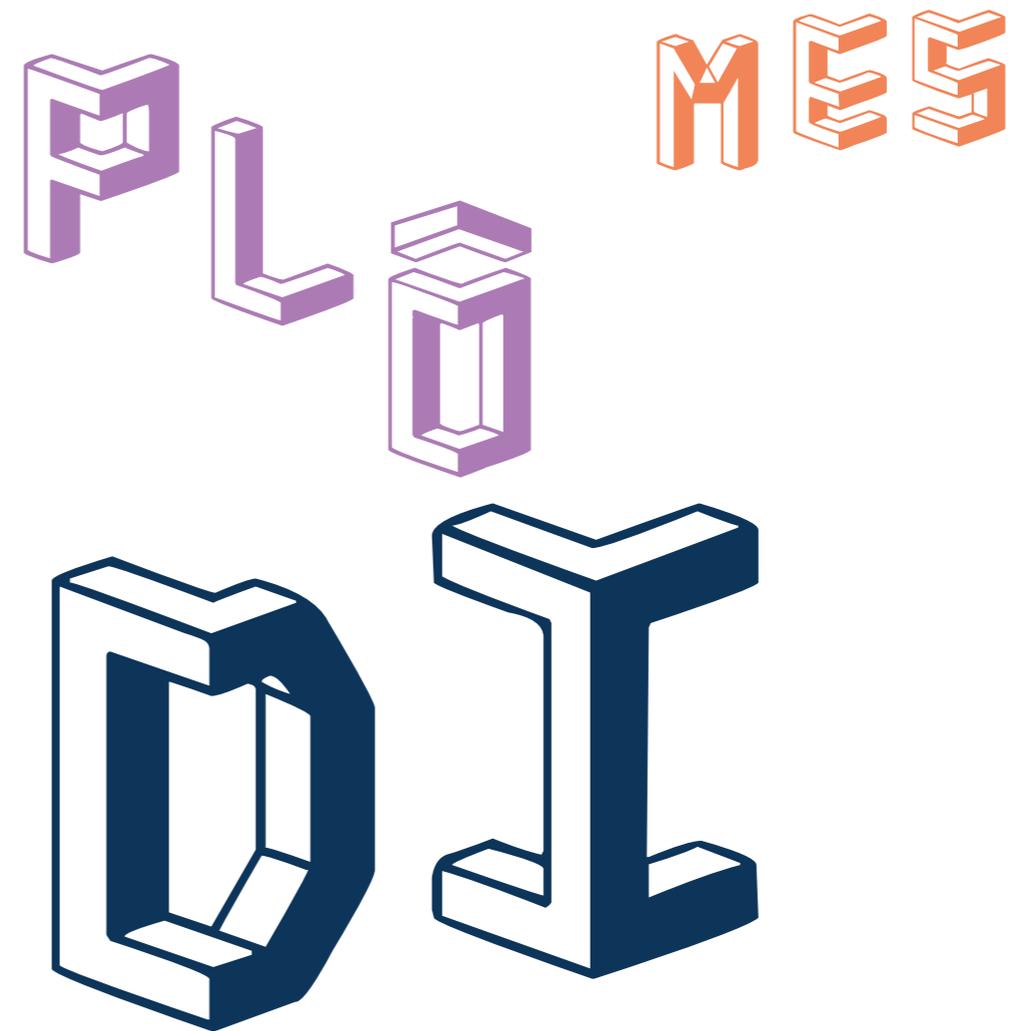


2019

PELLAMES

ENCÈNE



Promotion 2019

DSAA design éco-responsable

Pôle Supérieur de Design Nouvelle-Aquitaine

Cité scolaire Raymond Loewy La Souterraine



p.10 • **Arnaud Braibant**

p.16 • **Oranne Et Tata
& Marine Rodrigues**

p.26 • **Juliette Groussin
& Clara Morichon**

p.36 • **Clément Chaubet**

p.42 • **Élise Souchet**

p.48 • **Charlotte Andre**

p.54 • **Nathan Belarbre**

p.60 • **Juliette Géron**

DSAA DESIGN ÉCO-RESPONSABLE : UN DIPLÔME... SUPÉRIEUR

C'est toujours avec le même plaisir, la même curiosité et le même intérêt que nous participons, chaque année, en tant que professionnels, au jury des diplômes du DSAA du Pôle Supérieur de Design Nouvelle-Aquitaine. DSAA dont la spécificité réside dans son positionnement éco-responsable, le seul en France et ce, depuis sa création en 2012. Notre plaisir, et surtout notre enthousiasme furent cette année encore les mêmes, motivés par la qualité globale et individuelle des projets, mais également par l'évolution de la formation, de la discipline, ainsi que des pratiques et des méthodes qui gravitent autour de ce positionnement inédit.

Un positionnement qui consiste en la prise en compte systématique, et à chaque étape du processus de conception, des influences et effets des projets sur les milieux dans lesquels ils interviennent. Il favorise ainsi une pratique du design plus étroitement liée au contexte, ancrée territorialement et respectueuse à la fois des tissus sociaux-économiques, des savoir-faire et des ressources. Dès lors, la variété des sujets, confrontée au volet pluridisciplinaire relatif aux trois domaines socles de la formation, se traduit par des propositions protéiformes, bien souvent inscrites dans une démarche vertueuse, au service des usagers et habitants. Une démarche qui rappelle que le design, et a fortiori le design éco-responsable tel qu'il est conçu au sein du DSAA, gravite également autour des sciences humaines et de toutes les disciplines qui ont vocation à accompagner les changements qui s'annoncent...

C'est donc bien de conscience dont il est question au sein de cette formation. Une (prise de) conscience, contraignante mais ô combien optimiste, des défis qui attendent les prochaines générations, et qui a su former, à nos yeux de professionnels et jusqu'ici, des citoyens et des designers, mus par un haut degré de sensibilité à leur environnement et à ce qui y est en jeu. Conscients donc, dans leur méthodologie et dans la définition

de leur(s) futur(s) métier(s), du rôle qu'ils peuvent et doivent jouer. Le designer, un citoyen à la conscience exacerbée ?

Ce positionnement attire évidemment des étudiants qui s'intéressent au monde qui les entoure, ce monde en mutation dont ils héritent ou plutôt ont la charge et qu'ils s'approprient à investir avec l'ambition démesurée - donc louable - de le préserver et de l'amener à évoluer positivement. Leurs intuitions d'origine, mûries et nourries pendant deux années pour devenir des réflexions étayées et outillées, nous poussent à saluer leur engagement ; un engagement qui s'est exprimé pour cette promotion de manière très concrète, notamment à travers des expérimentations grande nature, sur le terrain, au contact « des gens » : organisation de cleanwalks, réintégration des chevaux dans la ville le temps d'une journée, sollicitation d'une municipalité pour consulter les riverains... Ces expérimentations, dont l'ancrage dans le réel en fait des expériences, leur ont permis d'apprendre en (inter)agissant, mais aussi d'approfondir et de reformuler considérablement leurs propositions, tout en affirmant leur conception de leur rôle de designers.

S'il faut retenir une partie particulièrement saillante de cette sixième promotion du DSAA, c'est cette volonté - et peut-être nécessité éthique et pragmatique - de s'inscrire dans le territoire, de confronter les concepts à la réalité des pratiques en place, de se frotter aux grands enjeux (l'eau, les déchets, la potentialité d'un effondrement systémique, la culture comme ciment social, etc.) et à la « vraie vie », dont s'est trop longtemps et trop souvent tenu éloigné le design. Rencontrer les acteurs des territoires, élus, experts, habitants, usagers... tel a été pour nombre d'entre eux le leitmotiv, pour faire progresser leur projet en justesse. Aussi, a-t-il parfois fallu provoquer, stimuler, tester, mais aussi tout remettre en question, arrêter et recommencer pour nourrir plus finement leur réflexion.

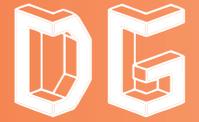
Les étudiants ont également su faire preuve d'une belle hauteur de vue, celle-là même à laquelle l'équipe pédagogique les invite en favorisant l'étroite interaction entre design d'espace, design produit et design graphique. Cela transparaissait cette année avec une forte et inédite proportion de diplômés relevant du design global, c'est-à-dire ne se cantonnant pas à leur strict domaine, mais surtout sachant convoquer les autres domaines du design lorsque c'est nécessaire et que cela sert le projet. Une prise de risque qui n'en est en réalité pas une et qui résume

ce qui est attendu des étudiants : culture métier et ouverture, conscience des enjeux professionnels et de la réalité de la discipline.

