

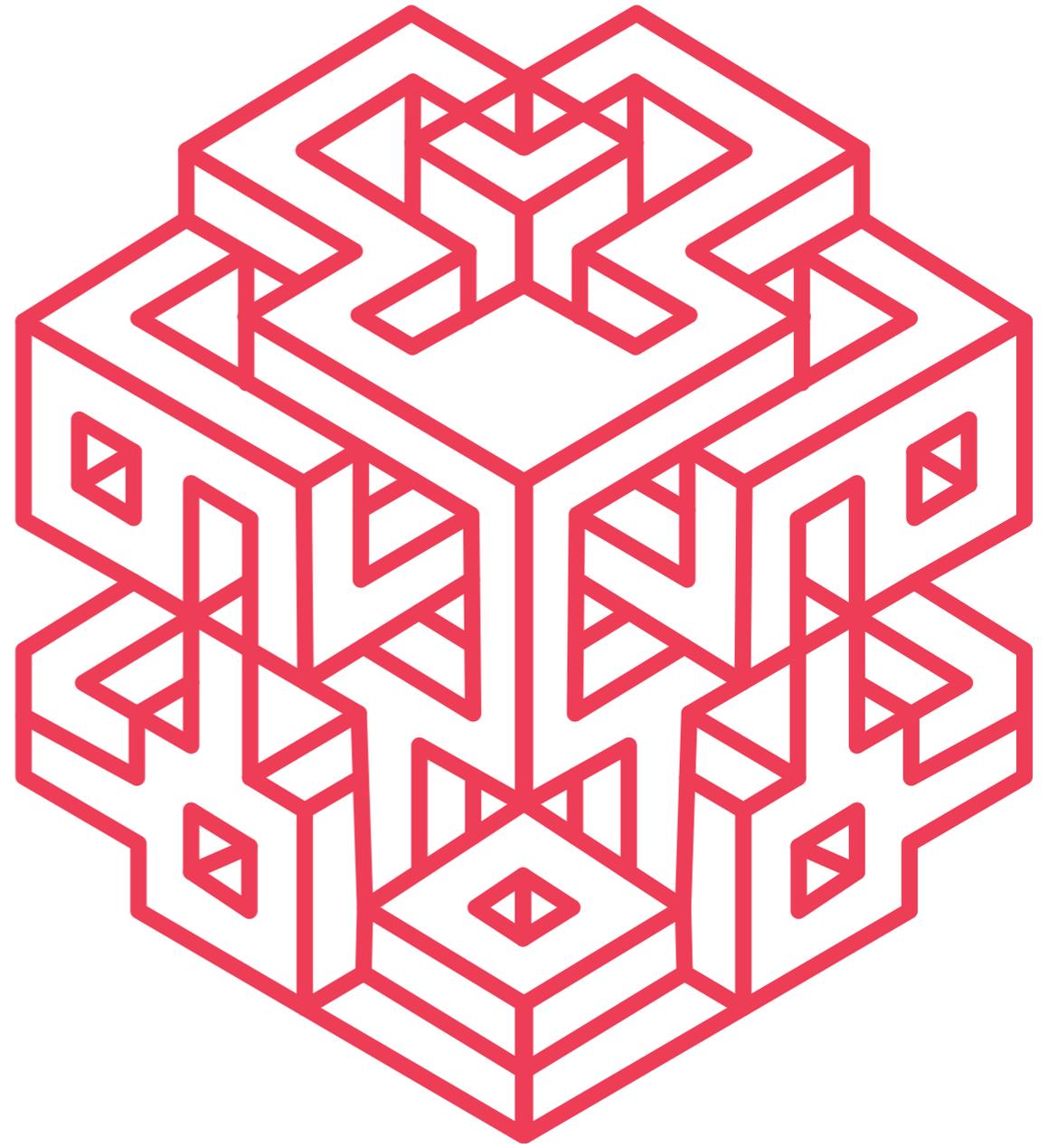
ENICÉNE



# PROJETS DE DIPLÔME DSAA DESIGN

→ DSAA  
DESIGN RESPONSABLE  
ET ECO-CONCEPTION

PROMOTION 2016  
CITÉ SCOLAIRE  
RAYMOND LÉWY  
LA SOUTERRAINE



# SOMMAIRE



**Loïc ARTIAGA** ..... p.7  
Édito



**Vincent GUERARD** ..... p.38  
Articulations collectives  
> Une lisière en ville

**Ophélie CHAMPAGNE** ..... p.44  
Mobilité partagée des enfants et des seniors  
> De la mobilité partagée à la mobilité facilitée

**Lauranne MAUILLON** ..... p.50  
Citoyens, prenons place !  
> Réinventons le conseil de quartier !

**Elodie CHATREAU** ..... p.56  
MU - L'espace en mouvement  
> Le logement mouvant, nouvel accueil pour les réfugiés

**Anne LECUYER** ..... p.62  
Mauvaise Nature  
> Mauvaise Nature, vers une cohabitation bienveillante

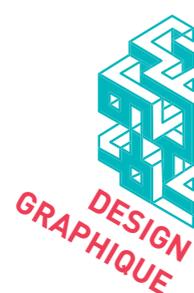
**Valentin PENAULT** ..... p.68  
Mutant  
> Design en mutation : L'ADDITION

**Alexis QUESSARD** ..... p.74  
L'abandon vertueux :  
gérer soi-même la fin de vie de ses objets  
> Degrade It Yourself

**Jérémy PERROT** ..... p.80  
Mobilité partagée des enfants et des seniors  
> Co mob', mobilité partagée et design inclusif

**Marylou PETOT** ..... p.86  
Intermède  
> Interlude

**Agathe DUSEIGNEUR** ..... p.92  
Le sel, une nouvelle matière pour le design ?  
> Sea, salt and sun



**Estelle PANNIER** ..... p.8  
Dire et agir ! Pour un langage citoyen  
> Voix actives, le designer graphique au service  
de la parole publique

**Estelle GROSSIAS** ..... p.14  
Je suis graphiste, j'imagine des cartes  
> La cartographie, un outil pour valoriser  
la biodiversité des friches

**Mathilde RIGAUT** ..... p.20  
Péripétie  
> En quête d'opinions : «on parle d'éoliennes»

**Adrien FUCHS** ..... p.26  
Vous êtes conviés  
> On salade !

**Manon BELIGNI** ..... p.32  
Les filles vous m'aidez à débarrasser la table ?  
> Le graphisme dit ciao au sexisme !





MARYLOU  
PETOT



OPHÉLIE  
CHAMPAGNE



LAURANNE  
MAILLON



MANON  
BELIGNI



AGATHE  
DUSEIGNEUR



ÉLODIE  
CHATREAU



MATHILDE  
RIGAUT



ANNE  
LÉCUYER



ALEXIS  
QUESSARD



JÉRÉMY  
PERROT



ESTELLE  
PANNIER



VINCENT  
GUERARD



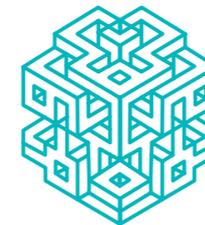
VALENTIN  
PENAUT



ESTELLE  
GROSSIAS



ADRIEN  
FOUX



## ÉDITO

Loïc ARTIAGA

Maître de conférences, Université de Limoges  
Responsable du master Création  
contemporaine et industries culturelles

*Autant vous prévenir d'emblée : la créativité et la maturité de la promotion Deux mille Seize du DSAA Design responsable et éco-conception irriguent les pages de ce livret. Elles ne restituent pourtant que des produits finis, l'issue de tâtonnements entre terrains, salles de classe et ateliers. Si elle gomme nécessairement la temporalité d'une année vécue à Raymond-Loewy, cette revue des projets atteste dans le même temps que Adrien, Alexis, Anne et les autres ne sont déjà plus sur les bancs du Pôle Supérieur de Design du Limousin. Ils sont devenus des designers, avec des propositions qu'il vous appartient d'éprouver.*

*De l'usage du sel comme matériau de fabrication à « l'abandon vertueux » des biens de consommation, les projets présentés ici couvrent de vastes domaines. Leur force d'ensemble est de nous confronter aux grands enjeux du temps, de questionner nos pratiques et usages courants. Qu'est-ce que se mouvoir ? Qu'est-ce qu'habiter ? Qu'est-ce que vivre ensemble ? Quels rapports entretenons-nous avec la nature ? Qu'est-ce que manger ? Et, à ce propos, avec quoi se nourrir, dès lors qu'ustensiles et couverts deviennent d'incontrôlables « mutants » ?*

*Ce numéro d'En-Cène plonge dans l'univers de quinze jeunes professionnels. Textes et photos vous feront sourire – parfois – et réfléchir, surtout. Lisez-les et regardez-les avec attention : chaque projet présenté constitue un instantané du monde matériel de demain.*



# Estelle PANNIER

→ **DSAA DESIGN GRAPHIQUE**  
Contact : [estelle.pannier@gmail.com](mailto:estelle.pannier@gmail.com)  
Site web : [estellepannier.tumblr.com](http://estellepannier.tumblr.com)



**ENSEIGNANTS**

Cyril Nicolas / Sophie Clément

**MÉMOIRE**

Dire et agir ! Pour un langage citoyen

**PROJET**

Voix actives, le designer au service de la parole publique

La démocratie actuelle montre un désengagement généralisé des citoyens, une démobilisation lors d'événements-clés comme les élections.

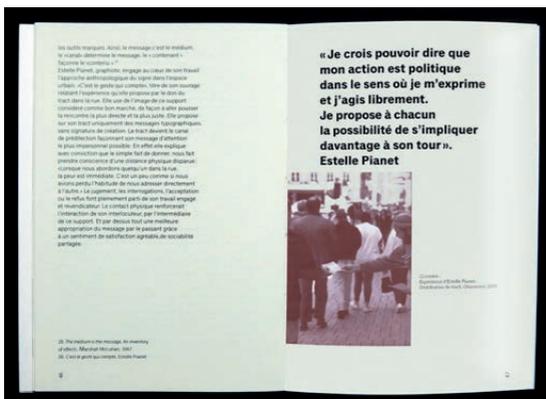
Les citoyens se disent déçus par leurs représentants auxquels ils ne croient plus. D'ailleurs, la communication, par le biais des images, semble elle aussi contaminée par ce marasme ambiant. Les images sont perçues comme véhiculant un message à sens unique. Réduites trop souvent à une fonction publicitaire ou mercantile, elles ne mobilisent plus les citoyens. Pourtant, elles étaient, en particulier les affiches, traditionnellement utilisées à des fins politiques ou citoyennes.

Si l'espace public est essentiellement son lieu d'affichage, l'affiche atteint-elle sa cible pour autant ? L'habitant n'est-il pas passif face à celle-ci ? Elle ne suscite que peu de critiques, ni de commentaires ou d'appropriations.

Le discours institutionnel n'est plus qu'une parole à sens unique. L'espace public nous est avant tout familier, propice aux échanges et à la mixité sociale. Il favorise naturellement un principe de réciprocité désormais disparu. Le numérique propose en ce sens une alternative démocratique grâce à la mise en réseau du citoyen qui augmente ses capacités d'actions individuelles ou collectives.

Alors comment le designer graphique peut-il remobiliser et sensibiliser l'engagement citoyen ? Ne peut-il pas devenir le médiateur entre le citoyen et les institutions, en proposant de nouveaux supports qui suscitent la participation voire un engagement ? L'espace public serait-il à revisiter ? À l'échelle locale, le rôle du designer est encore plus déterminant pour que la parole des habitants puisse devenir une parole citoyenne.

↔↕↔  
Photographies  
du mémoire



# VOIX ACTIVES, LE DESIGNER GRAPHIQUE AU SERVICE DE LA PAROLE PUBLIQUE

Le citoyen est celui qui prend part à la vie de la Cité, or si l'on se fie aux taux d'abstention élevés des dernières élections, il semble de moins en moins concerné. Comment expliquer ce désengagement collectif à l'échelle nationale ? Si les liens plus directs avec nos représentants semblent s'altérer avec l'évolution de nos modes de vie, de nos mentalités, à l'heure du numérique et des réseaux sociaux, il est aussi question de redonner aux désintéressés, aux déçus comme aux indignés le vrai goût du mot participation.

Pour cela, de nouveaux schémas d'organisation citoyenne (associative ou institutionnelle) émergent mais peinent à être visibles. De plus, les images souvent stéréotypées encouragent cette forme de passivité ambiante. Celles-ci s'avèrent davantage adressées à des consommateurs d'informations qu'à des citoyens impliqués. Or ne devraient-elles pas plutôt aider à mobiliser, véhiculer des pensées divergentes, instaurer le débat et faire interagir tous les acteurs d'une localité ?

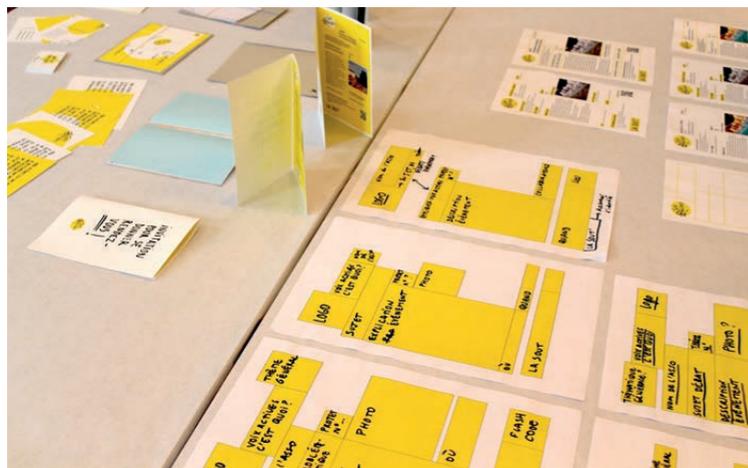
Graphiste et citoyenne, comment puis-je participer à une meilleure démocratie ? Je comprends tout l'intérêt d'un graphisme qui anime, qui crée du lien, qui tente de proposer et non d'imposer. Les objectifs que je défends sont ceux qui invitent à la responsabilité sociale.

Ma recherche a consisté à élaborer un outil démocratique visant à améliorer la parole publique dans la conception d'un dispositif communicationnel, afin de rendre dicible chaque opinion. Ce dispositif, offrant un nouvel espace d'échanges et de débats, est en l'occurrence au service de la population sostranienne et de son territoire.



↑. Logotype du projet

←. Photographie de la scénographie de la soutenance



**VOIX ACTIVES**

**LADEF**  
Association de détente et d'événements festifs

Débat public

VOIX ACTIVES EST UNE ASSOCIATION ET UN DISPOSITIF À DESTINATION DES SOSTRANIENS, QUI SOUHAITENT CONSTRUIRE LEURS AMBITIONS DE DÉMOCRATIE LOCALE ET DE VIE SOCIALE COOPÉRATIVE. IL PERMET À CHACUN D'ENTRE EUX DE POUVOIR S'EXPRIMER ET AGIR EN FAVEUR DU BIEN-VIVRE DANS SA COMMUNE.

