichir la construction d'un projet qui réponde aux besoins de notre présent.

Le projet périurbain initié par les cités ouvrières à la fin du XIXème siècle et renforcé par la démocratisation de l'automobile dans Les «Trente glorieuses», semble remis en question dans un contexte de transition énergétique. Sa logique et son fonctionnement autrefois construits autour de la voiture individuelle offraient à l'usager une réelle plus-value faisant de l'automobile l'un des piliers de l'espace périurbain. Cependant aujourd'hui l'automobile est une des principales contraintes du périurbain pour répondre au défi de notre temps . Cette reconversion est une occasion unique pour imaginer son renouveau !

Il est peut-être temps de renouer avec l'agriculture périurbaine, de valoriser les entités paysagères et de revaloriser ces espaces bétonnés conséquences de l'étalement urbain. Il est peut-être temps de recréer une nouvelle forme de travail local permise par l'amélioration de nos outils de communication et de rompre avec l'individualisme en recréant une vie sociale et collective en favorisant la vie de quartier ! Ces questions, seul l'usager est légitime pour y répondre !

Le pretexte de la transition vers un monde sans voiture est peut-être une opportunité de construire un futur autrement, en laissant l'occasion au citoyen, via le prisme du design, de reprendre en main l'avenir de son territoire pour répondre aux défis de notre futur et aux problèmes de notre présent. Avec pour prétexte le scénario sans voiture comme point départ vers des espaces libres, collaborer avec le citoyen peut s'avérer efficace afin d'aboutir à un projet! Dans cette approche de coconception citoyenne, le designer d'espace peut trouver une nouvelle place et incarner un nouveau rôle dans le processus créatif remettant en question le métier de designer d'espace.



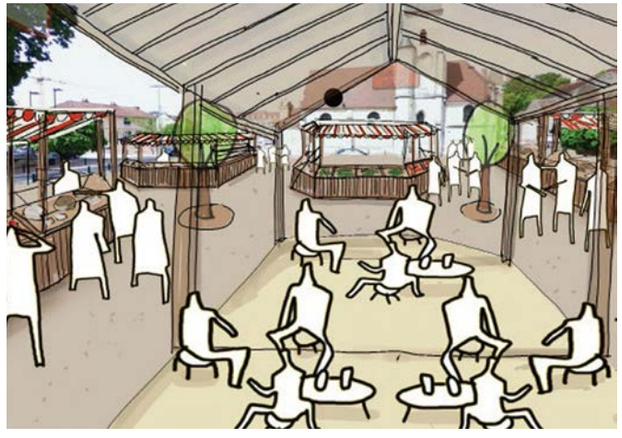
3

Un périurbain imaginé par ses habitants

Au vue de ma recherche théorique déconnectée de la réalité, le processus de coproduction avec l'habitant semble plus pertinent à expérimenter. En effet, engagé une reconversion vers un monde sans voiture en restant à la simple consultation avec les habitants et les acteurs du territoire me semblait en décalage avec les contraintes d'imposer le scénario.
Ainsi, faire le choix de travailler avec les habitants permet au designer d'espace d'incarner un autre rôle, celui d'un créatif qui fait le choix d'accompagner le processus innovant et de créer les outils permettant à l'habitant de pouvoir produire des idées.
En tant que futur designer d'espace, si ma mission est d'être au service de l'usager, au plus proche de celui-ci pour proposer le projet le plus juste, travailler en coproduction avec l'habitant semble amener une nouvelle façon de créer un projet, voire questionne le statut de designer d'espace.
Un architecte d'intérieur? Un paysagiste? Un scénographe? Un animateur? Quel rôle le designer d'espace incarne-t-il dans cette méthode participative? Intégrer les habitants dans cette réflexion est un véritable enjeu, tout comme créer un projet commun avec des participants qui ne sont pas familiarisés avec le design d'espace ou la démarche experte d'un projet d'aménagement.
Cette troisième partie a donc pour objectif de questionner le rôle qu'incarne le designer sur cette méthode participative ainsi que l'intérêt de travailler en suivant cette démarche.
Nous pouvons, dans un premier temps nous questionner sur l'apport d'un atelier participatif relié à une démarche de recherche. Nous comparerons différents

Fiction et coparticipation

Ce projet a pour objectif de nous interroger sur la relation entre l'usager et le designer au sein du processus de création et notamment sur les moyens et les méthodes facilitant une coparticipation avec les usagers. La mission du designer résiderait peut-être dans l'aménagement de temps de discussions et de réflexions collaboratives avec les usagers pour penser l'avenir de nos espaces publics à l'image de ses résidents.
Le projet s'est dans un premier temps construit autour d'ateliers participatifs avec des habitants volontaires de la ville de Morangis . Ces ateliers participatifs selon la thématique d'un monde sans voiture avaient pour objectif d'écarter la priorité automobile dans les aménagements de la commune et de permettre aux habitants de pouvoir trouver d'autres idées et champs d'actions à Morangis. La fiction d'un monde sans voiture était l'occasion de pouvoir tester si une fiction pouvait être un facteur facilitant la coparticipation avec les habitants dans le processus de création.



Un espace multifonctionnel propice à une diversité d'usages

Après avoir défini les objectifs et le cahier des charges des habitants en les consultant, nous avons imaginé un espace multifonctionnel qui puisse être une vitrine des savoir-faire de la commune et de ses nombreuses actions citoyennes. Ces halles pourront donc ainsi accueillir un marché local, des événements... et être le terrain de nouvelles initiatives sur la commune..