Autant de points de passage signes du caractère professionnalisant de la formation et révélateurs d'une mutation nécessaire et inévitable : la présentation des premiers et très attendus diplômés en binômes de deux étudiants de domaines différents qui produisent un projet conjoint, « solidaire ». Les deux projets « trans-domaines » de cette année, réussis au-delà de leur spécificité, ouvrent la voie à de nouvelles collaborations au sein de la formation mais également à une nouvelle façon d'accompagner et d'évaluer les projets. Pour encourager ces coopérations « naturelles » en termes de design global, le jury a décidé de créer la mention « agence » qui sera, nous l'espérons, attribuée chaque année à de nouveaux binômes mais également à des trinômes ! Sans oublier de remercier l'équipe pédagogique du DSAA de la confiance qui nous est faite chaque année, nous souhaitons aux étudiants de cette promotion pleine réussite dans leur parcours et les invitons à demeurer les « designers citoyens » qu'ils ont appris à être ici, en cultivant à la fois la conscience du monde qui est le leur, de celui qu'ils aimeraient voir advenir, et des réalités de leur univers professionnel. Nous vous souhaitons enfin le même plaisir à parcourir ces projets que celui que nous avons eu à les accompagner et à les apprécier, pour convenir, comme nous, du fait que ce DSAA design éco-responsable est un diplôme... supérieur.

Antonin Boyer, Adrien Demay et Émilien Rouet, professionnels associés au sein du DSAA du Pôle Supérieur de Design Nouvelle Aquitaine.

Arnaud BRAIBANT



NOTES BLEUES SUR MUSIQUE NOIRE

ÉCOUTER ET VOIR L'HISTOIRE

Mon travail s'est élaboré sur la question de la transmission de la connaissance historique liée au jazz sud-africain. Bien qu'il soit plaisant à nos oreilles, le jazz génère une forte teneur historique de la condition noire aux États-Unis et en Afrique du Sud. Objet de résistance pacifique, il incarne le rôle de témoin d'une époque assujettie aux violences raciales. J'ai construit la volonté de transmettre l'histoire de ces personnes, présente dans une musique spécifique avec comme tremplin le plaisir musical.

En voiture, dans un magasin, au travail, chez soi, la musique est au quotidien un son continu. Présente dans notre environnement commun et le plus intime, il est bien souvent rare que l'écoute de celle-ci soit réalisée de manière concentrée. Il est alors difficile de prendre en compte une dimension cognitive de l'œuvre musicale, davantage en ce qui concerne la portée historique de certaines productions. Le jazz dans son aspect divertissant vient quant à lui perdre la force qui l'a construite.

Au-delà du plaisir des sens, le plaisir de la connaissance

Le plaisir que l'on peut ressentir en écoutant de la musique nous transporte et la passerelle créée entre le créateur et celui qui écoute devient alors infime. Toutefois il est dommageable que dans sa portée plaisante la musique ne véhicule pas le revers de celle-ci. Le travail de design se veut éthique et porté vers une philosophie

de la transmission et le partage de la connaissance pour s'extraire de soi et aller au-delà de sa propre culture, comprendre celui que nous ne sommes pas.

L'objet éditorial

Il met en avant différentes productions photographiques plongeant le lecteur dans une tension entre histoire et musique. Présentant le contexte de création du jazz sud-africain dans son ensemble pour mieux en saisir l'existence et les tenants de l'émergence de ce style musical, l'objet éditorial présente différentes photos de Jürgen Schadeberg. Il permet de comprendre l'explosion visuelle à laquelle nous faisons face actuellement dans la surrègne de formes. Il questionne le côté divertissant de la musique, pourquoi nous perdons la face cachée de la musique à savoir le contexte historique de création et d'existence d'une chanson et comment le retrouver ■



RÉSONANCES ET RADIOGRAPHIE JAZZISTIQUE

À partir des différents constats posés quant à la restitution d'un sens historique par le plaisir des sens, j'ai décidé d'injecter ma réflexion dans l'incarnation d'un événement musical comme peut l'être celui du festival. Comment initier une expérience globale de la musique au spectateur pour lui donner à comprendre ce qu'il écoute ? La notion de parcours à travers cette expérience - instaurant un éloge de la lenteur et de la durée du regard et de l'écoute - est attendue pour laisser place à l'histoire, le choix de l'arboretum de la Sédelle comme lieu n'est pas anodin.

Entreprendre la mise en relation entre le jazz sud-africain, l'histoire qui lui est liée et celui qui l'écoute, donne à penser la transmission de la connaissance de l'Apartheid. Le festival permet d'abord au spectateur de baigner dans un contexte précisément où son attention est disponible. Le lieu représenté par l'arboretum fait lien entre le territoire sud-africain et le territoire creusois, partageant ce jazz grâce à sa propriétaire Nell Wanty, botaniste sud-africaine. Faire partie d'un événement surprise comme ce festival, relève de la préciosité de l'instant et de l'expérience vécue ■



Affiche (recto) en situation à l'arboretum de la Sédelle

Un parcours en recto-verso

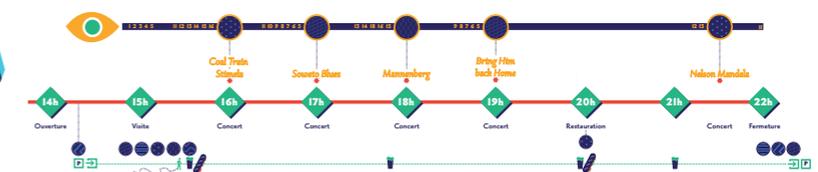
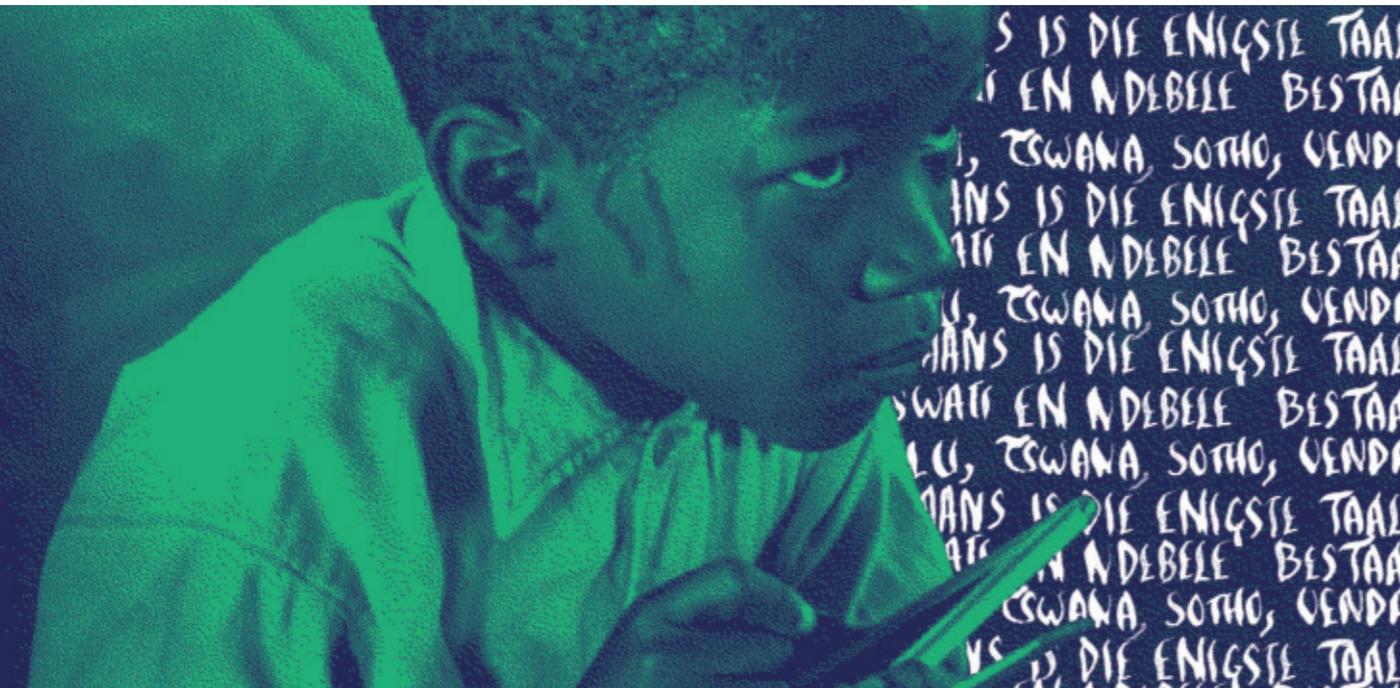
La notion de parcours entretient un lien étroit avec le rapport temporel. Élargir l'espace-temps entre l'écoute et la compréhension graphique permet au spectateur de prendre connaissance de ce qu'il écouterait pour mieux saisir la musique qu'il écoute avec plaisir. Le festival, situé dans l'arboretum de la Sédelle offre une pente douce incroyablement végétale, fraîche et odorante tandis que la musique porte le spectateur dans une compréhension de la production musicale.

