

REVUE DES

CONDICTIONS

2020

DSAA design
éco-responsable

ENCÈNE



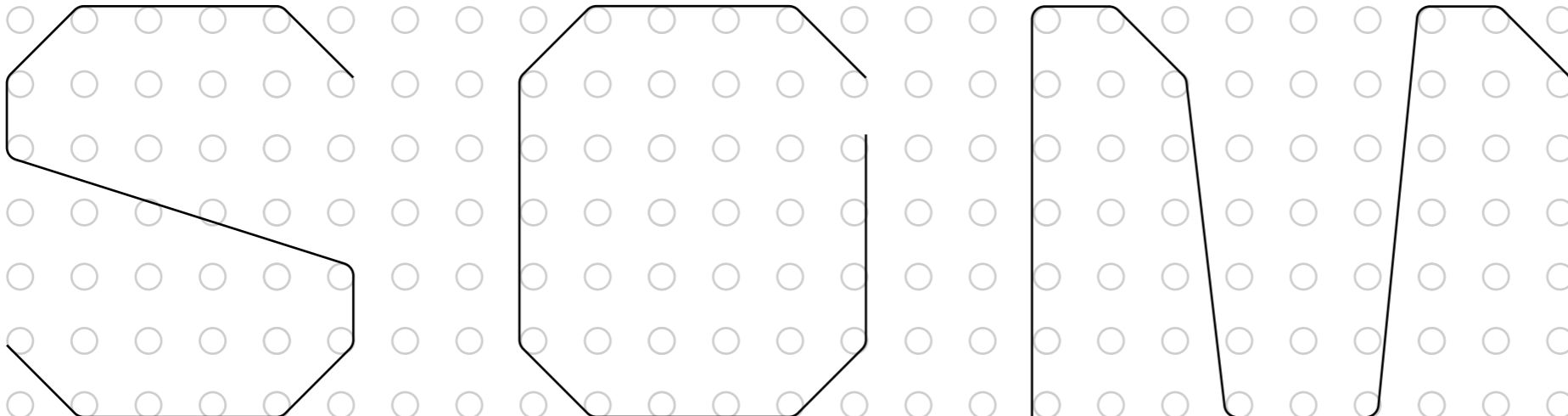
Le mouvement dans l'espace clos

Le lundi 16 mars 2020 fut le jour du confinement. Une situation inédite, sidérante, source de fantasme ou de panique. Ce jour où la fiction rattrapa la réalité. Le design, ainsi que les activités non-prioritaires, se sont retrouvés au même endroit : à la maison. Au confinement a fait écho le mot adaptation et les règles furent les mêmes pour tous. Chacun a dû réinvestir son espace de vie, souvent le domicile familial, et le transformer pour partie en espace de travail. Le DSAA design du lycée Raymond Loewy de La Souterraine s'intéresse de près à des problématiques écoresponsables contemporaines qui donnent lieu à des projets ancrés dans la réalité ou à des scénarios prospectifs. Imaginons l'espace d'un instant celles et ceux qui partaient pour construire un projet, une réflexion, mais surtout un parcours de diplôme face aux normes de la pandémie. La promotion 007 de la section DSAA s'est battue pour que l'enfermement devienne créatif, pour que la réglementation n'empêche pas

l'engagement et que l'écoresponsabilité s'associe à l'action critique ou manifeste. Nous ne pouvons pas dire que le design confiné suffit à satisfaire les ambitions du parcours initiatique que représente l'obtention d'un DSAA. Une pratique de design écoresponsable doit tenir compte d'un milieu, répondre à des problématiques de territoire et reposer sur l'écoute des usagers. Comment procéder dans un contexte qui nous prive de ces rencontres ? Nous sommes les futurs designers pour qui la fiction devient réalité, mais qui restent dans le mouvement.

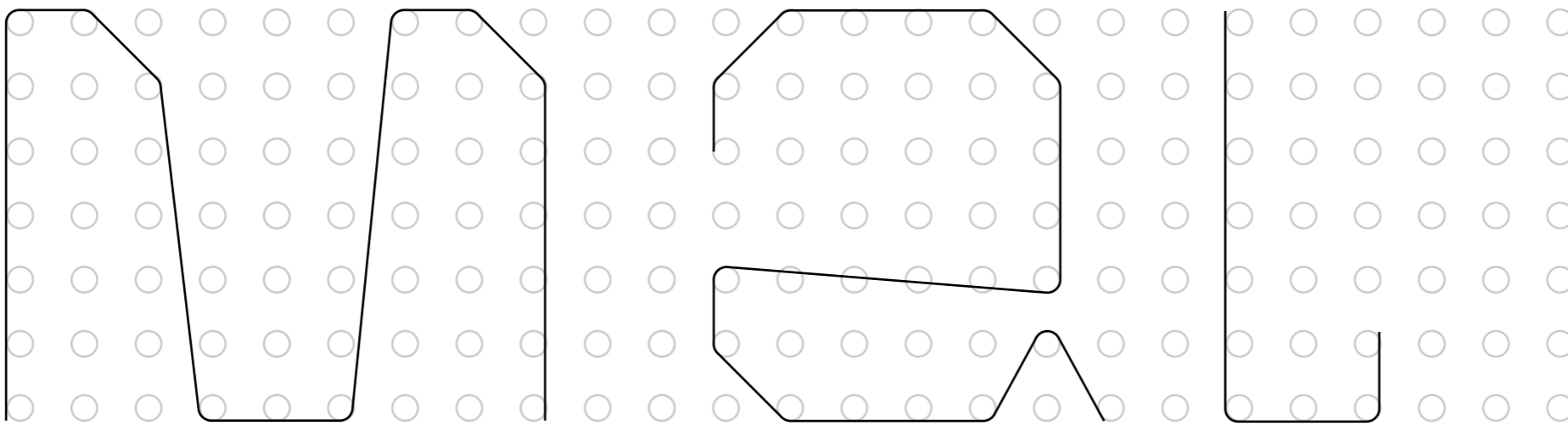
Nous vous proposons de retrouver les projets des designers du mouvement dans cette revue qui recueille le travail de plus d'un an, dont les quatre dernier mois en pleine crise sanitaire.

Les actuels étudiants de DSAA2 au DSAA2 sortants et diplômés.



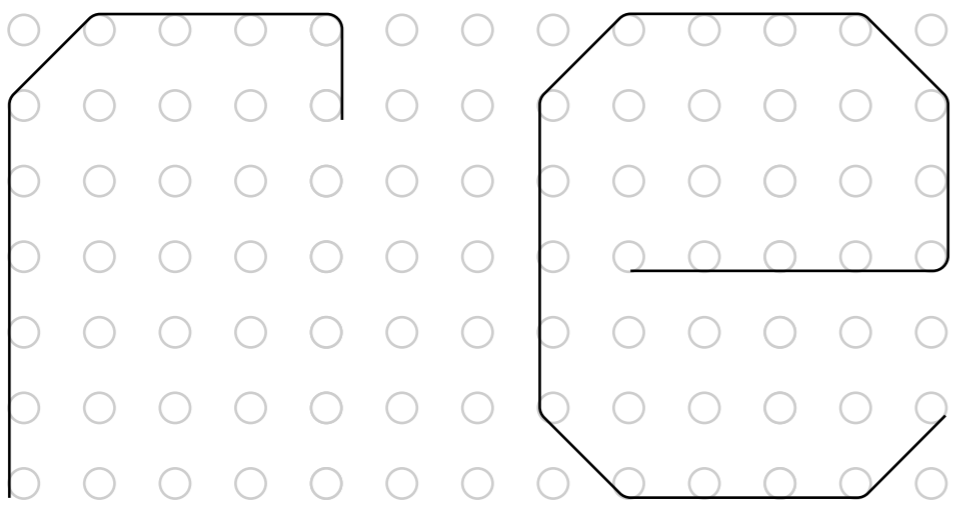
DESIGN PRODUIT

- p.05 Sarah Benchérif
- p.11 Loïc Saudray
- p.17 Léa Sabrié



DESIGN D'ESPACE

- p.23 Gaëlle Fournier
- p.29 Héloïse Bal
- p.35 Ludivine Pabeau
- p.41 Zoé André



DESIGN GRAPHIQUE

- p.47 Rémy Durovray
- p.55 Astrid Biret
- p.61 Louise Wambergue
- p.67 Margot Faulong
- p.73 Maureen Sauvat
- p.79 Pauline Vasseur
- p.85 Quentin Bougot

Sarah
Bencherif

Sarah Bencherif

design produit

Co-direction :
Julien Borie et Laurence Pache

bencherif.sarah5@gmail.com



LES LIGNES SUIVANT LA TABLE

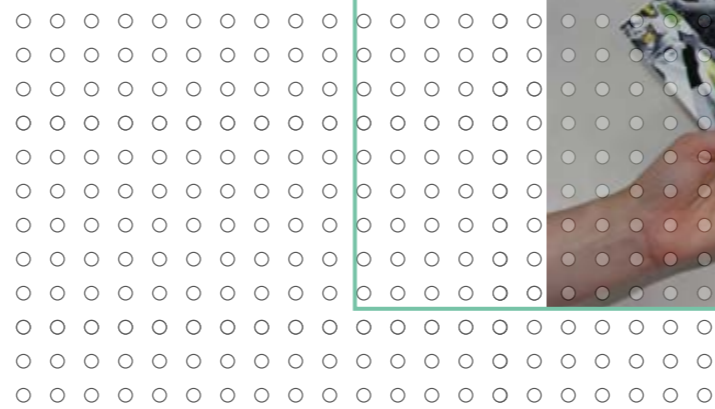
Des idées sur la table

Avec le développement de l'agroalimentaire et de la mondialisation, notre spectre alimentaire s'est grandement étendu au cours du xx^e siècle. De plus en plus de personnes revendiquent des régimes alimentaires spécifiques, très variés, affirmant par le biais de cette alimentation leurs idées politiques. Si la commensalité repose sur un acte social d'échange et de sustentation, elle est bouleversée par la multiplication et la confrontation des nouvelles pratiques alimentaires. Les étudiant.e.s et jeunes adultes sont les premier.ères à subir le poids de cette hyper-industrialisation alimentaire, mais aussi les plus aptes à redéfinir leurs pratiques quotidiennes. C'est pourquoi je cherche à savoir comment le designer peut concevoir de nouveaux dispositifs invitant à la fois au partage et à la pluralité. Dans quelle mesure peut-il apporter de la complexité à table, de manière à encourager la confrontation et transformer les discussions informelles des apéro-dîners en débats socio-politiques ?

Ma recherche a pour cadre d'implantation les salles à manger des cuisines collectives propres à certaines résidences étudiantes. Mon objectif premier était de concilier les différentes pratiques et particularités alimentaires qu'ont les étudiants, avec l'intention de leur permettre de nouer ou renouer avec une nouvelle forme

de commensalité. Dans un premier temps, je pensais que cette commensalité leur serait bénéfique d'un point de vue essentiellement diététique puisqu'elle permet une auto-régulation des quantités et une plus grande diversité nutritive ; puis je me suis rendue compte que la culture de l'altérité à table est d'autant plus bénéfique d'un point de vue social et intellectuel. En effet, elle permet à des personnes aux idéologies et aux imaginaires différents de se confronter et d'amorcer des débats enrichissants, qui participent à l'évolution de la société.

La forme de l'apéro-dîatoire combine les valeurs contemporaines de liberté de circulation et d'expression avec celles, plus traditionnelles, d'auto-régulation et d'unité du repas « à la française ». Ainsi, plus que dîatoire, l'apéro devient politique, soit un « apéro'litique » ; une nouvelle forme de commensalité adaptée à cette nouvelle génération de jeunes citoyens qui, dans le contexte actuel, ont un besoin brûlant d'échanger et d'interagir.



Archipels de commensalité

Archipels de commensalité

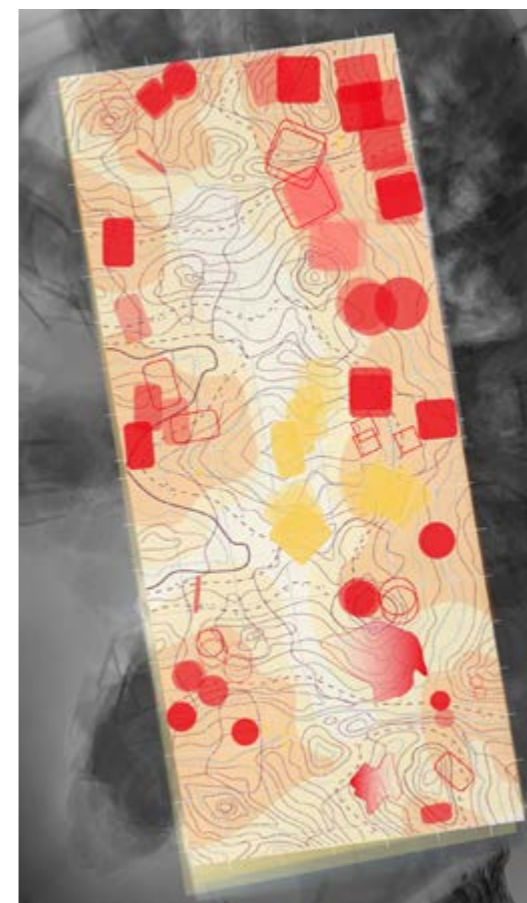
Pour des Apéro'litiques en résidence étudiante

L'objectif de mon macro-projet est de trouver un nouveau dispositif qui offre un espace d'accueil et de restauration adapté à différentes pratiques alimentaires et qui permette aux étudiants d'un même étage de se rencontrer et de partager de nouvelles expériences selon leurs différents besoins et envies. J'ai cherché à concilier le besoin de faire groupe pour s'écouter et échanger à plusieurs sans pour autant se plier à une uniformisation des pensées et des objets. Il me semble indispensable, au regard des conclusions de ma recherche théorique, de permettre l'expression individuelle à l'intérieur d'un groupe d'individus qui cohabitent et partagent, bon gré mal gré, le même territoire. Cela afin d'apporter de la complexité à table : une richesse autant au niveau des aliments que des cultures et des idéaux. Il s'agit alors de trouver un savant équilibre entre besoins individuels et collectifs.

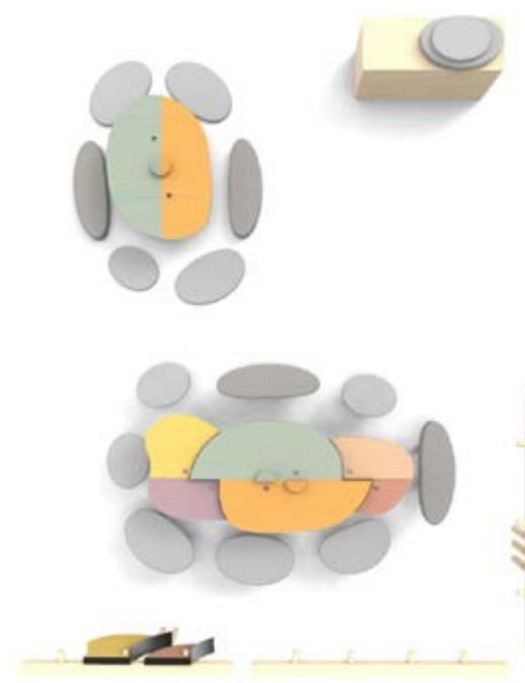
Dans ce dispositif, les préparations alimentaires sont à l'image des idées politiques, certaines se partagent, d'autres sont à promouvoir ou à défendre, d'autres encore se gardent précieusement, ou se mélangent à d'autres pour créer de nouveaux projets. D'un point de vue matériel, il me semble donc intéressant de proposer des surfaces et des supports individuels dont la forme, la couleur, la hauteur et la disposition sont possiblement variables. Une malléabilité qui permet également de créer des espaces de restauration plus ou moins « grands » afin de s'adapter au nombre de commensaux et à l'espace d'accueil de ces « apéro'litiques ». En parallèle de ce système de tables et d'assises, j'ai amorcé la conception d'un sous-système de contenants et de couverts, répondant aux mêmes objectifs. Ces nouveaux objets pourraient venir enrichir cet archipel composé de tables et d'assises afin de donner plus de richesses aux interactions qui ont lieu pendant les apéro'litiques.



Archipel de rencontres commensales



À la Carte des Commensaux



Archipel de rencontres commensales



Archipel de rencontres commensales

Loïc
Saudray

Loïc Saudray

design produit

Co-direction :
Julien Borie et Laurence Pache

loic.saudray1997@gmail.com



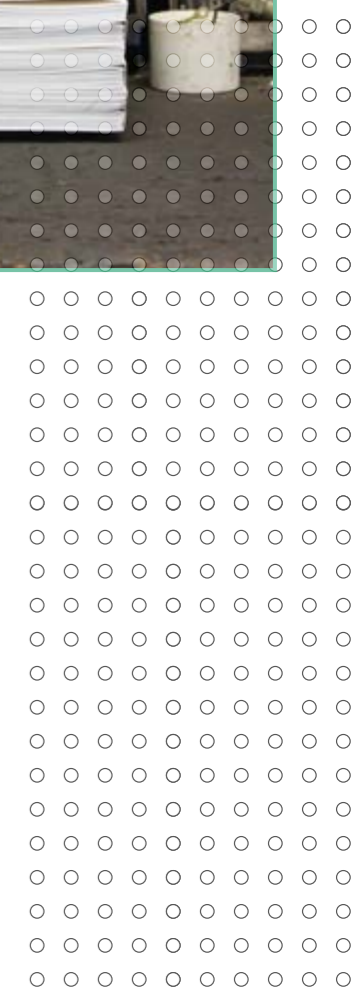
Remettre en

circulation

Tôles estampées, mousses synthétiques, plastiques moulés ou verres feuilletés sont autant de semi-produits remarquables qui composent une voiture. Une fois celle-ci hors d'usage, elle est envoyée en casse automobile où débutent son démantèlement et le coûteux recyclage de ses pièces détachées. Pourtant, de par leurs formes et natures variées, ces dernières peuvent faire l'objet d'une reconversion, d'un réemploi en design. L'épave automobile deviendrait alors un gisement de matériaux, mais c'est sans compter sur les barrières économiques et techniques auxquelles s'opposent le réemploi de ses pièces complexes ainsi que le lourd héritage sémantique que traînent ses restes à l'identité oxydée.

