

Promotion 2021

Revue des **DIPLOMÉS** du DSAA éco-responsable

DI PLO MÉS

ENCÈNE

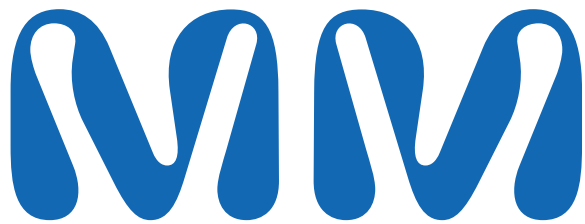
ÉDITO

Cette revue est particulière, elle est le témoin du travail mené par nos étudiants en période de pandémie. En effet le COVID 19 nous a frappés au moment où la réflexion sur les sujets de recherche en design commençait. Le travail a donc tout d'abord été mené à distance, suite au confinement, conduisant l'équipe à proposer un rapport d'expérience à la place du rapport de stage, pour ceux, nombreux, qui n'ont pas pu réaliser cette immersion en entreprise. Les étudiants se sont emparés de cette proposition, et tous ont réussi à conduire leur travail de design tout au long de la deuxième année, grâce aux conditions propices en présentiel, et malgré les incertitudes liées à la situation.

L'équipe est très reconnaissante à Madame Dufour, notre Proviseur, qui a tenu à maintenir ces conditions de présence pour permettre aux étudiants de mener à bien leur travail.

Le design écoresponsable peut donc se pratiquer quelle que soit la situation sanitaire, avec conviction et persévérance, c'est ce dont ces projets de diplômés témoignent.

L'équipe pédagogique de DSAA design écoresponsable.



Elsa LIABOT
P. 8



Jean Baptiste HÉROIN
Zélie PÉYRICHOU
P. 40



Caty LE NY
P. 78



Geoffrey REBIÈRE
P. 84



Anastasia HUARD
P. 90



Anaïs GADOUAIS
P. 14



Vincent PÉREZ
P. 20



Antoine DAMERON
P. 26



Manon NIBEAUDEAU
P. 32



Soline HARDY
P. 52



Dorian CAYLA
P. 58



Manon TAILLARD
P. 64



Juliette GUILLORY
P. 70



Florie GOSSELIN
P. 96



Audrey BENAS
P. 102



Camille JACOB
P. 108



Laurie BEAUVILAIN
P. 114

DESIGN PRODUIT









Elsa LIABOT
Design produit



L'ÉTRANGER FAMILIER

Elsa LIABOT
DSAA design produit
elsa.liabot@gmail.com

Co-direction:
Julien BORIE
Bertrand COURTAUD

Projet:
{dys}Trange / {dys}Tech

« ÉTRANGE, N'EST-CE PAS? »,
« C'EST ÉTRANGE, ÇA, HEIN! ? »

Au seuil de cette recherche, ces deux phrases ont déjà fait leur apparition un nombre incalculable de fois. Cependant, à chaque fois et de manière systématique, il ne s'agissait pas de l'étrange recherché. Et si l'étrange n'était pas celui qu'on pense, ni celui qu'on attend... Et si l'étrange ne l'était pas? Il se pourrait que l'étrange soit entré chez nous, sans un bruit, agissant dans l'ombre. L'étrange, en effet, semble s'être insinué dans une partie de nos comportements, peut-être même au point de modifier nos réflexions et d'anesthésier nos actions. Comment peut-on rendre visible cette ombre dans nos habitudes? Si nos actions se dérèglent, elles se répercuteront sûrement sur notre environnement et sur nos objets par exemple. Ainsi, le designer prend part à cette réflexion, et la présence de l'étrange lui ouvre une hypothèse créative. Il pourrait alors prendre le trouble-fête à son propre jeu.

Dans ce mémoire de recherche, nous étudierons comment le design de l'étrange peut rendre visible et modifier l'étrangeté de nos usages domestiques. Nous essaierons*





* **{dys}Tech crée l'excellence**

Bienvenue en 2040. Une époque où les puissants ont choisi d'afficher clairement leur détachement du reste de la population. Dans cette nouvelle société, une entreprise créatrice d'anesthésiants, soucieuse du bien-être de son élite, décide de créer une nouvelle gamme de produits. {dys}Tech crée l'excellence, quatre produits qui visent à anesthésier, remplacer, masquer les goûts, les odeurs, les sons et la vue durant le repas afin que la pauvre qualité des aliments n'atteigne pas les palais divins. Ces nouveaux comportements sont complètement légitimes ! Comment accepter de voir, en 2040, des morceaux de viande rouges et saignants ? Nous ne sommes pas des barbares ! Les prothèses tout juste sorties des laboratoires dernier cri de {dys}Tech permettent de ne plus s'attarder sur ce que l'on mange afin d'accorder plus de temps à des choses qui en valent vraiment la peine. L'élite est celle qui choisit, elle prend part aux décisions de demain, et elle choisit de ne plus se poser de question. Si l'excellence est un choix, alors en 2040 elle choisit {dys}Tech.





* Étrangetés du quotidien

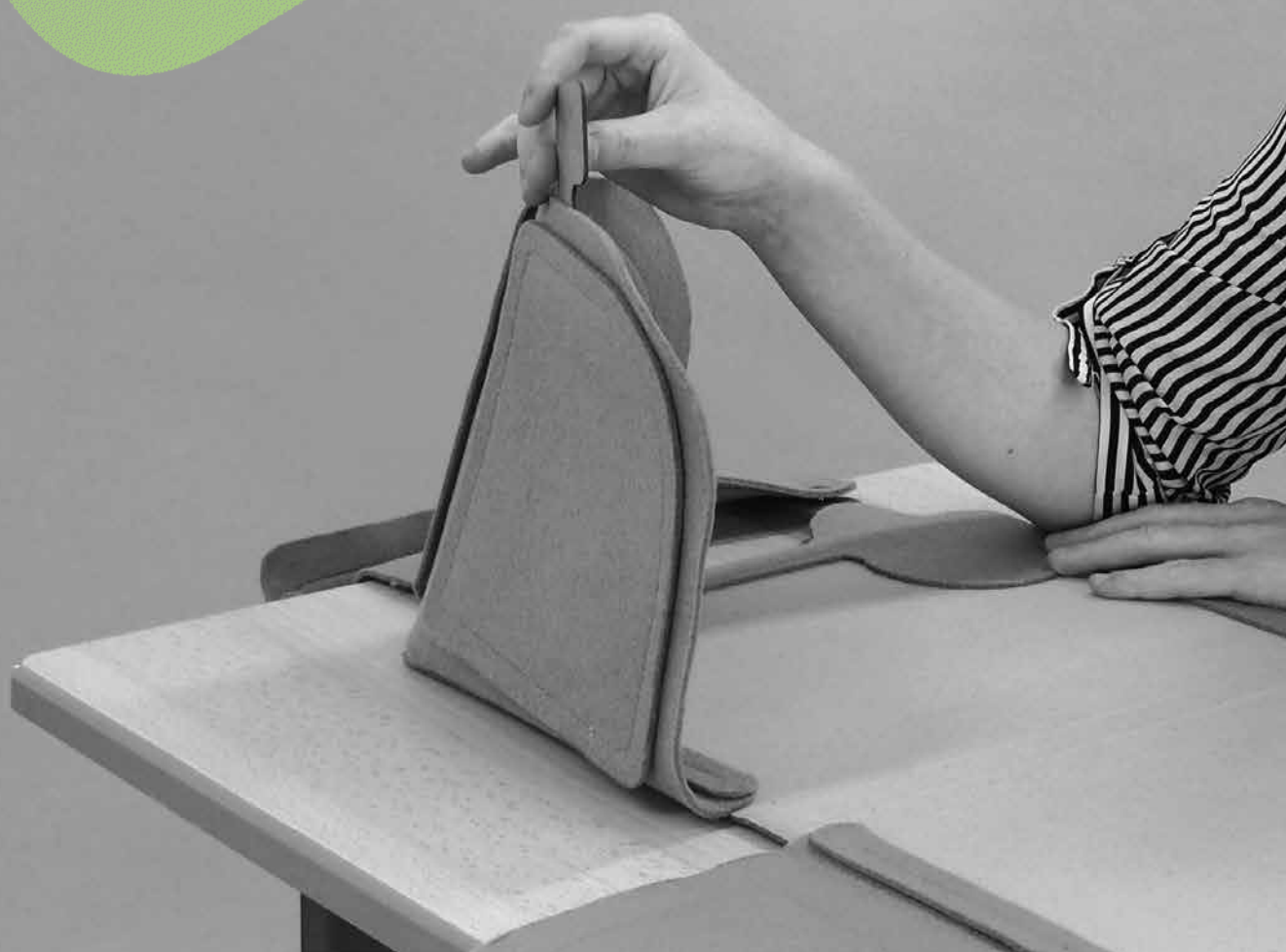
J'ai travaillé durant un an et demi sur l'étrange. Cette notion est vaste et nébuleuse, alors j'ai choisi d'orienter ma recherche vers deux étranges spéciaux. Mon projet de diplôme se glisse entre deux définitions antonymes de l'étrange: un étrange dissimulé dans notre quotidien, et un étrange brillant qui met en lumière et révèle par la surprise et l'inattendu. Par étrangetés du quotidien, je parle en réalité d'actions et d'habitudes néfastes pour nous, pour notre santé, pour notre habitat, mais aussi pour notre environnement. Des comportements qui viendraient à l'encontre d'une démarche écoresponsable. J'ai alors choisi de travailler sur la déconnexion que nous entretenons avec notre alimentation et plus particulièrement la viande. Pourquoi consomme-t-on de la viande et ne mange-t-on pas d'animaux? Cette déconnexion ne nous permet pas de prendre réellement conscience de ce que représente le fait de manger un être vivant. Alors, est-ce qu'un projet de design peut donner un nouvel axe de réflexion dans le débat qui porte sur le fait de manger de la viande?

* Anesthésier nos sens

Au travers de mon projet de diplôme, j'ai amplifié cette déconnexion par le biais d'une fiction se déroulant en 2040. Si, aujourd'hui, nous coupons la tête du poulet, que ferons-nous dans cinq, dix, quinze ou vingt ans pour toujours plus nous éloigner de l'animal ou de sa mort? On se retrouve alors face à une gamme de quatre objets qui viennent anesthésier nos sens durant le repas dans un univers paradoxal, machinal et déshumanisé. Le repas est devenu une action seulement physiologique, il est devenu une corvée. La fiction, la mise en scène et la médiation participent à donner le ton à la production finale en plaçant des indices afin que le spectateur-usager puisse se questionner sur ses propres habitudes. L'un des éléments les plus fondateurs de cette mise en scène, c'est avant tout de mettre en avant le fait que l'homme préfère créer des objets qui lui permettent de garder ses habitudes paradoxales. Peu importe leur impact, tout vaut mieux que de changer fondamentalement un comportement.