Dimension plaisante et historique

Par sa production le graphisme devient souvent emballage ou présentation. Il emballe la musique et fait lien entre un document historique et celui qui le regarde. Ici, la production graphique intervient comme document de compréhension de l'histoire dans sa forme la plus concrète, sans avoir à passer par la lecture d'un livre indigeste pour celui qui veut se divertir.

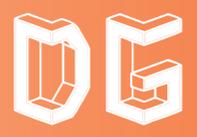


Affiche (verso)



Plan du site et chronogramme des activités

Oranne ET-TATA



temporalité
 événementiel → durée, à durée limitée, momentané
 ponctuel → instantané, ponctuel, en un seul point de temps
 pérenne → durable, de longue durée, permanent
 en temps réel → qui se fait à l'instant, au moment même

FAIRE RECONNAÎTRE LA DIVERSITÉ HUMAINE ET CULTURELLE

CULTIVER LA TOLÉRANCE ET L'ENRICHISSEMENT MUTUEL

LE RESPECT ET COMBATTRE LE...

bit pédagogique de compréhension l'autre

PE

Il de langage pour respecter la diversité humaine et culturelle

• Mettre à disposition pour tous un matériel adapté à la diversité humaine et culturelle

• Proposer des ateliers de découverte et de partage

• Favoriser la compréhension mutuelle et l'acceptation de la diversité



Marine RODRIGUES

OP

Portage

• Mettre à disposition pour tous un matériel adapté à la diversité humaine et culturelle

• Proposer des ateliers de découverte et de partage

• Favoriser la compréhension mutuelle et l'acceptation de la diversité

L'ÉCART EN PARTAGE POUR UN DESIGN DE L'ENTRE-DEUX

Vous souvenez-vous de la dernière fois que vous avez parlé arabe ? Probablement ce matin, en vous servant un verre de jus d'orange ou en ajoutant du sucre dans votre café. Les mots de la langue française sont autant de traces des emprunts entre les civilisations, rappelant que l'histoire de l'Europe présente entre autres de nombreux liens avec celle du monde arabe. Pourtant, dans l'actualité politique française et européenne, la diversité tend à être de plus en plus rejetée.

Dans un contexte où la tentation du repli identitaire traduit de profondes inquiétudes, tout ce qui touche au monde arabe souffre d'une image négative. Le design graphique peut-il devenir un outil d'acceptation de la présence de l'autre dans l'histoire et les identités françaises, afin de réinvestir l'écart entre les cultures ? Le travail du designer serait alors de trouver les modalités de perception mais surtout de lisibilité de la complexité identitaire inhérente à chacun. Comment lire et non seulement voir les formes hybrides ? Quelle est la capacité du design à penser l'hétérogène et l'illisible ?

Une exploration par l'image

Ce mémoire se propose d'explorer comment les enjeux de l'identité culturelle s'expriment dans les images. Un premier temps d'analyse repose sur des images issues des médias, d'œuvres d'art, des éléments d'histoire. Le second temps explore graphiquement à travers la typographie les enjeux de la classification et du type, du mélange.

Des recherches croisées

Cette recherche a été menée avec Marine Rodrigues en design produit. À ce titre, les ouvrages peuvent être lus en parallèle, afin d'assurer une lecture transversale des notions abordées. Des gloses s'insèrent comme des outils de lecture qui croisent nos questionnements et font dialoguer nos deux domaines. Chaque glose vient ainsi compléter les notions du chapitre qu'elle ponctue ■



L'ÉCART EN PARTAGE LORSQUE LE DESIGN CONSIDÈRE L'ENTRE-DEUX CULTUREL

La relation entre la France et les pays du Maghreb est riche d'une histoire commune jalonnée de partages, d'échanges qu'ils soient commerciaux ou migratoires mais également de conflits. Aujourd'hui, cette relation souffre d'un rapport à l'altérité conflictuel et est le parfait exemple du paradoxe existant dans le contexte mondialisé entre hyperconnexion entre les individus et les pays, et repli culturel menant au rejet des cultures extérieures. Le designer peut-il alors participer à l'apaisement de cette relation conflictuelle ?

Quels sont les champs d'actions du designer pour traiter une problématique politique qui est celle des relations inter-culturelles ? Quel est le rôle de l'objet dans la construction des groupes et dans l'élaboration des relations inter-individuelles et inter-groupes ? Ce sont autant de questions auxquelles ce travail de recherche tente de répondre.

Les objets, médiateurs culturels

L'objet est au centre de la question culturelle car il entoure les individus tant il participe aux modes de vie, et coutumes spécifiques à chaque groupe humain, il en constitue le garant de la cohésion. Il se charge des valeurs du groupe et est un moyen de revendiquer une appartenance, ce qui lui confère une fonction symbolique forte. Mais dans un contexte de mondialisation qui tend à uniformiser les modes de vie et nos objets, cette fonction médiatrice peut-elle persister ? Le designer peut-il avoir un rôle dans l'apaisement d'un conflit

culturel en créant des objets médiateurs des relations inter-culturelles ?

Un design de l'écart

La relation que nous entretenons avec l'altérité souffre d'une vision erronée de ce que sont l'identité et la culture. Certains individus voient cette dernière comme un élément immuable, héritée de nos ancêtres et ne devant pas être troublée, ainsi tout mélange culturel est prohibé. Comment le designer peut-il alors promouvoir une autre vision de l'altérité qui apaise cette vision conflictuelle ? C'est en appliquant la vision des écarts de François Jullien que peut s'exprimer l'alternative. Selon lui, nous ne devrions plus parler de différence mais d'écart, ne plus utiliser le mot culture mais le mot ressources. Ainsi, ne pouvons-nous pas effectuer un design de l'écart qui promeut les échanges afin de mettre en avant la richesse qui se crée à l'entre-deux culturels ? ■



L'ÉCART EN PARTAGE POUR UNE ÉCOLE DU VIVRE-ENSEMBLE

À tout âge et à tout moment, les questions du vivre-ensemble et de la diversité peuvent se poser. Destinée aux enseignant-es, cette mallette contient des outils pour aborder ces problématiques avec leurs élèves. La mallette se veut évolutive, elle accompagne l'enseignant-e et s'adapte à ses différents besoins, comme à l'âge des enfants à qui elle s'adresse. Les trois catégories souples d'outils s'adaptent aux cycles d'apprentissage des élèves : découvrir, s'approprier, et partager.

Tous les outils répondent aux exigences du programme d'éducation civique et morale de l'Éducation Nationale en matière de vivre-ensemble. Contrairement à la plupart des mallettes existantes, sa forme suppose un usage régulier et une présence quotidienne dans la classe. Elle est le fil rouge qui va permettre de relier l'usage des outils qu'elle contient tout au long de l'année. Une carte du monde bien particulière y est affichée : elle présente le monde sous différents angles, afin d'en relativiser la perception. Elle est également un support d'appui lors de l'utilisation des outils ■



Tampons abordant les ruptures culturelles et le métissage

Les outils pédagogiques

Les outils sont conçus comme des supports de création, ou de discussion, ou de découverte qui permettent d'aborder la question des influences culturelles et du métissage. Chaque outil aide l'enseignant à construire une séance pour questionner et enrichir les systèmes de référence et de représentation des enfants.

Une démarche de terrain

Pour construire ce projet, nous avons rencontré des enseignants d'horizons différents, dont le programme et le niveau des élèves varient. Cela nous a permis de garantir l'adaptabilité de nos outils à différentes écoles, et d'en affirmer la légitimité en tant qu'outils ouverts. Des journées de test en classe nous ont aussi permis de mieux orienter leur utilisation.



Les enfants déchiffrent les histoires à l'aide de filtres colorés



Découvrir en manipulant

Les outils développés pour cette mallette sont basés sur des principes de manipulation permettant la découverte. Ils sont proposés sous la forme d'un puzzle, d'un set de tampon et d'un tapis illustré accompagné de loupes et les enfants découvrent en pratiquant les outils qui encouragent la manipulation de signes culturels et leur mélange. Les outils ont également pour vocation de faire sortir l'enfant d'une posture classique d'apprentissage afin de réveiller l'intérêt des enfants et de faciliter l'intégration des objectifs des outils.



Mallette contenant les différents outils

Une démarche de terrain

Ce projet s'est construit en collaboration avec des enseignants de classes de CM1. Tous les outils ont pu être ajustés pour répondre à des besoins pédagogiques et pour s'insérer dans des séances en classe. Les tests des outils en classe nous ont permis de valider les formes, les proportions, et choix techniques ainsi que l'efficacité des principes développés.