Ce que l'on appellera ici le « reliquat » automobile est une typologie de restes industriels qui peine à se faire une place en tant que matériau de réemploi. Il semble tout d'abord très difficile d'accès pour le designer, qui doit s'insérer dans un réseau globalisé déjà efficace de recycleurs aux exigences environnementales et économiques très strictes. Au-delà de ce manque de dialogue entre le domaine du design et du recyclage automobile, l'objet « voiture » pose lui-même problème. Sa complexité technologique, mais aussi son statut d'objet ostentatoire, rendent respectivement difficile et non désiré le réemploi de ces pièces détachées. Leur reconversion serait pourtant justifiée.

En plus de proposer une alternative économe à un schéma de recyclage très énergivore, elle permettrait une sauvegarde vertueuse d'un patrimoine matériel dans une société de consommation qui n'est, pour l'heure, alimentée que par la nouveauté. Seulement, la notion de réemploi convoque l'idée d'héritage sémantique des objets. En effet comment réaliser, à partir de pièces détachées de voitures hors d'usage, des produits qui ne se revendiquent pas de l'univers automobile et de la casse ? Entre la réutilisation immédiate d'une pièce et sa refonte totale, quel degré de transformation le designer doit-il opérer sur la pièce pour la transformer en objet fonctionnel qui s'émancipe de ce lourd héritage ? Du design automobile au *Demolition Derby*, ce mémoire de recherche explore les liens qui peuvent se créer entre le travail de la forme en design et la pratique d'une récupération informelle tentant d'offrir une seconde chance à des pièces au caractère crasseux et destinées à l'oubli.

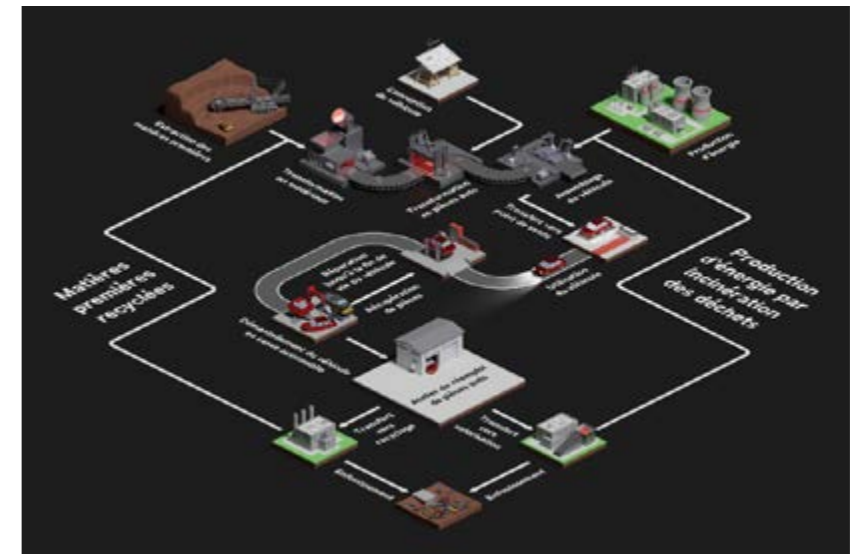


Mine en devenir

Filière subsidiaire de réemploi automobile

Les casses automobiles et les épaves qu'elles contiennent pourraient être de véritables gisements de matériaux utilisables dans la production d'objets utilitaires. C'est ce que j'encourage au travers du projet *Mine en devenir*, dessein systémique questionnant les barrières économiques, culturelles et techniques qui font obstacle à l'exploitation de ces ressources. En me frayant tout d'abord un passage au sein des casses automobiles, j'ai tenté d'identifier des pièces susceptibles d'être réemployées en design et de documenter les étapes de leur reconversion. De par leur nature très technique, elles peuvent servir à la production d'objets dits Low Tech. Au moyen de l'open source, j'ai imaginé partager ces méthodes de conception avec le plus grand nombre. *Mine en devenir* est entre autre une plateforme de partage qui s'articule autour de plans de conception imaginés par les designers souhaitant activement participer à la production de leurs objets utilitaires et à la réduction de la masse de déchets automobiles à recycler. Le designer est alors un guide dans le travail de la forme, cherchant les justes transformations à faire subir aux pièces qu'il a identifiées et reconverties.

Mais ce projet tente aussi de remettre en question le fonctionnement de l'actuelle industrie du recyclage automobile. J'interroge son cloisonnement en repensant sa structure dans le but de développer des cellules subsidiaires de réemploi des pièces détachées de véhicules hors d'usage. Plus encore en amont, *Mine en devenir* s'attarde sur la responsabilité des constructeurs automobiles à anticiper le réemploi des pièces des leurs véhicules en proposant de nouvelles méthodes de conception permettant un meilleur démontage et une reconversion plus aisée de celles-ci.



Nouvelle architecture de la filière automobile ; modélisation 3D et photomontage



Étapes de démontage d'un pot d'échappement de semi-remorque ; modélisation 3D et photomontage



Capot de voiture comportant un patron de découpe pour la réalisation d'une assise en tôle pliée ; Photomontage

Léa

S

a

a

lorlé

Léa Sabrié

design produit

Co-direction :
Christophe Recoules et Laurence Pache

leasabrie@hotmail.fr



seigneuriez

Encrez ces mots !

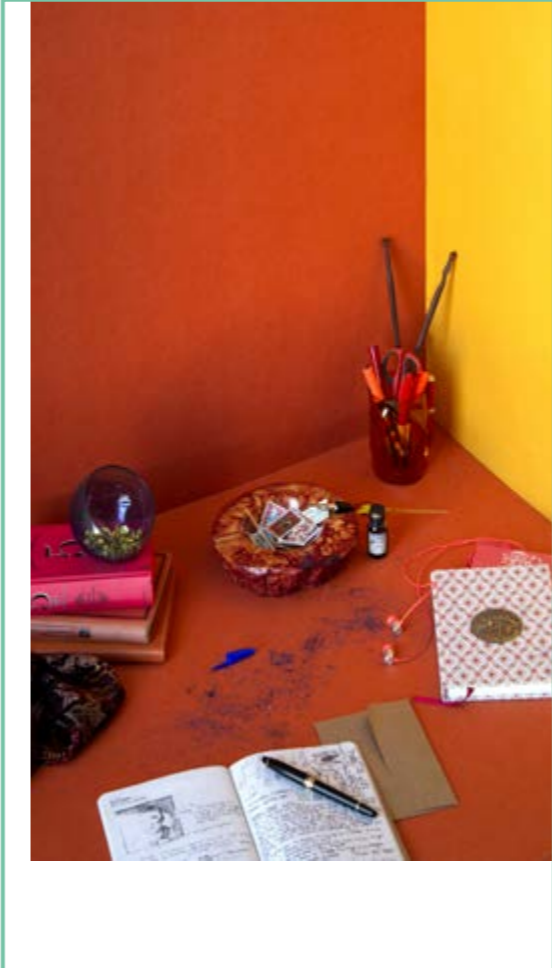


La course au progrès technologique nous emporte et peut parfois engendrer le déclin, voire la disparition, de certains savoir-faire. À l'heure des écrans et des claviers, écrire à la main n'est plus une évidence. Nous nous éloignons ainsi de plus en plus des interactions avec le monde matériel. Alors que l'écriture manuscrite est de plus en plus délaissée, et entraîne un recul sans précédent de la correspondance sur papier, le designer doit encourager un retour au manuel. Réhabilitons ces pratiques dans nos quotidiens, afin de ramener singularité et investissement dans l'acte de s'écrire, que l'ère du numérique a rendu banal et soumis à la vitesse. Écrivons avec notre corps pour recréer des liens concrets, durables, dont la matérialité pourra nous accompagner et constituer notre histoire. Comment le design peut-il faire écrire ?

Certes, l'écriture manuscrite dispose encore de quelques années devant elle, sa disparition n'est pas imminente, mais son recul au quotidien est de plus en plus net. Aujourd'hui, les technologies prennent une place toujours plus importante dans nos vies personnelles et professionnelles. Dans ce contexte, faut-il redonner le goût de l'écriture manuscrite en la désignant comme un savoir et une pratique essentiels pour l'avenir ? En outre, un abandon de l'écriture entraîne également un délaissement de la correspondance sur papier. Les nouveaux moyens de communication confèrent un aspect « dépassé » aux lettres et cartes postales. Nous devons alors comprendre et mettre en évidence ce qu'offre

une relation épistolaire manuscrite, afin de montrer toute la richesse de cette pratique et de souligner les manques de l'écriture numérique. Aussi devons-nous réintégrer l'effort et l'implication dans la communication afin de revaloriser nos échanges. La pratique du designer ne peut-elle pas justement amener à réhabiliter le travail du corps et la notion de lenteur, et offrir une nouvelle image et une nouvelle impulsion aux pratiques de l'écriture manuscrite et de la correspondance papier ?

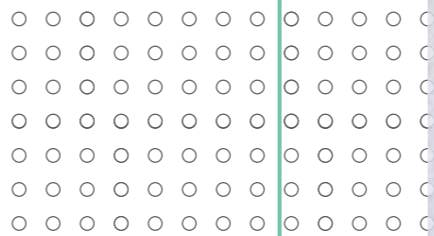
Une pratique personnelle et sociale comme témoignage. Conserver l'écriture manuscrite comme pratique personnelle permet de mémoriser et de se souvenir, de développer une pensée, de laisser une trace, et de nous exprimer d'une manière pour le coup vraiment intime. Cela nous permet d'agir autant sur le contenu que sur la forme, par une écriture singulière, qui, en outre, nous offre une liberté. Et si l'écriture manuscrite n'est pas parfaite et constante, contrairement aux outils numériques, elle témoigne d'une action, d'un mouvement du corps, d'une pensée. Elle est alors plus vivante et humaine. L'utilisation de l'écriture manuscrite pour correspondre permet de transmettre et de conserver une part de la personnalité et du vécu d'une personne. Elle laisse un témoignage. Elle offre une relation au message qu'aucun moyen de communication ne peut remplacer. Avec les lettres, nous nous dévoilons et nous entretenons, développons le lien qui nous unit à quelqu'un. Les lettres témoignent d'un investissement, d'une attention, et d'un effort



particuliers. C'est une démarche plus affective et aujourd'hui moins ordinaire, qui valorise nos écrits.

Retrouver le plaisir d'écrire par la correspondance

Cette recherche tente de montrer l'intérêt de ces pratiques, et cherche comment le design d'objets peut jouer un rôle dans leur sauvegarde. Le designer doit alors s'insérer dans un contexte qui lui permet d'encourager ces pratiques, de manière commune, notamment auprès des nouvelles générations, et de générer du plaisir afin que celles-ci y prennent goût et se les réapproprient. Il s'agit alors de développer un projet qui s'adresse aux jeunes, dans un lieu qui leur est dédié, pour recréer un système de communication alternatif au numérique.



Collège de la correspondance

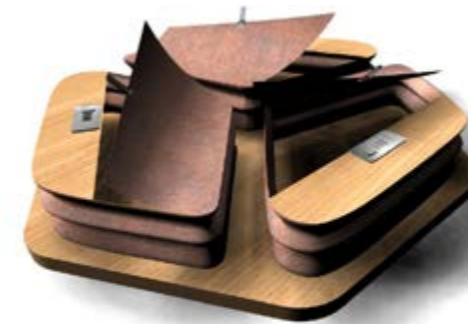
Redonner le goût de l'écriture manuscrite aux nouvelles générations

L'écriture manuscrite est une pratique fondamentale, particulièrement pour les enfants. Elle se voit pourtant de plus en plus délaissée au profit de l'écriture numérique. Il est pourtant particulièrement intéressant de développer cette faculté dès le plus jeune âge et de la maintenir, par la suite, à l'âge adulte. Ainsi, pour redonner le goût de l'écriture manuscrite, notamment aux jeunes générations, j'ai souhaité recréer un système de correspondance, à petite échelle, au sein d'un collège. Le collège offre un cadre, permet de toucher un maximum de jeunes, peut susciter de la participation, et donne une nouvelle impulsion à ces pratiques. Cela permet d'offrir un système de communication qui s'éloigne du numérique, et totalement dédié aux élèves. Ce système pourrait alors leur (re)donner le goût de la correspondance et de l'écriture manuscrite, afin qu'ils se réapproprient ces pratiques et continuent de les employer en dehors du cadre scolaire. De plus, dans ce projet, le collège pilote prendrait la décision d'interdire l'usage des téléphones dans son enceinte afin que la correspondance manuscrite devienne l'unique moyen pour les élèves d'assouvir leur besoin de communiquer. Par la correspondance, je souhaitais également réhabituer les élèves à une certaine forme

de lenteur propre à ce mode de communication, et ramener davantage d'investissement au sein de la communication. Pour retrouver ce temps lié à la correspondance, et générer une attente, un désir, il est nécessaire que soit réalisée une centralisation des messages. Ils seront ensuite redistribués. Cette distribution est réalisée par un élève sur la base du volontariat. Pour réaliser ce projet, j'ai alors imaginé trois objets qui sont déployés dans différents espaces du collège, et qui correspondent aux trois moments clés liés à la correspondance : des isoloirs pour que les élèves écrivent leurs messages, une boîte publique pour les envoyer, et des boîtes aux lettres privées pour recevoir le courrier.