Qu'attendez-vous de votre centre ville ?

Projet n° **1**

L'association de la Souterraine LADEF, vient tout juste de s'installer ! Se consacrant plus spécifiquement à la détente et aux événements festifs, elle souhaite récemment faire l'objet d'un débat public entre sostraniens le temps d'un après-midi par mois ! Cette initiative est un bon moyen d'organiser un rassemblement basé sur des discussions constructives relatives à la thématique préalablement choisie par vous, les internautes. Pour cette seconde étape, vous êtes alors conviés à cette réunion citoyenne qui rappelle le, n'a qu'un seul et unique but, celui de débattre sur vos envies d'améliorations du territoire sostranien. Citoyens, c'est à vous !

JARDIN PUBLIC | LA SOUT'

JEUDI 28-07 | 19H30-21H

Qui a collaboré à cet événement ?  
- Les amis de la bibliothèque

Partenaires actuels du projet Voix Actives  
- MJC - Centre social de la Souterraine  
- LADEF - Association de détente et d'événements festifs  
- Les Amis de la Bibliothèque  
- LADELS

LA SOUT'

C'est un des enjeux de la mission du designer que de proposer des outils qui ouvrent à l'expérience en laissant les habitants/citoyens construire leur ambition de démocratie locale. Les divers supports servent à toucher un public de tout âge pour un usage opérant. La parole citoyenne dialogue ainsi avec la parole institutionnelle.

Un nouveau langage se crée pour dire et agir ensemble.

←. Affiches du macro-projet

↓. Flyer

INVITATION  
POUR SE  
DONNER  
RENDEZ-  
VOUS !

**VOIX ACTIVES**

LADELS,  
L'Association des Étudiants de La Souterraine

Civisme

VOIX ACTIVES EST UNE ASSOCIATION ET UN DISPOSITIF À DESTINATION DES SOSTRANIENS, QUI SOUHAITENT CONSTRUIRE LEURS AMBITIONS DE DÉMOCRATIE LOCALE ET DE VIE SOCIALE COOPÉRATIVE. IL PERMET À CHACUN D'ENTRE EUX DE POUVOIR S'EXPRIMER ET AGIR EN FAVEUR DU BIEN-VIVRE DANS SA COMMUNE.

Des rues propres grâce aux éco-citoyens !

Projet n° **3**

Les éco-citoyens seront à l'honneur ! L'association d'une vingtaine d'étudiants sostraniens à un ramassage collectif de déchets dans la ville ! Il est question de se réunir motivés pour une bonne cause ! Cette opération de nettoyage de nos rues a été réfléchi après avoir eu contact avec la mairie et les services techniques de la ville pour connaître d'éventuelles zones régulièrement polluées de déchets en tout genre ! Ces zones ont été identifiées sur un plan de la ville. Rendez-vous place du marché afin de vous livrer le circuit proposé. Un pique nique au bord de l'étang du Cheix, sera organisé pour échanger et citer le rendez-vous ! Venez nombreux !

Qui a collaboré à cet événement ?  
- La mairie

PLACE DU MARCHÉ | LA SOUT'

SAMEDI 18-06 | 14H30-17H30

Partenaires actuels du projet Voix Actives  
- MJC - Centre social de la Souterraine  
- LADEF - Association de détente et d'événements festifs  
- Les Amis de la Bibliothèque  
- LADELS

LA SOUT'



# Estelle GROSSIAS

→ **DSAA DESIGN GRAPHIQUE**

Contact : [estelle.grossias@gmail.com](mailto:estelle.grossias@gmail.com)

Site web : [estellegrossias.tumblr.com](http://estellegrossias.tumblr.com)



### **ENSEIGNANTS**

Elisabeth Charvet / Laurence Pache

### **MÉMOIRE**

Je suis graphiste, j'imagine des cartes

### **PROJET**

La cartographie, un outil pour valoriser la biodiversité des friches

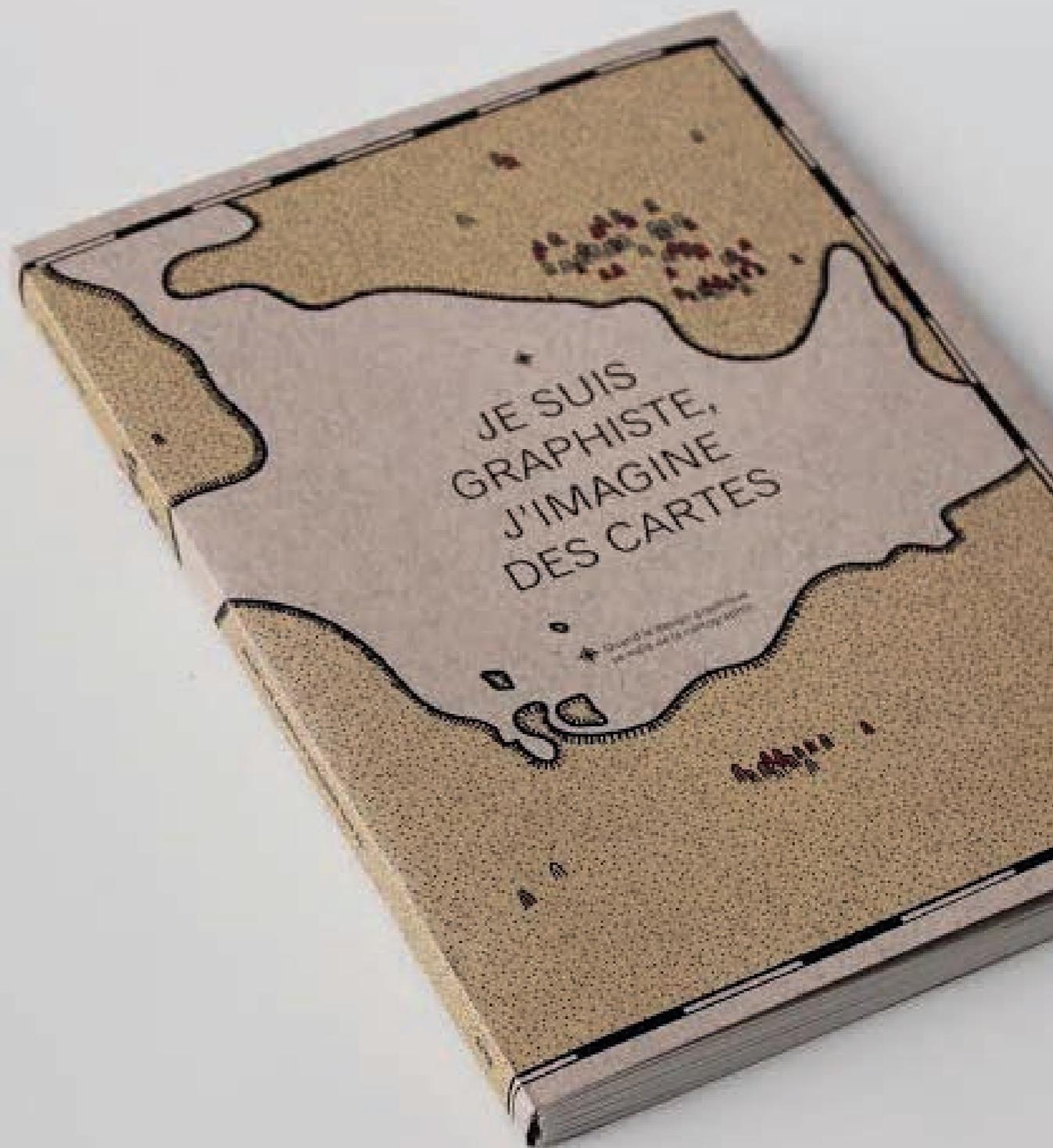
*Une bonne carte vaut mieux qu'un long discours. Les cartes ne sont pas simplement utiles à décorer les murs de nos bureaux, elles sont des outils de connaissances et de savoirs. Nous avons besoin de cartes car ce sont elles qui aiguissent notre vision du monde. Ce sont des images à regarder et à contempler qui nous donnent accès à une représentation globale et néanmoins sélective de ce qui nous entoure. Une carte peut dire et sous-entendre autant, voire plus de choses qu'un long argumentaire.*

*À l'heure actuelle, les cartes qui nous permettent de voir et d'imaginer le territoire sont pour la plupart issues des nouveaux modes de représentation satellitaire et géolocalisée. Toutes ces représentations*

*tendent à se ressembler graphiquement et s'homogénéisent petit à petit. Les cartes ne sont plus celles que les explorateurs et les navigateurs rapportaient de leurs voyages et qui nous permettaient de rêver et d'imaginer des territoires plus vastes et différents. Est-ce parce qu'il n'y a plus rien à explorer ?*

*Est-il possible que le graphisme actuel génère une production cartographique qui nous donne envie de découvrir et d'imaginer la portion du globe où nous vivons ? Par conséquent pouvons-nous encore imaginer avec et sur le territoire ? La carte peut-elle redevenir cette image et cet outil graphique qui nous permet d'apprendre à méditer notre territoire ?*

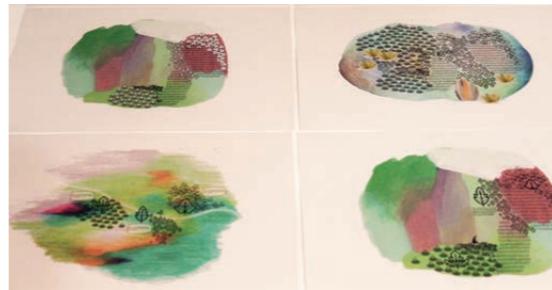
↓→.  
Photographies  
du mémoire



La carte rend notre environnement appréhendable. En modifiant les échelles perceptibles et en induisant des filtres de lecture, la carte rend notre environnement compréhensible. Elle nous ouvre les yeux sur les choses dont nous n'avons pas conscience. Comment fait-elle ? La carte organise, la carte hiérarchise, la carte est structurée.

Cependant si elle se définit seulement par ces caractéristiques, cela signifie t-il que ce support ne peut pas représenter le chaos ? Et si la carte devait vraiment nous montrer le chaos, que nous raconterait-elle ?

La richesse d'une friche est un chaos à cartographier. La friche, c'est le désordre apparent qui s'avère être un système. Mais qui s'en rend compte ?



Mon projet consiste donc à retranscrire ainsi qu'à révéler la biodiversité et l'organisation a priori anarchique d'une friche avec l'aide d'une équipe d'experts (l'orchestre du territoire). L'objectif est de donner une image valorisante de ces lieux abandonnés pour leur apparence jugée sale et leur présence inutile. Avec un outil cartographique mis à disposition des habitants lors d'un événement à La Souterraine sur le thème de la biodiversité, la réalité sur ces délaissés devrait apparaître. Le chaos d'une friche aurait alors une image construite... La lecture du support

cartographique permettrait donc, dans un premier temps de montrer aux habitants que ces sites existent, pour ensuite leur prouver que ces derniers ont de l'importance et sont primordiaux pour nos écosystèmes.

Ce projet de diplôme témoigne du fait que par la juste exploitation de l'outil carte, le graphiste mêle tous les outils de communication à sa disposition et révèle la beauté du désordre à tous ceux qui aiment l'ordre.



↑. Recherches graphiques et pictogrammes

←. Illustration «Les friches s'affichent avec l'orchestre du territoire»



↑←. Evolution de la carte n°1, La Friche



# Mathilde RIGAUT

→ **DSAA DESIGN GRAPHIQUE**

Contact : [rigaut.mathilde@neuf.fr](mailto:rigaut.mathilde@neuf.fr)

Site web : [mathilder.wix.com/mathilde-rigaut](http://mathilder.wix.com/mathilde-rigaut)

[cargocollective.com/mathilderigaut](http://cargocollective.com/mathilderigaut)



**ENSEIGNANTS**

Cyril Nicolas / Sophie Clément

**MÉMOIRE**

Péripéties

**PROJET**

En quête d'opinions : «on parle d'éoliennes»

Anecdote, récit d'aventures ou d'évènements imaginaires, nous racontons des histoires, quelle que soit notre civilisation, pour partager nos expériences. Génératrices d'espaces virtuels, elles nous séduisent et nous instruisent sur notre condition humaine. Cette aptitude à organiser et à transmettre notre vécu sous une forme narrative est fondatrice de valeurs soudant les hommes.



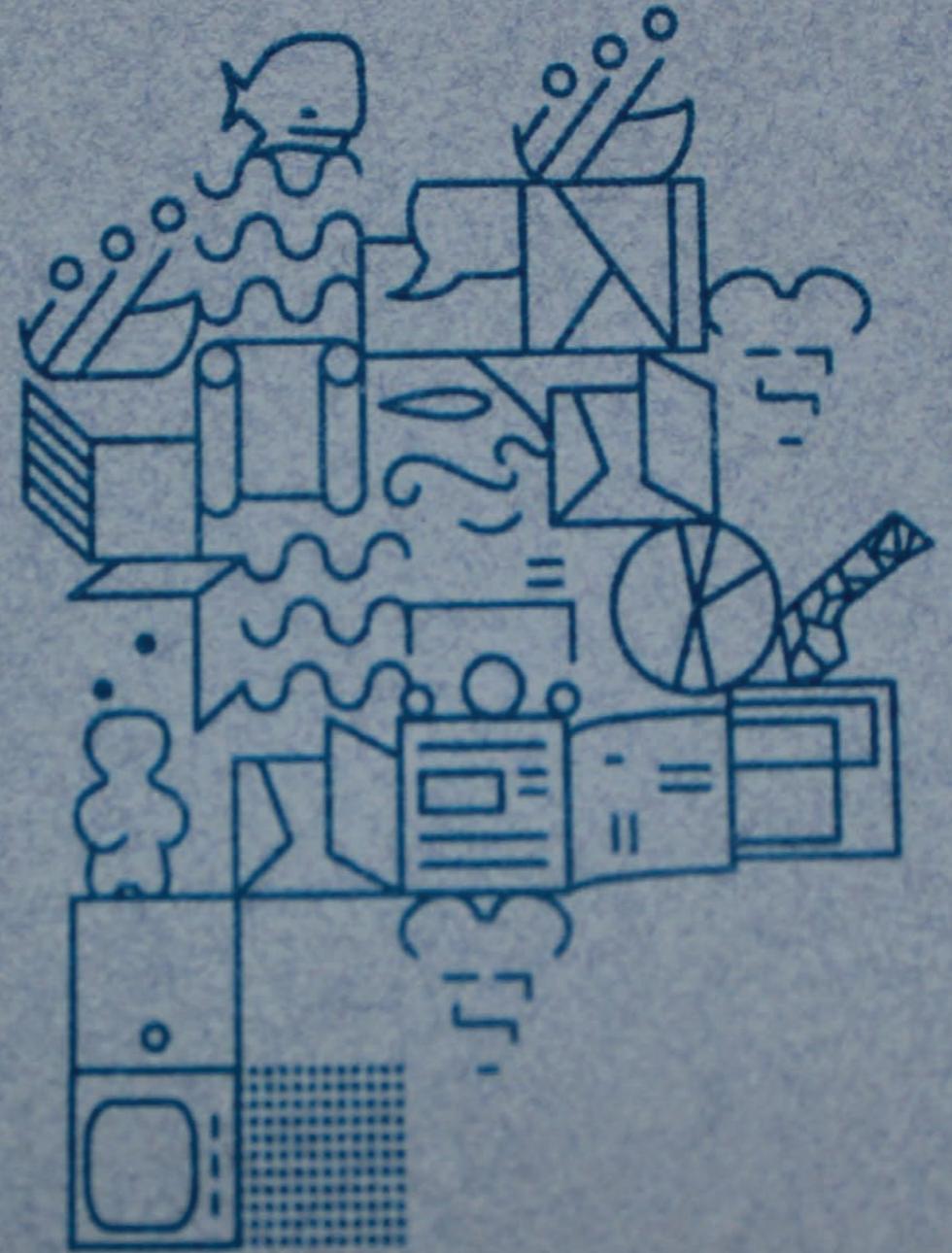
↓→.  
Photographies  
du mémoire



Transmises oralement, en lettres d'imprimerie ou en images, les histoires sont aujourd'hui véhiculées par de nouveaux modes de diffusion, nés avec l'avènement du numérique. Tout récit implique la notion d'intrigue, indispensable pour capter l'attention du lecteur (Captatio benevolentiae). Or Internet propose des contenus fragmentés, de plus en plus ludiques et esthétiques. Ceux-ci priment désormais sur les autres fonctions narratives.

