

DI

**DSAA
ÉCO-RESPONSABLE**

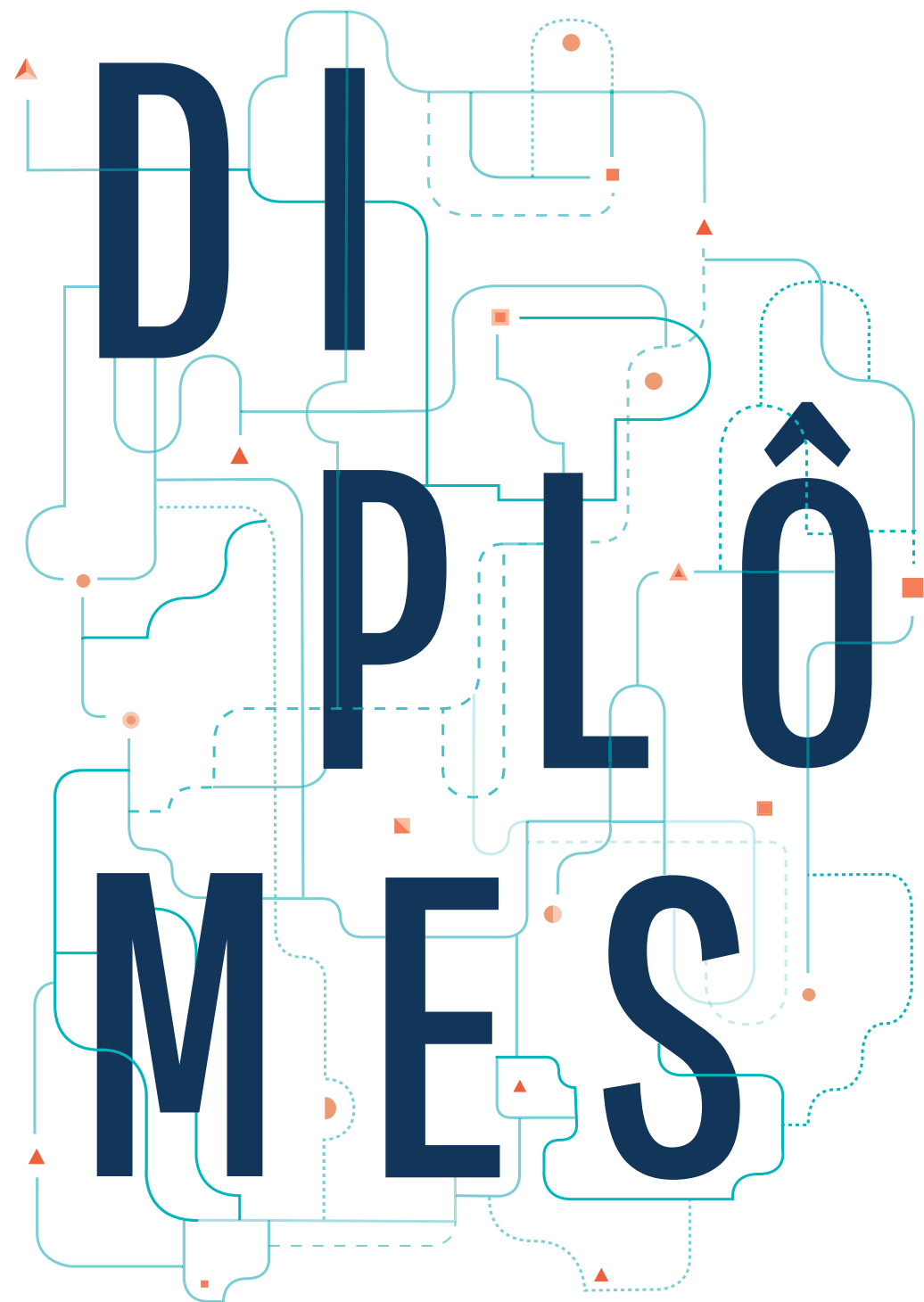
**PROMOTION
2017**

PLÔ

IMES

**CITÉ SCOLAIRE RAYMOND LOEWY
PÔLE SUPÉRIEUR DE DESIGN
DE NOUVELLE AQUITAINE**

ENCÈNE



UNE OUVERTURE AU MONDE.

«Pour cette session 2017 du diplôme supérieur d'arts appliqués du lycée Raymond Loewy de La Souterraine, vous découvrirez de jeunes créateurs qui présentent des démarches de conception et conjuguent de manière diversifiée leur langage plastique, leur approche technique et technologique vers de nouveaux usages en design.

Ils contextualisent leur projet pour de nouvelles formes sociétales. Une équipe pluridisciplinaire, toujours en veille face aux champs prospectifs de l'éco conception, leur a appris à mener une approche systémique en design. Confrontant, croisant, enrichissant leurs connaissances issues des domaines de l'espace, du graphisme ou du produit, ces étudiants éprouvent la matière, observent, partagent, déclinent les formes, imaginent des scénarios. Ils ont cette aptitude à raisonner de nouvelles pratiques nées des grands enjeux et mutations actuels : le co working, l'entraide, le développement durable, le goût, le bien être, la mémoire, l'humanitaire, le partage du beau et de l'utile quel que soit le lieu ou le dessein de son application.

Autant de questionnements qui nous permettent d'apprécier le professionnalisme et l'engagement de ces jeunes designers.»

Isabelle Basquin

*IA-IPR Design et Métiers d'art
Académie de Versailles, Limoges et ESAA Duperré Paris*

▲ P. 4: Paola Lodé
DESIGN D'ESPACE

■ P. 10: Ophélie Barranger
DESIGN PRODUIT

■ P. 16: Fanny Bayle
DESIGN PRODUIT

● P. 22: Océane Boquet
DESIGN GRAPHIQUE

■ P. 28: Yvan Caillaud
DESIGN PRODUIT

▲ P. 34: Mathilde Nigoul
DESIGN D'ESPACE

● P. 46: Valentine Cavarec
DESIGN GRAPHIQUE

■ P. 40: Manon De Valon
DESIGN PRODUIT

■ P. 52: Camille Drozd
DESIGN PRODUIT

■ P. 58: Sarah Ducarre
DESIGN PRODUIT

● P. 64: Stéphane Dumas
DESIGN GRAPHIQUE

● P. 76: Alexandre Streicher
DESIGN GRAPHIQUE

● P. 70: Julie Tarrade
DESIGN GRAPHIQUE

▲ P. 82: Alain Tanguy
DESIGN D'ESPACE

■ P. 88: Marin Thuery
DESIGN PRODUIT

«LE PEYROUX», localisation sur la commune de Saint-Vaury



«LE PEYROUX», SAINT-VAURY Présentation du lieu-dit



À proximité de la Parcelle commune à «Le Peyroux», Saint-Vaury. À proximité de la Parcelle commune à «Le Peyroux», Saint-Vaury.



«Le Peyroux», Saint-Vaury. «Le Peyroux», Saint-Vaury.



Entrée de «Le Peyroux» en direction de la parcelle commune (vers Dunoise). Entrée de «Le Peyroux» en direction de la parcelle commune (vers Bussière-Dunoise).

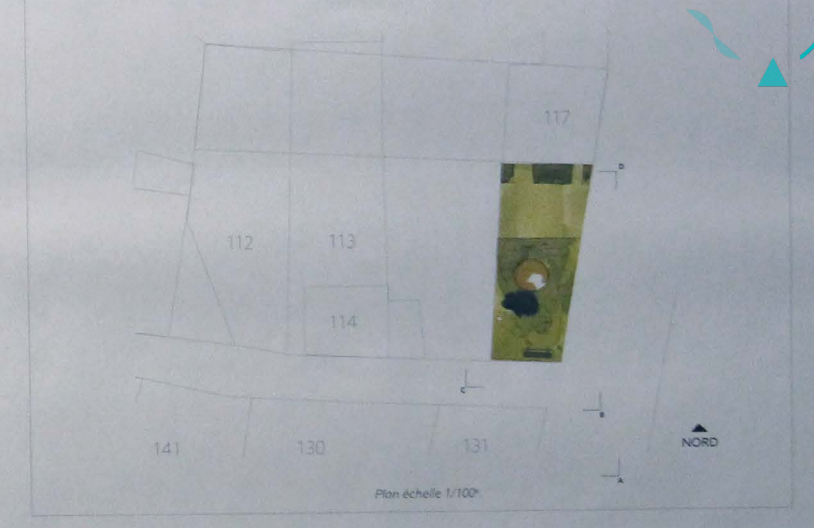
PARCELLE COMMUNE À «LE PEYROUX», SAINT-VAURY Présentation de la parcelle commune



PAOLA LODÉ

DESIGN D'ESPACE

CONTACT : paola.lode@gmail.com



C- Parcelle commune à «Le Peyroux», Saint-Vaury. D- Parcelle commune à «Le Peyroux», Saint-Vaury.

VERS UN RETOUR DES COMMUNS

CO-DIRECTION : ANN PHAM NGOC CUONG ET LAURENCE PACHE

PROJET // Vers un retour des communs, design et médiation

ESPACE ▲ MÉMOIRE

Entre le XII^e et le XVII^e siècle, en Angleterre puis en France, certaines terres communales dont les habitants avaient un droit d'usage (aussi connu sous le nom de « communs ») ont été acquises par de riches propriétaires. Peu à peu, l'idée des « communs » est tombée dans l'oubli. Pourtant, l'existence de ces « communs » est nécessaire.

Aujourd'hui, les espaces qui nous sont communs réaniment les citoyens face aux nouvelles enclosures, dont la privatisation et la marchandisation de certains espaces publics. De nombreux mouvements de contestation politique apparaissent dans ces lieux de débat politique.

«Le commun est un principe politique à partir duquel nous devons construire des communs et nous rapporter à eux pour les préserver, les étendre et les faire vivre».

Dardot P, Laval C., *Commun*, éditions La Découverte, Paris, 2015, p.49.

Les «communs» : que sont-ils ?

Les communaux, aussi connus sous le nom de biens de section, sont des terres (forêts ou pâturages bien souvent) qui appartiennent à un groupe d'habitants. Historiquement, au XII^e siècle, ces terres sont utilisées par les paysans pour faire paître leurs bêtes ou stocker du bois pour l'hiver. Ces terrains communaux sont alors des biens fonciers que les habitants d'une localité exploitent en commun.

Gouvernance des espaces communs

Selon Elinor Ostrom, dans *Governing the commons*, il est nécessaire de définir des règles régissant les usages de l'espace, de contrôler le respect des règles par la communauté. Ces règles peuvent être écrites par les usagers eux-mêmes. En effet, les «communs» ne peuvent exister de manière durable sans règles, sans générer des conflits d'usage et de propriété. ▲

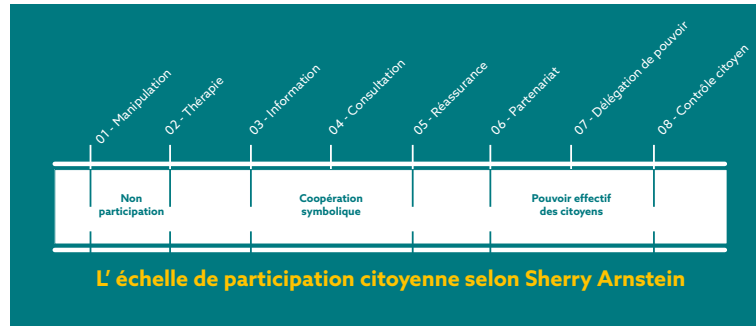


ESPACE
▲ **PROJET**

Afin d'impliquer les habitants dans la vie de leur parcelle commune, mon travail leur permet de participer à la conception d'un projet d'aménagement. Il prend appui sur l'échelle de participation citoyenne selon l'étude de la sociologue américaine Sherry Arnstein.

