

NOS  
TAL  
GIE



NOS  
TAL  
GIE

# An Bout

Edito - Julien Borie - Enseignant DSAA - Design d'objet

# Au Bout

La nostalgie est une force esthétique et émotionnelle puissante : elle relie objets et souvenirs, crée de l'attachement et influence nos choix. En design, elle se manifeste par le recours à des formes, matériaux et couleurs du passé — non seulement comme pastiche, mais comme moyen de rendre un objet significatif et désirable. Quand un objet évoque une mémoire, on est plus enclin à le garder, le réparer, le transmettre. Cette propension au maintien et à l'affect peut se traduire en gains écologiques concrets. Un design inspiré par la nostalgie favorise la durabilité (préférence pour des pièces solides et réparables), l'upcycling (réemploi d'objets anciens), la valorisation de savoir-faire locaux et la réduction de l'obsolescence programmée. En d'autres termes, recréer du familier peut encourager une économie circulaire où l'usage long et la réparabilité priment sur la consommation rapide. Comme le disait William Morris, figure du mouvement Arts & Crafts : « Have nothing in your houses that you do not know to be useful, or believe to be beautiful. » Cette maxime rejoint l'idée que l'esthétique liée à la mémoire ne doit pas être superficielle : elle doit viser l'utilité, la qualité et la pérennité — des principes écologiques par essence.

Reste toutefois un risque : la nostalgie peut aussi stériliser l'innovation ou justifier des reproductions polluantes. Le défi pour le designer est donc de mobiliser le pouvoir affectif du passé

tout en adoptant matériaux durables, circuits locaux et logiques de réparation, afin que la mémoire serve la transition écologique plutôt que la simple nostalgie décorative.

Vous venez de prendre quelques minutes pour lire des données assemblées par un chat bot. Un bout à bout sans grand chose au bout, un « remâchage » sans aspérité, sans prise de risque, sans égarement, sans profondeur, mais confortable, et qui ne nécessite guère plus de quelques calories dépensées du bout des doigts. Souvent, le bout n'est d'ailleurs guère plus que le bout. Mis bouts à bouts, erreurs, circonvolutions, accidents, découvertes, apprentissages ne sont-ils pas plus déboussolants et radieux. Plus qu'un résultat, le parcours si laborieux et inconfortable puisse t-il être, n'est-il pas le gage d'une créativité profonde ? De bout en bout, nous défendons une certaine idée d'un design romantique, construit collectivement et de ses propres improbabilités. Ce design romantique n'est ni plus ni moins que la pensée d'un William Morris qui nous est ici mécaniquement resservie, défraîchie, asséchée, vidée.

Ersatz. Misère. Nostalgie.

# Sommaire

|       |                                                                                           |
|-------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| P. 15 | <i>Nostalgie et durabilité</i><br>Charlotte Arnaud                                        |
| P. 23 | <i>Concilier nostalgie et écoresponsabilité</i><br>Amalia Antonio                         |
| P. 31 | <i>Souvenirs de vacances</i><br>Simon Bessière                                            |
| P. 41 | <i>La nostalgie au service de l'immersion</i><br>Marine Charpentier                       |
| P. 49 | <i>Le temps d'un geste</i><br>Anthime Thirion                                             |
| P. 59 | <i>La nostalgie : avantage ou inconvénient<br/>dans un projet de design</i><br>Léa Durand |
| P. 67 | <i>Quand le design dialogue avec le passé</i><br>Alice Berger                             |

# Nostalgie et désabilité

Charlotte Arnaud

# Nostalgie et durabilité

Que ce soit un doudou, une vieille assiette de grand-mère ou bien un vêtement usé dont le parfum nous rappelle notre enfance, nous avons tous des objets dont il serait inconcevable de se séparer. Selon le docteur en psychologie Serge Tisseron, dans son ouvrage **Comment l'esprit vient aux objets**, nous entretenons une relation singulière avec eux, puisqu'ils sont les supports d'attachements et d'émotions en tout genre, comme par exemple la nostalgie. Du grec nostos, « retour », et algos, « douleur », cette émotion désigne une tristesse liée à l'éloignement de notre pays natal, et plus généralement du passé auquel nous avons cessé d'appartenir. Il s'agit d'une émotion puissante, s'immisçant dans nos rapports aux objets et nous poussant à en conserver uniquement par attachement, et nous pouvons ainsi nous demander si elle peut être exploitée par le designer pour tenter de répondre à des problématiques écologiques, au-delà de simplement utiliser une esthétique rétro pour attirer l'intérêt du consommateur. C'est alors au travers du grille-pain **The Optimist**, conçu par le studio Agency of Design en 2010, que nous allons tenter de répondre à ce questionnement. Cet objet est né de la volonté de ses designers de limiter l'abondance de déchets électroménagers que nous produisons, en essayant de créer le grille-pain le plus pérenne possible. Au-delà de sa dimension purement matérielle, ses concepteurs ont usé du sentiment de nostalgie suscité chez son possesseur pour tenter d'arriver, nous allons le voir, à leurs fins.



*Agency of Design The Optimist vue d'ensemble du grille-pain 2010 © Agency of Design*

Ce qui nous apparaît tout d'abord lorsque nous regardons ce grille-pain, c'est son esthétique robuste et lourde, initiée par l'utilisation unique du métal. Sa surface est en aluminium sablé, ce qui lui donne une apparence mate, semblable à de la fonte, afin de le rendre plus difficilement rayable qu'une surface polie. Sa date de création et sa dénomination sont écrites directement dans le moulage des leviers métalliques servant à mettre les tartines à chauffer. Ces deux caractéristiques précises font directement écho aux objets de cuisine anciens et rustiques en fonte, qu'utilisaient nos grand-mères et dont nous avons souvent hérité. Ce grille-pain crée alors en nous un sentiment de nostalgie, nous renvoyant peut-être à une enfance où nous regardions notre grand-mère utiliser le robuste et mécanique hachoir à viande, bien attaché à la table de la cuisine, pour préparer les conserves ou le repas pour toute la famille.



*Photographie d'un ancien hachoir à viande manuel datant de la fin du XIX<sup>e</sup> siècle*

La façon dont nous utilisons ce grille-pain se réfère également à ces vieux objets : nous devons lever un levier mécanique pour mettre la tartine à griller dans le corps du grille-pain, et l'abaisser lorsqu'elle semble grillée à notre goût, ce qui diffère des grille-pains actuels, davantage automatisés. Cette façon de l'utiliser implique l'utilisateur dans son fonctionnement et nécessite davantage son attention, le rapprochant donc encore des anciens objets de cuisine qui étaient entièrement mécaniques. Cela est né d'une volonté des designers de créer l'objet le plus simple techniquement et donc le plus durable. Il garde néanmoins la forme archétypale d'un grille-pain, et ne crée pas d'anachronisme, puisqu'il correspond à ce que nous attendons d'un grille-pain aujourd'hui tant sur le plan formel que dans l'usage.

La nostalgie que crée en nous cet objet ne sert pas qu'à nous rappeler des souvenirs d'enfance, mais nous fait entretenir un rapport plus émotionnel à celui-ci. Cet objet reste un grille-pain, certes, mais il évoque des vieux outils, une époque révolue, des plats d'autan, une odeur, en somme tout ce qui peut être relié à des souvenirs. Ainsi, comme nous le dit Serge Tisseron, il deviendrait le support de ces choses qu'il évoque, et qui sont propres à notre vécu. Nous avons donc une attache émotionnelle à ces objets qui nous permettent de nous rappeler des souvenirs du passé. Le grille-pain devient alors plus durable émotionnellement, puisque nous y sommes plus attachés qu'à un objet qui ne nous évoque rien. Nous pouvons supposer alors que nous y serions plus attentifs, que nous serions plus susceptibles d'en prendre soin et de le réparer en cas de besoin. C'est en cela que le sentiment de nostalgie peut être un bon moyen de rendre les objets plus durables.





Mais au-delà de ce que nous projetons émotionnellement sur *The Optimist*, sa forme créée par l'inspiration du passé est particulièrement écoresponsable sur le plan matériel. Dans les années 70, le designer industriel allemand Dieter Rams a théorisé dix commandements pour un bon design, que l'objet que nous étudions semble respecter. Il est tout d'abord particulièrement honnête (« un bon design est honnête ») : il n'essaie pas de se faire passer pour quelque chose de mieux ou de plus performant que ce qu'il est. C'est un grille-pain qui ne se cache pas d'être entièrement en aluminium (pas de peinture, de revêtements particuliers, d'ornementation) et dont la forme ne fait transparaître rien d'autre que sa robustesse. En comparaison, un objet de cuisine de forme aérodynamique, qui évoque la puissance et la vitesse, serait mensonger et manipulateur pour le consommateur, puisqu'il n'a, a priori, pas pour but de se déplacer à grande vitesse. Cette honnêteté est soutenue par son minimalisme (« un bon design est minimaliste ») qui rend également l'objet beaucoup plus compréhensible (« un bon design rend un produit compréhensible »). Il a en effet une certaine transparence technique tant celle-ci a été simplifiée. C'est d'ailleurs cette simplicité technique qui a motivé le choix des leviers mécaniques, qui, à chaque fois qu'ils sont rabattus, ajoutent une tartine au compteur affichant le nombre de tranches de pain qu'il a grillées depuis sa fabrication. Il s'agit d'un mécanisme beaucoup plus simple et robuste que le mécanisme à ressorts qui permet de faire remonter automatiquement les tranches de pain au bout d'un temps précis. Ces choix rendent l'objet beaucoup plus réparable, d'autant plus que les designers ont pris soin d'utiliser des éléments standards, comme les boulons sous le grille-pain permettant de l'ouvrir. Ce taux de réparabilité est typique des anciens objets mécaniques, quand actuellement la majorité des pièces d'électroménager

possèdent un capotage qui enferme le mécanisme intérieur, limitant leur réparabilité. Enfin, ce grille-pain, de la même façon que les anciens objets mécaniques en fonte, est particulièrement durable et soucieux de l'impact de son existence (« un bon design doit être durable », « un bon design doit être soucieux de son environnement ») tant sur le plan fonctionnel que matériel. Sa technique simplifiée, sa réparabilité, son minimalisme et son matériau hautement résistant et ayant un excellent rendement dans le processus de recyclage le rendent particulièrement pérenne. Son compteur de tranches de pain grillées en témoigne : le but est de le faire fonctionner le plus longtemps possible.

Pour conclure, nous retrouvons une certaine dualité dans cet objet qui correspond parfaitement aux usages et aux archétypes des grille-pains actuels, mais dont l'esthétique évoque en parallèle des objets du passé. Il fait alors naître un sentiment de nostalgie chez son utilisateur, en lui suggérant une époque et en lui rappelant peut-être même des souvenirs. Cette nostalgie, nous l'avons vu, permet d'inscrire davantage l'objet dans la durée puisqu'elle crée un lien, une attache entre l'objet et l'utilisateur, qui est donc plus susceptible de l'apprécier et d'en prendre soin. Toutes les caractéristiques qui créent ce sentiment de nostalgie (robustesse, minimalisme, simplicité technique) font également sa durabilité matérielle. Nous utilisons d'ailleurs encore tous un vieil outil de cuisine que nous avons hérité de notre grand-mère, ce qui témoigne de sa longévité. Utiliser le sentiment de nostalgie dans le design d'objet peut donc être un bon moyen pour le designer de créer des objets plus écoresponsables, du moment que ce sentiment est utilisé à dessein.

Concilier  
nostalgie et  
écocorresponsabilité

Analia Antonio

# Concilier nostalgie et écoresponsabilité

Idéaliser un passé, le regretter avec réconfort : telle est l'ambivalence de la nostalgie. C'est un état de tristesse qui s'accompagne de mélancolie, de rêverie d'un désir insatisfait. Suppose-t-elle un équilibre au sein de sa dualité ? Ce sentiment, qui ravive des souvenirs d'époques révolues, s'impose comme une source d'inspiration universelle. En design d'espace, la nostalgie se manifeste par une résurgence de styles rétro, où les formes, les textures et les couleurs des décennies précédentes sont réinterprétées pour répondre à une quête contemporaine d'intérieurs chaleureux et accueillants. Le projet **Checkmate** de YSG Studio, réalisé en 2024 à Byron Bay en Australie, illustre cette tendance. L'équipe de Yasmine Ghoniem a réaménagé les intérieurs de cette maison afin d'évoquer la chaleur, la tactilité et l'aisance décontractée des années 1970. C'est donc à travers une sélection minutieuse de couleurs, de matériaux et de motifs emblématiques de cette époque, que les designers ont cherché à retranscrire les aspirations nostalgiques des propriétaires. Cependant, cette décennie, marquée par les premières prises de conscience environnementales suite au choc pétrolier de 1973, se distingue aussi par une esthétique matérialiste, centrée sur la consommation et l'abondance. En s'inspirant de cette époque, le projet **Checkmate** soulève des interrogations sur la compatibilité de son design rétro avec les exigences contemporaines d'écoresponsabilité. La nostalgie, en tant qu'outil narratif et créatif, est-elle conciliable avec un design écoresponsable ?



*Cette image met en avant la présence du motif damier travaillé sur la baignoire mais également au sol de la salle de bain  
© Prue Ruscoe*

C'est au cœur d'un cadre tropical que YSG Studio a réhabilité une maison en briques apparentes à Byron Bay en Australie. Aujourd'hui, cette ville côtière est à la fois une destination touristique prisée et l'un des lieux les plus haut de gamme de la côte Est. Pourtant, dans les années 1970, Byron Bay incarnait une culture alternative, joyeuse et hippie. Cet héritage bohème des années 1970 semble avoir inspiré les designers, qui ont choisi de traduire cette nostalgie à travers la conception d'espaces chaleureux et décontractés. Ils créent ainsi des intérieurs propices à la convivialité et à la détente, où formes douces, couleurs apaisantes et aménagement fluide s'harmonisent.