La fiction d'un monde sans voiture, un point de départ pour un projet citoyen

Le premier atelier participatif avait pour objectif d'identif ier les problèmes de la commune et de mener avec les habitants une reflexion d'aménagement autour de la fiction d'un monde sans voiture. Le second atelier s'est organisé comme un échange entre uagers et designer afin de défnir les intentions de recherches les mieux adaptées au contexte de la commune. Ce second temps d'échange était aussi l'occasion de s'éloigner de la fiction pour revenir cette fois dans un projet plus concret et cohérent par rapport au budget participatif de la commune.

promotion
2018

DESIGN GRAPHIQUE

Anaïs Alusse
Clara Anèse
Baptiste Bodin
Lucie Colin
Émilie Klein
Romane Leroy
Élora Michel

6 projets

option
design graphique

co-direction :
Élisabeth Charvet
Sophie Clément

Anaïs Alusse

Anaïs Alusse

mémoire

Fais-moi signe !

▲ Depuis quelques années, le phénomène migratoire s'est accéléré, causé par les guerres civiles dans les pays du Moyen-Orient. Ces hommes et ces femmes fuient leur pays à la recherche d'un Eldorado pour se reconstruire. Certes, les humains ne sont pas tous semblables, ils ont des cultures et des langues différentes,mais ils s'harmonisent, ce qui fait la richesse de notre planète.

Dans le cas présent, le designer remarque que le phénomène migratoire implique de communiquer avec les migrants, or cela redéfinit les paramètres culturels et linguistiques qui régissent la relation entre les autochtones et les réfugiés.

Communiquer par le signe pour faciliter l'échange : est-ce à dire qu'il faut renoncer à communiquer ou alors est-ce l'opportunité pour redéfinir, et réinventer une communication qui ne reposerait pas sur des méthodes induites par le fait de posséder la même langue, les mêmes préoccupations vitales et la même culture ?

Comment faire communiquer des personnes qui ont des modes de vie, des normes, des valeurs différents ? Comment concilier dans l'échange le respect de la diversité et le respect de ses propres valeurs ?
Le problème de la traduction des langues est complexe. Les langues constituent le terreau de la socialisation et de l'intégration. Seraient-elles un obstacle au «vivre ensemble » ? À la manière d'un anthropologue, le designer graphique doit prendre en compte l'environnement social, politique et économique. Il répondrait à une espérance, un espoir de faire vivre les signes et symboles au profit d'une cause qui touche le monde.

Obtenir ses papiers et devenir autonome

Vous avez dû le constater, le phénomène migratoire est très médiatisé, parfois étouffé par d'autres sujets d'actualité et controversé par les décisions des politiques des pays concernés. Le bateau Aquarius est un bel exemple concernant cette inhospitalité par les politiques européennes. En France, 262 000 étrangers ont été accueillis en 2017dont plus de 100 000 demandeurs d'asile.
Pour obtenir la nationalité française, chaque ressortissant doit apprendre la culture répertoriée dans le livret du citoyen donné par la préfecture.
Suite à ce constat, j'ai fait le choix de réinterpréter ce livret. Il y a une défaillance du système de nationalisation du gouvernement français malgré le fait que l'on obtienne plus facilement la nationalité en France que dans d'autres pays. Pour vivre ensemble a-t-on besoin de personnage référent comme Léon Zitrone ou même Jeanne D'Arc ?

Être admis dans un pays, c'est une chance, que le designer graphique peut aider à faire advenir.

En France, les migrants obtiennent leur titre de séjour grâce à l'accompagnement des centres d'accueil de demandeurs d'asile (CADA). Les démarches sont plus ou moins longues suivant le parcours et le pays d'origine des migrants.
Suite aux échanges avec une assistante sociale du CADA de La Souterraine, j'ai trouvé judicieux de combiner le livret du citoyen comprenant l'essentiel des éléments de notre culture avec les outils dont elle avait besoin pour transmettre les informations personnelles aux migrants.

Livre-objet,souvenir d'une vie française

Cet objet éditorial permet aux migrants statutaires de continuer leur vie en France de manière plus autonome lorsqu'ils obtiennent leur titre de séjour et quittent le CADA. C'est un carnet de suivi que l'assistant social doit remplir tout au long des démarches qu'il accomplit pour chaque migrant lorsqu'il entre au CADA. Il permet d'y inscrire les identifiant et mot de passe des structures telles que pôle emploi, la CAF etc. , de répertorier les rendez-vous dans un agenda. Quelques pages sont dédiées à la culture sous forme de jeux qui leur permettront de comprendre notre histoire.

co-direction :
Élisabeth Charvet
Sophie Clément

Clara Anèse

Clara Anèse

mémoire

Double je(u)

▲ L'adolescence est une période tortueuse de la vie où tout semble complexe. Les conflits sont multiples et omniprésents, avec la société, la famille, les amis et surtout avec soi-même. Cependant, la nouvelle génération d'adolescents subit une crise identitaire plus puissante que jamais.
En effet, elle est assujettie à une surabondance de messages textuels et visuels qu'on lui adresse ou qu'elle génère en permanence.

Sa perception du monde est ainsi biaisée par l'émergence des nouvelles technologies sociales. De ce fait, l'indifférence des lycéens face aux arts du spectacle, comme le théâtre, ne cesse de s'accroître. Pourtant, le théâtre de marionnettes, genre spécifique, plus accessible que le théâtre, dit par la marionnette ce que l'être humain ne dit pas ou n'arrive pas à dire. La marionnette est donc ce qu'on peut nommer un « corps idée ». À un âge où l'on est en guerre contre le monde entier, la marionnette est le médium idéal pour s'exprimer, vaincre ses appréhensions et apporter sa vérité. Et si la marionnette grâce au designer graphique permettait de faire acquérir des compétences multiples et la conscience de son corps ? Peut-on imaginer que la marionnette affinerait, pour l'adolescent, sa perception du monde, à un âge où tout semble confus ?

Tout comme le grand marionnettiste, le designer graphique dissuade de chercher une quelconque réalité première et oriente le regardeur, vers une représentation. Ainsi, le graphiste pense le relationnel humain et propose de nouvelles manières d'imaginer notre futur. L'objet du travail du designer serait ici la convergence de l'adolescent et de la marionnette via le design graphique.