Ainsi, deux espaces communs ont été choisis pour expérimenter deux stratégies de travail : à Saint Vaury, les habitants sont consultés pour évaluer les besoins réels. À Champsanglard, les habitants participent à la conception de l'aménagement lors d'ateliers participatifs.

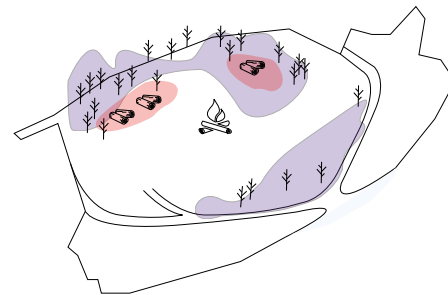
PAOLA LODÉ



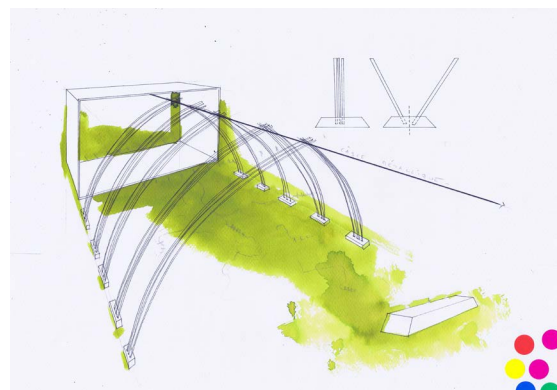
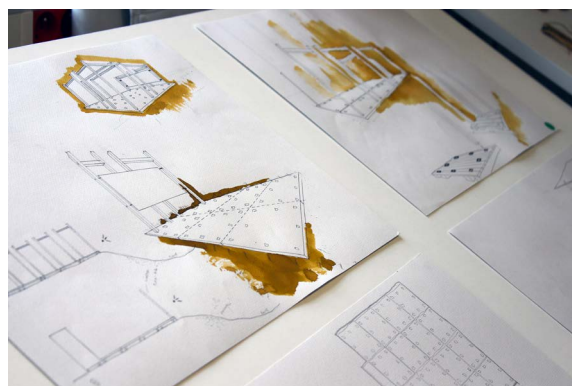
Échelle de participation citoyenne selon l'étude de la sociologue américaine Sherry Arnstein.

Expérimentation de deux stratégies de travail

Deux espaces, deux stratégies de travail. Celles-ci varient en fonction du contexte spatial et social. En effet, une dynamique de groupe entre habitants est propice à un travail collectif. Des ateliers participatifs peuvent alors être envisagés. A l'inverse, une consultation des habitants peut être justifiée si les habitants ne s'entendent pas entre eux.



Présentation des parcelles de Saint Vaury et Champsanglard, espaces d'étude.



Croquis de recherche de structure concernant l'étude à Champsanglard



Outils nécessaires pour envisager un atelier participatif : une maquette et des carnets d'étude.

Le rôle du designer/médiateur

Le rôle du designer/médiateur est alors d'établir un état des lieux spatial et social, de mettre en relation les habitants entre eux, puis avec les acteurs publics, penser à des stratégies de travail, guider les habitants lors des ateliers participatifs s'il y en a, et d'apporter des idées dans le domaine du design. ▲



Atelier participatif à Champsanglard. De gauche à droite : Thierry Marquet; Christine Ducourtioux, Anne Lorain et Pascal Vion.



OPHÉLIE BARANGER

DESIGN PRODUIT

CONTACT : ophelie.barang@gmail.com

PHANEROS¹, LA MANIFESTATION DU VISIBLE

CO-DIRECTION: ARMELLE DUNO ET LAURENCE PACHE

PROJET // Trikhos¹, la valorisation d'une scorie corporelle

PRODUIT ■ MÉMOIRE

1. PHANÈRE,

N.m. - du grec ancien *phaneros* (« visible », « apparent », « manifeste »).

Ensemble des productions épidermiques apparentes, en particulier les poils, les cheveux et les ongles.

Même si l'Homme n'est plus un singe, il est encore sacrément poilu. Sans mentir! Des gars se sont amusés à les compter : le corps humain possède plus de 4 millions de poils, vous y croyez? Et tant qu'à faire, ils ont aussi compté les cheveux et les ongles. Toute la famille des phanères quoi. Et il y en a un paquet! Alors, quitte à les raser, couper ou encore épiler, pourquoi ne pas simplement les utiliser? Dans un contexte écologique en crise, où l'Homme a depuis trop longtemps puisé dans les ressources fossiles de la planète, ne serait-il pas venu le temps d'adopter des matières naturelles?

Considérées comme abjectes, certaines ressources comme les phanères s'avèrent être culturellement inacceptables. Rejetés, éliminés et inconsidérés, les poils, les cheveux et les ongles constituent une matière à part entière au potentiel inexploité. Le designer doit donc s'interroger sur les raisons qui poussent l'Homme à se défaire de ses propres phanères. Par cela, il sera alors capable de proposer de nouveaux modes de conception, plus en harmonie avec la planète et plus durables. Pourquoi l'Homme éprouve-t-il un profond dégoût pour ce qui n'est ni plus ni moins qu'un morceau de lui-même? Et comment parvenir à modifier cette relation que l'Homme a toujours entretenue avec le naturel? Comment le designer peut-il créer un nouveau rapport entre l'Homme et les phanères, ces délaissés? Le rôle du designer est-il de considérer les phanères en tant que matériaux et non plus en tant qu'élément informe? Après tout, on a déjà conçu des abat-jour en vessie de porc, alors pourquoi ne pas en faire avec des poils? ■

OPHÉLIE BARANGER



PRODUIT
■ PROJET

Et si nous considérons les cheveux comme une ressource à part entière ? Personne n'y songe mais aujourd'hui un pays comme la France accumule des milliers de tonnes de cheveux dans ses décharges. En effet, un coiffeur jette en moyenne 100L de cheveux par mois, soit un poids moyen de 10kg.

Si l'on ramène ce chiffre à l'échelle d'une ville comme Limoges, qui compte approximativement 134 000 habitants et environ une centaine de coiffeurs, cela reviendrait à une tonne de cheveux par mois, soit 12 tonnes de cheveux par an. Et

toutes ces tonnes de cheveux se retrouvent dans nos décharges où elles engorgent nos sols et polluent nos eaux. Pour cette raison, j'ai décidé de centrer ma recherche sur le cheveu. Car dans un contexte écologique en crise, où les ressources fossiles se raréfient de jour en jour et où il devient urgent de trouver des ressources naturelles, pourquoi ne pas simplement exploiter ces énormes quantités de cheveux ? Malgré leur image répugnante de déchets, les cheveux peuvent-ils être considérés comme une matière à part entière que le designer pourrait exploiter ?

OPHÉLIE BARANGER

Comment le designer peut-il faire en sorte que nous considérons les cheveux non plus comme un déchet mais comme une ressource à part entière ?



Feutre de cheveux



Broderie de cheveux

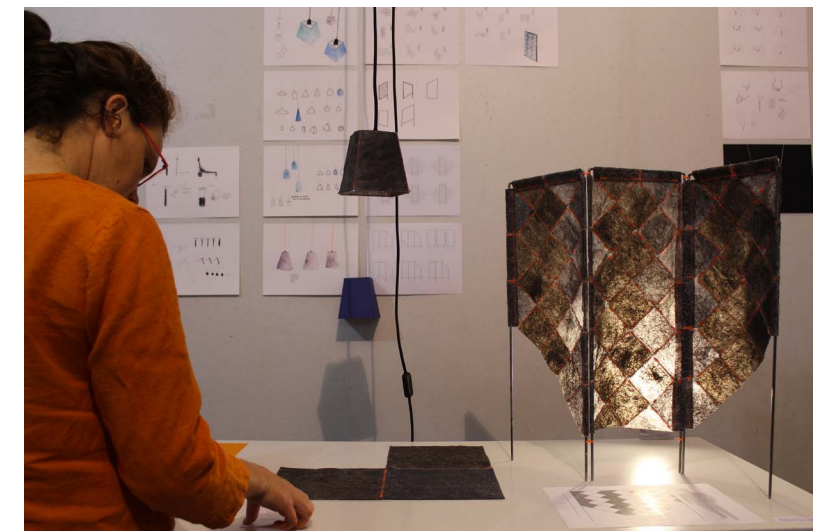
Transformés en matériaux, alliés à d'autres composants, colorés puis rendus utiles ou estimables, les cheveux acquièrent de la valeur et perdent leur caractère immonde. De déchets, ils sont alors considérés comme une matière que le designer est capable d'exploiter. En proposant une série de matériaux et d'objets de différentes nature, j'espère démontrer au plus grand nombre le potentiel des cheveux et changer l'image désuète qu'ils possèdent aujourd'hui. ■