La dimension nostalgique du projet **Checkmate** (Échec & Mat en français) se traduit tout d'abord par la référence au jeu d'échecs, en hommage à cette époque ludique. Symbole d'équilibre et d'intemporalité, l'intention est de créer une trame dans les intérieurs. Elle se manifeste notamment au sol avec un jeu subtil de matières et de couleurs, dans les salles de bains avec le dessin de damiers mais aussi dans le placement du mobilier comme si les meubles étaient des pions. Ensuite, afin de renforcer l'ambiance enveloppante des espaces, la palette de couleurs des surfaces principales de la maison se limite à des teintes chaudes et terreuses, comme le gris taupe, le rose et le beige. Ces couleurs sont associées au bien-être, respectivement symboles de détente, d'optimisme et de chaleur, en référence à la recherche de confort des années 1970.

Les propriétaires aspiraient à une narration spatiale empreinte de nostalgie pour cette décennie. L'intention est donc de fixer le regard à l'intérieur afin de susciter des voyages rétrospectifs et sensibles stimulés par une richesse de textures et une variété

de motifs. Les matériaux utilisés tels que le bois et le rotin pour certains mobiliers ou encore le chrome pour des éléments structurels et des assises sont autant de références des années 1970, tout comme les motifs floraux et à rayures.

Afin de créer des espaces de vie confortables et dynamiques, les designers ont joué avec différents niveaux de sols. Ils ont opté pour un salon en contrebas du séjour pour distinguer cet espace, tant dans ses usages que dans son atmosphère. Cette configuration est un choix de design emblématique de cette époque. L'ajout de coussins à rayures et de teintes bleu indigo permet de réaffirmer cette inspiration. Enfin, une attention particulière est portée à l'éclairage, avec des suspensions et des lampes rétro. De plus, des pièces vintage viennent renforcer l'ambiance nostalgique, notamment par l'intégration d'assises chromées récupérées, ainsi que des objets décoratifs tels que des miroirs ou des œuvres d'art.

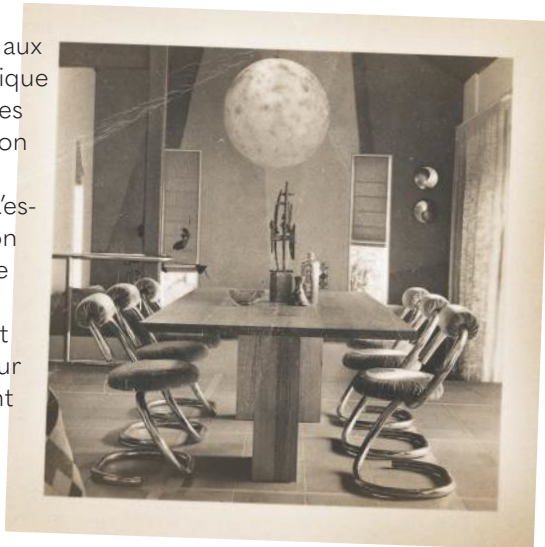
Cependant, l'utilisation de ces pièces vintage interroge : s'inscrivent-elles dans une démarche écoresponsable visant la récupération ou répondent-elles principalement à des considérations esthétiques ? En effet, les années 1970 sont le reflet d'une époque à l'esthétique matérialiste, y compris dans les espaces de vie. Cette décennie marque la rupture avec les périodes précédentes imprégnées du modernisme froid, par la volonté d'intégrer dans les intérieurs chaleur, motifs expressifs et matériaux naturels comme le rotin ou l'osier.



*Cette photographie illustre le salon en contrebas du projet avec les différents motifs des références emblématiques du design des années 1970 © Prue Ruscoe*

Cette approche s'accompagne d'une quête d'ostentation, comme en témoigne **The Elrod House** de John Lautner en 1968. Son architecture aux proportions monumentales et aux formes organiques incarne l'esthétique hédoniste et matérialiste des années 1970, faisant de cette consommation ostentatoire des matériaux et des volumes, un marqueur de statut. L'essor de la publicité et de la télévision après la Seconde Guerre Mondiale ou encore l'augmentation du pouvoir d'achat sont des facteurs ayant favorisé l'accumulation d'objets pour décorer les intérieurs, au détriment des usages stricts s'y référant. Cette artificialisation des besoins a conduit à une consommation de masse, d'une part, et, d'autre part, après le choc pétrolier de 1973, à un éveil naissant des consciences sur les enjeux environnementaux. Cette époque valorisait l'abondance et la gratification immédiate, contrastant avec les préoccupations écologiques actuelles. Est-il pertinent pour le YSG Studio de réinterpréter cette caractéristique stylistique des années 1970, marquée par un consumérisme effréné, alors qu'elle entre en contradiction avec les valeurs éthiques contemporaines, notamment en matière d'écoresponsabilité ?

Pour équilibrer cette tension, les designers semblent avoir choisi des matériaux plus respectueux de l'environnement. Certains mettent en avant les savoir-faire locaux, comme le tissage de textiles dans le salon, l'eucalyptus moucheté qui est une essence de bois locale pour les mobiliers, ou encore le grès **Kimberley** en revêtement de sol par exemple, également originaire d'Australie. Par ailleurs, les intérieurs ne comportent aucune matière plastique.



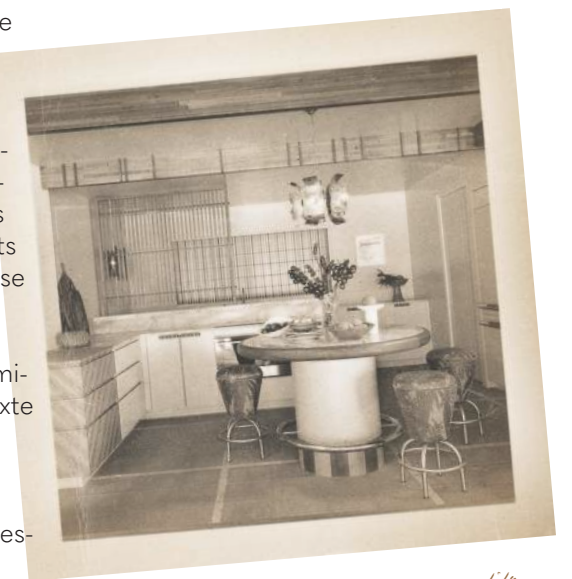
*Cette prise de vue met en valeur les différents matériaux notamment le chrome des assises le bois de la table et le grès en revêtement de sol © Prue Ruscoe*

Ces choix entrent en contradiction totale avec l'un des projets représentatifs de ce consumérisme : **la Maison familiale de Binningen** réalisée en 1972 par Verner Pantón. Ses intérieurs immersifs sont constitués d'accumulation et de saturation de couleurs vives, de plastique notamment pour le mobilier, ou encore de moquettes épaisses et de textiles synthétiques. Néanmoins, ces deux projets ont en commun l'utilisation du chrome pour des luminaires avec Pantón et pour du mobilier et des éléments structurants avec YSG Studio. Le chrome est généralement prélevé en Afrique du Sud ou au Kazakhstan. La majorité des matériaux reste importée, avec également le marbre **Bellini** dans la cuisine, probablement d'origine

italienne, ou encore le travertin au sol et en revêtement mural, souvent extrait en Europe ou au Moyen-Orient. L'usage varié de matières et textures pour renforcer la narration nostalgique interroge l'empreinte écologique globale de ce réaménagement. Il en va de même pour l'abondance d'objets intégrés dans les intérieurs comme les nombreux vases vintage. Toutes ces ressources sont-elles véritablement nécessaires pour évoquer la nostalgie des années 1970 ?

YSG Studio est sincère dans ses intentions, et le projet **Checkmate** incarne pleinement la nostalgie. Il peut être considéré comme un simple pastiche de cette décennie, une reproduction superficielle des apparences. Les designers assument leur inspiration rétro et retranscrivent les années 1970 de manière immersive, en sollicitant les cinq sens pour rendre l'expérience de ces espaces agréable. Ce respect des codes stylistiques de l'époque témoigne d'une recherche approfondie et d'un souci de cohérence esthétique. Cependant, ils semblent s'arrêter à une représentation visuelle de l'abondance, en suggérant le consumérisme des années 1970 à travers l'accumulation d'objets et de matériaux, sans véritable remise en question de ce paradigme. L'utilisation de la nostalgie comme outil narratif et créatif ne peut se limiter à l'esthétique. Occulter le contexte historique, social et culturel reviendrait à déformer ce passé. L'engagement de YSG Studio reste partiel, notamment sur le plan écoresponsable. Le design nostalgique, en tant que démarche, peut être interrogé sur ses implications éthiques, en particulier s'il est exploité à des fins

purement commerciales. La nostalgie est-elle un moyen de séduire, par l'émotion qu'elle sollicite, un public aisé en s'appuyant sur une esthétique « rétro-chic » ? Bien que ce ne soit pas l'intention des designers pour ce projet, cette esthétique n'est pas non plus critique ni engagée. **Checkmate** illustre plutôt un désir sincère de réinterpréter une époque, tout en répondant aux attentes contemporaines de confort et d'émotion. Ainsi, la nostalgie en tant qu'élément de narration fonctionne, mais soulève des tensions avec les impératifs de l'écoresponsabilité. Cela interroge le rôle du designer : intégrer la nostalgie dans un projet ne devrait pas se limiter à une évocation esthétique, mais s'accompagner d'une réflexion plus large sur ses implications matérielles et environnementales, notamment à chaque étape du processus créatif.



*Cette image met en évidence la quantité de vases et récipients vintage dans la cuisine uniquement © Prue Ruscoe*

Néanmoins, rendre hommage au passé et concevoir un projet écoresponsable ne sont pas nécessairement incompatibles. Une approche plus engagée et holistique pourrait permettre de réinterpréter cette époque avec un regard critique, en conciliant souvenirs et responsabilité écologique.

En conclusion, le projet **Checkmate** de YSG Studio illustre toute l'ambivalence du design nostalgique : entre fidélité à une époque révolue et adaptation aux exigences contemporaines. D'une part, il offre une immersion sensorielle dans les années 1970, grâce à un travail minutieux sur les matériaux, les couleurs et les formes. D'autre part, il soulève des interrogations sur la pertinence de réinterpréter une esthétique marquée par l'abondance et le consumérisme, dans un contexte où l'écoresponsabilité s'impose comme une nécessité. Si la nostalgie s'affirme comme étant un outil narratif en design d'espace pour créer un lien émotionnel entre passé et présent, son usage ne peut se limiter à une simple imitation visuelle. Pour éviter l'écueil du pastiche, il s'agit de dépasser la surface des apparences et d'interroger en profondeur l'héritage d'une époque, en considérant ses implications matérielles, sociales et environnementales. C'est en ce sens que se posent des questions d'éthique et notamment du « faire authentiquement ». Être fidèle à l'esprit d'une époque ne signifie pas en reproduire aveuglément les codes, mais en comprendre l'essence pour l'adapter aux enjeux contemporains. Ce projet met en lumière la nécessité, pour les designers, de ne pas seulement s'inspirer du passé, mais de l'interroger et de le réinventer avec responsabilité. La nostalgie peut être un levier de création, à condition qu'elle s'accompagne d'une réflexion critique et d'une volonté d'adapter les références d'hier aux enjeux écoresponsables d'aujourd'hui.

# Souvenirs de vacances

Simon Bessière

# Souvenirs de vacances



Photographie montrant l'ensemble de l'installation. Nous y retrouvons : les tapis de sol, le lit de camp, la couette, la tente, le fauteuil de camping, le réchaud, l'estrade, l'armoire en toile et la table de camping.  
© Alice Mesquich

La nostalgie, ce sentiment subtil de douceur et de mélancolie qui surgit parfois à l'improviste, est bien plus qu'une simple réminiscence du passé. C'est un état d'âme subtil, intime et personnel, mêlant les sensations, les images, les pensées liées à l'évocation de notre vécu. C'est un sentiment de regret qui ravive un souvenir et évoque en nous la persistance d'une époque révolue, un moment particulier ou une sensation d'épanouissement perdu. Ce sentiment, qui nous pousse à revisiter les décennies passées, s'est progressivement invité dans le monde du design, redonnant vie à des formes, des couleurs et des matières d'une autre époque. Que ce soit dans l'architecture, la mode ou le graphisme, la nostalgie devient une ressource créative, un moyen de relier le passé et le présent tout en réinventant les codes esthétiques.

Le projet **Sardine Sardine** de Madeleine Oltra et Angelo de Taisne illustre cette tendance. Dans le cadre de la **Design Parade 2022** organisée par la Villa Noailles, à Toulon, ces jeunes créateurs ont présenté une collection de mobilier de camping en hommage à leurs vacances passées dans le sud de la France. Ce duo de designers, tous deux diplômés de l'académie d'Eindhoven en 2020, a retranscrit dans cette installation des souvenirs d'enfance en lien avec le camping. Le nom du projet évoque les piquets qui maintiennent la tente en place et que nous avons tous eu un jour du mal à planter dans un sol récalcitrant...