Si le rôle du designer graphique, dans sa manière de transmettre les récits, est de proposer des formes stimulant l'imaginaire, peut-il aller jusqu'à concevoir des alternatives narratives en corrélation avec les nouveaux usages numériques?

Nos représentations et langages évoluent, non sans poser de nombreuses questions au designer conscient de ses responsabilités. Il est donc nécessaire de comprendre les rouages des différents langages narratifs. Comment modeler la matière narrative ? Comment avec le numérique, renouveler les expériences de lecture et la création de suspens ? Et comment favoriser les capacités fédératrices et de transmission interculturelle des récits ?



## EN QUÊTE D'OPINIONS : « ON PARLE D'ÉOLIENNES »

Mettre en récit des faits d'actualité serait-il un moyen pour accéder à une autre perception des événements présents ? Ma recherche s'est appliquée à scruter en quoi l'utilisation de la narration pouvait s'avérer pertinente dans la communication d'une problématique contemporaine. Comment aborder par la narration une problématique environnementale, mais aussi économique, sociale et démocratique ? Comment le graphiste peut-il proposer un support narratif favorisant une parole citoyenne diversifiée ?

Ce projet consiste à mettre en récit les différents points de vue récoltés dans le cadre d'une enquête sur l'implantation de parcs éoliens autour de la commune de La Souterraine. Un docu-fiction graphique est réalisé avec les habitants, les élus, les promoteurs, pour accompagner ce projet de société à l'échelle d'un territoire. Cette forme visuelle vise à comparer des points de vue subjectifs sur le développement éolien à l'échelle locale, pour permettre aux habitants de se faire leur propre opinion et ainsi de susciter le débat.

Favorisés par les politiques de valorisation des énergies renouvelables, les parcs éoliens s'implantent de plus en plus dans le paysage français, et les opérateurs en éolien ne manquent pas de démarcher le territoire creusois susceptible d'accueillir ce

type de dispositif. Mais compte tenu d'une carence de communication et d'un manque de transparence qui alimentent la méfiance, il est aujourd'hui nécessaire d'inclure les citoyens dans le processus de médiatisation de tels projets, afin d'adopter une posture réfléchie et cohérente face à ces sollicitations éparses et parfois ambiguës.

Il est du rôle du graphiste d'accompagner le dialogue, lors de rencontres, de visites, réunions publiques, afin de favoriser la constitution d'opinions personnelles. Cette expérience a permis aux participants d'horizons différents de co-construire autour d'un sujet complexe et souvent polémique, en évitant d'emblée le piège de la question du pour ou contre, mais en privilégiant la transparence d'informations, le dialogue sans langue de bois, le partage d'histoires, et l'engagement vers un débat constructif.

Avec ce kit d'histoires se pose la question de la mise en récit comme outil de communication.

→. Illustration figurant sur l'enveloppe

↓. Cartographie sous forme de fresque



A man in a patterned shirt is gesturing towards a wall of design sketches in a studio. The image is overlaid with a red tint and a white geometric pattern. A teal box contains contact information for Adrien Fuchs.

## Adrien FUCHS

→ **DSAA DESIGN GRAPHIQUE**

Contact : [adrien.foux@hotmail.fr](mailto:adrien.foux@hotmail.fr)

Site web : [adrienfuchs.net](http://adrienfuchs.net)



**ENSEIGNANTS**

Elisabeth Charvet / Laurence Pache

**MÉMOIRE**

Vous êtes conviés

**PROJET**

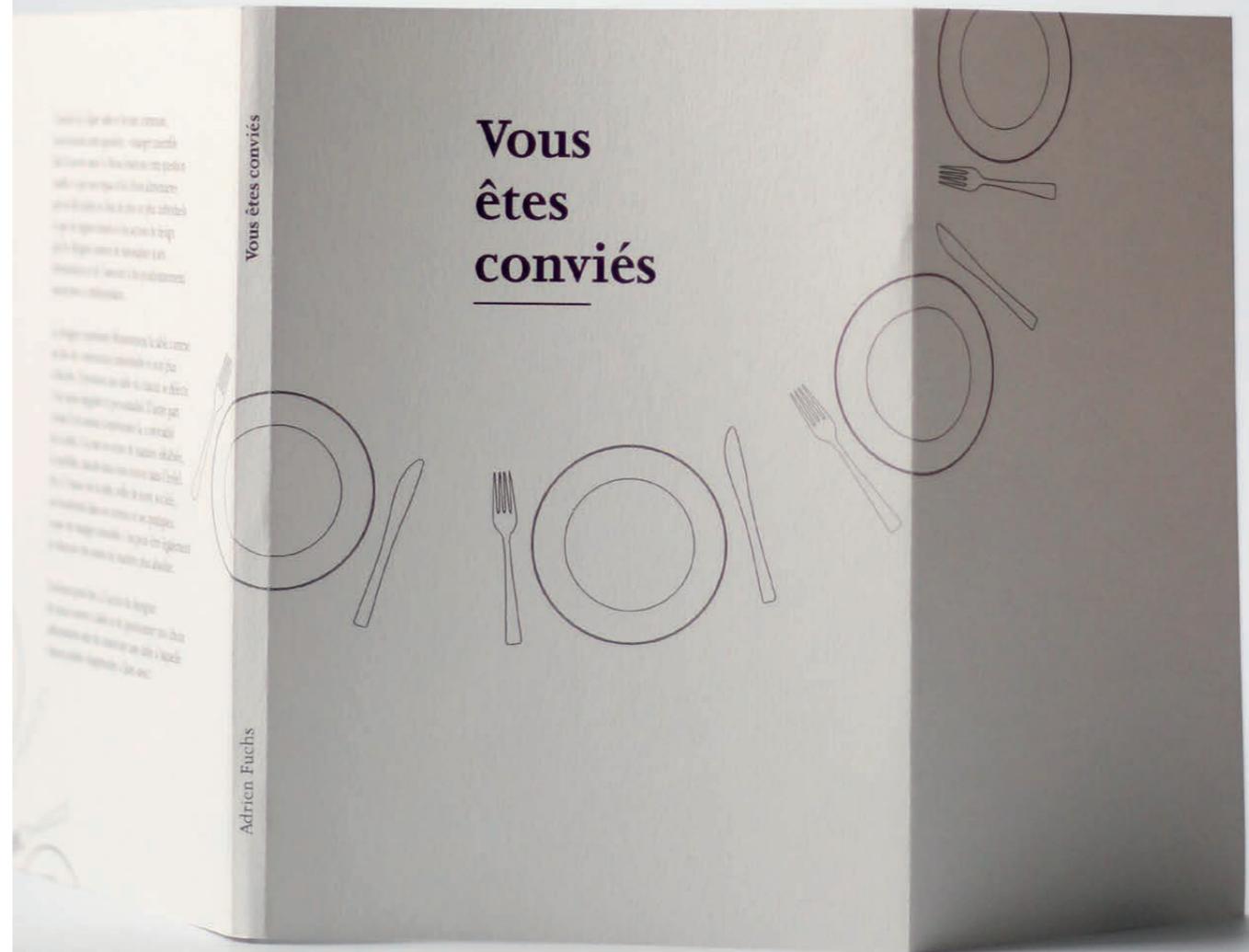
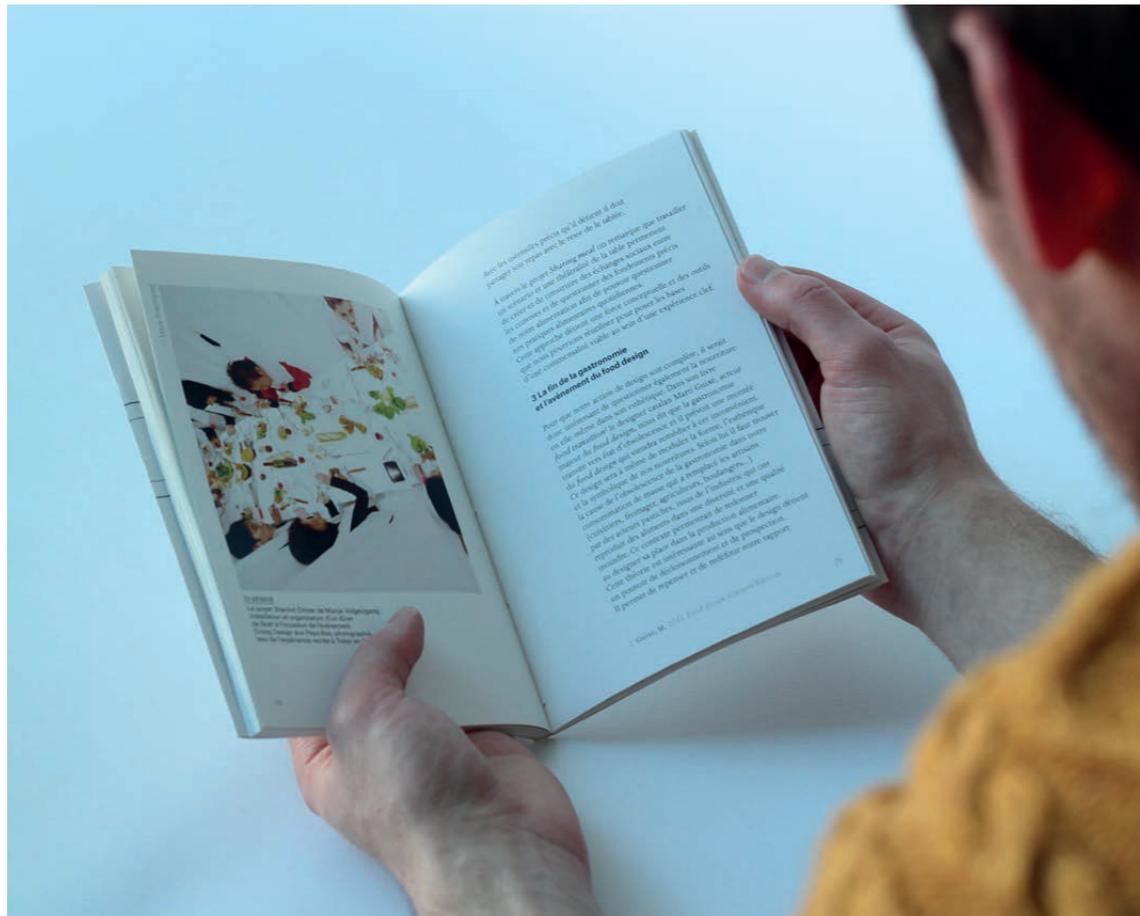
On salade !

Convies ici à faire table et lecture communes, nous posons cette question : « manger ensemble fait-il encore sens ? » Nous émettons cette question tandis que nos repas et les choix alimentaires qui en découlent se font de plus en plus individuels et que les signes visuels et les actions de design qui les dirigent tentent de rationaliser notre alimentation et de l'associer à des positionnements autonomes et indépendants.

Le designer représente fréquemment la table comme un lieu de construction individuelle et non plus collective. Il promeut une table où chacun se délecte d'un repas singulier et personnalisé. D'autre part lorsqu'il est amené à représenter la convivialité de la table, il la met en scène de manière idéalisée, la mythifie, plaçant ainsi cette notion dans l'irréel. Or si l'espace de la table, reflet de notre société, est bouleversé dans ses normes et ses pratiques, cesser de manger ensemble c'est peut-être également se dissocier des autres de manière plus absolue. Il revient peut-être à l'action du designer de nous convier à table et de questionner nos choix alimentaires afin de construire une table à laquelle chacun puisse réapprendre à faire-avec !



Photographies du mémoire



## ON SALADE !

« Sors de ta piaule », scandait l'association Lyonnaise GAELIS aux étudiants des cités universitaires.

Cette entité qui fait le pont entre les associations étudiantes lyonnaises, organise chaque année une semaine solidaire pour lutter contre l'isolement et l'exclusion des étudiants. Avec le désir de les convier à faire table commune j'ajouterais : « réinvestissez vos cuisines collectives ». Ce discours prend forme tandis que 25% d'entre eux sont dans une situation d'isolement social et de précarité.

Dans ce contexte, le designer s'est donné pour mission d'accompagner les étudiants dans la planification de repas pris en commun. Ces expériences de commensalités permettront aux étudiants de réaliser des économies budgétaires, de construire des liens sociaux riches et d'adopter un regard conscient sur leur alimentation.

Ce projet se construit avec la collaboration d'un acteur public et d'un acteur privé : le Crous de Clermont-Ferrand, commanditaire du projet, et le sponsor IKEA, qui donne une viabilité matérielle au projet. Cette stratégie de sponsoring correspond à la vision d'IKEA, qui mène actuellement une campagne intitulée « It starts with the food ». Cette interaction entre un acteur public et privé, nous invite à nous questionner sur la responsabilité que les grandes entreprises doivent avoir face aux crises sociétales que nous traversons.

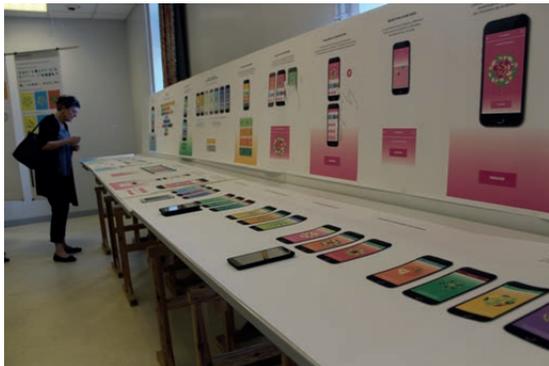
En amont du projet les cuisines de la résidence universitaire des Cézeaux seront ré-équipées pour donner lieu à un événement d'une durée d'une semaine centré sur la consommation de salades composées. Ce plat représente un réel intérêt car ses règles de préparation sont souples et favorisent un effort collectif, dans lequel chacun peut exprimer sa singularité. Socle de partages sociaux riches, la consommation d'une salade composée permet également de construire une alimentation soutenable, faite principalement de végétaux, d'aliments sains et de saison qui génèrent peu de déchets. La campagne d'affichage mise en place fait la promotion de cet événement puis une application mobile prend le relais, pour permettre aux étudiants de construire une commensalité soutenable et économique sur la durée.