L'évènement Discu'

Et si on devenait un autre le temps d'un spectacle ? C'est ce que proposent les *événements Discu'* ! Lors de ces moments libérateurs, les adolescents créent leurs avatars, puis sont ensuite initiés à la pratique marionnettique. La pratique marionnettique est un art qui permet de devenir un autre sans pour autant être un autre, elle amène à une expérience déroutante et étonnante. Comment le designer graphique peut-il apporter par petites touches l'art marionnettique à des endroits où a priori il n'ira jamais, car c'est un art dit « confidentiel » ? C'est ce que ce macro projet propose : une boîte avec tout le nécessaire pour à la fois libérer la parole et pour introduire la marionnette ainsi que la notion de devenir autre. Des outils pour concevoir sa marionnette ainsi que pour jouer sont mis à disposition dans le *kit Discu'* conçu pour ces moments libérateurs. De fait, différents ateliers sont proposés pour fabriquer sa marionnette low-tech seul, ou bien à plusieurs. C'est à l'utilisateur d'organiser ces moments d'échanges surprenants du début jusqu'à la fin, tout comme le spectacle.

La plus-value numérique

Si on ne peut pas se procurer le *kit Discu'* ou que l'on est trop impatient, il est possible de générer sa marionnette avec le *transsubstantateur* en ligne. Ensuite, on peut également partager ses avatars sur les réseaux sociaux et rejoindre la communauté des individus libérés grâce à l'application dédiée. L'application permet aussi d'avatariser son téléphone qui peut par exemple faire office de masque digital, pour jouer n'importe où.

Un projet qui vise à initier une envie vers l'art marionnetique

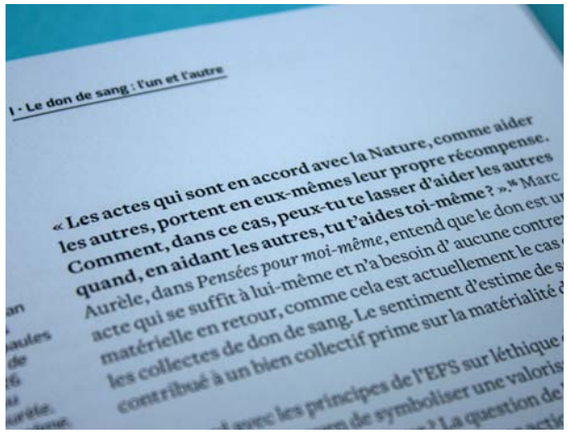
De nombreux dispositifs low-tech à moindre coût sont compris dans le kit. Bien évidemment, il est possible de compléter cette boîte. Deux castelets sont compris dans la boîte pour permettre aux manipulateurs de dialoguer avec leurs avatars respectifs. De plus, pour encadrer et initier le dialogue, un jeu de cartes ainsi que des dés sont mis à disposition. Il y a ainsi diverses phases de jeu qui sont proposées. Ce jeu s'adresse en premier lieu aux adolescents, mais toutes les générations peuvent y jouer. N'attendez plus, lancez-vous, tirez des cartes et devenez un agent secret ou un musicien raté qui fugue à Berlin le temps d'un spectacle !

co-direction :
Tiphanie Barragué
Sophie Clément

Baptiste Bodin

Sang(s) mêlé(s)

Baptiste Bodin
mémoire



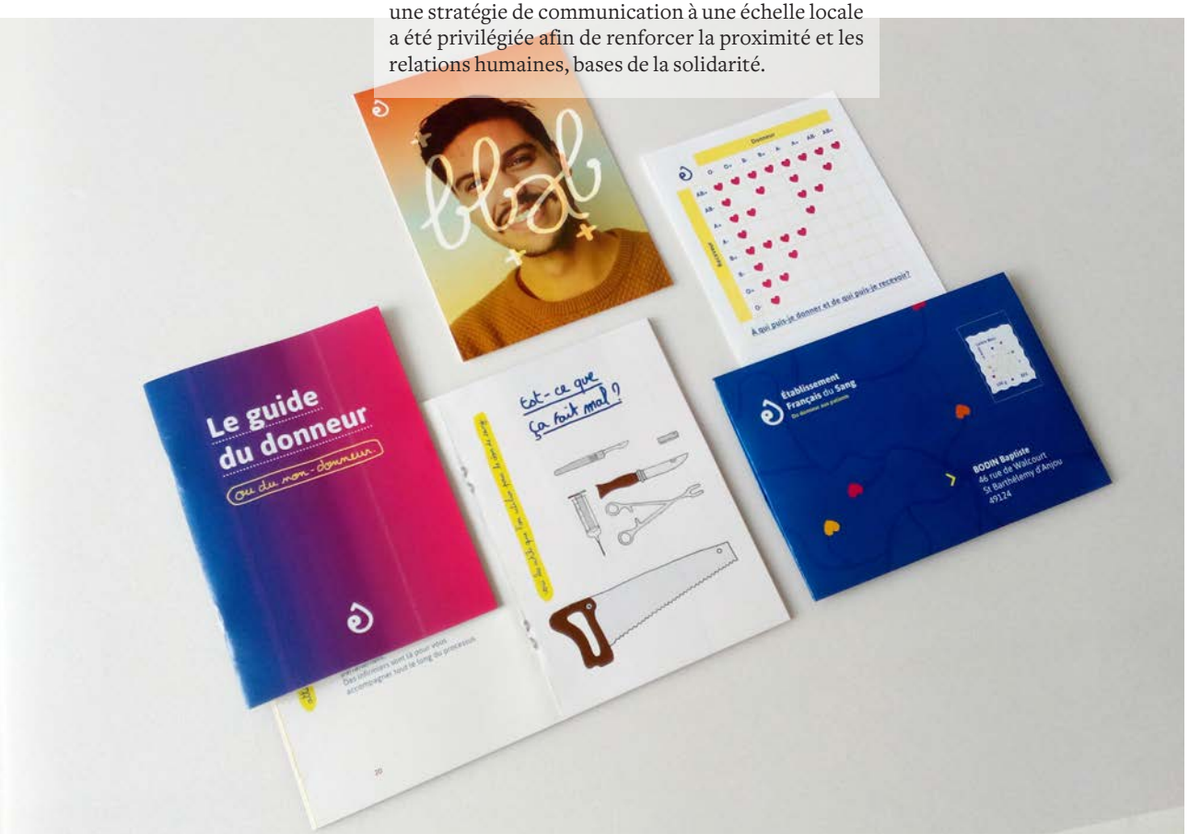
▲ **«L'EFS lance un appel urgent au don du sang» titre *Le Figaro* - «Don du sang en Auvergne : il manque cinq jours de stocks pour aborder les fêtes.» continue le journal *La Montagne* - «Don du sang : 'Les réserves sont en baisse, faites un cadeau utile'» publie le courrier *picard* - «Pénurie de sang en PACA : la région subit 'l'absentéisme' des donneurs» affirme France Info - «Réserve de sang en Occitanie : l'EFS tire la sonnette d'alarme.» signe *La Dépêche*.**

