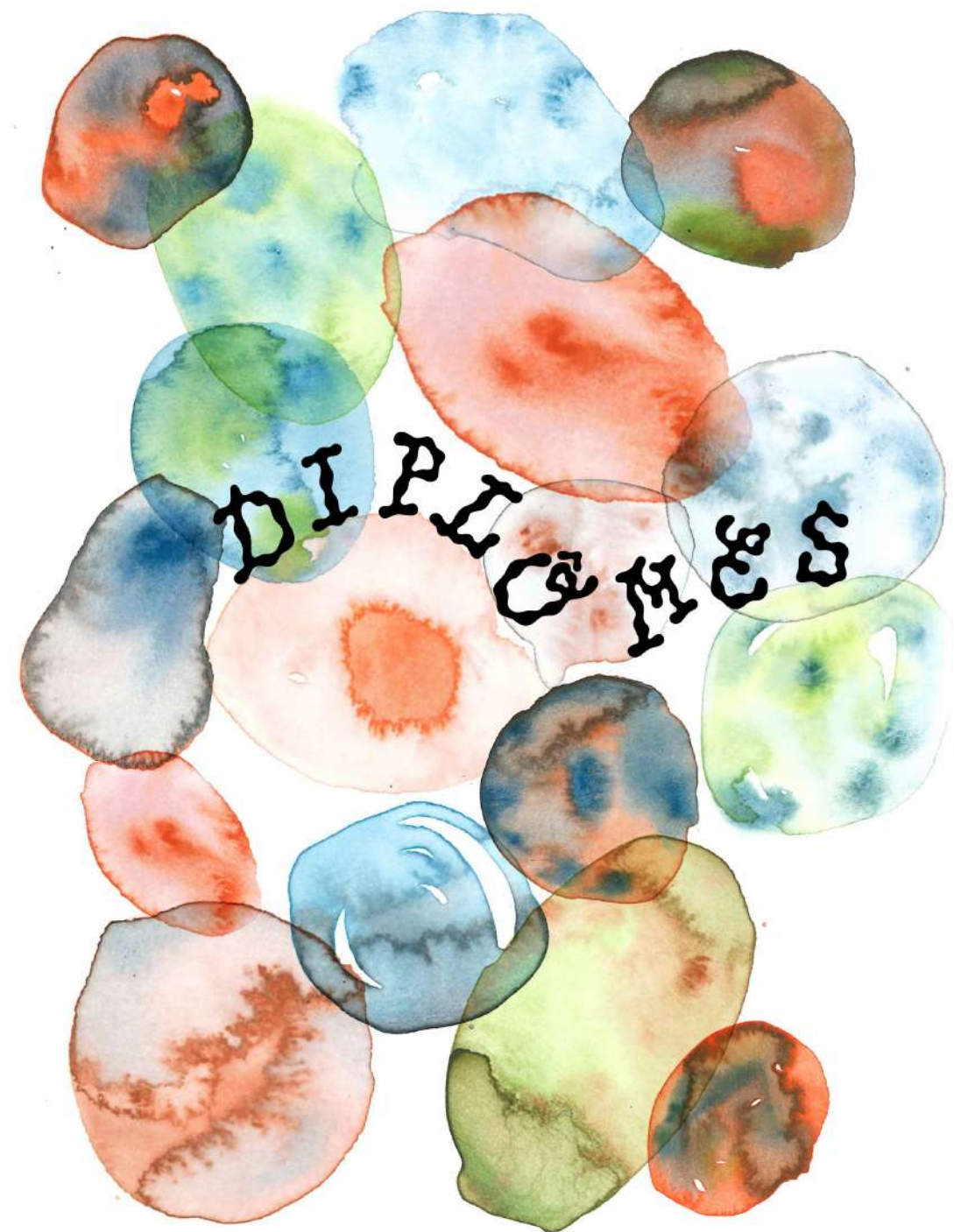


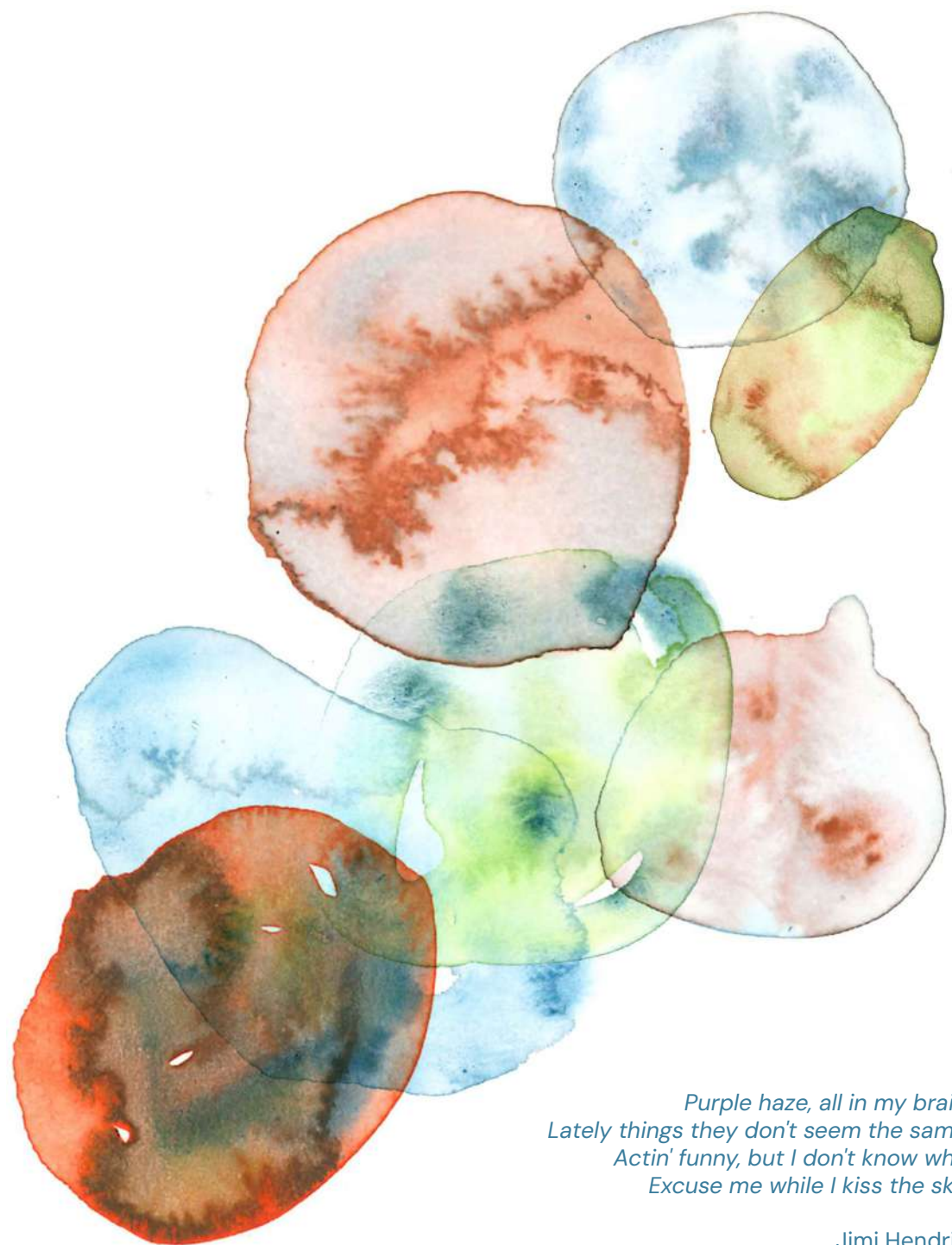
DSAA Design des mutations écologiques
Promotion 2025



ENCÈNE



Discs



*Purple haze, all in my brain
Lately things they don't seem the same
Actin' funny, but I don't know why
Excuse me while I kiss the sky*

Jimi Hendrix

Édito

Ce numéro hors-série de la revue *En Cène* présente les travaux de la douzième promotion du DSAA des mutations écologiques. Une promotion à tous égards méritante, engagée et conduite au diplôme avec l'espoir d'une réussite générale que les soutenances de mémoires et de macro-projets ont confirmé de manière éclatante. Une promotion qui achève un cycle également, celui d'une certaine idée de la formation supérieure en Arts appliqués dans le cadre d'un parcours exigeant, fondé sur une pédagogie innovante et stimulante, construite autour d'un dialogue permanent entre théorie et pratique, sous l'égide fondatrice de l'écoresponsabilité. Aujourd'hui, le DSAA première manière laisse la place à un nouveau diplôme, de niveau Master, qui permettra de situer à sa juste valeur universitaire une formation qui méritait sans nul doute cette reconnaissance. Cela implique des adaptations, des ouvertures plus larges sur le monde universitaire, une refonte partielle des pédagogies engagées. Au moment de saluer nos étudiants pour la qualité des projets présentés, nous leur faisons en outre une promesse. Celle d'accompagner leurs successeurs avec, chevillés au corps et à l'esprit, le même engagement, la même exigence parfois sourcilieuse, la même bienveillance garante d'une pédagogie fondée sur l'acquisition de connaissances disciplinaires fortes et la construction de compétences de haut niveau, qui assurent des réussites professionnelles patentées que les années ne démentent pas. L'équipe pédagogique du DSAA ne reniera pas ce qui a constitué la matière même de son engagement : elle aura soin de développer au maximum le potentiel

des étudiants, de susciter la prise de risques en design, d'extraire de chaque projet les prémices d'une originalité créatrice qui ne demande qu'à s'exprimer. Dans un temps de pesante incertitude, les axes originaux du projet initial constitueront les fondements de l'avenir : une approche disciplinaire ambitieuse et exigeante, nourrie par les apports de l'enseignement en design global, la rigueur d'analyse des champs de design explorés, l'enthousiasme, des convictions écologiques affirmées et plus que jamais indispensables, l'ambition de convaincre par des formes pleinement légitimes, dont la justesse tirera ses vertus du mariage nécessaire de la recherche théorique et des expérimentations plastiques.

Le design des mutations écologiques est à lire, à voir, à comprendre également dans les pages qui suivent. Vous découvrirez des projets variés, conduits seuls ou en binômes, qui s'inscrivent dans des terrains d'exploration riches, parfois fort complexes, parfois plus terre-à-terre. Et ces projets disent tous une ambition sans cesse renouvelée qu'Ettore Sottsass a un jour exprimée de manière remarquable : « *faire du design ne signifie pas donner une forme à un produit plus ou moins stupide pour une industrie plus ou moins luxueuse. Pour moi, le design est une façon de débattre de la vie...* ». Débattre de la vie, donc, c'est faire du design. Et, d'une certaine manière, c'est se donner le droit de chercher à embrasser le ciel.