Ce projet déclenche une réponse à un problème sociétal étudié dans le mémoire en adoptant une posture où le designer se fait traducteur et interprète d'un message qu'il transmet à un public défini.

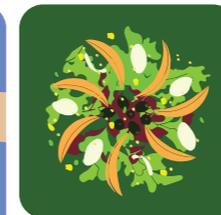
Ainsi en conviant les étudiants à table, le designer les convie également à adopter des pratiques alimentaires plus viables.

↓  
Photographies  
de la  
soutenance

→  
Affiche  
«On salade !»



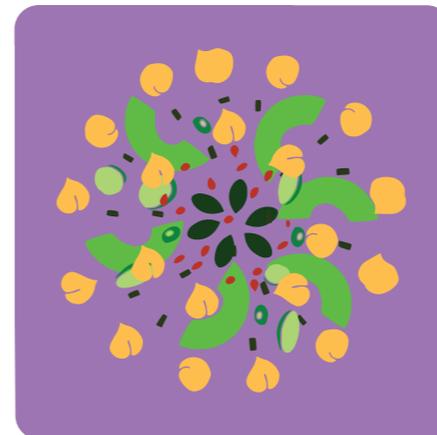
## On salade !



Un événement animé par  
**Gilles DAVEAU**  
Formateur, auteur et conférencier,  
spécialiste de cuisine alternative et créative  
Crous Résidence des Cézeaux



**19 > 24**  
Septembre  
Dès 18h



Un événement du CROUS sponsorisé par IKEA  
> Pour plus d'informations, visitez le site [www.crousclermont-ferrand.com](http://www.crousclermont-ferrand.com)





## **Manon BELIGNI**

→ **DSAA DESIGN GRAPHISME**

Contact : [manon.beligni@gmail.com](mailto:manon.beligni@gmail.com)

Site web : [manonbeligni.tumblr.com](http://manonbeligni.tumblr.com)



### **ENSEIGNANTS**

Elisabeth Charvet / Julien Borie

### **MÉMOIRE**

Les filles vous m'aidez à débarrasser la table?

### **PROJET**

Le graphisme dit ciao au sexisme !

«Un linguaggio di simboli e di segni ?  
Gran parte delle nostre attività sono oggi  
condizionate da segni e simboli, usati, per ora,  
solo a scopo di comunicazione e informazione  
visive. Ogni segno e ogni simbolo hanno un  
significato preciso di valore internazionale »  
Bruno Munari, Arte come mestiere

Un langage de symboles et de  
signes ? Aujourd'hui une grande partie de nos  
activités sont conditionnées par des signes  
et symboles, utilisés, pour le moment,  
seulement dans un but de communication et  
d'information visuelle. Chaque signe et chaque  
symbole a une signification précise de valeur  
internationale. A ceux qui ne voient pas le  
problème de la domination masculine, ou  
pensent que l'égalité des sexes est en marche

et que nous y arriverons naturellement,  
nous pourrions demander comment cela se  
réalisera quand les images qui nous entourent  
véhiculent majoritairement les mêmes  
archétypes sexistes ? Comment les gens  
peuvent percevoir les messages engagés pour  
l'égalité lorsque la norme est faite d'archétypes  
sexistes ?

↓→  
Photographies  
du mémoire

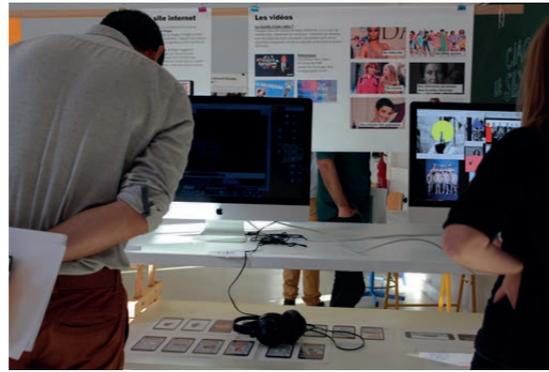


## LE GRAPHISME DIT CIAO AU SEXISME !

Si les questions liées au genre, au harcèlement sexuel, aux libertés des femmes sont de plus en plus visibles dans certains milieux intellectualisés, les signes sexistes règnent toujours dans le paysage visuel des jeunes. Les stéréotypes genrés font partie du langage utilisé pour s'adresser à ces filles et garçons qui restent passifs devant ces images.

Tout droit sortis des années 60, et de mon univers graphique développé au cours de mon cursus de DSAA, « Solange et Roger » ne médiatisent pas les idées d'un groupe féministe et ne cherchent pas à s'inscrire en parole dominante. Le projet qu'ils mènent avec un ton décalé cherche à modifier le regard des jeunes sur les images qui les entourent.

Les 16-20 ans ne sont pas là pour faire tapisserie, c'est à l'aide d'outils numériques et de supports imprimés que Solange et Roger leur donnent la parole et leur montrent qu'eux aussi peuvent construire une société tolérante et égalitaire.



↑.  
Photographie  
de la  
soutenance

↓→.  
Photographies  
du flyer «Ciao  
le sexisme»





# Vincent GUERARD

→ **DSAA DESIGN ESPACE**

Contact : [guerard.vinc@gmail.com](mailto:guerard.vinc@gmail.com)

Site web : [issuu.com/vincentguerard/docs/  
portfolio\\_vincent\\_guerard](https://issuu.com/vincentguerard/docs/portfolio_vincent_guerard)



## ENSEIGNANTS

Alexandra Debonnaire / Elisabeth Charvet

## MÉMOIRE

Articulations Collectives

## PROJET

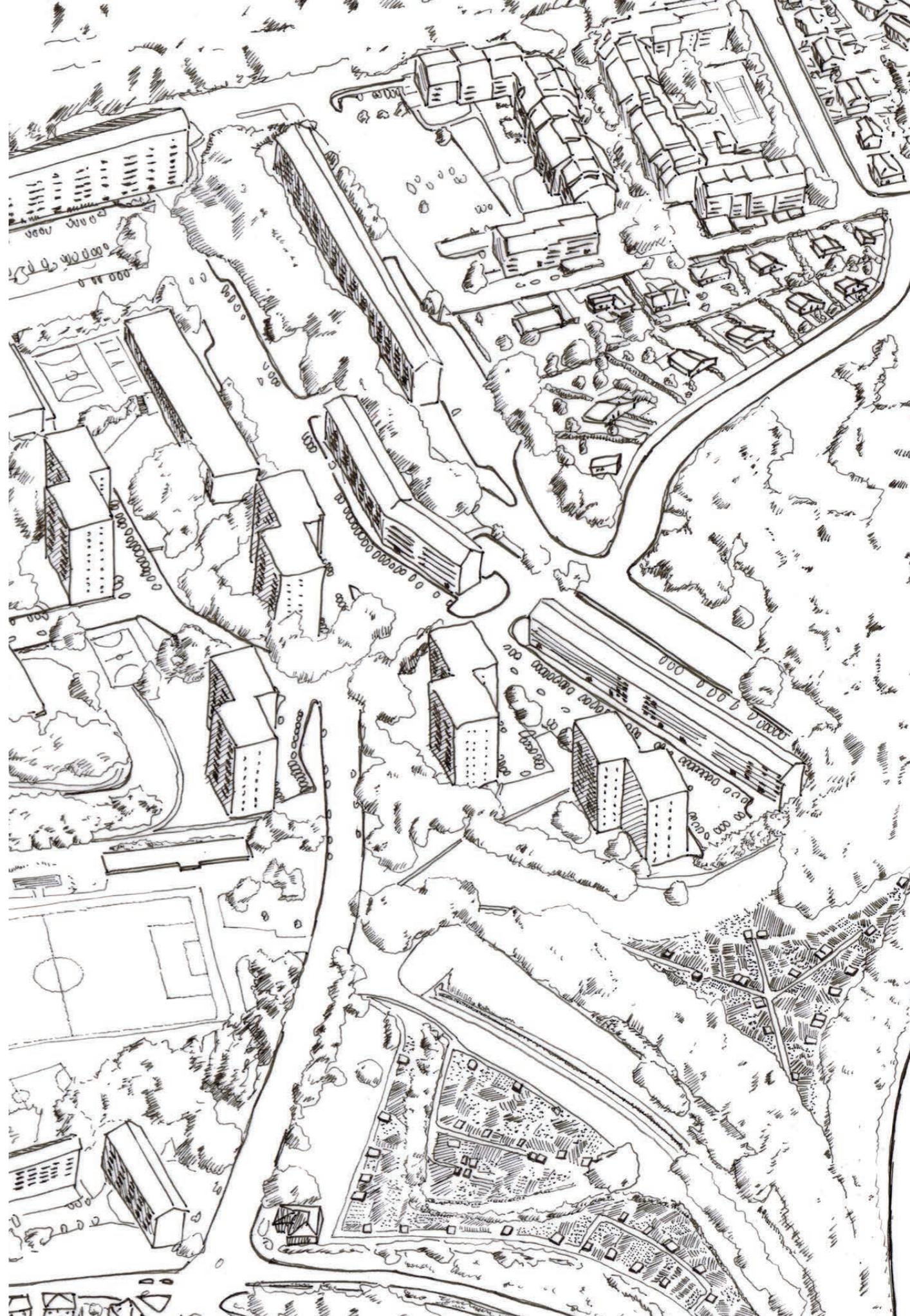
Une lisière en ville

Les grands ensembles sont hérités d'une pensée moderne appliquée à la construction d'habitats. Les répétitions et les assemblages de machines à habiter ont produit dans les années 1960 ces quartiers utopiques, qui sont aujourd'hui montrés du doigt. Mis à l'écart des villes, dans des immeubles bâtis ex nihilo, les habitants subissent cet environnement uniforme et standardisé. Ils deviennent eux-mêmes anonymes et invisibles. Ils disparaissent même des objectifs des rénovations urbaines.

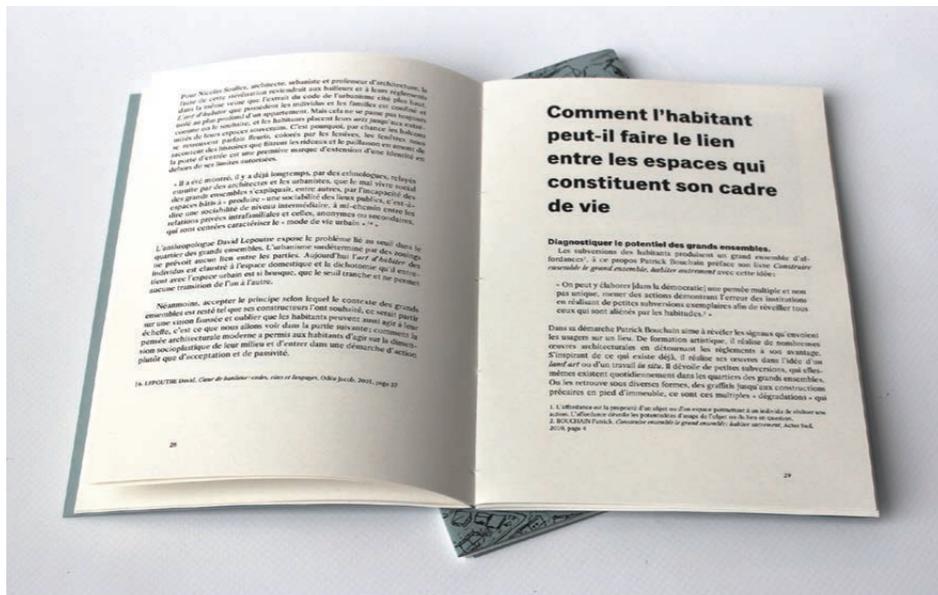
Pourtant ils sont là, les habitants usent de ruses quotidiennes pour échapper à ce cadre de vie anxiogène. Ils produisent de

petites subversions qui façonnent un milieu où ils trouvent leur place. Des groupes se créent, des rencontres se font, des différences se dessinent et des seuils s'installent dans ces quartiers qui en étaient dépourvus. Les habitants cohabitent, ils échangent entre eux et fabriquent leur quartier qui s'articule collectivement pour tendre vers un mieux vivre ensemble dans les grands ensembles.

Cette recherche en design explore la capacité d'un espace de seuil entre les individus afin de promouvoir un niveau de sociabilité intermédiaire, révélant l'identité et l'appropriation des habitants sur leur cadre de vie.



Photographies et illustration du mémoire



Comment articuler le quartier de La Bastide dans la trame verte de Limoges ?

### Le seuil : objet de conciliation.

Dans ma recherche en Design intitulée *Articulations Collectives*, j'ai étudié les capacités du seuil à être un objet d'échange pour promouvoir un niveau de sociabilité intermédiaire. À la suite de mes observations, le projet met en application les caractéristiques des seuils pour introduire des espaces dynamiques favorisant le dialogue entre les individus et les milieux afin de dépasser les imperméabilités urbaines héritées des dogmes modernistes.

### Un quartier en lisière urbaine : une richesse environnementale.

J'ai pris le temps de connaître le quartier de La Bastide, par des immersions régulières qui m'ont permis de découvrir des signaux faibles et des usages quotidiens qui passent inaperçus dans les grands projets de rénovations urbaines. À La Bastide, ce sont les qualités environnementales et les multiples typologies végétales qui font les spécificités du quartier. Une biodiversité riche se révèle à la lisière entre la ville de Limoges et les espaces protégés du bois environnant.

### Vers une écologie urbaine

Les préoccupations environnementales menées par la métropole de Limoges et la Région Limousin sont des points d'ancrage pour mon projet. À terme ceux-ci participeront à la création d'une trame verte et bleue au sein de la métropole limougeaude et intégreront le quartier de La Bastide dans une écologie urbaine. Un équilibre fragile mais indispensable entre le centre-ville et son quartier périphérique.

Mon projet est une démonstration d'une action menée à plusieurs échelles, où les microcosmes influent sur le macrocosme. Par des nouvelles porosités au sein d'un quartier, les enjeux finaux peuvent être répercutés sur d'autres échelles et ainsi valoriser et singulariser l'identité du quartier de La Bastide vis à vis de sa Métropole.