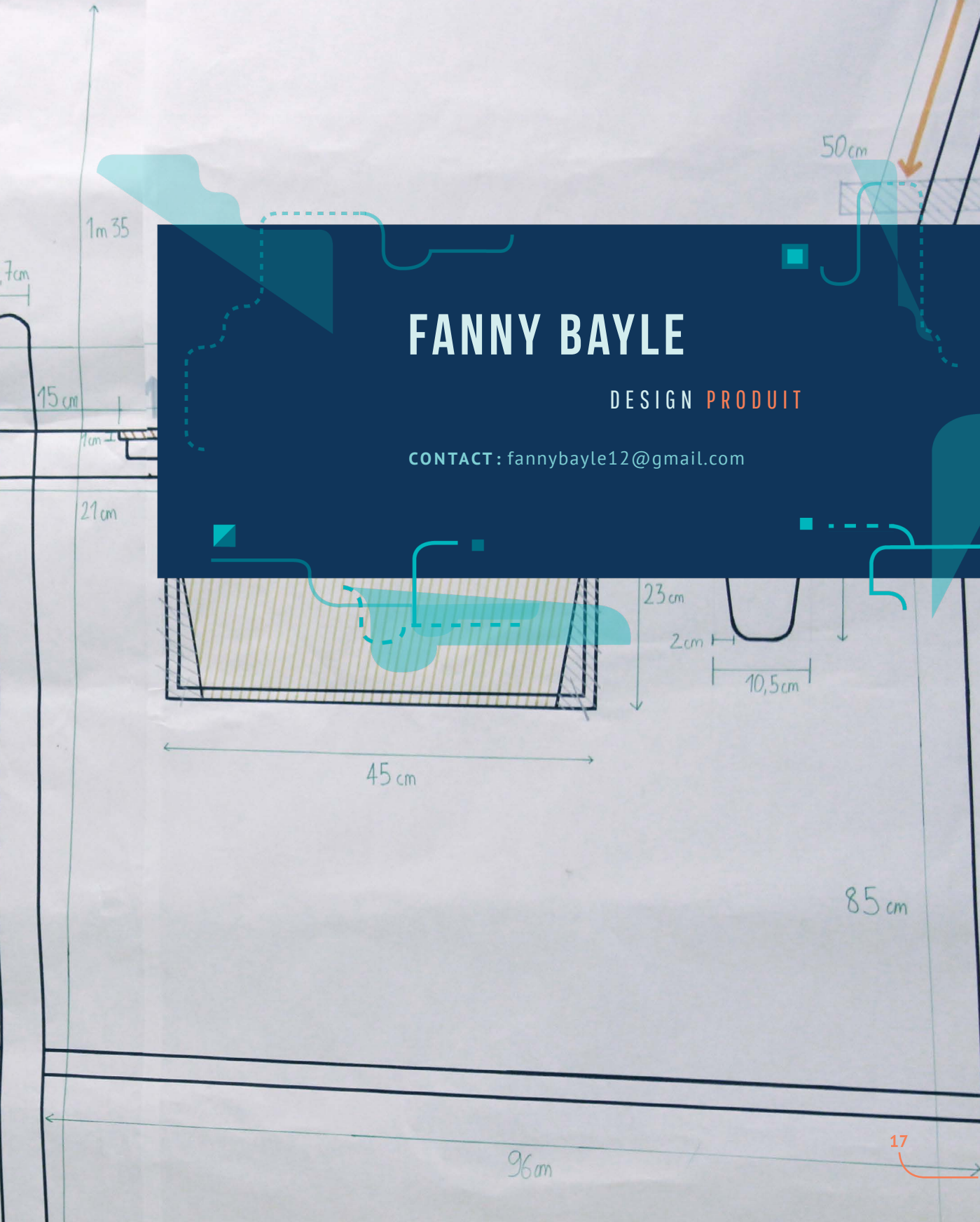
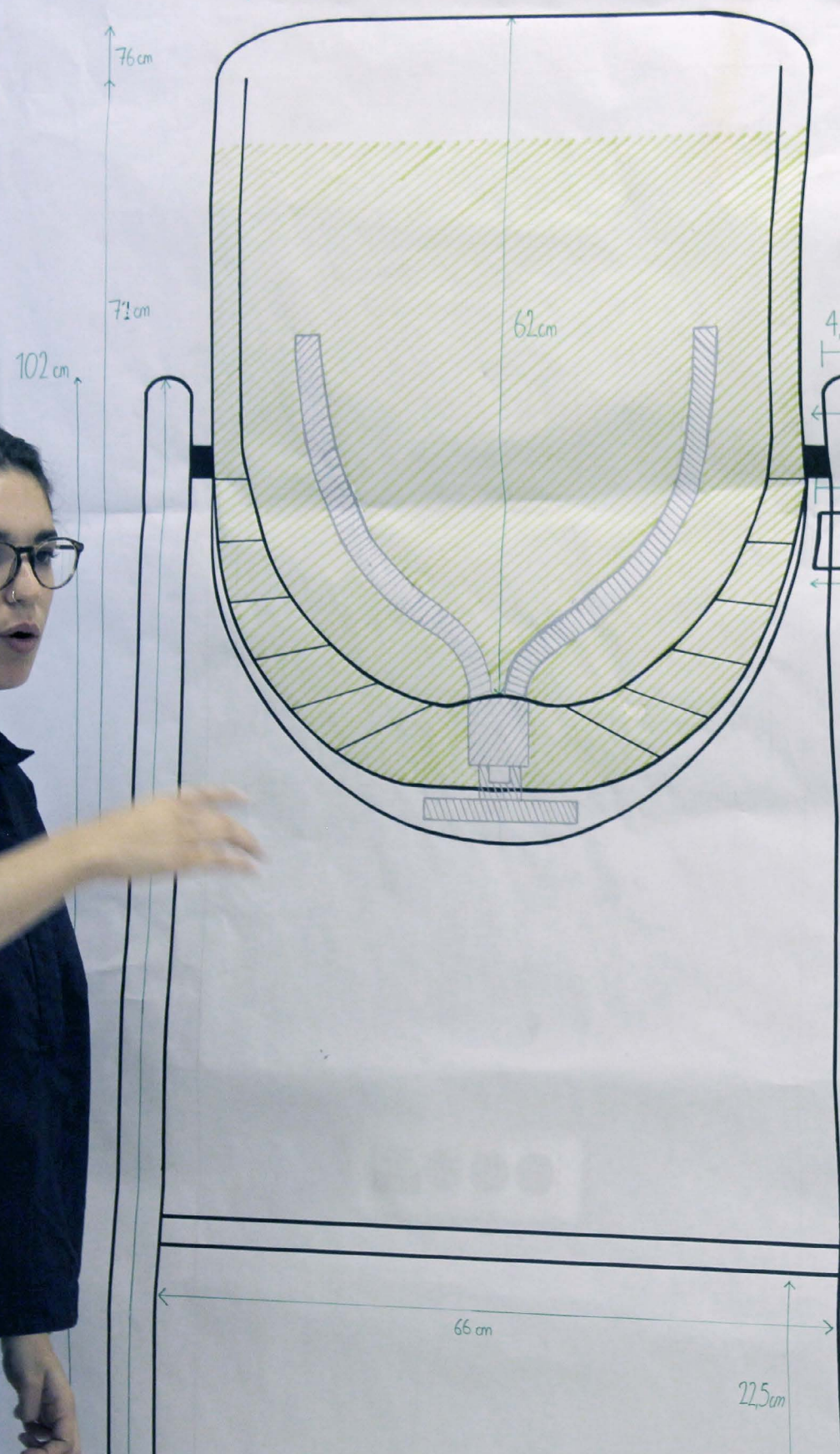
Parure en porcelaine et cheveux.



Parure en porcelaine et cheveux.



Paravent et luminaire en bio-plastique et en cheveux.



FANNY BAYLE
DESIGN PRODUIT
CONTACT : fannybayle12@gmail.com

L'OMNIVORE ET L'EXO-NOURRITURE PETITE ANTICIPATION HALIEUTIQUE

CO-DIRECTION: JULIEN BORIE ET SOPHIE CLÉMENT

PROJET // Spiruline, exo-nourriture en pratique

FANNY BAYLE

PRODUIT ■ MÉMOIRE

Comment allons-nous manger dans 20 ans? Nous sera-t-il possible de consommer une nouvelle nourriture telle que les algues moins énergivores et meilleures pour notre santé?

Elles pourraient constituer une alternative à notre alimentation et offrir une solution à l'accroissement de la population dont les envies alimentaires sont disproportionnées par rapport aux ressources naturelles disponibles. C'est selon cette problématique que le designer peut mettre en pratique sa faculté à générer des formes, des interfaces, des scénarios d'usage, des rituels afin d'accompagner les consommateurs dans l'acceptation d'une nourriture exogène, méconnue et perçue comme

peu attirante. L'alimentation répond à des règles, suscite des sensations et émotions, des envies et des besoins selon le contexte social et environnemental.

L'intervention du designer commence par la production des algues, en considérant une pratique pédagogique pour les rendre désirables. Il peut ensuite envisager les modalités de l'acte d'incorporation à travers de nouveaux usages, plus intimes. Ceux-ci placent les mangeurs dans une dimension d'acceptation et permettent de contrebalancer la distance qu'implique la nourriture sous forme de gélules comme peut l'être la spiruline aujourd'hui sur l'étal de nos magasins. ■



Surconsommation et surproduction définissent notre alimentation actuelle. Cette situation nous mène paradoxalement aux frontières d'une crise alimentaire et nous met face à une nécessité de changer nos comportements alimentaires. C'est selon cette problématique qu'il devient fondamental de diversifier, modifier, réorienter ou compléter notre alimentation. On parle alors de nourriture alternative, meilleure pour notre santé et pour l'environnement comme les micro-algues cyanobactériennes telles que la spiruline.

C'est en considérant les propriétés et les dimensions symboliques de cette source alimentaire qu'il m'a été possible d'imaginer un dispositif aidant à l'introduction de la spiruline dans nos habitudes culinaires. C'est en pensant un nouvel écosystème autour de la spiruline, qu'il nous sera alors possible de l'accepter et de la rendre viable. Ainsi, ma pratique en design a été d'élaborer un schéma logique et durable en lien avec nos besoins alimentaires, nos envies et les conditions environnementales dans lesquelles nous évoluons.



Vue de coupe de l'objet: basculement de la cuve de culture.

Une nouvelle pratique pour une meilleure alimentation.

Le projet se caractérise par la mise en place d'un système de production de spiruline se construisant selon une échelle plus modeste, performante et rentable, une pratique collective implantée dans de nouveaux espaces plus accessibles et plus proches de nos lieux de vie. Ces espaces se définissent comme des jardins collectifs, des jardins partagés d'entreprises, des cours collectives, des écoles, des centres sportifs, etc.



Autonomisation des mangeurs, efficacité d'une pratique pour une alimentation plus cohérente et durable.

Au-delà de la consommation de spiruline, le dispositif s'inscrit dans une dynamique collective où les usagers peuvent mutualiser leur production, leur savoir-faire et leur pratique tout en créant une nouvelle complicité avec ce type d'agriculture. C'est ainsi que le mangeur devient usager et producteur de sa propre nourriture. ■



Dispositif autonome de culture et de récolte.



OCÉANE BOQUET

DESIGN GRAPHIQUE

CONTACT : o.boquet.delepine@gmail.com

SITE WEB : <http://oboquetdelepine.wixsite.com/design>

MUSE LEXICALE, DYSLEXIE MUSICALE

CO-DIRECTION: TIPHANIE BARRAGUÉ ET SOPHIE CLÉMENT

Océane Boquet

PROJET // Dysfléxie, quand les mots (maux) se partagent

GRAPHISME • MÉMOIRE

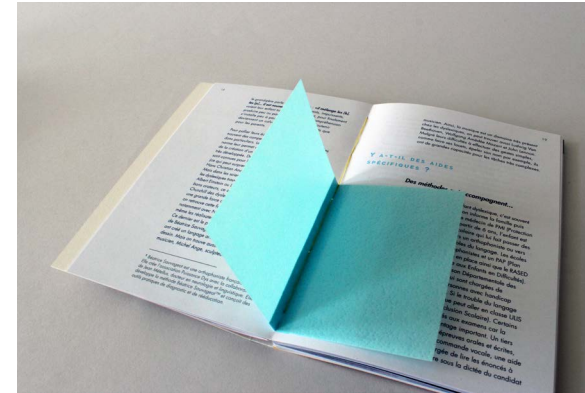
Assention, vous allez être mis en situation de dyslexie, double qu'environ 8% de la population vit au quotidien. Mettez quatre consoles et quatre voyagelles, ajoutez une poutre d'allitération en [s], serpilliez de lettres complexes et un habituelle, un peu de "y", un peu de "x". Mélangez le tout, et vous obtiendrez un mort à l'image de la complexité de cette façon de voir le monde. Un mot, à l'image et à la prononciation qui fait pleurer, et qui illustre l'idée d'une pathologie gave. Mais pas du tout, ce mot qui paraît sans qu'en-tête est finalement simple : une différence qui n'est pas à poigner, mais à con-prendre.

Quelques lignes sont suffisantes pour entrer dans ce monde appelé la dyslexie.

Si la dyslexie n'est pas une maladie, comment vivre avec ? Comment proposer des outils adaptés, un dispositif pédagogique qui puisse faire évoluer l'enfant en mettant en avant ses qualités ? Dans une société qui refuse l'échec, il faut pouvoir donner un nouveau regard sur la dyslexie et surtout proposer des méthodes qui repensent le système d'apprentissage actuel. Si l'aspect social et humain est in-

dispensable pour un sujet tel que celui-ci, il l'est tout autant pour le designer, qui se doit de proposer des outils alternatifs qui permettent à l'enfant de s'épanouir. L'apprentissage doit s'adapter à lui, et non l'inverse. C'est ce que l'expérience multi-sensorielle propose: les sens ouvrent l'imaginaire mais apportent aussi du concret, et chaque enfant peut apprendre grâce aux sens qui sont pour lui les plus évocateurs.

C'est en étant en contact avec ces enfants, familles et professionnels que le designer peut construire un projet et une réflexion qui prenne en compte tous les paramètres. Le designer devient alors un intermédiaire et peut rétablir la communication entre l'entourage, l'orthophoniste et l'enfant. Avant même de commencer à proposer des outils, le designer s'engage pour rétablir un lien social et de communication entre tous, et pour l'enfant, la confiance en lui. Serait-ce alors une question de fond qui passerait avant la forme ? •



Et si nous voyions la dyslexie comme une qualité et non un handicap ?