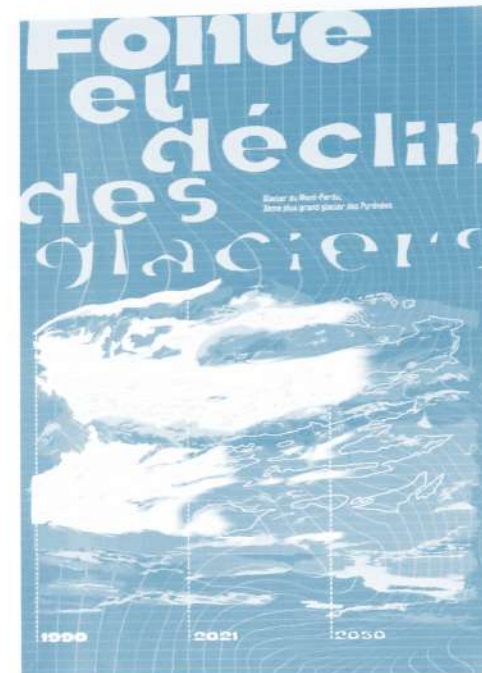
*Pour l'équipe pédagogique du DSAA,
Bertrand Courtaud*

Sommaire

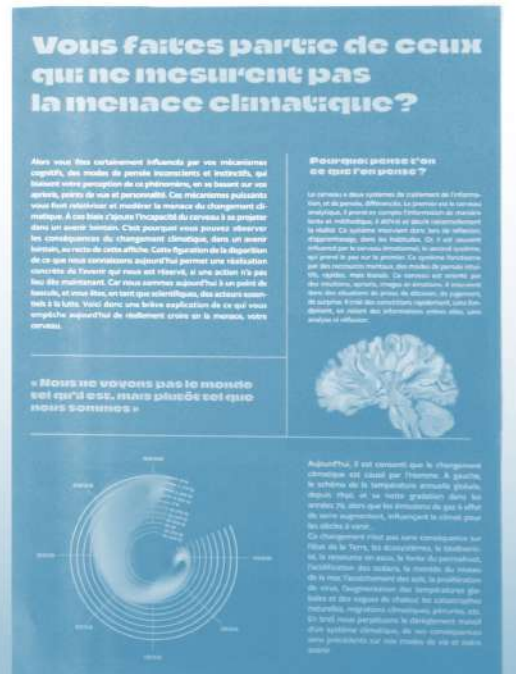
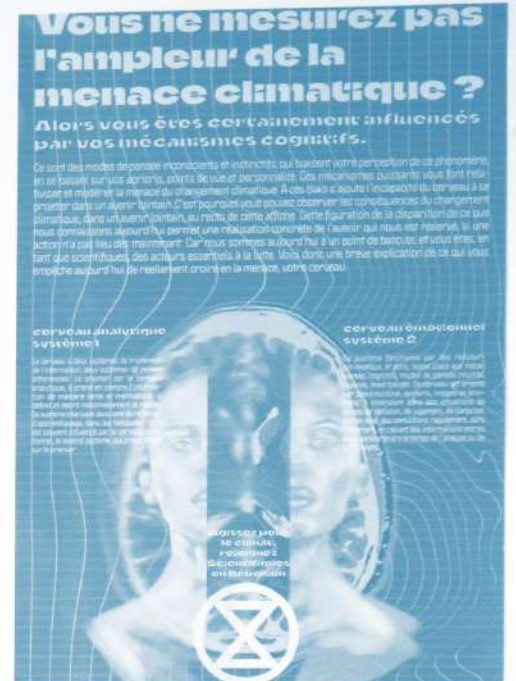
6	Estelle Dernard DESIGN GRAPHIQUE
14	Éva Labrune DESIGN D'ESPACE
22	Lucile Olivier & Elisa Abrate DESIGN GRAPHIQUE ET PRODUIT
32	Yanis Maulin DESIGN PRODUIT
40	Margot Levaslot et Elsa Magnini DESIGN PRODUIT ET D'ESPACE
50	Marie Champeau et Meline Laurent DESIGN GRAPHIQUE & PRODUIT
58	Hippolyte Auger DESIGN GRAPHIQUE
66	Ève Bove DESIGN PRODUIT
74	Jules Boutet DESIGN PRODUIT
82	P.64 : Marjorie Vérité et Salomé Guesdon DESIGN GRAPHIQUE & OBJET
92	Morgane Polinière DESIGN GRAPHIQUE
100	Adèle Bardot DESIGN GRAPHIQUE
108	Louison Kurtzmann DESIGN PRODUIT

Estelle Derrard
design graphisme

recherches
recto



recherches
verso



Une histoire de perception

co-direction
Elisabeth Charvet
Laurence Pache



Nous le savons depuis 1972 et la publication du rapport Meadows. Le changement climatique est reconnu comme un problème d'origine anthropique et systémique. Nous subirons tous, tôt ou tard, ses conséquences déjà désastreuses. Alors que la lutte contre le changement climatique, et pour un avenir viable, devrait s'intensifier et faire consensus, le climatoscepticisme ne cesse pourtant de sévir, et cherche à convaincre une audience vulnérable et désireuse, par atavisme et confort, de conserver son mode de vie. Or, cette audience, de fait, ne prend aujourd'hui pas position sur le sujet du changement climatique, ce qui fait d'elle la cible parfaite pour les climatosceptiques. La réflexion théorique de ce mémoire s'adresse ainsi également à ces personnes perméables à des discours ambigus.

Car, en plus d'être influencées par les climatosceptiques, elles sont également victimes de leurs mécanismes cognitifs, qui biaisent leur perception de la menace climatique, en les faisant relativiser, en bloquant leur prise de conscience possible. Rendre ces mécanismes visibles et compréhensibles pour favoriser l'appréhension du changement climatique ne pourrait-il pas être le rôle du graphisme ? Mettre en évidence ces concepts cognitifs biaisant la perception de la menace peut-il déclencher la prise de conscience du public, et éviter de donner du crédit aux climatosceptiques ? Tel est l'enjeu majeur de cette double recherche théorique et plastique en design graphique.

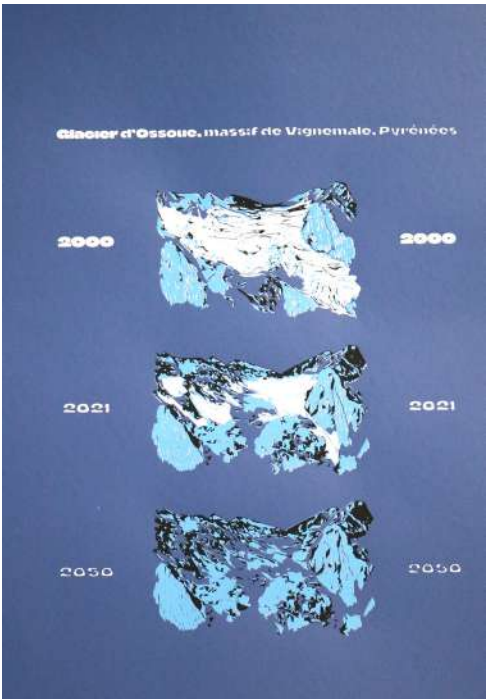


Mémoire





Projet de diplôme





Vous faites partie de ceux qui ne mesurent pas la menace climatique ?

Vous êtes certainement influencés par vos mécanismes cognitifs, des modes de pensée inconscients et instinctifs, qui biaisent votre perception de la menace, en se basant sur vos a priori, points de vue et personnalité. Ces mécanismes puissants vous font relativiser et modérer la menace du changement climatique. À ces biais s'ajoute l'incapacité du cerveau à se projeter dans un avenir lointain. C'est pourquoi vous pouvez observer les conséquences du changement climatique, dans un avenir lointain, au recto de cette affiche. Cette situation de la disparition de ce que nous connaissons aujourd'hui permet une mise en perspective de l'avenir, au lieu d'être, en tant que scientifiques, des acteurs essentiels à la lutte. Vous êtes donc une épine dans le dos de ceux qui espèrent aujourd'hui de réelles actions en la matière, votre cerveau.

cerveau analytique système 1

cerveau émotionnel système 2

Agissez pour le climat, rejoignez Scientifiques en Rébellion

Vous faites partie de ceux qui ne mesurent pas la menace climatique ?

Vous êtes certainement influencés par vos mécanismes cognitifs, des modes de pensée inconscients et instinctifs, qui biaisent votre perception de la menace, en se basant sur vos a priori, points de vue et personnalité. Ces mécanismes puissants vous font relativiser et modérer la menace du changement climatique. À ces biais s'ajoute l'incapacité du cerveau à se projeter dans un avenir lointain. C'est pourquoi vous pouvez observer les conséquences du changement climatique, dans un avenir lointain, au recto de cette affiche. Cette situation de la disparition de ce que nous connaissons aujourd'hui permet une mise en perspective de l'avenir, au lieu d'être, en tant que scientifiques, des acteurs essentiels à la lutte. Vous êtes donc une épine dans le dos de ceux qui espèrent aujourd'hui de réelles actions en la matière, votre cerveau.

Agissez pour le climat, rejoignez Scientifiques en Rébellion

Augmentation des précipitations et du risque d'inondation

1990

Rejoignez la lutte maintenant!

Vous faites partie de ceux qui ne mesurent pas la menace climatique

Alors vous êtes certainement influencés par vos mécanismes cognitifs, des modes de pensée inconscients et instinctifs, qui biaisent votre perception de ce phénomène, en se basant sur vos a priori, points de vue et personnalité. Ces mécanismes puissants vous font relativiser et modérer la menace du changement climatique. À ces biais s'ajoute l'incapacité du cerveau à se projeter dans un avenir lointain. C'est pourquoi vous pouvez observer les conséquences du changement climatique, dans un avenir lointain, au recto de cette affiche. Nous sommes aujourd'hui à un point de bascule, et vous êtes, en tant que scientifiques, des acteurs essentiels à la lutte. Voici donc une brève explication de ce qui vous empêche aujourd'hui de réellement croire en la menace. Cela se passe dans votre cerveau.

Pourquoi pense-t-on ce que l'on pense ?
Parce que le cerveau a deux systèmes de pensée

Système 1 : Cerveau analytique

Le premier est le cerveau analytique, il prend en compte l'information de manière *lente* et *rationnelle*, il définit et décrit rationnellement la réalité. Ce système intervient donc lors de réflexion, d'apprentissage, dans les habitudes.

Système 2 : Cerveau émotionnel

Or, il est souvent influencé par le second système, qui prend en compte l'information de manière *rapide* et *émotionnelle*. Ce système fonctionne par des modes de pensée par *intuition*. Ce cerveau est orienté par des *émotions*. Il intervient dans la *décision*, de *jugement*, de *surprise*, *rapidement*, sans *fondement*, *en* *fonction* *des* *émotions*, *en* *fonction* *des* *émotions*, *en* *fonction* *des* *émotions*.

Agissez pour le climat, rejoignez Scientifiques en Rébellion

Eva Labrune
design d'espace



Paysage hospitalier

Le jardin pour repenser l'accueil à l'hôpital

co-direction
Lucille Thiery
Laurence Pache



L'hôpital est un lieu de passage obligatoire, à la fois un espace de soins et un espace de vie. S'il inspire confiance par ses protocoles normés et son caractère hygiénique, il demeure néanmoins un lieu de stress, voire pour certains de profonde angoisse. Notre expérience hospitalière débute dès notre arrivée, du parking au parvis, en traversant les portes d'entrée jusqu'au hall d'accueil. Ce cheminement constitue notre premier ressenti de l'hôpital et notre premier contact avec le soin. Aujourd'hui ces espaces froids et vides renforcent le caractère austère de l'hôpital et entravent notre relation avec l'environnement soignant. Comment générer un climat de soin qui inspire la vie, lorsque les premiers espaces perçus reflètent l'inverse ?

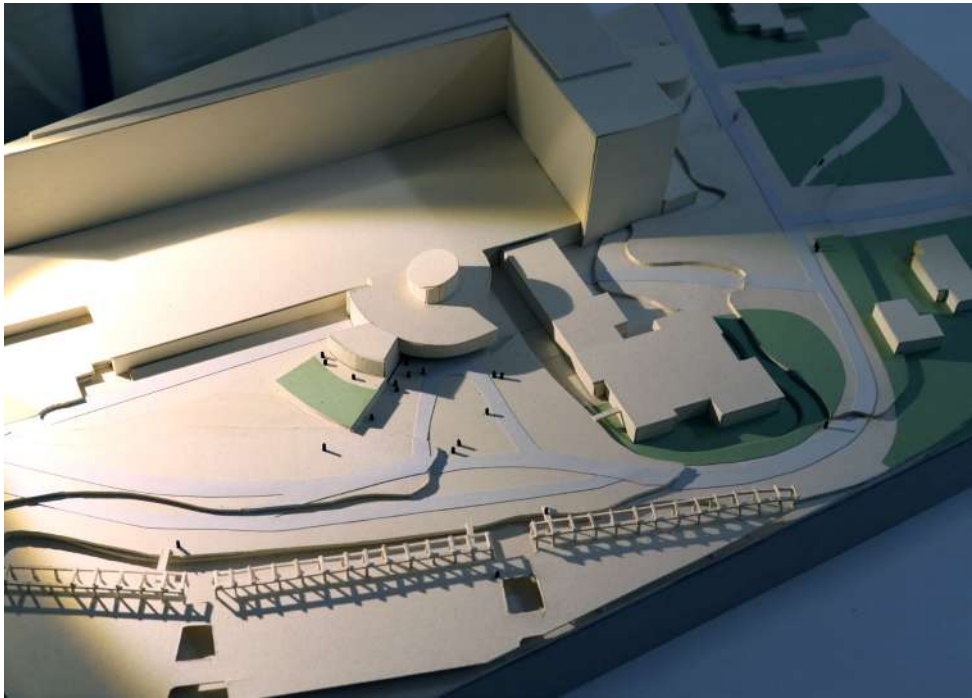
À travers une approche en design d'espace, ce mémoire explore le potentiel des jardins comme levier pour humaniser l'environnement hospitalier et atténuer le malaise

parfois ressenti lors du temps d'attente. Le jardin pourrait être envisagé comme un moyen d'inspirer la quiétude et l'apaisement dans un environnement trop souvent pesant. Peut-on alors s'inspirer des caractéristiques du jardin et les réinscrire comme principes en design, capables de réduire l'anxiété, d'humaniser l'hôpital, d'offrir une parenthèse de répit, un refuge au cœur de l'expérience hospitalière ? Tel est l'objet de cette recherche, qui se propose de mettre en rapport les diverses formes de l'expérience hospitalière avec les promesses potentiellement thérapeutiques du jardin.