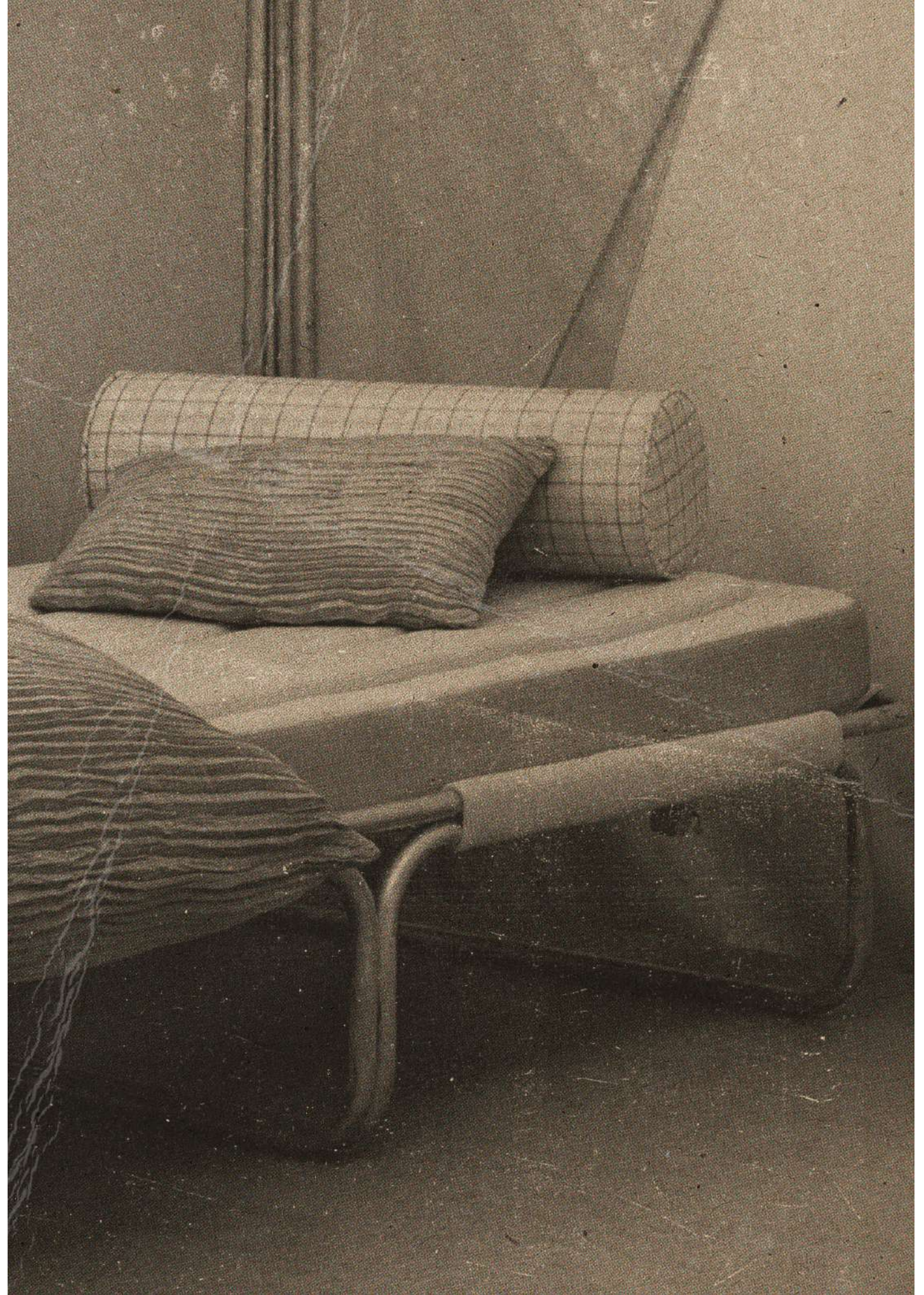
La volonté des deux designers était d'allier l'esprit de récupération, la durabilité et les savoir-faire artisanaux locaux. **Sardine Sardine** s'inspire de l'ambiance estivale des années 1970 en réinterprétant les codes esthétiques emblématiques de cette époque et s'appuie sur un modèle de vacances populaire qui s'est déployé durant les Trente Glorieuses. Cette période s'est particulièrement caractérisée par une culture matérialiste, fondée sur l'abondance et la consommation. En s'inspirant de cette époque, le projet **Sardine Sardine** soulève des questions sur la manière dont le studio allie ce design rétro à une approche qualifiée de responsable. Pour tout designer, il est alors fondamental de comprendre comment la nostalgie se manifeste dans la conception d'un produit.



*Croquis de mise en situation du projet réalisé par les designers  
© Madeleine Oltra et Angelo de Taisne*

Qu'est-ce qui pousse les designers à puiser dans le passé ? La nostalgie a-t-elle uniquement un rôle narratif ? Comment les designers équilibrent-ils la réappropriation de codes d'une époque et l'innovation lorsqu'ils évoquent la nostalgie dans leurs créations ? Est-ce que la nostalgie, employée au service d'un projet, peut s'inscrire dans une démarche écoresponsable ?

**Sardine Sardine** est un projet qui rend hommage au camping en bord de Méditerranée. Cette installation permet de nous plonger dans des imaginaires communs en créant une atmosphère d'été en famille dans un camping de bord de mer des années 70 grâce aux teintes chaleureuses. Cette installation crée une ambiance conviviale par la promiscuité que crée cet espace, comme nous pouvons le voir sur la mise en situation. C'est à partir d'une pratique familière que ce duo de designers a souhaité restituer ce sentiment de liberté et de nostalgie propre à leur aventure dans la région. **Sardine Sardine** s'appuie sur un modèle de camping familial et amical qui s'est déployé pendant les décennies d'après Seconde Guerre mondiale, alliant loisir, temps libre et dépaysement : un modèle de vacances populaires. Madeleine Oltra et Angelo de Taisne ont fait appel à leurs souvenirs dans la conception de leur collection afin de créer une narration permettant d'engager le projet. Bien que cette narration soit intime puisqu'elle est liée à leurs propres histoires, elle incarne également un récit commun, en raison de la démocratisation de la pratique du camping à partir des années 70. Le duo précise que : « **Sardine Sardine** raconte l'histoire de deux campeurs qui ont amassé dans cette grande tente chaleureuse, toutes sortes d'objets qui ont vécu plusieurs voyages avant eux, et d'autres qu'ils ont imaginés pour leur



*Photographie montrant la confection réalisée en soie française faisant référence au duvet français © Alice Mesquich*

plaisir et leur confort. ». Cette narration, imaginée par Madeleine Oltra et Angelo de Taisne, établit un lien avec de nombreux voyageurs et campeurs qui se reconnaissent dans ce récit. Cette narration se veut populaire car elle s'appuie sur certains symboles diffusés par une production de masse. En effet, ce projet s'empare de codes esthétiques populaires comme les couleurs, les formes et les matériaux utilisés.

Mais pourquoi utiliser des codes des années 70 ? Pourquoi cette période plutôt qu'une autre ? Cette décennie est marquée par des changements profonds sur le plan social, politique, culturel et technologique, tous fondés sur la promesse du progrès. Cela se reflète par le rejet des normes traditionnelles, la recherche d'une identité personnelle plus marquée, la montée de la conscience écologique, une plus grande ouverture d'esprit et une quête de liberté. La consommation de masse s'accroît dans les sociétés occidentales. La classe populaire accède à certains loisirs. Les industries maîtrisent à cette époque diverses techniques liées à la production d'objets comme le façonnage du plastique, ou des structures tubulaires en aluminium que nous retrouvons dans cette collection. Dans cette décennie, les loisirs extérieurs se développent fortement et engendrent une production de masse d'objets qui ont popularisé certaines activités comme le camping. C'est une période où une forme de liberté était possible car les marques d'événements tragiques, la guerre et les événements d'Algérie, semblaient s'estomper peu à peu<sup>1</sup>. La classe populaire avait besoin de légèreté et de découvrir de nouvelles choses. Annie Ernaux l'évoque dans son ouvrage **Les Années** : « La nouvelle façon d'être

1. Ernaux, Annie, 2008. Les Années. Gallimard. p.125



*Photographie montrant l'armoire en toile et la lampe de poche*  
© Mickael Llorca

au monde était « la décontraction », à l'aise dans ses baskets, mélange d'assurance de soi et d'indifférence aux autres ». La pratique du camping répondait ainsi à un désir de liberté et d'aventure, et constitue un excellent exemple de l'essor des loisirs. Les designers s'appuient donc sur cette période pour susciter ces sentiments propres aux années 70, une époque marquée par une émancipation des classes populaires.

Il est bien question ici de narration, de clins d'œil et de storytelling. Tout l'enjeu du storytelling est de raconter des histoires qui s'adressent à la fois au collectif et qui parlent à chacun. C'est une méthode, un moyen de médiation. Les deux designers évoquent cette histoire populaire pour plaire, séduire, pour créer un rapprochement avec l'utilisateur et surtout pour raviver des souvenirs dans un contexte convivial et heureux : les vacances.

La nostalgie joue par conséquent un rôle dans le lien émotionnel qu'un utilisateur peut entretenir avec un objet. C'est dans ce but que la nostalgie sert à créer une narration qui accompagne la conception du produit. Ce storytelling par la nostalgie permet également de renforcer l'attrait d'un produit auprès d'une cible grâce à un sentiment d'attache ou d'appartenance. Au-delà d'avoir un but narratif, nous pouvons nous demander si la nostalgie influence les choix esthétiques et fonctionnels dans la conception d'un objet ?

Dans ce projet, l'esthétique rétro et estivale a été exploitée et intégrée à la culture matérielle légère et compacte du bivouac contemporain par les formes, les couleurs et les matières utilisées. Les designers utilisent la nostalgie pour appliquer dans l'esthétique de leur projet des éléments symboliques des années 70 ayant marqué l'imaginaire commun. Ils réinterprètent la tente, la table de camping, le lit de camp, le duvet, l'oreiller, les tapis de sol, la lampe de poche, l'armoire en toile, le fauteuil pliant et d'autres objets propres à cet univers. Les designers ont imaginé une grande tente chaleureuse composée de trois tonalités allant du jaune à l'écru, avec sa structure tubulaire démontable en aluminium, abritant la série d'objets. Ces objets reprennent les caractéristiques spécifiques de ces années comme les couleurs : le jaune, l'orange, le vert bouteille, le bleu ciel et l'écru, mais aussi les motifs quadrillés présents sur les coussins ainsi que le motif floral en marqueterie présent sur la table de camping. Ils conservent également les matériaux utilisés à cette époque : l'aluminium, la toile cirée, le vinyle et le tissu de toile de tente, ainsi que les volumes et les structures tubulaires. Ces structures permettent d'assurer

une légèreté, une résistance face aux intempéries et un montage efficace de la tente, l'aluminium étant un métal très léger et résistant à la corrosion. La tente est entièrement démontable et transportable sur un toit de voiture équipé. L'emprunt de tous ces codes permet de recréer une atmosphère similaire aux souvenirs du camping de ces années passées, comme nous pouvons le voir sur les photos de cette époque. Les designers ont dessiné les différentes pièces de leur collection en reprenant avec détail les finitions du matériel de camping de cette décennie, comme la reprise des coutures du matelas gonflable, ou encore le duvet en soie plissée dont la matière brillante et froissée rappelle celle du sac de couchage de l'époque.



*Photographies d'archives du mobilier de camping des années 70*



Cependant, cette collection de mobilier n'apporte rien de nouveau sur le plan esthétique et formel. Cette gamme d'objets ressemble fortement à ce qui se faisait dans les années 70. La collection reprend en effet les mêmes formes, les mêmes volumes et la même teinte. Les seuls éléments différents se trouvent dans les finitions des produits, comme le revêtement rembourré du fauteuil, ou les formes rectangulaires au bord arrondi des tapis de sol, qui reprennent la forme des ouvertures de la toile de tente. Seule la lampe de poche a complètement été ré-imaginée. Les structures pliables, bien qu'essentielles pour le mobilier de camping, n'ont pas été intégrées, enlevant toute praticité à ce type de mobilier qui se veut adaptable pour le rangement, le déplacement et le transport.

Madeleine Oltra et Angelo de Taisne ont utilisé des codes esthétiques populaires afin de susciter un sentiment de nostalgie. Nous pouvons alors nous demander où se loge l'écoresponsabilité dans un tel projet. Cette collection de mobilier, inspirée de l'ambiance estivale des années 70, tend à revisiter ce matériel de camping de façon contemporaine en prenant en compte dans la conception, des critères durables et responsables d'après ses designers.

L'objectif de Madeleine Oltra et Angelo de Taisne a été d'ancrer ce projet dans une démarche de conception écoresponsable. Les deux designers ont conçu cette collection de mobiliers à partir de matériaux durables ou de récupération comme le réemploi de textile ou d'éléments rétro. Cette démarche responsable est en opposition avec la conception des produits des années 70. Pour ce faire, ils vont collaborer avec des artisans et associations locales, proches de Marseille. Ce duo de designers



Photographies d'archives du mobilier de camping des années 70

va solliciter des savoir-faire, notamment, pour la confection de la toile de tente qu'ils confient à un sellier nautique. Mais aussi, ils feront appel à une métallerie-feronnerie pour la structure tubulaire démontable de la tente et du mobilier, à une menuiserie pour l'éstrade en bois, inspirée de l'intérieur de caravane, à un tapissier d'ameublement pour les meubles de confort, à une verrerie pour le soufflage des lampes de poche en verre cannelé orangé. Ce projet est le fruit de nombreuses collaborations comme pour les éléments de marqueterie présents sur la table de camping mais encore, avec la ressourcerie Nona Source, pour la toile cirée bleu ciel utilisée pour les tapis de sol, textile provenant de grandes maisons de couture, ou bien, avec la couette en soie plissée, réalisée avec les créatrices de la marque Azur implantée à Marseille. **Sardine Sardine** est une série qui mêle culture du camping et artisanat de luxe.

Bien que ce duo prétende s'inscrire dans une démarche responsable, il est profondément dérangent de constater que ces designers choisissent d'intégrer des savoir-faire et matériaux luxueux dans leur collection. Alors que ce projet aspire à rendre hommage aux codes populaires du camping, Madeleine Oltra et Angelo de Taisne optent pour des techniques artisanales et des matériaux d'exception, tels que la marqueterie ou des tissus aussi précieux que la soie, qui n'ont absolument rien à voir avec l'esprit populaire du camping des années 70. Cette incohérence entre les intentions affichées et la réalité de la conception soulève des interrogations. N'est-ce pas là une énième tentative de détourner des symboles culturels populaires pour en faire un instrument de distinction sociale, au détriment de toute véritable démarche écoresponsable ?

L'usage de la nostalgie peut s'ancrer dans une démarche écoresponsable si les designers arrivent à concilier la réinterprétation des symboles et des caractéristiques d'une époque avec les enjeux actuels : remettre en cause les modes de production et de conception d'autrefois. Autrement dit, la nostalgie peut incarner une démarche responsable si le but recherché du projet est d'améliorer la conception d'un produit, tout en faisant référence à des souvenirs heureux.

**Sardine Sardine** est un projet qui éveille la nostalgie en réinterprétant les codes du camping des années 70. La nostalgie est utilisée à une fin narrative, mais permet également de s'inspirer des codes esthétiques et techniques. En s'appuyant sur des souvenirs d'enfance et des éléments emblématiques de cette époque, Madeleine Oltra et Angelo de Taisne créent une atmosphère chaleureuse et conviviale, tout en essayant de

repenser la production à l'échelle locale et l'utilisation de matériaux de réemploi. Cependant, l'usage des codes rétro et des savoir-faire luxueux révèlent une tension entre l'esprit populaire du projet et la réalisation artisanale haut de gamme. Cette contradiction souligne la complexité de l'équilibre à trouver entre mémoire collective, innovations techniques et respect de l'environnement.