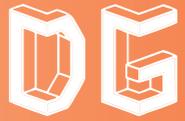


Atelier à l'école

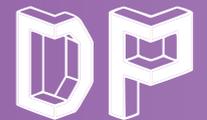


Découverte des indices culturels à l'aide des outils filtres

Juliette GROUSSIN



Clara MORICHON



ALÉABORATOIRE DE L'INCONFORT À LA DÉCROISSANCE, UN JEU VERTUEUX

Devant la crise écologique que nous connaissons, nous pouvons constater l'attitude de désengagement et d'inconscience de nombreuses personnes, semblant empêcher une vraie réaction. Pour apprivoiser l'inconfort de la remise en question de nos modes de vie, adoucir la douleur de la confrontation à la cruelle réalité de ce que nous vivons et ainsi sortir de notre paralysie, il faut trouver de nouveaux moyens de nous mettre en action. Et dans notre société où la rationalisation du monde mène à son exploitation, le designer graphique trouve des outils de résistance dans la création d'expériences aléatoires.

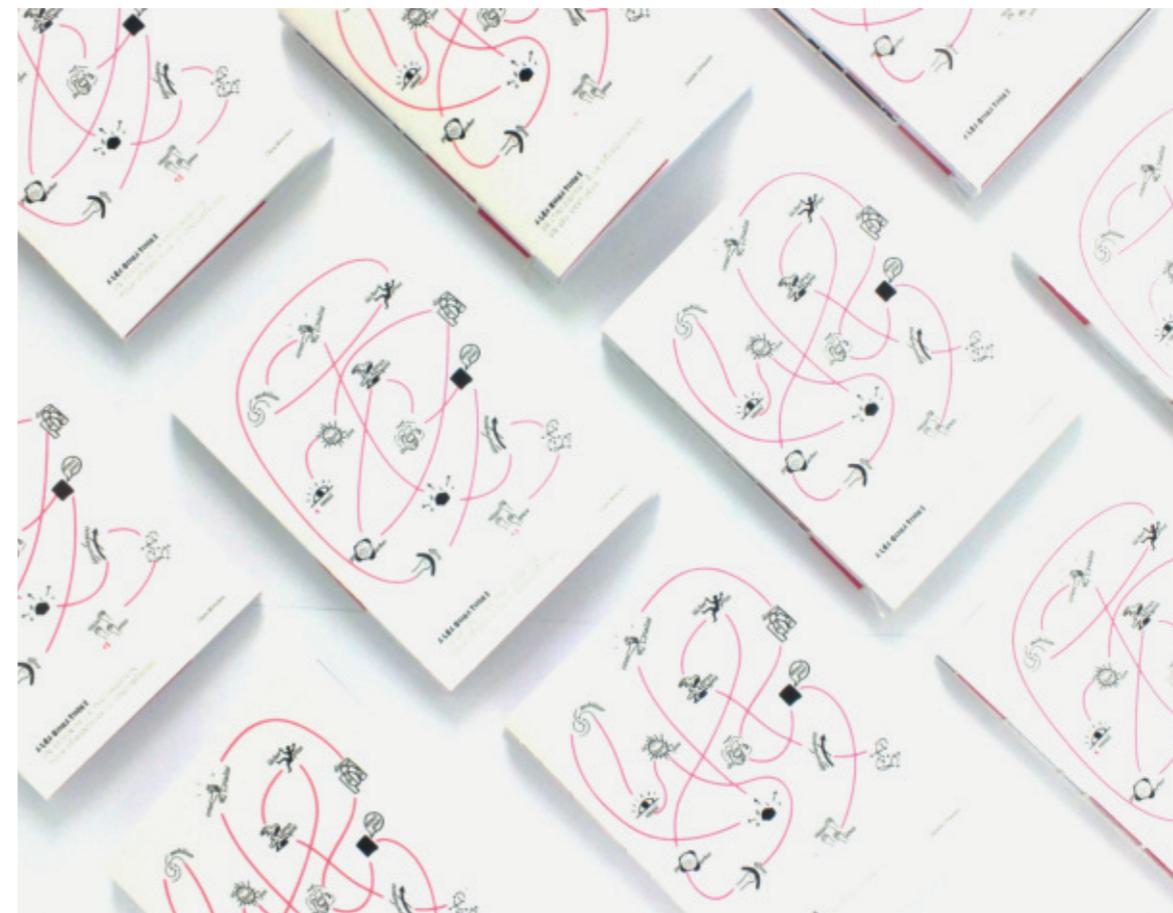
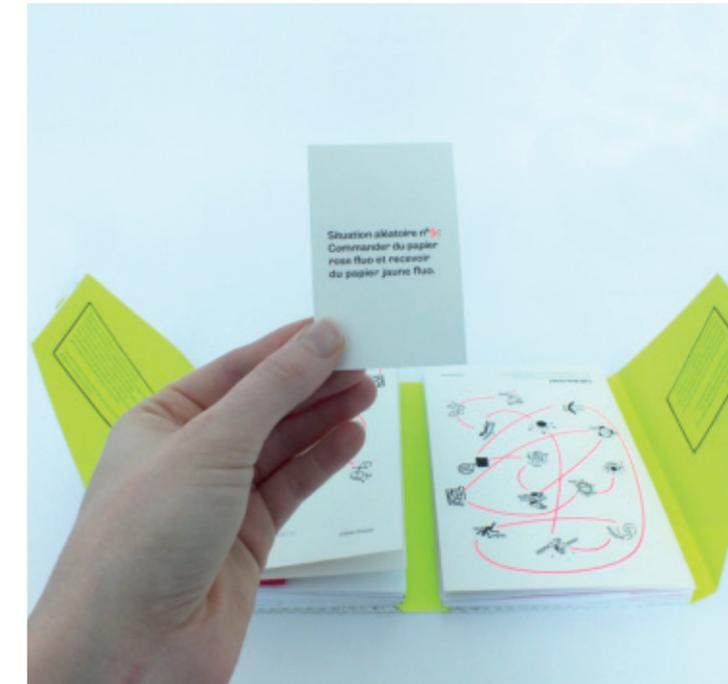
Travailler l'expérience positive de l'inconfort

L'enjeu est donc de trouver dans quelles circonstances l'aléatoire comme outil amène à penser de manière désirable ce qui était précédemment perçu comme des contraintes. Un retour à la racine d'aléa nous mène sur le terrain du jeu. Nous aimons nous plier, le temps d'une partie, à des règles contraignantes que nous refuserions dans notre quotidien, car malmenant notre confort. De ce jeu désirable, aux règles qui nous forcent à envisager de nouveaux comportements ainsi que la surprise de l'impromptu nous incitant à lâcher prise, l'aléatoire convoque différents champs qui se révèlent ainsi bénéfiques à l'introduction d'un modèle décroissant.

Un objet éditorial collectif

Ce travail de recherche en collectif, sur un sujet commun, devait être signifié dans la lecture de ce mémoire et dans la prise en main de l'objet éditorial. Des mots-images viennent servir d'index et de supports à des renvois

théoriques entre nos recherches. Ils forment ainsi un paysage de notions, dans lequel chacune d'entre nous a pu errer et finalement construire son propre chemin de réflexion. Maintenus côte à côte dans une enveloppe, les deux livres se répondent directement et peuvent se lire dans un même temps par deux personnes, pour continuer ce travail de dialogue et marquer la pluralité de la recherche. Et comble du hasard, une erreur d'envoi dans le coloris du papier nous a forcées à accepter l'aléa, même dans ce travail que nous tentions de maîtriser jusqu'au bout ■



ALÉABORATOIRE

UN DESIGN DE LA PERTURBATION POUR DÉMANTELER LE CONSUMÉRISME

Et si l'aléatoire devenait un outil de subversion de nos modes de consommation et de production pour nous faire expérimenter la sobriété ? Aujourd'hui, la société de consommation définit un modèle de vie dominant bâti sur des fondations a priori rationnelles prônant le confort matériel, le contrôle des besoins, le progrès technique, mais qui est devenu peu à peu une arme redoutable d'inhibition nous empêchant de prendre la mesure des enjeux écologiques. Face à ces dangers, notre recherche explore les vertus perturbatrices et mobilisatrices de l'aléatoire en tant qu'outil capable de nous apprendre à composer avec la contrainte pour apprivoiser l'idée de décroissance de manière joyeuse.



é-construire l'idéologie du confort pour engager l'action.

La mise en place de l'aléatoire au sein du projet de design ouvre un espace d'imprédictibilité qui remet en question les fondements de la discipline, à la fois les méthodes de fabrication, les critères d'évaluation d'un objet, mais aussi le rôle du designer. Il n'y a plus de réponse unique mais des possibles. Cette pluralité s'incarne dans l'objet aléatoire et prend l'utilisateur à partie pour l'amener à se questionner, à comparer, à faire des choix. Cette attitude de consommateur s'oppose à l'idée de confort généralisé qui tend à déléguer notre autonomie.