De nombreux appels d'aide et de soutien au don de sang se succèdent chaque année, pourtant, on ne cesse de les réitérer afin de combler les stocks de sang de l'EFS.
Le sang, ce liquide vital pour l'homme, est un créateur de lien unissant biologiquement ou symboliquement une diversité. Le don du sang en est le meilleur exemple, car il induit de partager quelque chose de propre à soi pour le besoin d'autrui, un inconnu.
Le don est un prisme au cœur de notre système social regroupant plusieurs terrains de recherche, qu'ils soient sociologique, scientifique, juridique, économique ou anthropologique. Il est comme un lien au cœur de notre société. Quelle est la problématique en design ? Actuellement, le nombre de dons du sang stagne tandis que les besoins augmentent. Le design graphique peut-il faire prendre conscience au non-donneur de l'importance de son implication régulière dans l'acte du don du sang ? En quoi le design peut-il contribuer à favoriser l'engagement des personnes dans un acte solidaire et quels moyens peut-il utiliser ? De quoi traite ce mémoire ?

Ce mémoire s'intéresse à la relation à l'autre, son bien-être en tant qu'individu et à sa place dans la société. L'intérêt social et éthique du don de sang manque de visibilité et est parasité par les images commerciales nous submergeant dans notre quotidien.
Néanmoins, cet acte solidaire est porteur de valeurs positives pour notre épanouissement personnel et le vivre-ensemble.

Augmenter le nombre de donneurs de sang, voici l'objectif de ce macro-projet.

Pour ce faire, le designer graphique met au cœur de sa stratégie le tissu humain et solidaire du don de sang. Les donneurs deviennent des médiateurs, des relais, des parrains qui vont impulser à leur entourage l'élan nécessaire pour passer à l'acte. Pour y arriver, le designer graphique crée les outils de communication adéquats pour les aider à y parvenir de façon autonome.
Les donneurs possèdent la confiance et la reconnaissance auprès de leur entourage, des rouages essentiels afin de convaincre. Leur expérience va permettre de rassurer et de soulever les appréhensions du non-donneur sur l'acte du don. En effet, les freins sont nombreux et l'accompagnement permet aux personnes réticentes d'être mises en confiance. C'est pourquoi une stratégie de communication à une échelle locale a été privilégiée afin de renforcer la proximité et les relations humaines, bases de la solidarité.



Les évènements du don de sang

Toute l'année, l'EFS organise et propose aux citoyens de vivre une nouvelle expérience du don de sang. Assister à la répétition d'un orchestre, donner son sang sous un décor étoilé, participer à un parcours pédagogique, voilà les actions que l'EFS met en place afin de créer une expérience du don de sang positive pour attirer de nouveaux donneurs. Les donneurs vont pouvoir s'appuyer sur ces évènements pour inviter les non-donneurs à vivre une expérience nouvelle et fort probablement positive.

Les donneurs possèdent la confiance et la reconnaissance auprès de leur entourage, des rouages essentiels afin de convaincre. Leur expérience va permettre de rassurer et de soulever les appréhensions du non-donneur sur l'acte du don.

Le kit du parrain

Une enveloppe est envoyée à chaque donneur contenant plusieurs types de supports : une carte de donneur et receveur afin de comprendre la particularité des groupes sanguins et de suivre en direct les besoins de sang en France, un dépliant et une micro édition traitant de différents thèmes autour du don et des cartes d'invitation personnalisées pour qu'il puisse inviter un membre de son entourage à l'accompagner, moyen de matérialiser un contrat social.

co-direction :
Élisabeth Charvet
Laurence Pache

Lucie Colin

Lucie Colin
mémoire

Un design graphique pour une (agri)culture oubliée

▲ La sécurité alimentaire est aujourd'hui menacée par la dégradation de plus en plus importante des sols. Comment la négligence du sol agricole s'explique-t-elle? Pourquoi rejetons-nous le caractère vivant du sol ? Support vivant constitué de nuisibles, de déchets organiques en décomposition, il est aujourd'hui négligé. C'est pourtant un élément fondamental des régulations atmosphériques, hydrauliques, et de l'accès à la nourriture.