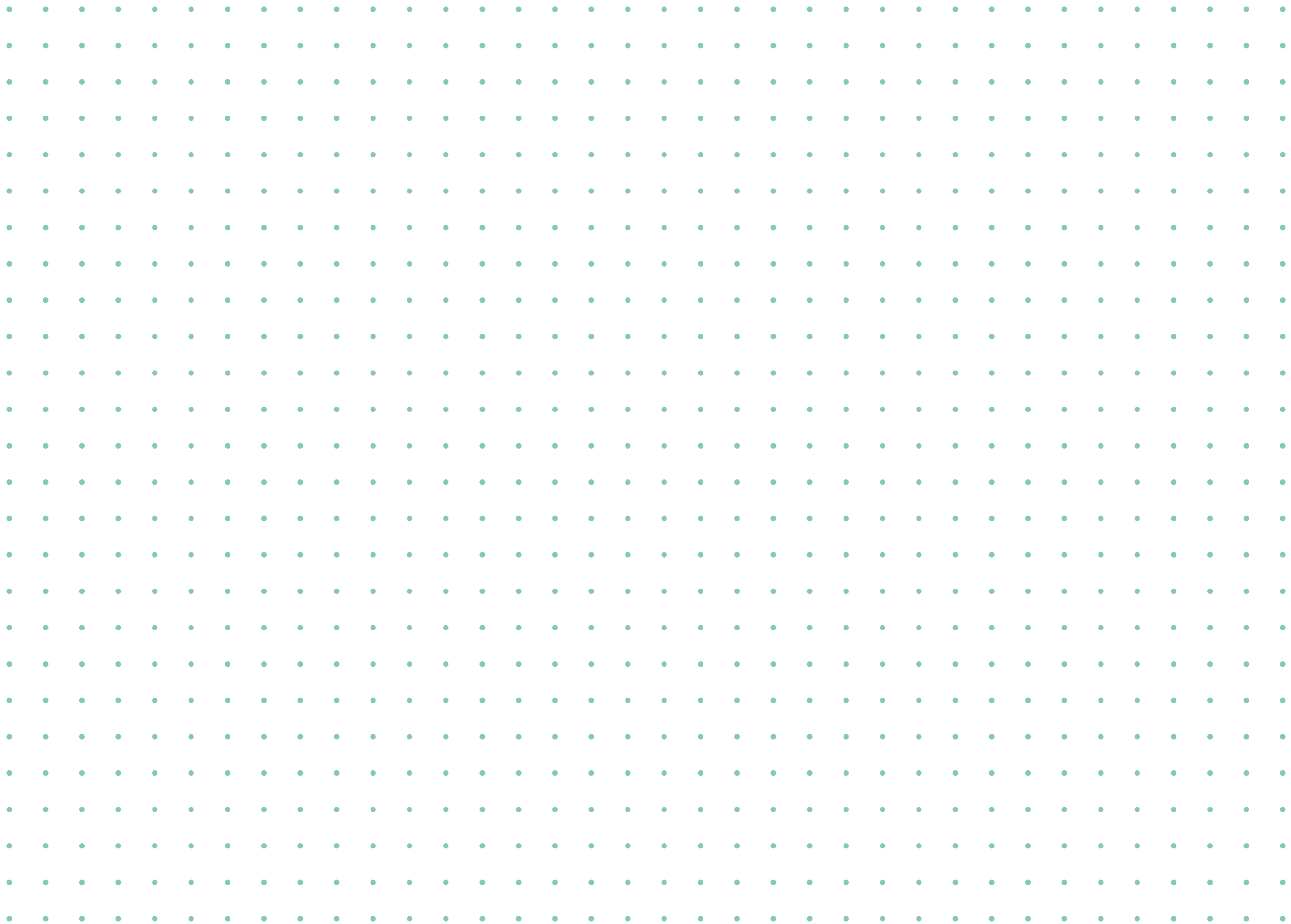
Boîte aux lettres publique



Boîtes aux lettres privées



Isoloire



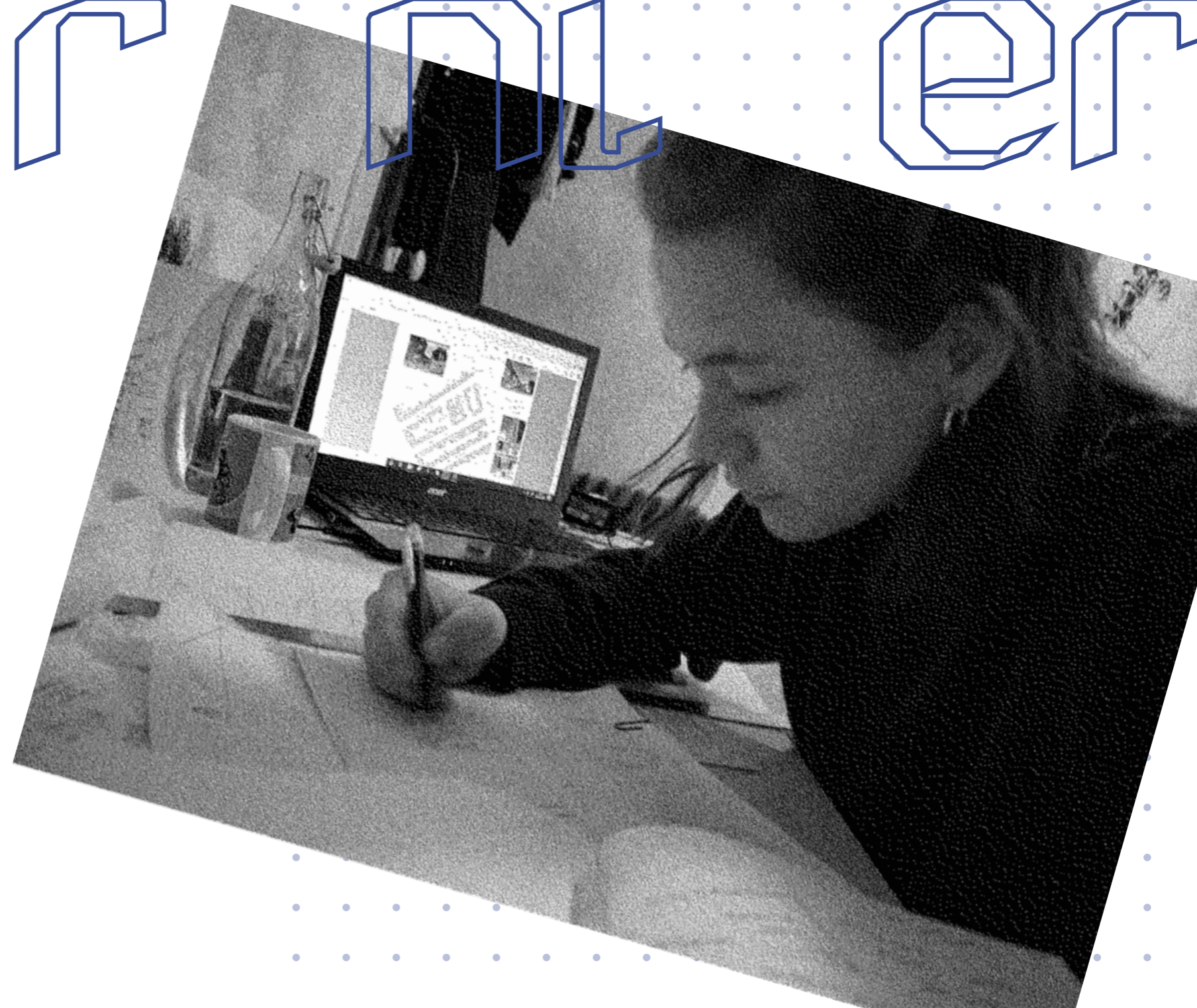
Gaëlle
Fournier
interne

Gaëlle Fournier

design d'espace

Co-direction :
Lucille Thiery et Sophie Clément

[gaelifournier98@gmail.com](mailto:gaellefournier98@gmail.com)



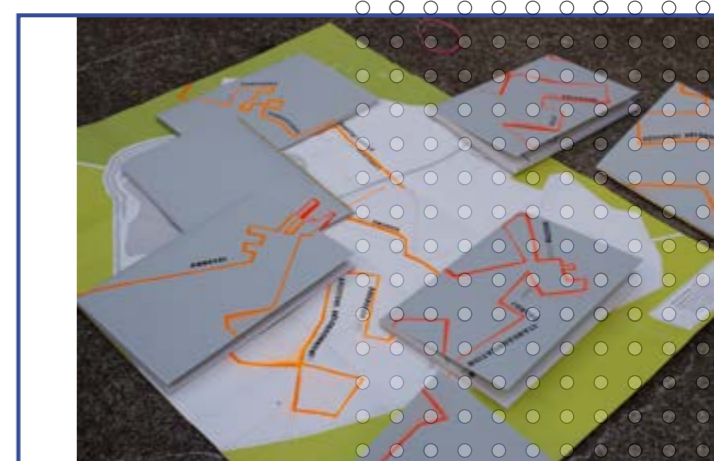
Désordres urbains

La ville devrait être un système complexe, résultat d'une construction collective par une société hétérogène. Cependant, elle témoigne aujourd'hui des conséquences de directives globales, qui s'y imposent et qui effacent petit à petit les habitudes et les singularités culturelles. Ces axes de développement urbain, devenant universels, interrogent quant à la place des habitants et à la prise en compte de leur existence. Et si le designer d'espace avait un rôle à jouer dans la préservation des singularités des habitants et dans la manière qu'ils ont d'habiter la ville ? À quoi ressemblerait alors la ville, si le designer d'espace proposait des actions rompant avec l'ordre établi et permettant aux habitants de se réapproprier leurs espaces de vie ?

Les bouleversements contemporains que subissent les villes influencent directement l'identité des territoires urbains, et donc les habitudes et usages qui lui sont liés. L'uniformisation de la conception des espaces tend à effacer les singularités propres à chaque culture, la diversité des manières d'habiter un espace, pourtant si riche en milieu urbain. Face à la menace de l'uniformisation des espaces urbains, le designer a un rôle à jouer en refusant de se cantonner aux modes usuels de conception de l'espace, en créant le désordre, en brisant certains codes qui entravent la possibilité de nouer un lien avec le territoire que l'on habite. Multiplier et diversifier les points de rencontre dans

la ville, adaptés aux usages d'un territoire précis, serait un premier pas vers la constitution d'une ville réellement habitée. Si le design est par essence situé, il ne doit donc pas faire abstraction du contexte dans lequel il s'implante. Le rôle du designer serait alors d'inscrire son travail dans la continuité de l'histoire d'un lieu, sémantiquement, techniquement ou esthétiquement, plutôt que d'en créer une nouvelle. Il faut alors que le designer parte de l'existant pour ensuite « rajouter une couche », c'est-à-dire ajouter une touche qui viendra enrichir l'histoire du lieu et celle de ses habitants. Ce processus permettrait de mettre les compétences du designer au service d'une ville construite pour et avec les habitants. Le designer prend alors le rôle d'un concepteur accompagnant les habitants pour dessiner un habitat adapté, singulier et vivant. Pour qu'une ville devienne un habitat construit par ceux qui l'habitent, il faut d'abord que l'espace urbain soit réinvesti de manière générale. Pour cela, le rôle du designer serait de recréer des espaces de rencontres, des points de coïncidence dans les espaces quotidiens des habitants. Ceux-ci permettraient de réinstaurer des habitudes dans des endroits délaissés et de créer du lien social entre les habitants. Les points de coïncidence pourraient donc constituer un levier pour l'émergence d'initiatives citoyennes dans la construction d'un environnement adapté. Pour arriver à réactiver un ou plusieurs espaces urbains, l'utilisation du désordre dans les interventions

permettrait de tester de nouveaux paradigmes de conception. Le désordre, malgré la richesse de sa polysémie, entraîne toujours la même conséquence : il brise un ordre construit, socialement ou physiquement, par et pour la majorité. C'est en cela qu'il peut devenir un outil majeur de revendication pour le designer d'espace. En effet, si le designer engagé veut concevoir des espaces de vie plus habitables, il doit passer par une déconstruction de l'ordre établi afin d'offrir des bases solides à de nouvelles histoires communes. Il peut alors utiliser le désordre symboliquement dans la conception, en créant de nouvelles bases pour un ordre centré autour du collectif, du commun et de la diversité au sein d'un voisinage, d'un quartier, d'une ville...



DESORDRES

Désordres urbains

Dans cette recherche en design, j'ai construit mon travail sur l'analyse de la ville d'Armentières, commune de 25 000 habitants dans le Nord de la France. L'aménagement de la ville, concentré autour du centre-ville, délaisse des quartiers où ne se trouve aucune structure permettant de nouer des liens sociaux, et par conséquent de construire des histoires communes. C'est ainsi que j'ai voulu explorer trois facettes du désordre dans les espaces urbains communs : l'hétérogène et l'hétéroclite, la transgression des limites de l'habitation, et enfin la remise en question des manières d'habiter la rue, voire d'habiter la ville. L'ensemble s'ancre dans une réflexion prospective sur les manières de s'approprier l'espace urbain. Mon macro-projet prend alors la forme de structures offrant des lieux de rencontre dans le sud du quartier Saint-Roch à Armentières, structures qui se greffent directement sur les logements, anciennement ouvriers. L'implantation de micro-architectures forme un système organisant l'espace, faisant office d'identité pour le lieu. Ce projet systémique a pour but de bouleverser les habitudes ancrées dans le quartier et d'encourager le tissage de nouveaux liens entre les habitants.

La narration tient aussi un rôle important dans le projet, en complétant le travail du designer d'espace pour projeter les habitants au cœur des usages potentiels. Au nombre de neuf, ces structures ne sont que des exemples des nombreuses possibilités qui pourraient réactiver le quartier. En effet, ces structures n'ont été dessinées que dans le but de construire une base de travail dans l'optique d'une discussion participative avec les habitants du quartier. L'objectif final serait qu'une présentation s'organise et qu'un temps d'échange s'effectue avec les Armentériens à ces propositions, et même s'en emparent. Que les réactions soient marquées de virulence, de surprise ou de curiosité, l'essentiel est que la visée globale engendre dialogue et partage autour de ces idées pour un quartier plus coïncidant.



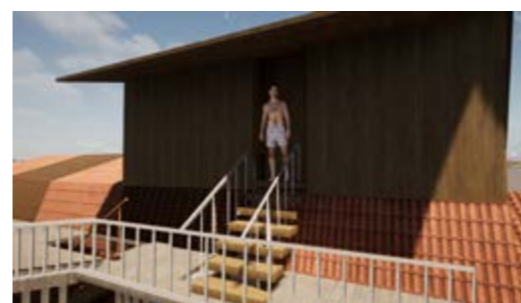
Plan masse de l'implantation des «folies»



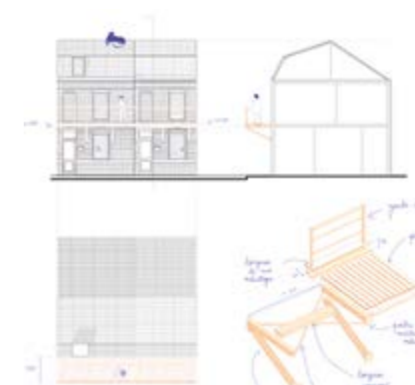
Des histoires communes qui se construisent



Les 9 concepts d'intervention dans le quartier



Mise en situation 3D du Bania



Plan, coupe, élévation et détails techniques de la Courseive

hélôise bal

Héloïse Bal

design d'espace

Co-direction :
Ann Pham Ngoc Cuong et Laurence Pache

heloise.bal3@gmail.com



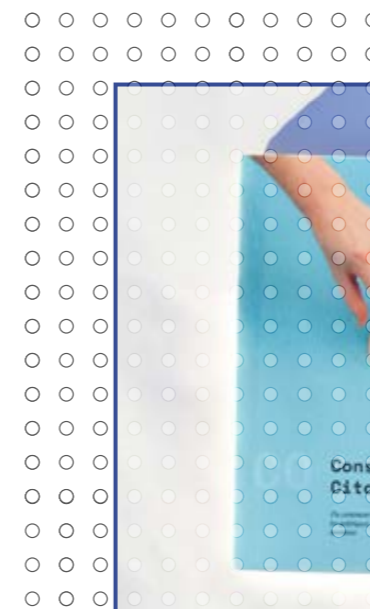
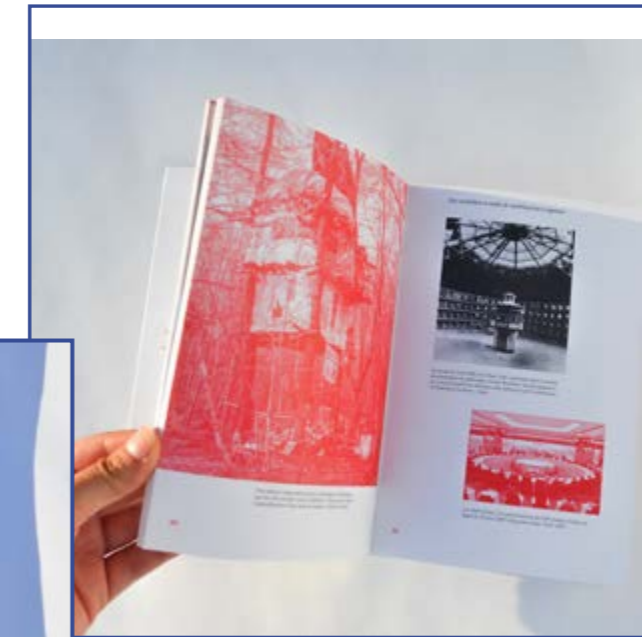
CO-CONSTRUCTION

Co-construction citoyenne

Nos espaces publics occupent une place centrale dans notre quotidien et façonnent notre rapport au monde et à l'autre, ils sont donc essentiels à notre épanouissement en société. Mais le fait est que ces espaces sont souvent pensés pour les citoyens et non pas avec, ni même par ceux qui y vivent au quotidien. En effet, si depuis quelques années on assiste à une volonté d'implication des citoyens dans les projets urbains, on constate que dans la plupart des cas, le dialogue ne se fait que dans un sens. Comment restaurer et consolider le lien entre les citoyens, leur territoire et leurs représentants? Est-il possible de rendre à l'espace public ses qualités d'espace politique de débat et d'échange, de rencontre et d'interactions, de confrontation des opinions?

Ce mémoire, à plusieurs niveaux, questionne le pouvoir d'influence du design sur l'espace et donc sur les individus qui l'habitent, et sa capacité à pacifier les relations entre citoyens et institutions publiques. Si depuis quelques années on assiste à une volonté d'implication des citoyens dans les projets urbains, on constate que dans la plupart des cas, le dialogue ne se fait que dans un sens. Pourtant le bien-vivre ensemble semble être une des préoccupations principales des politiques, et ce plus fortement encore à l'échelle locale puisque les élus sont en contact direct avec les populations et sont donc plus à même

d'écouter leurs besoins et leurs réticences. Comment faire dialoguer les besoins et usages de la société civile qui vit et habite le territoire avec ceux des institutions publiques dont le rôle est de protéger, et satisfaire les besoins des citoyens? Comment utiliser la colère citoyenne de manière bienveillante pour qu'elle serve la construction de la ville de demain au lieu de la détruire? Toutes ces problématiques mises bout à bout ont permis de mettre en lumière le cruel manque de design dans les démarches participatives aujourd'hui, qui nuit fortement au bon déroulement de celles-ci. Ainsi, le designer d'espace doit se saisir des problèmes et questions politiques actuelles afin d'amener les citoyens à s'engager dans les projets d'aménagement qui touchent à leur territoire et ainsi apporter des réponses au déficit démocratique actuel. Il a un donc un rôle important à jouer en tant que médiateur, de par ses connaissances approfondies de l'espace urbain, son intérêt premier pour les usagers et les usages, sa capacité à résoudre des problèmes complexes et par les qualités d'empathie et de bienveillance qu'il présente. À l'heure du coronavirus, il est peut-être temps aujourd'hui de se poser les bonnes questions sur la place de nos espaces publics qui, comme on le voit aujourd'hui, sont indispensables pour nous permettre de faire société.



Expérimentement

Expérimenter le quartier

Questionner les pratiques liées à l'appropriation, la création et l'aménagement de son quartier.