Dé-tourner les usages

Pour vaincre la résistance à l'engagement, l'aléatoire repense le rapport à l'expérience en transformant l'expérience de l'inconfort et de la frustration issue de la limite, en un rapport joyeux à la contrainte. En effet,

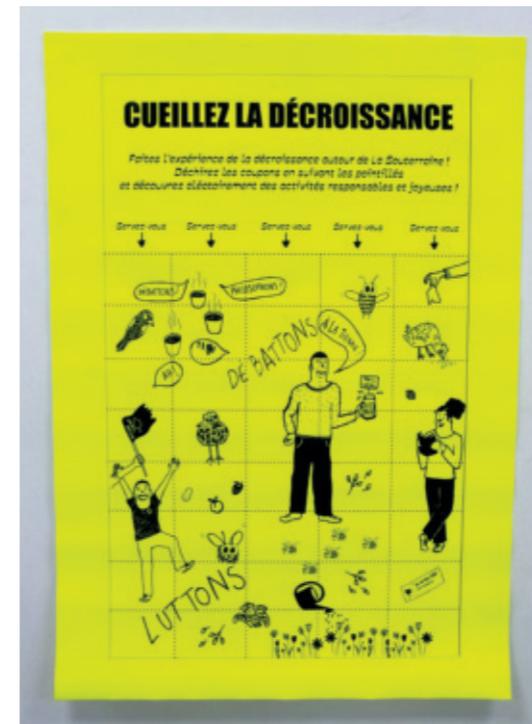
l'aléatoire joue avec celle-ci et la pense comme un système ouvert d'expérimentations. En exploitant ces dynamiques ludiques, l'aléatoire devient le moyen de subvertir les pratiques du quotidien en faisant accepter la confrontation à d'autres modes de faire. À l'image de cette recherche à deux têtes avec Juliette Groussin, nos mémoires sont construits sur des principes de lecture aléatoire par rebonds entre des notions clés et ainsi sont pensés pour une lecture à deux en face à face, propice à l'échange. L'aléatoire devient dès lors le moyen de faire la bascule de l'action individuelle vers la pratique collective et ainsi l'engagement par le commun ■



STUDIO SYSTÈME DÉ DESIGN DE L'ALÉA POUR APPRIVOISER LA DÉCROISSANCE

Notre objectif de recherche était d'exploiter le potentiel de l'aléatoire dans sa capacité à bousculer nos modes de vie et engendrer une prise de conscience vis-à-vis des dérives du consumérisme. En développant peu à peu une méthode de recherche à partir des dynamiques de l'aléatoire, nous avons cherché à infiltrer les différentes sphères du design et imaginé la création du studio design interdisciplinaire *Système Dé* qui développe différents projets pour apprivoiser la décroissance.

Dans un premier temps, notre activité en tant que designers a été de travailler autour des formes traditionnelles de l'aléatoire afin d'en étudier les symboliques, les gestes associés et de tester les implications sur l'expérience de l'utilisateur lorsque l'on s'en remet à l'aléa. La recherche autour du dé a été très riche, à la fois en tant qu'objet représentatif de l'aléatoire, mais aussi en tant que mot-préfixe évoquant la déconstruction et la réduction. Il est ainsi devenu l'identité du studio incarnant ses valeurs et un point de repère dans la diversité des projets créés ■



Jeu pour expérimenter la décroissance

Double lecture

Ce premier projet est ainsi un détournement du jeu *Blanc-Manger-Coco* mettant en scène des faits marquants de la crise écologique. En utilisant le cynisme et l'absurdité attendus du jeu, la brutalité de ces faits décrivant la catastrophe écologique est désamorcée et plus facilement surmontable. Sur les cartes, des extraits de photographies illustrant ces faits entrent en collision et amènent une double lecture. Mais si ces illustrations sont adoucies lorsqu'elles figurent sur les cartes, un numéro renvoie aux photographies originales afin de pouvoir replacer chacune dans son contexte et ancrer les faits donnés dans la réalité.

Dé-centrer

L'aléatoire devient un outil efficace lorsqu'il déclenche la surprise chez le récepteur. Pour introduire cette expérience dans des lieux publics, nous avons ainsi développé un pôle de design de services aléatoires. Parmi ces projets, une affiche détachable invite le public à des activités de décroissance près de chez lui. En déchirant les coupons, il découvre une deuxième affiche, formant un cadavre exquis avec les morceaux manquants de la première et rendant le visuel toujours mouvant. Sans choix possible face aux coupons, le public est plus ouvert à la proposition aléatoire qu'il reçoit. En modifiant le rapport aux choses du regardeur par l'expérience de l'impromptu et par la participation à des mouvements divers, cette méthode aléatoire ouvre le champ aux actions collectives.



Coffret du jeu Écocollusion



Détails des cartes du jeu



Dé-ranger, Écocoalition

S'informer en recevant, passivement, une information ne s'est pas montré efficace pour mener à l'engagement citoyen. Pire encore, les émotions négatives telles que la peur et la culpabilité qui imprègnent souvent la communication autour de l'écologie paralysent le public. Au contraire, lui faire parvenir ces informations dans un contexte convivial de jeu lui permet de se saisir, de s'emparer de celles-ci. Le joueur, actif, est donc entré dans une dynamique propice à la réception de ce qu'il apprend et à des réactions plus pertinentes.

Roman photo présentant un scénario d'usage d'un «objet de sevrage»



Dé-sintoxiquer: objets de sevrage

Notre deuxième enjeu s'attelle à la réduction de notre consommation et rassemble des objets de sevrage qui s'inscrivent dans une démarche de design fiction. Dans un présent alternatif certains objets du quotidien des gens ont leur fonction principale contrainte aléatoirement par souci d'économie d'énergie. Nous avons engagé ici une recherche sur le détournement de divers objets du quotidien pour les transformer en objets diégétiques, supports de récit et de réflexion.



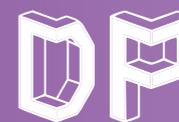
Objets de sevrage pour expérimenter la décroissance



Outils pour produire des situations aléatoires



Clément CHAUBET



OYEZ OYEZ POUR UNE ÉCOUTE DE LA BIODIVERSITÉ

Nous observons depuis plusieurs années une diminution de la biodiversité en zone rurale. Des chercheurs du Muséum National d'Histoire naturelle de Paris avaient établi que le printemps 2018 serait l'un des plus silencieux. Ces études font écho au récit de Rachel Carson, Printemps silencieux, écrit en 1962. Ce constat sur la biodiversité est alarmant et date de plus de cinquante ans. Ma recherche a consisté à établir en quoi le design associé au son ou au silence seraient en mesure de renforcer la prise de conscience écologique.

Les informations sur la biodiversité et plus largement sur la situation environnementale sont aujourd'hui diffusées par des articles, des rapports, parfois accompagnés de data graphiques. Ces informations sont préoccupantes et les spécialistes du climat s'en alarment. L'intention de cette recherche sera donc de toucher un public encore insensible et non initié aux questions environnementales par l'utilisation d'un phénomène sensible : le son.

Mais pourquoi le son ?

Le son est un phénomène qui permet de toucher sensiblement des personnes, il reste distant mais perceptible. Il est également un phénomène qui s'impose c'est-à-dire que nous ne pouvons pas y échapper : « Nous pouvons fermer les yeux mais pas les oreilles ». Cette propriété intrusive est un moyen de capter l'attention de l'auditeur pour diffuser un message. À l'opposé du son il y a le

silence, il peut également être utilisé comme outil de représentation sollicitant nos imaginaires.

Le son serait aussi plus propice à diffuser une expérience esthétique inattendue. Son immatérialité permet à chaque individu de l'interpréter à sa manière, selon ses imaginaires. Le public construit sa propre projection. Cette recherche ayant pour objectif de toucher des personnes devenues insensibles aux images et non intéressées par les rapports écrits, ce médium pourrait être utilisé en design pour surprendre et proposer des expériences esthétiques surprenantes ■



BIOALERT

POUR UNE ÉCOUTE DE LA BIODIVERSITÉ

BioAlert est un robot qui se déplace de bourg en bourg, de ville en ville, pour alerter la population quant au déséquilibre environnemental qui nous menace. Pour cela il diffuse du son qui interpelle les passants dans l'espace public. Des messages d'alerte et des conseils sont donnés lorsqu'un échange se crée entre une personne et le robot. Les usagers en agissant sur un panel de paramètres modifient le potentiel devenir des écosystèmes et sont amenés à réaliser les incidences de nos choix sociétaux. Ce robot aux allures sympathiques est présent sur des évènements réguliers, comme les marchés ou les vide-greniers, où se rend un public varié. Le public volontaire peut écouter le «concert» de paysage sonore, et les passants sont eux aussi touchés par cet évènement. De cette manière BioAlert sollicite la population, avec pour objectif de faire évoluer les consciences sur la non-pérennité du modèle actuel de société ■