Anaïs GADOUAIS
Design produit







COMME AVANT

Anaïs GADOUAIS
DSAA design produit
anaisgds@live.fr

Co-direction :
Julien BORIE
Laurence PACHE

Projet :
Comme avant

Deux simples mots exprimant une envie collective d'un retour à la stabilité et à la normale. C'est cette envie qui a été le moteur de ce mémoire de recherche. C'est aussi la conviction que le design peut permettre d'aider à vivre plus confortablement une période perturbante et stressante.

Cette année pandémique est parfois considérée comme une année gâchée, perdue, et la part de la population la plus touchée est la jeunesse. L'éducation, l'apprentissage, les loisirs sont sacrifiés pour le bien commun. Cette perte d'activité est nécessaire bien qu'inconfortable. C'est ici que le designer peut se positionner pour aider la population à s'adapter à cette période mouvementée et urgente. ✨





* Ramener de la stabilité

L'écriture de mon mémoire m'a permis d'analyser l'inconfort de la période de confinement et comment les familles ont vécu ce moment d'urgence non préparé. Ce bouleversement sidérant a été une source de stress pour les enfants ainsi que pour les parents. Le rôle du designer était donc d'envisager si les dispositifs matériels pouvaient être à même d'aider la population à s'adapter à ce nouvel environnement. Au fil de mes recherches, j'ai décidé de me concentrer sur la manière de créer un espace de travail qui exporterait les repères liés à l'école dans l'univers domestique afin de ramener de la stabilité dans la vie des enfants.



* Le Bureau Voyageur

L'espace de travail transportable nommé *le Bureau Voyageur* peut être placé en un clin d'œil dans un sac à dos en se pliant comme un livre. Une fois déplié, il peut être fixé sur le bureau d'école grâce à des sangles et il est composé de différents éléments détachables. L'objectif est d'adapter l'espace de travail en fonction de l'utilisation qui en est faite et de l'espace dans lequel il s'inscrit. Par exemple, l'enfant peut créer une séparation grâce à des brise-vue lui permettant de diviser l'espace, ce qui peut être très utile lorsqu'il travaille à la maison à côté du reste de sa famille et qu'il convient de redéfinir les espaces de vie. Le dispositif est aussi fourni avec des indicateurs colorés visant à avoir une représentation visuelle de l'avancement du travail de l'enfant. Cela peut ainsi devenir un outil de communication entre l'élève et les adultes.



* Suivre l'enfant

Le dispositif est fabriqué principalement avec du feutre et du carton pour concevoir un objet léger et pliable. *Le Bureau Voyageur* est pensé pour pouvoir suivre l'enfant entre l'école et la maison mais aussi durant sa scolarité à l'école primaire, puisqu'il peut convenir à différents âges.





Storage 218142/101
Rampoc: Aachen, Aachen (Hermes)



Perforated in conventional parts
with sticker



Two vertical lines generated in Hermès

Rampoc jmr



Plaque chauffante inox



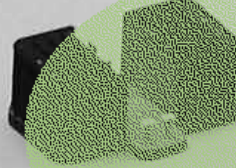
Structure en pin peinte



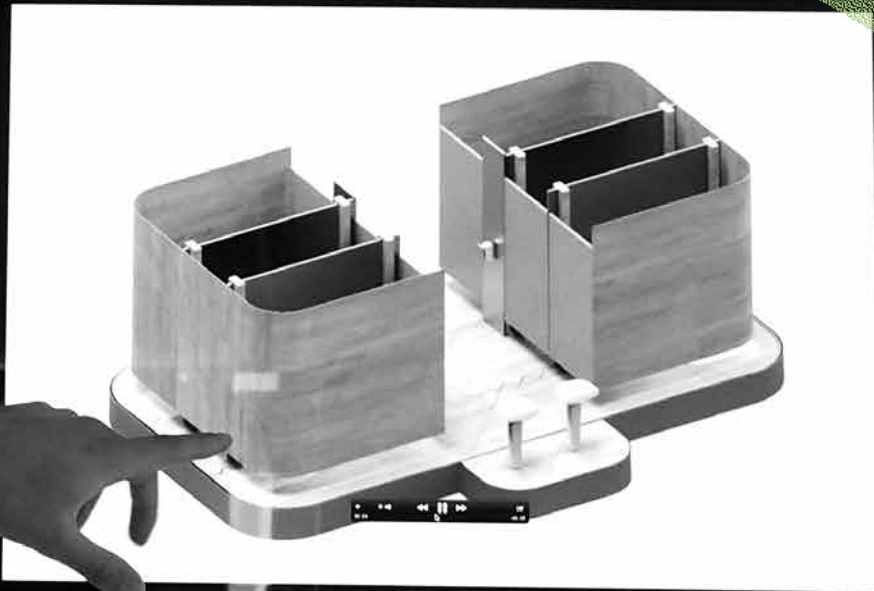
Portes polystyrénate dépolis
Lavage céramique



Structure en pin peinte



Vincent PÉREZ
Design produit





LA QUÊTE DE L'INVISIBLE LES PROMESSES DE L'URINE

Vincent PÉREZ

DSAA design produit
vincentperez645@gmail.com

Co-direction:

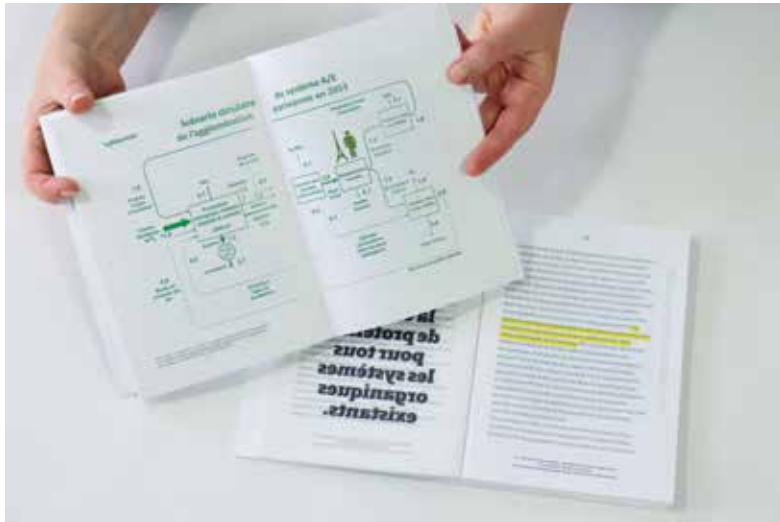
Christophe RECOULES
Laurence PACHE

Projet: [RE]source -

collecteur d'urine pour
collégiens généreux

L'épuisement de nos réserves de phosphate et d'azote s'accélère d'année en année. Pourtant, ces ressources sont indispensables. Cet épuisement nous paraît lointain mais est pourtant très réel: cette disparition de la ressource est-elle inéluctable? Nous devons trouver des solutions pour éviter les grandes pénuries à venir. Les nutriments indispensables à la vie sont présents dans notre urine: le potassium, le nitrate et le phosphore. Aujourd'hui nous sommes 446 millions d'Européens à aller aux toilettes tous les jours et nous gaspillons 6 litres d'eau propre par chasse d'eau. Un volume de 240 milliards de litres d'urine par an disparaît avec ces chasses d'eau. Nos urines contiennent assez de minéraux pour pouvoir répondre à la crise de l'engrais se profilant pour 2050. Qu'attendons-nous pour les récupérer? Cette approche de l'urine, comme une ressource, est encore peu exploitée. Du refus à l'acceptation de l'urine, ce mémoire de recherche tente de prospecter les solutions au gaspillage et de proposer la reconnaissance de l'urine comme une matière à valoriser. ✨



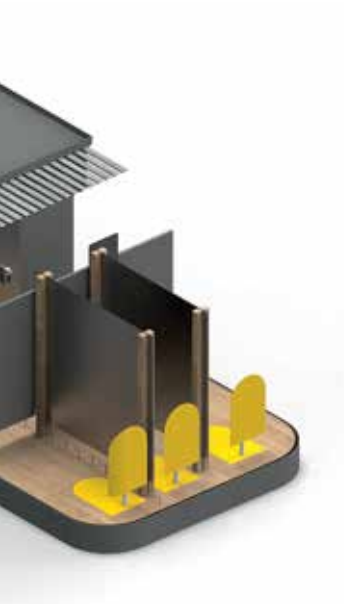


* **L'urine comme fertilisant**

Face aux crises environnementales à venir, comment repenser nos façons de consommer et comment valoriser nos déchets? Dans 50 ans, plusieurs problèmes sérieux vont apparaître dans le domaine de l'alimentation, comme l'épuisement de nos réserves naturelles d'azote et de phosphore. Ces crises à venir remettent en question nos façons de consommer sur la table, mais elles mettent surtout en exergue nos capacités de réactivité et de résilience dans la recherche d'alternatives durables à appliquer.

L'utilisation de l'urine comme fertilisant, dans l'agriculture, est une des réponses possibles à appliquer à ces futures crises. L'urine humaine est composée à 95% d'eau et à 5% de minéraux présents indispensables à la vie: le phosphore, l'azote et le potassium. L'intérêt de son utilisation réside dans sa composition chimique et sa disponibilité. C'est ainsi qu' au XIXème siècle, il existait déjà un échange constant des urines de la ville vers les terres agricoles.





* **Le projet [RE]source**

Mon ambition naît de ces constats et de la volonté de retrouver un cycle dans mon projet, de la ville aux champs, de la consommation vers la production. De ce fait, de quelle manière le design de produit peut-il rendre lisible et visible l'urine comme une ressource, en créant un tissu local pour sa valorisation, à l'échelle d'un territoire? Le projet [RE]source est un collecteur d'urine pour collégiens généreux. Il est installé dans le collège de Saint-Sulpice les Feuilles. Il se pense en relation avec une maraîchère, qui vient récupérer l'urine pour sa production.



* **Économie-circulaire d'un biodéchet**

Ce macro-objet s'inscrit dans une logique d'économie-circulaire d'un biodéchet, car une partie de la production agricole est dédiée à la cantine du collège. La valorisation de l'urine n'aura de sens que si les gens comprennent l'intérêt de son utilisation. Le collecteur s'inscrit dans un univers formel évoquant et valorisant l'univers agricole.