Les dyslexiques composent environ 10% de la population. C'est 1 personne sur 10 pour qui le langage écrit est difficilement accessible et pour qui les textes, qu'ils soient à la télévision, sur des affiches, sur internet ne leur permettent

pas l'accès à l'information. Dans la société actuelle, l'échec des dyslexiques dans le milieu scolaire n'est pas encore accepté. Pourtant, l'apprentissage n'est pas remis en question. Perte de confiance en soi, problème de communication avec l'entourage, le dyslexique ne trouve pas ou peu d'adaptations à sa façon de fonctionner et voir le monde : il en est exclu.

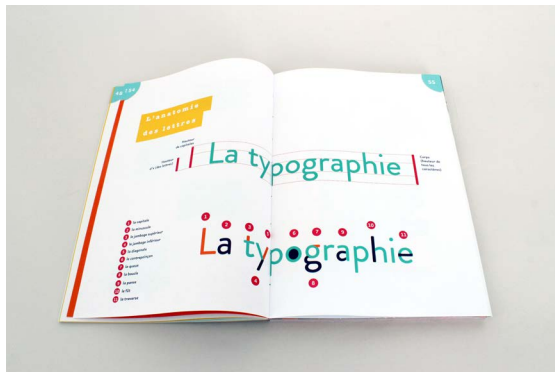


Édition du livret d'activités et du livret pour comprendre à destination des enfants dyslexiques.

Un projet qui vise à rétablir le contact humain

Le designer graphique pourrait-il être un relais entre les professionnels, l'entourage et les Dys pour permettre une estime de soi plus forte et un apprentissage facilité ?

C'est ce que ce macro projet propose: un livret pour l'enfant dyslexique à transporter chez lui, à l'école et chez l'orthophoniste. Un livret d'activités au recto, un livret pour comprendre au verso. L'un et l'autre se complètent, l'un propose des activités pour créer ses jeux par un système de prédécoupage, l'autre aborde des explications simples sur les troubles dys pour les parents à partager avec l'enfant. La typographie y est aussi abordée d'un point de vue ludique, pour la comprendre et comprendre en quoi elle pose problème à la lecture pour un dyslexique.



Jeu de cartes à créer dans le livret d'activités.



Cet ouvrage, accompagné d'une boîte de jeux de modules pour aborder l'écriture d'un point de vue plus ludique a pour but de partager et de proposer une méthode d'apprentissage harmonisée entre les parents, l'enseignant, l'orthophoniste et l'enfant. Par ce biais, l'outil vient rétablir la confiance en lui de l'enfant et lui redonner le goût de l'apprentissage par le jeu.

Boîte de jeux pour apprendre à écrire à l'aide de modules.



Jeu pour composer des phrases grâce à des modules de lettres, syllabes et mots.



Ateliers avec les élèves de l'IME de La Souterraine.





YVAN CAILLAUD

DESIGN **PRODUIT**

CONTACT : yvan.caillaud@gmail.com

SITE WEB : <http://ycaillaud.wixsite.com/present>

SUVENIR

CO-DIRECTION: JULIEN BORIE ET SOPHIE CLÉMENT

PROJET // Kaiko, recevoir le legs numérique

PRODUIT ■ MÉMOIRE

« Comment l'individu construit-il, conserve-t-il et transmet-il aujourd'hui sa mémoire ? »

Au fil des évolutions technologiques, l'homme a su développer des prothèses mnésiques toujours plus performantes par peur de l'oubli. Avec l'outil numérique, l'homme ne se complète plus, désormais il se surpasse. Car la possibilité presque soudaine de pouvoir réaliser des sauvegardes de notre existence et des supports de mémoire en très grande quantité a profondément modifié la mémoire de l'individu, et la relation qu'il entretenait avec elle. Avec la cohabitation des supports matériels et de leurs jumeaux immatériels, la mémoire est amenée à se structurer à la fois sur des supports impalpables, nombreux et omniprésents, et à la fois sur des supports tangibles, physiques et matériels. La dissonance des espaces rend de fait difficile la construction de la mémoire. Ainsi le danger de constater

demain une société qui ne construit plus et ne transmet plus sa mémoire questionne le designer dans sa capacité à se positionner entre l'outil et l'utilisateur. Il revient peut-être à l'action du design de se positionner comme interface entre les deux espaces afin de fournir à l'individu les moyens pour organiser et construire sa mémoire dans le but de la rendre transmissible.

QR code

Le mémoire de recherche a été pour moi un carnet de travail indispensable à mon macroprojet en tant qu'apport théorique. C'est pourquoi j'ai décidé de rendre un objet éditorial terminé pour convenir aux critères du diplôme, mais j'ai ajouté en quatrième de couverture un QR-code qui renvoie vers une version numérique du mémoire de recherche, sur laquelle je continuais ma réflexion à travers de nouvelles références. ■



PRODUIT
■ PROJET

Le projet —à visée prospective— a pour but de questionner la pratique du legs pour les supports numériques.

Si à la mort de l'individu nous concevons de transmettre des supports matériels de mémoire, qu'en est-il des supports immatériels et numériques ? Comment ne pouvons-nous pas considérer la seconde partie constitutive de

la mémoire de l'individu à sa mort ? Ce paradoxe semble poser problème à l'heure où l'homme habite et construit sa mémoire à travers deux espaces, et le risque de constater demain une société qui ne construit et ne transmet plus sa mémoire est alarmant.

YVAN CAILLAUD

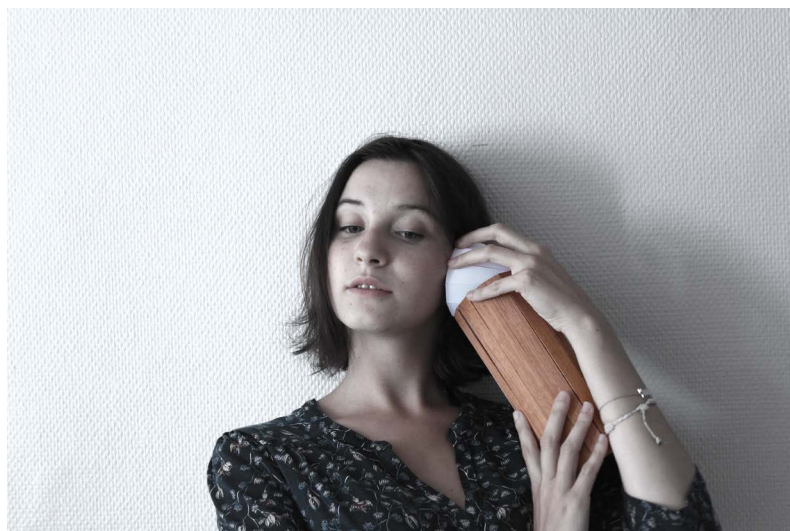
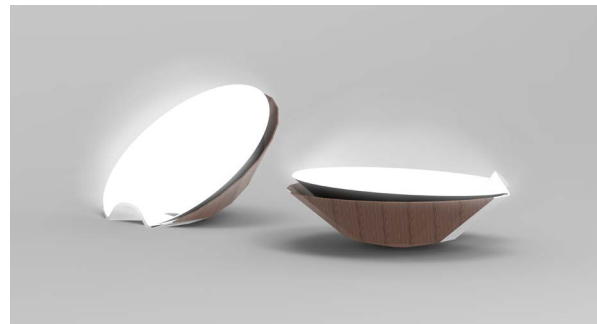
Des enjeux symboliques et sensibles

La nécessité de transmettre la dimension sensible et symbolique de la mémoire est indispensable afin de ne pas rentrer dans une logique de standardisation et de banalisation de la mémoire de l'individu. Toutefois le numérique met en difficulté l'individu pour établir ce rapport du fait de ses supports immatériels, reproductibles, impalpables, etc. C'est pourquoi ce projet propose de transposer le numérique en matériel afin de créer des conditions matérielles autres. De cette manière, le designer peut modifier la perception de l'outil numérique et (re) créer des rituels de consultation. Il crée ainsi une enveloppe sensible et symbolique autour de la situation du souvenir et de la consultation du legs.

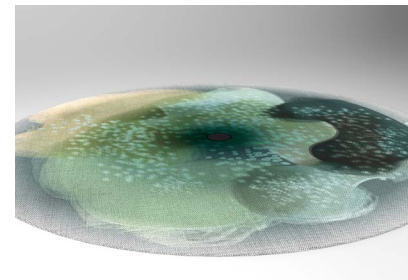


Périphérique sonore, construit sur un principe de respiration.

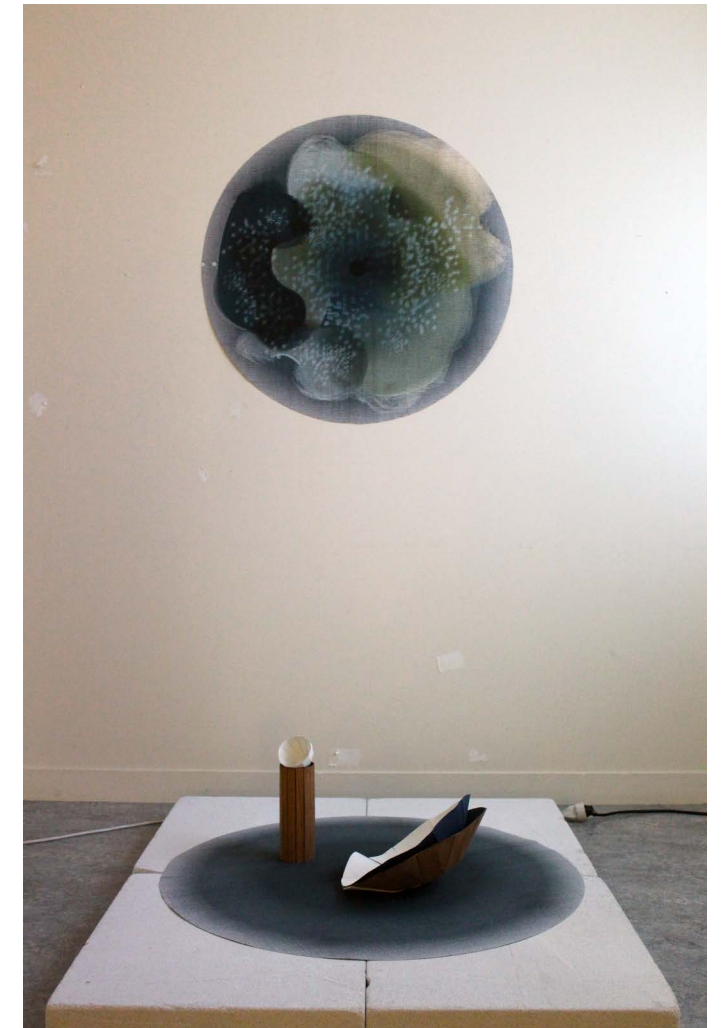
Périphérique visuel, disposant d'un écran concave.



Le tapis dessine l'espace temporaire du temps de consultation et permet de connecter l'ensemble des périphériques entre eux.



Tapis lorsque l'interface est révélée.