Ainsi, bien que cette collection soit une réussite en matière de conception esthétique, elle l'est moins dans sa démarche écoresponsable. Ces designers se réapproprient des codes culturels populaires pour les amener vers des pratiques qui leur sont étrangères. Ce projet invite à une réflexion plus profonde sur la manière dont la nostalgie peut véritablement contribuer à réimaginer les objets du quotidien ou nous faire adopter des pratiques écoresponsables, dans un contexte de consommation consciente et durable.

# La nostalgie au service de l'immersion

Marine Charpentier

# La nostalgie au service de l'immersion



Première illustration d'Ernest et Célestine  
Gabrielle Vincent 1981 - Nous voyons ici  
l'utilisation de l'aquarelle dans l'illustration  
jeunesse

Face à un quotidien toujours plus chargé et à un rythme de plus en plus effréné, nous cherchons parfois à trouver refuge dans nos souvenirs en quête de sérénité. L'idéalisation de notre passé peut toutefois nous plonger dans une certaine mélancolie, un état de tristesse souvent rêveur. Loin de sentiments conservateurs et du « c'était mieux avant », cette nostalgie est plutôt un sentiment de tristesse voire de regret face à un événement vécu et parfois même seulement imaginé qui appartient au passé. Le concept de nostalgie a été créé par Johannes Hofer<sup>1</sup>. Ce terme associe les mots grecs nostos, qui signifie « retour », et algos « mal, souffrance ». Toutefois, le premier sens de nostos était « retour heureux ». Nous pouvons donc remarquer que ce terme n'est donc pas nécessairement négatif. Ce sentiment est souvent utilisé dans différents médias et domaines car il est connu et vécu par tous.

Ainsi, comme nous sommes tous susceptibles d'être touchés par la nostalgie, nous parvenons aisément à nous projeter dans différents scénarios. Le design graphique porte une grande attention à ce sentiment, qu'il présente dans certains travaux et exploite dans d'autres. Nous pouvons penser aux confitures et biscuits **Bonne Maman** qui, bien qu'industriels, cherchent à nous replonger dans nos souvenirs

1. *Dictionnaire historique de la langue française*, Le Robert, sous la direction d'Alain Rey, 2012

d'enfance et à nous reconforter. Ici, le nom familial de la marque et le motif vichy de son identité visuelle utilisent la nostalgie à des fins mercantiles afin de créer une fausse proximité entre le client et l'entreprise. Mais parfois, le design graphique emprunte le sentiment de nostalgie afin de simplement proposer une expérience immersive à des usagers, comme cela peut être le cas dans certains jeux vidéo. Ainsi, nous pouvons nous demander comment la nostalgie peut être utilisée comme levier créatif dans le design graphique, et notamment dans le jeu vidéo, afin de créer une connexion émotionnelle sincère avec ses usagers à travers l'histoire d'un personnage.

Il y a, dans la nostalgie, une tristesse certaine mais pas nécessairement malvenue. Ce paradoxe repose sur le fait que se remémorer un souvenir perdu ravive à la fois le manque et le plaisir de l'avoir vécu. Cette mélancolie n'est donc pas forcément douloureuse, elle peut être reconfortante. C'est sur cela que repose le jeu vidéo narratif *Dordogne*<sup>2</sup>. Les jeux vidéo nous poussent à nous imaginer être quelqu'un d'autre le temps de quelques heures. En tant que médias interactifs, ceux-ci engagent l'utilisateur à agir et à s'impliquer dans l'histoire. Certains titres s'amuse à jouer avec la nostalgie des joueurs afin de garantir une immersion dans l'univers proposé par le jeu. *Dordogne* joue sur cette dualité en plongeant le joueur dans les souvenirs de Mimi. Après avoir perdu sa grand-mère, celle-ci retourne dans la maison de ses grands-parents à Sarlat. Le joueur découvre ainsi les joies simples de la vie à la campagne, mais aussi les tensions familiales qui prennent

place dans la vie de la protagoniste. *Dordogne* ne se contente donc pas d'idéaliser le passé, il montre également sa part d'ombre. Nous pouvons nous demander comment *Dordogne* parvient à rendre ses joueurs nostalgiques à travers l'histoire de Mimi, alors que la nostalgie est pourtant un sentiment intime et personnel. Au sein d'une industrie largement dominée par des productions entièrement numériques, *Dordogne* se distingue avec son univers visuel singulier. En effet, pour le réaliser, près de 180 images ont été peintes à la main par Cédric Babouche<sup>3</sup>. Grâce à l'utilisation de l'aquarelle, le rendu est doux et représente le monde rural comme étant presque onirique. Dans un domaine où la concurrence est rude et où le besoin d'aller toujours plus vite est constant, cette technique lente permet au jeu de s'inscrire dans une démarche plus authentique et humaine. *Dordogne*, à travers ses méthodes de développement, remet en question le rythme insoutenable tenu par les autres studios de jeu vidéo, qui fait régulièrement polémique dans le domaine<sup>4</sup>. À l'image du jeu proposé ici aux usagers, prendre son temps pour créer et imaginer est primordial afin de garantir une expérience agréable. L'épanouissement humain est donc au cœur du développement et du scénario, ce qui s'inscrit dans une démarche écoresponsable.

3. Directeur artistique de *Dordogne* et peintre aquarelliste

4. Les « périodes de crunch » dans le domaine du jeu vidéo sont caractérisées par de nombreuses heures supplémentaires non rémunérées et parfois les week-ends ou les jours fériés, forçant ainsi les employés à sacrifier leurs vies personnelles au service de leur employeur.

2. Développé par la société Un je ne sais quoi en collaboration avec Umanimation et sorti en 2023.



Capture d'écran du jeu Dordogne La maison des grands-parents de Mimi et son environnement peints à l'aquarelle

Dans *Dordogne*, nous sommes comme transportés dans un livre pour enfants grâce aux illustrations, ce qui peut nous rendre nous-mêmes nostalgiques de notre passé. Nous pouvons par exemple penser aux illustrations de la série de livres jeunesse Ernest et Célestine de Gabrielle Vincent. De ce fait, chacun peut se rappeler du livre de son enfance et être nostalgique de son propre passé, avec des références qui lui sont propres. Il n'est donc pas réellement question de représenter la nostalgie liée au département mais plutôt liée à l'enfance et à des expériences universelles.

Les images peintes ont ensuite été appliquées sur des modélisations 3D afin de donner au jeu son aspect singulier et de proposer au joueur la possibilité de naviguer dans des espaces certes restreints mais immersifs. La volonté d'utiliser de l'aquarelle plutôt que des peintures digitales peut aussi rappeler les loisirs créatifs de notre enfance. De plus, cela crée un pont entre le passé et le présent, car le reste de la production du jeu est, lui, numérique. Toutefois, cette production ne prend pas le dessus sur l'univers pittoresque du jeu et au contraire, l'encourage davantage.

Une fois dans le jeu, le joueur, grâce à une interface utilisateur originale, se voit projeté dans un univers évoquant les travaux manuels de l'enfance. Les boutons et autres éléments interactifs apparaissent comme s'ils étaient découpés dans du papier ou crayonnés à la main. Cela fait écho aux travaux manuels que fait Mimi dans le jeu, en tenant une sorte de carnet de scrapbooking. Ce choix visuel ne se limite pas à une simple esthétique. En effet, il permet d'établir un lien direct entre les souvenirs de Mimi et ceux du joueur, en faisant référence à des expériences universelles.



*Un élément graphique vient mettre en avant une interaction possible dans le jeu qui semble crayonnée*

Dans *Dordogne*, on ne trouve pas de menu classique mais le joueur navigue dans une pochette remplie de documents divers, comme des listes, des cartes ou encore des carnets. Les interactions avec l'environnement du jeu suivent cette logique. Les éléments graphiques indiquant ces actions prennent la forme d'informations crayonnées sur l'écran. C'est également le cas lorsque le joueur doit choisir des éléments de dialogue afin de répondre à un personnage. Ces réponses prennent l'entière de l'écran et se fondent dans la scène. Les répliques les plus évidentes sont mises en avant grâce à leur taille tandis que celles qui le sont moins sont davantage camouflées. Ces textes sont écrits avec une typographie manuscrite un peu tremblante, qui pourrait être l'écriture de Mimi.

Cette approche visuelle accentue l'immersion en s'opposant aux visuels standardisés du jeu vidéo et en favorisant une expérience plus sensorielle et personnelle.

L'ensemble de l'esthétique visuelle participe ainsi à une expérience de la nostalgie qui ne repose pas uniquement sur le récit, mais aussi sur la manière dont le joueur interagit avec l'univers du jeu. En utilisant des visuels issus d'activités créatives enfantines, *Dordogne* ne se contente pas de raconter des souvenirs, il les fait revivre au joueur à travers des choix esthétiques et interactifs. Grâce à cette immersion renforcée, la nostalgie devient un sentiment partagé entre l'histoire de Mimi et celle de l'utilisateur. Les variations de palette chromatique dans *Dordogne* jouent un rôle essentiel dans la narration et l'émotion. Lorsque nous sommes dans le passé, les couleurs sont davantage chaudes et vibrantes. Elles font écho à l'enfance de Mimi, à la joie qu'elle a pu ressentir et à son émerveillement devant la découverte de la vie à la campagne. De manière générale, les graphismes qui affectent les usagers principaux sont plutôt jeunes, tendent à être saturés et colorés, comme c'est le cas par exemple avec les couvertures de livres pour enfants. Le joueur retrouve inconsciemment des références à son propre passé, ce qui renforce son engagement émotionnel envers les souvenirs de Mimi. Mais quand nous retournons dans le présent, les tons se font plus désaturés. Ils représentent la prise de recul que fait Mimi par rapport à ses souvenirs, qu'elle peut maintenant analyser avec un regard d'adulte. Elle découvre alors qu'ils n'étaient pas que positifs mais qu'ils renfermaient également une certaine part de mal-être et de tristesse, qui sont les conséquences de tensions présentes

dans sa famille. Toutefois, cette introspection a été nécessaire pour cette prise de conscience. Dans certaines parties de ses souvenirs, les tons saturés prennent le dessus sur les tons sépia. Nous pouvons comprendre que la protagoniste parvient à se souvenir correctement de son passé, qui retrouve alors sa couleur vive originale, qui est celle de son enfance. Ce passage dans le temps et ces changements de couleur évoquent une forme de madeleine de Proust, où chaque teinte ravive des souvenirs précis et personnels, afin de faire réapparaître des émotions enfouies. L'importance du choix des couleurs dans *Dordogne* met en avant la volonté de créer un lien entre le passé et le présent de Mimi grâce au design graphique. Par conséquent, l'histoire est entièrement plongée dans un sentiment nostalgique, qui se transmet au joueur grâce aux tons colorés employés.

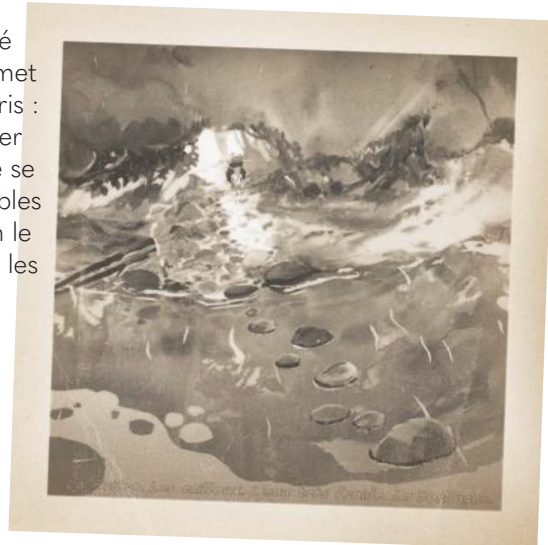


*Plusieurs réponses possibles à un dialogue. Celle-ci se fondent dans le décor*

La nostalgie peut, grâce au design graphique, être partagée avec un public en mettant en place différents éléments visuels. Bien qu'étant un sentiment personnel et intime puisqu'il nous renvoie à notre propre passé, nous sommes pourtant capables de le ressentir au travers d'un personnage, comme c'est ici le cas avec l'histoire de Mimi. La nostalgie passe donc d'un ressenti personnel à un sentiment partagé à travers une autre personne. Cela n'aurait cependant pas pu être entièrement possible si le design graphique n'avait pas contribué à renforcer l'immersion permise par **Dordogne**. Dans ce jeu, la nostalgie fonctionne comme un levier créatif pour raconter une histoire prenant place dans une ville rurale sous un soleil d'été et le joueur peut, grâce à l'attention portée sur l'interface ou encore sur l'esthétique visuelle du jeu, se sentir émotionnellement investi dans celle-ci. De plus, l'accent porté sur les illustrations à l'aquarelle permet vraiment d'affirmer un autre parti-pris : celui de prendre le temps pour créer et imaginer. C'est à travers cela que se trouve l'un des enjeux écoresponsables de ce projet, qui remet en question le rythme et les méthodes dont usent les autres studios.



*Le menu du jeu dans lequel le joueur peut naviguer - Il prend la forme d'une pochette d'art remplie de documents divers*



*Nous nous trouvons dans un souvenir de Mimi  
Le sépia représente une zone assez floue de sa mémoire qui petit à petit est remplacée par des couleurs vives lorsque Mimi se souvient*

# Le temps d'un geste

Anthime Thirion

# Le temps d'un geste

Prenez un crayon de couleur et dessinez, écrivez, laissez libre cours à vos idées. Faites cela jusqu'à ce que la mine disparaisse. Maintenant, redonnez-lui vie grâce à un taille-crayon. Tour après tour, les copeaux s'enroulent en spirales fines et fragiles, révélant une pointe, prête à créer de nouveau. Ce dernier geste, empreint de mémoire, semble nous ramener à l'enfance, aux premiers traits maladroits, aux premiers dessins. Toutefois, cette vision est idéalisée. Tailler un crayon n'était, dans ces moments, qu'un acte fonctionnel, banal et oublié dès qu'il était accompli. Ce n'est que par la distance du temps que ce geste, autrefois insignifiant, devient porteur d'une certaine nostalgie. Avec son projet **Sharpener** (de l'anglais Taille-crayon), la designer japonaise Nanako Kume réinterprète cette action anodine et simple, la transformant en une expérience poétique. Ce projet prend la forme finale de suspensions lumineuses, sculptées comme de grands copeaux. Son travail adopte également une approche écoresponsable en redonnant de la valeur à ce qui est souvent perçu comme un simple déchet. Ici, le copeau n'est plus un résidu à jeter, mais l'essence même de l'objet. En ralentissant le processus, **Sharpener** questionne notre perception du temps et son lien avec ces gestes oubliés du quotidien. À travers cette création, elle interroge la manière dont le design peut raviver des souvenirs et redéfinir notre rapport au passé et au quotidien. Plus subtilement, Nanako Kume explore aussi la manière dont ces souvenirs peuvent devenir partagés, créant ainsi une nostalgie collective.