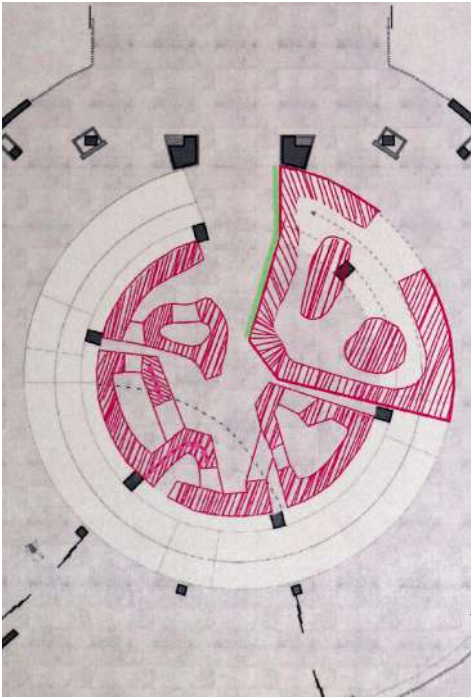
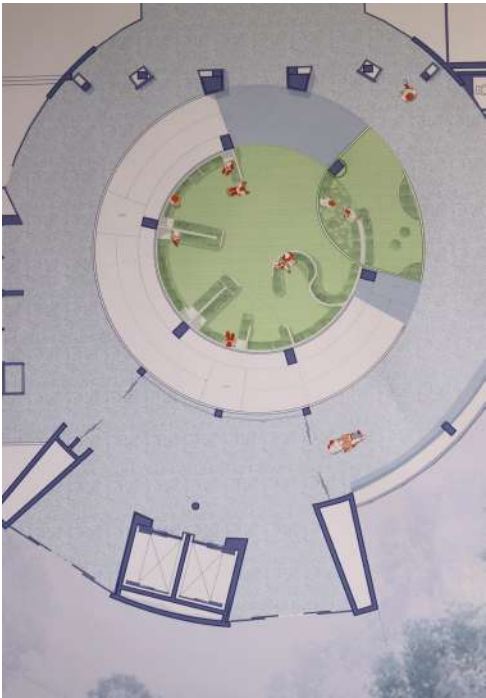


Mémoire





Projet de diplôme





Projet de design global

Elisa Abrate
design produit

Lucile Olivier
design graphique

Vivre de pain et d'eau fraîche

co-direction
Elisabeth Charvet
Laurence Pache



Nous nous définissons assez largement par ce dont nous nous nourissons. Nos ressources alimentaires façonnent nos valeurs sociales, aujourd'hui cornaquées par une industrie agroalimentaire qui ultra-transforme nos aliments, les standardise, leur ôtant toute valeur nutritionnelle, toute âme, toute histoire. Ce faisant, elle nous prive de notre libre arbitre en nous maintenant dans l'ignorance du processus de fabrication de ces aliments et en détériorant notre rapport au vivant, nous faisant oublier la nécessité d'en prendre soin. Et parmi les aliments emblématiques de cette perte de conscience, il y a le pain. Le pain a traversé l'histoire de l'humanité, accompagnant les grandes évolutions, des premières découvertes agricoles à la quête de liberté des peuples.

Les valeurs humaines et nutritionnelles qu'il portait nous permettaient simplement d'envisager la vie. Mais le pain a subi le même sort que les autres aliments dénaturés par l'industrialisation, et l'on en est venu, in fine, à cette forme insipide et vidée de sens : le pain de mie manufacturé. Aujourd'hui, nous assistons à une rupture profonde entre les nouvelles générations et l'héritage culinaire. Il est sans doute du pouvoir du design graphique de transmettre la nécessité d'un retour à une alimentation saine, éthique et durable. La recherche théorique entreprise dans ce mémoire interroge l'histoire de cette déprise alimentaire, et s'interroge sur les moyens graphiques qui pourront être mis en œuvre pour réinventer la relation entre l'individu et son pain quotidien.



Mémoire



Les pieds sous la table, c'est fini !

co-direction
Julien Borie
Laurence Pache

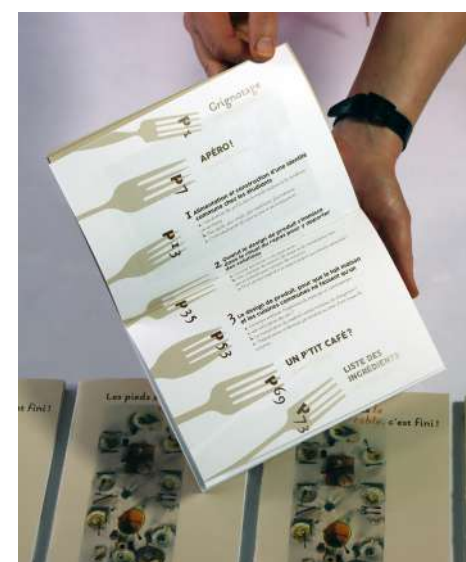


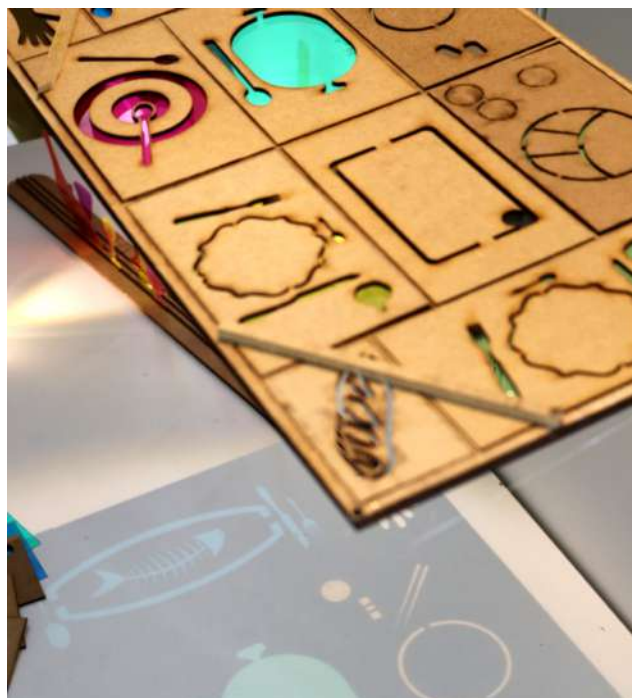
Aujourd'hui, au XXI^e siècle, tout va plus vite, tout est plus accessible, et dans n'importe quel domaine l'homme est en quête perpétuelle de facilité. Les réseaux sociaux, en nous proposant toujours plus de contenu accrocheur, à profusion et qui défile rapidement, nous amènent à réclamer toujours plus de choix, un choix accessible rapidement et quand il s'agit d'organiser sa vie où le travail occupe une grosse partie de notre temps, notre alimentation subit les conséquences de cette accélération. Pour 44% des étudiants, les repas que leur concoctaient leurs parents à la sortie du lycée laissent dorénavant place à des aliments ou à des plats ultra-transformés plusieurs fois par semaine, gages de facilité, de rapidité. Ce constat correspond au manque d'argent, de temps ou de matériel dont certains étudiants peuvent être victimes. Et de fait, cette perte de qualité alimentaire cache de nombreux effets pernicieux, car au-delà de sa composition douteuse, ce type d'alimentation entraîne également une perte de lien avec les produits bruts et toute possibilité de développer des connaissances à leur sujet ou des compétences culinaires qui rendraient possible une alimentation saine et goûteuse dans le futur. De plus, atteindre une quelconque

commensalité est compliqué, que ce soit en cuisine ou à table, non pas seulement à cause de cette forme d'alimentation, mais également à cause des difficultés liées à la vie étudiante. Dans ce mémoire, les cuisines communes des résidences du CROUS seront sujettes à réflexion. Ces dernières seront le terrain d'une recherche qui visera à instaurer une pratique commune de la cuisine et une commensalité viable dans la vie d'un maximum de leurs 175000 locataires annuels. Souvent critiquées, avec raison, au regard de l'équipement proposé, de leur décorum pauvre et de l'hygiène parfois douteuse qui les caractérise, ce mémoire vise à amorcer une réflexion autour de la création d'un dispositif capable de redonner un engouement général pour faire de ces espaces communs des lieux qui encouragent à une pratique commune de la cuisine et ainsi permettre aux étudiants d'avoir à nouveau la main sur ce qu'ils mangent. La recherche théorique explorera la question de la sensorialité en cuisine, du manque comme une potentielle opportunité de créativité et d'ouverture aux autres et pour finir, d'une amplification de la théâtralisation du repas comme moyen de donner une seconde vie aux cuisines communes et aux repas des étudiants.



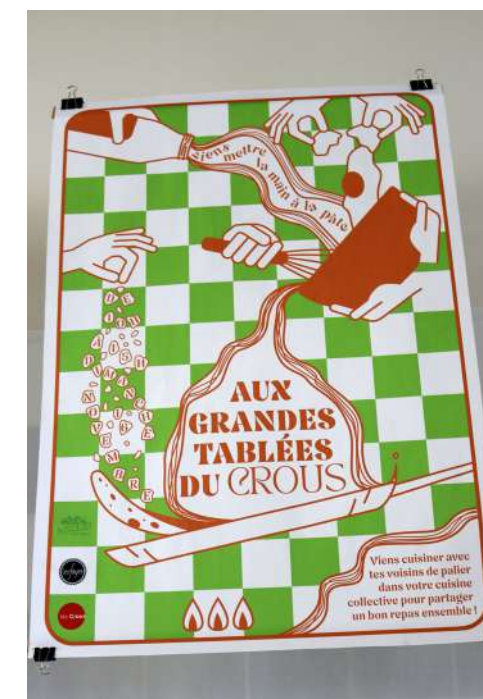
Mémoire





Le projet de design a consisté à mettre en synergie design graphique et design produit pour réfléchir à des formes manifestant la commensalité dans un espace au premier abord inhospitalier et offrant une perspective désirable pour un repas partagé. L'aménagement proposé pour le CROUS de l'Université de Limoges entend en effet remettre les valeurs de partage, de convivialité et de conception du repas au cœur des pratiques étudiantes. Par le biais d'événements, de mobiliers modulables, les propositions s'attachent à relier les étudiants pour un "manger partagé".

Projet de diplôme







Yanis Maulin
design produit



En selle !

La pratique du vélo dans les zones rurales : vers de nouveaux usages

co-direction
Christophe Recoules
Bertrand Courtaud

Que ce soit en ville ou à la campagne, le vélo est un mode de transport largement répandu et adopté par toutes les générations. Vous en avez sans doute déjà fait l'expérience. Aujourd'hui, il est perçu comme une solution d'avenir, notamment pour sa durabilité et son impact environnemental réduit. En milieu urbain, son développement est favorisé par des infrastructures adaptées : pistes cyclables, vélos en libre-service, etc. En revanche, en zone rurale, sa pratique reste limitée. Les distances plus longues, les trajets parfois contraignants et pénibles, et le manque d'infrastructures freinent son essor. De plus, les budgets limités des collectivités locales compliquent la mise en place de solutions adaptées. La voiture demeure ainsi le principal mode de transport en milieu rural.

Pourtant, le design d'objet peut jouer un rôle clé dans le développement d'une dynamique cycliste en milieu rural. En prenant l'exemple de La Souterraine, cette recherche en design explore comment un système innovant, ergonomique et accessible pourrait favoriser l'usage du vélo et répondre aux besoins spécifiques des habitants tout en stimulant la constitution d'une communauté, ce qui pourrait agir comme un catalyseur pour mobiliser de nouveaux cyclistes qui s'ignorent ou renoncent parfois trop rapidement face aux adaptations quotidiennes nécessitées par ce type de mobilité.