Le sol étant aujourd'hui un support menacé, il est cohérent pour le designer de s'intéresser à cette problématique environnementale.
Le rôle du designer graphique étant de construire et propager des imaginaires à travers les signes qu'il met en circulation, est-il possible de briser les imaginaires ancrés depuis l'après-guerre autour des micro-organismes ? Comment la relation au sol, support vivant, influence-t-elle notre façon d'appréhender les supports en design graphique ?
Ce mémoire s'intéresse alors aux relations entre le support vivant et le support graphique. Quel est l'intérêt pour le designer d'étudier un domaine externe au design ? Comment le support vivant influence-t-il le support en design graphique ? De quelle manière le designer peut-il s'adresser à un milieu en marge dépourvu de culture graphique ? Il s'agit alors de questionner les relations entre le support vivant et le support graphique ; et de valider l'intérêt pour le designer graphique d'une étude d'un domaine extérieur au design afin de faire émerger des questionnements actuels en design graphique et d'ouvrir des plans exploratoires nouveaux.

Avec une présence sur 53 % de la surface du pays, les parcelles agricoles font partie du paysage de manière omniprésente, l'uniformisent et agissent comme modèle visuel de la gestion des jardins. Plus encore, elles acclimatent une vision ordonnée de la nature et ceci s'étend dans d'autres domaines que la culture agricole. Le paysage étant le révélateur initial de l'uniformisation des sols, comment la relation au sol agricole agit-elle comme un modèle des imaginaires collectifs ? Quel comportement notre relation au support vivant induit-il alors vis à vis de la circulation des messages ?

**La parcelle du Trémoux est située à l'entrée du lycée agricole d'Ahun et est divisée en 7 bandes de cultures en rotation.
C'est un espace polyvalent répondant à différents objectifs :**

Il est d'abord un espace de communication de la pratique agricole du lycée et de la pratique agricole creusoise, il est porteur d'innovations agricoles en agroécologie et est également un espace d'échange et d'expérimentation.
Le Trémoux se positionne de manière marginale et décalée vis-à-vis des pratiques agricoles traditionnelles et des autres parcelles de l'exploitation. De la même façon, les supports mis en place se démarquent des supports graphiques conventionnels.

Un dialogue avec le territoire

À mon sens il était indispensable d'intégrer le paysage dans mes dispositifs de communication. La parcelle est un espace vivant, en évolution. Il s'agissait donc de porter une attention particulière au territoire grâce aux supports mis en place et créer un dialogue avec le territoire. L'objectif de cette signalétique est de porter l'attention des visiteurs non pas sur le support graphique en soi, mais sur le fonctionnement du sol, des rotations, des cycles à travers le support graphique.

Cela se manifeste à travers l'hétérogénéité et l'asymétrie des panneaux. Ils sont disposés dans l'espace de la parcelle, ce qui permet de provoquer un déplacement et de varier les points de vue de la parcelle, afin de l'apprécier dans sa globalité.

Engager une transition

À chaque panneau, la contre-forme de la découpe est positionnée en symétrie sur le tasseau. Cela permet d'une part une économie de matière, et représente d'autre part l'idée d'un basculement vers une autre pratique agricole, moins normative.

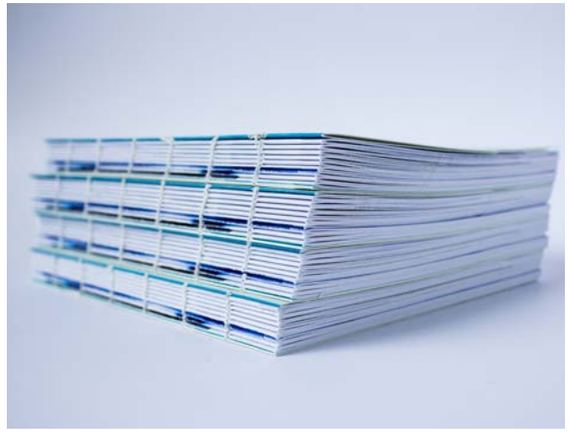
option
design graphique

co-direction :
Élisabeth Charvet
Sophie Clément

Émilie Klein

Le rivage des images

Émilie Klein
mémoire



▲ Nous vivons tous de la même eau qui, dans un cycle perpétuel, se propage, circule, s'infiltre, absorbe et transmet à l'homme des substances chimiques vitales mais aussi désormais dangereuses et toxiques. L'eau transparente et limpide semble n'avoir rien à cacher: elle ne révèle pas à l'œil nu sa réelle composition. Pourtant les micro-polluants s'y accumulent et s'infiltrent partout dans notre environnement et, jusque dans notre sang, menaçant les générations futures.

L'image saturant le champ du visible nous fait omettre l'articulation décisive entre le visible et l'invisible. Ce mémoire traite de la part invisible de l'eau et de la capacité de l'image à dévoiler toujours plus que ce qu'elle représente.

Comme l'a démontré Barbara Demeneix dans sa conférence du 26 mai 2017 au Blanc, la pollution de l'eau liée aux perturbateurs endocriniens est un problème qui actuellement n'est pas traité correctement vu son ampleur. Notre rapport à l'eau est faussé à cause d'une méconnaissance des impacts des rejets polluants liés à nos pratiques quotidiennes et leurs répercussions sur l'environnement et notre santé. Dès lors comment communiquer autour d'un problème environnemental primordial, mais qui dépasse l'entendement et dont les répercussions et les effets ne sont pas perceptibles ni représentables ?

L'image est propice à évoquer ce qui n'est pas visible à l'œil nu: son rapprochement avec l'eau permet de créer des représentations sensibles qui ne restent pas en surface mais plongent dans le vif du sujet pour aller au-delà de la mise en forme de données scientifiques ou d'une simple campagne de prévention. J'ai décidé ainsi de traiter de l'image pour expérimenter et sonder cet outil du designer graphique.
L'image et ses propriétés permettent de donner une forme, une consistance, une couleur à cet élément inodore, incolore, insipide qu'est l'eau, et faire rayonner sa toxicité. Mon but sous-jacent consiste à changer et à questionner la manière dont nous regardons l'eau et ce qu'elle reflète de nos actions.