Avec ce projet, je souhaite m'inscrire dans la recherche de nouvelles innovations, de nouvelles façons de consommer, pour mieux comprendre nos déchets et aspirer à de nouvelles façons de vivre.



Antoine DAMERON
Design produit





PRENDRE LA PLUME

Antoine DAMERON

DSAA design produit
antoine64-pelote@hotmail.com

Co-direction:

Christophe RECOULES
Bertrand COURTAUD

Projet:

Prendre la plume

Le début du XXI^e siècle est marqué par de grands bouleversements. Les crises économiques, environnementales et très récemment la crise sanitaire traduisent une mauvaise compréhension systémique du vivant. En effet, nous sommes de plus en plus déconnectés du monde animal et végétal et c'est pourquoi aujourd'hui ces différentes crises nous conduisent à une remise en cause générale de nos habitudes et de nos manières de vivre. Elles nous amènent à requestionner nos besoins primaires, tels que notre alimentation carnée.

La médiatisation de vidéos choquantes par des associations animalistes comme L214, ciblant majoritairement les systèmes industriels, appuyée par les discours des anti-spécistes, a entraîné la modification de la consommation de viande d'un bon nombre de consommateurs. Certaines de ces pratiques vont à l'encontre du bien-être de l'animal et sont totalement inacceptables. Certes, nous ne devons pas encourager ces modes de production, mais il faut tout de même préserver les élevages. En effet, les animaux d'élevage entretiennent nos paysages, notre biodiversité et appartiennent à tout un écosystème.

Depuis la fin du confinement généralisé, en mai 2020, les poules pondeuses sont de retour dans le jardin des particuliers. Désir de reconnexion à la nature, sécurité alimentaire et méthodes d'auto-production représentent les principales sources de motivation. Un engouement qui se traduit par une modification du statut du consommateur passant ainsi à celui d'éleveur.

Cependant, ces nouveaux éleveurs sont novices et vont chercher conseil dans la grande distribution auprès de laquelle ils achètent tout leur matériel. Une expertise faussée, un matériel inadapté et les poules sont réduites à leur capacité productive d'œufs. ✖

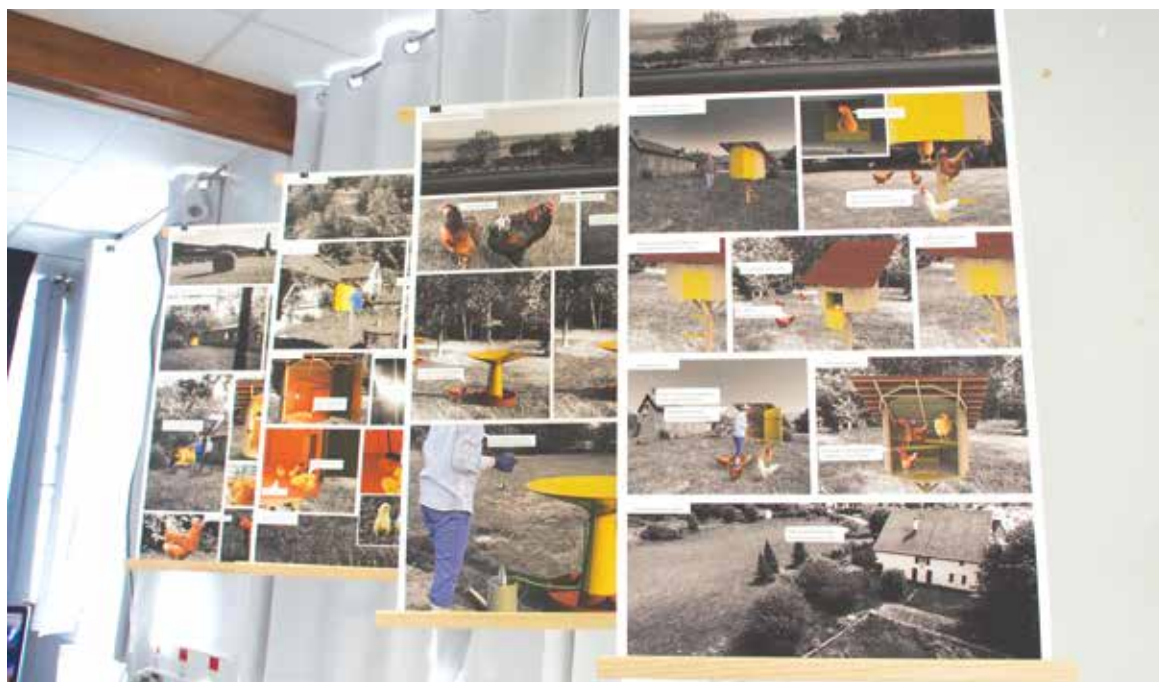
De ce fait, de quelle manière le designer produit peut-il formaliser des solutions qui soient le résultat d'un compromis entre le bien-être des animaux et les attentes nourricières de l'éleveur ?

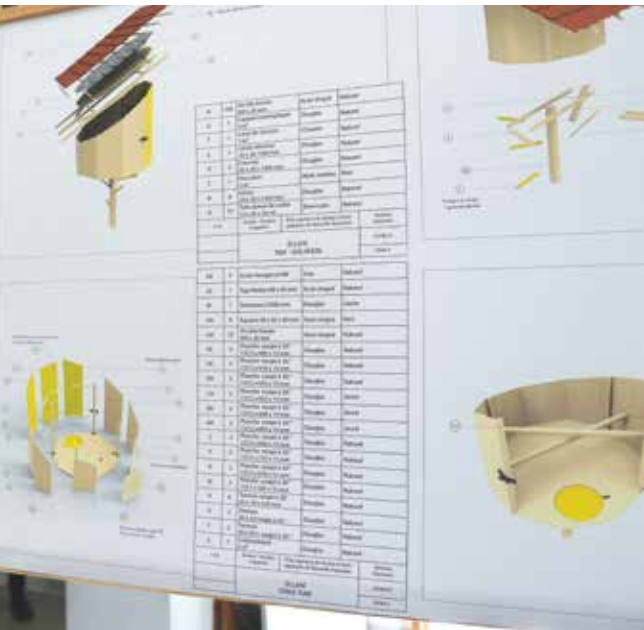




* **Relation avec l'animal nourricier**

Le bien-être des animaux d'élevage chez les particuliers est, pour la plupart des nouveaux éleveurs, difficile à respecter. En effet, la méconnaissance de l'élevage lui-même, mais également la méconnaissance de l'animal, sont un frein au bien-être des poules. C'est pourquoi le designer doit accompagner les éleveurs dans cette démarche. Leur proposer un cadre, une ligne de conduite, mais aussi questionner la nature des gestes qui sont capables d'influencer notre relation avec l'animal nourricier.





* Être au service des gallinacés ?

Dans cette relation de domestication, nous avons tendance à concevoir les choses de telle sorte qu'elles permettent d'adapter les animaux à nos modes de vie. Alors pourquoi ne pas faire l'inverse ? Pourquoi le designer ne pourrait-il pas s'intéresser en premier lieu aux conditions nécessaires qui garantissent le bien-être des animaux ? En d'autres termes, le design pourrait-il être au service des gallinacés ?

* Reconnexion à la nature et d'auto-production

C'est ici le positionnement de ce projet qui s'inscrit dans le désir de reconnexion à la nature et d'auto-production qui est celui du consommateur qui souhaite reprendre la main sur son alimentation carnée afin de bénéficier d'une viande de meilleure qualité et de garantir le bien-être des animaux qu'il mange.







Manon NIBEAUDEAU
Design produit



CE N'EST PAS DU LUXE! VERS UN RAFFINEMENT ALTERNATIF

Manon NIBEAUDEAU

DSAA design produit
manonnibeau@gmail.com

Co-direction:

Julien BORIE
Laurence PACHE

Projet:

Ce n'est pas du luxe!
Vers un raffinement alternatif

Pas assez désirables ou non accessibles, les objets écologiques sont bien souvent boudés par la société. Toutefois, dans un contexte qui tend vers la décroissance, ils pourraient devenir essentiels. Actuellement caractéristique du luxe et du raffinement, l'exigence esthétique serait donc importante à appliquer à ces objets. Cet ouvrage propose de se saisir de deux notions contradictoires et pourtant essentielles à la vie et à une société durable. Il contribuera à relever les points de convergence entre le luxe et la décroissance, pour permettre de poser un regard sur les puissances d'agir des designers et des individus sur le luxe face à l'épuisement des ressources.

En combinant recherche théorique et plastique, cet ouvrage tend à proposer, par le design, une manifestation durable du luxe dans une société. L'enjeu de cette réflexion, fondée sur la réutilisation du déchet plastique, est de ne pas accentuer, d'une part, le déséquilibre quantitatif entre les individus et leur héritage matériel et, d'autre part, les inégalités entre ces individus. Nous allons voir que le design parvient à mettre en oeuvre des expérimentations offrant une nouvelle perception sensible du reliquat au-delà de sa connotation négative. Cela permettrait de l'envisager comme une ressource nouvellement utile à la conception d'un luxe plus durable. ✖





* **Faire monter en grade**

Pour cela, j'ai fait le choix de travailler à partir de rubans de cerclages, appelés aussi feuillards dans l'industrie. Ce matériau est un non-objet qui a une durée de vie très faible. Or, il est pourtant produit en très grande quantité. Cela représente donc un gaspillage de matière énorme lorsqu'il est jeté. De ce fait, il ne s'agit pas tant ici de valider le fait de le produire et de s'y intéresser mais plutôt de prendre en compte la responsabilité que l'on doit assumer dans le fait de l'avoir produit. J'ai aussi choisi ce matériau pour son statut pauvre, son caractère dégradé, récalcitrant, presque agressif. Mon objectif était de le faire monter en grade et d'oublier son origine par le biais du raffinement. Ce déchet plastique est un matériau particulier et j'ai cherché à extraire de sa dimension globalement repoussante une expression esthétique, à l'approprier dans la façon de le travailler, et à définir des savoir-faire émanant de ce co-produit. C'est ce processus de valorisation, parent pauvre de l'industrie, à travers des gestes spécifiques, qui s'apparente à l'expression du raffinement.





* **Le raffinement de l'objet**

Cette démarche a abouti à une série d'objets de contemplation mettant en valeur le matériau pour ses qualités esthétiques et plastiques. Autrement dit, on ne distingue plus le ruban de cerclage en tant que tel, ni en tant que déchet. L'esthétique globale, le raffinement de l'objet, prennent le dessus sur le matériau utilisé grâce aux savoir-faire, au temps passé et à la précision des détails.