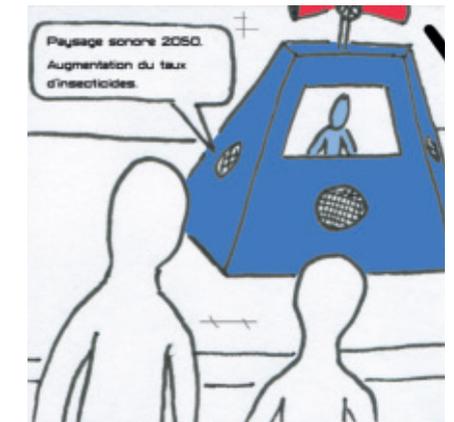
BioAlert s'installe dans les lieux publics

Un problème systémique

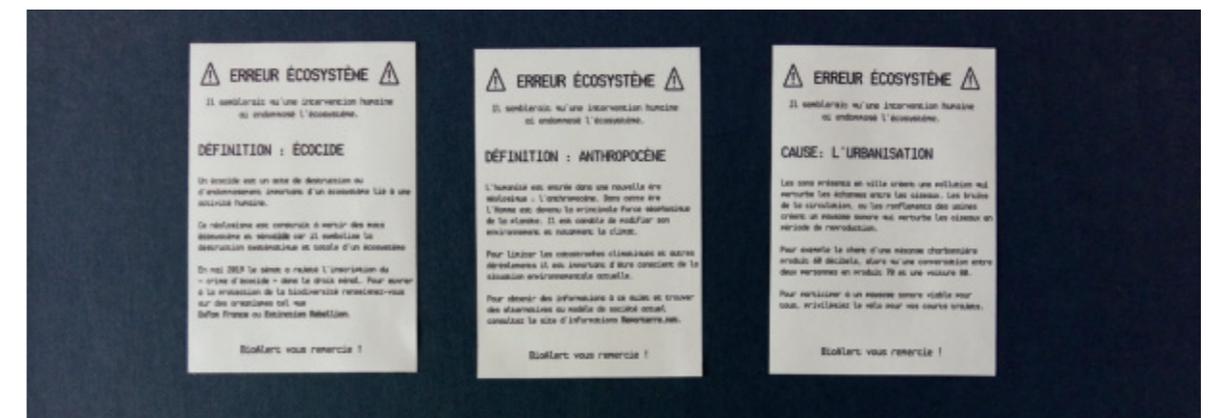
L'interface de BioAlert met en évidence l'aspect systémique du problème environnemental. Par exemple la consommation internet représente 10 à 15% de l'électricité consommée au niveau mondial ce qui participe grandement au dérèglement climatique et de la même manière à l'érosion de la biodiversité. L'agro-industrie qui utilise des insecticides prive les oiseaux de leurs ressources alimentaires et de cette manière les fait disparaître de leurs milieux habituels.

Erreur écosystème

Après son «concert», le testeur reçoit un ticket qui informe ou donne un conseil sur un facteur coupable de cette situation (alimentation, transport, consommation internet, urbanisation...). Cette expérience a pour but d'informer mais aussi de favoriser un échange entre les personnes dans le but d'engager un passage à l'action écologique nécessaire.



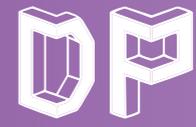
Extrait du scénario d'usage



Chaque expérience de BioAlert édite un rapport en fonction des paramètres écologiques choisis.



Élise SOUCHET



elise.souchet@hotmail.fr

LES YEUX GRAND FERMÉS VERS UNE ESTHÉTIQUE DE L'ESSENTIEL

Le sens de la vue serait-il le pharmakon du design contemporain ? La vision est prépondérante en design tant dans l'appréciation de l'objet que dans sa conception. Si bien que la considération esthétique de l'objet peut prendre le pas sur celle de la fonctionnalité. Il semblerait alors que cette prédominance entraîne une perte de sens quant au réel dessein du design. Cette «auto-asphyxie» impacte également le designer qui tend à une pratique mimétique de création et de conception. Mais alors comment sortir de notre aveuglement ?



u-delà de voir l'objet : sentir l'objet

Suite à l'écoute de l'interview d'un architecte aveugle, ma curiosité fut piquée et la cécité comme contrainte dans le processus de conception du designer s'est imposée comme une alternative prenant à contre-pied nos observations et ouvrant à une recherche expérimentale inédite. En effet, l'expérience de la cécité aurait pour objectif de permettre aux designers d'échapper à la forme esthétisante pour tendre vers une appréciation «esthésique». Les autres sens étant décuplés, notre perception de l'objet s'en trouverait bouleversée. Il ne suffit plus de voir, mais bien de vivre l'objet. Ainsi, le designer s'orienterait vers la conception d'objets impliquant une expérience multi-sensorielle.

Vers l'épure de l'objet, un changement de paradigme souhaitable.

La remise en question de nos habitudes s'inscrit dans une démarche éco-responsable. Pour s'améliorer et continuer d'apprendre, il faut parfois désapprendre. Par exemple, la cécité nous condamne à repenser la fonction du dessin ou encore de réfléchir par le volume plutôt que par la forme graphique ce qui permet de se focaliser sur le rapport entre le corps et l'objet c'est-à-dire le geste. La cécité conduit finalement le designer à l'épure de sa pratique qui mène à une sorte d'ascèse formelle. Ainsi, dans un contexte contemporain où la notion d'économie des ressources est très présente, et dans lequel les jeunes designers ne peuvent faire autrement que de se sentir investis d'une responsabilité face aux dégâts écologiques, l'épure par la cécité serait une voie à considérer pour tendre vers une conception éco-responsable ■



LES YEUX GRAND FERMÉS, VERS UNE ESTHÉTIQUE DE L'ESSENTIEL

Expérimentale, cette recherche questionne le potentiel de la méthodologie et les outils de conception du designer avec la contrainte de la cécité. Cette démarche offre une situation d'introspection. Elle consiste à confronter le designer à ses limites, à analyser ses automatismes et à les désapprendre. Ainsi, c'est grâce à la cécité que le corps du designer guide son esprit vers une approche impliquant davantage le sensoriel dans la conception. «Fermer les yeux» permet au designer de se concentrer sur l'essentiel pour l'aider à proposer une forme plus juste.

La pratique de conception les yeux fermés est une expérience qui invite le designer à sortir de sa zone de confort et finalement à réaliser une analyse de sa propre pratique qui tend à une remise en question de sa méthodologie et de ses outils de conception. Par exemple, les arts de la représentation, qu'ils soient de l'ordre du dessin ou de la modélisation, tendent à de nouveaux potentiels comme celui de l'objet en trait continu ou encore de la forme accidentelle de l'objet. Le projet de lunettes «À vue d'œil» synthétise le potentiel du dessin 2D qui devient objet 3D ■



«lunettes à vue d'œil»

Des projets à la mesure du corps

Les diverses expérimentations qui ont été menées lors de protocoles d'exploration ont conduit à plusieurs pistes de projets. Ainsi, après une expérimentation sur le modelage, le projet «À la mesure de la main» propose des éléments de préformes modulables pour composer des objets qui utilisent les proportions d'une main comme unité de mesure. Ainsi, l'interaction entre le corps et l'objet est devenue centrale. Le chevet «À portée de main» prend sa forme dans la chorégraphie du geste d'usage.

Une recherche à développer et à partager

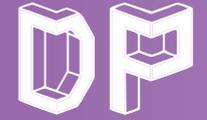
Lors de la phase expérimentale, des étudiants ont été invités à participer à des ateliers pour alimenter la recherche et tester l'attractivité de ce sujet. Il s'avère que ce projet de recherche, au vu de sa portée pédagogique, trouve un intérêt certain auprès d'étudiants designers. Nous pouvons ainsi imaginer partager cette recherche dans le cadre de Workshop. En effet, elle est support à réflexion sur l'influence de la méthode dans le projet.



Objets conçus à l'aveugle par association de volumes basiques



Charlotte ANDRE



charlotteandre64@gmail.com



L'HOMOTRITUS, LA MÉTABELLE ET LE CRYPTOSIDU UNE AVENTURE DÉTRITIQUE

«Pour éviter que le déchet ne devienne un cryptosidu, le designer détritique veut valoriser les pratiques écologiques existantes mais encore faibles, remanipuler ces imaginaires préconçus du déchet, et veut responsabiliser les usagers et habitants face à leur environnement.» Ma recherche s'engage dans l'exploration des liens entre déchets et territoires, je cherche alors à comprendre comment il est possible de bousculer notre perception du déchet en utilisant l'entité du territoire comme outil d'implication des habitants.

Notre trajectoire de société, orientée vers le progrès et la modernité, conditionne notre perception et notre relation à notre environnement de vie. Nous nous sommes progressivement déconnectés de notre monde, si bien que notre rapport au déchet cristallise cette déconnexion. Le déchet est une notion récente, qui prend racine dans l'angle mort de la modernité et du progrès, où le déchet est lié au sale, au repoussant, et à la pourriture, quand bien même le déchet nous représente.