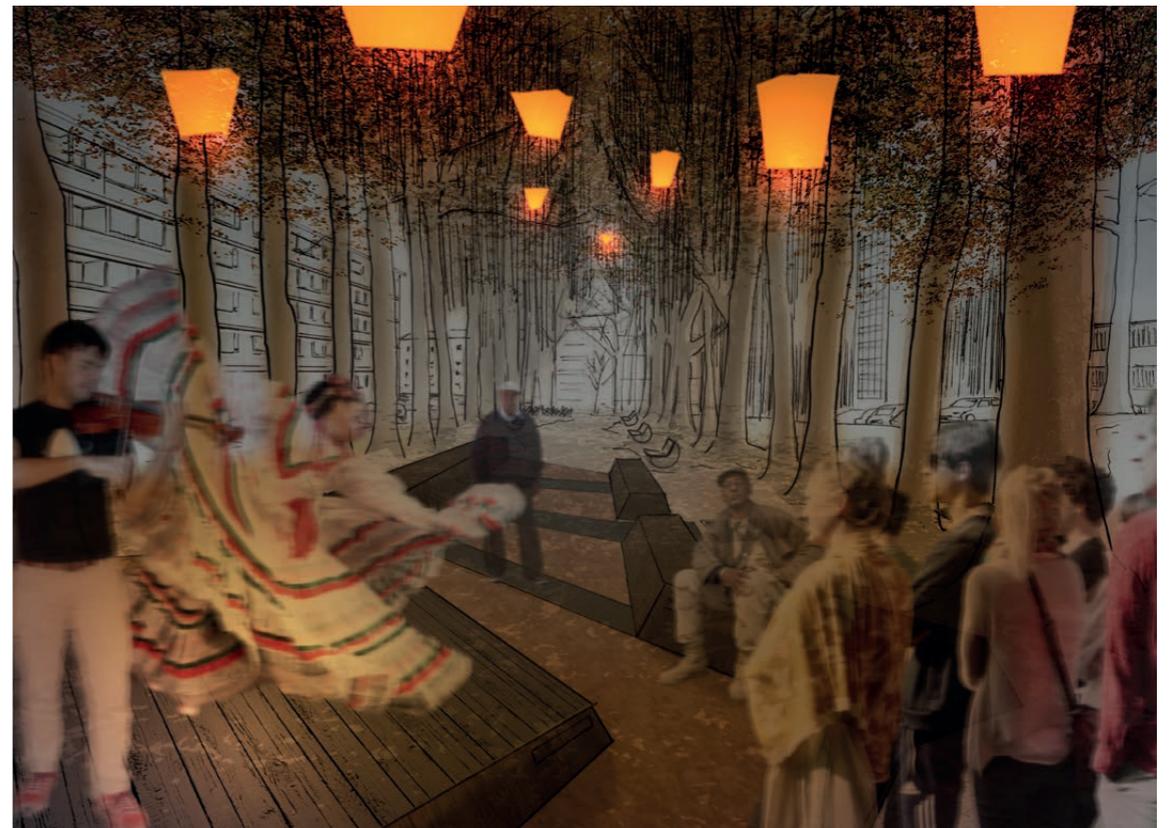
↑.  
La convergence  
(jour)

↓.  
La convergence  
(nuit)



←.  
Photographie  
de la  
soutenance du  
macro-projet

↓.  
Belvédère





# Ophélie CHAMPAGNE

→ **DSAA DESIGN ESPACE**

Contact : [ophelie.champagne@gmail.com](mailto:ophelie.champagne@gmail.com)

Site web : [opheliechampagne.tumblr.com](http://opheliechampagne.tumblr.com)



**ENSEIGNANTS**

Ann Pham Ngoc Cuong / Laurence Pache

**MÉMOIRE**

Mobilité partagée des enfants et des seniors

**PROJET**

De la mobilité partagée à la mobilité facilitée

Dans une ville en pleine mutation, générée par nos déplacements, la mobilité se pose comme un enjeu de taille dans les innovations de demain. Actuellement, le contexte socio-spatial de la ville n'est pas favorable aux enfants et aux seniors, qui sont négligés par rapport aux actifs. Ils se retrouvent donc en situation de handicap car ils sortent de la normalité dans leur comportement de mobilité.

En effet, l'aménagement du territoire urbain serait responsable de clivages sociaux, et d'inégalités d'accès aux ressources nécessaires pour les enfants et les seniors. La voiture étant le mode de transport privilégié pour accéder aux ressources, l'enfant et le senior ne sont pas ou plus en capacité de l'utiliser. Et les transports en commun ? Ces lieux qui ponctuent nos flux de circulation, pour accéder aux transports publics, ne sont pas adaptés à ces deux générations. Il est alors nécessaire de pouvoir leur donner une nouvelle place dans le milieu urbain. Étant donné qu'entre conducteurs la tendance est de partager notre voiture pour rendre service et générer du lien social lors d'un trajet commun, les enfants et les seniors pourraient-ils s'associer au sein d'un même déplacement et se rendre service l'un à l'autre ? La mobilité facilitée serait-elle une des conditions d'accès à la mobilité partagée et de fait, à l'espace urbain ? Comment le design d'espace peut-il favoriser la mobilité partagée entre les enfants et les seniors ?



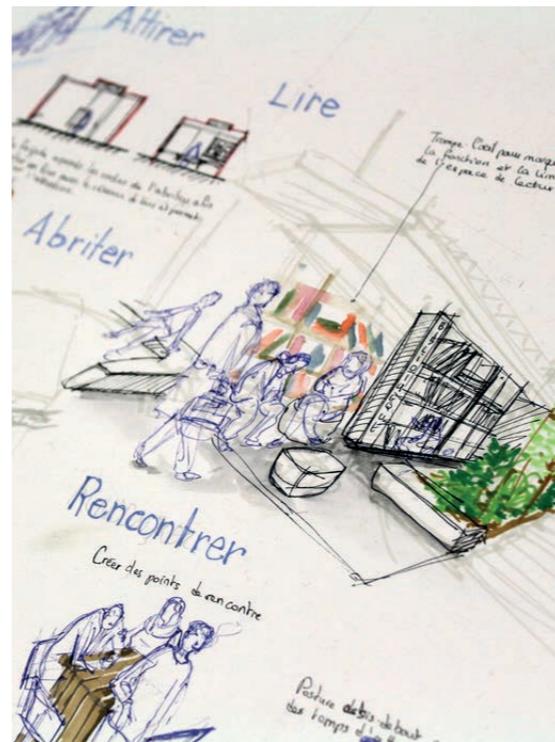
↔. Photographies du mémoire



Dans une société qui privilégie le transport personnel, la notion de partage revient en force. Nous sommes donc dans la nouvelle tendance du covoiturage, de l'autopartage, des transports en commun... bref, nous entrons dans une nouvelle ère de mobilité : la mobilité partagée. En effet, elle apporte des bienfaits économiques et s'oriente vers la création du lien social entre les citadins, mais pas tous ! Certaines personnes éprouvent des difficultés face à la mobilité, c'est pourquoi, on peut envisager l'association de plusieurs personnes ayant des difficultés, qui peuvent toutefois s'entraider au sein d'un même déplacement. Comment la mobilité partagée peut profiter à tous ? Pour la rendre possible, il faudrait que le contexte soit favorable.

Dans le cas du Limousin, la SNCF ferme des gares ou réduit leurs services dans certaines communes de la région, au profit des grandes distances et de la vitesse. Ainsi, l'usage de la voiture devient une nécessité en dépit des transports collectifs et de partage. Pour y remédier, un projet de réseau de tram/train à

Limoges pourrait reconnecter des communes rurales aux agglomérations telles que Limoges. Ce réseau, utilisant les voies ferrées existantes, facilite l'accès entre le centre-ville de Limoges et les communes alentour dans un périmètre de 60 km. Les différents arrêts sur le réseau sont des stations et mon projet consiste à travailler sur une en particulier, la station Forum. Elle se situe sur un point central dans le réseau, non loin de la Mairie de Limoges, des établissements administratifs, des universités, de la Bibliothèque Francophone Multimédia, d'une future résidence de seniors...



→. Croquis et recherches

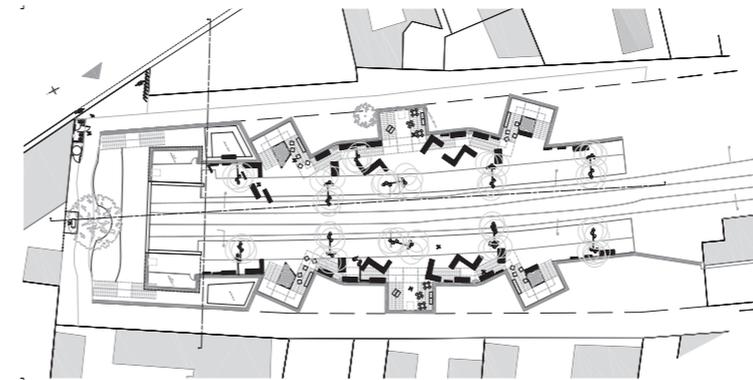
↓. Coupe transversale de la station



Dans un premier temps, l'aménagement répondra aux contraintes imposées par le terrain telles que la visibilité du site, la mise en accessibilité, puis l'expérience spatiale produite par l'aménagement et enfin l'intermodalité des réseaux de transports de Limoges.

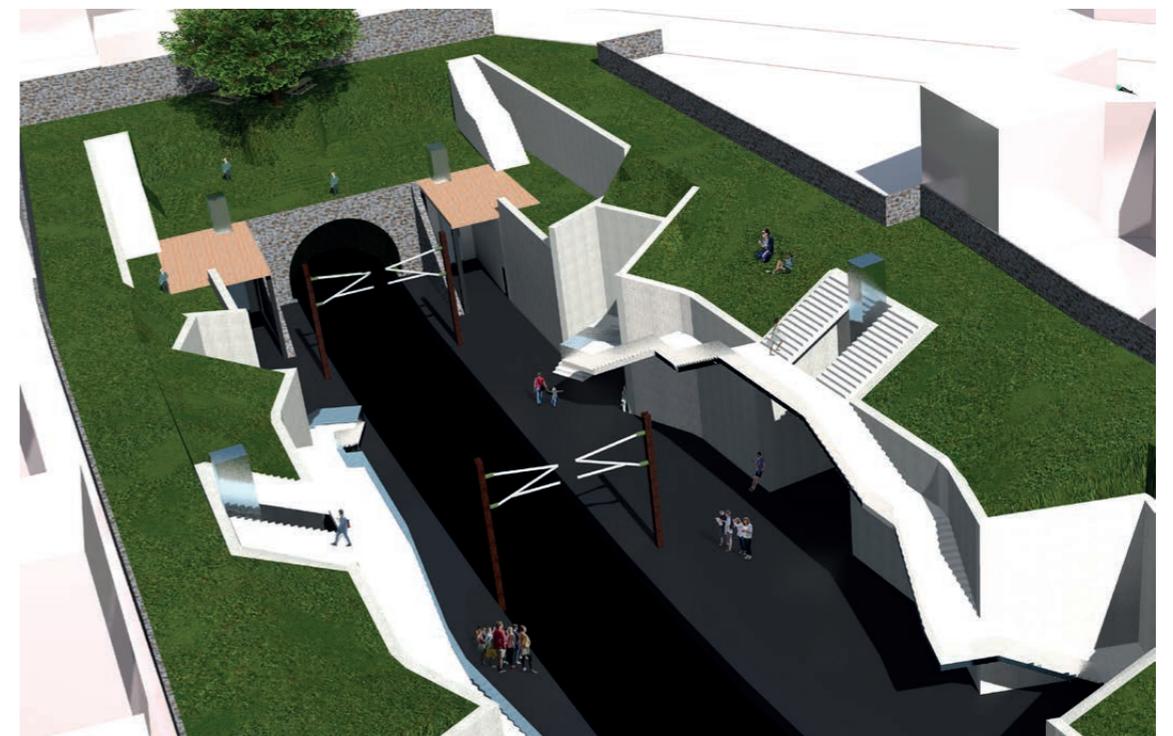
Pour aller au-delà de la station, je propose une escale, un espace ouvert à d'autres usages que le simple fait d'attendre.

Il ne s'identifie pas comme un lieu de passage mais un lieu de détente, où l'on vient faire une halte, pratiquer d'autres activités que l'on soit usager du tram/train ou non. L'avantage est que l'escale soit confortable et accessible à tous, pour trouver un moyen de faciliter la mobilité. L'escale pourra devenir un point de rencontre, favorisant le lien social et pourrait participer au dynamisme du quartier.



←. Plan de la station

↓. Vue en perspective de la station





## Lauranne MAUILLON

→ **DSAA DESIGN ESPACE**

Contact : [lauranne.mauillon@gmail.com](mailto:lauranne.mauillon@gmail.com)

Site web : <http://laurannemaillon.wixsite.com/book>



**ENSEIGNANTS**

Ann Pham Ngoc Cuong / Laurence Pache

**MÉMOIRE**

Citoyens, prenons place !

**PROJET**

Réinventons le conseil de quartier !

«*Démocratie participative*», une jolie formule devenue tendance, mais qui révèle de réelles défaillances dans notre système politique représentatif à bout de souffle. Entre abstentions au vote, manifestations citoyennes et ateliers de participation, où en est la démocratie aujourd'hui ? À travers le prisme du design d'espace, empreint de philosophie et de sociologie, nous tenterons d'éclaircir cette crise du politique et du lien social. Comment se redéfinit la citoyenneté dans l'espace ? Qu'elles soient virtuelles, publiques, institutionnelles ou expérimentales, les structures spatiales existantes feraient-elles apparaître ses limites ?

«*La démocratie ne consiste pas à mettre épisodiquement un bulletin dans l'urne et à déléguer les pouvoirs à un élu puis à se taire pendant cinq ou sept ans.*» (J.P. Gaudin, *Démocratie participative*, 2011) Et si le designer repensait les conditions d'aménagement, d'usage, d'expérience, de représentation, de la démocratie participative locale, pour faciliter la mobilisation collective, la mixité sociale et ainsi favoriser l'intérêt général ? Pour replacer les citoyens au cœur des décisions et contribuer à un développement responsable de la société...

Citoyens, prenons place !

↕  
Photographies  
du mémoire



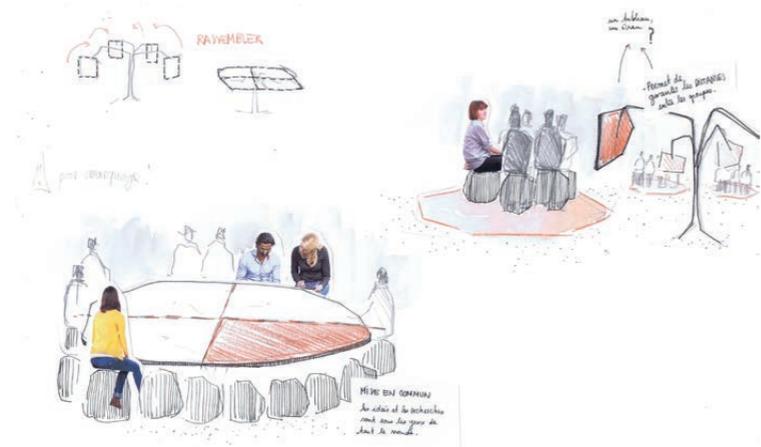
## RÉINVENTONS LE CONSEIL DE QUARTIER !