* **Utiliser plutôt que d'extraire**

Étant donné que l'on arrive à une forme de pénurie de certains matériaux, mon intention de designer écoresponsable, à travers ce projet, était de permettre de conserver le pouvoir de fascination que l'on a pour les beaux objets. Et ce, même à partir de matériaux pauvres, de matériaux moins nobles. Cette démarche s'inscrit dans le cadre d'une société en transition vers la décroissance où il est important d'utiliser plutôt que d'extraire. Une société qui prend en compte, une société qui prend ses responsabilités.

DESIGN PRODUIT ET GRAPHIQUE





RA niems

d'Pal

99 Citoy emy

396 Pssi ues

to



Zélie PÉYRICHOU
Design graphique



Jean-Baptiste HÉROIN
Design produit





LAVONS NOS IMAGINAIRES, UN LAVAGE RAISONNÉ POUR UNE MEILLEURE GESTION DES RESSOURCES HYDRIQUES

Jean-Baptiste HÉROIN
DSAA design produit
jeanbaptisteheroin042@gmail.com

Co-direction:
Julien BORIE
Laurence PACHE

Projet:
Le Lavomécanique



L'eau, cet élément naturel, vital, et commun à tous les êtres est de nos jours une ressource que nous avons appris à maîtriser. Dans les pays développés, elle court dans presque tous les foyers, distribuée par des réseaux industriels. Elle nous semble abondante et nous pouvons nous satisfaire d'en avoir un usage dans des lieux privés et confortables. Cela est, pour nous, devenu banal, et nous oublions à quel point elle peut être précieuse. Notre respect pour cette ressource s'est délité progressivement.

Or, une puissante crise hydrique universelle est en train d'advenir. Les étés sont de plus en plus chauds et secs, les eaux de plus en plus polluées par l'homme. Si bien qu'un jour, il ne sera peut-être plus possible d'en avoir un accès illimité et individuel.

Il serait donc préférable d'anticiper cette situation et de commencer par la fin d'un scénario désirable, dans lequel une gestion et un usage concertés, collectifs et donc plus respectueux et économes de la ressource hydrique auront permis d'éviter sa raréfaction. Il faudrait remettre de l'humain dans la circulation de l'eau pour prendre conscience de son importance essentielle. ✨





L'EAU FABULÉE

Zélie PÉYRICHOU
DSAA design graphique
z.peyrichou@gmail.com

Co-direction:
Élisabeth CHARVET
BERTRAND COURTAUD

Projet:
Le Lavomécanique



Mais utiliser et gérer une ressource hydrique commune de manière collective représente un modèle qui n'est pas présent dans notre culture occidentale actuelle où l'imaginaire et la réalité de l'usage individuel prédominent.

Ainsi, de quelle manière le graphiste peut-il représenter, annoncer et rendre désirable l'usage et la gestion collective de cette ressource avant que ce modèle n'existe? Comment peut-il raconter et rendre attractive l'eau commune? Quelle fable l'eau peut-elle encore et toujours nous raconter? Dans quelles mesures le designer est-il capable d'insuffler un élan collectif aussi bien symbolique qu'engageant sur le plan de l'usage? ✨



* Une utilisation collective et plus économe

Nous sommes tous les deux partis d'un constat commun : nos pratiques quotidiennes actuelles sont en majorité individuelles et prennent place dans des lieux privés et confortables, nos foyers. L'usage de la ressource hydrique en particulier, et donc les tâches liées à l'hygiène, se déroulent dans des lieux intimes et personnels et cette ressource nous paraît illimitée grâce aux réseaux de distribution qui nous la fournissent de manière continue. Or, nous savons que l'eau est une ressource qui tend à se raréfier.



Plutôt que de dénoncer l'usage excessif de l'eau, nous avons désiré proposer le scénario anticipé d'une nouvelle pratique fondée sur une utilisation collective et plus économe de l'eau dans l'une de nos pratiques quotidiennes en particulier, le lavage du linge. Ainsi, en tant que designer produit et designer graphique, nous nous sommes réunis autour d'une même question : est-ce qu'un usage fondé sur la concertation collective et la mutualisation de la ressource pourrait induire une économie de celle-ci et une considération de sa préciosité ?





* Initier des changements de comportement

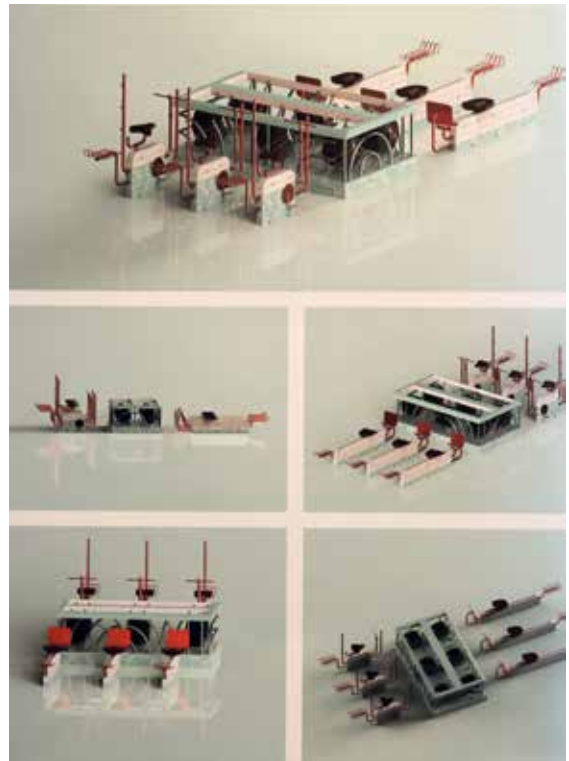
Étant, d'une part, dans un design d'anticipation, nous nous sommes d'abord demandé comment communiquer, raconter une pratique, un modèle, ou une transformation sociale que l'on anticipe et que l'on désire voir advenir. Et comment rendre ces transformations attractives afin d'initier des changements de comportement chez des personnes habituellement étrangères à ces considérations ?





* **Le Lavomécanique**

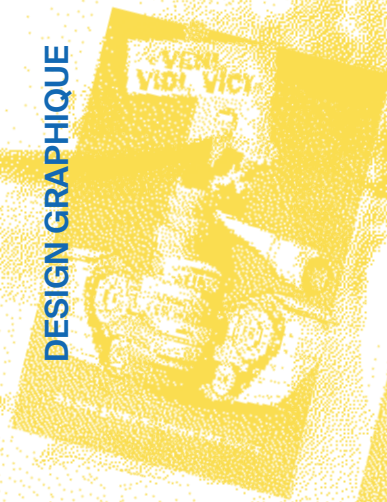
Puis nous avons imaginé un modèle, à La Souterraine, Le Lavomécanique. C'est un espace commun dans le centre-ville à proximité de l'église qui permet dans un premier temps de récupérer l'eau de pluie au cours des saisons pluvieuses. Ce lieu partagé est dédié au lavage du linge. Les machines à laver sont alimentées grâce à l'eau de pluie. De plus, cet espace est associé à des équipements sportifs et permet donc l'usage de l'énergie produite mécaniquement pour faire tourner les machines à laver. Enfin, les eaux grises sont filtrées et réutilisées ou données à la commune pour nettoyer les espaces extérieurs publics ou arroser les espaces verts. Le Lavomécanique est donc un lieu convivial qui permet une économie de l'eau, de l'énergie et de l'espace par la mise en commun.







DESIGN GRAPHIQUE







Soline HARDY
Design graphique





TALVERA, RENDRE LE TEMPS INDISPONIBLE POUR RALENTIR

Soline HARDY

DSAA design graphique
soline.hardy11@gmail.com

Co-direction:

Anne-Catherine CÉARD
Laurence PACHE

Projet:

TALVERA,
l'agenda à 2 temps

Qui n'a jamais eu l'impression de manquer de temps, ressenti l'idée que celui-ci se défile ou qu'il ne suffit pas à couvrir l'ampleur des choses à exécuter? Ce sentiment de raréfaction du temps est exacerbé par le phénomène global d'accélération qui touche notre société et est le moteur d'un ensemble de comportements hâtifs, dont la cadence d'exécution peut générer un stress. Aliénés par cette dynamique capitaliste privilégiant les rythmes rapides et productifs, nous sommes incapables de considérer les rythmes lents, pourtant nécessaires à la prise de recul et à la construction d'un esprit critique, voire à l'estime de soi.

Est-il possible d'engager un ralentissement du rythme de la vie en rendant palpables ces temps marginaux, propices à la lenteur?

À travers divers outils de représentation du temps, comme l'agenda, le calendrier ou encore la photographie, ce mémoire questionne l'influence temporelle de figures telles que la case, qui invite à un remplissage, la ligne continue, qui interdit la rétrospection ou encore la marge, espace de digression. Examinant l'influence des traductions graphiques du temps sur nos imaginaires et nos usages, nous explorerons les moyens de représentation des rythmes lents et leurs vertus pour favoriser un ralentissement, plus que désirable sur le plan écoresponsable. ✨







* Expérience résonnante du temps

J'ai cherché à élaborer la collection d'agenda talvera comme un outil de gestion des activités quotidiennes, mais surtout comme une forme d'expérience résonnante du temps. La collection se pose ainsi comme une alternative à la vision aliénante d'un temps unique et fuyant, morcelé en cases modulaires et déployé de façon linéaire: elle propose à l'inverse une représentation plurielle des temps constitutifs de notre vie humaine.

* Espaces-temps de liberté périphérique

Issue du terme occitan désignant les bordures non-exploitées des champs, sur lesquelles circulaient les boeufs au moment de se retourner pour engager un nouveau sillon, la talvera est à la fois personnelle et multiple: elle se déploie, s'investit, se cultive ou bien se laisse en friche. Ainsi, la forme éditoriale de l'agenda est augmentée d'espaces-temps de liberté périphérique, grâce à l'insertion d'un livret thématique. Chaque agenda de la collection Talvera est ainsi formé d'un semainier pour l'année, figurant des journées complètes de 24 heures et d'un ou plusieurs livret(s) additionnel(s), pour vivre selon un second rythme, via une organisation divergente.



* Liberté temporelle individuelle

Un second temps, néanmoins indispensable, qui nous accompagne et qu'il nous faut vivre, imaginer, planifier, mémoriser ou marquer...Chaque thème a sa couleur, son papier, son motif: Talvera invite ou aide à vivre «au rythme du jardin», de la grossesse, du deuil ou d'une autre temporalité intime. Sur le plan du façonnage mais aussi de façon plus métaphorique, la mise en parallèle et l'imbrication sont au cœur du processus de la manipulation de l'agenda et de la projection du temps, permettant de construire une organisation mentale propice à la création d'un rythme équilibré et d'une liberté temporelle individuelle.