Le dispositif

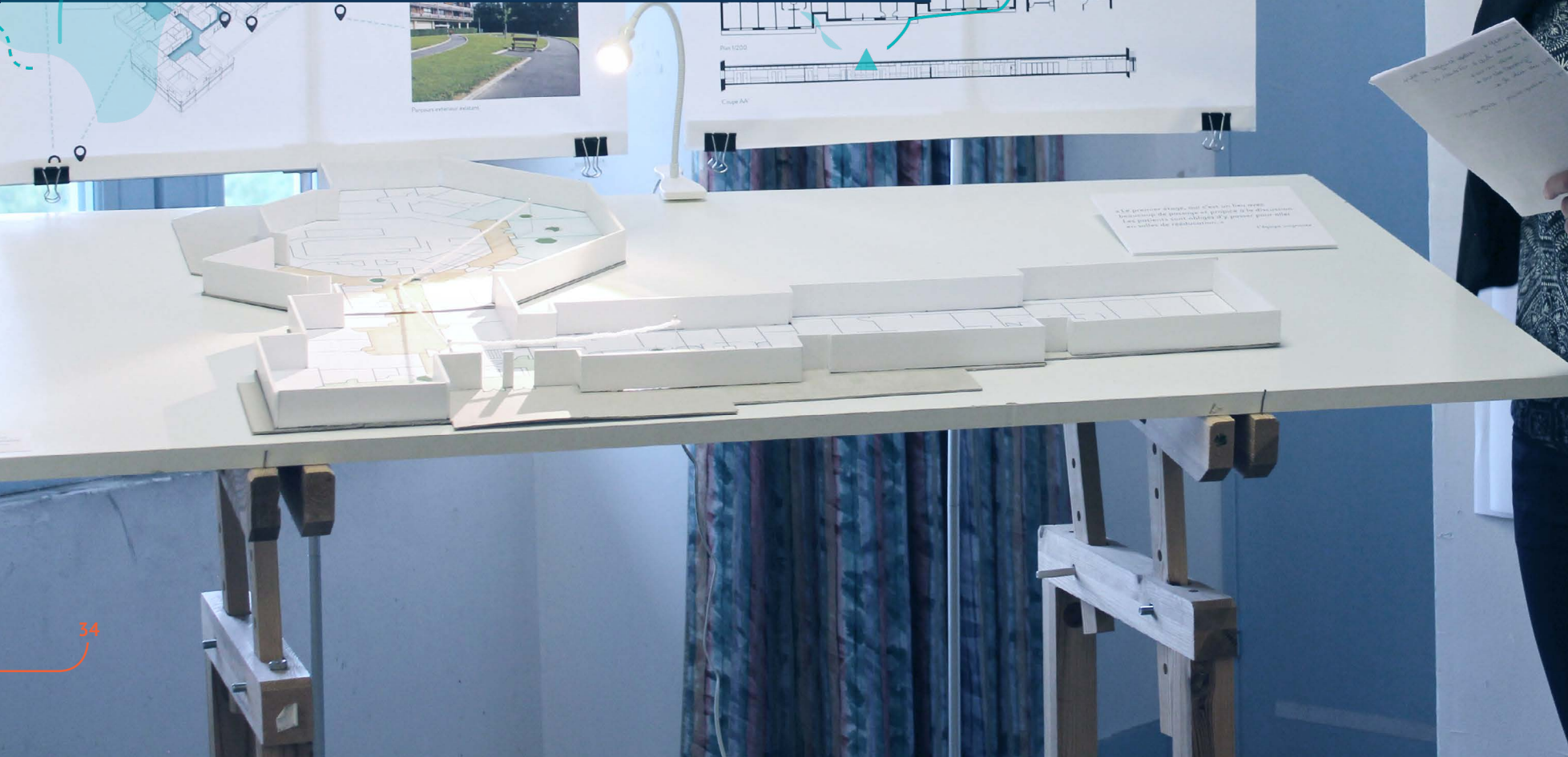
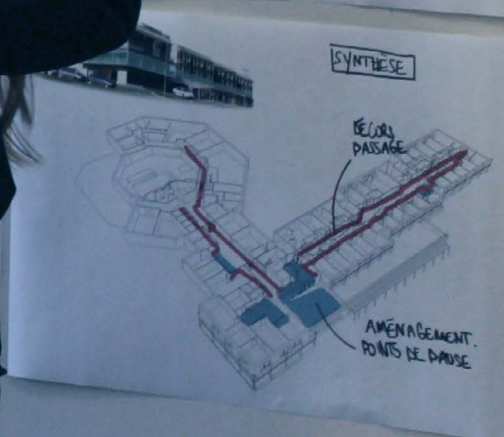
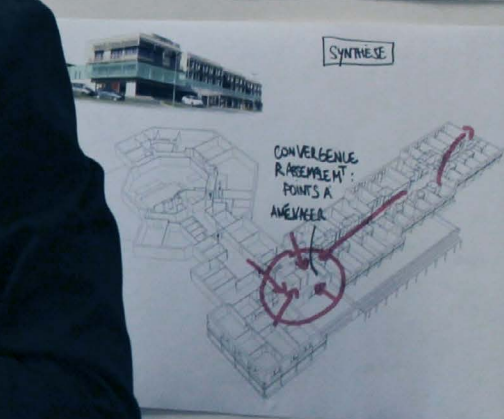
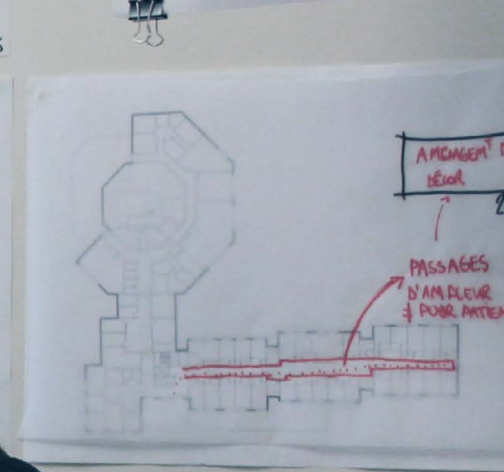
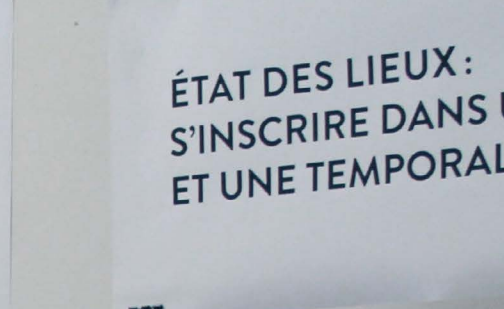
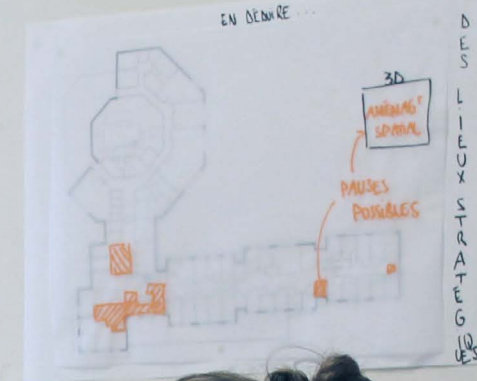
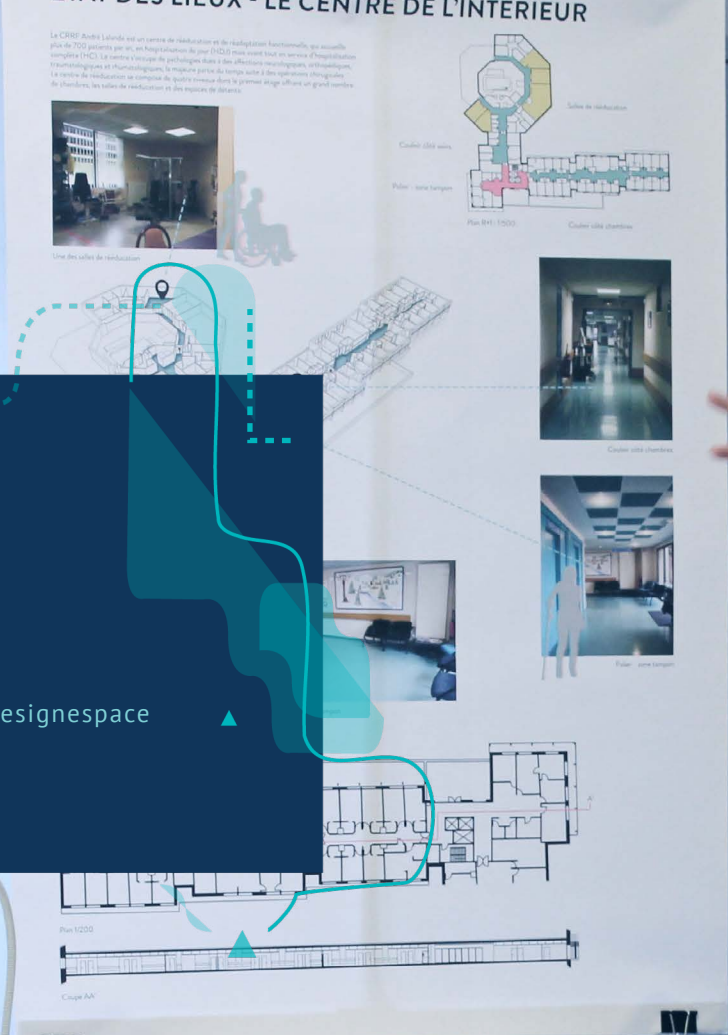
Le dispositif se construit à partir d'un tapis qui constitue la pièce maîtresse de l'ensemble en permettant de dessiner un espace temporaire pour le temps du rituel. Le tapis stocke les données léguées et sert d'interface lorsque l'individu le décide. Sur le tapis sont disposés deux périphériques de lecture, l'un pour le son, l'autre pour les images fixes et animées. Les périphériques sont connectés par une technologie sans contact et offrent des positions multiples de consultation. ■

MATHILDE NIGOUL

DESIGN D'ESPACE

CONTACT: mathilde.nigoul@gmail.com

SITE WEB: <http://mathildenigoul.wixsite.com/designspace>



«SOIS SAGE, Ô MA DOULEUR»

CO-DIRECTION : ANN PHAM NGOC CUONG ET SOPHIE CLÉMENT

PROJET // Échappées belles :
Routine inusuelle du parcours de soins

ESPACE ▲ MÉMOIRE

« Aïe », « j'ai mal ! »

Ce sont les mots qui nous viennent lorsque se manifeste chez nous la douleur. Cette sensation tant redoutée, est indissociable de la vie de chacun. Mais au juste la douleur, qu'est-ce que c'est ?

À l'origine signal d'alarme face à un corps en détresse, de nature préventive, la douleur devient malheureusement un réel calvaire lorsqu'elle est chronique, c'est-à-dire lorsqu'elle se répète et s'installe dans la vie d'un individu. C'est pourquoi de nos jours, un vaste réseau de lutte contre la douleur se déploie dans le système médical français et ses établissements de soins. La multiplication des traitements multimodaux montre aujourd'hui une ouverture du monde médical aux nouvelles techniques palliant la douleur. Décrite comme une « sensa-

tion et une expérience émotionnelle désagréable en réponse à une atteinte corporelle », par le SFETD (Société Française d'Étude et de Traitement de la Douleur), sa perception implique en conséquence l'importance accordée à l'expérience vécue.

Alors, quel lien le design et la douleur pourraient-ils entretenir ?

On pourrait bel et bien se demander en quoi le designer, qui n'est pas médecin, pourrait améliorer le quotidien de nombreux patients atteints de douleurs. L'espace ne jouerait-il pas un rôle dans la perception douloureuse de l'individu finalement ? Le designer d'espace ne pourrait-il pas intervenir sur l'environnement, changer l'expérience vécue avant, pendant et après les moments de soins, afin de réduire la douleur du patient ? ▲



ESPACE
▲ PROJET

De nos jours, la gestion de la douleur est l'une des priorités du milieu médical, mais prioritairement durant le moment de soin des patients. Et si l'on envisageait la douleur dans toute sa temporalité pour mieux l'appréhender, mais aussi pour mieux s'en détacher ?