Émilie Klein

macro-projet

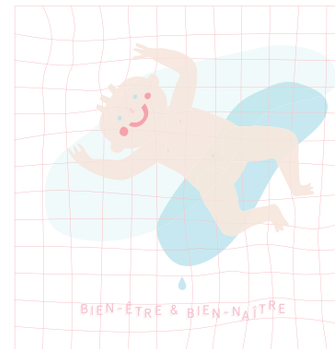
Le rituel quotidien de la toilette est un moment de plaisir mais aussi un acte de pollution répétitif et insidieux, car pensant nous laver, nous souillons notre eau.

Le rejet chronique de produits d'hygiène, de soins et autres cosmétiques nuit à la santé environnementale car ils sont composés de substances nocives : les perturbateurs endocriniens. Leurs répercussions néfastes sur la santé sont dues à une exposition pendant une période de vulnérabilité qui a lieu lors de la grossesse et dans les premières années de vie du bébé. *Le Petit Bain*, c'est une façon nouvelle, simple, saine et sereine d'envisager le moment du bain lors de la grossesse puis à la naissance du bébé.

Plongez dans

Le Petit Bain

BIEN-ÊTRE & BIEN-NAÎTRE



La naissance

Après l'accouchement, lors des premiers bains du bébé : Le moment du bain est partagé par les deux parents et la dernière étape est un coffret qui s'adresse à tous les deux. Reçu à l'arrivée du bébé, c'est un support pour communiquer autour de ce qu'il est bon ou pas de faire avec son nouveau-né.

La conception

Avant la grossesse, lorsqu'on décide d'avoir un enfant ou bien lorsqu'on apprend qu'on est enceinte : tout d'abord faire connaître le sujet des perturbateurs endocriniens et démontrer le lien avec les produits d'hygiène et l'eau. Sensibiliser le public à la protection des femmes enceintes et des bébés.

La grossesse

Pendant la grossesse, lorsqu'on se prépare à l'accouchement, qu'on se pose des questions sur sa santé et ce qu'il y a de mieux pour soi et le bébé, qu'on change aussi nos habitudes : cette deuxième étape se resserre autour de la femme enceinte. Ainsi le propos est plus spécifique, plus explicatif sur la question des perturbateurs endocriniens, leurs actions et pourquoi il est important de limiter l'exposition.