Dorian CAYLA

Design graphique





TROISIÈME ŒIL

Dorian CAYLA

DSAA design graphique
docayla@gmail.com

Co-direction:

Élisabeth CHARVET
Bertrand COURTAUD

Projet:

Troisième œil

Nous vivons dans un environnement visuel saturé de signes en tous genres, rendus visibles en tous lieux, sur une multitude de supports.

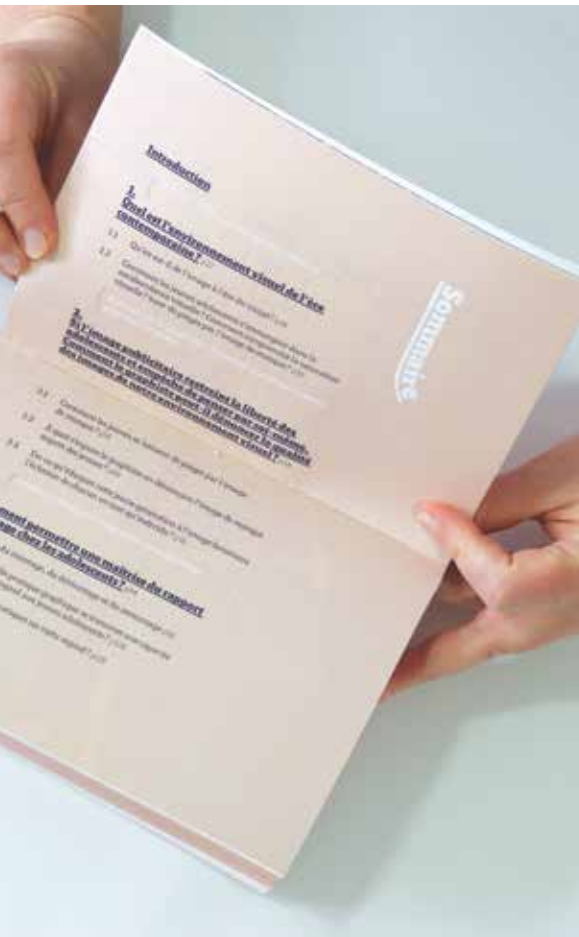
Que nous disent ces signes ? Pourquoi devrions-nous nous en méfier ?

Ce mémoire interroge l'influence de la publicité sur la société, en particulier sur les adolescents. Les jeunes nés au début du XXI^e siècle évoluent depuis leurs premières années dans cette surabondance de signes et d'images mercantiles. La confusion fréquente entre ce qui est de l'ordre de l'image et ce qui est de l'ordre de la réalité est préoccupante.

Comment l'adolescent d'aujourd'hui peut-il se défendre face à la profusion d'images envoûtantes, tentatrices et manipulatrices ?

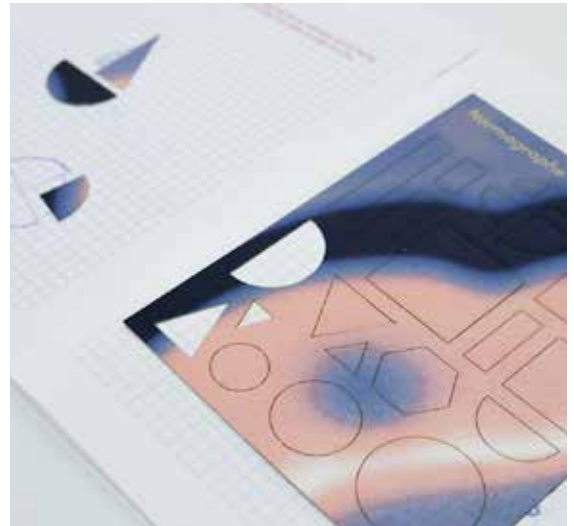
C'est tout l'enjeu assigné au designer graphique que de donner à ces jeunes les outils pour être en mesure de se forger une identité et une pensée en toute autonomie, loin des idéaux et des clichés portés par l'univers du marketing, et grâce à un regard aiguisé : un troisième œil. ✨





* Un œil métaphorique

Comment avoir un regard mobile dans cet océan d'images? Comment lutter contre la fascination d'une publicité, d'une image de marque, d'un influenceur? Comment cultiver son regard critique pour devenir un consommateur plus autonome? Autrement dit, comment développer son troisième œil? Un œil métaphorique dont le pouvoir est de lire une image de manière mobile, de faire preuve d'un regard critique et de ne pas succomber à la fascination.



* Rééduquer à l'image

L'objet de ce projet est de rééduquer la population à l'image. Pour cela, l'idée fut de s'adresser aux futurs adultes, les futurs citoyens qui sont en phase d'apprentissage et de découverte. Ce projet accompagne ainsi les collégiens en classe de 3^e et 4^e dans leur développement adulte et citoyen, en les confrontant à la lecture de l'image et à sa pratique. Le combo théorie-pratique est essentiel dans l'enseignement mais est sous-exploité. Le projet Troisième œil combine, durant une intervention d'une journée, un atelier de lecture et d'analyse d'une publicité – en l'occurrence une étude de cas sur une affiche Ketchup, analyse effectuée par le graphiste de manière visuelle et plastique – un atelier de pratique – détournement publicitaire via le montage, le collage et tous types d'outils en la possession des collégiens – puis un temps dédié à la restitution de l'atelier.



L'atelier se termine avec la remise d'un guide en 3 tomes pour chaque élève, restituant le scénario de l'atelier : 1. Lire une image → 2. Étude de cas → 3. Pratiquer. Ce guide permet d'étendre la force du projet au-delà d'une journée d'atelier au collège.



PROGETTO ARCHITETTURA
VERBALE DI LAVORO
scala 1/500

PROGETTO ARCHITETTURA
VERBALE DI LAVORO
scala 1/500





«Maison Brigitte Lefèvre»
Vitrine au 7, Rue des Saules
échelle 1/10^m



Manon TAILLARD
Design graphique





BEAUTÉ-S ORDINAIRE-S

Manon TAILLARD

DSAA design graphique
manontaillard2469@gmail.com

Co-direction:

Anne-Catherine CÉARD
Bertrand COURTAUD

Projet:

Beauté-s ordinaire-s

Comment le design graphique peut rendre l'ordinaire désirable pour ralentir

L'ordinaire est, dans l'esprit commun, souvent déprécié. Nous avons, en effet, développé une anesthésie, une atonie et une apathie à l'égard de notre quotidien. À force de ne plus observer ce qui se trouve juste devant nos yeux, nous ne le voyons plus. Pourtant, tout est là. Nous, les regardeurs, ne sommes plus capables d'appréhender cet ordinaire dans toute sa richesse ni d'en déceler la valeur. Nous avons perdu notre capacité à goûter le monde. Que la vie soit ordinaire ou extraordinaire, nous ne savons plus la goûter.

Face à une société qui pousse à la surconsommation et qui produit une quantité de signes en permanence, il est difficile de retrouver ou de garder une acuité visuelle et sensorielle pour notre environnement familier et d'en repérer les particularités.

Comment peut-on rendre visible et revaloriser ce qui nous entoure afin de nous émerveiller du monde à nouveau? Comment le designer graphique peut-il recréer du désir autour de choses si communes? Comment peut-il nous aider à mieux vivre l'ordinaire, nous permettre de l'apprécier tel qu'il est, avec toutes ses limites, et d'y rester?

Ce mémoire de recherche en design a permis d'identifier les différentes solutions pour rompre l'anesthésie, solutions qui permettent de ré-enchanter l'ordinaire, de lui donner de l'éclat et non de le détourner comme a pu le faire le marketing. Lui rendre sa singularité. Sa poésie. ✨







«Guéret, la laide endormie»

Le designer graphique aide à revaloriser le quotidien en aiguisant notre attention à l'égard du spectacle ordinaire et recrée le désir de voir.

*** Questionne et poétise la banalité**

D'apparence morne, froid et triste, le centre-ville de Guéret semble délaissé et contraste de manière flagrante avec les zones commerciales périphériques en pleine expansion: rues désertes, devantures de vitrines peintes au blanc de Meudon, vestiges d'anciennes enseignes, volets clos... Le passant est passif, anesthésié, atone et apathique. La vieille ville possède pourtant du charme et des richesses pittoresques: elle fourmille de beautés ordinaires que personne hélas ne sait voir. Le rôle du designer graphique consiste à réactiver l'attention de celles et ceux qui arpentent le quartier et à souligner l'ordinaire pour que le passant devienne un regardeur qui questionne et poétise la banalité du spectacle qu'offre sa ville.





* Mille détails courants

Guéret, la laide endormie est un projet d'occupation éphémère des vitrines vides du centre-ville guérétois. Il comprend une identité graphique déclinée en système visuel pour la cité. Les expositions dans les vitrines sont pensées comme un cabinet de curiosités constitué pour les habitants. Elles viennent interpellier les Guérétois et leur proposent une direction à explorer, un détail à regarder, une information à méditer... Avec un ton ludique et des signes manuels qui peuvent évoquer l'urgence et le chantier, l'installation urbaine joue du spectacle de la vacuité des vitrines pour valoriser mille détails courants qui participent à l'identité du lieu.





AGRIQUES ?

La teneur en protéine des lentilles est comparable, voir supérieure à celle de la viande.

DES FRUITS UN PEU TROP AIGRES ?
à la casserole pour une compote

POSITIONNER TON VOTRE PRODUIT



Juliette GUILLORY
Design graphique

LES FANES DE RADIS SE MANGENT

en velouté, en soupe, en pesto... ne les jetez plus !

Chez votre
vous trouvez
quelqu'un pour
de nouvelles idées
Dessine

LIQUOR D'ORANGINA

Chez votre
vous trouvez
quelqu'un pour
de nouvelles idées
Dessine

Diffuser



LE CHOIX SANS L'EMBARRAS

Juliette GUILLORY
DSAA design graphique
mail2juliette@gmail.com

Co-direction:
Élisabeth CHARVET
Bertrand COURTAUD

Projet:
Le choix,
sans l'embaras

Nos choix quotidiens de consommation sont parfois cornéliens. Les graphistes et publicitaires parlent à nos désirs avec une force de conviction notable, utilisant, pour nous orienter, des techniques de plus en plus indécélables. Nous sommes donc bercés par l'influence continue des marques qui nous entourent. Les baby-boomers, qui ont vécu l'émergence de la consommation de masse et de la publicité, se sont toujours imaginé une croissance infinie, et des lendemains meilleurs. Mais il n'en est rien : les générations suivantes, qui héritent de problèmes écologiques et sociaux, les estiment coupables. Ces générations se regardent en chiens de faïence, ne partageant ni expériences, ni conseils. Qu'advient-il d'un échange intergénérationnel sur le sujet de la consommation pour aller vers des achats plus responsables ?