Spatialisation du déchet et lien matériel

Le déchet nous représente d'autant plus dans sa spatialisat-ion. Le déchet rejeté au sol dans la rue, dans toute sa présence hasardeuse, montre combien nous nous sommes désappropriés nos espaces de vie et nos objets. Cette spatialisation du déchet montre également l'importance du collectif dans l'élaboration de ce lien entre déchets et territoires. Entre le sol et le déchet, nous retrouvons les notions de strate, d'histoire, de trace et

de représentation, qui permettent de questionner la place du déchet dans notre espace public et privé.

Valoriser des pratiques et les rendre désirables

L'objectif de cette recherche a été de comprendre, dans cette relation déchets-territoires, comment le design pouvait valoriser des pratiques écologiques et les rendre désirables. L'action en design se situe dans le triptyque voir, comprendre, agir, pour inciter les usagers et habitants à participer à une gestion commune des restes. Il s'agit de développer un outil complet et collectif qui participerait à faire de la nécessité qu'est la gestion des restes, une pratique désirable ■



POUR UNE CULTURE DES RESTES PARTAGÉE, TERRITORIALISÉE ET ASSUMÉE

Mon objectif de recherche a été de bousculer notre perception négative du reste et de créer un service qui permettrait d'assumer notre production de restes. Là où le reste est progressivement devenu un outil de compréhension du territoire, j'ai voulu tester l'implication et la mise en action des habitants à différentes échelles. J'ai par la suite choisi de me pencher sur la création d'un outil spécifique qui finaliserait et montrerait la participation de chacun à un effort commun de gestion des restes.

La première étape de ma pratique a été d'organiser des «marches propres», soit des marches de ramassage de déchets dans la ville de La Souterraine. Inspirée par le mouvement citoyen Clean Walker, j'ai pu tester l'implication citoyenne et la communication médiatique nécessaires à la réalisation de tels événements. Lors de la seconde marche, plus de quatre-vingts personnes étaient présentes et ont prouvé que notre place dans la relation déchets-territoires peut passer par la motivation collective pour retrouver une responsabilité de notre environnement de vie ■



L'écopoint de quartier: entre technique, éthique et esthétique

Tout au long de ma recherche, je me suis retrouvée confrontée à des lieux pensés pour accueillir nos restes, et ce à plusieurs échelles (les déchetteries, les écopoints, etc). L'écopoint de quartier est un lieu coincé entre prise en charge institutionnelle et acte individuel. Il est aujourd'hui une réponse technique à un problème technique. Les considérations éthiques et esthétiques ont été évacuées comme le sont nos restes, c'est pourquoi l'écopoint m'a paru important à restructurer pour retrouver une relation positive avec nos restes et nos territoires.

Le décantritoire, un lieu destiné à la culture des restes et à une pratique responsable

En voulant bousculer notre perception du reste et de l'écopoint, j'ai voulu élever le reste, lui faire prendre place dans l'espace public. Le décantritoire n'est pas seulement un espace de tri, c'est un lieu qui regroupe une multitude d'usages qui permettent de repenser notre relation au reste et d'impliquer les usagers dans la construction de cette nouvelle pratique du reste.



Cleanwalk organisée à la Souterraine

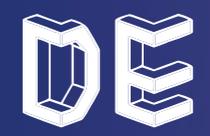


3

6

5

Nathan BELARBRE



meebow24@gmail.com

VERS UN AVENIR INCERTAIN LORSQUE LE DESIGN D'ESPACE PROJETTE LA MONTÉE DES EAUX

La montée des eaux, phénomène accéléré par le changement climatique, menace les conditions de vie sur terre. Elle révèle notre vulnérabilité humaine face à la nature et aux événements climatiques extrêmes. Peut-on cohabiter avec elle ? Faut-il continuer à construire des digues ? Ou bien peut-on imaginer des villes flottantes ou amphibies pour vivre avec elle dès demain ? Le designer écoresponsable peut-il aider les populations à se projeter dans un futur submergé afin de trouver des solutions durables ?

Depuis plusieurs décennies déjà, les scientifiques tirent la sonnette d'alarme. Le changement climatique est avéré et touche désormais toutes les parties du globe. La montée des eaux en est une des conséquences, elle affecte les populations littorales et notamment les villes côtières des pays les plus pauvres. Bangladesh, Sénégal, Nigeria... Depuis l'étude de cas, jusqu'à la communication et en passant par l'expérimentation, ce mémoire explore des pistes créatives à développer dans le macro-projet.

Des cultures et des techniques à ré-injecter

Des populations vivent déjà avec l'élément de l'eau autour du monde, alors une grande part de ma recherche s'est portée sur l'étude de cas de vie en milieu aquatique. Ces différentes études m'ont éclairé sur les possibilités en société ou en tant qu'individu, d'habiter avec l'eau et les difficultés rencontrées par des populations ayant à la fois subi ou bien choisi de vivre dans cette condition. Alors

peut-t-on s'inspirer de ces dernières pour imaginer des alternatives à nos manières de construire et à nos modes de vie occidentaux ?

La fiction comme moteur des possibles

La fiction permet de générer des imaginaires qui peuvent agir à l'encontre des perspectives portées par l'optique d'un effondrement à venir. Elle apparaît comme un outil de révélation de potentielles échappatoires qui peuvent agir comme des leviers d'actions individuelles ou collectives. L'utopie, la dystopie et les autres types de fiction qui émergent depuis plusieurs décennies apparaissent à l'aube de changements majeurs dans nos sociétés. Quels imaginaires le designer d'espace peut-il alors projeter pour trouver des solutions et cohabiter, ou du moins mieux subir la montée des eaux qui va arriver ? De plus, quelle est la part de responsabilité des autorités locales et même de l'état vis-à-vis des conditions humaines menacées par ces changements ? ■



LA MONTÉE DES EAUX EN 2100 DES ALTERNATIVES POUR ANTICIPER ET S'ADAPTER ?

Considérer la montée des eaux aujourd'hui, c'est être en mesure de comprendre le monde qui nous entoure, c'est être conscient des changements qui vont s'opérer pendant les prochaines décennies et donc évaluer les évolutions possibles de notre territoire, de nos modes de vie, et des migrations qui peuvent s'accompagner. S'en préoccuper aujourd'hui dans une démarche de design c'est donc avoir un positionnement écoresponsable au regard de nos actions et de nos politiques d'aménagement.

Le designer d'espace peut jouer le rôle de chercheur et de médiateur de solutions possibles pour trouver des alternatives à des politiques d'aménagement aujourd'hui envisageables mais incapables de tout résorber sur le long terme. En tant que designer averti je me suis positionné dans une démarche prospective afin de répondre aux nombreux enjeux questionnant la montée des eaux sur notre territoire. Après la rencontre avec des acteurs associatifs et contacts entrepris avec des experts j'ai choisi d'orienter mon projet sur le littoral français ■



Une vie sur pilotis

Un territoire insulaire exposé au risque de submersion marine comme terrain d'étude

Je me suis positionné à Loix, petit village de l'île de Ré vivant au gré des saisons avec sa situation insulaire. Après une étude préalable du lieu, des discussions, des rencontres ont été organisées lors de balades autour de la thématique de la montée des eaux sur le territoire Loidais, dans le but de recueillir des informations et des ressentis. En m'appuyant sur des premières esquisses et intentions de projet, je me suis rendu compte de la difficulté de receptibilité de ma démarche et de mes réponses au problème, de la part du grand public et des collectivités territoriales.

Explorer les potentiels

J'ai travaillé à la création de potentialités d'adaptation à ce milieu changeant pour le quartier du port de Loix d'ici à 2100. Les différentes temporalités explorées proposent de faire de cet espace à la fois un nouvel accès au village par la création d'un port, lieu de convergences, d'imaginer de nouvelles manières d'habiter et aussi de considérer de nouvelles mobilités et accessibilités.

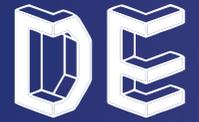


Sondage des habitants de l'île de Ré



Anticiper la montée des eaux

Juliette GÉRON



ju.ju.geron@gmail.com



UN CHEVAL EN VILLE ?

Se déplacer, sans cesse, est ce qui caractérise l'homme d'aujourd'hui ; peut être par curiosité du monde qui nous entoure mais surtout pour répondre à une exigence sociale. En France un foyer sans voiture n'existe pas ou peu. Seulement à l'heure où la catastrophe sociale et environnementale est proche, il devient nécessaire de repenser nos déplacements et nos modes de vie. Alors, comment ré-envisager nos déplacements habituels sans la voiture pour devenir plus éco-responsables ? Comment ralentir la cadence ?

Le cheval passe aisément du galop au pas, il semble donc pouvoir aider à repenser nos villes rurales où la voiture est devenue nécessaire pour traverser ces espaces et non plus les éprouver. L'enjeu de cette recherche est de trouver un point de jonction entre nos enjeux contemporains et cette nécessité de ralentir grâce à un mode de transport plus lent dans nos imaginaires mais surtout moins polluant et plus humain. En effet l'animal est l'altérité dont l'homme a besoin.