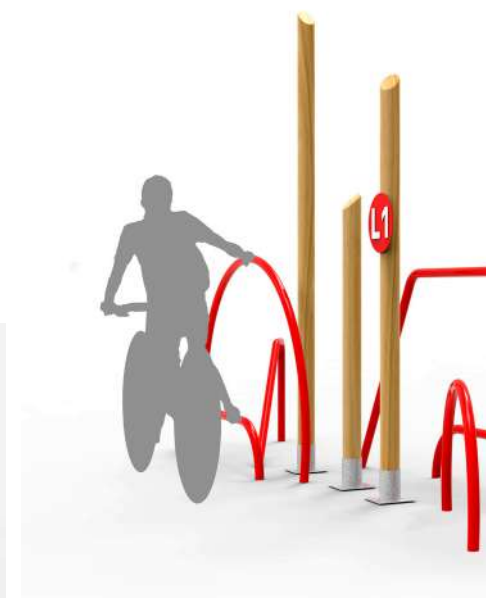


Mémoire





Projet de diplôme





Projet de design global

Elisa Magnani
design graphique

Margot Levaslot
design produit



Médecine 2.0

Comment mesurer, par le design fiction, la désirabilité de la digitalisation du système de santé français ?

co-direction
Elisabeth Charvet
Bertrand Courtaud

Depuis les années 1990, notre système technique contemporain est essentiellement fondé sur l'ordinateur et sa mise en réseau. Depuis cette période, nous pouvons rentrer en contact avec tout le monde, tout le temps et partout. Cela modifie notre rapport au monde et à autrui, et par conséquent, nos relations sociales. De plus, durant les confinements successifs qui ont ponctué la pandémie de Covid-19, nous avons pour ainsi dire presque confié toutes nos instances de socialisation aux canaux numériques. Ainsi, tisser des relations de confiance et d'empathie via des interfaces est aujourd'hui admis comme normal, à tel point que l'État français fonde sa politique de santé publique sur la numérisation et digitalise l'accès aux soins. Cette stratégie vise à compenser le manque de personnel soignant et les déserts médicaux grâce au pouvoir d'ubiquité que permet Internet.

Or, l'industrie numérique est écocide et les échanges humains qu'elle suscite sont limités. Ce mémoire confronte l'imaginaire techno-solutionniste diffusé par l'industrie du med-tech au réel impact du numérique sur la santé des êtres vivants. L'objectif est de déterminer les moyens dont dispose le designer graphique pour mettre en lumière ces contradictions en poussant le regardeur à envisager des futurs divergents et désirables quant à l'évolution de la relation de soin et à notre usage du numérique. C'est ainsi que le cadre de cette recherche nous conduira à nous intéresser au design fiction. Les prospections graphiques, quant à elles, investiront un univers graphique volontairement ambigu, à la fois porteur de promesses et radicalement contestataire de dérives technicistes en rupture totale avec le sens de la relation entre un médecin et son patient.



Mémoire



Lorsque le design ausculte la télé médecine

Et si le remède à la désertification médicale était...
une cabine ?

co-direction
Julien Borie
Laurence Pache

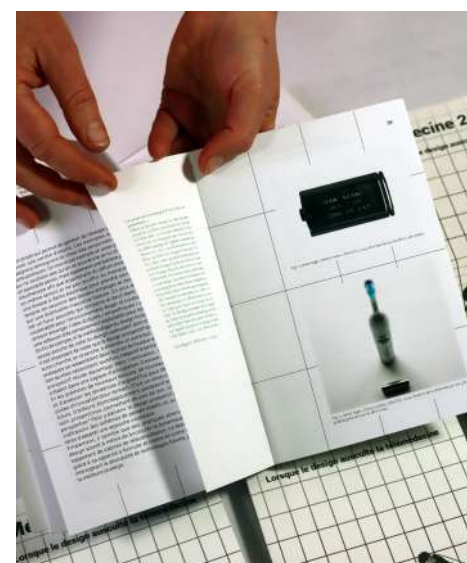


La téléconsultation, vendue comme la solution miracle face à la pénurie de médecins, semble offrir une réponse rapide et pratique au manque de généralistes en France. Mais derrière cette « médecine en boîte » se dissimulent des dommages insoupçonnés. Cette recherche examine les promesses et les paradoxes de cette technologie, évaluant son influence sur la relation qui lie patient et médecin, les conditions d'accessibilité à la santé mais aussi notre dépendance grandissante à la machine et les répercussions environnementales qu'elle entraîne.

À travers le design fiction, le projet envisage les dérives possibles de ces cabines, dérives dans lesquelles confort et soin masquent aussi la quête du profit. Manipulation subtile, marchandisation de l'attention, usages parfois absurdes de la technologie : ce travail donne à voir le futur de la santé privatisée et connectée, pour mettre en débat la désirabilité de cette situation.



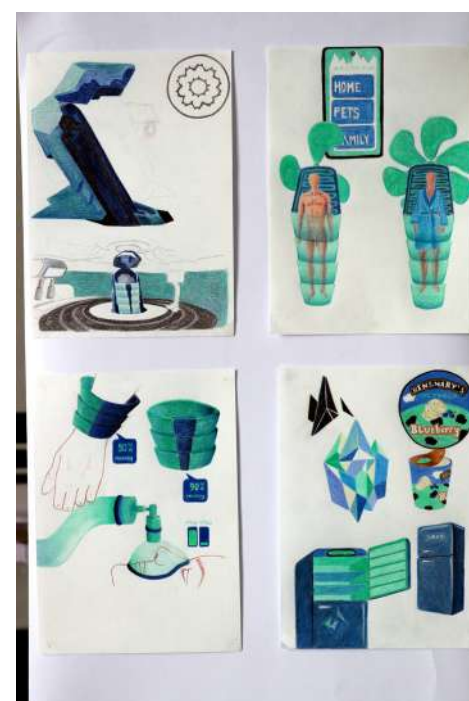
Mémoire





Le projet extrapole les usages collatéraux qui pourraient subrepticement intégrer nos vies si les questions liées à la protection des données, au contrôle des personnes, à la commercialisation des services, à l'accès inégal à des niveaux de diagnostic et de traitement, venaient à complexifier notre quotidien et potentiellement restreindre nos libertés.

Projet de diplôme







TECHNOPOW(ER)



Projet de design global

Meline Laurent
design produit

Marie Champen
design graphique

{ex}île

co-direction
Christophe Recoules
Bertrand Courtaud

Le climat se réchauffe, les eaux montent et submergent les terres habitables qui reculent, encore et encore, depuis des siècles, sans bruit, enfin presque. De temps à autre, la violence des eaux se fait entendre dans le brouhaha d'une tempête et puis plus rien, pendant un moment, le temps d'oublier son passage. Mais il existe des endroits où oublier tout cela constitue une mise en danger pour les communautés, et c'est le cas notamment sur les îles, ces territoires entourés par les eaux. Cette recherche en design interroge la contribution que

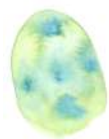


pourrait apporter le designer d'objet au sein de ce problème sociétal majeur et international. Il l'expose comme un outil d'aide à l'accompagnement des habitants des territoires insulaires dans le bousclement à venir de leurs vies. L'objet matériel est vu comme un support de communication non-verbal et international, capable de soutenir des mémoires et de les raconter. Vous êtes invités à lire ces lignes pour pouvoir diffuser à votre tour le signal d'alerte quant à la disparition des ces terres singulières.

(Mémoire de Méline Laurent)

co-direction
Elisabeth Charvet
Laurence Pache

L'île résonne aujourd'hui dans nos esprits comme un eldorado paradisiaque : palmiers, noix de coco et coups de soleil. Pourtant, l'insularité représente bien plus que ces lieux communs. Les îles, ce sont de petits territoires qui émergent de la surface de l'eau et qui, dans leurs limites naturelles, sont des réceptacles de diversité. L'objectif de ce mémoire de design graphique est de réfléchir à la représentation des territoires insulaires dans un contexte où ils sont plus que jamais menacés. En effet, le dernier rapport du GIEC prévoit une élévation du niveau de la mer de 44 centimètres d'ici 2050, ce qui entraînera la disparition progressive d'une grande partie des îles habitables.



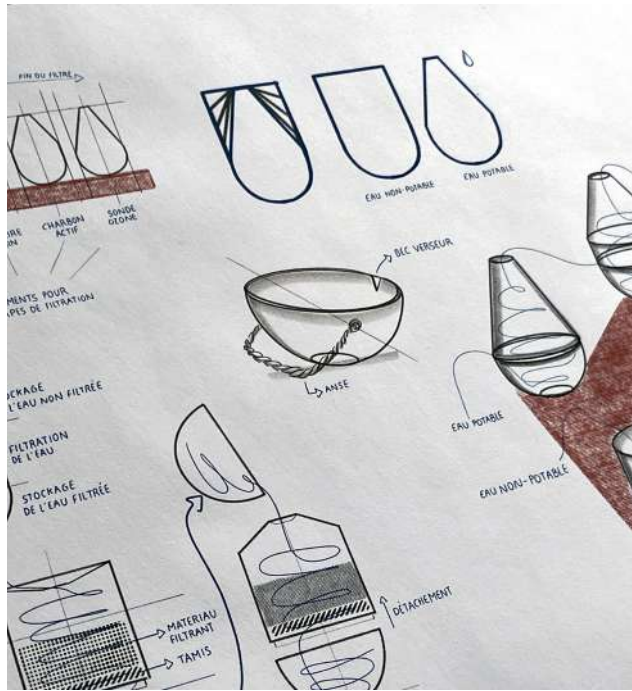
Alors, comment le design graphique peut-il utiliser les représentations spatiales pour sensibiliser à la situation critique des îles ? On s'attardera en particulier sur l'histoire des formes de représentations, cartographiques notamment, des îles pour s'interroger sur la pertinence d'une exploitation de cette forme graphique dans une logique d'éveil des consciences à la fragilité des îles mais aussi à leur potentiel de résilience. Les propositions plastiques s'efforceront de tracer un chemin visant à créer ou à recréer les liens nécessaires entre l'insularité, les formes de sa représentation et l'avenir.

(Mémoire de Marie Champeau)

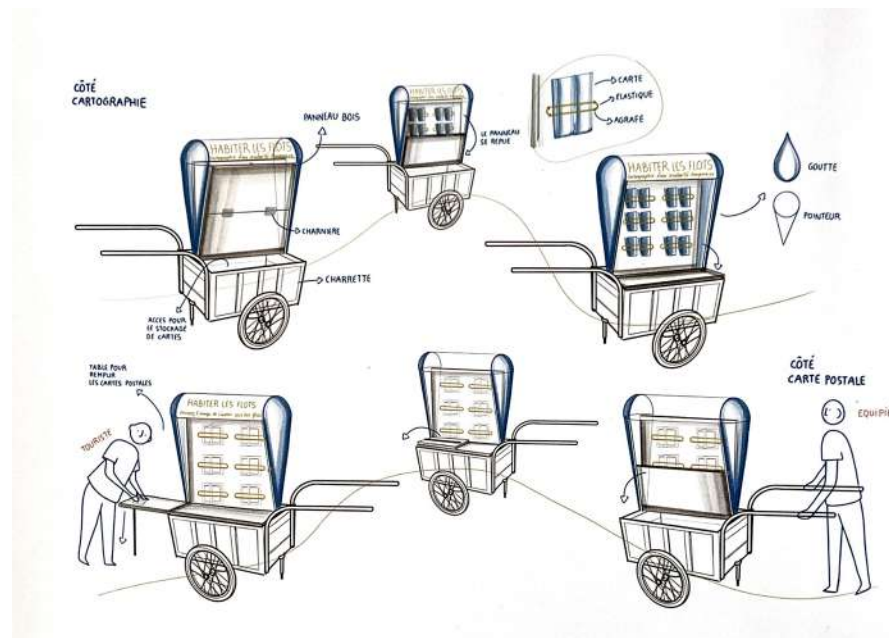


Mémoire





Ce projet de design global interroge des outils, des techniques et des modalités d'expression ambivalente. En effet, les productions oscillent en permanence entre une forme réaliste et une forme fictionnelle. Ce flottement manifeste d'une part la perception subjective des populations informées qui ne souhaitent pas quitter leur territoire, et, d'autre part, une forme de déni ou de cécité des populations et des politiques continentales pour qui les îles, pourtant témoins du réchauffement climatique, ne sont pas une priorité.