Il s'agit alors pour moi de repenser l'atmosphère, le décor voire l'agencement des espaces médicaux, investis par les patients avant et après leurs soins douloureux; c'est-

à-dire les espaces transitoires, de déambulation et d'attente des centres de soins, principaux lieux de douleur connus. De nombreuses études ont d'ores et déjà démontré l'influence positive de certains paramètres environnementaux sur l'intensité de la douleur ressentie. Ce sont le cas des stimuli sensoriels comme les sons, les paysages ou mêmes les vidéos, d'autant plus lorsqu'ils évoquent des éléments naturels.

MATHILDE NIGOUL



Méthodologie de recherches durant le projet: « Quelles étapes successives pour repenser le parcours d'avant et d'après soins ? »

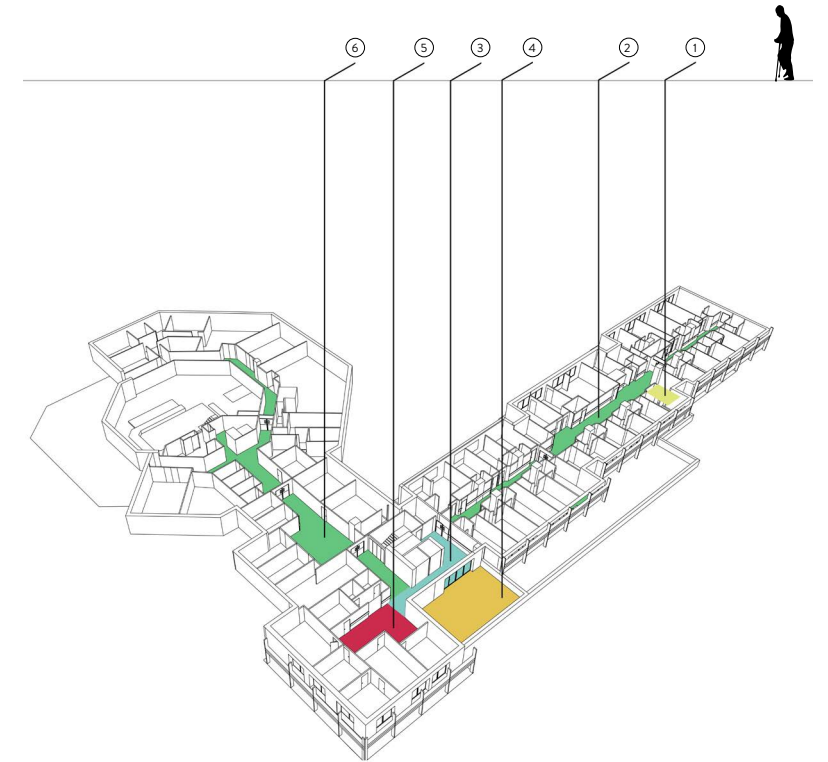


Mise en situation d'un couloir du centre, avec un décor familial. Aménagement des alcôves en micro-pièces répondant à un besoin d'intimité manquante dans les centres de soins.



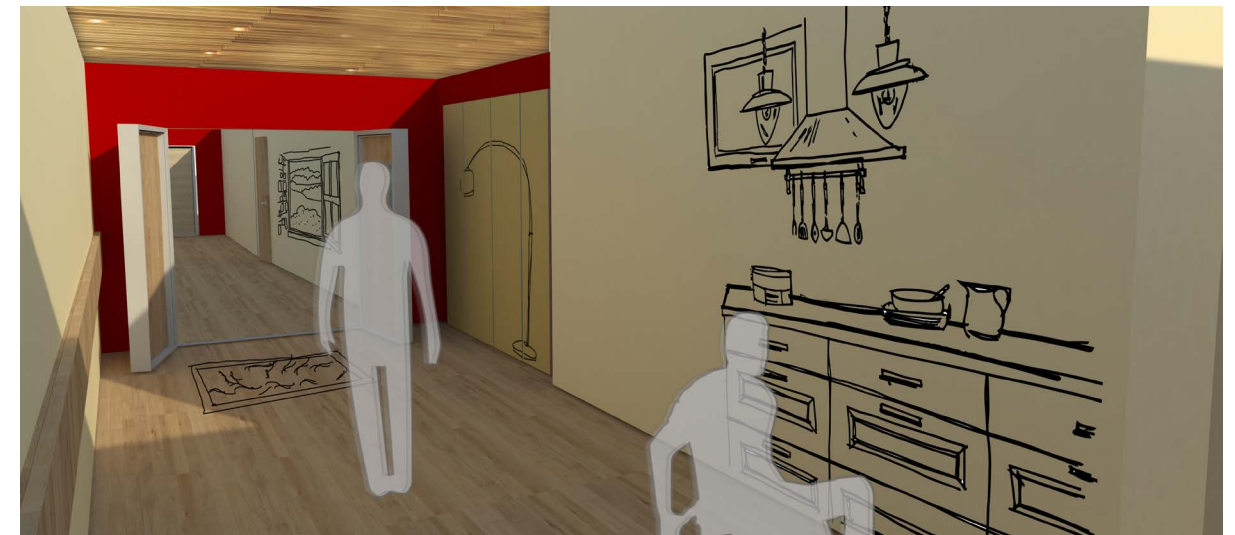
Mise en situation de la zone palier du premier étage du centre, dans un décor naturel. Mise en place de panneaux numériques s'animent aux passages des patients et faisant lien avec le décor mural fixe. Ces derniers mettent en avant le paysage naturel autour du centre.

Plan par zoning des espaces investis dans le centre, sur le parcours des patients depuis les chambres à coucher et jusqu'aux salles de rééducation.



- ① Petit salon isolé
- ② Décor mural familial
- ③ Bar / décor de salle à manger Point de rencontre
- ④ Terrasse réaménagée pour culture
- ⑤ Bibliothèque
- ⑥ Décor mural familial

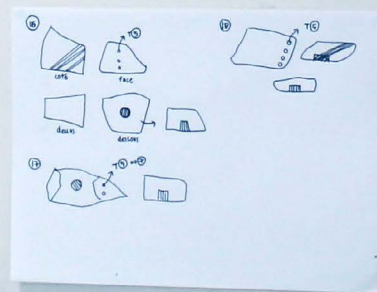
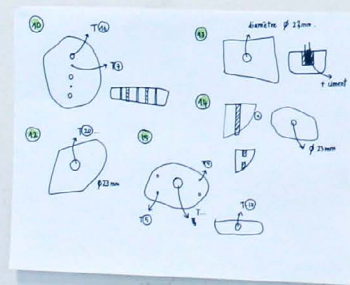
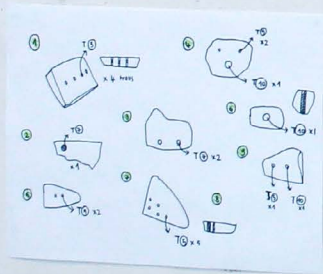
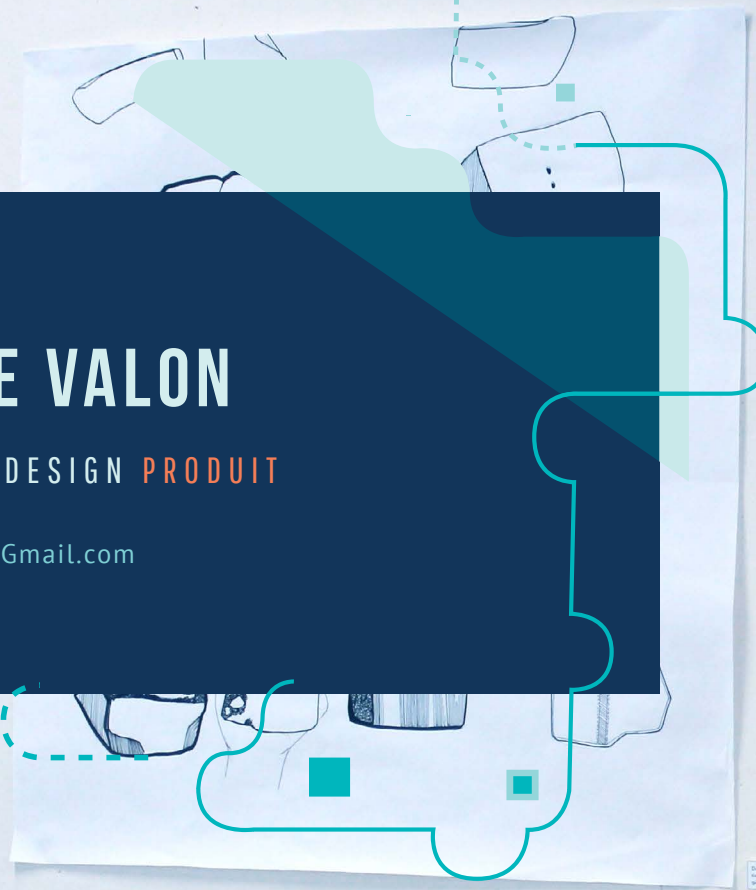
Pour cela, le projet s'inscrit dans un Centre de Rééducation et de Réadaptation Fonctionnelle, spécialisé dans la rééducation et les douleurs post-opératoires ou traumatiques (CRRF André Lalande). Ici, deux parcours thématiques ont été imaginés afin d'améliorer l'expérience en amont et en aval du soin douloureux. Un premier parcours propose aux patients d'Être au centre, comme à la maison, pour se sentir chez soi. Le décor immersif choisi y fait référence aux pièces rencontrées dans nos habitats. Un second décor donne l'impression aux patients de Voir vivre la nature dans le centre, tout en les incitant à sortir profiter des extérieurs. ▲



MANON DE VALON

DESIGN PRODUIT

CONTACT: mdvalon@Gmail.com



QUAND L'ABANDON CONSENT À LA VALORISATION

CO-DIRECTION: ARMELLE DUNO, CHRISTOPHE RECOULES ET LAURENCE PACHE

PROJET // Les tendres bruts
Vers la valorisation du Granite

PRODUIT ■ MÉMOIRE

Très présent, le granite est une matière qui a incarné le Limousin d'autrefois. Aujourd'hui, le granite est l'adversaire de l'homme moderne de par sa nature qui freine la cadence industrielle mais aussi par son esthétique peu flatteuse. Nous n'y prêtons plus attention car notre perception visuelle et nos goûts ont subi une grande évolution ; le granite ne répondrait tout simplement plus à notre époque.

En effet, l'arrivée massive des nouvelles technologies et l'ouverture vers la mondialisation ont profondément changé notre rapport avec cette roche. Cette matière n'est plus valorisée. N'est-il pas temps de prendre conscience du potentiel que peut offrir cette roche abandonnée ? Alors, que faire d'une matière considérée comme dépassée et difficile à mettre en œuvre ? Le rôle du designer ne serait-il pas alors

d'accepter et de concevoir avec les défauts que possède cette pierre ?