Le graphiste peut-il permettre d'encourager ce dialogue ? Et avec l'aide de quel organisme ? *





* **Consommer moins et mieux**

«Déclic responsable» est un projet porté par la DREAL (Direction Régionale de l'Environnement, de l'Aménagement et du Logement) et l'IFREE (Institut de Formation à la Recherche à l'Éducation et à l'Environnement). Financé par la Nouvelle-Aquitaine, il vise à faire consommer moins et mieux en rendant le consommateur conscient des possibilités qui s'offrent à lui, du contexte dans lequel il prend ses décisions et des effets de ses choix sur la société. Parmi les thèmes sélectionnés par l'IFREE, c'est celui de l'alimentation que j'ai choisi de développer. Le rôle du graphiste est, ici, d'accompagner sans piloter. Il n'est pas là pour convaincre mais pour conseiller, guider, faire découvrir et permettre aux visiteurs de faire un état des lieux de leur rapport à la consommation. J'ai choisi d'articuler mon discours autour de la tension entre deux générations de visiteurs: les baby-boomers et les millenials.





* **Faire évoluer sa consommation**

Ici on est joyeux, on raconte comment on consomme, on partage ses expériences et on ne reste pas sur des stéréotypes parfois infondés. On s'engueule aussi, si on veut. Mais après, on réfléchit et on rapporte peut-être à la maison une idée ou un nouveau regard qui vont permettre de faire évoluer sa consommation.



* **Difficile d'esquiver**

Comment éviter de perpétuer une surconsommation créée et subie par les baby-boomers eux-mêmes entraînés dans une machine qui aujourd'hui s'emballent? Les deux générations échangent peu et sont en conflit, se reprochent l'une l'autre l'état du monde, l'inaction, et des pratiques de consommation discutables. A qui est-ce la faute? Peu importe. Chacun fait les efforts qui lui semblent les plus importants. Ce projet se veut ancré dans la matière: c'est à la ferme que l'on se retrouve pour échanger, à table. Le passage à table oblige chaque convive à se mêler à une conversation qu'il est difficile d'esquiver. La nourriture réunit et elle est souvent au cœur du débat. Puis, c'est dans chaque lieu clé que les questions sont abordées: en plein champ pour discuter des sols, dans la serre pour parler saisonnalité, et au poulailler pour les œufs et la viande. À chaque étape, on peut choisir d'aller plus ou moins loin dans une information de plus en plus difficile à entendre (abattage, destruction des sols...).



DESIGN D'ESPACE



La città



What does your arrangement mean?
perfect loneliness
pure beauty
purity
innocence
friendship
luck





Caty LE NY
Design d'espace



L'AVENTURE DE LA FRUGALITÉ, OU L'INCONFORT INDISPENSABLE

Caty LE NY

DSAA design d'espace
catyleny56@gmail.com

Co-direction:

Ann PHAM NGOC CUONG
Laurence PACHE

Projet:

L'aventure de la frugalité

Vivre dans le confort est un impératif autant social que culturel. Le confort incarne le progrès et ainsi la promesse d'un avenir radieux. Il est omniprésent dans notre quotidien, et cela a rendu possible la création d'un monde du confort, constitué de normes et de standards visant à ne plus nous laisser le choix en ce qui concerne nos habitats. Ces conditions ont créé un besoin supposé de confort, suivi de près par l'abondance et le gaspillage entraîné par une consommation de confort omniprésente. Le confort nous a fait perdre de vue les aspects essentiels de notre manière d'habiter, nous éloignant ainsi de nos logements. Nous préférons aujourd'hui avoir chacun notre confort personnel, au détriment du partage et de l'échange, que ce soit entre voisins ou au sein de la même maison.

Dans une société où l'environnement est une des principales préoccupations pour assurer notre avenir et celle des générations futures, ne pourrions-nous pas repenser nos habitats et nos modes de vie pour un avenir plus soutenable ?

Ne pourrions-nous pas nous détourner de ce confort associé à l'abondance et au gaspillage pour plus de sobriété? Ainsi, le designer d'espace peut-il faire accepter plus de frugalité (spatiale) dans l'espace domestique (maison, appartement, cuisine, salle de bain) en modifiant notre perception de ce qui est confortable, ce qui rendrait souhaitable, voire désirable la frugalité? *







* Situation d'inconfort

Ma recherche a commencé avec le confinement, événement marquant de l'année 2020, qui nous a mis face à une situation d'inconfort immédiat. Cette expérience a été le point de départ de ma réflexion, me permettant de comprendre comment nous pouvions réagir en tant qu'habitants.



* Notre perception du confort

La comparaison entre cette expérience et celle de l'école, que nous connaissons tous, m'a permis d'étudier le confort et l'inconfort, me permettant ainsi de mettre en avant des critères de confort et d'inconfort, mais aussi de bien-être, afin de définir les moyens par lesquels je pouvais modifier notre perception du confort pour nous faire accepter plus de frugalité dans nos modes de vie.



* Espace fictif, déjà frugal

Ma recherche s'est ensuite déroulée selon plusieurs pistes de recherches, passant de la suppression de l'espace et des équipements à la création de nouveaux usages dirigés vers plus de collectif et plus de partage. Se sont agrégées à cela une réflexion sur notre utilisation de ressources comme l'eau ou l'espace, ou encore une réflexion tournée vers un espace fictif, déjà frugal. Ces pistes m'ont conduite à réfléchir à une nouvelle typologie d'immeubles, orientée vers une réduction maximale des espaces intimes et vers une valorisation des espaces collectifs. Ces deux axes pourraient autant toucher de jeunes actifs célibataires que des personnes souhaitant vivre une expérience sur une durée déterminée, centrée sur le partage, la mutualisation, mais aussi sur un mode de vie orienté vers plus de frugalité.





Les plans



Geoffrey REBIÈRE
Design d'espace



VIENS LAVER AVEC MOI

Geoffrey REBIÈRE

DSAA design d'espace
joj.reb@gmail.com

Co-direction:

Lucille THIÉRY
Laurence PACHE

Projet:

Viens laver avec moi

Dans ce mémoire de recherche en design d'espace, nous allons étudier la possibilité de la mise en commun du lavage du linge. Dans une société qui consomme plus qu'elle ne doit, nous pensons qu'en transformant cette tâche - pour certains insignifiante - en une réalisation commune, nous pouvons favoriser les changements de comportement et l'économie des ressources. En effet, le lavage du linge, simplifié par la modernité, nous est devenu si aisé à réaliser que nous ne considérons plus à sa propre valeur l'eau nécessaire. Il faut donc changer la manière de faire, par l'espace et son usage, pour changer les mentalités.

Nous examinerons pour ce faire les rapports que chacun entretient avec le linge. Quelles relations avons-nous tissées avec nos propres vêtements, nos draps ou nos torchons? Cette forme d'intimité empêche-elle la mise en place d'un lavage collectif? Quelles significations donnons-nous au lavage? Quelles perceptions la société en a-t-elle? L'étude de ces problématiques nous permettra de dégager les différentes manières de penser un espace de lavage collectif.

Remuons donc ensemble le tas de linge sale pour en comprendre le fonctionnement interne. ✖





* **Lavage en commun**

Dans des villes qui se densifient, où les quartiers perdent leur vie intrinsèque et où les habitants vivent selon un modèle individualiste, comment et où proposer une nouvelle manière de laver le linge en collectif? Cette nouvelle manière, investie dans un quartier brestois, outre la question du lavage en commun, permet, par la quotidienneté et la répétition de la tâche, de créer un moment de réunion entre les différents acteurs du quartier.





* Lavage participatif

Par le lavage participatif dans un lieu qui regroupe aussi des associations de quartiers, un bar et un espace libre d'interprétation, j'essaye de redonner aux locaux un lieu de connexion au travers d'une nouvelle méthode de lavage. Cet espace n'est donc plus seulement utile, mais il présente aussi un caractère social, il lie les habitants à travers des groupes de participation, des horaires ou simplement un intérêt commun dans les activités proposées.

* Un espace atypique

Proposant une réelle interaction entre les individus dans un espace atypique, par sa forme, cet espace replace le lavage visuellement au cœur de notre quotidien, et nous retrouvons un lien perdu, premièrement à notre quartier, mais aussi à ses habitants et à notre propre intimité. Celle-ci est d'ailleurs mise en question par la visibilité assumée de notre linge. La fête fait aussi son apparition dans des événements éphémères construisant du festif autour d'un linge qui emplit l'espace par son esthétique... propre.

Construit sur des jeux de niveaux différents, l'espace donne à voir, il pousse à la visite et à l'investissement individuel, grâce à l'utilisation des bassins centraux comme espaces de respiration et du belvédère en hauteur. Depuis les espaces dédiés au linge, nous observons un espace aéré. Construit sur une reprise des codes de l'architecture bretonne, le nom « Aux Kannans » porte l'héritage breton, clin d'œil onomastique aux nombreux lavoirs bretons, mais également aux lieux de vie et d'échange autour du lavage du linge.





Anastasia HUARD

Design d'espace



Gravier roulé de Loire
0,46 centimes le kilo





DE LA CITÉ AU QUARTIER-CITÉ

INVESTISSONS LES ESPACES INTERMÉDIAIRES

Anastasia HUARD

DSAA design d'espace
tasia.h0320@gmail.com

Co-direction:

Ann PHAM NGOC CUONG
Laurence PACHE

Projet:

De la cité
au quartier-cité

Durant de nombreuses années, les quartiers précaires des villes ont été considérés comme risqués, malpropres ou présentant de nombreux problèmes de voisinage et de fréquentation. Face à ce constat, les villes, sous la direction de l'Agence Nationale de Rénovation Urbaine, repensent leurs quartiers. Limoges, préfecture de la Haute-Vienne, rénove quatre de ses quartiers, dont le quartier des Portes-Ferrées, qui deviendra un écoquartier en 2025. De nombreux travaux sont prévus afin d'améliorer l'image de ce quartier. Malheureusement, ces travaux peuvent provoquer des ruptures dans les espaces du quartier, ainsi qu'entre les habitants. Dans ce contexte, le designer d'espace peut être force de propositions pour favoriser le vivre ensemble, le regroupement et la citoyenneté.