DE L'IDENTITÉ

LOGOTYPE

Le logotype se décline en deux versions. Celle à privilégier est celle avec les yeux, qui sont un élément essentiel de l'identité visuelle. L'autre version, plus simple, ne peut être utilisée que si les yeux sont déjà présents de manière claire et visible ailleurs dans la production. Ils ne doivent pas être dissimulés ou réduits à un détail : ils doivent faire partie intégrante des éléments visuellement dominants. Le logotype ne possède pas de version colorée : il s'utilise exclusivement en noir ou en blanc.

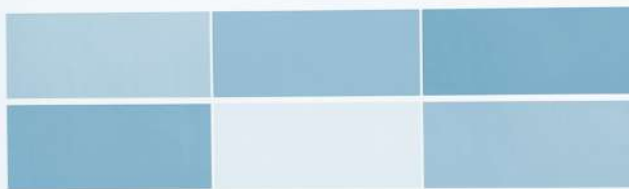
COULEURS

La palette de couleurs se compose de 6 teintes issues de la gamme existante. On laisse de côté les tons ternes, et ne garde que les couleurs les plus vives, les plus saturées. Ce choix est directement lié au public : une génération dans une surabondance d'images. Il faut des couleurs franches, presque violentes, qui accrochent l'œil.

TYPOGRAPHIE

la typographie Regarde, qui fait partie intégrante de l'univers graphique du projet. Elle est combinée avec AREA, la typographie utilisée dans l'identité du Fracarto, ce qui permet d'assurer une continuité visuelle entre les deux entités. Particularité importante : AREA est utilisée dans son style alternatif, un jeu de caractères plus géométrique, qui crée des variations. Cette approche permet de sortir des linéales habituelles, de surprendre le regard, tout en gardant une bonne lisibilité.

REGARDE!!
REGARDE



Typographie REGARDE

A B C D E F G H I
J K L M N O P Q R
S T U V W X Y Z 1
2 3 4 5 6 7 8 9 0

Typographie AREA style Géométrie alternates

a b c d e f g h i
j k l m n o p q r
s t u v w x y z 1
2 3 4 5 6 7 8 9 0
a b c d e f g h i
j k l m n o p q r
s t u v w x y z 1
2 3 4 5 6 7 8 9 0

Hippolyte Auger
design graphique

REGARDE!!
REGARDE

LOGOTYPE JA

REGARDE!!
REGARDE

REGARDE!!
REGARDE

REGARDE!!
REGARDE

LOGOTYPE JA

DÉVELOPPEMENT
DE L'IDENTITÉ

LOGOT

Le logotype du FRAC Nouvelle-Aquitaine se d'un caractère typogr le FANA. Cette typogr épaisse, donne une f visuelle. Elle impos et régulière, qui évo monospace. Elle est m très stable, prégnance son ses deux qualités son aspect institution

COULE

La charte dispose d'un couleurs. Qui se disti vives et contrastées, couleurs plus ternes. diversité de combinai les déclinaisons.

TYPOG

La charte graphique re typographies princip un rôle spécifique dan de l'information.

FR
AR

Fana Regular est la typ de l'institution. Utilisé du FRAC Artothèque m se caractérise par sa fo de mettre en avant cer

Le site Charles Mic

Area Extrabold est qua les titres et sous-titres elle permet de mettre informations et de crée

R

Area Medium est utilis courant. Plus discrète o elle permet une lecture



Aimer les images et s'en méfier

co-direction
Elisabeth Charvet
Bertrand Courtaud

Depuis toujours, l'image façonne notre rapport au monde. Elle structure notre pensée, nos mémoires, influence et guide nos actions. Mais dans une société saturée de stimuli visuels, dans laquelle les images, à travers les écrans, se sont immiscées dans notre quotidien, notre relation aux images s'est transformée en une consommation effrénée, souvent passive, parfois incontrôlable. Comment retrouver un regard critique face à cette surabondance visuelle ? Peut-on encore contempler, interroger, comprendre de manière intime, plutôt de consommer passivement ?

La recherche en design graphique explore ici les mécanismes qui modulent notre perception et, à travers une réflexion approfondie sur les spécificités du design graphique, propose des pistes pour réapprendre à regarder. Car si l'image est un langage universel, elle est aussi un puissant outil d'influence, dont il est urgent de reprendre le contrôle. Cela passe nécessairement par des choix plastiques assumés, pensés comme susceptibles de réveiller des esprits que le défilement continu d'images a contribué à endormir.



Mémoire





Projet de diplôme



DE L'IDENTITÉ

LOGOTYPE

Le logotype se décline en deux versions. La première, à privilégier est celle avec les yeux. Elle est un élément essentiel de l'identité visuelle. L'autre version, plus simple, ne peut être utilisée que si les yeux sont déjà présents de manière claire et visible ailleurs dans la production. Ils ne doivent pas être dissimulés ou réduits à un détail ; ils doivent faire partie intégrante des éléments visuellement dominants. Le logotype ne possède pas de version colorée : il s'utilise exclusivement en noir ou en blanc.

COULEURS

La palette de couleurs se compose de 6 teintes issues de la gamme existante. On laisse côté les tons ternes, et ne garde que les couleurs les plus vives, les plus saturées. Le choix est directement lié au public : une vibration dans une surabondance de couleurs. Il faut des couleurs franches, presque violentes, qui accrochent l'œil.

TYPOGRAPHIE

La typographie Regarde, qui fait partie intégrante de l'univers graphique du projet. Elle est combinée avec AREA, typographie utilisée dans l'identité de Fracarto, ce qui permet d'assurer une continuité visuelle entre les deux entités. Une particularité importante : AREA est dessinée dans son style alternatif, un jeu de caractères plus géométrique, qui permet des variations. Cette approche permet de sortir des linéaires habituels, de surprendre le regard, tout en gardant une bonne lisibilité.

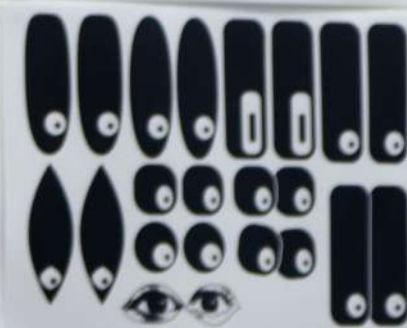
REGARDE
REGARDE
REGARDE



REGARDE!!
REGARDE

REGARDE!!
REGARDE

REGARDE
REGARDE
REGARDE



REGARDE!!
REGARDE
REGARDE!!

REGARDE
REGARDE!!
REGARDE!!

ANALYSE DE LA CHARTRE GRAPHIQUE

LOGOTYPE

Le logotype du FRAC Nouvelle-Aquitaine se distingue par l'usage d'un caractère typographique unique : le **FANA**. Cette typographie, à la grosse épaisseur, donne une forte présence visuelle. Elle impose une structure rythmée et régulière, qui évoque les caractères monospace. Elle est massive et visuellement très stable, prégnance visuelle et sensorielle sont ses deux qualités. Le choix du noir atténue son aspect institutionnel mais très actuel.

FRAC
ARTO
NOUVEAU
AQUITAINE

COULEURS

La charte dispose d'un vaste éventail de couleurs. Qui se distingue par des couleurs vives et contrastées, mais aussi par des couleurs plus ternes. Cela offre une grande diversité de combinaisons possibles pour les déclinaisons.



TYPOGRAPHIE

La charte graphique repose sur trois typographies principales, chacune jouant un rôle spécifique dans la hiérarchisation de l'information.

**FRAC
ARTO**

Fana Régulier est la typographie emblématique de l'institution. Utilisée pour les logotypes du FRAC Nouvelle-Aquitaine mais aussi en lettre, elle se caractérise par sa forme massive, et permet de mettre en avant certains messages.

Le site Charles Michels

Area Extralarge est quant à elle utilisée pour les titres et sous-titres. Grâce à sa grosse épaisseur, elle permet de mettre en valeur certaines informations et de créer une hiérarchie claire.

R

Area Medium est utilisée pour le texte courant. Plus discrète que sa grosse extralarge, elle permet une lecture fluide et confortable.

FORMES

Les dégradés de formes fixes, les formes simples, les formes géométriques, les formes complexes, de l'ensemble, le site global permet d'attirer l'œil.



Eve Bove
design produit





Servir ou pourrir !

co-direction
Julien Borie
Bertrand Courtaud

Dans le cadre des enjeux écologiques actuels et des conséquences que peut avoir la fin de vie des objets, la recherche s'inscrit dans une approche qui vise à questionner leur impermanence, si porteuse de sens. Cette réflexion porte donc sur le cycle de vie des objets, à cette différence près que l'on commencera à s'intéresser à eux par leur fin d'existence. Dans le cadre d'une approche matériaux, c'est la responsabilité même du designer qui sera questionnée, notamment vis-à-vis de ses choix pour la production d'un objet à l'ère de la société de consommation.

Et ce, dans le cadre de la définition de ce que serait un objet de design périssable, dans sa matérialité et dans le message qu'il porte. Notre projet s'est emparé d'une ressource cultivable, au potentiel formel varié et disponible en quantité : la calebasse. Ses multiples espèces, ses volumétries contraignables, la variabilité de ses états de surface en font un élément d'une richesse plurielle et insoupçonnée pour celui qui sait lire les formes dans ce matériau vivant et compostable.