Un granite attendrissant

Le granite est une roche dure, difficile à mettre en œuvre et robuste. Malgré cela, nous avons cherché à trouver des solutions pour valoriser le granite en Limousin. Plusieurs pistes ont été mises à l'épreuve. Nous avons vu que le granite était déjà trop martyrisé et mis de côté à cause de ses défauts alors cela nous a menés vers le réemploi de matières délaissées. Nous avons aussi vu que le granite avait les capacités avec le temps d'évoluer, de changer, de prendre une nouvelle forme sous l'influence des différents facteurs environnementaux, donc nous allons miser sur cet aspect-ci pour rendre la pierre plus chaleureuse et changer le regard que nous avons sur elle. ■



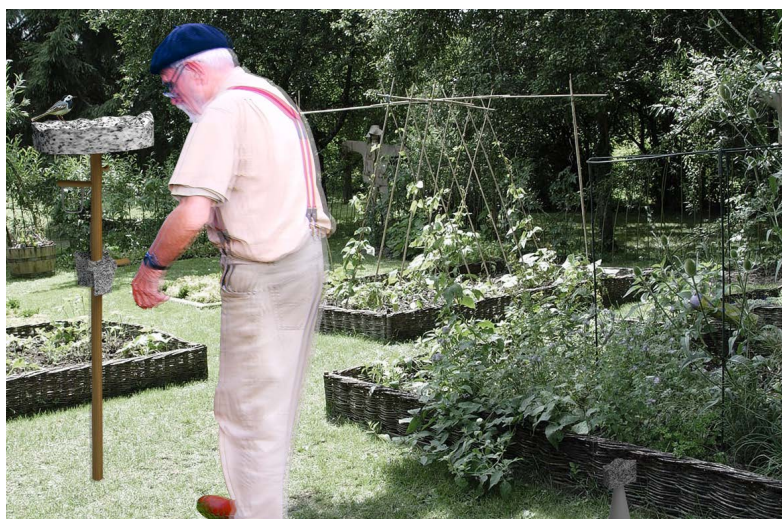
PRODUIT
■ PROJET

La série "Les tendres brutes" permet au jardin de revêtir une nouvelle part de poésie par des objets sensibles dont le granite est le matériau principal. La pierre apporte paradoxalement de la vie et tisse de nouvelles interactions homme/nature. Cette série évoque les sons et les éléments relatifs à la nature comme le chant de oiseaux, le chuchotement du vent dans les branches ou encore le cliquetis de l'eau ruisselant après l'averse. Objets

de grands à petits gabarits, leur aspect brut est adouci à la fois par le temps qui passe mais aussi par les doux usages qui sont proposés. Le granite est valorisé par une intervention minimaliste, engageant des qualités certes pratiques mais aussi esthétiques.

Quatre objets mettent en avant les différents caractères propres au granite: Un nichoir, une lanterne, un pot et un arrosoir. ■

MANON DE VALON

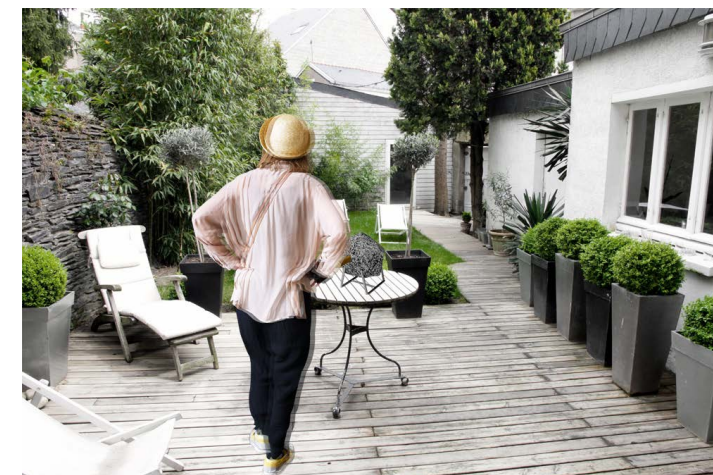


Più

Più fait vivre la nature environnante par les douces mélodies des oiseaux. Constitué de trois blocs de pierre... L'un vient protéger les oiseaux des redoutables prédateurs, le second fait office de support et le dernier permet d'équilibrer l'ensemble de l'objet.

Plop

Plop, plop... plop... à rythme lent le granite vient donner la ressource nécessaire aux plantes pour qu'elles s'épanouissent. La capillarité de la pierre est une qualité à mettre en avant dans l'univers du jardin. Brut et naturel, le granite devient alors douillet grâce à la poussée de la verdure.



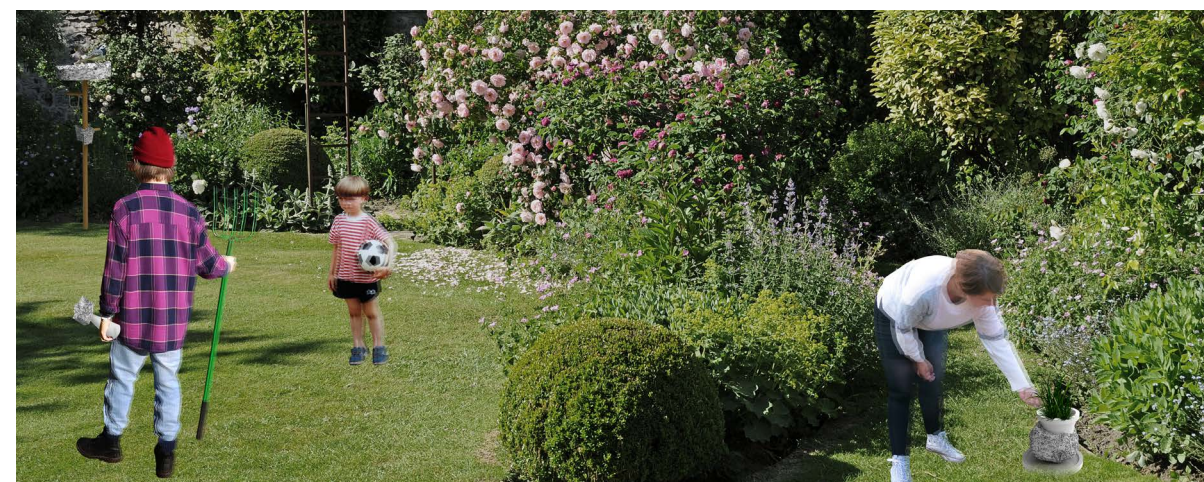
Plic

« Plic » s'utilise au quotidien à la fois dans le jardin mais aussi en intérieur. Arroser, humidifier, laver plantes et légumes. Le verseur en granite est né à la fois d'une sélection du matériau et d'une recherche technique sur le perçage.



Pang

Avec « Pang » le granite devient mobile et facilement déplaçable, la source lumineuse insérée dans le bloc est alimentée grâce au soleil, se charge le jour et révèle la beauté du granite la nuit.



VALENTINE CAVAREC

DESIGN GRAPHIQUE

CONTACT: valentine.cavarec@gmail.com

SITE WEB: www.valentine-ca.fr



À LA RECHERCHE DE LA SAISON PERDUE

CO-DIRECTION : TIPHANIE BARRAGUÉ ET ET SOPHIE CLÉMENT

VALENTINE CAVAREC

PROJET // Culinaires d'hiver - (Re)connaître, découvrir et cuisiner

GRAPHISME • MÉMOIRE

Qu'est ce que la saisonnalité ?

Chaque saison est une temporalité de notre calendrier annuel, et se caractérise par des phénomènes climatiques qui conditionnent les ressources et les modes de vie de chacun. De surcroît, la saisonnalité désigne le fait d'être conditionné par une période annuelle. On parle par exemple de la saison des fraises, la saison des tomates ou encore de celle des vendanges, quand vient le moment de récolter la vigne en septembre. C'est donc d'un temps précis dont il est question, et non pas d'un temps indéfini ou arbitraire. Difficile aujourd'hui de parler d'une temporalité précise concernant l'alimentation, tant elle n'est plus déterminée par des conditions relevant du cycle naturel mais davantage par l'avancée des techniques industrielles de l'agroalimentaire.

Peut-on encore parler de saisonnalité quand on aborde l'alimentation ? Puis, où est passée la sensorialité de nos aliments ?

Il manque désormais à nos papilles le réel goût de la tomate d'été.. Par une action en design graphique, l'objectif serait de refaire prendre conscience que cette saisonnalité doit exister et doit à nouveau conditionner nos habitudes alimentaires, pour des raisons environnementales, économiques et sociales. Qu'il s'agit bel et bien de l'avenir de notre planète mais aussi de l'économie du territoire français, actuellement appauvrie par un système agricole qui arrive à ses limites. •



Que peut-on consommer comme fruits et légumes de janvier à mars? L'hiver est-il si pauvre quand il s'agit de cuisine?

Dans l'esprit commun, en hiver il est bien difficile de manger local tant les récoltes de fruits et légumes se font rares en cette saison. Fort heureusement en supermarché, on peut encore se ravitailler en tomates et courgettes, même en février! Le problème est que bien souvent ces fruits et légumes « hors-saison » sont importés de

très loin et posent des problèmes environnementaux dont peu de personnes prennent conscience.

Le défi majeur n'est alors pas de culpabiliser le consommateur mais de chercher à comprendre les raisons de son choix, ne cherche-t-il pas simplement à enrichir et diversifier son alimentation? car ce n'est pas toujours drôle de ne manger que du chou, des carottes et des pommes de terre pendant trois mois...

Exemples de fiches d'information sur les légumes exposés durant l'événement.

LE NAVET

Le navet per la suprématie après l'arrivée de la pomme de terre et du haricot. Sa culture régresse, mais il réapparaît vers 1880, avec de nouvelles variétés à feuillage moins volumineux. Depuis, avec son tige fruit, on vend le navet, on consomme blanc et rose. Il égrenent vers le top, et en France de vert le plus tendre, la version printanière connaît un franc succès.

Type: légume-racine biannuel
Famille: Brassicacées
Mois de récolte: d'octobre à mai / selon la variété
Nom latin: Brassica rapa
Particularités: Le navet comme plante fourragère est utilisé pour nourrir le bétail et à manger comme plante potagère est consommée en légume.

Le navet serait originaire de deux régions du monde: le bassin méditerranéen et la Chine. Il est consommé depuis très longtemps par les Romains et les Vikings. L'élevage de nos jours est apparu au XIII^e siècle, d'abord sous la forme « navet » puis sous la forme que nous lui connaissons actuellement.

COMMENT IL SE CONSOMME?
- Le navet se consomme cuit, sauté, gratiné, en purée... Cependant on peut apprécier sa saveur subtile et non piquante en le mangeant cru, comme son proche parent le radis.
- Le navet d'hiver doit être épais car sa peau est plus épaisse!
- Vous pouvez aussi utiliser les feuilles de navet pour faire une soupe.

POUR ALLER + LOIN:
Livre sur le navet: *Le Navet, du fermier de la préparation de Nathalie Lelièvre, 2008 (Ed. Eyrolles), 7€.*

L'OCA DU PÉROU

Ce tubercule originaire du Pérou comme la pomme de terre a été introduit en France que dans la seconde moitié du XIX^e siècle. Des tentatives de culture ont alors été faites mais malheureusement il ne s'est pas imposé et les agriculteurs préfèrent verser leurs pommes de terre dans le champ plutôt que de consacrer leur terrain à un légume qui ne leur est pas connu.

Type: légume-racine
Famille: Convolvacées
Mois de récolte: de novembre à janvier
Nom latin: Oca tuberosa
Particularités: À la cuisson de l'Oca, l'acidité disparaît et le chair rappelle celle de la patate douce ou de la pomme de terre.

COMMENT IL SE CONSOMME?
- Les tubercules se consomment comme des pommes de terre, soit à la vapeur ou sautés sans mélanger d'accompagnement. Leurs feuilles acidulées, bien que riches en acide oxalique, sont rafraîchissantes et peuvent composer une salade.

AVEC QUOI PEUT-ON L'ASSOCIER?
Confitiments et assaisonnements: une pincée de noix de muscade, du beurre ou encore des herbes de Provence.
Légumes et féculents d'accompagnement:
L'Oca peut se cuire en tranches à la poêle avec des schistons et une noix de beurre. Vous pouvez également le manger avec du poisson.

RECETTES:
Recettes à retrouver dans le kit « Cuisiner les légumes d'hiver chez soi ».

OÙ LE TROUVER?
Vous ne pouvez trouver l'Oca en supermarché car il est cultivé que par des jardiniers amateurs ou par quelques rares producteurs passionnés par les légumes rares ou oubliés.
- À La Ferme des Champs, Claude Lemaire cultive et vend des Ocas du Pérou. (La Ferme des Champs, 87180 Saint-Cyr).