Comment peut-il y parvenir? En mettant en place un concept qui mise sur une relation de proximité avec les habitants du quartier des Portes-Ferrées: le «quartier-cité». Comment le designer d'espace envisage-t-il ce projet? Que va-t-il mettre en place? Vous souhaitez le savoir? Cela ne tient qu'à vous, il suffit d'ouvrir ce mémoire... ✱





* **Les quartiers repensés**

Pendant de nombreuses années, les quartiers précaires des villes ont été considérés comme risqués, malpropres ou présentant de nombreux problèmes de voisinage et de fréquentation. Face à ce constat, les villes, sous la direction de l'agence nationale de rénovation urbaine, repensent leurs quartiers. Limoges, capitale de la Haute-Vienne, rénove ses 4 quartiers, dont le quartier des Portes-Ferrées, qui deviendra un écoquartier en 2025. De nombreux travaux sont prévus afin d'améliorer l'image de ce quartier. Malheureusement, ces travaux peuvent provoquer des ruptures dans les espaces du quartier, ainsi qu'entre les habitants.





* Des habitants citoyens et décisionnaires de leur quartier

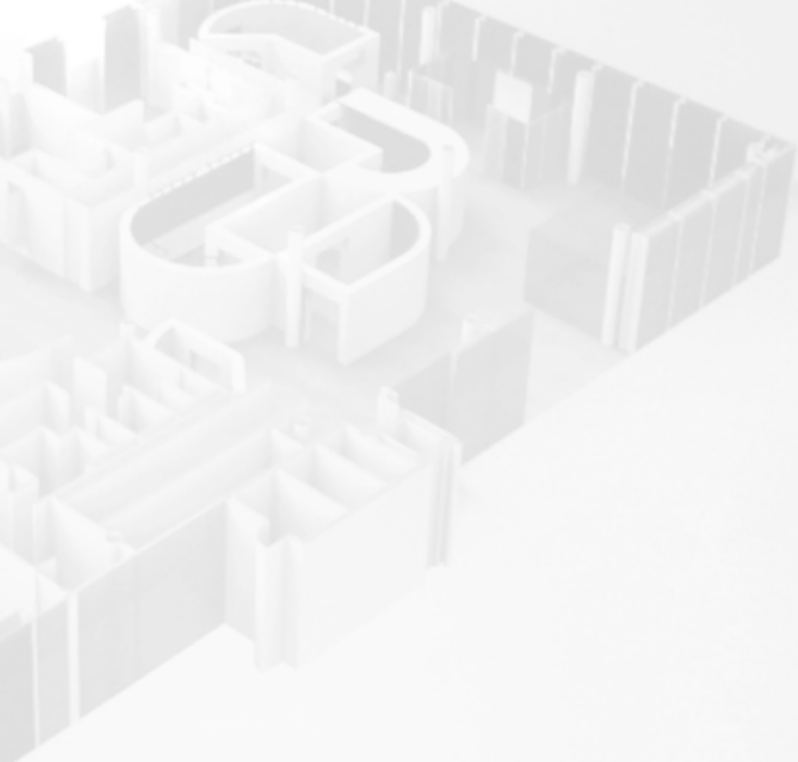
Dans ce contexte, le designer d'espace peut être force de propositions pour favoriser le vivre ensemble, le regroupement et la citoyenneté. Comment peut-il y parvenir? En mettant en place un concept qui mise sur une relation de proximité avec les habitants du quartier des Portes-Ferrées: le «quartier-cité». Le but: Faire valoir la place des habitants en tant que citoyens et décisionnaires de leur quartier.

* Accompagner les habitants

Comment? grâce à des micros installations permettant d'accompagner les habitants dans la reconquête de leur espace public afin qu'à long terme ils puissent décider, mettre en place des évènements ou aménagements ensemble.







Florie GOSSELIN
Design d'espace

ULMANN





UN ESPACE POUR MÉMORISER LE POTENTIEL DE LA SCÉNOGRAPHIE D'EXPOSITION

Florie GOSSELIN

DSAA design d'espace
Floriegosselin@gmail.com

Co-direction :

Ann PHAM NGOC CUONG
Bertrand COURTAUD

Projet :

M'as-tu-vu ?

Nous naissons tous avec la faculté de mémoire. Ainsi, tout au long de notre vie, nous mémorisons de nombreuses informations sous différentes formes, pour différentes raisons et de différentes manières. Mais on constate qu'inconsciemment, certaines choses ou certains événements nous marquent. Le milieu de la scénographie d'exposition devient à la fois un outil de communication et un outil pédagogique de plus en plus utilisé. Le Palais de la découverte et La Cité des Sciences, par exemple, sont des lieux à Paris qui réalisent de nombreuses expositions scientifiques pour rendre accessibles des contenus parfois complexes à aborder dans le cadre scolaire. ✖

Comment l'espace peut-il influencer ou faciliter l'apprentissage et ainsi favoriser la mémorisation pour un environnement d'apprentissage inclusif ?





Comment l'espace peut-il faciliter ou favoriser le processus de mémorisation, pour aller vers des espaces plus inclusifs ?

* **Processus de mémorisation**

La mémoire est un sujet complexe. On se rend compte que les méthodes de mémorisation posent des questions de sensibilité individuelle et de mémoire collective. Aujourd'hui, le milieu de l'exposition et de la scénographie devient un réel outil de communication pour de nombreux sujets, quels qu'ils soient. Nous avons alors questionné les bienfaits de la scénographie d'exposition. Ce projet s'intéresse donc à la relation entre le processus de mémorisation d'un individu et l'espace dans lequel il mémorise.





* Comprendre les enjeux du handicap

«*M'as-tu-vu?*» est un projet d'exposition pour sensibiliser le public de la BFM de Limoges au handicap, en particulier aux déficiences visuelles, ainsi qu'aux difficultés d'accessibilité à la culture. L'intention est de marquer le visiteur avec une expérience scénographique. Les différents médias et procédés permettent aux visiteurs de comprendre les enjeux du handicap et ce que le braille permet à ces personnes atteintes de déficiences visuelles.

Ce projet tente de montrer que l'expérience du vécu spatial est un élément important pour la concentration d'un individu, pour la hiérarchisation des informations et la mémorisation du sujet par une expérience scénographique.

* Une expérience scénographique

En effet, dans un premier temps, le caractère occasionnel d'une scénographie d'exposition peut permettre à un individu de mémoriser plus facilement. Dans un second temps, on se rend compte que de nombreux éléments composant un espace peuvent donner à un visiteur une expérience scénographique qui lui permettra une meilleure mémorisation des informations présentes dans une exposition.





Eclairage public
solaire.



Cultures / Divers



...devant, comme
l'indiquait



Coupe AA 1/250e



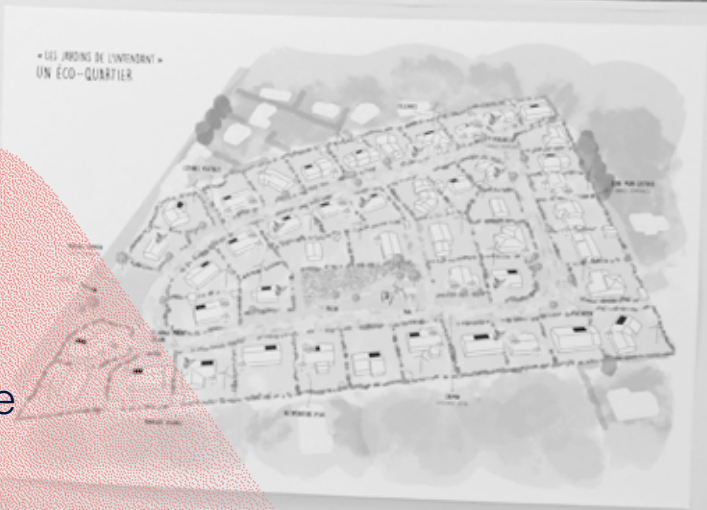
Axonometric, ombre rétroprojetée 1/200e

Vue de dessus de l'ombre du bâtiment 1/200e





Lotissement piloton



Audrey BENAS
Design d'espace



L'INFRA-ORDINAIRE PAVILLONNAIRE

Audrey BENAS

DSAA design d'espace
benas.audrey@gmail.com

Co-direction :

ANN PHAM NGOC CUONG
Laurence PACHE

Projet : L'infra-ordinaire

pavillonnaire, pour un horizon
soutenable des lotissements ?

Pour un horizon soutenable des lotissements ?

L'infra-ordinaire se présente à nos yeux comme évident et insignifiant. Dans une société imprégnée par l'évènement, la surconsommation et la course au progrès, nous nous retrouvons, malgré nous, à ne considérer que ce qui sort de l'ordinaire. À cela s'ajoute la répétition et l'habitude du quotidien qui atténuent notre regard sur ce qui nous entoure chaque jour.

Pourtant, peut-être devrions-nous être plus attentifs à ce qui existe déjà et à ce qui compose réellement notre vie quotidienne ?

Et peut-être devrions-nous prendre le temps de réfléchir à la manière dont nous vivons aujourd'hui sur notre territoire, et sur l'impact qui est le nôtre, pour commencer à penser à un avenir plus soutenable et désirable. Nous appellerons cela capter notre vérité spatiale.

À travers le choix des lotissements pavillonnaires comme terrain d'étude, ce mémoire tente de montrer comment le designer d'espace peut permettre aux habitants de capter leur vérité spatiale et leur offrir la possibilité de s'engager pour un mode de vie plus soutenable. ✱

Comment le designer d'espace peut-il nous permettre de prendre conscience de nos modes de vie ? Et comment peut-il nous aider à projeter un nouvel horizon plus éco-responsable et à engager une évolution de nos pratiques dans un lotissement ?





* Pavillon avec jardin

De nos jours, les lotissements pavillonnaires ne cessent de s'implanter et de s'étendre sur le territoire français, provoquant un recul de l'agriculture et des forêts, une utilisation quotidienne de la voiture, une fréquentation des hypermarchés mais aussi une forme d'isolement pour les habitants en raison de leur situation en périphérie.

Pourtant, ces lieux ordinaires, négligés et ignorés par les politiques d'aménagement du territoire, font l'objet d'un attachement de la part des Français, puisqu'ils accueillent près de 25% de la population, et que 80% d'entre eux aspirent à vivre dans un pavillon avec jardin.





* Construction d'un nouvel horizon

Le lotissement pavillonnaire pourrait-il être un lieu propice à la construction d'un nouvel horizon plus souhaitable et soutenable? À quoi pourrait ressembler le lotissement de demain? Ce sont les questions que je me suis posées pour mon projet de diplôme.