co-direction :
Tiphanie Barragué
Laurence Pache

Romane Leroy

Romane Leroy
mémoire

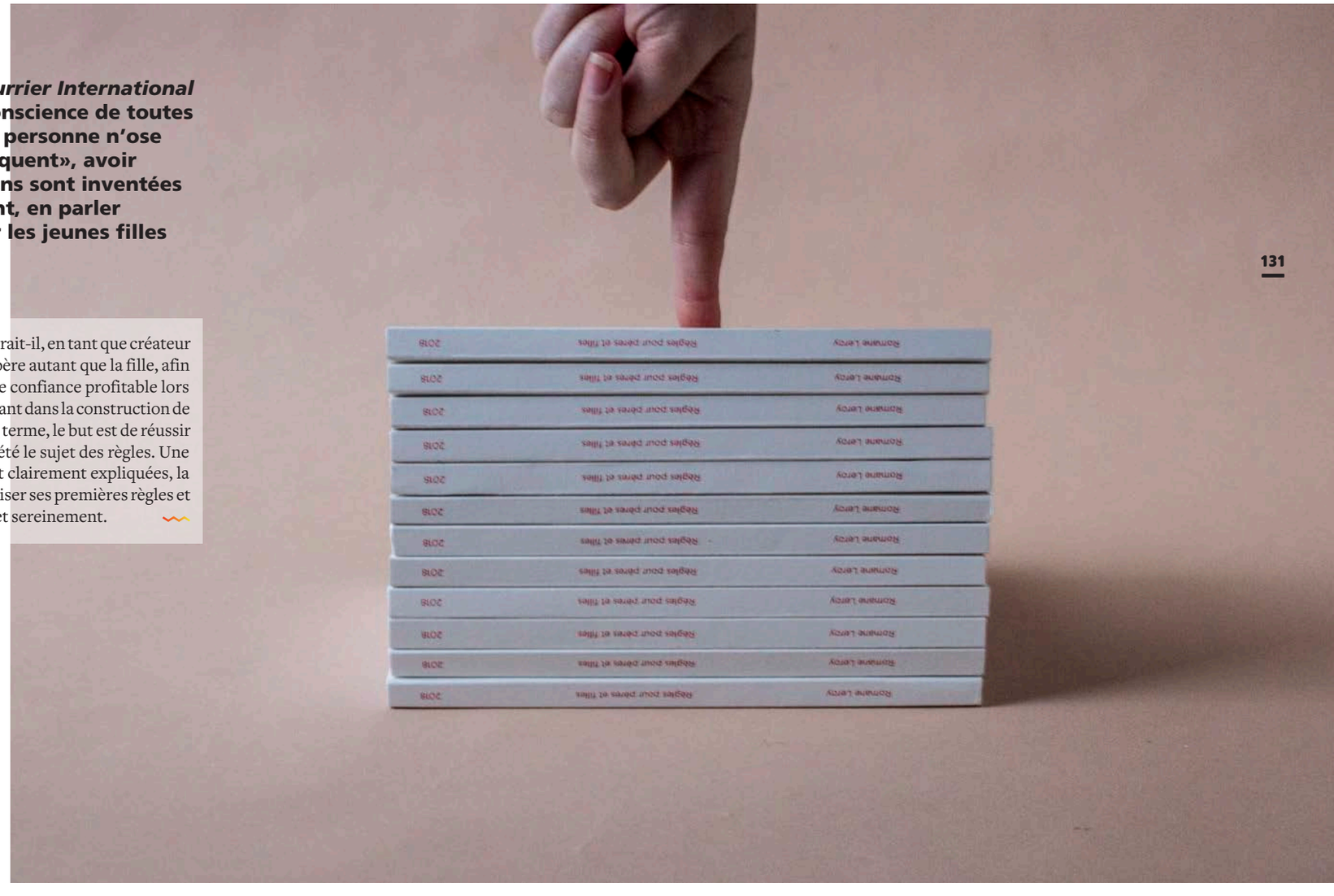
Règles pour pères et filles

C'est en septembre 2016, en lisant le *Courrier International* consacré au tabou des règles que j'ai pris conscience de toutes les inégalités cachées derrière ce sujet dont personne n'ose parler. Les «Ragnagnas», les «Anglais débarquent», avoir ses «coquelicots», de nombreuses expressions sont inventées pour éviter de dire le mot « règles ». Pourtant, en parler simplement et naturellement pourrait aider les jeunes filles à mieux vivre ce changement.

« Tu es une femme maintenant ! » Ce mémoire porte sur la relation père/fille au moment des premières règles. Cela est aujourd'hui d'autant plus important que l'âge des premières règles est de plus en plus précoce. Il est maintenant possible de les avoir dès 9 ans, or c'est un âge où les jeunes filles ne sont pas encore indépendantes et ont besoin d'être accompagnées par leur famille ou par des proches de confiance. D'autant plus que l'essor des divorces et des couples homosexuels change la représentation du modèle familial. Les premières règles deviennent maintenant aussi une affaire de papas.

Cependant dans la majorité des cas, c'est la mère qui tient ce rôle d'accompagnateur, et si cela n'est pas possible, la jeune fille préférera sûrement se tourner vers un autre proche féminin. Mais dans cette situation, le père ne pourrait-il pas avoir finalement un rôle à jouer, une place à trouver, et ce dans l'intérêt de sa fille ? Une des raisons pour lesquelles les pères ont encore beaucoup de difficultés à expliquer les règles à leurs filles est qu'ils n'ont jamais reçu d'informations claires et précises sur ce sujet.

Le designer graphique pourrait-il, en tant que créateur d'images, accompagner le père autant que la fille, afin d'introduire une relation de confiance profitable lors de cet événement déterminant dans la construction de cette future femme ? À long terme, le but est de réussir à banaliser dans notre société le sujet des règles. Une fois celles-ci simplement et clairement expliquées, la jeune fille pourra dédramatiser ses premières règles et ainsi les vivre simplement et sereinement.



Les réglettes

Les Réglettes est une marque que j'ai créée avec une seule volonté : proposer une représentation des règles, en l'évoquant simplement et naturellement. Grâce à des collaborations, elle s'implante dans le quotidien afin de dénouer les langues sur ce sujet. S'il devient naturel, peut-être que les jeunes filles n'appréhenderont enfin plus leurs premières règles, et que ces dernières ne seront plus un motif de moquerie ou d'inégalité.

Jungle Speed

Jungle Speed est un jeu qui se pratique aussi bien entre amis qu'en famille, quel que soit l'âge ou le sexe. L'avantage de ce jeu de rapidité est qu'il se joue de manière spontanée, les joueurs lancent des remarques, des phrases, ou même des mots sans préméditation.
J'ai donc choisi de reprendre les mêmes règles du jeu, mais en changeant les formes qui étaient auparavant très géométriques par des illustrations sur le thème des règles. La phrase « On a la même forme ! » devient maintenant « On a le même tampon ! ». Rien que le fait de pouvoir naturellement crier le mot tampon en pleine partie de *Jungle Speed* avec sa famille c'est déjà, pour moi, une grande amélioration dans les mentalités !

Petit Bateau

C'était pour moi presque évident de faire une collaboration avec une marque de sous-vêtements puisque cela fait maintenant plus d'un an que je parle des parties intimes du corps féminin. C'est donc tout naturellement que je me suis tournée vers la marque de sous-vêtement *Petit Bateau* pour réaliser ce projet de coffret familial.
L'avantage est que les sous-vêtements permettent de travailler sur un support inhabituel ainsi que de rentrer dans un niveau d'intimité qu'il est difficile d'obtenir autrement. La famille peut donc ainsi porter fièrement et partager ses propres règles !

Les Incollables

Apprendre en s'amusant, c'est ce qui a fait et fera toujours la réussite des *Incollables* ! C'est pour cela que j'ai choisi de faire une collaboration avec eux. Il y a encore énormément d'informations à apprendre sur le sujet des règles, alors autant le faire en s'amusant. Réaliser un *Incollables* spécial règles permet donc de regrouper dans un même support toutes les réponses aux questions que les jeunes peuvent se poser au sujet des règles. Dans la voiture, dans la cour de l'école ou même avant de s'endormir, c'est toujours le moment d'en apprendre sur les règles !

co-direction :
Élisabeth Charvet
Sophie Clément

Élora Michel

Graphistes, permacultivons !

Élora Michel

mémoire

▲ J'ai travaillé à un transfert entre la permaculture et le design graphique. La permaculture est un système conceptuel qui trouve une forte applicabilité dans le monde agricole mais qui pourrait être adaptée à un ensemble de projets et installations humaines.
Elle promeut des systèmes lents, autonomes et résilients sur de petites surfaces et surtout elle nous invite à repenser notre rapport au monde vivant. J'ai travaillé à la jonction entre deux domaines qui ne se connaissent pas, qui ne dialoguent pas et qui pourtant, ont beaucoup à s'apprendre.