Un long travail prospectif sur le terrain et des enquêtes auprès d'élus, de chefs de projets urbains et d'urbanistes m'ont confortée dans ma réflexion et la trajectoire que prenait mon macro-projet : il y a un réel manque de design dans les politiques publiques d'aménagement du territoire. C'est pourquoi, après ces nombreuses rencontres, j'ai choisi d'orienter mon projet sur les Quartiers Prioritaires de la Ville (QPV), où la plupart du temps sont mis en place de grands projets de rénovation urbaine qui excluent en grande partie les habitants du processus de réflexion. En effet, les chefs de projets ont du mal à créer un lien, une relation avec ces habitants qui ne sont pas habitués à être sollicités et pour qui les formes conventionnelles de participation ne sont pas toujours adaptées. Pour mon macro-projet, j'ai choisi de réfléchir à un dispositif d'enquête interactif placé dans l'espace public à Beaubreuil - quartier prioritaire de la ville de Limoges - où un projet de rénovation urbaine est actuellement en réflexion, et où les habitants, intégrés beaucoup trop tardivement dans la démarche de projet, ne veulent pas s'engager pour

un projet déjà réfléchi. Le but de ce dispositif est donc d'amener les habitants à s'exprimer sur leurs besoins, désirs, contrariétés concernant leur quartier, et ce, tout en s'informant sur le projet en cours, en expérimentant le quartier pour se rendre compte des enjeux, et en proposant à leur tour des idées pour l'améliorer. Ce projet tente de montrer que l'expérience du vécu spatial est un tremplin important pour comprendre les enjeux du territoire et s'engager dans le faire et que chacun peut participer à son échelle, au bien commun. En même temps qu'il tente de démocratiser les enjeux des politiques publiques, le designer valorise l'expertise de terrain des habitants, les place au même rang que les urbanistes, architectes, politiques leur permettant ainsi de devenir médiateurs à leur tour.



Recherche exploratoire sur de modules informatifs et participatifs à intégrer au dispositif d'enquête.



Détournements, embellissements et pratiques inhabituelles dans l'espace public. Réflexion sur la transgression des limites.



Rendre à l'espace public sa fonction historique d'espace de débat et d'échange. Des outils-espaces qui abritent et délimitent une zone de prise de parole et d'échanges.



Les prémices du projet. Recherche de dispositifs permettant de rassembler, informer, questionner et d'adopter un point de vue différent sur son quartier.



Un dispositif sous forme de plateforme - se composant d'une maquette du quartier et de modules d'enquête - voué à être par la suite approprié et détourné par les habitants.

LUCK L

VLAN e

naik

eeau

Ludivine Pabeau

design d'espace

Co-direction :
Lucille Thiery et Sophie Clément

ludivine.pabeau@gmail.com



À tâtons

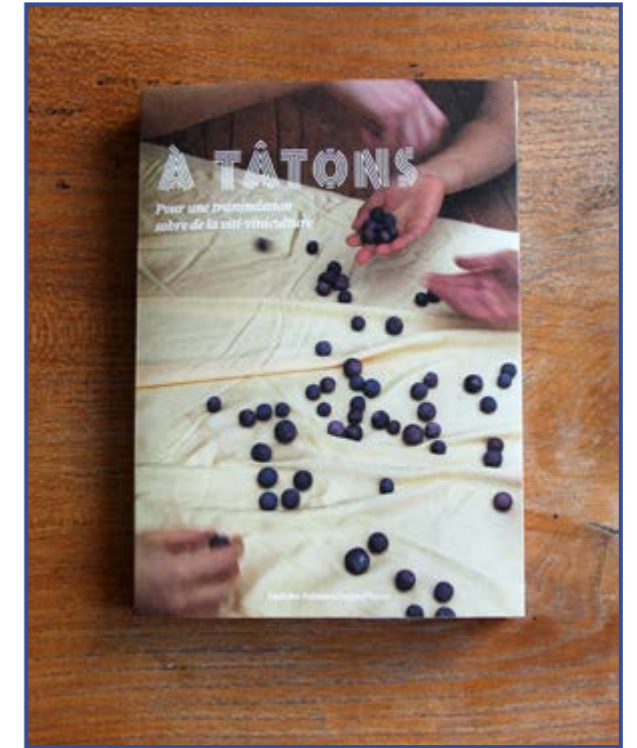
Pour une transmission sobre de la viti-viniculture.

Lorsque l'on pense au vin, les images de grands Châteaux, de bouteilles centenaires aux robes pourpres et de vignobles s'étendant au-delà de l'horizon sont les premières à surgir dans notre esprit. Le vin peut être tout cela, mais il peut aussi, et bien souvent, être plus simple, sans renommée et il peut également n'avoir jamais franchi les limites du village dans lequel il a été produit. À l'heure du changement climatique, il paraît dès lors nécessaire de faire évoluer cet imaginaire collectif qui entoure le vin, pour le transformer en quelque chose de plus terre-à-terre, et, oserais-je dire, de plus sobre.

Pourquoi m'intéresser au monde viticole ? Fille et petite-fille de vigneron en Charente-Maritime, j'ai grandi dans ce que l'on pourrait appeler « la culture du vin et de la vigne » sans toutefois m'intéresser plus avant à ce monde dans tous ses détails. Il m'a paru alors pertinent de faire converger le domaine de la viticulture et le design d'espace. Ce sont deux mondes qui fonctionnent de plus en plus comme un ensemble, avec le développement de l'œnotourisme ou encore avec les nombreux réaménagements de chais viticoles par des grands noms de l'architecture. Je souhaitais toutefois intégrer la question du changement

climatique et les spécificités économiques et écologiques du territoire de recherche.

Les effets du changement climatique se font de plus en plus présents, non seulement dans notre quotidien, mais aussi dans l'ensemble de la société. Aujourd'hui, les viticulteurs ne faisant pas partie d'un système économique prospère doivent faire face à de grandes difficultés pour continuer de produire durablement. C'est par l'analyse du territoire viticole de la Charente-Maritime que sont mises en lumière les difficultés qui mettent en danger l'identité même de la région, difficultés de nature écologique ou économique. Le designer d'espace peut ainsi se tourner vers les questionnements de transmission et de médiation, afin d'aider un territoire en danger à lutter et à résister. La transmission de savoirs et de techniques viticoles permettrait à un public néophyte de prendre conscience des enjeux écologiques et économiques qui régissent la viticulture, en particulier dans ce territoire. Elle pourrait également aider directement les producteurs à s'adapter et à faire évoluer les pratiques vers de nouvelles façons de cultiver la vigne et de produire le vin. Le travail de recherche dans ce mémoire m'a donc aidé à définir quelles méthodes et quels outils de transmission pourraient ainsi être appliqués dans le cas précis de mon territoire de recherche.



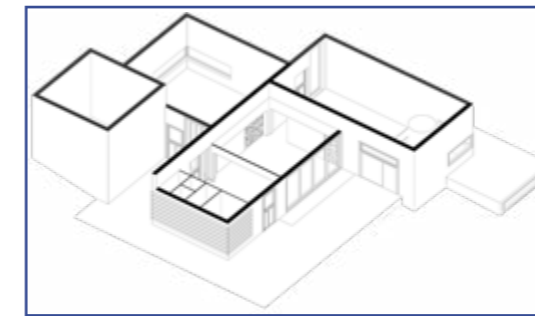
À tâtons

Pour une mise en lumière des savoir-faire viticoles

Confinement oblige, c'est par un retour aux sources qu'a commencé mon travail de recherche sur le macro projet. En retrouvant le territoire de la Charente-Maritime, j'ai pu implanter mon projet dans un lieu, dans un paysage, au plus près des producteurs de vins, soucieux de faire évoluer leurs pratiques. La convergence de différents groupes au sein de ce lieu pourrait permettre une multiplicité d'échanges entre producteurs, amateurs de vin, œnotouristes, néophytes de passage dans la région ou encore groupes scolaires. Chercher à qualifier ces différents groupes susceptibles de pratiquer le lieu, définir les différents types d'échanges qui pourraient exister entre ces groupes, penser les différents aménagements de l'espace afin de permettre ces échanges : voici trois axes qui m'ont aidée à définir la forme générale de mon espace. Ou plutôt des espaces, puisqu'il s'agit d'un lieu composé de plusieurs espaces fonctionnant les uns avec les autres : un espace de travail pour les professionnels de la viticulture, un espace de médiation pour les visiteurs et un espace sans réel qualification, un entre-deux qui peut à la fois marquer

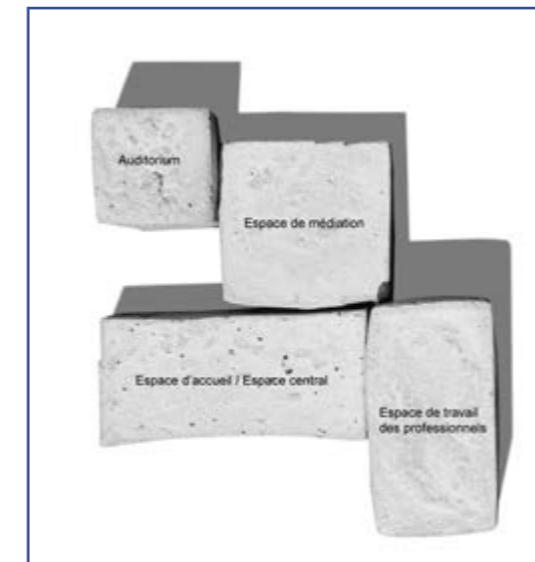
une séparation, une transition, un lien entre le bâti et l'extérieur. Cet espace laissé libre dans sa fonction permet une flexibilité des usages. De plus, la question de la lumière est apparue assez tôt dans ma recherche. Mettre en lumière, c'est non seulement éclairer l'espace et les volumes de manière purement pratique, mais c'est aussi utiliser la lumière, qu'elle soit naturelle ou artificielle, neutre ou colorée, diffuse ou localisée, comme un outil de scénographie et de transmission. Voici le résultat : un bâtiment au milieu des vignes, dominant l'estuaire de la Gironde, où professionnels et visiteurs de tous âges et horizons peuvent se rencontrer et échanger autour de la question de la transition écologique viticole.

À chaque espace et chaque niveau, une fonction : un espace de médiation en demi sous-sol, un espace de travail en rez-de-chaussée et un observatoire sur le paysage alentour dans l'étage le plus haut.



Les différentes ouvertures permettent une circulation plus libre à l'intérieur mais aussi à l'extérieur du bâtiment. En multipliant les circulations, on multiplie les expériences de visite du lieu.

Maquettes de recherche m'ayant permis de multiplier les essais et de « tâtonner », pour reprendre le verbe qui a donné son nom à mon mémoire.



Des parois modulables permettent de cloisonner l'espace central ou de l'ouvrir complètement selon les besoins. L'accueil d'un groupe scolaire, par exemple, ne nécessitera pas le même aménagement de l'espace que l'accueil de visiteurs durant l'été.

z

zoeandre

oée

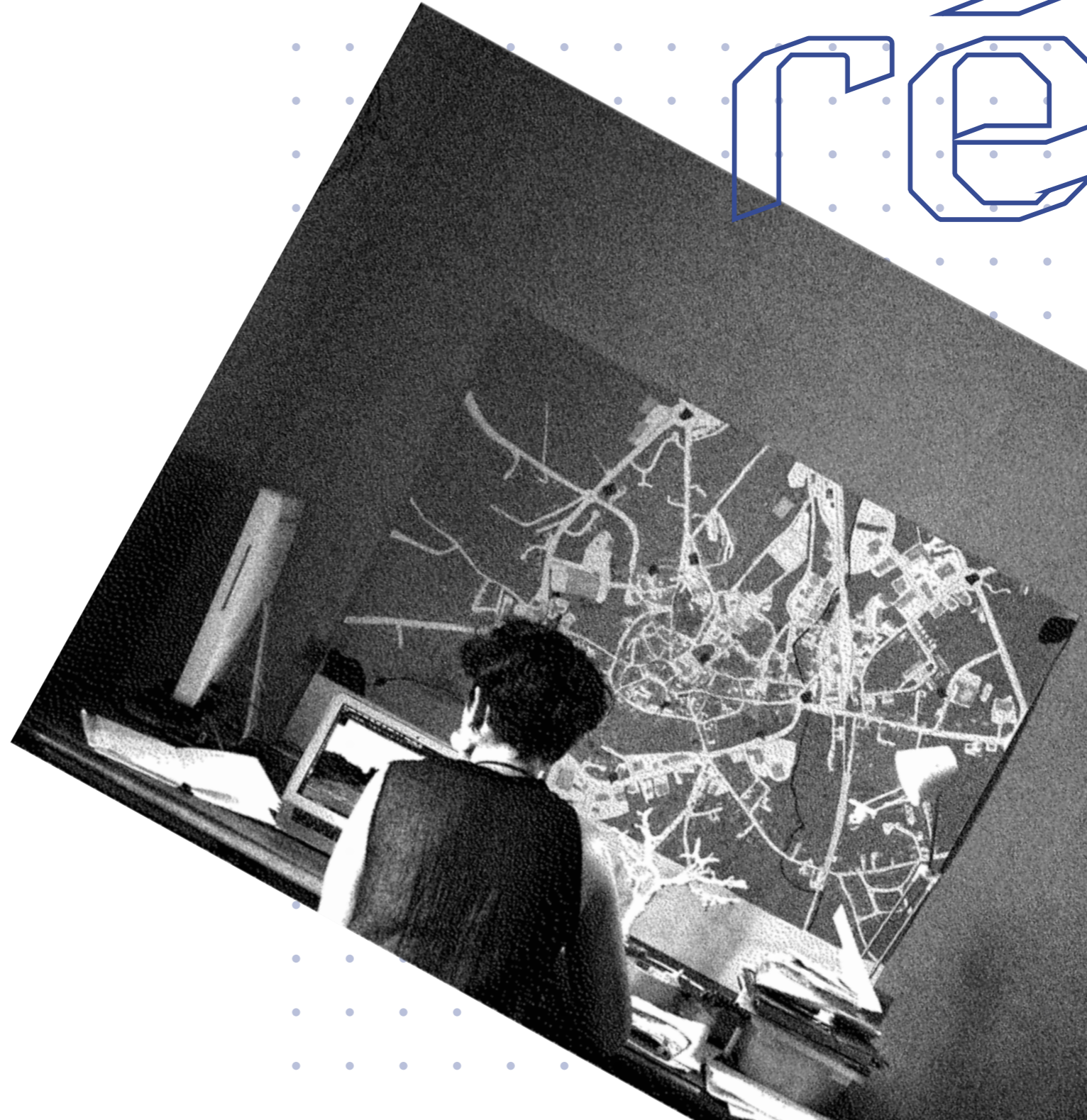
rée

Zoé André

design d'espace

Co-direction :
Ann Pham Ngoc Cuong et Sophie Clément

zoeandre@hotmail.fr

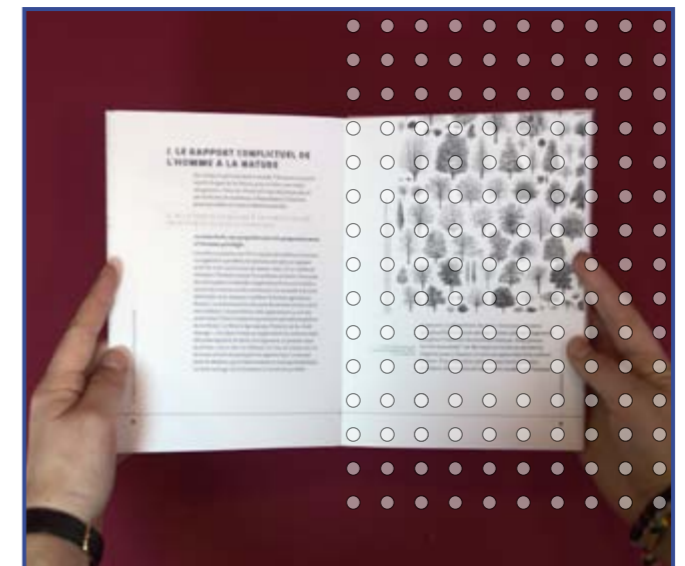
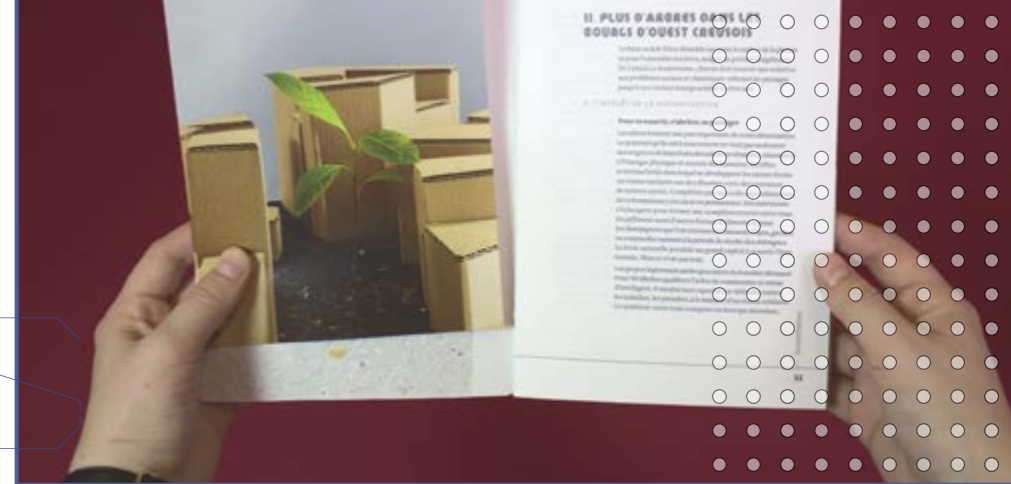


Incontrôlarbres

L'homme s'est progressivement détaché de la Nature. C'est cependant d'elle qu'il émane. Sa propre existence au monde en dépend. Ainsi, il a modelé son territoire, tracé des routes, rasé des forêts à la recherche du confort maximal pour tou.te.s. Pourtant, le manque de ressources et le changement climatique qui menacent conduisent tout droit à un effondrement systémique. Mais tout peut encore être sauvé ! Mon travail de recherche consiste à trouver des solutions afin de les proposer à la discussion citoyenne. En quoi la socialisation des arbres en bourg pourrait-elle être une solution sociale, écologique et alimentaire à la crise mondiale sans précédent qui se dresse devant nous ?