© Blog Esprit Design

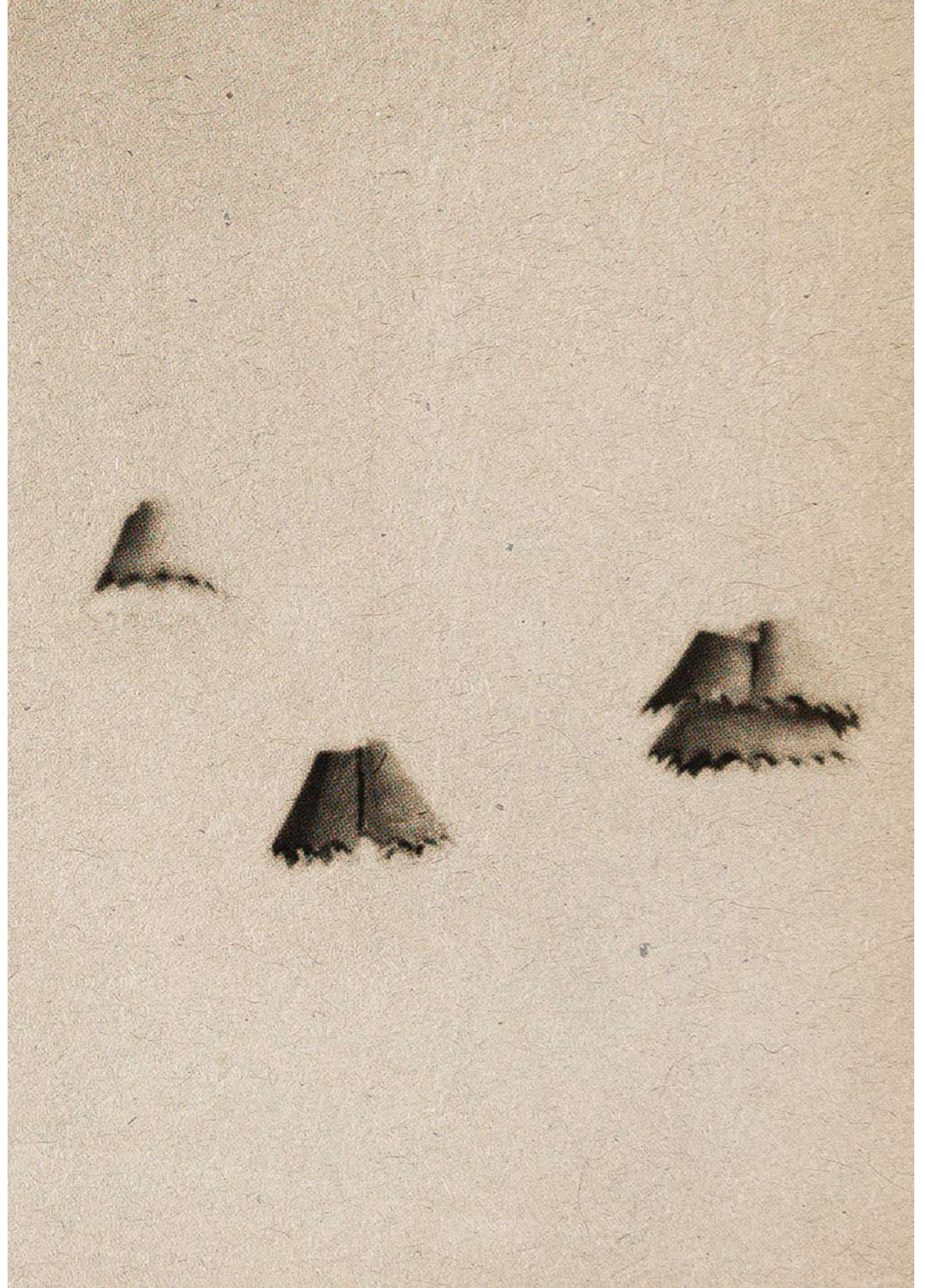


*Aperçu des copeaux à la sortie du taille-crayon géant. La matière conserve le même aspect que les petites pelures d'un crayon : un veinage apparent, une couleur sur le bord extérieurs, une fragilité liée à la fine épaisseur.*  
© Blog Esprit Design

Plus subtilement, Nanako Kume explore aussi la manière dont ces souvenirs peuvent devenir partagés, créant ainsi une nostalgie collective. Autrement dit, le design peut-il transformer un geste du quotidien en une expérience nostalgique qui résonne au-delà de l'individuel ? La nostalgie est comparable à une instabilité émotionnelle entre la tristesse et la joie. Elle est définie comme étant un regret mélancolique d'une chose, d'un état, d'une existence que l'on a eu ou connu, le désir d'un retour dans le passé. Annie Ernaux, dans *Les Années*, explore la manière dont la nostalgie mêle souvenirs personnels et mémoire collective. Elle montre comment cette nostalgie peut initier une nouvelle interprétation du passé, en transformant les souvenirs d'une époque en

matière à réflexion. C'est dans cette même dynamique que s'inscrit le travail de Nanako Kume. Alors inspirée depuis l'enfance par la forme délicate et la fragilité des copeaux de crayon, Kume, pour son projet *Sharpener*, explore ces « restes » souvent négligés, pour les revaloriser. Son travail ne se limite pas à l'esthétique de ces volutes, il interroge également la technique et la gestuelle nécessaires pour les produire. *Sharpener*, c'est à la fois une série de suspensions sculpturales, rappelant les copeaux en spirale, et une machine pensée pour recréer cette forme unique. Le processus du projet dépasse donc la simple finalité d'une série d'objets.

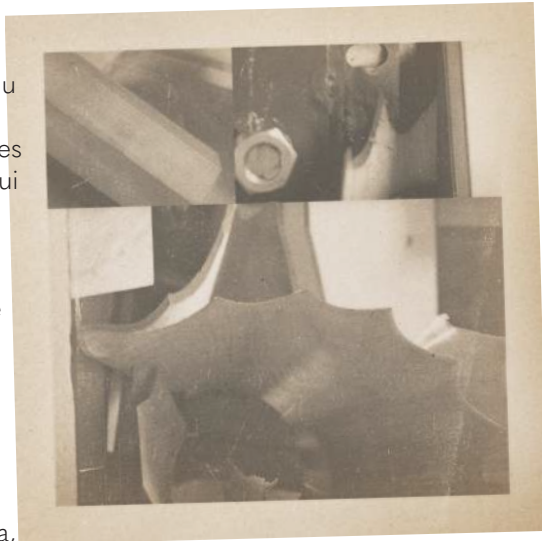
Premièrement, les bois, soigneusement sélectionnés, sont choisis pour leurs caractéristiques visuelles (couleur, grain, veinage) qui donneront vie à chaque suspension. Ces morceaux de bois sont usinés selon des profils variés et inspirés des différentes formes de crayons (cercle, hexagone, etc.), ce qui influence directement l'aspect final. Plus la forme est complexe, plus les « vagues » du copeau seront riches et dynamiques par la suite. Une fois usinées, les pièces de bois sont ramollies à la vapeur d'eau pour assouplir leurs fibres. Elles sont ensuite peintes à la bombe acrylique dans des teintes soigneusement choisies. Ce ramollissement facilite le passage dans le taille-crayon géant, construit par Kume : un outil entièrement manuel qui transforme en tranchant le bois avec lenteur et précision. L'exigeante force exercée invite à un rapport intime et physique avec la matière, rendant chaque copeau unique. La machine elle-même est ajustable selon deux paramètres clés : l'angle de taille et l'épaisseur du copeau. Ces réglages permettent de produire des formes solides et durables. Enfin, chaque copeau est déployé avec soin pour être fixé à un luminaire, matérialisant



*Ensemble de suspensions finales. Ici on peut observer les différences entre les suspensions liées aux multiples variables lors du processus (essence de bois, peinture, taille...). La souplesse de la matière et sa fragilité donnent cet aspect de « craquelé » bien distinguable sur la première et dernière suspension. © Blog Esprit Design*

ainsi le processus dans une suspension sculpturale qui reflète toute la richesse, la justesse et la subtilité de cette démarche artisanale). En revisitant ce geste par la discipline du design, Kume révèle une dimension que nous avons oubliée : celle de ces habitudes profondément ancrées, qui deviennent presque des rituels.

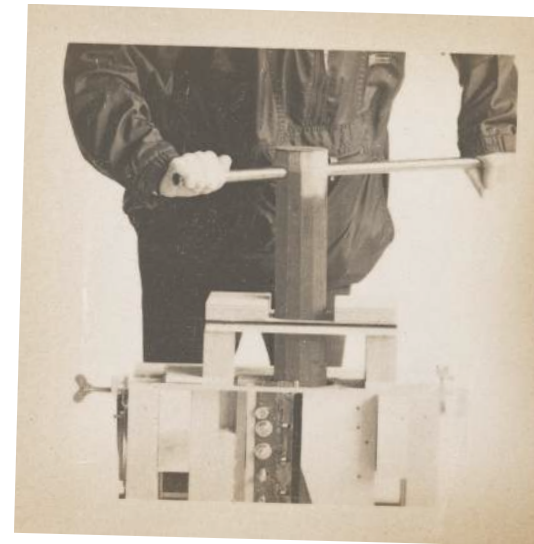
Dans son travail de réinterprétation, tailler un crayon devient pour Kume une action empreinte de soin et de réflexion. Chaque copeau, délicatement formé, symbolise le temps qui passe et les souvenirs qu'il emporte. Par ce simple mouvement manuel, elle nous invite à ralentir et à contempler le geste. Hartmut Rosa, sociologue et philosophe allemand, explique, notamment dans son livre **Résonance** (2018), que ralentir permet de retrouver un sens du temps vécu, plutôt que du temps mesuré. Ralentir devient alors une réponse à l'aliénation face à un monde de plus en plus accéléré et à l'expérience quotidienne déshumanisée. L'idée de ralentir pour contempler incarne la philosophie et la culture du design japonais. En conjuguant simplicité, fonctionnalité, tradition et geste, l'ensemble de la démarche incarne le design nippon. La vidéo de présentation du projet **Sharpener** ne se limite pas à illustrer le fonctionnement de la machine (taille-crayon géant) ou le résultat final. Elle s'inscrit comme une composante essentielle de la démarche de Nanako Kume, en incarnant les valeurs du design nippon. Par sa mise en scène épurée, ses plans soignés et son rythme contemplatif, la vidéo invite le spectateur à entrer dans un dialogue avec le processus créatif. Chaque étape, de la sélection du bois à la naissance du copeau, est filmée avec une attention minutieuse, mettant en lumière la beauté du geste et le respect de la matière.



*Trace du processus créatif Certains plans de la vidéo sont très rapprochés comme ceux-ci pour donner un aspect intimiste tout en rappelant que l'action de tailler un crayon se fait à une toute petite échelle*

Les plans rapprochés accentuent un jeu d'échelle, rappelant la petite dimension du taille-crayon et de ses pelures. La vidéo transcende le banal en transformant un détail du quotidien, tailler un crayon, en un moment empreint de poésie et de nostalgie. Elle réveille en nous des souvenirs d'enfance, ces moments fugaces où l'on affûtait son crayon sans y prêter attention, mais qui aujourd'hui résonnent comme des fragments de mémoire. L'absence de superflu, l'harmonie entre fonction et esthétique, ainsi que la célébration du travail manuel reflètent l'esprit du design japonais, où chaque détail du quotidien peut devenir source d'inspiration. Cette vidéo, à la fois didactique et inspirante, transmet ainsi l'intention du projet. Le design japonais traduit une profonde vénération pour la nature et les matériaux, en cherchant à en révéler l'essence dans chaque création.