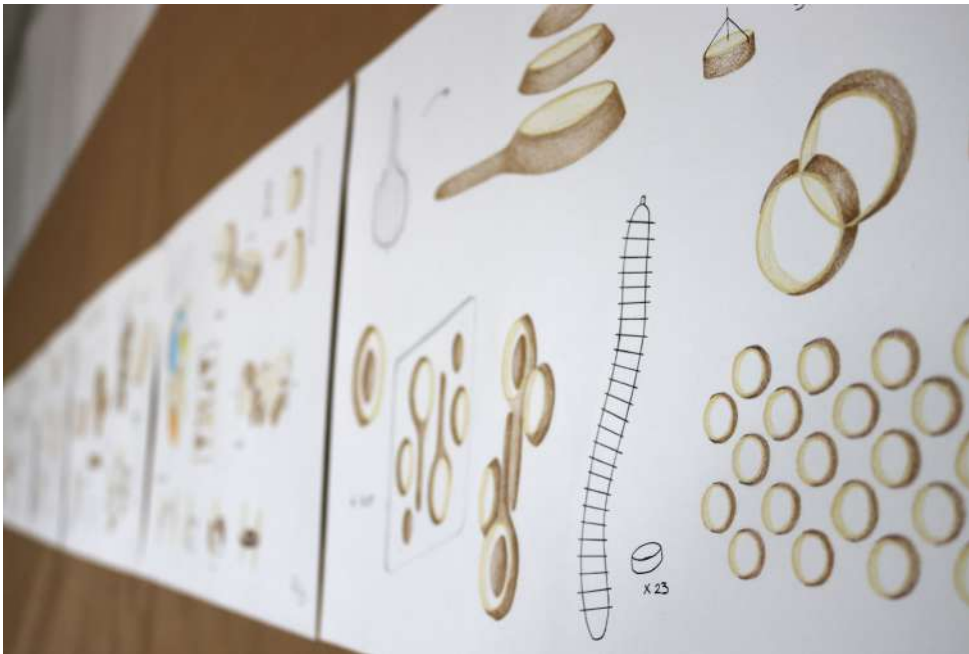


Mémoire





Projet de diplôme







Jules Boutet
design produit



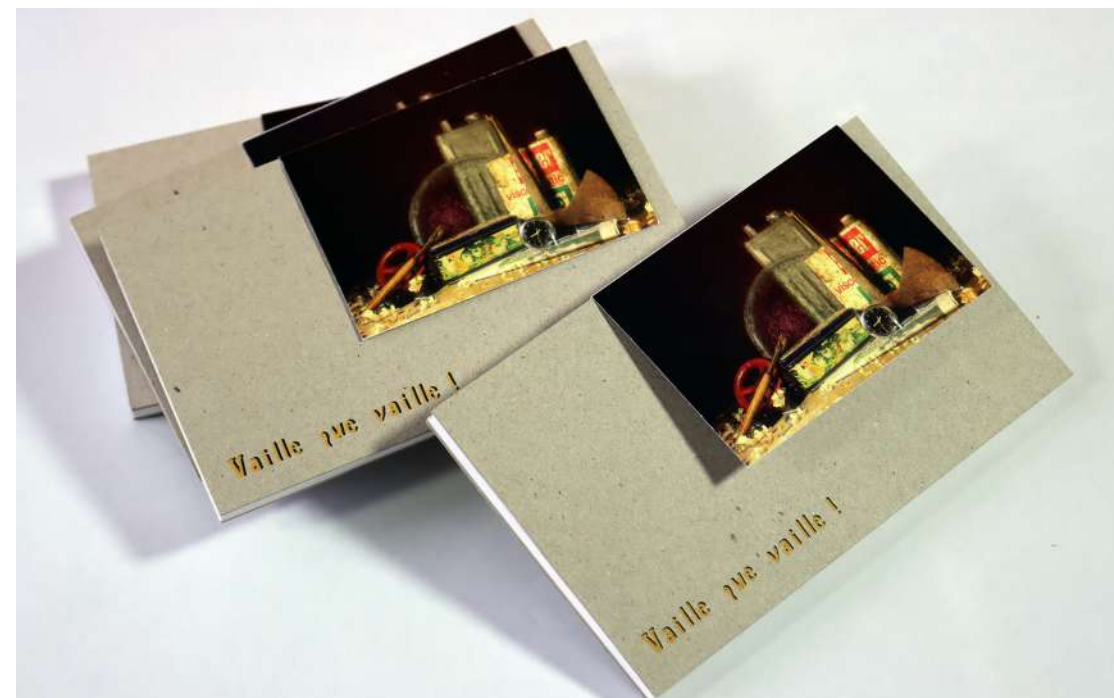
vaille que vaille

co-direction
Julien Borie
Laurence Pache

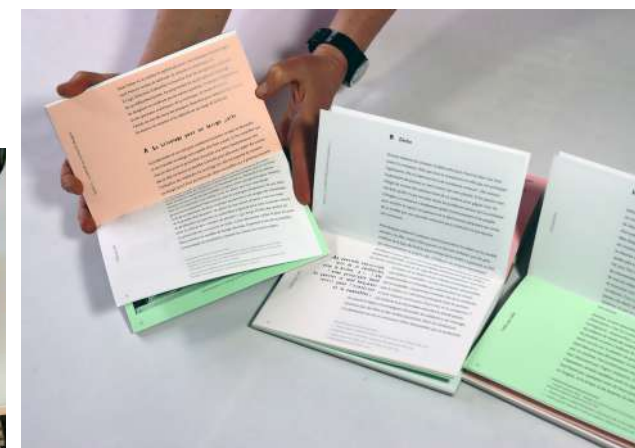
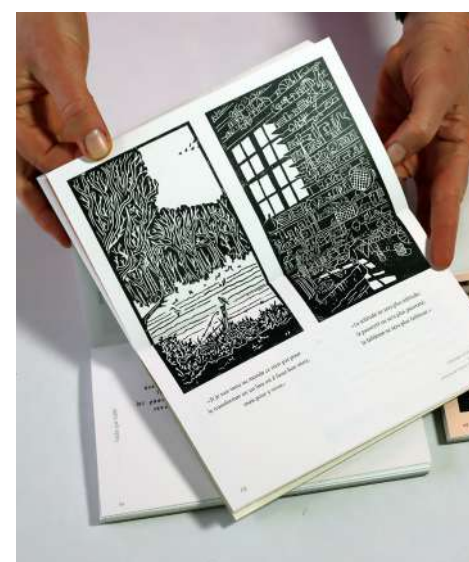
En regardant vers le monde paysan, un designer en devenir peut-il trouver dans l'étude qu'il peut en faire un mode de production plus modeste qui répondrait aux enjeux environnementaux à venir ? Nous postulons que oui. La débrouille paysanne, les bricolages de fortune disséminés dans les fermes, offre un potentiel de nouvelles méthodologies, formes et modèles pour le design. Cette débrouille constitue une praxis de la pauvreté : pauvreté de ressources et de moyens employés. Elle peut devenir un exemple pour la création future d'objets décroissants, qui accompagneront notre société dans une transition nécessaire vers un monde plus modeste. Ainsi, il est question d'identifier les modes d'action, les bagages

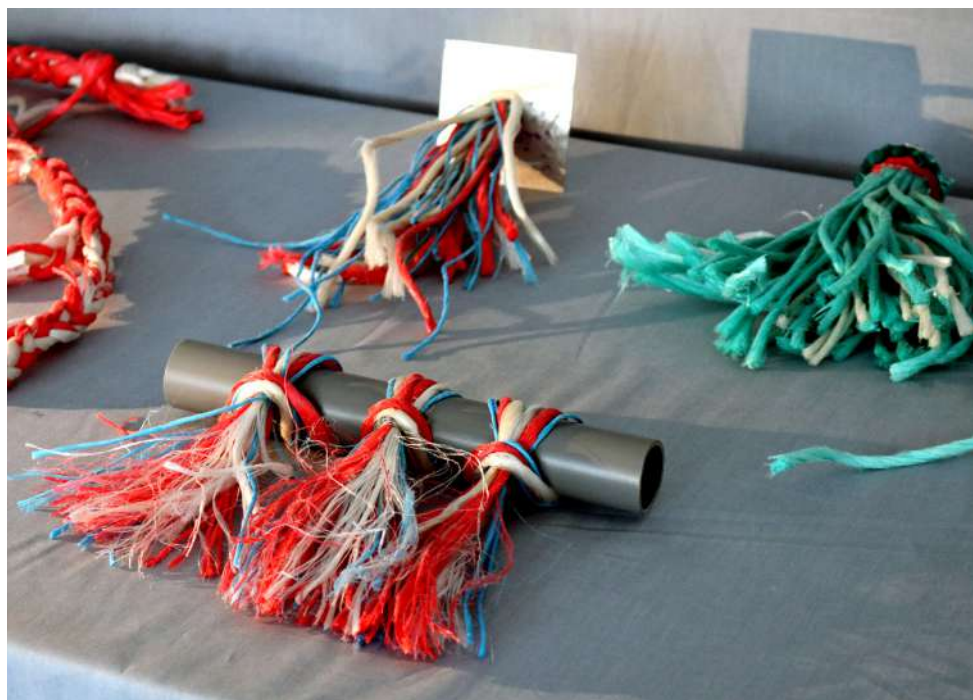
esthétiques, les opportunités que peut offrir cette débrouille et d'en déterminer les transferts possibles dans une production décroissante, et ce, vaille que vaille !

Au-delà de la recherche théorique au cours de laquelle nous nous sommes appliqués à inventorier et décrypter les formes, gestes et techniques liés à la débrouille paysanne, le projet s'est fondé comme une recherche fondamentale en design, ouverte à une interrogation de notre discipline. Les images, volumes, participent d'un tout, d'une investigation holistique du milieu paysan, qui a amené à la production de proto-objets tels un catalogue de possibles pour faire cohabiter deux mondes et dessiner une voie pour un design décroissant.

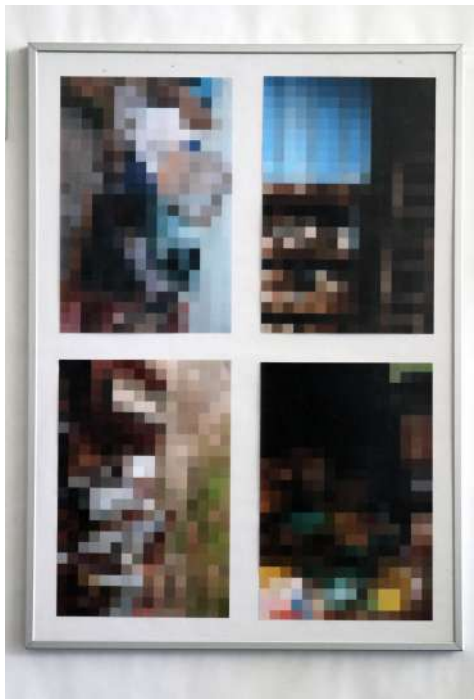


Mémoire





Projet de diplôme





Projet de design global

Marjorie Vérité
design graphique

Salomé Guesdon
design produit

Tout est presque déjà là

Glanage et graphisme, une relation à inventer

co-direction
Elisabeth Charvet
Laurence Pache



Et si nous avions déjà épuisé toutes les ressources planétaires ?

Les comités scientifiques nous informent depuis longtemps de la raréfaction future des ressources, incluant les plus élémentaires : les ressources naturelles, alimentaires, énergétiques et les matières premières. À terme, il ne sera plus possible de les consommer de manière illimitée et irrationnelle comme nous le faisons à l'heure actuelle. Alors, plutôt que d'extraire toujours davantage, ne serait-il pas temps de nous concentrer sur l'existant ?

Face à cette crise, il devient essentiel de réintroduire des pratiques plus durables qui pourraient être mises en lumière par le designer graphique. Parmi elles, le glanage se focalise sur les restes à l'échelle locale. S'intéresser à cette pratique, c'est aussi prêter attention aux produits délaissés qui ne sont plus dignes d'intérêt. Pourtant, leurs irrégularités, leurs imperfections et les traces d'usure qu'ils portent font toute leur richesse : ils portent matériellement et symboliquement les traces d'une

vie antérieure. Graphiquement, ces produits de seconde main véhiculent une esthétique de l'hétéroclite et de la diversité qui pourrait enrichir la pratique de design en nous invitant à intégrer la pluralité. Alors qu'advierait-il si l'on s'intéressait plus attentivement à cette esthétique qui découle des déchets et des produits de seconde main ? Pourrait-on voir émerger une pratique du graphisme qui s'inspirerait de celle du glanage ? En intégrant ces pratiques dans notre quotidien, nous pourrions poser les bases d'une économie plus respectueuse des ressources.

À la manière des glaneurs, nous pourrions imaginer d'autres modes de consommation fondés sur l'échange des ressources et la valorisation d'objets délaissés. Ainsi, comment faire advenir de nouveaux comportements instaurant le partage et la mise en commun des ressources ?



Mémoire





Le présent à deux mains

Lorsque le design formule le don

co-direction
Julien Borie
Bertrand Courtaud

Conçu comme acte relevant de la charité, puis comme geste de solidarité, le don est devenu pour certains un moyen de se débarrasser. Les associations caritatives se retrouvent aujourd'hui en situation de gestionnaires de déchets, sous un amoncellement de dons encombrants dont elles ont du mal à faire ressortir la qualité. De plus, nos mobiliers de collecte, comme les bennes à vêtements, sont à l'image de nos dons, impersonnels et, par là même, déconsidérés.

Or, un mobilier du don ne devrait-il pas avant tout signifier par sa forme même les valeurs de l'acte qu'il suscite ? Ainsi, une pratique du don fondée sur une approche liée à l'idée de communs pourrait-elle devenir un modèle alternatif à nos réflexes de consommation ? Le designer, dans son rôle de plasticien social, n'a-t-il pas finalement l'exigeante et exaltante responsabilité de penser de belles formes, à même d'engager durablement de beaux gestes ?



Mémoire





Lors de l'approche pratique de cette recherche, l'action de design s'est concentrée sur la capacité des matériaux, des couleurs, des motifs, du graphisme, des gestes sollicités à traduire l'esthétique du don. Associant design graphique et design d'objets, l'ensemble du dispositif conçu amène à repenser la collecte et la distribution dans un engagement de proximité et de valorisation des vêtements de seconde main. La visée de ce projet est ainsi profondément réformatrice puisqu'elle a pour ambition, au-delà de cette première forme de véhicule boutique produite, de réinventer un rapport généreux et pragmatique au monde.