Les arbres, êtres vivants indispensables à la survie, « convivent » avec leur environnement. Dans tout l'Ouest creusois, le designer propose des changements systémiques, des actions simples et possibles, mais aussi des utopies qui permettent la création de nouvelles histoires. Tout change, mais ce monde au confort différencié permet la vie de tous. Des lieux abondent de valeurs essentielles à mettre en pratique comme l'échange de savoirs, le retour à la terre et le partage. Les espaces publics inclusifs sont pensés en co-conception, en vue d'un avenir collectif symbiotique.

Aménager l'espace, c'est pour moi l'occasion d'agir sur le monde, de construire des alternatives plutôt que de subir un environnement mal adapté aux besoins collectifs. C'est penser, projeter, réaliser des aménagements qui vont changer la vie. C'est une démarche de prise de pouvoir sur la société. Je me soulève et je refuse que l'on continue de modeler le territoire, que l'on pense à la place des habitants, que l'on déracine leurs arbres. Je souhaite me faire le porte-parole de ces habitants, traductrice de leurs désirs, et construire avec eux un modèle de ville pérenne et décroissant. Les compétences nécessaires pour déceler les mouvements sensoriels collectifs nous permettent d'agencer l'espace commun en pensant à la place que pourra prendre chaque être. Le designer d'espace peut aujourd'hui contribuer à l'éveil des consciences par la formalisation de futurs probables et désirables.



Sostranien.ne.s, le moment est venu!

De la prise en compte de l'arbre en tant qu'être vivant vers un réensauvagement des centre-bourgs de l'Ouest Creusois

Objectif :

Le macroprojet est l'occasion de voir jaillir des envies de projet ayant bouillonné toute une vie. Face à la destruction sans précédent de la planète, j'ai souhaité proposer à La Souterraine un moyen de former un bourg résilient. L'arbre serait au coeur d'un nouvel écosystème vertueux, être vivant essentiel pris en compte dans la convivance des Sostraniens. Tout d'abord je propose des solutions immédiates pour la protection et la durabilité des êtres vivants de tous types à La Souterraine. La seconde partie de mon projet s'applique dans un futur proche, pouvant ressembler à une utopie. C'est en réalité un virage possible que la mairie et les habitants peuvent décider de prendre.

Étapes :

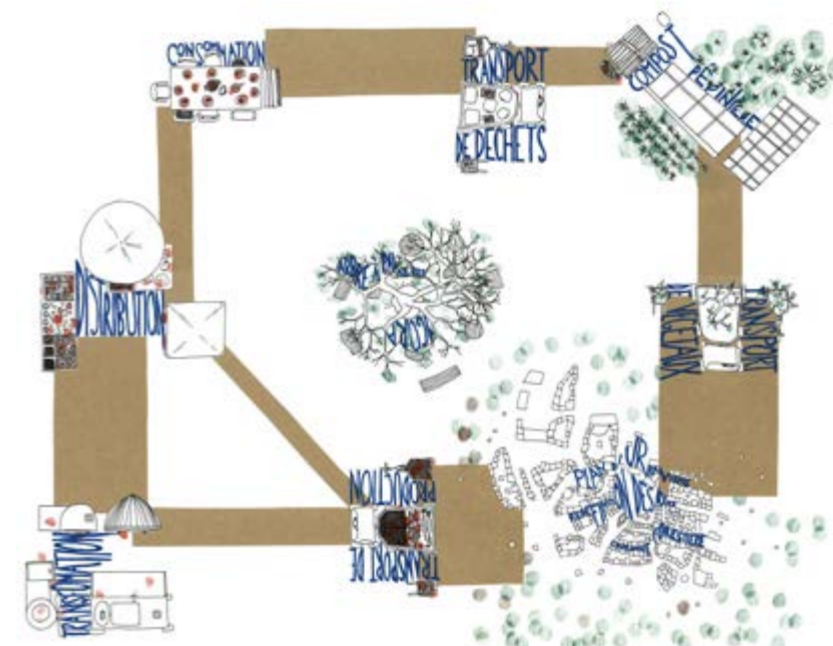
Après une analyse poussée de La Souterraine grâce à l'aide d'une carte, j'ai décidé de formaliser la direction du nouveau système arboricole. Celui-ci permet de tendre vers l'autonomie alimentaire, la création de nouveaux emplois, une relocalisation de la production tout en gardant un échange vers l'extérieur, ancré dans son contexte. L'implantation

de « pararbres », espaces d'échange et nouvelles places publiques, sera le premier pas pour aller à l'écoute du vivant. En effet, se rapprocher de la nature, de la terre et de ses voisins pour discuter de l'avenir de son village pousse à la prise de décision commune, plus adaptée à tou.te.s. Les débats sous les « pararbres » serviront à déterminer l'avenir végétal du bourg. De cette manière, une rue-verger pourra voir le jour afin de créer un corridor de biodiversité entre deux espaces enclavés pour améliorer la trame verte et bleue. La gestion de celle-ci sera collective, la production servira pour le bien commun. Ce premier pas vers un réensauvagement de La Souterraine ouvre des possibles et permet d'explorer la réaction des habitants. Cela pourra amener plus tard à une végétalisation de plus en plus importante, jusqu'à former une couronne forestière en périphérie de la ville. Son implantation densifiera le centre-bourg, les maisons abandonnées seront réhabilités et rénovées, l'étalement urbain sera évité

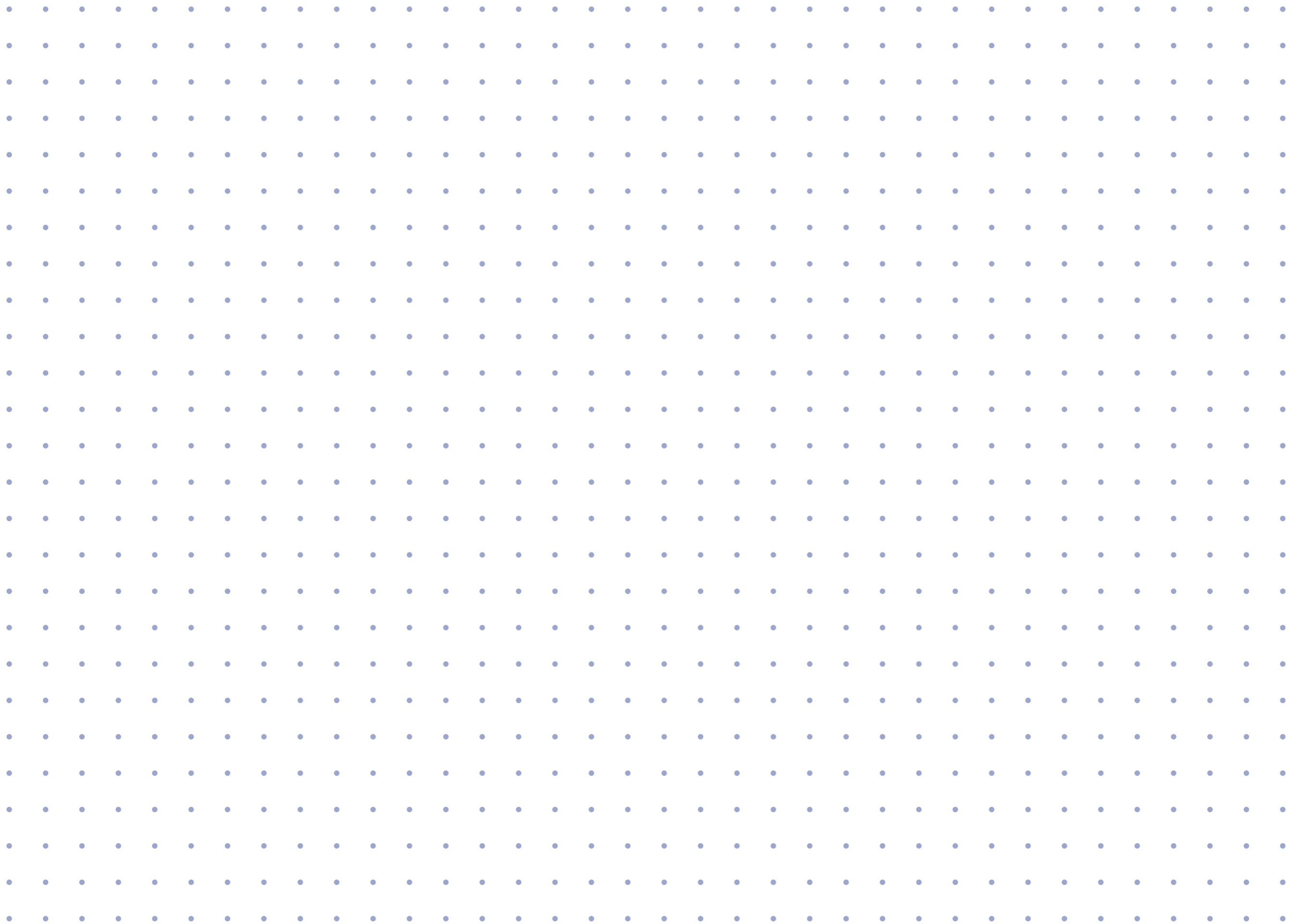
à son maximum. En plus de pouvoir nourrir une partie des habitants, la production de fruits et légumes de la forêt jardin périphérique pourra être créatrice d'activité économique, formera des jeunes sostraniens pour l'entretien des espaces verts. La politique de gestion des espaces naturels sera différente, à l'écoute du vivant. Cette compréhension engendre un entretien moins important. Il est nécessaire de prendre en compte chaque être de notre environnement. Alors, faisons-le ensemble dès à présent !



un « pararbre » prend place sous le magnolia de la bibliothèque (1)



une nouvelle manière de voir la place de l'arbre



r é
d u r

o

m m m

v r a y

Rémy Durovray

design graphique

Co-direction :
Anne-Catherine Céard et Laurence Pache

remydurovray@gmail.com



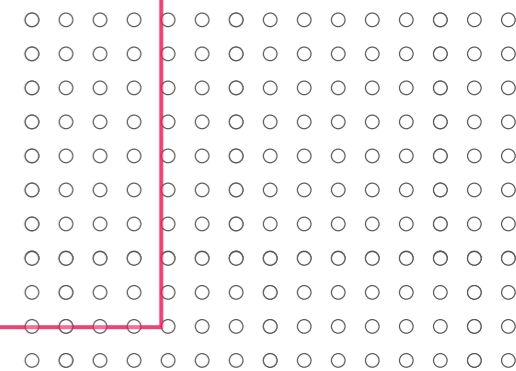
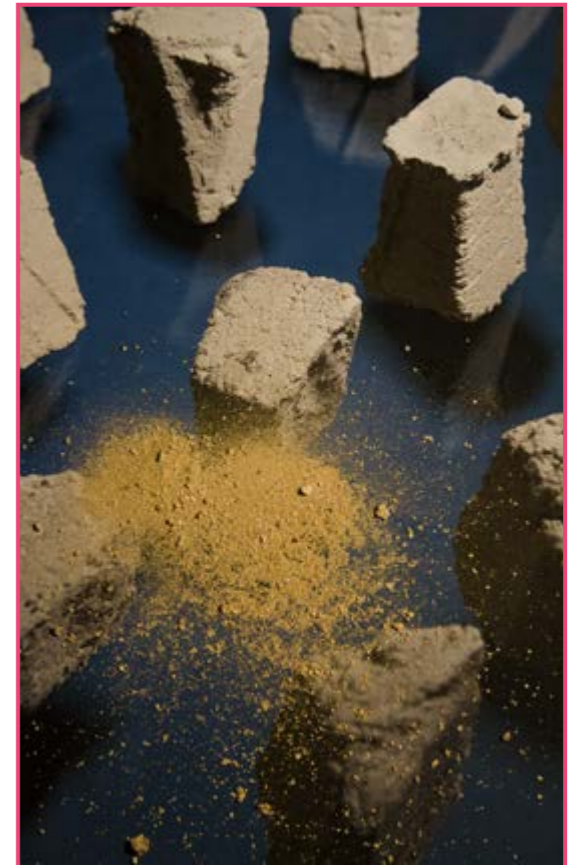
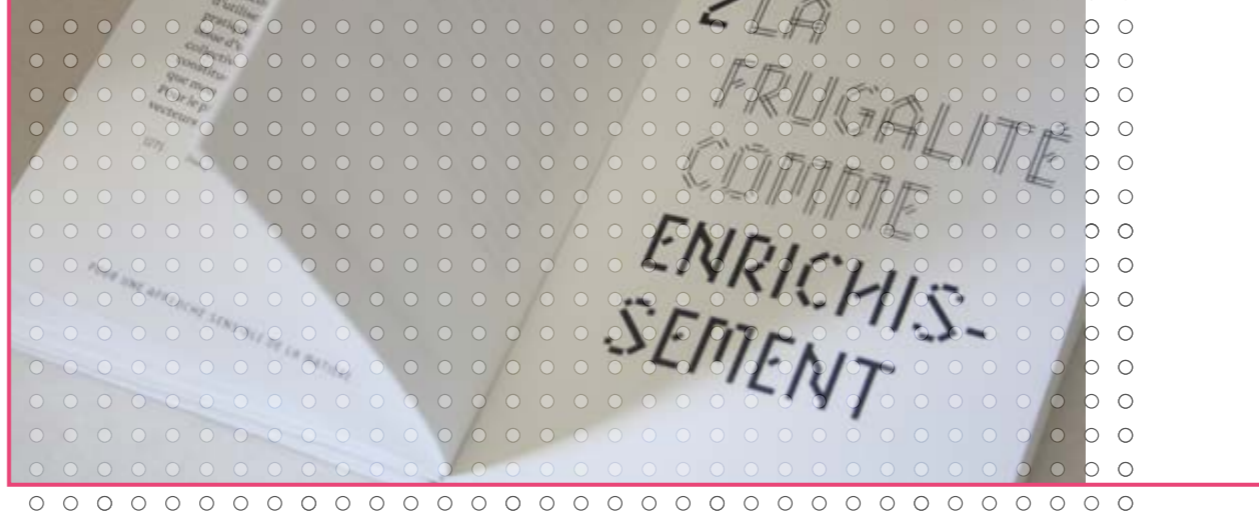
Frugal

Le contexte de crise écologique nous impose de revoir notre rapport à l'environnement, et c'est ainsi que nous prenons conscience du manque de frugalité que nous entretenons avec la matière. Pour rendre notre futur désirable, il nous faudrait être plus sobres dans l'utilisation de nos ressources. Mais comment se satisfaire de moins ? Comment la notion de frugalité se traduirait-elle dans les champs du design graphique ? Quelle pourrait être la méthodologie d'un designer frugal ?

Cette recherche en design met en question la relation que nous entretenons avec notre environnement. Elle est fondée sur la volonté de rendre solidaires le citoyen et le contexte dans lequel il vit. Ce travail place le designer graphique comme l'instrument nécessaire à l'accomplissement de cet objectif. Nous devons chercher un rapport plus frugal à la matière, qui constitue notre environnement. Dans le domaine du design graphique, cela pourrait se traduire par une recherche de sobriété dans la pratique de la forme. Le graphiste devrait essayer d'éliminer ce qui semble superflu dans les projets jusqu'à atteindre une forme d'essence dans sa pratique. Cependant, si cette recherche de sobriété dans l'approche est nécessaire, elle n'est pas suffisante. La frugalité d'une production graphique se trouve dans sa faculté à réduire la distance entre la matérialité du signe et son contexte. Ainsi « ceux qui développent des liens

d'association intimes avec la nature et ses phénomènes sont mieux à même d'établir des principes capables de susciter des développements amples et cohérents »¹. Pour y parvenir, il est nécessaire d'adopter une attitude de travail permettant d'analyser le contexte d'intervention du graphiste sous la forme d'un territoire. Pour porter son action, le designer doit se confronter physiquement à la matérialité du paysage ainsi qu'aux habitants. Si cette démarche peut sembler déstabilisante au vu des pressions que la société moderne exerce sur notre pratique, elle est néanmoins indispensable à la bonne compréhension du territoire et à l'émergence d'un design frugal.

1- Aristote, *De la génération et de la corruption*, 316a 5-9, citation que l'on peut retrouver dans l'essai de M.B Crawford, *Éloge du carburateur*, La Découverte, 2010, p.31.