Une seconde lecture du projet **Sharpener** révèle une dimension écoresponsable subtile mais significative. Le terme « restes », employé par la designer elle-même, traduit une réflexion sur le copeau de bois, habituellement perçu comme un déchet destiné à être jeté. Ici, ce « reste » devient une œuvre, un objet qui prolonge la vie de la matière. Le respect du geste artisanal, qui exclut tout usage d'électricité pour tailler le bois, inscrit également le projet dans une démarche durable. Enfin, le bloc de bois d'origine peut être exploité jusqu'à sa limite, à l'image d'un crayon taillé jusqu'à l'extrême. Cette approche ne génère aucun surplus, ni matériel, ni émotionnel. À travers cette économie de moyens, **Sharpener** incarne un design engagé,

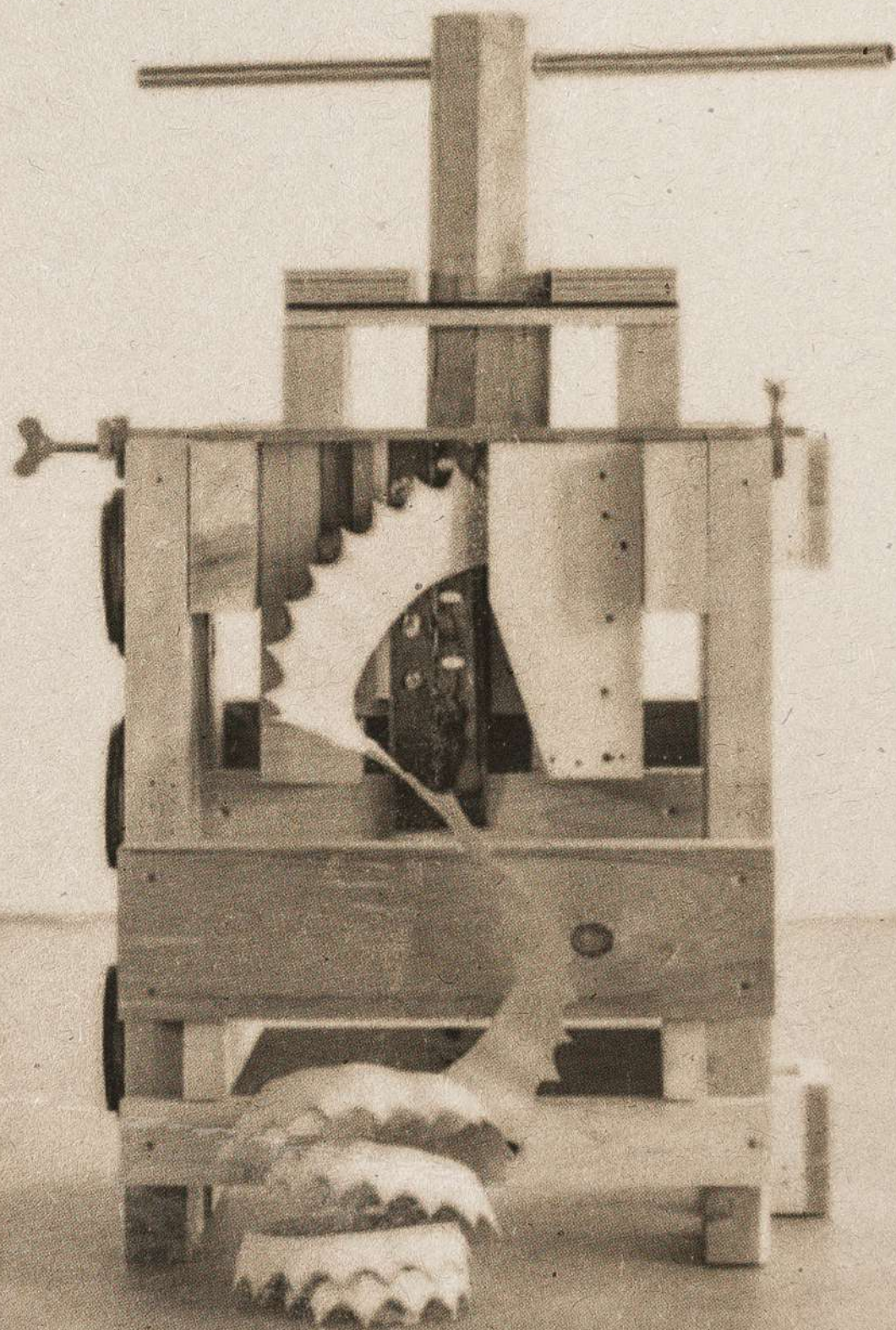


*Le geste constitue une part importante du projet de Kume. Les deux mains sont en action pour cette étape révélant la force nécessaire pour réussir à tailler le morceau de bois. La réalisation ne peut être faite rapidement. Il y a une forme de savoir-faire qui apparaît à travers ce nouvel outil.*

fidèle à la philosophie japonaise où chaque élément, même le plus humble, mérite attention et respect. Mais si la nostalgie se manifeste à travers des objets et des gestes, elle repose avant tout sur une expérience sensible, difficilement déterminable.

Il est important d'aborder la notion d'imprévisibilité lorsqu'on parle de nostalgie. Comme plusieurs états, la nostalgie est difficilement anticipable. On peut faciliter son apparition en plongeant dans des photographies familiales, en écoutant certaines chansons, en contemplant un paysage, mais sa venue dépend d'une multitude de facteurs que l'on ne maîtrise pas. Elle surgit souvent de manière inattendue, selon un contexte, un souvenir ou une sensation particulière. C'est ce que le travail de Nanako Kume cherche à incarner : chaque suspension est unique et donc inattendue. La technique qu'elle emploie permet une singularité de chaque réalisation, influencée par l'essence du bois, son veinage, son grain, la couleur appliquée et la longueur des copeaux. Ce processus laisse place à l'imprévisible, tout comme la nostalgie, qui n'est jamais tout à fait la même d'un moment à l'autre. En cela, **Sharpener** reflète cette dimension aléatoire et émotive de la mémoire, où chaque objet, tout comme chaque souvenir, est façonné par une multitude de paramètres. Pour Kume, ce retour à l'enfance dépasse parfois la simple évocation de souvenirs. Il devient un moyen de réinterpréter nos gestes d'antan, de leur redonner du sens et de la valeur dans un monde souvent dominé par l'instantanéité et la dématérialisation. En sculptant ces copeaux délicats, la designer cherche à reproduire une nostalgie commune, mais aussi une nostalgie personnelle. À travers son projet, elle réactive un souvenir simple, évoquant l'univers de

Le Sharpen'it mille-crayon géant. Ce dispositif conçu par la designer possède une allure low-tech. Le dispositif est en bois pour sa structure et possède des pièces métalliques pour l'aspect technique. On distingue sans effort un aspect brut qui rappelle les univers traditionnel des outils de l'artisan. © Blog Esprit Design



l'enfance, et peut-être même celui de l'école. Selon Krystine Batcho, professeure en psychologie et chercheuse américaine, l'enfance est souvent associée à des souvenirs positifs car, comme elle le souligne : « dans l'enfance, nous étions aimés simplement pour ce que nous étions ». La nostalgie, en tant qu'état naturel de l'humain, agit ici comme un lien entre une expérience collective, ce geste familier partagé par tant d'enfants, et une résonance profondément individuelle, où chacun projette ses propres souvenirs et émotions. Annie Ernaux, citée précédemment, laisse le lecteur projeter son propre passé dans son livre *Les Années*. La nostalgie individuelle que l'on ressent dans son ouvrage, renforcée par l'usage du pronom impersonnel, permet de faire écho à des souvenirs intimes et personnels tout en les inscrivant dans une mémoire collective. Ce dialogue entre l'individuel et le partagé crée un terrain commun propice à une nostalgie collective.

Tailler son crayon se fait souvent avec un couteau ou un scalpel, mais le geste qui manipule le taille-crayon est bel et bien installé dans notre mémoire collective. Ce souvenir, profondément lié à l'enfance, évoque les premiers apprentissages et la simplicité d'un outil du quotidien. Pourtant, ce geste familier tend à disparaître. Les crayons se font rares, et les claviers ont pris leur place. Moi-même, en écrivant cet article, je frappe sur un clavier d'ordinateur. Alors, faut-il regretter que ces gestes se perdent, ou profiter des évolutions qui nous sont offertes ? La démarche de Nanako Kume nous invite à revisiter cette question. En recréant ce moment avec poésie, elle redonne vie à un geste usuel qui tend à devenir désuet. Par ailleurs, son inspiration autour du quotidien amène à un ques-

tionnement sur les choses anodines qui nous entourent. À force de répéter une même boucle au quotidien, chaque détail finit par nous devenir familier. La perception que nous avons de ces redondances nous dirige nécessairement vers une forme de nostalgie. Alors, comme un pont entre passé et présent, la nostalgie du quotidien peut tantôt figer et scléroser, tantôt nourrir un potentiel de création. Reste à savoir comment appréhender cet état si imprévisible et précieux.

La nostalgie : avantage  
ou inconvénient dans  
un projet de design

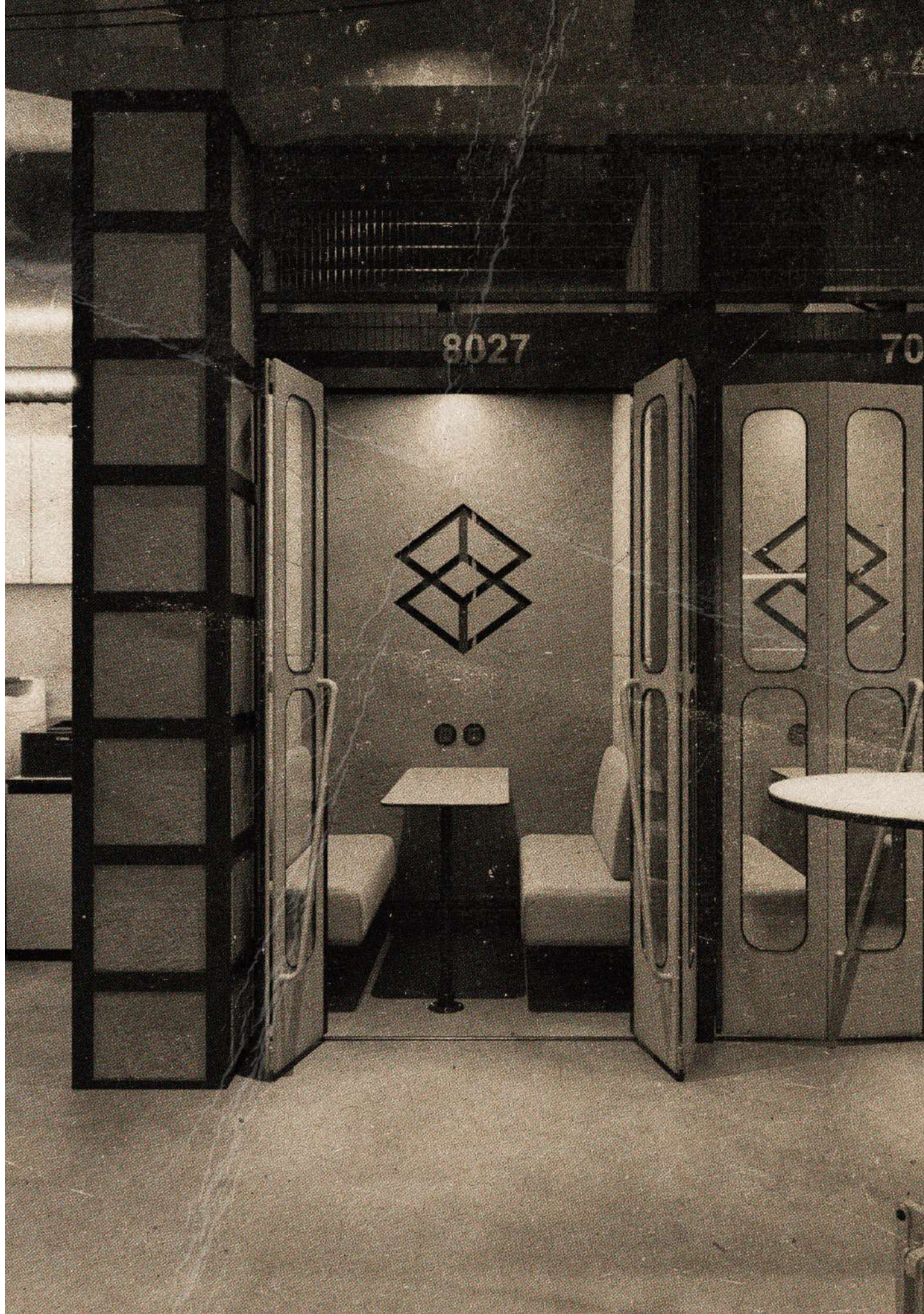
Lea D'sard

# La nostalgie : avantage ou inconvénient dans un projet de design



Projet LEM Station Lviv en Ukraine

Avez-vous déjà ressenti une envie de retour dans le passé pour retrouver du réconfort ou de la sécurité que vous regrettez d'avoir perdus ? La nostalgie incarne ce sentiment à la fois de mélancolie et de joie qui met en tension notre rapport à l'espace temps entre le présent et le passé et influence notre relation avec celui-ci. En se fondant sur la mémoire d'un espace, du temps et de son identité, le designer intègre donc la notion de nostalgie. En effet, un espace peut être un médiateur entre les individus et leur passé : une relation affective au lieu, liée à un attachement qui peut modifier notre expérience de celui-ci. La nostalgie prend différentes formes lors de la conception d'un espace, comme par exemple la revalorisation patrimoniale d'un lieu qui a connu une rupture d'usage et qui peut être associé à certaines mémoires historiques. On en vient donc à se demander, en tant que designer écoresponsable, si la nostalgie pourrait participer d'une approche écoresponsable ou la conforter, en nous incitant à réhabiliter des structures abandonnées afin de préserver les ressources, tout en conservant l'identité historique du lieu ? Le projet **LEM** aborde ce questionnement. C'est un ancien dépôt de tramway abandonné depuis plusieurs années aux abords du centre-ville de Lviv, en Ukraine. La ville a eu pour ambition de le réhabiliter en pôle créatif. Ce projet sera finalisé en 2025, et il a pour objectif de redynamiser la ville tout en mettant en valeur son héritage industriel.



Néanmoins, la nostalgie, par son influence sur la conception d'un espace ravive les souvenirs qui peuvent s'imposer et prendre le dessus. Ainsi, comment utiliser la nostalgie sans la subir tout en s'inscrivant dans un cadre de design écoresponsable ?

Lors de sa construction au XIX<sup>e</sup> siècle, **LEM Station** incarnait par le passé la notion de progrès technique en étant tout d'abord la première centrale électrique de la ville puis par la suite un dépôt de tramways. Son histoire est marquée par les différentes périodes d'invasions qu'a connues Lviv, notamment durant l'occupation nazie et soviétique. Après ces occupations et malgré la construction d'un nouvel entrepôt plus grand, ce bâtiment industriel a été progressivement abandonné. Il est devenu un lieu fantôme et en décembre 2018, la ville a décidé avec l'appui de quatre investisseurs, Marc Zarkhin (Co-fondateur des sociétés Fast Food Systems et Kumpel Group), Taras Kytsmey (Co-fondateur et membre du conseil d'administration de la société SoftServe), Dmytro Kosaryev (Co-fondateur de la société N-iX et LITS) et Par Matsekh (Co-fondateur des sociétés INSPE, Om Nom Nom, Vinyl club) ainsi que le patron de **LEM Station**, Mykhailo Lemak, de réhabiliter **LEM Station** afin de lui redonner vie. Le bâtiment a été transformé en pôle créatif où chaque espace a été conservé et rénové : l'ancienne polyclinique a été transformée en un espace de coworking avec des petits bureaux. Et le hangar central propose des stands de nourriture ou des espaces d'expositions. La rénovation de ces lieux a été guidée par une nostalgie du lieu passé. C'est ce qu'évoque Créative Direction, agence d'architecture d'intérieur qui a réalisé l'intérieur de l'espace de coworking, situé dans l'ancienne clinique, derrière le hangar

central. En effet, afin de préserver la mémoire du lieu, les designers ont aménagé les espaces en s'inspirant d'un concept lié dans un premier temps aux réseaux électriques. Cela fait référence à la première fonction des locaux de **LEM station** avec l'ajout de décoration et d'appareils électriques de style loft tels que des tuyaux ou de vieilles ampoules. D'anciennes lampes et appliques ont été également réinvesties pour accentuer le caractère industriel du bâtiment. La nostalgie s'incarne en un espace immersif et chaleureux en raison de l'intégration d'éléments du passé.