Le conseil de quartier... là où l'on se réunit entre voisins-citoyens pour contribuer et construire ensemble des projets pour sa ville, pour discuter et débattre du bien commun. Exercice démocratique local, il est le point de départ pour une démocratie participative globale. Mais encore trop hermétique et dirigé par un cortège de citoyens aguerris, comment faire de ces conseils de quartier, une instance ouverte et mixte ?

Mon projet consiste à repenser les conditions spatiales et usuelles des conseils de quartier. Il s'agit alors de décroquer ces lieux de conseil. Pour cela, la mobilité permet d'investir l'espace public, d'être au plus près des citoyens et de l'action. La modularité du dispositif donne aux citoyens une flexibilité

d'usages et d'implantations. La collaboration avec les réseaux sociaux facilite la mobilisation et une connexion inter-quartier. Une économie de moyens, une simplicité d'usage et une esthétique simple et familière, rendent la pratique du conseil de quartier, accessible à tous. Le design d'espace propose ici un dispositif pour se rassembler dans l'espace public, pratiquer le débat sereinement et construire collectivement.

La dimension prospective du projet doit à mon sens anticiper un basculement vers un certain réalisme. Le besoin rapide de changement et l'actualité me poussent à penser un espace de conseil de quartier innovant, inspirant mais accessible dans une temporalité proche.



↙.  
Croquis et recherches

↗.  
Vue en plénière

↓.  
Réseau et annonces du projet

→.  
Vue en petits groupes



### LE DÉBAT

En séance plénière



### LE DÉBAT

En 7 petits groupes





## ELODIE CHATREAUX

→ **DSAA DESIGN ESPACE**

Contact : [elodie.chatreaux@hotmail.fr](mailto:elodie.chatreaux@hotmail.fr)

Site web : [elodiechatreaux.wix.com/  
elodiechatreau](http://elodiechatreaux.wix.com/elodiechatreau)



## ENSEIGNANTS

Ann Pham Ngoc Cuong / Sophie Clément

## MÉMOIRE

MU - l'espace en mouvance

## PROJET

Le logement mouvant,  
nouvel accueil pour les réfugiés

La « Jungle » de Calais, Les Enfants du Canal, les bidonvilles en bord de périphérie parisien sont autant de dispositifs spatiaux montrant aujourd'hui l'importance et l'expansion du mal-logement. Réfugiés, sans-abri, personnes en difficulté face au logement, tous sont dans le besoin d'un logement d'urgence afin de se rétablir. Seulement, ce type de construction immédiate et temporaire est souvent perçu comme précaire, restreint et peu accueillant, répondant seulement aux besoins vitaux. Les bénéficiaires n'ont donc pas envie d'y rester, et ne s'y projettent pas. Seulement, habiter un espace est primordial à la construction de l'être humain. Martin Heidegger précisait même qu'être « Homme veut dire être sur Terre comme mortel, c'est-à-dire habiter ».

Comment offrir un logement d'urgence habitable et décent à tous ces mal-logés ? Qui plus est, comment s'adapter au tissu urbain actuel saturé ? La réponse se trouve peut-être dans l'adaptabilité et la flexibilité du logement. En effet, d'après Tiphaine Kazi-Tani, la décence se définit comme le lien entre forme et moeurs. Ainsi, en instaurant un logement mouvant, l'espace modifie sa forme pour répondre convenablement et sainement aux besoins. La notion de mouvance, évolution et changement d'état permanent, peut-elle alors garantir la décence, voire l'habitabilité ? Mais avant tout, pouvons-nous habiter un espace mouvant, et celui-ci peut-il être un outil de résilience pour tous ces mal-logés ?



←↓→  
Photographies  
du mémoire



## LE LOGEMENT MOUVANT, NOUVEL ACCUEIL POUR LES RÉFUGIÉS

Les flux migratoires importants que l'on connaît actuellement sont une nouvelle source de mal-logement. Abris de fortune, tentes, bâches... s'agglutinent pour tenter de protéger leurs habitants. D'ailleurs, peut-on réellement appeler ceux qui cherchent désespérément à survivre des habitants ? Les abris que l'on considère communément comme des logements d'urgence doivent dépasser ce stade, celui du minimum vital, et devenir logements accueillants. En effet, l'habitat est avant tout lieu d'ancrage, favorisant une certaine stabilité dans la vie du groupe et de l'individu. Ces espaces de vie ne pourraient-ils pas alors devenir les lieux d'un nouveau départ grâce à leur capacité résiliente ?

C'est ici qu'intervient ma recherche en design, questionnant la mouvance du logement en tant que capacité à rendre décent et confortable un logement solidaire pour finalement rendre à ces demandeurs d'asile leur humanité.

Je montre dans ce travail que ce sont l'aménagement ou encore les usages qui peuvent se mouvoir pour permettre une nouvelle appropriation du logement, et ainsi se reconstruire, tout simplement. Cependant, se reconstruire seul, est-ce la solution ?

↓.  
Participation au concours Minimaousse ayant comme thème le logement d'urgence préfabriqué.



La collectivité est un facteur essentiel à la résilience, par conséquent la mouvance doit l'exploiter. En allant à l'encontre du camp, je souhaite proposer une nouvelle forme de communauté plus restreinte, et intégrer les réfugiés aux populations locales. La décence ne se résume pas au simple fait de répondre à des besoins vitaux, mais bel et bien d'offrir à l'habitant un nouveau départ, une base saine et décente pour se reconstruire. Ainsi, la mouvance, dans toutes ses subtilités, est le moyen d'offrir à tous une nouvelle vision du logement d'urgence permettant de porter un regard empreint d'humanité sur les populations réfugiées, permettant d'envisager leur accueil et leur intégration dans les meilleures conditions.



↑.  
Mise en situation de l'espace intérieur mouvant permettant plusieurs usages.



↑→.  
Mises en situation montrant le lien entre les réfugiés, nouveaux habitants, et le voisinage





# Anne LÉCUYER

→ **DSAA DESIGN PRODUIT**

Contact : [lecuyer.contact@gmail.com](mailto:lecuyer.contact@gmail.com)

Site web : [lecuyerranne.wix.com/design](http://lecuyerranne.wix.com/design)



## ENSEIGNANTS

Julien Borie / Laurence Pache

## MÉMOIRE

Mauvaise Nature

## PROJET

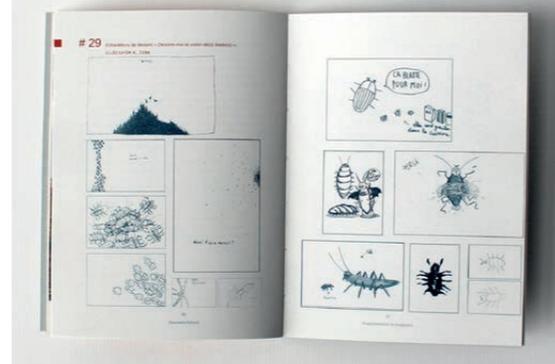
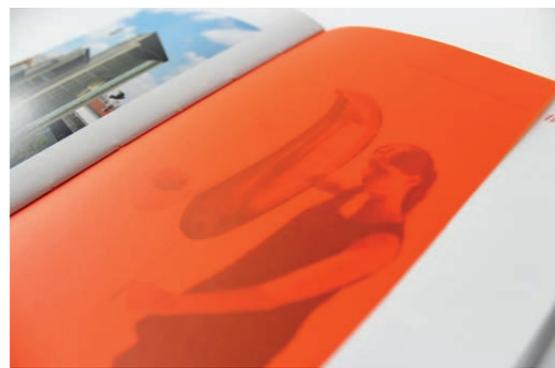
Mauvaise Nature, vers une cohabitation bienveillante

Le progrès technologique a poussé notre société occidentale à adopter une posture romantique et idéaliste face à la Nature. Aujourd'hui la crise écologique met en avant un rapport plus sombre que nous entretenons avec cette dernière. Une relation conflictuelle et quotidienne qui contribue à pérenniser le déséquilibre homme / nature. Cette mise à distance de la nature a contribué à l'apparition de la Mauvaise Nature, celle qui entre en conflit direct avec notre intimité d'homme civilisé. Mauvaises herbes, nuisibles, déchets organiques, toute cette nature malfaisante nous dérange et nous fait peur. Pourtant, elle possède un véritable potentiel inexploité. Le designer doit donc s'interroger sur les raisons qui poussent l'homme occidental à marginaliser cette Mauvaise Nature. Cette recherche lui permettra de proposer de nouveaux modes de vie plus en équilibre avec le milieu et plus durables. Mais avant cela il va devoir lever le voile d'un imaginaire collectif où règne la peur.

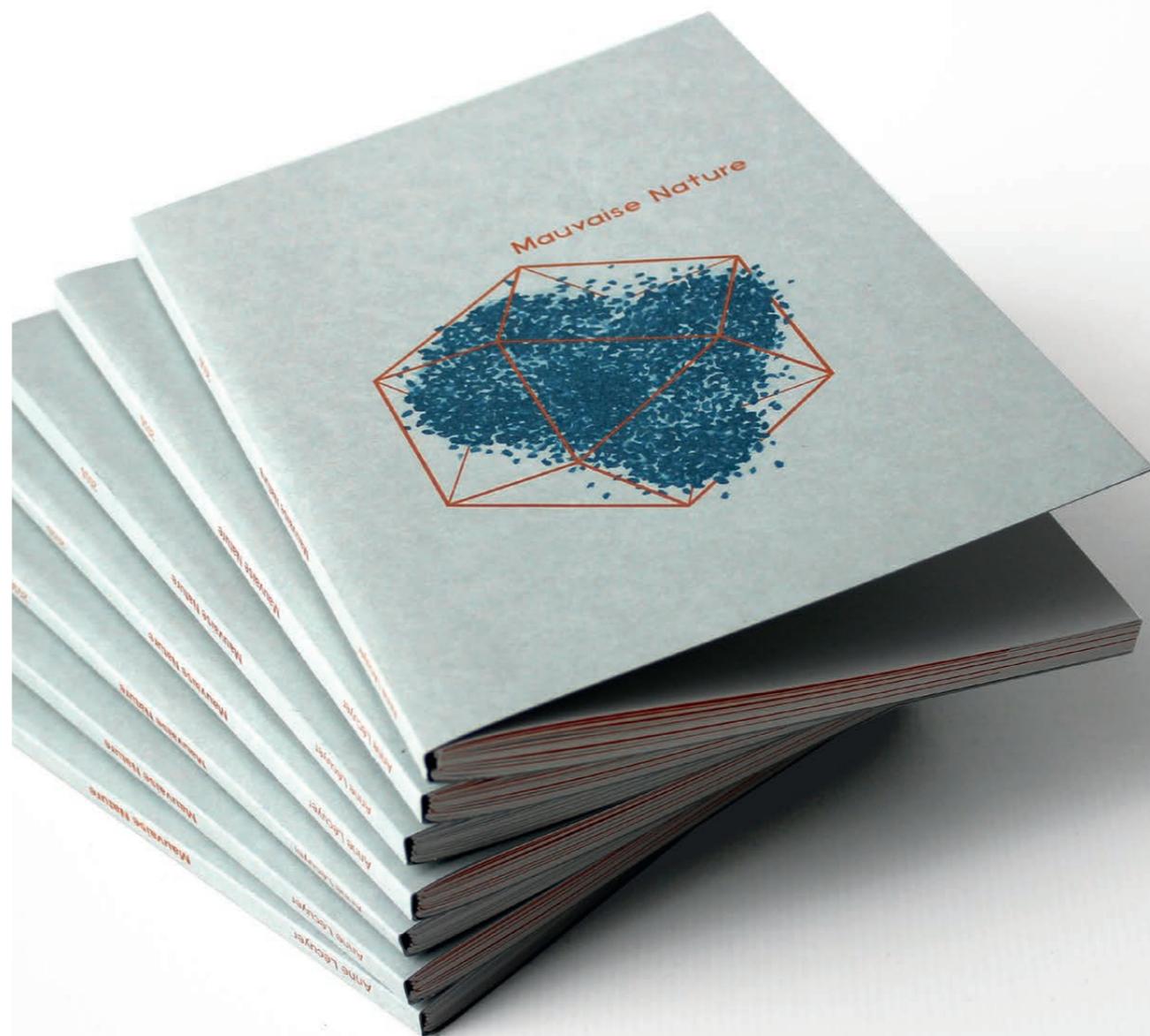
Cette peur soulève les questions sur notre société régie par les normes et les standards, poussant le déformé, l'indomptable au rang de détritue ou de monstre. Mais comment faire changer ces habitudes ancrées depuis des générations ? Le besoin constant de l'homme civilisé à entrer dans un rapport d'habitudes avec son milieu peut-il être une force ? Ou est-ce un frein pour le designer ? Jusqu'à quel point le designer doit-il être stratégique pour faire entrer ce nouveau rapport d'interaction entre Mauvaise Nature et homme ? Peut-il changer le rapport actuel entre appréhension esthétique et normes ?

Proposer de vivre avec la Mauvaise Nature demande également au designer de se questionner sur les notions de marges et de territoires. Quelles sont les limites à ne pas dépasser, ou peut-on créer de nouveaux territoires plus adaptés pour vivre avec la Mauvaise Nature ? Devons-nous être proche de cette Mauvaise Nature ? Pouvons-nous juste la tolérer ?

Toute la difficulté de cette problématique autour de l'intégration de la Mauvaise Nature dans notre quotidien occidental, ne semble alors pas tant dans les questions techniques ou technologiques, mais plutôt dans le rapport direct à notre culture et donc à nos représentations. Le designer doit faire face aux préjugés, aux croyances et aux peurs, pour les faire évoluer voire disparaître. Cette intégration se joue alors dans la mise en place d'un nouvel univers, rassurant et fédérateur autour de la Mauvaise Nature. Et ce nouvel univers devra se construire entre concessions et nouveautés.



→  
Photographies  
du mémoire



Blatte, cafard, cancrelat, coquerelle, raves, peu importe le nom qu'on lui donne, cet animal hante nos maisons, souille nos placards, et engloutit nos réserves. C'est le cauchemar de tout foyer. Le concept de la Mauvaise Nature, développé lors de mon mémoire, est ici parfaitement illustré par cet insecte méconnu. Victime de la première heure de l'imaginaire industriel, la représentation néfaste de ces blattes est ancrée et diffusée dans notre culture occidentale depuis des générations. Son statut d'animal nuisible s'est renforcé avec la révolution industrielle, lorsque l'homme s'est encore davantage détaché de la nature et de son environnement de peur d'être contaminé, dérangé ou de perdre ses récoltes. Ce statut a perduré jusqu'à aujourd'hui. Pourtant nos modes de vie ont évolué, la science et la technologie ont progressé, réduisant significativement les risques liés aux dits nuisibles. Par ailleurs, face à la crise environnementale il est capital d'identifier le potentiel de ces espèces rejetées pour innover et changer nos modes de vie.