À la recherche d'une méthodologie frugale

*Vers une structure spécialisée :
l'Agence des Territoires*

Que pourrait être un designer frugal ? L'objectif de ma recherche a été de trouver une méthodologie permettant d'assurer la frugalité dans la production d'un designer graphiste. Confrontée à différents projets, cette méthodologie a souvent dû évoluer et même s'adapter aux différents contextes dans lesquels elle était mise en place. Cependant, certaines notions récurrentes ont fait leur apparition. Celles-ci agissent comme des points de repère dans la méthodologie du projet. La première notion à laquelle le designer graphiste doit se confronter est celle de *territoire*. Analyser le territoire, c'est d'abord chercher l'unité politique qui unit une population. Cela permet de comprendre le territoire de manière ouverte et contextuelle. Cette analyse du territoire permet également d'entrevoir les spécificités du territoire sous la forme de « génies du lieu ». Ces particularités, souvent oubliées et délaissées, sont à la base du processus de création. C'est en apprivoisant les « génies du lieu » que le designer graphiste tente de faire émerger un rapport de connivence entre les habitants et leur environnement. Afin d'appliquer cette méthodologie,

cette recherche propose de faire émerger une structure spécialisée : l'Agence des Territoires. Cette structure accompagnerait les entreprises dans la construction de leur identité graphique, interviendrait auprès des agences de design souhaitant prendre du recul sur une méthodologie de travail ou encore accompagnerait les associations et les communautés de communes dans leurs projets divers. Si cette agence se présente comme un acteur de terrain, elle serait également un acteur politique proposant une alternative méthodologique à ses partenaires : un design frugal.



*Identité de « Vin Nu »
du viticulteur creusois
Geoffrey Estienne.*



*Travail prospectif sur le papier artisanal
et ses applications dans le domaine
du packaging mené en collaboration avec
le Moulin du Verger et l'agence Linéa.
crédit : Linéa The Spirit Valley Designers*

*Création de l'identité
et de la signalétique d'un
marché ouvert charentais.*



*Signalétique au sol conçue
à partir de tuf sostranien.*



*Système de communication
à destination des habitants
de la commune de St Goussaud.*

astrid
biret

Astrid Biret

design graphique

Co-direction :
Élisabeth Charvet et Sophie Clément

biret.astrid@gmail.com



Et toi, tu théâtres ?



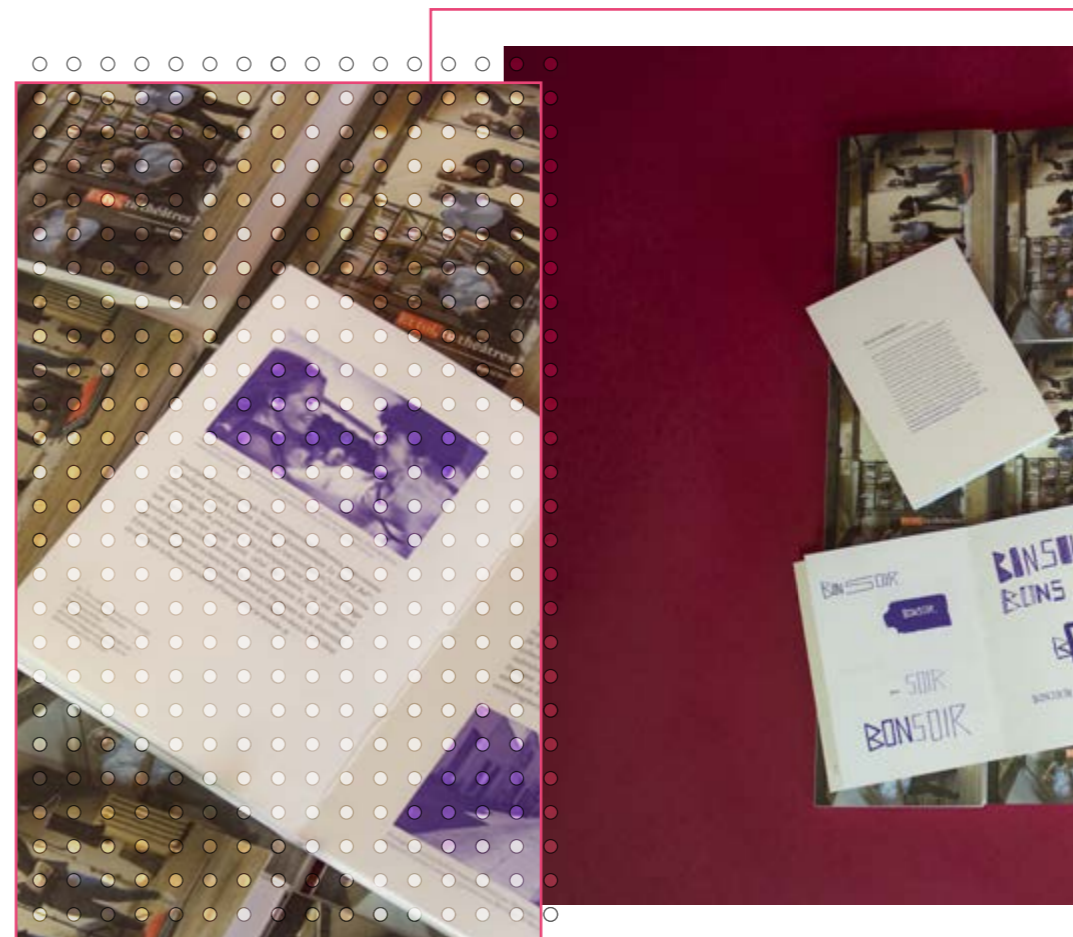
Quand avez-vous, pour la dernière fois, lu une pièce de théâtre ? Avez-vous remarqué que le texte de théâtre est particulier ? C'est un texte fondé sur l'oralité, c'est le genre littéraire par excellence du dialogue. Rien que par sa forme, le texte de théâtre convie les personnes à lire à voix haute en incluant une gestuelle. Néanmoins, si on ne guide pas un minimum le lecteur non-initié, il est fort probable qu'il lise le théâtre comme un autre genre littéraire ou qu'il ne lise pas de théâtre du tout. Animer un texte, le mettre en voix tout en incluant la gestuelle, n'est pas facile. Toutefois, le graphiste peut apporter son expertise : ne peut-il pas jouer le rôle d'accompagnateur visuel ?

La lecture du théâtre : un acte militant.

Le théâtre, genre littéraire finalement assez peu lu, développe une esthétique qui combat la passivité des individus. La lecture du théâtre fait prendre conscience de notre pouvoir d'agir et de penser. Lire du théâtre, c'est également soutenir la diversité culturelle en accordant une place de choix au spectacle vivant. Enfin, lire à haute voix et jouer un texte de théâtre, c'est lutter contre l'apathie. Le faire ensemble et l'incarnation des différents personnages permettent une meilleure compréhension des émotions de l'autre et de soi-même. Toutefois, pour accéder à toutes les vertus de la lecture du théâtre, il est important de sortir d'une lecture passive, silencieuse et individuelle, comme nous pouvons le faire dans le cadre de la pratique conventionnelle de l'acte de lire.

Le graphiste éco-responsable : un guide pour le citoyen.

Le graphiste a un rôle à jouer pour faire prendre conscience au lecteur de tout le potentiel développé par le genre théâtral. Pour cela, il va s'appuyer sur des principes graphiques qui mettent en avant l'humain. Le graphiste pourrait alors proposer une forme ouverte qui invite le spectateur à la compléter. Il en est de même pour le passant qui a, lui aussi, un rôle à jouer dans la lecture du message : il ne doit en effet pas rester passif face aux images. Ensuite, il devra à tout prix faire entrer le lecteur dans une dynamique de mouvement en impliquant directement le corps et l'esprit du spectateur. La forme doit donc être pensée pour encourager l'action et chahuter nos yeux. Pour finir, le graphiste devra penser à l'espace de diffusion de son message pour prendre en compte un maximum de personnes. Proposer un graphisme qui permet et initie le collectif, c'est mettre en œuvre le faire ensemble : c'est aiguiser, dans le même temps, notre capacité à raisonner collectivement.



Théâtrons ensemble

et partout ?

Et tous théâtrement... au balcon, au centre commercial, au restaurant, dans la rue !

Au cours de la rédaction de mon mémoire, j'ai pu constater que sur le peu de personnes qui lisent du théâtre, rares sont celles qui décident de sortir du confort de leur fauteuil pour projeter la voix et faire parler leur corps. Alors comment casser cette distance sans pour autant perdre le confort de lecture ? J'ai donc pensé qu'il était primordial dans un premier temps de faire sortir le texte du support livre afin que le lecteur puisse se l'approprier et jouer avec les mots.

Parallèlement, pour mon macro-projet, je ne voulais pas me limiter à une catégorie d'usagers. Et si je souhaitais m'adresser à potentiellement tout le monde, connaisseur et pratiquant du théâtre ou non, il fallait bien choisir mon terrain d'application. Pour toucher un maximum de personnes, j'ai donc eu l'idée d'investir l'espace opposé à la sphère domestique : les restaurants, les parcs, les centres commerciaux, ou encore la rue.

Cependant, un événement exceptionnel est intervenu subitement. Avec l'arrivée de la Covid-19, tous les événements culturels ont dû être annulés : il fallait donc trouver un autre moyen de pratiquer l'art. Pour le macro-projet, j'ai voulu réagir face à cette situation en proposant une nouvelle façon de lire, jouer ou regarder du théâtre. Néanmoins, je ne voulais pas que ces circonstances exceptionnelles deviennent les seuls éléments susceptibles de paramétrer mon projet. C'est pourquoi je me suis ensuite concentrée sur la période qui a suivi le confinement...

Théâtrons ensemble et partout !

Suite à cette période d'observation, j'ai fait le choix de créer une action soutenue par les Éditions Théâtrales afin de promouvoir la lecture du théâtre et d'inciter les citoyens à se rassembler pour en lire de manière vivante et dynamique. Ce dispositif a été conçu en deux temps : l'un se déroulant pendant le confinement et jusqu'à la réouverture des salles de spectacle, l'autre se développant six mois après la réouverture des lieux de culture.

Théâtrons au balcon !

Avant le confinement, un grand nombre de gens, d'évidence, n'allait pas au théâtre et ne lisait pas de textes dramatiques.



Interfaces de l'opération Théâtrons au balcon !

Avec *Théâtrons au balcon* !, l'objectif est d'instaurer une réunion hebdomadaire pour pratiquer le théâtre avec son voisin afin de faire d'une pratique inexistante une habitude dont on ne peut se passer.

Théâtrons partout !

Avec cette action, la présence du texte dramatique va ressurgir dans les espaces publics. Les dispositifs et les événements mis en place vont permettre aux habitants d'une même ville de renouer un contact social tant espéré depuis le confinement.



Distribution aléatoire des fragments de théâtre à partager



Un fragment de pièce de théâtre à partager

LOW

l se

wambk

erogue

Louise Wambergue

design graphique

Co-direction :
Élisabeth Charvet et Sophie Clément

○ louisewambergue@gmail.com

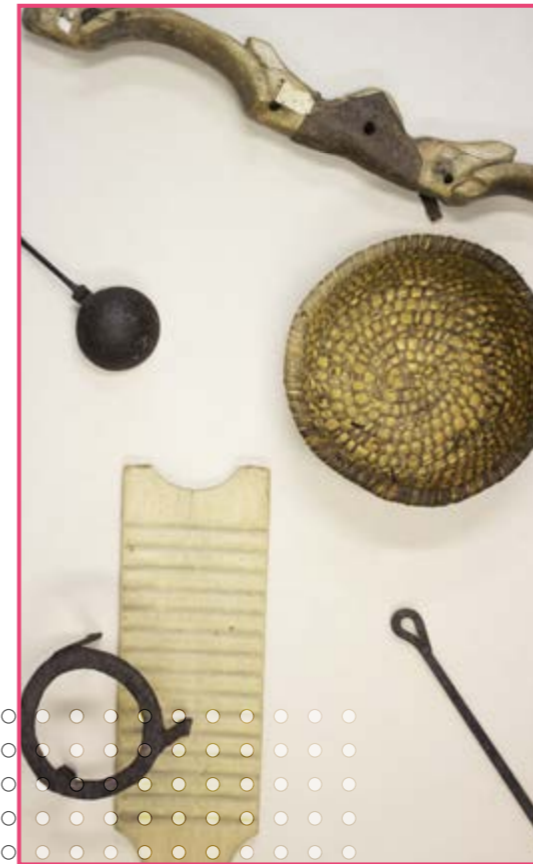
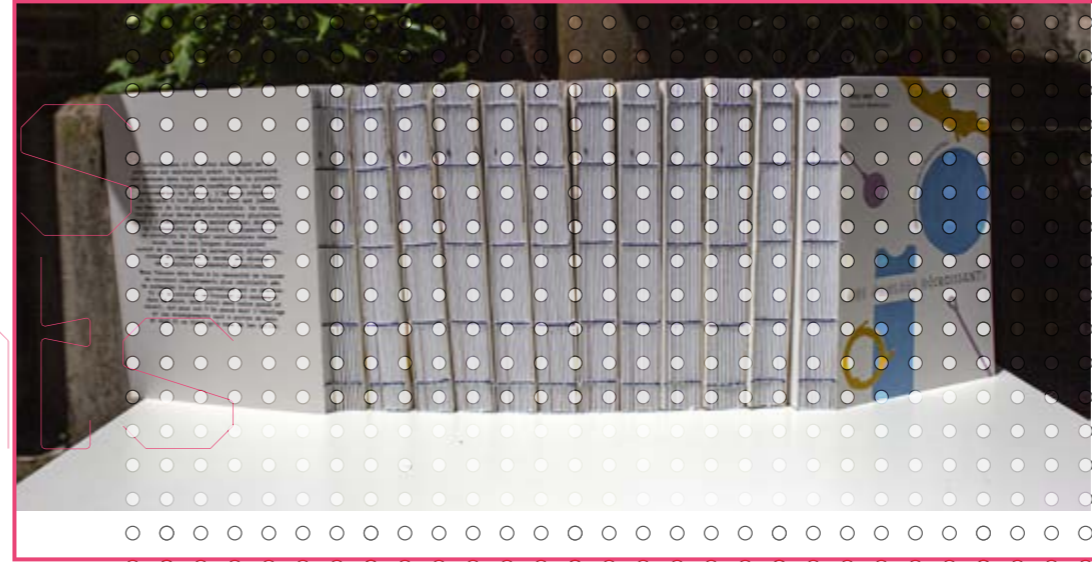


Des parlers déCroissants

L'anthropocène et la crise écologique qu'il entraîne est maintenant avéré. L'immense étendard du progrès à tout prix flotte plus que jamais au-dessus de la mégalopole mondiale. Ce réseau toujours plus dense de civilisations tend à s'homogénéiser de manière aussi drastique qu'irréversible. Nous faisons donc face à la nécessité de (re)trouver de nouveaux comportements plus résilients afin de surmonter la crise systémique qui se dessine. Et si la solution se trouvait dans notre passé, et dans notre passé récent qui plus est ? Un passé dont l'héritage et les enseignements sont à portée de main et dont il ne tient qu'à nous de nous en emparer.

Ma recherche en design graphique a porté sur la transmission du savoir contenu dans les mots et expressions des parlers du Croissant. Le Croissant est une aire linguistique qui fait la transition entre les langues d'Oc et les langues d'Oïl et qui se déploie sur toute la frange Nord du Limousin. C'est cet aspect transitoire qui fait toute la richesse de cette langue mais aussi et peut-être surtout l'histoire de cette région qui a forgé une langue empreinte de valeurs ayant trait à la gestion des ressources, à la vie en commun et à la nature. En effet, de tradition agricole depuis sa première occupation par l'Homme, c'est une région pauvre, ce qui a laissé une empreinte pérenne dans les habitudes et, par extension, dans le langage. Toutes ces valeurs forment un paradigme dont on pourrait s'inspirer pour repenser nos modes de vie actuels. Mon objectif n'est donc pas de redynamiser

cette langue, qui appartient déjà presque au passé, mais bien de transmettre le savoir qu'elle contient avant qu'elle ne disparaisse complètement. Et c'est dans ce passé qu'elle traduit que l'on peut retrouver des modèles, pour ainsi dire vierges de l'influence occidentale, globalisée, consumériste et capitaliste. Je me suis emparée de cette problématique en tant que designer graphique car pour transmettre de tels modèles, l'image me semble un moyen privilégié. C'est un véhicule d'imaginaire puissant, plus dense que ne saurait l'être la transcription écrite de ces parlers, notamment concernant l'ancrage temporel de ces expressions et la résonance qu'elles peuvent avoir dans notre présent. En bref, comment transmettre par l'image ces savoirs du passé afin de pouvoir s'en inspirer, et quels sont les marqueurs temporels dans l'image qui le permettent ?

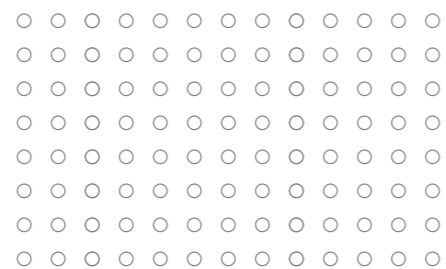


OVER NIGHT Ayer do seir

Voyage dans un passé proche, pour un futur plus résilient.