Projet de diplôme





RECHERCHES D'IDENTITÉ VISUELLE

Développement du logotype



Déclinaisons du logotype court



Morgane Polinière
design graphique



MIELMANIA

co-direction
Elisabeth Charvet
Bertrand Courtaud

Le miel. Vous avez tous probablement consommé du miel une fois dans votre vie. Certains sont des consommateurs réguliers, d'autres sont moins familiers avec cette denrée. L'approvisionnement se réalise soit en grande surface, de manière majoritaire, soit auprès de petits producteurs locaux. On l'aime liquide, sirupeux ou cristallisé. Ainsi, chacun entretient une relation particulière avec le miel, mais il est probable que la majorité des gens n'ait pas une conscience claire du travail minutieux des abeilles et du long processus nécessaire à l'élaboration de ce nectar des dieux. Aujourd'hui, en outre, l'industrialisation et la pression des lobbies de l'agro-alimentaire nous éloignent de plus en plus du produit brut et cela nous plonge dans l'ignorance de ce qu'est fondamentalement le miel. Adultérations, changement clima-

tique, évolution des pratiques agricoles et des mentalités, les menaces qui planent sur le miel sont multiples et sévères. La recherche théorique interroge ici l'influence de l'industrie du sucre et les conséquences de cette influence sur notre rapport au miel. Elle questionne également l'imaginaire traditionnellement attaché à ce produit, à travers l'analyse d'études de cas en design graphique. On en vient alors à s'interroger sur la capacité du design graphique écoresponsable à questionner notre rapport au miel, à la biodiversité et au vivant de manière plus générale. S'il y a un chemin de la raison à trouver, il est probable qu'il se dessinera dans une relecture générale de nos pratiques de consommation, et un souci de considérer le miel comme une ressource précieuse, dans toutes les acceptions du terme.



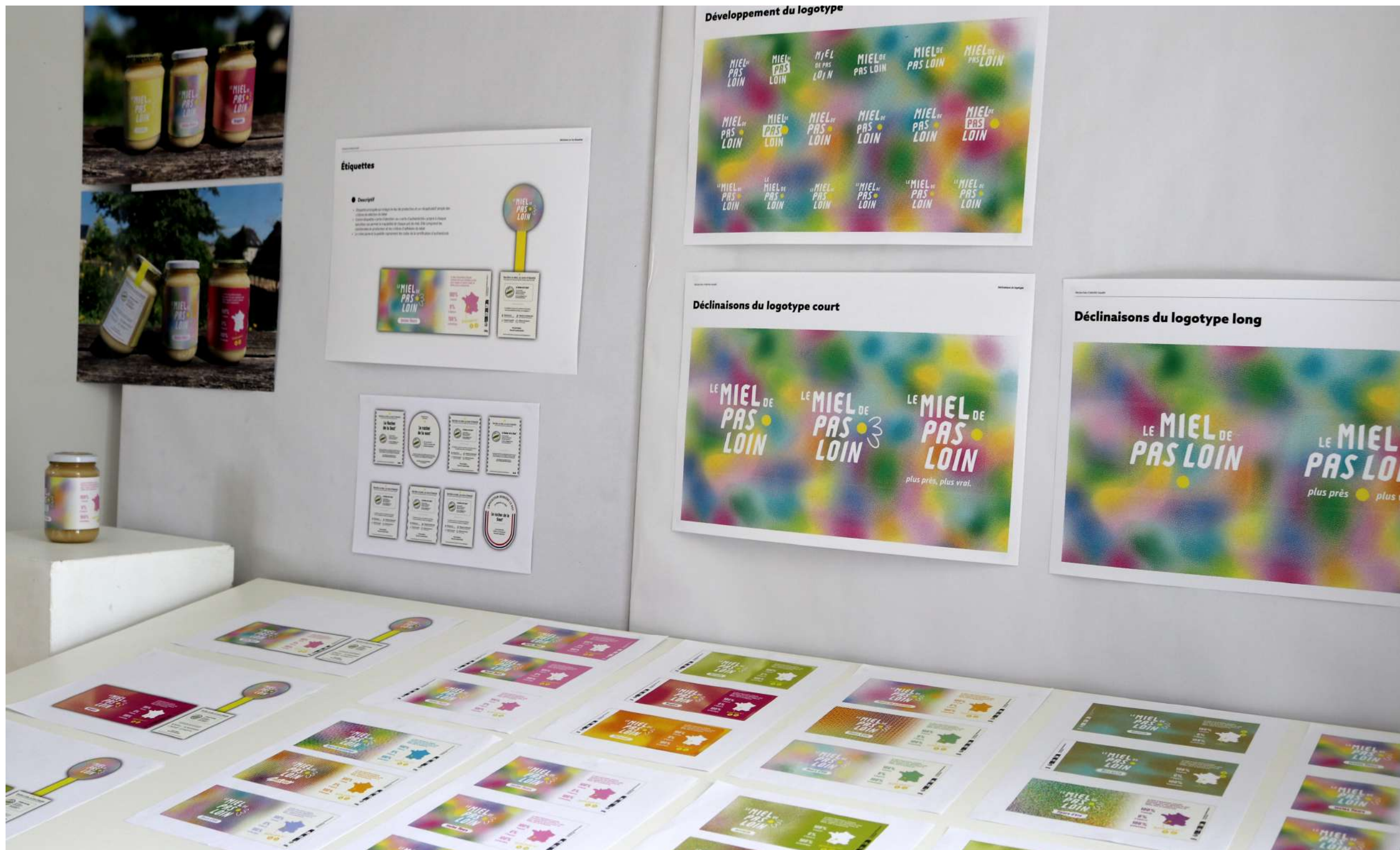
Mémoire





Projet de diplôme







Adèle Barbot
design graphique

L'enseigne

un trait d'union graphique
entre passé et présent

co-direction
Elisabeth Charvet
Bertrand Courtaud



Les enseignes sont présentes depuis l'Antiquité, d'abord dans un contexte militaire, puis dans le cadre commercial que nous connaissons aujourd'hui. Elles n'ont cessé d'évoluer au fil des siècles pour s'adapter aux différents changements qui ont affecté les sociétés et les gens qui les ont constituées. Cependant, aujourd'hui, ces anciennes enseignes, caractéristiques d'un passé, sont de plus en plus reléguées au second plan, délaissées voire abandonnées. Ce phénomène s'est amplifié avec le développement, dans un premier temps, des super et hyper marchés et, dans un second temps, du commerce en ligne. De plus, le centre-ville, qui était autrefois destiné à accueillir les commerces, est aujourd'hui également délaissé au profit des périphéries, ce qui contribue à accentuer de nombreux problèmes écologiques. L'histoire commerciale

de ces territoires, ainsi que les traces graphiques qu'il en reste, sont reniées au profit d'enseignes toutes semblables entre elles et écartées du cœur vivant de la ville.

La question qui se pose alors, et qui relève à la fois de la recherche théorique et de la prospection plastique, est donc la suivante : le design graphique est-il en mesure d'intervenir face à l'abandon de ces entités graphiques que sont les enseignes mais également face au délaissement des locaux commerciaux des centres-bourgs ?

L'enjeu consistera donc à préserver ces traces du passé pour réinvestir l'environnement visuel urbain, dans une logique écoresponsable et désireuse de s'inscrire dans une nouvelle pérennité.

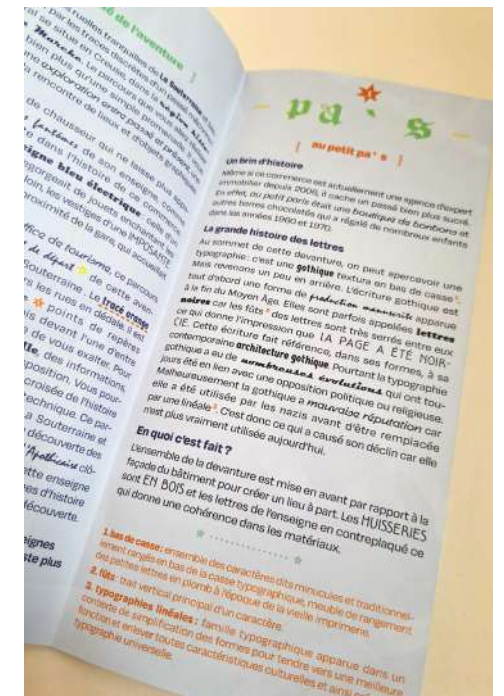


Mémoire





Projet de diplôme







Louison Kuttzmann
design produit

D'homo faber à homo cutans

Vers un design qui soigne les objets

co-direction
Christophe Recoules
Laurence Pache



Les objets sont omniprésents dans notre quotidien. Toujours à portée de main, sans cesse au garde-à-vous, ils répondent fidèlement à nos attentes, si bien que nous n'y prêtons plus guère attention. Nous les tenons pour acquis, tant ils se fondent dans le décor de nos vies. Nous en venons à oublier, qu'eux aussi, bien qu'êtres inanimés, sont vulnérables et fragiles.

Alors qu'ils facilitent notre existence, nous leur tournons le dos dès lors qu'ils viennent à casser ou bien qu'ils se détériorent, et on les abandonne à leur triste sort, celui de finir leur vie au fond d'une décharge. Nous les remplaçons parfois sans scrupules pour obtenir une version plus esthétique ou plus performante. Pourquoi sommes-nous si indifférents à eux ? Tels des compagnons de vie, ne mériteraient-ils pas davantage de considération et d'attention ?

Cette recherche s'attache à comprendre comment l'ère de l'hyperconsommation a façonné notre rapport aux objets, en instaurant la figure d'un consommateur peu préoccupé par l'état des objets dont il use. Pourtant, toute chose est fragile, se dégrade, se brise et menace de disparaître. Nos objets modernes, empreints d'une esthétique de la perfection, aux formes lisses et uniformes, laissent prétendre le contraire en entretenant

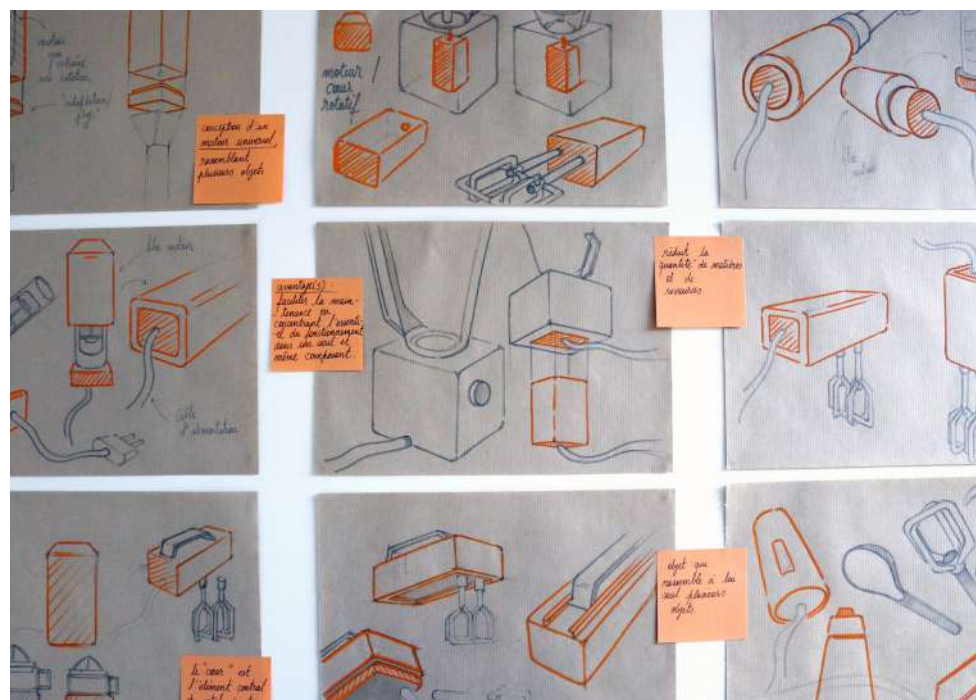
une illusion de solidité, de pérennité et d'intemporalité. Cette apparence trompeuse participe à la négation de la réelle fragilité de nos objets, contribuant ainsi à la négligence et instaurant une forme d'insouciance chez ceux qui les utilisent. Ce mémoire explore les manières de repenser notre rapport aux objets dans un monde où la logique du jetable et du renouvellement constant s'impose comme une norme. Dans une société où l'on ne fait plus perdurer les objets, nous pourrions appréhender la finitude comme appel au soin et à la réparation. Le projet s'est attaché à une source d'objets souvent jetés aussi bien pour leur obsolescence technique qu'esthétique : le petit électroménager.

La stratégie de design a tout d'abord consisté à établir un diagnostic des raisons pour lesquelles ces objets se retrouvent en déchetterie (et ce n'est pas toujours parce qu'ils sont hors d'usage...), puis à isoler certains problèmes liés à la fonctionnalité, à l'usage, à la réparabilité afin de briser la logique stéréotypée de leur conception. La démarche de design a abouti à la reconsidération de ces éléments électroménagers pour ce qu'ils sont in fine : des outils.