Puis, dans un second temps, on retrouve des références au dépôt de tramway avec la réutilisation des portes d'un ancien tramway de Lviv pour les petites salles de réunions dans l'espace de coworking où l'on a l'impression de voyager dans le temps tout en travaillant. Le réemploi de ces anciens éléments du bâtiment ravive la mémoire agréable du lieu et nourrit sa nostalgie, sans pour autant qu'on en vienne à la subir. De plus, la ville voulait rendre hommage à Stanislav Lem, écrivain de science fiction, originaire de Lviv en donnant son nom à la station. Le studio d'architecture d'intérieur a donc enrichi l'espace de coworking d'une touche de science-fiction suggérée par Stanislav Lem et ses œuvres. Les architectes ont souhaité conserver au maximum l'esprit du lieu en restaurant les murs en briques rouges existants ainsi que la structure métallique du bâtiment comme le projet **De Hallen** à Amsterdam, qui a également restauré son ancien entrepôt de tramway. Aussi, un effort de conservation est visible dans la cage d'escalier : les carreaux en céramique d'origine ont été soigneusement démontés et réemployés pour le sol et l'escalier.

Ainsi, ajoutées à cela, le mobilier de style loft et le mélange des matériaux renforcent l'immersion permise par le lieu. Par exemple, dans la salle de réunion, une table au cadre en métal reposant sur de vieilles traverses de chemin de fer transforme notre expérience et notre rapport à l'espace. Par conséquent, ces différents aménagements fondés sur la nostalgie du lieu peuvent tout à fait se combiner avec les besoins sociétaux actuels, notamment l'essor des espaces de coworking. Ce qui montre qu'un équilibre est possible entre le passé et le présent.

L'aménagement de l'entrée du coworking met en contraste le mur d'origine en brique rouge, rénové, avec des écrans rétro-futuristes, formant une zone qualifiée « d'Insta ». À cela s'ajoute le robot **LEMco3000**, qui accueille les usagers. Ce concept rétro-futuriste dynamise les lieux et empêche la nostalgie de prendre le dessus.

Cependant, même si les différents espaces ne subissent pas le sentiment de nostalgie, s'inscrivent-ils pour autant dans une démarche écoresponsable ? La restauration de **LEM Station** a permis à Lviv de redynamiser une partie de la ville et de la rendre plus attractive. En règle générale, les zones industrielles comme **LEM Station** sont en dehors du centre historique de la ville mais tout de même à proximité. Ainsi, en réinvestissant ces lieux en pôles créatifs, cela permet de répondre à ce problème de migration pendulaire. En effet, en attirant un nouveau flux de personnes vers ce lieu excentré, un point d'intérêt est créé et il est plus facile de maîtriser la congestion urbaine et par la suite de fluidifier les passages.

De plus, ces lieux favorisent les liens sociaux en proposant différents espaces, touchant un large public. Néanmoins, on peut se questionner sur la pertinence de la restauration d'une zone industrielle abandonnée. En effet, la



*Images de l'accueil de l'espace de coworking avec la zone "Insta" et le robot LEMco3000*

construction d'un nouveau bâtiment peut également redynamiser une ville et créer de nouveaux liens. Or, Lviv a choisi de réinvestir cette zone industrielle, pas seulement pour conserver sa mémoire industrielle mais aussi pour diverses raisons. Tout d'abord, la grande superficie des locaux de ces zones industrielles est généralement suffisante pour accueillir toutes les fonctions nécessaires (habitats, travail, loisirs). Dans le projet de la station **LEM**, on peut le constater avec l'espace de coworking qui met à disposition une multitude d'espaces : salles de réunions, bureaux individuels, bureaux pour entreprise, etc. Ensuite, les zones industrielles qui ne fonctionnent plus sont écologiquement dangereuses. Ainsi, la rénovation de ces installations élimine le problème de destructions (très onéreux

et polluant) et amène donc à une solution plus écoresponsable. En effet, lors du réaménagement de ces territoires, une grande attention est apportée à l'environnement naturel. Les designers ont préservé au maximum les ressources du lieu à travers l'intégration de deux parcs au sein de la station.

On pourrait donc en déduire que la rénovation d'une zone industrielle telle que **LEM Station** s'inscrit dans une démarche écoresponsable. Il y a une envie de "faire propre", une sensibilisation à l'écologie. En effet, on constate que de nombreux éléments tels que les conduits ou luminaires en plus des matériaux avec l'escalier en bois qui a été conservé, ont été réemployés. Ce qui permet de réduire les coûts et l'empreinte écologique. Cela démontre que nos structures peuvent évoluer en fonction de nos besoins et qu'il n'est pas nécessaire d'en construire de nouvelles. C'est ce qu'a démontré le collectif Anatomies Architecture lors de la rénovation 100% naturelle d'une maison en Normandie. Le fait de conserver les matériaux de la structure et d'ajouter des matériaux naturels (terre crue, isolations à base de chanvre, etc.) permet, dans un premier temps, de réduire notre impact écologique et dans un deuxième temps de préserver la mémoire du lieu. La nostalgie peut donc être un moteur dans la rénovation d'un lieu.

En effet, **LEM** a conservé et rénové les murs et les carreaux de céramique dans la cage d'escalier de l'espace de coworking afin de conserver l'identité du lieu et d'économiser le plus possible sur l'utilisation de nouveaux matériaux. Lviv a d'ailleurs réitéré cette démarche de réhabilitation avec un deuxième lieu abandonné de la ville : **Jam Factory** qui était une usine de production de boissons alcoolisées, de style néo-gothique rénovée en centre culturel.

Par ailleurs, pour réaliser ce projet de réhabilitation, la réflexion du designer est essentielle à chaque étape du projet et doit s'associer à d'autres partenaires pour intégrer la nostalgie sans la subir. Le projet **LEM** va dans ce sens car les designers ont travaillé avec différents acteurs du projet (urbaniste, services publics, etc.). Et ils ont remis à l'honneur les savoirs traditionnels et écoresponsables grâce à des artisans spécialisés. Par exemple, le fabricant Leoti, avec qui ils ont collaboré, a redonné vie aux carreaux classiques du Lviv du XIX<sup>e</sup> siècle en les produisant à la main selon des techniques traditionnelles pour la cage d'escalier.



*Images de l'accueil de l'espace de coworking avec la zone "Insta" et le robot LEMco3000*

En conclusion, la nostalgie, fondée sur nos souvenirs, influence notre perception des lieux et leur conception. Ainsi, lors de la réalisation d'un projet, le designer doit en tenir compte afin de mieux l'appréhender plutôt que de la subir. Ainsi, elle devient alors une force mobilisatrice, nous incitant à restaurer nos lieux existants tout en s'inscrivant dans une démarche écoresponsable. En intégrant la nostalgie à leur processus de rénovation, **LEM Station** a su préserver son identité industrielle et son histoire tout en répondant aux besoins actuels de Lviv. Ce projet dépasse ainsi la simple posture nostalgique qui consiste à reproduire le lieu à l'identique. Ici, il s'agissait de le faire revivre en le transformant. Enfin, ce projet illustre comment la nostalgie peut s'inscrire dans un processus continu d'évolution des bâtiments, en s'adaptant aux besoins contemporains tout en préservant notre identité et notre passé.



*Plan de la station LEM montrant la répartition des différents espaces selon chaque bâtiment ainsi que la présence d'espaces verts incluant deux parcs*

# Quand le design dialogue avec le passé

Alice Berger



*Nous nous trouvons dans un souvenir de Mimi. Le sépia représente une zone assez floue de sa mémoire qui petit à petit est remplacée par des couleurs vives lorsque Mimi se souvient.*

# Quand le design dialogue avec le passé



*Orangina Beach de Bernard Villemot (1978) -  
Caractéristiques visuelles des années 1970*

La nostalgie, souvent décrite comme un sentiment doux-amer, est cette étrange émotion qui nous pousse à regarder en arrière avec tendresse, mêlant mélancolie et réconfort. Dérivée des termes grecs « nóstos » (retour) et « álgos » (douleur), la nostalgie désignait autrefois le mal du pays. Aujourd'hui, celle-ci a pris une dimension plus large, incarnant une véritable quête du passé, une idéalisation des moments révolus ou encore un besoin de réconfort dans un monde en perpétuelle évolution. Elle s'exprime à travers nos souvenirs, nos objets et nos pratiques, offrant une connexion émotionnelle entre ce qui était et ce qui est. Dans le design d'objet, la nostalgie est un moyen riche et puissant pour établir une connexion plus forte entre l'utilisateur et l'objet, et raviver des souvenirs. Le design cherche à créer un sentiment de sécurité en réinventant ce qui était familier. En redonnant vie à des objets emblématiques, il sait s'adapter aux exigences actuelles, créant ainsi des ponts entre les générations. Le **Polaroid Now+**, lancé par Polaroid® en 2021, illustre parfaitement cette démarche. Avec ses formes iconiques inspirées des appareils photo instantanés des années 1970, et ses fonctionnalités technologiques avancées, il combine harmonieusement l'héritage esthétique d'une décennie et l'innovation contemporaine. Les années 1970 se distinguent par une identité visuelle audacieuse et un imaginaire plastique singulier, marqué par des formes généreuses

et des couleurs vives. Comme l'illustrent les affiches *Orangina beach* de Bernard Villemot (1978) et *Les Demoiselles de Rochefort* de Demy Ferracci (1967), la couleur occupe une place centrale. Les palettes chromatiques vibrantes et saturées associent des teintes vives telles que l'orange, le jaune moutarde, le marron et le vert avocat. L'influence de l'Op art et du psychédélisme se manifeste dans des motifs dynamiques, notamment des spirales et des formes ondulatoires. Cet imaginaire s'étend aux objets du quotidien, dans lesquels le plastique domine, souvent moulés en une seule pièce et déclinés dans des teintes franches aux finitions brillantes. Les lignes arrondies et organiques, inspirées de la conquête spatiale, de la fascination pour le futur et du design pop, donnent aux objets une esthétique à la fois ludique et futuriste. Le *Polaroid Now+* s'inscrit pleinement dans cet héritage esthétique, réactivant un imaginaire collectif tout en l'adaptant aux sensibilités contemporaines. Cette alliance entre passé et présent ne se limite cependant pas à son design formel, elle s'exprime également à travers l'expérience proposée par l'objet. Dans une époque dominée par l'immédiateté numérique et la prolifération d'images, on peut ainsi se demander de quelle manière le *Polaroid Now+* peut renouveler le procédé photographique en convoquant une nostalgie liée aux pratiques analogiques. Il est également pertinent de s'interroger sur la manière dont la nostalgie peut constituer une réponse émotionnelle face aux bouleversements sociétaux et technologiques de notre époque.

Créé en 2021, le *Polaroid Now+* n'est pas un vieil appareil déniché dans un grenier, datant des années 1970. Avec son boîtier rectangulaire légèrement arrondi, ses lignes épurées et son format massif, sa silhouette évoque



*Les Demoiselles de Rochefort de Demy Ferracci (1967) - Caractéristiques visuelles des années 1970*

pourtant, à première vue, un objet d'époque. À travers ces contours si singuliers, nous pouvons facilement reconnaître l'identité caractéristique des anciens modèles d'appareil photo instantanés. Les détails, comme le viseur excentré ou la fente par laquelle émergent les tirages, rappellent avec précision les iconiques *Polaroid OneStep1*. De plus, la palette de couleurs, mêlant des tons neutres comme le blanc crème ou le noir, et des touches vives comme le rouge ou le bleu, ancre cet objet dans une esthétique résolument rétro. Même son boîtier en plastique dense reflète les standards industriels de l'époque. Ces choix de matériaux et de coloris, loin d'être anodins, réactivent un imaginaire collectif associé à une époque perçue comme plus spontanée et abordable. Bien que fidèle aux

codes de l'époque, le *Polaroid Now+* ne se contente pas d'être une simple reproduction formelle. En le comparant au *Polaroid OneStep SX-70*, emblématique des années 1970, on perçoit à la fois une continuité et un écart. Le *OneStep SX-70* affichait une silhouette plus angulaire et un viseur prééminent. Son fonctionnement purement mécanique limitait les ajustements, laissant place à une spontanéité brute. En revanche, le *Now+* adopte un design plus arrondi et ergonomique, adoucissant les formes originelles. Son boîtier, légèrement plus volumineux, abrite une batterie rechargeable et des fonctionnalités technologiques qui offrent un contrôle plus précis via une application mobile. L'ajout de modes créatifs et de filtres amovibles témoigne de cette volonté d'adapter l'objet aux pratiques contemporaines, sans trahir son essence. Ainsi, ce modèle ne se contente pas de raviver une esthétique familière : il instaure un écart subtil qui favorise une réappropriation des usages. Là où les appareils anciens imposaient un fonctionnement purement analogique, leur réinterprétation moderne permet d'expérimenter tout en préservant l'expérience sensorielle du tirage instantané. Ce dialogue entre tradition et innovation illustre la manière dont la nostalgie peut être réinventée : non pas comme une reproduction figée du passé, mais comme une passerelle entre héritage et modernité. En rééditant les formes emblématiques qui ont marqué une génération, le *Polaroid Now+* ravive des souvenirs intimes : soirées entre amis à l'adolescence, instants en famille, etc. Familier de cet objet, l'utilisateur : issu des générations X ou des baby-boomers, ayant vécu l'ère pré-numérique, ressent une connexion immédiate, teintée de réconfort et d'émotion, comme s'il renouait avec l'époque associée à cet

appareil. En tenant donc le *Polaroid Now+* dans ses mains, on ne manipule pas seulement un appareil photo, mais un objet qui permet d'accéder à une expérience vectrice de souvenirs, expérience dans laquelle chaque prise de vue semble mériter d'être immortalisée. Cette puissance évocatrice prend tout son sens lorsque l'on se penche sur l'histoire de la marque Polaroid®. Dès son invention par Edwin Land en 1948, le polaroid a révolutionné le monde de la photographie en proposant un développement instantané, une prouesse technique fascinante pour l'époque. Mais c'est dans les années 1970 que la marque atteint son apogée culturelle, devenant un véritable phénomène de société. Adopté par des millions de foyers, il était témoin des souvenirs les plus précieux. Aujourd'hui, cet héritage perdure pour les générations qui