En veillant à ce que la théorie du langage et de la traduction et la pratique de l'image se nourrissent, j'ai cherché à produire des images qui feraient le lien entre un paradigme passé, qui tend à disparaître, et un présent en crise, en proie à un cruel manque de récits alternatifs pour se réinventer. J'ai entamé ma recherche par des expérimentations plastiques afin de trouver une écriture graphique adéquate et qui me permettrait de produire des images actuelles mais porteuses d'un ancrage temporel (et géographique) précis. De la technique ancienne au réinvestissement de typologies d'images anciennes, en passant par la création d'une police de caractère répondant aux mêmes contraintes, ma recherche en design a mené à l'élaboration d'un livre illustré. Celui-ci est constitué de planches élaborées sur le modèle des images d'Épinal. Les imageries d'Épinal produisaient des imprimés vendus à la feuille dans les campagnes françaises. Destinées à diffuser les nouvelles, à prodiguer une source de divertissement ou bien à proposer des images pieuses ou la propagande du régime en place, elles avaient pour fonction d'informer les

habitants des régions rurales ne parlant généralement que leur langue régionale. L'image est donc le sujet d'intérêt central de ce document et c'est la raison pour laquelle j'ai choisi de réinvestir cette forme visuelle, afin de véhiculer l'information dans l'autre sens : d'une population rurale du passé, qui sait comment vivre de manière plus raisonnée, vers une population moderne et plus urbaine, qui a trop oublié sa dépendance à l'environnement dans lequel elle vit.

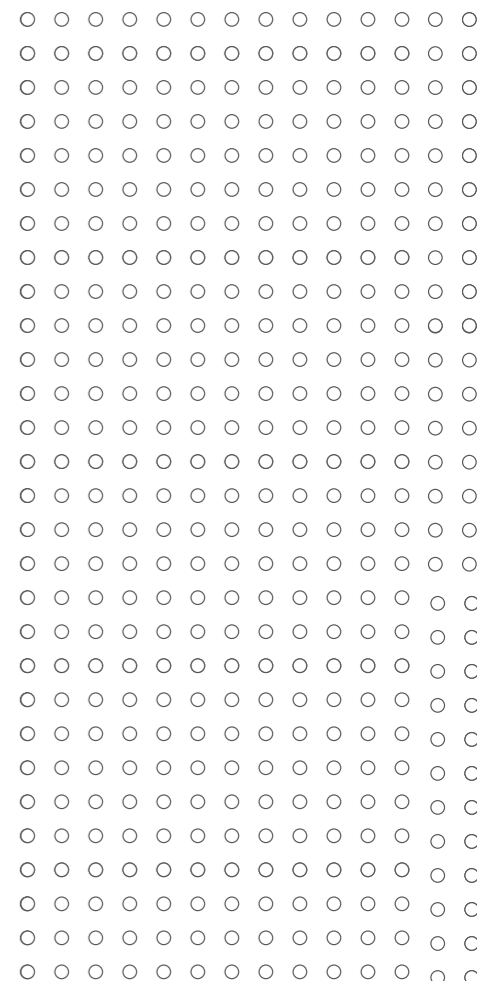


Expérimentation en sérigraphie de l'impression en 4 couches superposées. Le visuel initial est réalisé à l'aquarelle puis décomposé en 4 couches. Pour finir, chaque couche est tramée selon un angle différent afin d'obtenir des jeux de transparences entre les couches.



Expérimentation autour de la technique : Plaque d'impression réalisée en gravure laser sur MDF d'après un dessin à la plume. Les impressions (à l'encre noire) étaient ensuite colorées par pochoir, sur le modèle des images d'Épinal.

Spécimen typographique du Croissant : police de caractère visant à évoquer, tout en gardant un pied dans le présent, l'époque ou les parlers du Croissant étaient encore vivaces.



margot
faulong

Margot Faulong

design graphique

Co-direction :
Anne-Catherine Céard et Sophie Clément

margot.faulong@gmail.com



GROSSOPHOQUI ?

La France est le pays du vin du fromage et du pain, pourtant, la minceur apparaît comme une évidence voire même comme une obligation. De nombreuses personnes grosses sont sujettes à des attitudes hostiles et des regards méprisants de la part d'autrui que l'on nomme grossophobie. Suite à cette discrimination les personnes grosses se trouvent exclues de l'espace public et sont rendues invisibles. Mais la grossophobie est plus qu'une question de tolérance, elle est représentative de l'état actuel de la société qui incite à la surconsommation tout en limitant le corps.

En effet, les vêtements ne vont pas au-delà du 42, les transports et le mobilier ne sont pas adaptés, les images font l'éloge de la minceur : les personnes grosses sont ainsi rendues invisibles. Parallèlement, la société incite à la surconsommation et à la sédentarisation. C'est ainsi qu'une rupture se crée entre le mode de vie actuel et le type de corps glorifié. En ce sens, le designer graphique vient agir comme un réparateur de la société. Lutter contre la grossophobie, à son échelle, c'est aussi transformer cette société contradictoire en une société consciente de son état pour aller vers un idéal social.

Le travail du designer passe ici par le renversement du processus de stigmatisation : les personnes grosses étant stigmatisées par la censure et considérées comme hors-norme, le designer graphique doit avant tout rendre ces individus visibles pas seulement en tant que corps mais en tant que personnes. Ce travail de recherche sur la visibilité du corps m'a amené à expérimenter des solutions dans un espace public qui est la piscine municipale. Anne Zamberlan, actrice, auteure et créatrice de l'association Allegro Fortissimo, explique que l'eau est le seul endroit où les personnes grosses se sentent minces, libres et légères sans être soumises à la norme. Mais les maillots de bains restent coûteux ou difformes et les regards sont souvent malveillants au bord du bassin. Si le bassin est le lieu où le corps se libère et connaît une pudeur heureuse alors le but pour le designer est d'amener les bienfaits de l'eau là où ils ne sont pas.



Ce soir, j'ai piscine ! La piscine théâtrale, un nouveau lieu d'engagement

Si ce projet s'adresse au départ à l'acceptation des corps gros, il peut tendre à s'ouvrir à toutes formes de corps considérées comme hors-norme : ridés, handicapés, plissés, poilus, transgenres, noirs, atrophiés... Afin d'oublier les complexes et la norme le temps d'une baignade. Comment faire de la piscine un lieu inclusif et promoteur de différences ?

L'événement

Ce soir, j'ai piscine ! c'est de la piscine et c'est du théâtre. C'est une piscine des plus classiques avec son personnel, ses douches, son bassin et son odeur chlorée. Mais elle invite, le temps d'un week-end, des comédiens, des éclairagistes, des répliques et des costumes. Ce soir, j'ai piscine ! convoque deux univers pour n'en former qu'un : celui de la culture et du sport et loisir. Cet événement fait de la piscine un nouveau lieu d'engagement, de tolérance, de partage et de discussion.

Il crée une articulation entre les individus : le gros nage avec le petit, le jeune avec le ridé, l'handicapé avec le valide... Tous les individus construisent ensemble un corps collectif harmonisé. La piscine devient ainsi la nouvelle agora.

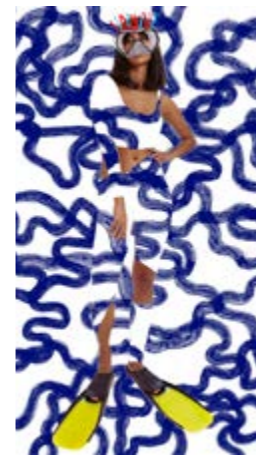
Pourquoi le théâtre ?

Au cours de la construction de ce projet, de nombreux liens entre la piscine et le théâtre ont vu le jour, comme la visibilité et la présence des corps ainsi que l'anonymat.

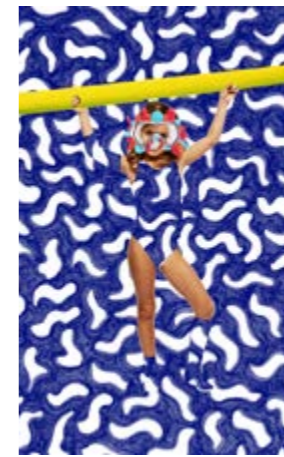
Au théâtre comme à la piscine, le corps est actif, visible, observé et masqué, c'est grâce à lui que se fait l'action. Ce soir, j'ai piscine ! révèle la dimension théâtrale de la piscine et emmène la culture dans un lieu populaire. Le théâtre permet d'aborder des sujets de société. Plutôt que de rendre une piscine inclusive physiquement, Ce soir j'ai piscine ! engage une réflexion sur ce que pourrait être une piscine inclusive avec les usagers, par le biais du théâtre.

Les ateliers et la représentation

En début de soirée, une représentation théâtrale qui a pour sujet la tolérance au sein de la piscine prend place dans le grand bassin et tout au long de la journée, des ateliers en lien avec le théâtre sont organisés comme la confection de costumes de bain ou de masques. Par exemple, l'atelier costume consiste à créer son propre costume de bain en associant plusieurs pièces disponibles. Chaque pièce est ornementée de motifs évoquant la surface de l'eau qui se retrouvent sur différents supports au sein de la piscine. L'atelier masque propose de concevoir une hybridation entre le masque de théâtre, de carnaval et de natation. Ces ateliers ont pour but de jouer avec la frontière des corps et du décor et de rendre la notion d'anonymat encore plus présente, afin de brouiller la vision pour oublier l'image du corps normé et se libérer des diktats.



Costume fond masque



Masque

CE SOIR, J'AI PISCINE !

Logotype «Ce soir, j'ai piscine !»



Espace bien-être avec motif

m a u r e e n

S a u

v a t

Maureen Sauvat

design graphique

Co-direction :
Élisabeth Charvet et Sophie Clément

○ maureen.sauvat.05@gmail.com



Rêver d'ici

o k l o c i



Aujourd'hui, le voyage est largement présent dans nos vies. Pourtant, il se voit aujourd'hui souvent remplacé par des déplacements standardisés vers certaines destinations que formatent quelque peu les opérateurs touristiques. Ces territoires sont sélectionnés et modifiés tout en créant un imaginaire du voyage qui réduit considérablement le champ des possibles de la découverte et du rêve. À l'heure du réchauffement climatique et de ses conséquences, il serait temps de reconsidérer notre manière de voyager et de retrouver une proximité avec nos territoires. Pour cela, il va falloir déconstruire l'imaginaire du voyage qui s'est construit au fil des années et qui figure massivement dans notre société d'images. Comment le designer graphique peut-il alors composer et construire des images qui aiguissent notre envie de découverte et de rencontre, et cela même à proximité de chez soi ?

Dans un premier temps, le mémoire répertorie les dangers du tourisme de masse et évoque l'importance du voyage local. Et si celui-ci n'existe pas, alors il va falloir l'inventer... Le voyage local peut être qualifié, dans la recherche, comme l'exploration approfondie d'un territoire de proximité conduite par l'habitant de ce territoire. Au préalable, il a été nécessaire d'analyser l'imaginaire du voyage au fil des années et d'observer les ages issues des opérateurs touristiques. C'est à partir de

ces constats que le designer graphique peut se positionner et proposer autre chose. De même, c'est en passant en revue les différents supports graphiques utilisés que l'on trouve la forme adéquate. L'imaginaire du voyage existant massivement via la représentation photographique des territoires, le graphiste propose d'utiliser les mots pour combler ce manque de diversité représentative. Les mots permettent de présenter une multitude de territoires sans risquer de réduire leur potentiel. Au contraire, l'imaginaire propre à chacun des lecteurs lui permettra de rendre toute expérience singulière. L'utilisation du lettrage manuel est une solution graphique pour activer l'imagination subjective propre à chacun. De plus, on accède par l'utilisation des mots à une narration dont n'importe quel élément peut être l'origine. D'où l'importance d'intégrer la rencontre au voyage. Car ce sont les habitants d'un lieu qui font vivre et évoluer les territoires. Ils apportent, ainsi, à chaque moment, un nouveau potentiel d'altérité à découvrir.



GRAPHISME POÉTIQUE POUR UN VOYAGE LOCAL

Graphisme poétique & joyeux pour un voyage local

Pour cette recherche fondée sur le voyage local et sur l'enchantement du territoire habité, deux propositions ont été faites. Les deux sont expérimentées sur le territoire de La Souterraine avec l'utilisation de tonalités différentes. C'est en étudiant les rouages du tourisme et l'offre publicitaire de ce secteur que j'ai pu orienter la recherche plastique et parvenir à ces projets. Par opposition avec une communication de masse répétitive, et standardisée, le premier axe utilise un ton poétique et s'attache à rendre les détails d'un territoire singulier(s). C'est, d'une part, par la fragmentation du territoire que je suis parvenue à mieux isoler des éléments de la ville. Ainsi, on peut offrir une attention particulière et donner du sens à n'importe quel élément présent sur un territoire. D'autre part, c'est par l'écrit, et en particulier la poésie, et le tracé manuel que j'ai pu graphiquement exprimer de la singularité. Les cartes fragmentaires donnent alors à découvrir la ville via la lecture, initiant

le processus d'imagination. Le deuxième axe proposé, *Cher.e.s Sostranien.ne.s, à vos boîtes aux lettres*, propose de lier les habitants d'un même territoire les uns avec les autres, et par leur rencontre, de leur faire accéder à des découvertes. Avec l'emploi d'un ton ludique et jovial, on incite les habitants à partager des activités. Si on doit retenir une constante dans les deux projets, c'est la bienveillance et l'attention prêtée à son environnement comme à son entourage. Cette attention, cette bienveillance constituent ainsi l'intention première des supports créés.



Mots cryptés



Carte fragmentaire



Cher.e.s Sostranien.ne.s à vos boîtes aux lettres

Pauline

Vasseur

S

lline

seur

Pauline Vasseur

design graphique

Co-direction :

Anne-Catherine Céard et Laurence Pache

○ paulinemthd@outlook.fr

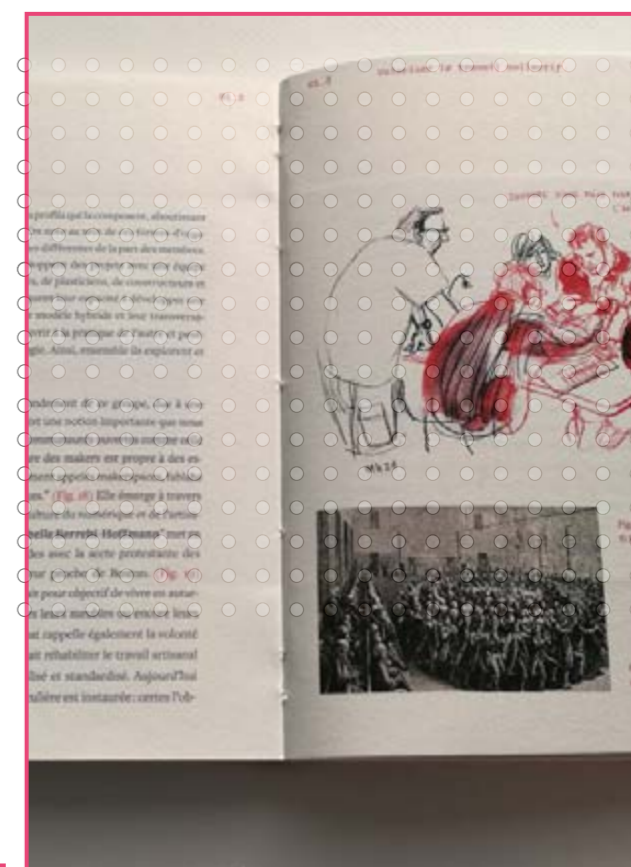


ENSEMBLE POUR UN DESIGN COMMUNAUTAIRE

À l'heure où les ressources s'épuisent, où le dérèglement climatique s'accélère et provoque de plus en plus de catastrophes naturelles, la solidarité et l'entraide sont primordiales. C'est en situation de crise que l'individu cesse d'être un atome solitaire et rejoint la cause commune. Nous en avons d'ailleurs été témoins au cours de la pandémie de coronavirus. Mais pourquoi attendre pour faire basculer la balance en faveur de la coopération et non de la concurrence ?

Le potentiel du collectif décuple les capacités de chacun. En réponse à cela, différentes communautés s'organisent avec des objectifs variables : manger, travailler, cultiver ou encore réparer. Ils utilisent le potentiel du collectif pour décupler les capacités de chacun. Les savoir-faire se transmettent, les générations se rencontrent et les projets communs évoluent. D'un côté, le citoyen prend part à la construction de son territoire, il le façonne, le fait vivre et s'unit pour aller plus loin. De l'autre, les institutions montent des

infrastructures, proposent des services collectifs, les rendent accessibles, facilitent leur mise en place, apportent les ressources financières, humaines et logistiques nécessaires. Mais quelle est la place du designer dans ce processus ? Peut-il consolider les liens entre les acteurs de mouvements sociaux et une population locale ? Comment partager sa pratique et la mettre au service de l'entraide, de la coopération pour mieux vivre ensemble ?



Pour un design communautaire

La solidarité à distance

L'isolement créé par le confinement a fait émerger des actes de bienveillance et de nouvelles formes d'expression au sein de la population. Ceci est révélateur d'un besoin de communiquer et de partager avec les autres. La fermeture des fleuristes ne permettait plus d'adresser des messages d'attention. De plus, les mesures de distanciation sociale mises en place font perdurer ce sentiment d'isolement. Aujourd'hui, l'activité des artisans fleuristes a pu reprendre, mais nous ne sommes pas à l'abri d'une seconde vague et d'un nouveau confinement. De plus, une crise économique semble se profiler et la pérennité des petites entreprises et des artisans est remise en cause. J'ai donc décidé de réaliser un atelier de création de cartes pour accompagner un bouquet. L'objectif ici est de renforcer l'échange entre le fleuriste et la personne venue acheter des fleurs. On aboutit sur une forme plus pérenne de bouquet tout en conservant son aspect communicatif. Cela est possible grâce à l'utilisation du langage des plantes et de la forme plastique. Ce dernier, dont l'encodage est expliqué au client, le compositeur, relève davantage de l'abstrait et de la subjectivité.