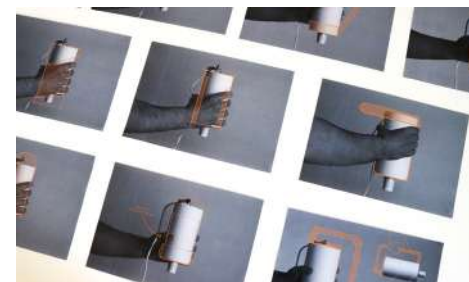


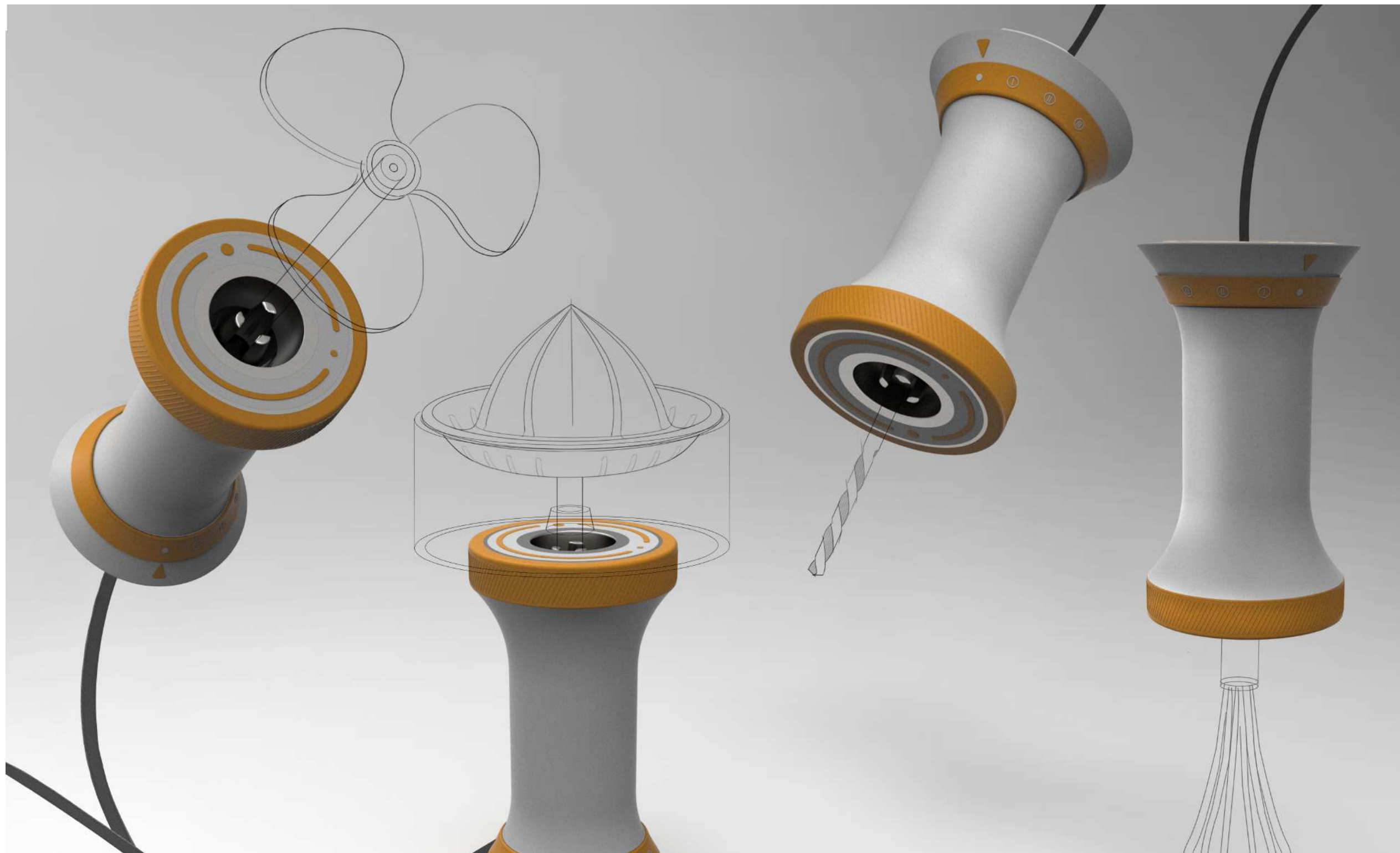
Mémoire





Projet de diplôme



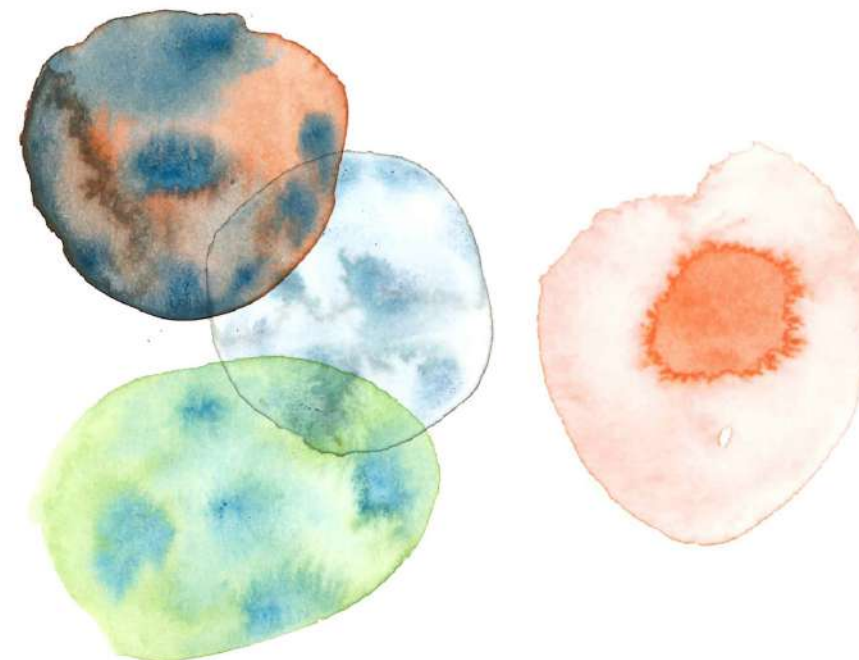


En Cène est la revue bimestrielle du DSAA Design des mutations écologiques de la Cité scolaire Raymond Loewy à la Souterraine, ce numéro hors-série présente les mémoires et projets de diplômes de la promotion 2025.

Cette année le jury était présidé par Eric Rouvellac (professeur au GEOLAB de Limoges) et constitué des professionnels Charline Maignan (Concepteur Paysagiste), Astrid Lafon (architecte), Dorian Felgines (Designer d'objets), Véronique Eloy (directrice d'agence *Les ateliers de perspective*), Alban Gervais (Designer Graphique), Quentin Bougot (Designer graphique) et des enseignants Elisabeth Charvet (DSAA DG), Lucille Thiery (DSAA DE), Laurence Pache (Philosophie), Bertrand Courtaud (humanités modernes), Christophe recoules (DSAA DP) et Julien Borie (DSAA DP).

Rédacteurs :

Les étudiants diplômés de la 12^e promotion :
Estelle Dernard ; Éva Labrune ; Lucile Olivier ; Élisabeth Abrate ; Margot Levaslot ; Elsa Magnani ; Yanis Maulin ; Marie Champeau ; Méline Laurent ; Hippolyte Auger ; Ève Bove ; Jules Boutet ; Marjorie Vérité ; Salomé Guesdon ; Jules Boutet ; Adèle Bardot ; Morgane Polinière ; Louison Kurtzmann



Crédits typographique :

Texte de labeur : DM Sans par Colophon Foundry
Titrages : PicNic par Mariel Nils

Crédits photographiques :

Tous droits réservés aux étudiants et enseignants du DSAA.

Papiers :

Couverture : Wingo Pure Rough 200g
Intérieur : Evercopy Recycled 80g

Conception graphique et éditoriale :

Charlotte Servolle, Marine Charpentier et Yan Lesage-Garnier

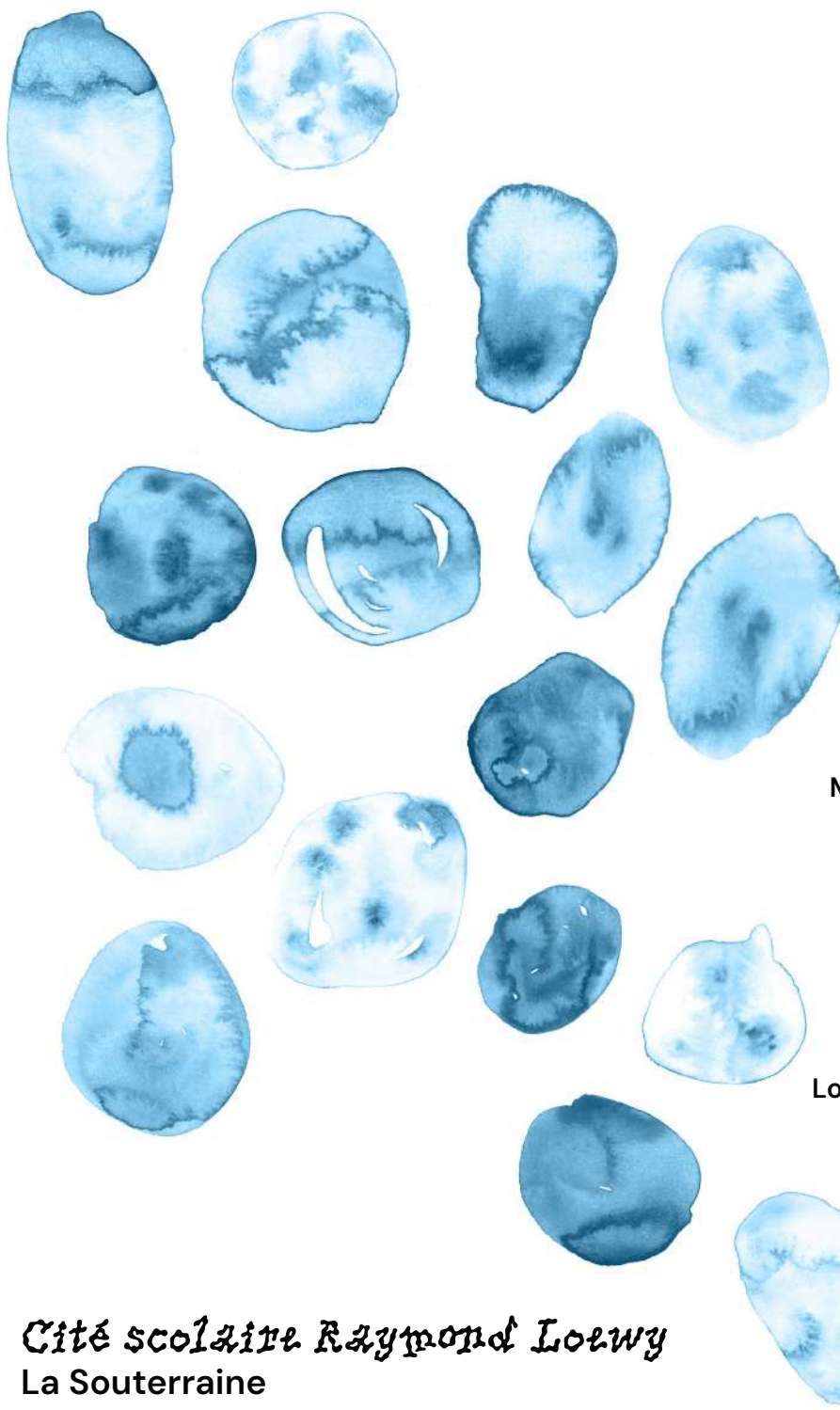
Coordination du numéro :

Julien Borie, Anne-Catherine Céard, Ann Pham, Bertrand Courtaud

Ont participé à la construction de ce numéro :

Laurence Pache, Christophe Recoules, Lucille Thiery et Elisabeth Charvet.





Estelle Dernard
Eva Labrune
Lucile Olivier
Adèle Bardot
Morgane Polinière
Elisa Abrate
Hippolyte Auger
Jules Boutet
Eve Bove
Marjorie Vérité
Louison Kurtzmann
Marie Champeau
Margot Levaslot
Elsa Magnini
Méline Laurent
Salomé Guesdon
Yanis Maulin

Cité scolaire Raymond Loewy
La Souterraine