Une alternative désirable pour demain

En plus de repenser la configuration spatiale de nos villes par l'hippomobile, cette recherche est l'occasion de reconsidérer le statut de l'animal par le biais du cheval dans notre société qui ne lui laisse plus aucune place. Cela induit un travail en design global et complet qui met en lien différents acteurs du territoire pour un service efficace pour les usagers et agréable pour le cheval. Instaurer un tel transport en ville au quotidien permettrait d'enga-

ger un système de réciprocité entre êtres humain et non humain au sein de nos paysages ruraux et familiers.

Remettre la ville en selle !

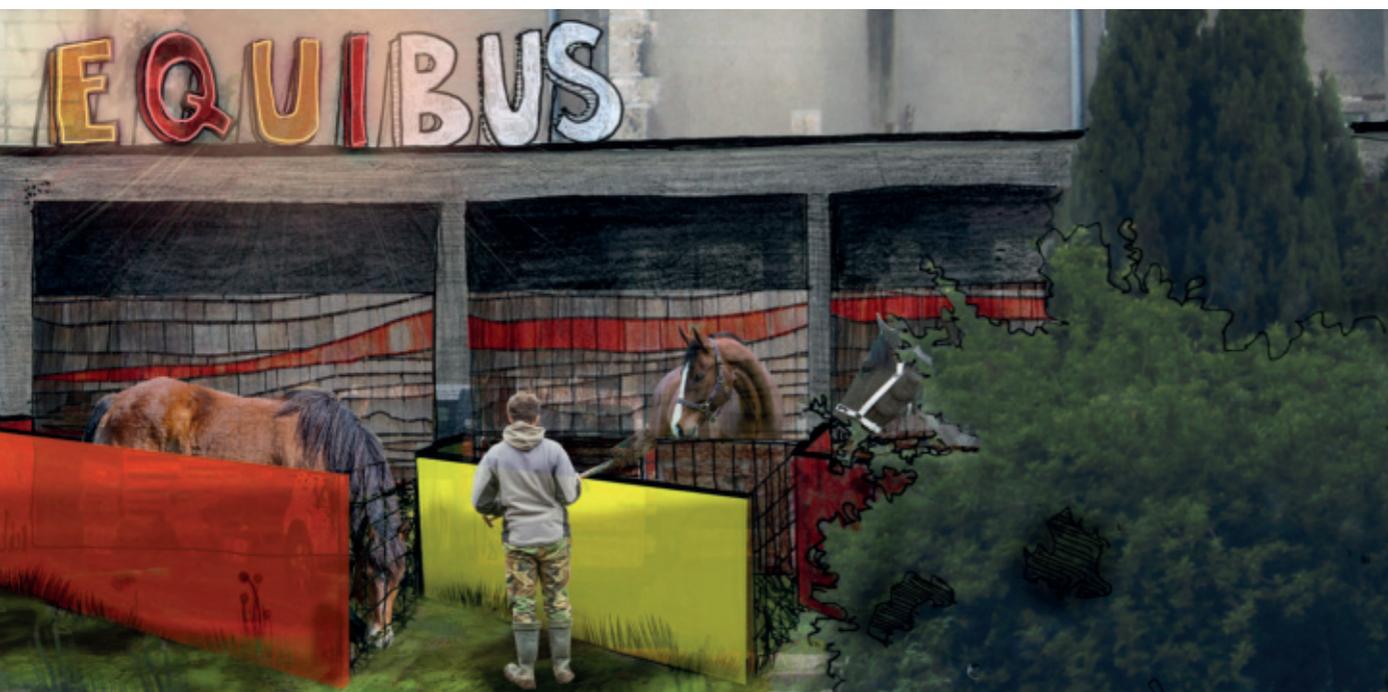
La traction équine peut être une continuité ou une porte d'entrée vers des cités plus responsables. L'hippomobile semble pouvoir être le juste milieu entre le tout motorisé et le tout piéton pour les centres-villes. Imaginer des dispositifs permettant au cheval de se mouvoir pleinement et induisant une nouvelle manière d'appréhender l'espace permettrait de revitaliser les centres-bourgs en leur apportant plus de convivialité. De la gestion de l'eau ou de la nourriture en passant par des points d'ombre stratégiques ou encore par la gestion des crottins, les projets en design sont multiples pour faire évoluer nos imaginaires de la ville et ceux liés au cheval ■



HIPPOMOBILITÉ, VERS UN MODE DE TRANSPORT PLUS FRUGAL ET PLUS HUMAIN

Des écuries en plein centre ville aux arrêts d'équi-bus en passant par des jardins collectifs et des composteurs à crottins, la présence de chevaux en ville ne résulte pas d'un seul et unique projet mais bel et bien d'une démarche écosytémique et globale. Ainsi cette recherche explore différentes potentialités pour rendre au cheval son statut de moyen de transport. Le travail en design pour cette projection future proche se fait le reflet d'une nouvelle mobilité cherchant à rompre avec certaines idées préconçues comme la lenteur d'un tel transport.

Pour ce macro-projet, les choix colorés, les formes des équipements potentiels ainsi que leur place, ont pour but de témoigner d'une réelle intégration sur un territoire précis mais aussi interpeller et inviter à un changement de paradigme. La création d'espace de rencontre et de convivialité autour du thème de l'hippomobile et du cheval est nécessaire si l'on veut inciter les usagers à ne plus prendre la voiture qui « crée des obstacles que seule la voiture peut dépasser ». Des endroits pour faire une pause et lire un livre en présence des chevaux par exemple ■



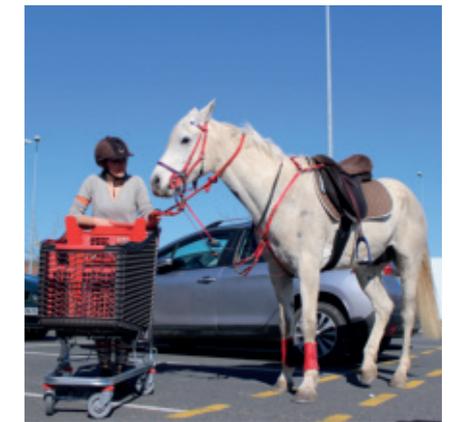
Vue d'implantation des écuries

À cheval pour faire ses courses

Samedi 23 Mars, ça «bouchonne» dans les rues de La Souterraine. Pourtant pas de coup de klaxon, les voitures attendent que six chevaux s'engagent sur la place du marché. Ce test grandeur nature mené en parallèle de ma rédaction de mémoire avait pour but de cerner les attentes des futurs usagers et de comprendre comment la présence de chevaux pouvait être reçue. L'intérêt était aussi de voir comment il était possible d'intégrer cette mobilité d'un point de vue spatial dans des points stratégiques que nous fréquentons au quotidien avec la voiture.

L'équi-bus, l'équi-stop

Ainsi de la gare à l'église de La Souterraine, en passant par l'étang du Cheix ou Carrefour, le cheval parcourt la ville et nous aide au quotidien. Ces équi-stop offrent de nouveaux espaces d'attente en ville même pour ceux ne souhaitant pas bénéficier du service. Le but n'est pas aujourd'hui d'obliger quiconque à abandonner sa voiture mais plutôt de faire germer l'idée qu'une alternative est possible.



Expérience immersive :
déplacement à cheval en ville



Station «Equistop»

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 diplôme de la sixième promotion.

Cette année, le jury présidé par 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), Émilien Rouet (Directeur artistique, Limoges), Matthieu David (Graphiste et DA pour les magazines Fisheye et Be Contents), Paul Alleyrat (design produit et retail), Elisabeth Charvet (DSAA Design graphique), Anne-Catherine Céard (DSAA Design graphique), Lucille Thiery (DSAA Design d’Espace), Laurence Pache (DSAA Philosophie), Sophie Clément (DSAA Humanités modernes), Christophe Recoules et Julien Borie (DSAA Design produits), a tenu à décerner deux « mentions Agence » à deux binômes d’étudiantes ayant mené un projet de design global commun.

Rédacteurs :

Charlotte Andre, Nathan Belarbre, Arnaud Braibant,
Clément Chaubet, Oranne Et-tata, Juliette Géron,
Juliette Groussin, Clara Morichon,
Marine Rodrigues, Élise Souchet
Antonin Boyer, Adrien Demay, Émilien Rouet

Conception graphique et éditoriale :

Eva Caro, Héloïse Bal, Astrid Biret

Coordination du numéro :

Julien Borie, Anne-Catherine Ceard et Sophie Clément.

Crédits typographiques :

Freigh, Stone et Isometria club

Crédits photographiques :

tous droits réservés aux étudiants
et enseignants du DSAA