Le système développé ici permet d'effectuer de nombreuses variantes. Il guide le créateur, mais lui laisse également une grande part de liberté. Cela favorise entre autres la constitution d'une représentation complexe et diversifiée du bouquet de fleurs et des significations qu'il peut prendre. La création de cette carte est régie par un protocole, décrit dans la suite de ce document, après une courte présentation des éléments de base tels que la typographie, le registre coloré ou encore le papier.

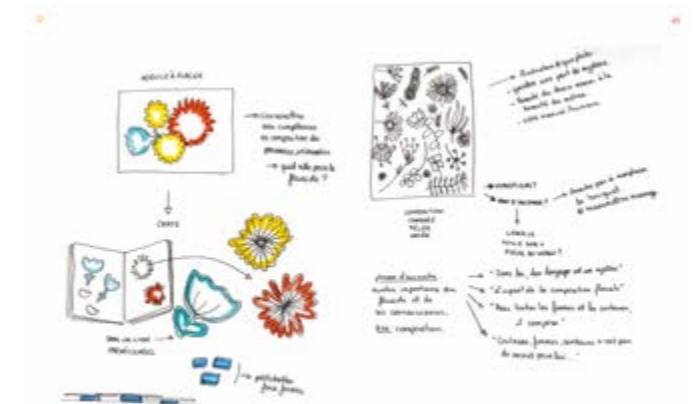


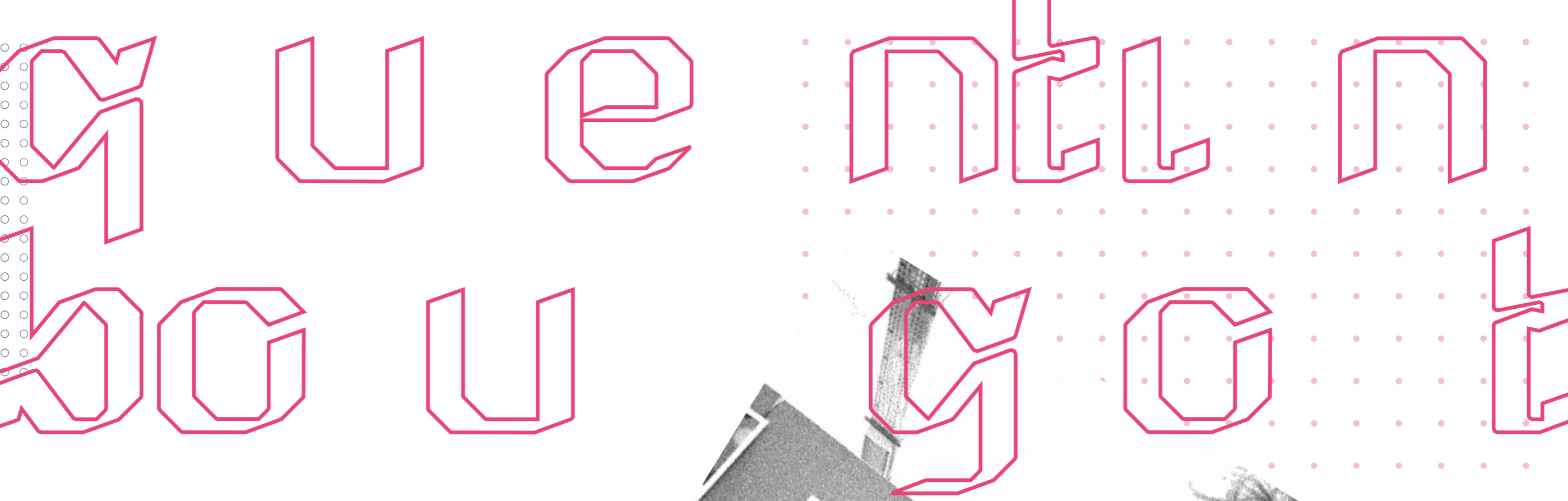
Verso des cartes de composition avec un rappel du principe graphique texturé des tampons pour créer une unité au sein des éléments produits.

Carte et principe de pliage facilitant le rangement dans le portefeuille.



Création de stickers à partir d'illustrations scientifiques du lamier. Une trame avec le motif « droite » est appliquée sur l'illustration ainsi qu'un principe de superposition.





Quentin Bougot

design graphique

Co-direction :
Elisabeth Charvet et Laurence Pache

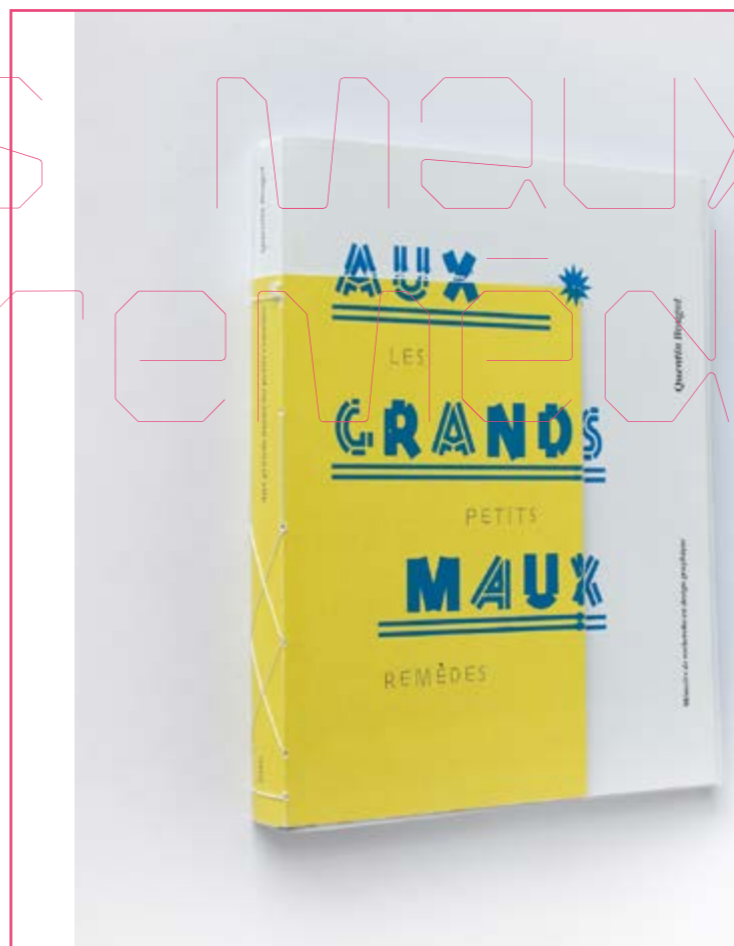
quentin.bougot@live.fr



Aux grands maux les petits remèdes

N'y aurait-il pas, dans certaines pratiques, certaines façons de penser ou de concevoir le monde propres aux classes populaires, une forme d'écologie inconsciente ? Si tel était le cas, face aux crises qui menacent notre société moderne, on pourrait peut-être trouver dans les classes populaires une forme de résilience à promouvoir et à légitimer. En effet, en comparant des données objectives, comme les émissions de CO2 annuelles des différents groupes sociaux, on se trouve forcé d'admettre que les classes populaires ne sont pas les sur-consommateurs irresponsables qu'on les accuse souvent d'être. De là, en explorant différentes pratiques et cultures propres à cette catégorie sociale, j'ai pu découvrir de réels indices d'un écologisme souvent peu conscientisé, mais pourtant bien ancré : culture de la récup', jardinage, loisirs frugaux, esprit collectif, etc. On découvre alors derrière ces gens du commun de réelles capacités à tenir tête face aux enjeux de notre temps. Plus particulièrement, c'est la question du jardinage populaire qui me préoccupe dans ce mémoire, en particulier celui pratiqué dans les jardins familiaux.

En s'y intéressant de près, on constate en effet que ces espaces urbains sont souvent le lieu d'une grande résilience écologiste, généralement inconsciente et faiblement politisée, et qui souffre de n'être pas suffisamment légitimée et reconnue par les institutions publiques, de même que par le reste de la société en général. Pour le designer graphique, il y a donc un enjeu important de représentation qui consiste à construire un graphisme « populaire » capable de communiquer sur l'existence d'une écologie populaire. Enfin, le mémoire propose une stratégie pour la construction d'un projet de design autour de ces enjeux, dans le principe d'un empowerment. Concrètement, l'idée est d'agir, en tant que designer graphique, comme un animateur des consciences politiques. Ainsi, grâce à des outils visuels, l'objectif est de renforcer la capacité des jardiniers opérant dans des jardins familiaux à construire communément un discours politique visant à défendre leur modèle qu'ils défendent, finalement, à leur manière.



QUI SÈME LA CONFIANCE RÉVOLTE LES CONSCIENCES

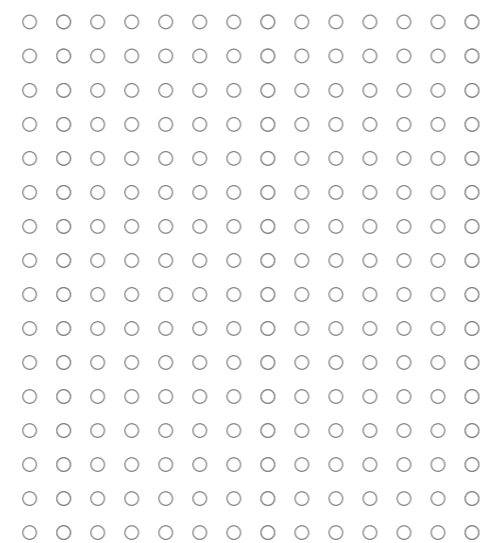
Qui sème la confiance révolte les consciences

Quand le graphisme est au service des jardins populaires

Après avoir insisté sur l'idée selon laquelle les jardins familiaux sont des espaces populaires où des gens du commun cultivent une écologie résiliente et frugale, j'ai développé un projet en trois volets visant à renforcer la capacité des jardiniers à défendre ces espaces vertueux, souvent privés de légitimité. D'abord, la construction d'une imagerie commune aux jardins familiaux en France me semblait importante, de manière à nouer un sentiment collectif d'identification. J'ai donc proposé une identité visuelle déclinable en une multitude de logos. Ainsi, grâce à un outil disponible en ligne, chaque jardin a la possibilité de créer de façon simple et personnalisée son propre logo à partir d'une charte visuelle commune. Ensuite, j'ai imaginé un journal à destination des jardiniers. *L'arrosoir indigné* est un court mensuel mêlant conseils pratiques de jardinage et conscientisation politique et écologique. Par exemple, pour le premier numéro que j'ai conçu, un article traitant

de la pollution des sols succède à un article sur les techniques de labour plus respectueuses de la biodiversité.

Et enfin, pour mettre en avant les jardiniers eux-mêmes, j'ai construit une série d'affiches à partir des portraits photos que j'avais réalisés lors de rencontres de jardiniers à Limoges. Celles-ci construisent une exposition rendant justice aux jardiniers et à leurs témoignages de simplicité.



Générateur de logos des jardins familiaux

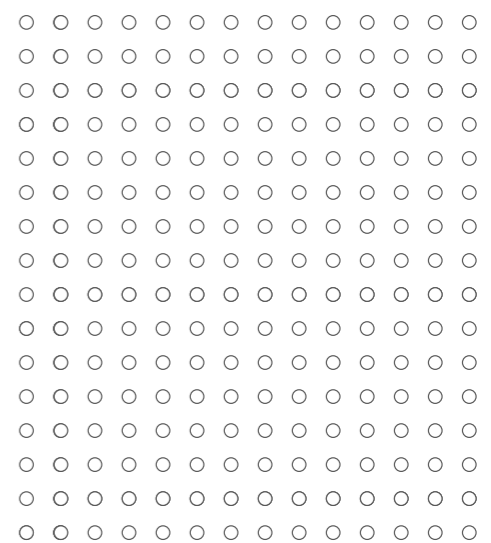


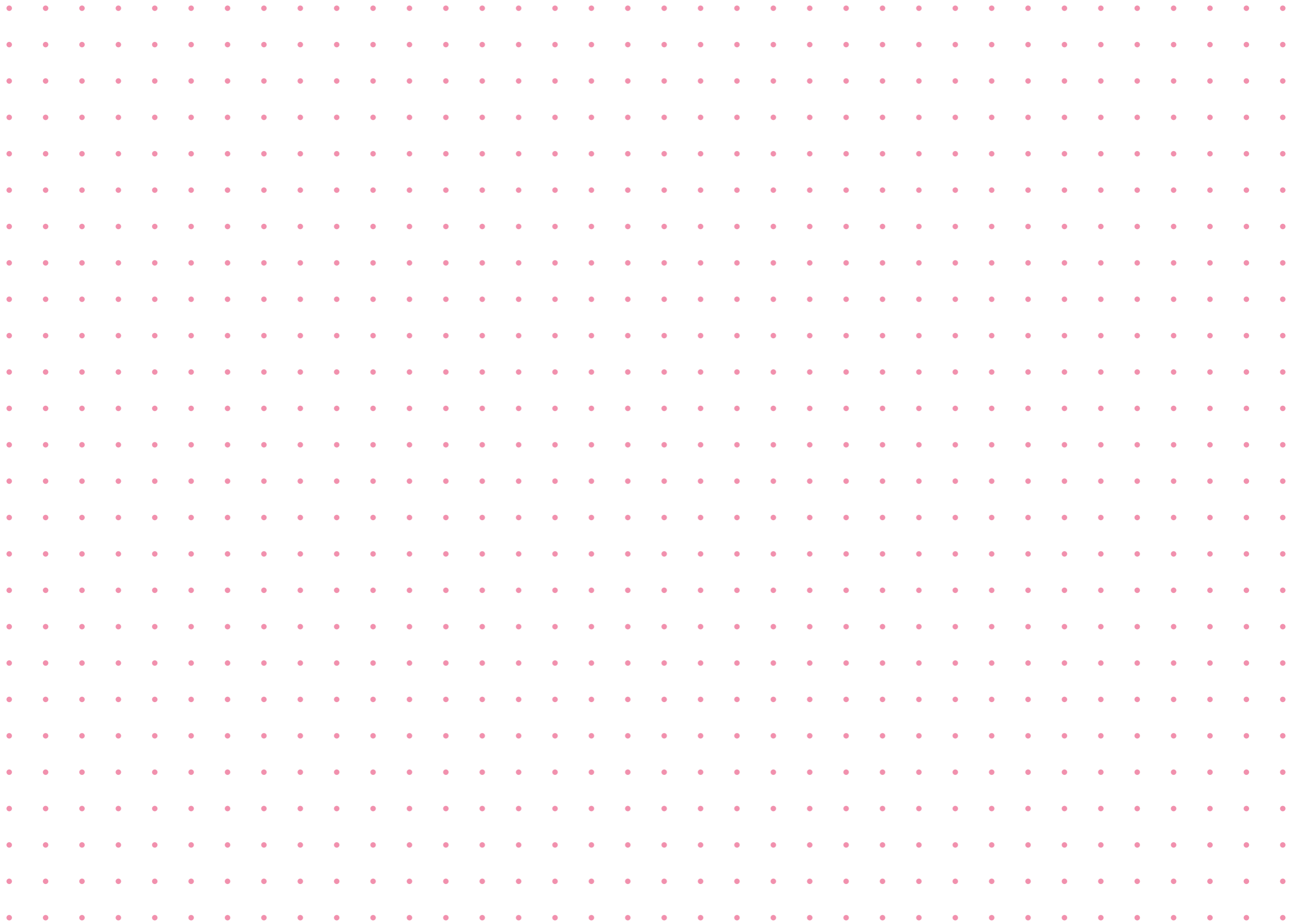
Manifeste du journal L'arrosoir indigné

Couverture de L'arrosoir indigné



Affiches de l'exposition de jardiniers







En Cène est la revue bimestrielle du DSAA design éco-responsable du lycée Raymond Loewy à La Souterraine, ce numéro hors-série présente les mémoires et projets de diplômés de la septième promotion.

Cette année, le jury, présidé par Boris Bouissaguët, constitué des enseignants : Elisabeth Charvet (DSAA Design Graphique), Anne-Catherine Céard (DSAA Design Graphique), Lucille Thiery (DSAA Design d'Espace), Ann Pham Ngoc Cuong (DSAA Design d'Espace), Julien Borie (DSAA Design Produit), Christophe Recoules (DSAA Design Produit), Laurence Pache (DSAA Philosophie), Sophie Clément (DSAA Humanités Modernes).

Rédacteurs :

Les étudiants de la 8^{ème} promotion.

Sarah Benchérif, Loïc Saudray, Léa Sabrie, Gaëlle Fournier, Héroïse Bal, Ludivine Pabeau, Zoé André, Rémy Durovray, Astrid Biret, Louise Wambergue, Margot Faulong, Maureen Sauvat, Pauline Vasseur

Conception graphique et éditoriale :

Audrey Benas, Anaïs Gadouais, Shanti Heath, Jean-Baptiste Héroin, Caty Le Ny, Zélie Peyrichou et Manon Taillard.

Coordination du numéro :

Julien Borie et Anne-Catherine Céard

Ont participé à la construction de ce numéro : élisabeth Charvet, Ann Pham Ngoc Cuong, Bertrand Courtaud, Lucille Thiery, Laurence Pache.