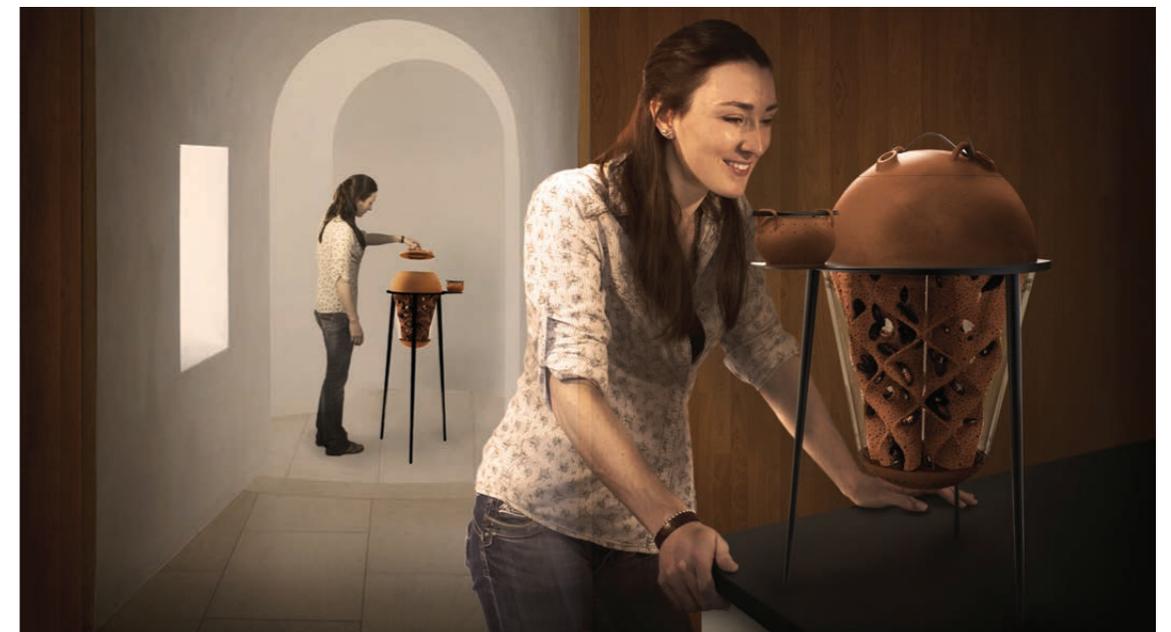
Je propose alors de renverser nos croyances et nos habitudes face au cafard. Au lieu d'y voir un envahisseur, ne pouvons-nous pas y voir un colocataire bienveillant ? Les blattes mangent nos déchets, c'est une bonne chose. Favorisons cet échange avec le recyclage. Évidemment, leur ouvrir une telle facilité d'accès à la nourriture implique un nouveau type de déséquilibre : leur prolifération. Intéressons-nous alors à l'entomophagie. Et si nous mangions des blattes ? Cela nous permettrait de réguler leur nombre, mais également de traiter un problème bien plus important, celui de la crise alimentaire de 2050. L'élevage et la consommation d'insectes (dont les blattes) sont plus écologiques et durables que les élevages traditionnels.

Face à ces différents constats je vous propose une recherche autour de l'élevage et la consommation des *Gronphadorhina Portentosa*, blattes reconnues bonnes pour la consommation humaine. Loin de seulement questionner le problème de l'entomophagie dans notre société, Va'Hiny interroge, à travers le design de produit, nos modes de vie actuels où la Mauvaise Nature engage à des comportements plus durables et écologiques.



↙↘.  
Concept de l'objet et mise en situation

→↓.  
Maquette d'étude et situation des deux objets





# Valentin PENAUT

→ DSAA DESIGN PRODUIT

Contact : [valentin.penault@gmail.com](mailto:valentin.penault@gmail.com)



## ENSEIGNANTS

Julien Borie / Sophie Clément

## MÉMOIRE

Mutant

## PROJET

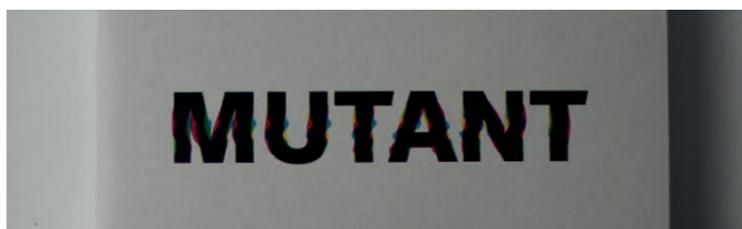
Design en mutation : L'ADDITION

*Mutant, se dit d'une cellule, d'un gène ou d'un individu qui a subi une mutation, c'est-à-dire un changement ou une transformation. La mutation est un acte naturel qui est à l'origine du développement de toute espèce vivante. Muter, c'est se transformer, se modifier par rapport à un état initial. Cette capacité n'est pas seulement vérifiable dans la nature ou en génétique. Ce terme est employé dans de nombreux domaines : politique, économique, social, etc. Notre envie de changer est devenue une volonté importante dans une société qui se redéfinit sans cesse. Le propre de la société de consommation est de produire des objets en réduisant leur résistance à l'usure ou en les rendant obsolètes rapidement. Nos objets sont devenus temporaires, éphémères, jetables.*

*Le design est lui aussi en constante recherche de nouveauté. Les avancées technologiques et les découvertes scientifiques en sont les principaux vecteurs d'innovation.*

*Utiliser la mutation comme principe constitutif de nos objets du quotidien permettrait de réintroduire une adaptabilité de nos produits et par conséquent d'augmenter leur durabilité. L'enjeu pour le designer soucieux de l'environnement est de rendre les objets mutants.*

*En quoi la mutation peut-elle permettre au design de restituer de la souplesse à un produit devenu gênant ? Ce mémoire s'intéresse à ce défi en analysant notre rapport à la mutation, notre relation à elle et sa place dans le monde du design. L'investigation se poursuit par l'analyse de pistes d'actions et de pratiques personnelles permettant l'intégration d'une mutation responsable dans nos objets usuels.*



←↑→.  
Photographies  
du mémoire



## DESIGN EN MUTATION : L'ADDITION

Cette question n'est pas si anodine lorsque nous savons que notre alimentation est bien différente de celle du siècle dernier. La mondialisation a permis l'importation de cultures et de plats venus des quatre coins de la planète. Nos pratiques alimentaires connaissent de nombreuses mutations qui conduisent à une individualisation de nos repas. Des pratiques, avant-tout sociales, émergent et multiplient les profils prenant place à table. Végétariens, locavores, entomophages ou encore flexitariens, etc., choisissent des valeurs différentes qui les séparent dans les assiettes mais également lors des échanges. De plus, ces consommations vont continuer à se développer grâce aux alternatives à la viande, proposant des aliments tout aussi protéinés.

Mon projet, d'abord ouvert sur des pratiques plastiques expérimentales du matériau céramique, en est venu à questionner ces mutations sociales et consiste finalement

à rassembler des individus aux régimes alimentaires divers autour d'une table pour partager un moment ensemble. L'intérêt est d'éviter une séparation sociale par leurs choix de vie et de consommation. L'apéritif dinatoire est un moment où chacun est libre d'être lui-même sans se plier à un régime particulier. Je les invite donc à se rendre dans un nouveau type de restaurant baptisé « L'ADDITION ».

Comme manger revient aussi à s'affirmer socialement et philosophiquement, L'ADDITION offre avant tout à chacun de pouvoir partager ses points de vue éthiques, politiques, environnementaux, sont les intérêts de chaque apéritif. Autour de la table, la différence et la diversité des profils est affirmée. Grâce à ce service de table exclusivement créé pour ce restaurant, les rituels du repas sont reconstruits autour d'une multiplicité de choix personnels et offrent des mutations fonctionnelles adaptées aux échanges gustatifs.



←. Scénographie de la soutenance, phase de recherches

↓. Portraits types des consommateurs



→. Logotype du concept de restaurant "L'ADDITION"

↓. Schéma d'analyse de la disposition des aliments, dispositions contenants



←↓. Service de table





# Alexis QUESSARD

→ DSAA DESIGN PRODUIT

Contact : [alex.quessard@orange.fr](mailto:alex.quessard@orange.fr)



## ENSEIGNANTS

Julien Borie / Laurence Pache

## MÉMOIRE

L'abandon vertueux : gérer soi-même la fin de vie de ses objets

## PROJET

Degrade It Yourself

La quantité des déchets polluants produits par l'homme occidental ne cesse d'augmenter. Bien qu'il existe des filières de recyclage et de revalorisation, un nombre encore beaucoup trop élevé d'objets, comme par exemple du mobilier, est enfoui dans des déchetteries. Le problème est que ces mêmes décharges arrivent à saturation, les produits synthétiques utilisés en masse sont extrêmement longs à se dégrader et posent de gros problèmes environnementaux. L'abandon de ces objets est problématique pour l'environnement et par extension pour l'homme. Peut-on renverser cette tendance ?

Et si l'acte d'abandonner des objets pouvait être rendu bénéfique par le design ? L'homme a besoin de posséder et d'utiliser

des objets. Mais le système productif actuel répond à ces deux besoins avec une pernicieuse appréhension des matériaux.

L'homme fantasme sur la matière inaltérable, cette conception est malheureusement en partie responsable des problèmes environnementaux actuels. Le design, à travers son « effet », a justement un rôle à jouer pour changer cette appréhension. Il peut permettre d'enclencher une attitude plus respectueuse de l'environnement. Pour cela, la création d'une nouvelle alternative pour l'abandon de nos objets est nécessaire. Gérer individuellement la fin de vie de ces mêmes objets pourrait être une solution pour que « jeter » devienne un acte positif, expiatoire et responsabilisant.

↓→  
Photographies  
du mémoire



Ayant questionné dans mon mémoire de recherche en design le rapport qu'entretient l'homme moderne avec la matière changeante en extérieur, je me suis intéressé à la fin de vie des objets et en particulier du mobilier. En effet, cette étape est aujourd'hui problématique. Bien qu'il existe des organismes de revalorisation, une part encore beaucoup trop importante de DEA (Déchets d'Éléments d'Ameublement) est enfouie en déchetterie, ou pire, est jetée illégalement en pleine nature. Ces objets devenus déchets sont très délicats à gérer et polluent considérablement.



Comment un travail de recherche en design peut-il rendre positif l'abandon de nos objets arrivés en fin de vie ?

Une nouvelle génération de mobiliers permettrait de ne pas participer à ce problème environnemental en encourageant à gérer individuellement leur abandon. Comment faire alors pour ne pas rendre cette étape trop contraignante pour l'utilisateur ? Des objets prédisposés pour une rapide dégradation en extérieur peuvent être créés tout en proposant des fonctionnalités qualitatives. Un choix intelligent de matériaux peut être associé à un travail formel participant à créer du mobilier qui se désassemble littéralement en extérieur.



←↑.  
Mobilier  
en 3D

↓.  
Prototype  
en situation



La fragilité est en dormance et attend sagement que l'objet soit « relâché dehors » pour se manifester ! Un jardin ou même un balcon deviennent alors des ateliers de désassemblage. L'humidité extérieure, acteur majeur du processus de dégradation des matériaux, désolidarise ces objets favorisant leur altération. Rayonnement ultra-violet, champignons, et même rongeurs prennent le relais dans le processus de décomposition des diverses pièces. Notre mobilier peut ensuite être abandonné dans un jardin, derrière une haie, ou encore dans une benne à compost pour les citadins.



Cette nouvelle famille d'objets permettrait aux usagers de se responsabiliser et de s'autonomiser dans la relation de possession/abandon qu'ils entretiennent avec leur environnement matériel.

Sans être encouragé, jeter, abandonner du mobilier devient un acte positif !

↑↓.  
Mobilier  
biodégradable  
à composter





## Jérémy PERROT

→ **DSAA DESIGN PRODUIT**

Contact : [perrot.jeremy@dymail.com](mailto:perrot.jeremy@dymail.com)

Site web : [perrotjeremy.wix.com/  
jeremydesign](http://perrotjeremy.wix.com/jeremydesign)



## ENSEIGNANTS

Julien Borie / Laurence Pache

## MÉMOIRE

Mobilité partagée des enfants et des seniors

## PROJET

Co mob', mobilité partagée et design inclusif

*Nos modes de vie sont rythmés par un besoin constant de nous déplacer, et ce, de manière toujours plus rapide. La mobilité est souvent comprise comme un synonyme de transport, or c'est plutôt une question de société.*

*Elle se trouve aujourd'hui concentrée sur la place du citoyen, qui bouge et se déplace afin d'accéder aux différentes richesses qu'offre la ville. La mobilité, qui figure comme une caractéristique de l'individu contemporain, conditionne justement l'accessibilité à l'espace urbain. Mais, ce que l'on peut nommer « le droit à l'accès » se trouve historiquement dérangé par le sentiment d'exclusion que génèrent la voiture et plus largement, les conditions de mobilité actuelles, à l'égard d'individus plus vulnérables tels que les enfants et les seniors.*

*Si la place de la voiture en ville fait de plus en plus l'objet d'un débat par son encombrement, elle est également responsable de nombreuses nuisances environnementales qui influent sur la santé des citadins, mais aussi sur celle de la planète. De nombreuses situations sont inadaptées aux enfants comme aux seniors ce qui handicape leur évolution. Si d'un côté la population vieillissante est source d'une certaine préoccupation, elle l'est également pour les enfants qui n'ont une expérience de la ville qu'en tant que passagers.*

*Quelles conditions de déplacement se présenteraient comme idéales pour redonner le droit à la ville aux enfants et aux seniors ? Faut-il améliorer l'existant ou proposer des alternatives ? Quelles solutions le designer peut-il proposer ?*