*OneStep SX-70, 1972 © Polaroid®*

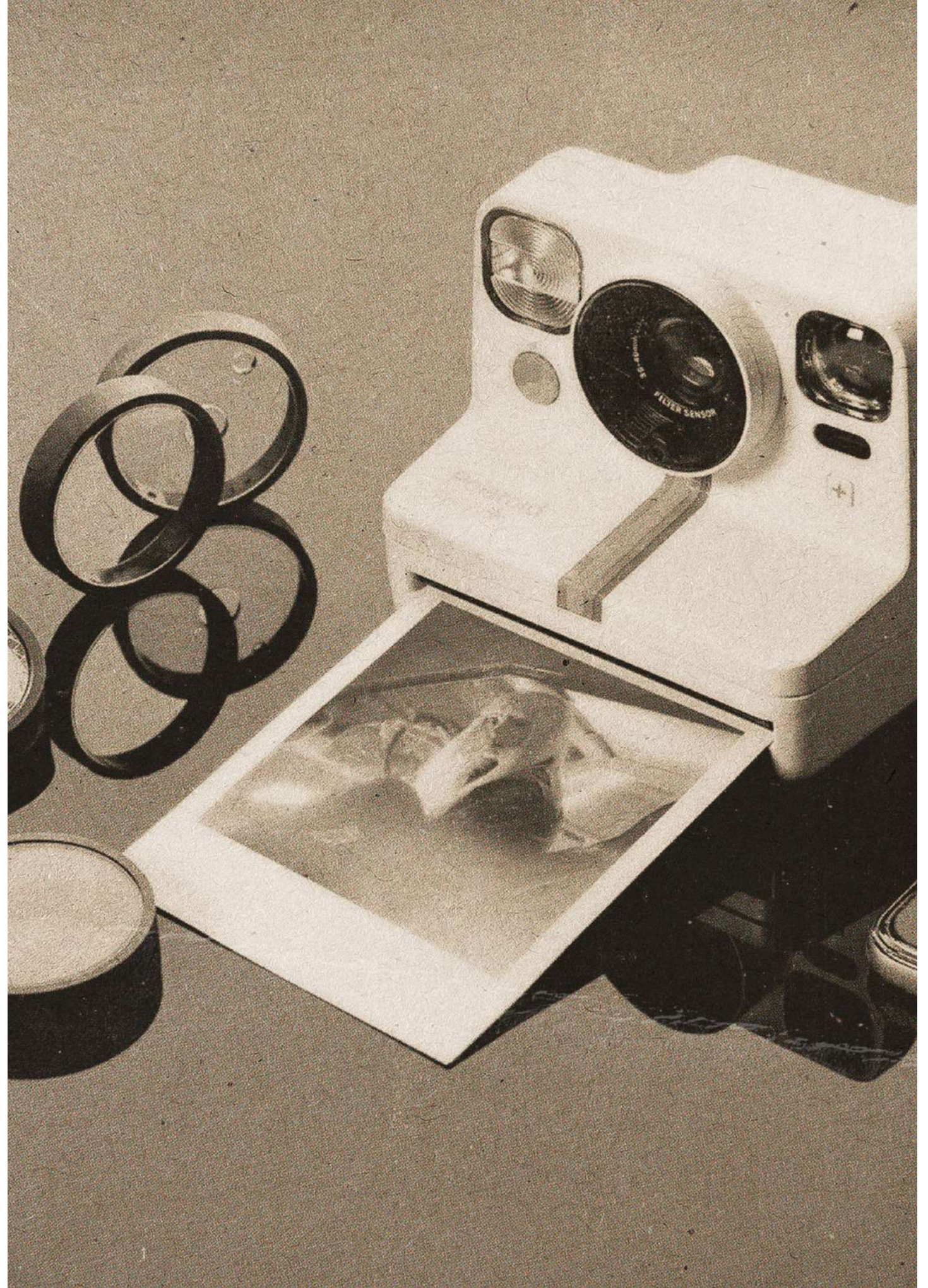
ont grandi avec ces appareils, et le **Polaroid Now+** s'inscrit dans cette continuité en célébrant l'aura intemporelle de ces appareils. Cependant, cette nostalgie ne s'arrête pas à la simple apparence de l'objet. Au-delà de son design, le **Now+** renoue avec des procédés photographiques qui réenchangent l'expérience de l'utilisateur. C'est ce dialogue subtil, mêlant pratique et innovation, qui interroge.

Dans une ère où les smartphones permettent de capturer et de partager des centaines de clichés en un instant, le **Polaroid Now+** impose une temporalité différente. L'acte de prendre une photo devient un protocole : cadrer le sujet, appuyer sur le déclencheur, puis attendre patiemment que l'image se développe entre ses mains. Ce processus, révolutionnaire à l'époque, mais volontairement lent aujourd'hui, redonne de la valeur à chaque photo. Paradoxe au regard



Mise en situation du Polaroid Now+ qui illustre le partage et le rassemblement autour de l'objet  
© Polaroid®

de son invention, le polaroid représentait en effet une prouesse technique puisqu'il accélérail le processus photographique. Il permettait d'obtenir immédiatement son cliché sans passer par le développement de la pellicule et le déplacement chez un photographe, une avancée majeure face à l'attente incontournable liée au développement des pellicules. Aujourd'hui cette logique s'inverse. À l'heure où les smartphones capturent et diffusent des images en une fraction de seconde, le **Polaroid Now+** ralentit volontairement l'expérience. Ce qui autrefois était synonyme de vitesse devient un acte délibérément plus lent, réintroduisant une attente qui contraste avec l'immédiateté numérique. Ce renversement illustre le concept d'accélération développé par Hartmut Rosa : alors que la modernité tend vers une compression du temps et une multiplication des flux d'images, le **Polaroid Now+** instaure une pause, une respiration dans cette frénésie. Contrairement aux photos numériques, souvent oubliées dans le flux continu des réseaux sociaux, les photos polaroid acquièrent une valeur unique : elles sont des objets tangibles et non reproductibles. Walter Benjamin, dans *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, soulignait que la reproduction mécanique d'une œuvre altérerait son « aura », cette présence unique qui la distingue. De ce fait, la photographie produite par le polaroid, par sa matérialité et son unicité, échappe à la standardisation des images numériques et retrouve ainsi une authenticité. Cette matérialité renforce le lien émotionnel entre l'utilisateur et l'image capturée, offrant ainsi une réelle expérience au détenteur. Quoique le **Polaroid Now+** soit profondément ancré dans l'esthétique et la pratique des appareils polaroid classiques, il se distingue par l'intégration de fonctionnalités modernes qui enrichissent l'expérience utilisateur.



Grâce à sa connectivité Bluetooth, l'appareil peut être synchronisé avec un smartphone via une application dédiée. Cela ouvre un éventail de possibilités comme des réglages précis ou des ajustements manuels de la prise de vue. Ces outils technologiques modernes permettent une maîtrise plus complète, qui vient enrichir l'expérience et le plaisir de la photographie instantanée. L'appareil est également livré avec des filtres colorés pour l'objectif, encourageant ainsi une approche ludique et créative. De cette manière, en alliant une technologie actuelle à une pratique photographique ancienne, le **Polaroid Now+** ne se contente pas de séduire un public spécifique. Il agit comme un trait d'union entre les générations. Pour les plus jeunes, habitués à la photographie numérique, cet appareil offre une découverte : celle d'un format ancien qui privilégie la spontanéité et l'authenticité. Pour les plus âgées, il ravive des souvenirs et donne une dimension nostalgique et paisible. Ce dialogue intergénérationnel attribue au **Polaroid Now+** une dimension sociale : moyen de transmission, support d'expériences et créateur d'émotions entre parents et enfants. En ce sens, faire renaître le polaroid permet de renforcer les liens humains à travers la photographie.

Dans un monde dominé par la rapidité et la surconsommation, le **Polaroid Now+** se distingue bien au-delà de sa simple image d'objet rétro. Il offre une alternative réfléchie, presque militante, en réhabilitant une approche lente et durable face à la surabondance d'images éphémères qui inondent nos écrans. En opposant la découverte instantanée d'un résultat visuel à l'attente imposée par son développement, le **Polaroid Now+** redonne de la valeur à la photographie.

Le temps d'attente, qui mène à une satisfaction ou une déception, confère à chaque cliché une importance particulière, rendant l'expérience de l'utilisateur plus significative. Le **Polaroid Now+** invite ainsi à redécouvrir la valeur du temps autant que celle de la photographie. Cette approche, loin d'être anodine, reflète une forme d'écoresponsabilité culturelle. En favorisant la rareté et la durabilité des souvenirs, il s'oppose à la frénésie consumériste et encourage une relation mesurée à l'image. L'acte de ralentir pour immortaliser un instant ne se résume donc pas à une simple nostalgie. Il traduit une prise de conscience face aux excès d'un monde numérique trop rapide et superficiel. En réhabilitant un ancien appareil, le **Polaroid Now+** nous invite ainsi à réfléchir sur nos habitudes de consommation et à



*Déclinaison de la palette de couleurs pour l'enveloppe plastique du Polaroid Now+ offrant une plus grande gamme de couleurs qu'à l'époque  
© Polaroid®*

privilégier la qualité sur la quantité. De ce fait, cette aspiration à la décélération s'inscrit dans des enjeux sociétaux et environnementaux contemporains. Néanmoins, peut-on réellement parler d'un changement profond dans notre rapport aux images alors que le numérique sera toujours présent ? Si le retour du polaroid prône une approche plus frugale de la photographie, il ne remplace pas les usages numériques, mais s'y ajoute. De ce fait, cette cohabitation nuance l'idée d'une véritable rupture et montre, à l'inverse, comment le numérique permet d'enrichir la pratique de la photo instantanée. Dès lors, on peut se demander si cette réhabilitation d'un procédé ancien traduit une réelle volonté de transformation des usages, ou si elle relève avant tout d'une simple stratégie de séduction, portée par un argument marketing habilement orchestré. L'affect lié aux photos polaroid, synonymes de souvenirs et d'authenticité, peut être détourné à des fins commerciales qui capitalisent sur l'émotion pour séduire un public en quête de sens. Cette réappropriation de la nostalgie interroge donc sur la sincérité du retour à une pratique plus lente : s'agit-il d'une véritable redécouverte d'un rapport différent à l'image ou d'une simple opportunité commerciale exploitant un imaginaire collectif ? Enfin, si le **Polaroid Now+** se présente comme un objet prônant la durabilité face à l'éphémère du numérique, son impact environnemental ne doit pas être occulté. Son boîtier en plastique, hérité du design d'origine, questionne sa compatibilité avec les préoccupations écologiques actuelles. Ne pourrait-on pas repenser son enveloppe pour l'adapter aux exigences contemporaines ? Or, cette transformation pourrait altérer significativement l'image associée aux polaroids des années 1970.

Loin d'être un simple sentiment personnel, la nostalgie se révèle aujourd'hui être un véritable moyen pour nous faire prendre conscience de l'impact de nos pratiques de consommation quotidiennes sur notre milieu. À travers le **Polaroid Now+**, nous comprenons que la nostalgie fait non seulement appel à des souvenirs d'un passé perçu comme plus spontané et authentique, mais qu'elle peut également entrer en résonance avec les sensibilités contemporaines pour répondre aux enjeux émotionnels et sociétaux. En revisitant un objet rétro, ancré dans une époque précise, et en l'intégrant aux évolutions de notre ère, nous comprenons que la nostalgie peut être un véritable outil de dialogue, capable d'établir un échange riche entre passé et présent, et de rapprocher les générations. Dans le cas du **Polaroid Now+**, elle nous pousse à valoriser des pratiques plus lentes, durables et significatives, tout en répondant aux besoins émotionnels et sociétaux d'une époque marquée par la rapidité et la dématérialisation. En ce sens, la nostalgie redéfinit la relation que nous entretenons avec les objets, tout en réaffirmant leur pertinence dans le monde d'aujourd'hui. De cette manière, nous pourrions nous interroger sur la place qu'occuperaient ces objets qui nous rappellent d'où nous venons, dans un futur où la technologie continuera de progresser.

*En Cène* est la revue bimestrielle du DSAA  
Design des Mutations Écologiques,  
design d'espace, design graphique et design produit  
du Pôle Supérieur de Design de Nouvelle Aquitaine  
à La Souterraine.  
Ce numéro traite de la thématique « Nostalgie » et  
a été réalisé par la promo 13.

**Auteur de l'édito :**

Julien Borie

**Auteurs des articles :**

Amalia Antonio [design espace]  
Arnaud Charlotte [design produit]  
Alice Berger [design produit]  
Simon Bessière [design produit]  
Marine Charpentier [design graphique]  
Léa Durand [design espace]  
Anthime Thirion [design produit]

**Conception graphique et éditoriale :**

Jamy Phelippot [design produit]  
Simon Bessière [design produit]  
Abigail Cullen [design espace]

**Comité de rédaction :**

Julien Borie  
Bertrand Courtaud

**Équipe pédagogique :**

Julien Borie  
Ann Pham Ngoc Cuong  
Anne-Catherine Céard  
Bertrand Courtaud  
Laurence Pache  
Catherine Pradeau  
Sandrine Sirmain  
Christophe Recoules

**Crédit typographique :**

*Quasimoda*

*Biro*

**Crédit typographique :**

Nous avons reproduit les images dans un cadre pédagogique, nous ne disposons pas des autorisations d'utilisations.

**Type de papier :**

DCP ivoir 160g A4

Trophée ivoir 80g A3

Wingo 200g blanc A4

**Impression :**

Édité le 03 octobre 2025 au Lycée  
Raymond Loewy à La Souterraine,  
Nouvelle-Aquitaine.