* Interroger et faire réagir

A travers le lotissement « Les jardins de l'intendant », situé à Castres, comme terrain d'étude, mon projet, qui s'inscrit dans une démarche de recherche, a pour vocation de conduire ses habitants à imaginer de nouvelles manières de vivre plus écoresponsables. Par le biais d'une pratique de design incluant la dérision et l'imaginaire pour interroger et faire réagir, ces manières de vivre sont tournées vers des échanges solidaires et des interactions, une pluralité fonctionnelle, une production en local et une production d'énergie ou encore une amélioration de la mobilité.

Coupe BB'

Echelle 1/200



Entrée Sud-Ouest
(Détail)
affichage sur
et arbres

Entrée

Murs invisibles

Une ville inclusive ?

La ville participative

Cage urbaine

Coupe AA'

Echelle 1/200



Coupe BB'

Echelle 1/200



Plan masse

Echelle 1/200

Première entrée principale
(Grand parvis entouré d'immeubles -
grand espace pour le mobilier, espace
piéton)



Seconde entrée principale
(Point de vue sur la place
et l'église)



4





Camille JACOB
Design d'espace





DÉGENNER, DÉRANGER

Camille JACOB

DSAA design d'espace
camille.jcbm@gmail.com

Co-direction :

Lucille THIÉRY
Bertrand COURTAUD

Projet :

Dégener, déranger

Les espaces publics occupent une place centrale dans notre quotidien et ils illustrent, à certains égards, certains traits saillants de notre société. Ils représentent une partie de notre rapport au monde et de nos relations aux autres. Ce sont des espaces de vie, de passage, d'attente, de promenade, de loisirs, de rencontres. Bien qu'ils soient centraux dans nos vies, ils expriment les aspects positifs et négatifs de nos relations avec le monde. Ainsi, sous le prisme du genre, il est possible de discerner de nombreuses distinctions et discriminations entre individu.e.s. Ces inégalités entraînent alors une différenciation dans notre pratique de l'espace. De plus, notre vision actuelle de la ville durable, et donc son aménagement des espaces publics, accentue d'autant cette problématique au regard de la question du genre.

Comment le design d'espace peut-il donc rééquilibrer les rapports entre les genres pour faire de la ville de demain un environnement inclusif et soutenable ?

Ainsi, ce présent mémoire interroge la place et l'influence du design d'espace dans son rapport aux genres et aux espaces publics. Il tente de mettre en lumière les inégalités de genre dans l'espace public, afin d'interroger l'aménagement de la ville durable et inclusive. ✖





* **Des inégalités plus subtiles qu'autrefois**

De nos jours, près de quatre-vingts ans après les premières vagues de revendications féministes qui portaient sur le droit de vote, sur les conditions de travail et ou encore sur le droit à l'éducation pour les femmes et les filles, bien des choses ont évolué. Pourtant, malgré la démocratisation du concept de genre, de nombreuses inégalités subsistent encore, notamment au sein de l'espace public. Aujourd'hui, ces inégalités sont plus subtiles qu'autrefois. Elles semblent, aux yeux d'une majorité, acceptables, puisqu'elles nous apparaissent à peu de choses près comme invisibles. Et c'est là tout l'enjeu de ce projet.



Comment peut-on rendre visibles les inégalités de genre dans l'espace public ? Et comment cette mise en lumière peut-elle permettre de créer des espaces d'équilibre pour tous ?



* Le genre dans l'espace public



Ainsi, l'objectif de ce projet est de faire comprendre comment ces inégalités de genre impactent notre façon de nous déplacer et de nous approprier l'espace. Il s'agit de faire expérimenter, mais également de sensibiliser aux conséquences de ces inégalités sur notre comportement et sur notre appréhension de l'espace. Ce projet propose donc une exposition itinérante, de ville en ville, pour sensibiliser à la question du genre dans l'espace public, et pour amener cette question dans le débat démocratique. Cette exposition permet ainsi d'expérimenter, tout en nous amenant à repenser notre manière d'aménager et de gérer ville et espace public.



HIVER

PRINTEMPS

Décembre

Janvier

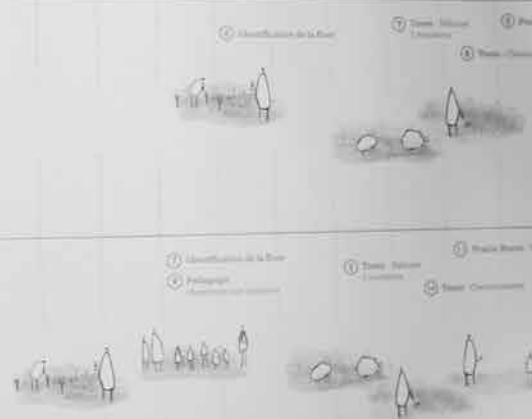
Février

Mars

Avril



Laurie BEAUVILAIN
Design d'espace



② Les limites



①



②



③



④





L'ESPACE PUBLIC, UN COMMUN TERRITORIAL ? LA FRICHE DU BON PASTEUR À LYON

Laurie BEAUVILAIN
DSAA design d'espace
laurie.beauvilain@gmail.com

Co-direction:
Ann PHAM NGOC CUONG
Laurence PACHE

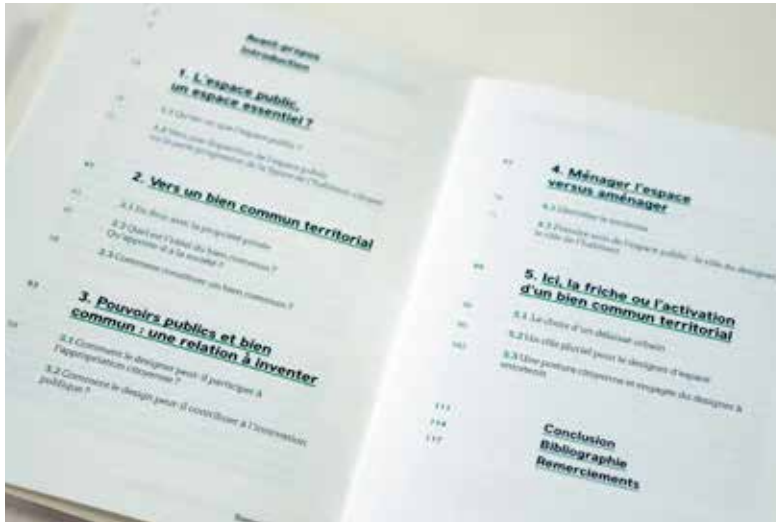
Projet: Ici, la friche
ou l'activation d'un bien
commun territorial

L'espace public est un espace essentiel dans la vie des urbains alors que sa qualité commune et sociale est remise en question par des pressions financières et politiques offensives qui pourraient mener à la disparition d'un espace véritablement public, pensé pour et par les habitants de la ville. Cette considération de l'espace public est mise en tension avec le concept de bien commun qui implique une gestion de la ressource territoriale « espace public » par ses habitants-citoyens, s'inscrivant hors des logiques de marchés et de profit.

Est-il possible de considérer l'espace public comme un bien commun, géré par les citoyens ? Cette hypothèse s'appuie sur l'étude d'un délaissé urbain, la friche du Bon Pasteur située à Lyon. Considérant cette hypothèse, comment le designer d'espace peut-il activer la constitution de la friche du Bon Pasteur comme un bien commun territorial ?

Ce mémoire, à différents niveaux, interroge le rôle du designer et son influence dans la considération et la constitution d'un espace public comme un bien commun territorial. Il tente de montrer de quelles manières le designer d'espace, grâce à ses connaissances du paysage et de l'espace public, en prêtant attention aux lieux et aux usagers, en s'appuyant sur sa bienveillance et sur sa capacité d'adaptation, peut contribuer à la participation et à l'appropriation active des délaissés urbains par les habitants d'un territoire, incluant les spécificités d'un lieu, ses usagers et un contexte institutionnel et politique singulier. ✖





* Interroger la potentialité

La friche du Bon Pasteur est un terrain fertile pour aborder le concept de bien commun. Le sens de ce projet n'est pas la mise en place opérationnelle d'un bien commun immédiatement, mais il consiste à en interroger la potentialité, afin que les habitants prennent conscience de la qualité essentielle de cette friche, et l'envisagent, dans l'avenir, comme un bien commun.



* Le design d'espace pour se projeter

Projeter les règles et les usages afin de mettre en débat ceux-ci et déterminer si la mise en place d'un bien commun est possible pour la friche du Bon Pasteur, voilà les objectifs majeurs que le designer se fixe dans cette recherche. Questionner les limites permet d'entamer la réflexion, et de soulever, sans que les habitants ne s'en rendent compte, un certain nombre de questions auxquelles il est essentiel de répondre pour la mise en place du bien commun.



* **Le design global pour s'outiller**

La démarche de terrain et la pratique du design participatif, mises en place tout au long de ce projet, demandent de combiner et de compléter les compétences du designer d'espace en intégrant des éléments de communication et de conception de mobilier.

* **Le design participatif et la médiation pour débattre**

La médiation constitue une partie complémentaire au design d'espace, afin de nourrir un lien fort et de confiance avec les habitants-citoyens sollicités, contexte dans lequel il convient de mobiliser des moyens et des savoir-être essentiels pour mener à bien un projet à la fois politique et social, tout en assumant un rôle de designer.







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

Cette année, le jury, présidé par Boris BOUISSAGUËT, Claire AZEMA, Pierre BOURDAREAU, constitué de professionnels et d'enseignants : Yann Fanch'VAULÉON, Sophie SAMARY, Léo FAVIER, Olivia GRANDPERRIN, Virginie BARNEY-DUHAMEL, Arien DEMAY, Paul ALLEYRAT, 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), Laurence PACHE (DSAA Philosophie), Christophe RECOULES (DSAA Design Produit), Bertrand COURTAUD (DSAA Humanités Modernes) Julien BORIE (DSAA Design Produit)

Rédacteurs :

Les étudiants diplômés de la 8^{ème} promotion.

Elsa LIABOT, Anaïs GADOUAIS, Vincent PÉREZ, Antoine DAMERON, Manon NIBEAUDEAU, Jean Baptiste HÉROIN, Zélie PÉYRICHOU, Soline HARDY, Dorian CAYLA, Manon TAILLARD, Juliette GUILLORY, Caty LE NY, Geoffrey REBIÈRE, Anastasia HUARD, Florie GOSSELIN, Audrey BENAS, Camille JACOB, Laurie BEAUVILAIN.

Conception graphique et éditoriale :

Yannick ALY BERIL, Fien COMMERE, Célia LEGRAND, Aude MOURIN et Malvina VIALANEIX

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.