↓→  
Photographies  
du mémoire



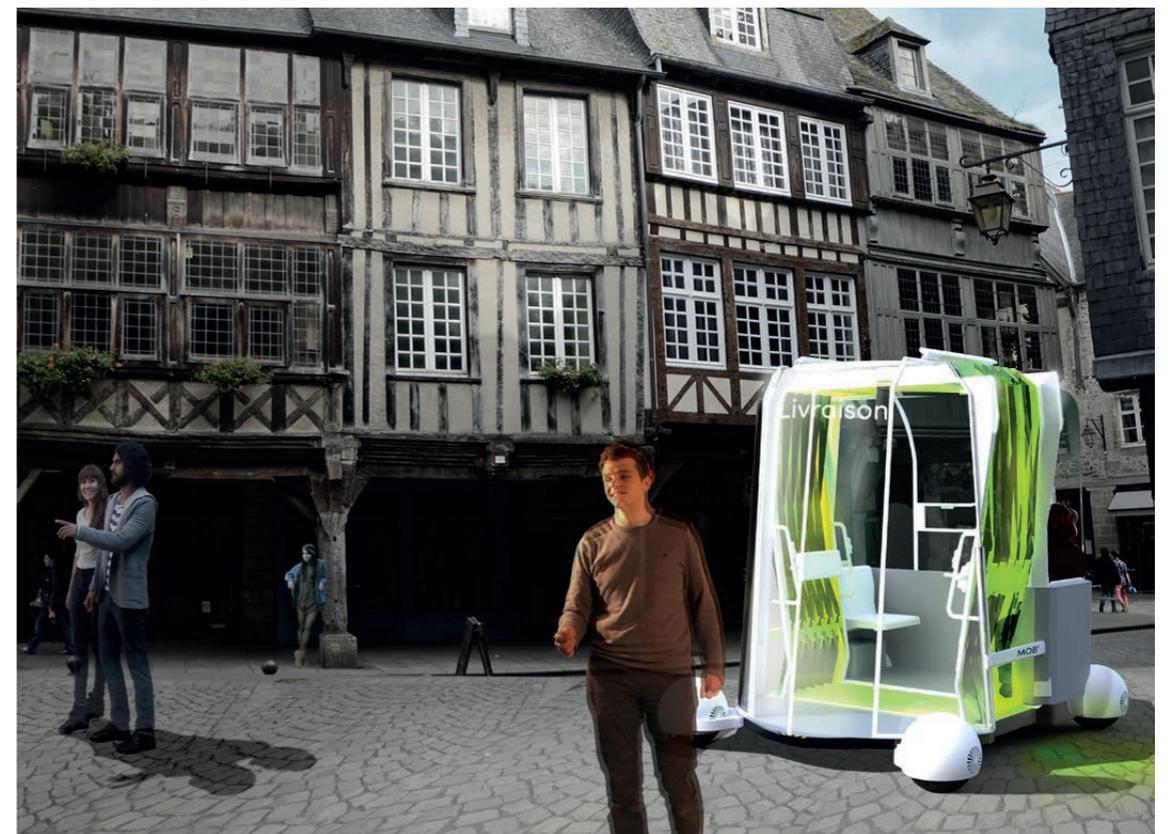
## CO MOB', MOBILITÉ PARTAGÉE ET DESIGN INCLUSIF

Les conditions de mobilité urbaines actuelles sont encore axées sur l'individualité et la vitesse. Ceci a non seulement pour effet de perpétuer la privatisation de l'espace public mais aussi de réduire la motilité d'individus plus vulnérables. Dans un contexte d'émergence des smart cities engageant une réflexion sur les services rendus et à rendre et favorisant le développement des communaux et leur optimisation, mon projet correspond à un outil de mobilité en libre service basé sur un compromis entre déplacement individuel et collectif. Il s'agit d'un petit véhicule électrique, autonome, circulant à faible vitesse dans le centre-ville de demain, désormais vert

et piéton. Ce véhicule a la particularité de s'allonger et de se rétracter en 5 positions au moyen d'un soufflet afin d'accueillir 2 à 8 passagers, mais aussi pour occuper moins de place en station de recharge. Connecté au réseau et accessible via nos smartphones ou tablettes, Co mob' permet aux usagers de se déplacer librement dans le centre-ville, de pratiquer la co-mobilité et la co-livraison pour partager les frais de déplacement qui se calculent désormais en unités afin d'exclure les transactions financières directes. Cet outil de mobilité peut être réservé à l'avance et venir chercher les usagers où qu'ils se trouvent.



↔  
Disposition  
des Co mob'  
dans la ville et  
diverses  
configurations





**Marylou  
PETOT**

→ **DSAA DESIGN PRODUIT**  
 Contact : [maryloupetot@gmail.com](mailto:maryloupetot@gmail.com)  
 Site web : <http://maryloupetot.wix.com/portfolio>



## INTERLUDE

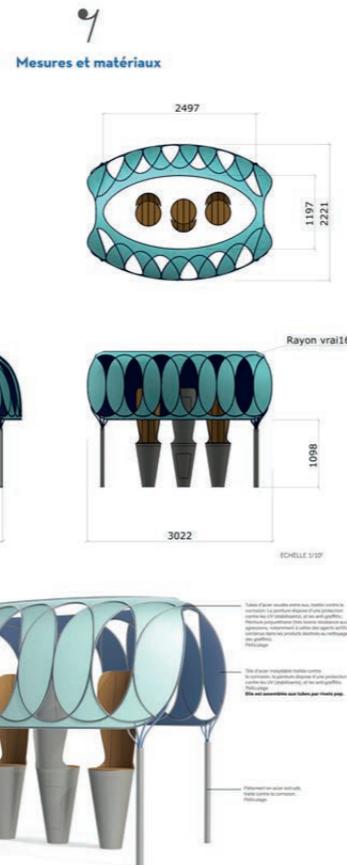
Nous ne pouvons fermer nos oreilles comme nous fermons nos yeux.

Aujourd'hui, l'espace urbain est un monde hyperstimulant, et si nos sens sont soumis à une multitude de stimuli, il s'avère que la sensation d'oppression nous est surtout transmise par notre ouïe. Nous ne contrôlons pas ce que nous entendons, et ne percevons pas correctement nos paysages sonores. C'est pour cela qu'il est nécessaire de redonner à l'homme le contrôle de ce qu'il écoute.

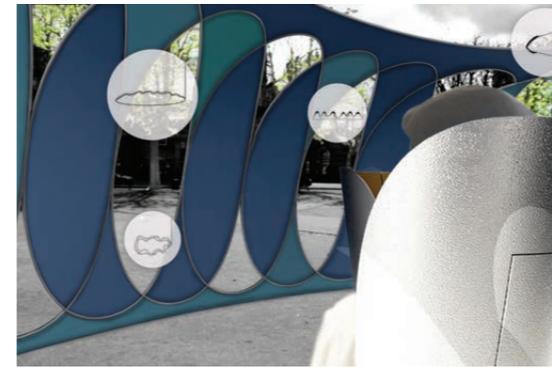
Interlude est un moment de pause, de rupture légère au cœur de la ville qui permet au citoyen de (re)découvrir les richesses de l'acoustique urbaine. Interlude attire les usagers, ses assises les encouragent à prendre de la hauteur et du recul, tandis que ses appuie-tête leur proposent une nouvelle écoute de la ville. Les paysages sonores urbains sont plus riches que ce que nous imaginons. Ainsi, à l'aide de la technologie discrète de New'ee, les vibreurs acoustiques créés par Life Design Sonore (Limoges), l'assise diffuse les sons cachés de ville, habituellement avalés par d'autres bruits qui déséquilibrent notre environnement auditif, pour finalement égaliser chaque tonalité urbaine. Et comme nous écoutons mieux les choses que nous voyons, grâce à cet habile réseau que forment nos sens, la structure entourant l'espace d'écoute offre différents points de vue cadrant le paysage visuel et sollicitant une certaine curiosité... « D'où vient ce son ? » « Quelle est sa source ? »...

↗. Images de la définition technique de la structure

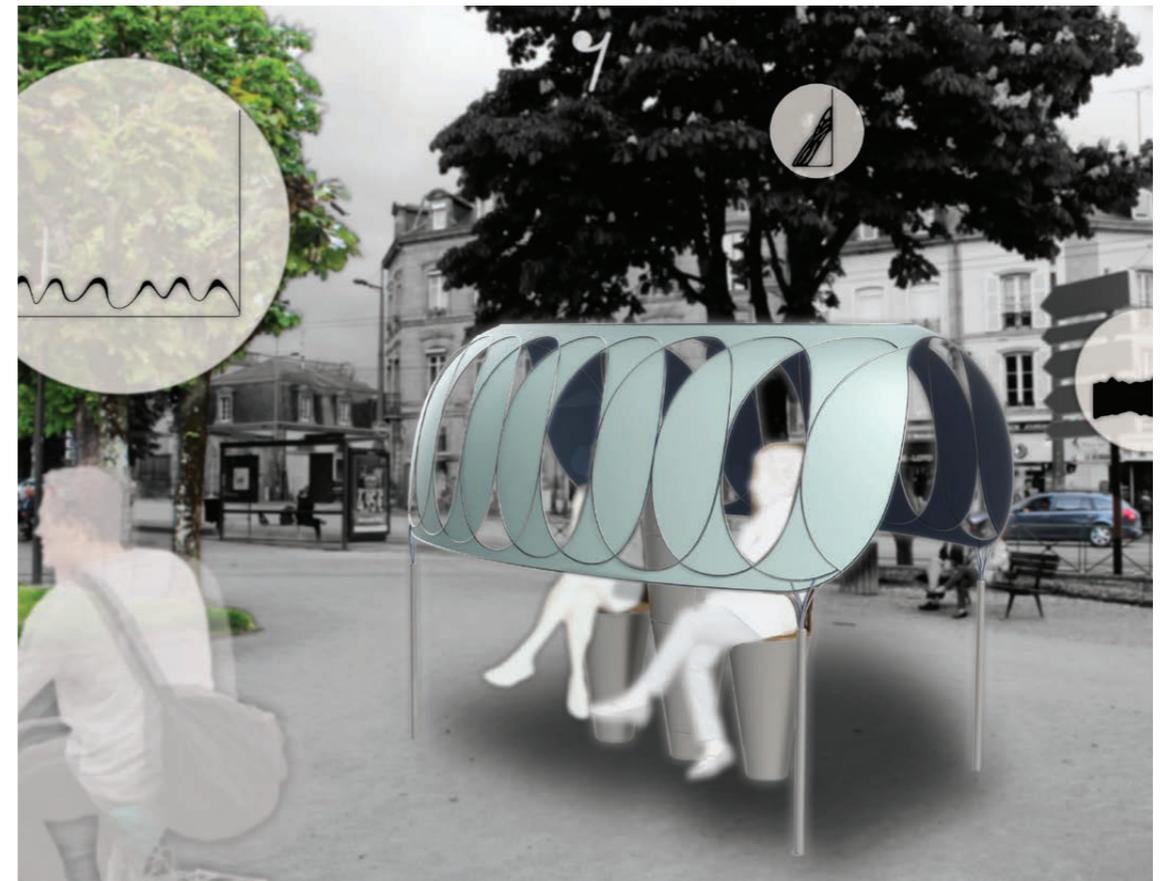
→. Mise en situation de la structure



Voilà ce que propose Interlude : un outil pour comprendre le bruit, la chose sonore, et le faire devenir son. Il s'agit là d'une recherche d'une belle et plus douce perception, qui lutte à long terme contre l'hyperstimulation.



↙↘. Mises en situation de la structure





# Agathe DUSEIGNEUR

→ **DSAA DESIGN PRODUIT**

Contact : [agatheduseigneur@gmail.com](mailto:agatheduseigneur@gmail.com)

Site web : [www.behance.net/  
agatheduseigneur](http://www.behance.net/agatheduseigneur)



### **ENSEIGNANTS**

Ann Pham Ngoc Cuong / Laurence Pache

### **MÉMOIRE**

Le sel, une nouvelle matière pour le design ?

### **PROJET**

Sea, salt and sun

*Ce n'est un secret pour personne, les ressources naturelles s'épuisent peu à peu. C'est dû en très grande partie à nos modes de consommation et à la croissance de la population. Les ressources hydriques notamment, sont très sollicitées et le seront de plus en plus. Mais ces réserves d'eau potable ne sont pas inépuisables. D'ici 2025, 3 milliards de personnes pourraient pâtir du manque d'eau. Ce manque provoquerait des conflits armés à travers le monde selon les experts.*

*Depuis 1950, des dessalinisateurs voient le jour dans plusieurs pays. Ils sont une alternative envisagée pour pallier le manque en eau potable. Solution a priori idéale, la désalinisation a une face cachée : le sel isolé de l'eau, en quantités impressionnantes. Actuellement, les saumures (eaux très salées issues de la désalinisation) sont rejetées à la mer, détruisant et stérilisant les écosystèmes marins. Il est donc nécessaire de trouver une utilité à ce sel afin de le détourner de sa fin d'utilisation néfaste actuelle, en lui donnant un intérêt nouveau.*

*Le design a la capacité de donner de la valeur à des usages, des objets et des matériaux. Riche en procédés et matières premières, le domaine de la création s'engage aussi de plus en plus dans l'éco-conception et les productions durables. C'est ainsi que des ingénieurs, chimistes et designers sont en quête de nouveaux matériaux propres et éco-responsables.*

*Ce mémoire et le macro-projet qui en résultera amorcent donc une recherche qui, en aboutissant, répondrait à deux problématiques : donner une deuxième vie à un déchet pour en faire une matière première propre.*



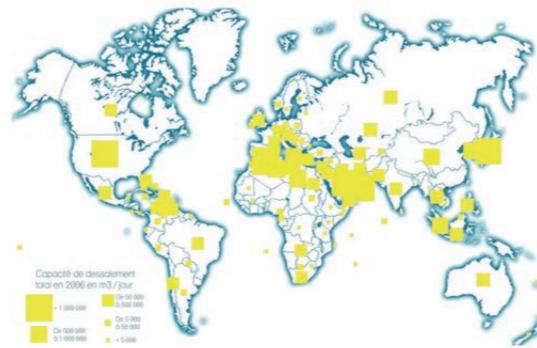
←↑→.  
Photographies  
du mémoire



Le manque grandissant d'eau potable tout autour du monde a engendré des installations de centrales de désalinisation, apportant aux habitants l'eau douce dont ils ont besoin. A priori idéale, cette solution n'est pas bénéfique à 100% : elle génère un sous-produit, le sel, en très grandes quantités (1645000 kg par jour). Ce dernier est rejeté dans la mer, à un point unique pour chaque centrale. Ces rejets sont extrêmement néfastes pour l'environnement : la forte concentration en sel et la chaleur élevée de la saumure déséquilibrent l'écosystème marin.

En tant que designer, je me suis demandé si ce déchet ne pouvait pas être une matière première pour le design.

Afin d'inscrire cette démarche dans la réalité, le projet s'est orienté vers un désalinisateur sur l'île de Majorque aux Baléares. Le sel est directement récupéré après la désalinisation, l'eau de la saumure s'évapore avec la chaleur du soleil sur des plateaux. Encore humide, le sel est moulé et sèche naturellement pendant plusieurs jours.



1 645 000 kg de sel sont rejetés à la mer chaque jour

↑. Cartographie du problème que pose le sel

↓. Déroulement de fin de vie du mobilier en sel



39620 briques à rejeter chaque année

16 personnes  
8 bateaux  
3 semaines  
1120 briques par jour

2 personnes  
1 bateau  
1 année  
140 briques par jour

À Majorque, la source principale de revenus est le tourisme, entraînant la nécessité de dessaler l'eau de mer. En créant des objets en sel pour l'usage des touristes, il est possible de leur faire prendre conscience de l'impact de leur présence sur cette île et de leur proposer d'y remédier en utilisant les objets en sel. Suite à des expérimentations, il est ressorti qu'il serait intéressant d'utiliser la capacité du sel à se dissoudre dans l'eau sans perdre sa qualité. Les objets de sel seront rejetés au large en petites pièces (grâce à des briques) de façon éparse pour ne pas concentrer le sel en un point. Ainsi, la matière est réintroduite en amont du processus, de façon à former une boucle vertueuse.



↑. Structure du poste de surveillance

↓. Structure du mobilier de plage