Nous sommes déconnectés de notre environnement, pour lutter contre ce phénomène en tant que designer, nous devrions nous intéresser aux fondements mêmes de cette relation qui prend sa source, en partie, dans l'agriculture. Pour pouvoir repenser ce lien à l'environnement, le graphiste pourra puiser dans la permaculture qui s'est développée face à l'agriculture intensive. À la fois applicable à l'ensemble des domaines humains et agricoles, la permaculture est aussi une philosophie et un ensemble de principes basés sur une approche holistique du monde. Par son bon sens, elle sera une source d'inspiration pour les graphistes, leur permettant de repenser les systèmes visuels qui nous entourent de manière créative et éthique. Par une adaptation à un contexte spécifique, le design permaculturel pourra accompagner les citoyens dans leur relation au territoire. Ce transfert entre la permaculture et le design graphique nous emportera dans une aventure méthodologique.

L'édition a été conçue de façon à mettre en tension les deux domaines. Une affiche, servant de couverture à l'objet permet au verso de comprendre l'importance des douzes principes qui régissent la permaculture. Par un ensemble de dispositifs graphiques, j'ai tenté d'accompagner le lecteur dans la compréhension de ce domaine, éloigné à première vue du monde du design. La garde de l'objet permet, par l'inclusion de la méthodologie, de suivre progressivement la pratique du transfert en parallèle de l'apport théorique.

Parcours variable

Suite à la méthodologie initiée précédemment qui permettait de réaliser un transfert entre la permaculture et le design graphique, je me suis questionnée sur l'applicabilité des principes de la permaculture. Grâce à un travail d'expérimentation autour des 12 principes de la permaculture, j'ai ainsi décidé de travailler sur la représentation du territoire de l'Île de Batz.

Expérimentations

Les 12 principes qui régissent la permaculture proposent une entrée conceptuelle de la permaculture. Que se passe-t-il si nous tentons de transposer ses principes au design graphique ? Par la rencontre entre ces principes et différents paramètres en design tels que : la typographie, le support, l'usage, j'ai pu expérimenter successivement des transferts entre les deux pratiques.

C'est à travers la combinaison entre ces différents paramètres que jai pu ouvrir l'étendue des possibles qu'offre la conception permaculturelle. Mais si plastiquement la permaculture est transposable au design, l'est-elle autant à travers un projet de design qui relèverait plus de la commande ?

Parcours hors des sentiers-battus

J'ai donc travaillé à l'élaboration d'une application plus précise et ancrée de ce transfert permaculturel, en me questionnant sur comment donner à voir une lecture plus fine et dense du paysage de l'île de Batz.
L'île de Batz est une commune insulaire située dans le Finistère. Elle est accessible en navette au départ de Roscoff. C'est une île essentiellement agricole et sauvage, elle possède un patrimoine naturel très important qui mérite d'être regardé autrement par les touristes.

Parcours variable, Hentoù Argemmenn

C'est donc à travers un projet de signalétique, ancré sur ce territoire que j'ai pu tester l'applicabilité de la permaculture ainsi que son apport pour la profession de graphiste. Le parcours variable est composé d'un dispositif de signalétique couvrant la partie nord de l'Île de Batz , de cinq sites naturels, mettant en valeur les zones de rencontre et les bordures dans le paysage ainsi que le caractère sauvage et exotique de l'Île.

crédits typographiques :
Freigh et Frutiger
crédits photographiques :
tous droits réservés aux étudiants et enseignants du DSAA

En Cène est la revue bimestrielle du DSAA design éco-conception du lycée Raymond Loewy à La Souterraine, ce numéro hors-série présente les mémoires et projets de diplômes de la promotion n°4.

Cette année le jury était présidé par Boris Bouissaguet (Inspecteur Arts Appliqués) et Denis Bernard (photographe et enseignant chercheur) accompagnés des designers Adrien Demay (design de services DTA), Antonin Boyer (architecte – collectif BSP), Juliette Tranchant (Chargée de mission Architecture et Paysages Pays Ouest Creuse), Virginie Barney-Duhamel (designer graphique indépendant Paris), Matthieu David (Graphiste et DA pour les magazines Fisheye et Be Contents), Paul Alleyrat (design produit et retail) Ann Pham Ngoc Cuong (DSAA Design d'espace), Elisabeth Charvet (DSAA Design graphique), Tiphanie Barragué (studio Pixine et DSAA Design graphique), Laurence Pache (DSAA Philosophie), Sophie Clément (DSAA Humanités modernes), Christophe Recoules et Julien Borie (DSAA Design produits).

Rédacteurs :
Anaïs Alusse, Manon Alves, Clara Anèse, Caroline Angelvy, Mylène Bertrand, Laura Bodénez, Baptiste Bodin, Mathilde Boisvert, Léonie Bonnet, Chloé Bosch, Camille Bouguyon, Antoine Bourhis, Lucie Colin, Mathilde Clout, Élise Durand, Alice Guiet, Nataliya Kogut, Émilie Klein, Romane Leroy, Élora Michel, Alison Mineau, Romain Rosa

Conception graphique et éditoriale :
Charlotte Andre et Laurine Herpe
Exécutions graphiques :
Juliette Géron et Élise Souchet
Maquette :
Laurine Herpe

Coordination du numéro :
Julien Borie, Tiphanie Barragué et Sophie Clément.

p.05 **Manon Alves**
p.11 **Mathilde Boisvert**
p.17 **Léonie Bonnet**
p.23 **Chloé Bosch**
p.29 **Camille Bouguyon**
p.35 **Antoine Bourhis**
p.41 **Mathilde Clout**
p.47 **Nataliya Kogut**

p.55 **Caroline Angelvy**
p.61 **Mylène Bertrand**
p.67 **Laura Bodénez**
p.73 **Élise Durand**
p.79 **Alice Guiet**
p.85 **Alison Mineau**
p.91 **Romain Rosa**

p.99 **Anaïs Alusse**
p.105 **Clara Anèse**
p.111 **Baptiste Bodin**
p.117 **Lucie Colin**
p.123 **Émilie Klein**
p.129 **Romane Leroy**
p.135 **Élora Michel**