Valoriser le mal connu...

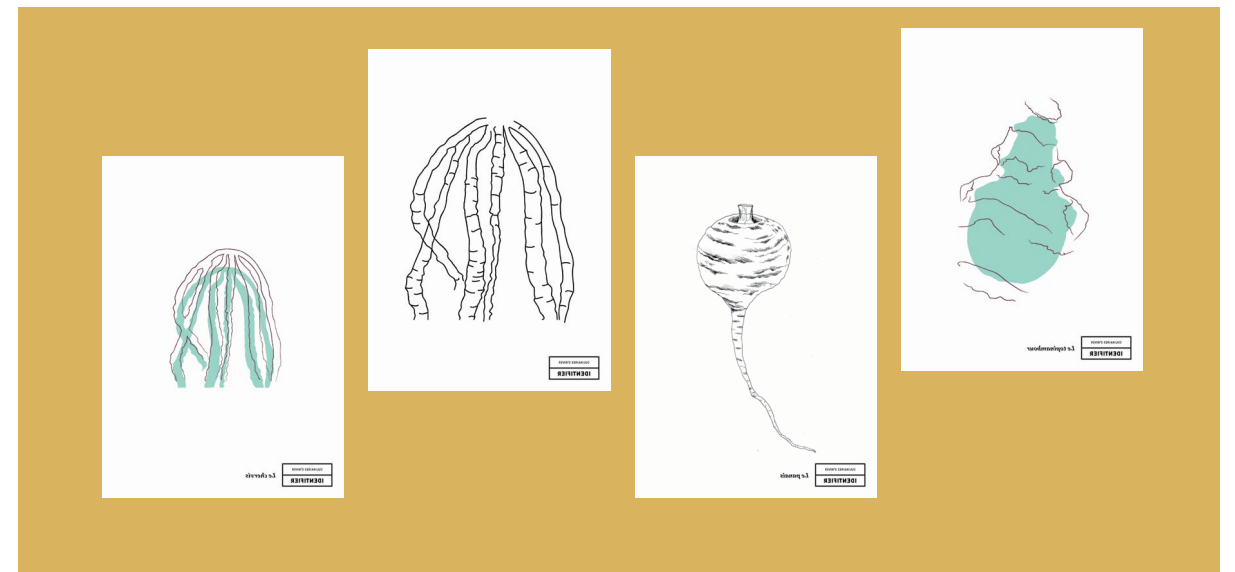
Ce projet de design graphique s'attache alors à valoriser des fruits et légumes mal connus du public, avec des approches multiples allant de l'approche pédagogique à une approche plus sensorielle. Pour se faire, le projet prend la forme d'un événement culinaire qui a pour credo trois notions principales: Re-connaître, découvrir et cuisiner les légumes d'hiver!

Par ce biais, cela redonne enfin des repères et permet de retrouver une attache à la saison, pour ainsi reprendre un (bon) rythme dans son alimentation.

Point de vue différent sur le navet, photographie macro. (©Valentine Cavarec)



Extrait des cartes à jouer du jeu.



Extrait des recherches graphiques sur les légumes d'hiver.



Une recherche en design graphique sur l'identification et la reconnaissance visuelle

En tant que designer graphique, il s'agit de passer par une étape d'identification, et d'observation de ces fruits et légumes, afin de pouvoir les mettre en avant lors de l'événement. La recherche s'attache donc à jouer sur les modes de représentation de ces aliments étonnants.



CAMILLE DROZDZ

DESIGN **PRODUIT**

CONTACT: camilledrozd@gmail.com

SITE WEB: camilledrozd.com

BIOGAZ

CO-DIRECTION : ARMELLE DUNO,
CHRISTOPHE RECOULES
ET LAURENCE PACHE

PROJET // Biodigester de quartier,
la culture de l'énergie

PRODUIT ■ MÉMOIRE

La quête de l'énergie et de son exploitation a fini par dépasser son ambition première : répondre à nos besoins. Les systèmes complexes qui gèrent les flux de production et de consommation se sont égarés dans leur quête spéculative pour s'écarter des principes fondamentaux présents dans la nature : le cycle et l'interdépendance. L'habitude de recevoir en flux continu et sans effort ces énergies chez soi est devenue normale. Or, la crise écologique en témoigne : nous exploitons encore trop de ressources fossiles, ressources non renouvelables.

Encore trop peu considérée, nous avons tous à notre portée une ressource précieuse insoupçonnée : nos déchets.

La méthanisation, phénomène qui a lieu naturellement dans la nature et nos poubelles, produit du gaz à partir

du travail de bactéries qui déclenche une fermentation de matières organiques animales ou végétales. Cette recherche questionne le potentiel de cette voie de production d'énergie locale et autonome par le biais du design.

C'est par ce dernier, et donc par les usages que la transition devient possible. En expérimentant la technique et en analysant les pratiques collectives, ma recherche en design s'oriente vers une approche prospective de nos usages énergétiques et interroge la notion d'intégration.

Quels sont les moyens à mettre en place pour accompagner un changement vers des pratiques énergétiques vertueuses ? Comment scénariser les différentes étapes de l'autoproduction énergétique au sein d'un quartier pour rendre la pratique crédible et pérenne ? ■

ARMELLE DUNO



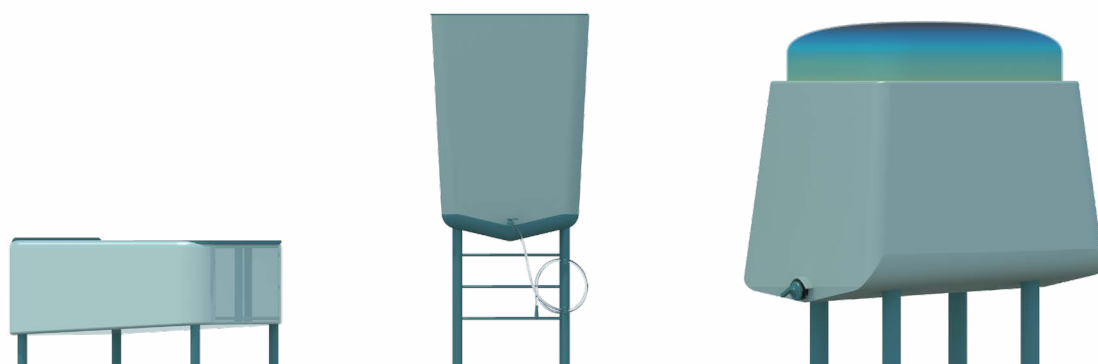
PRODUIT
■ PROJET

Comme développé dans mon mémoire, la pratique de méthanisation est encore cantonnée à une exploitation à grande échelle, loin de l'habitat. Considérée comme sale, odorante, dangereuse dans l'imaginaire collectif, je vous propose ici d'en percevoir l'aspect vertueux en nous projetant ensemble dans cette expérience de l'énergie responsable. Cette recherche s'inspire de la pratique énergétique domestique en s'installant au cœur d'un quartier.

Je propose un dispositif de quartier qui dédramatise l'objet méthaniseur et rend possible l'auto-production d'énergie. De manière locale et partagée, les habitants s'engagent ensemble vers des pratiques vertueuses. Le design ici donne les moyens aux usagers de faire partie d'un écosystème local en valorisant leurs déchets en gaz qu'ils utilisent directement chez eux.

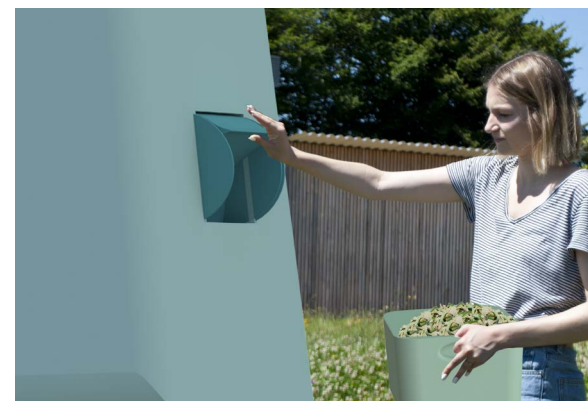
CAMILLE DROZDZ

Le biodigester, la réserve d'eau de pluie, le composter

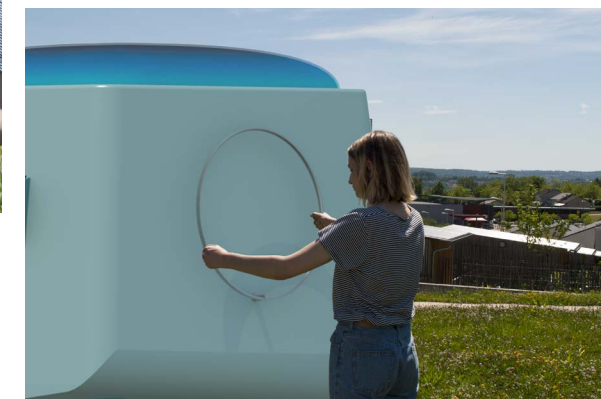


Un dispositif complet

Les pièces de ce dispositif proposent des usages pratiques qui s'inscrivent peu à peu dans notre quotidien. Le biodigester valorise les déchets en gaz tandis que la réserve d'eau offre tout le confort nécessaire à l'entretien des différents éléments et enfin le composter permet d'obtenir un fertilisant riche, directement utilisable dans le potager de quartier. Son intégration dans le paysage et dans les différents scénarii de vie des habitants contribue à faire accepter cette technique encore trop peu répandue à cette échelle.



Remplissage



Agitation

Une forme intuitive

La forme accompagne l'utilisateur dans son apprentissage de l'objet et de ses points techniques favorisant le partage avec ses pairs. Malgré la complexité de la digestion anaérobie, l'entretien devient facile grâce à la sobriété des actions à exécuter.





TABLE DE LAVAGE

1 Montage de la structure



Assemblez les tubes à l'aide des...

Insérez les tubes dans les trous...
Placez avec vis et écrous.

2 Montage du plateau



Coupez selon l'assemblage

Fixez le plateau à la structure à l'aide de vis,
rondelles et boulons.

3 Préparation pour utilisation



COLE DE COLLECTE

2 Fixation du sac de récolte



3 Fixe du couvercle

Placez le sac dans l'espace et
fixez-le avec la sangle et un...

SARAH DUCARRE

DESIGN **PRODUIT**

CONTACT : sarah-ducarre@orange.fr

TOUT DOIT DISPARAÎTRE

CO-DIRECTION: JULIEN BORIE ET LAURENCE PACHE

PROJET // *Unwasted, pour une durable éphémérité dans les camps* □



PRODUIT ■ MÉMOIRE

« **Tous les rebuts, y compris les déchets humains, tendent à être entassés sans discernement dans la même décharge.** » (Zygmunt Bauman, *Vies Perdues*)

En conséquence de la crise migratoire, de nombreux camps de migrants ont vu le jour un peu partout dans le monde. Placés à l'écart des villes, ces lieux éphémères durent souvent plus longtemps que prévu et les conditions de vie y sont assez déplorables. L'une des problématiques majeures des camps est la gestion des déchets. En effet, les déchets peuvent causer des problèmes d'hygiène, de santé, de pollution, de risques d'incendie,

ou encore de relations avec le voisinage, et peuvent également avoir un impact sur l'estime de soi et sur l'image des migrants. Ces lieux étant construits pour disparaître, il semble donc nécessaire de penser et de prendre en compte leur disparition. Dans un contexte instable de crise humanitaire, où les acteurs sont divers et les contraintes nombreuses, au-delà des aspirations humanistes, dans quelle mesure le designer serait-il à même de remédier à la question de la gestion des déchets dans les camps de migrants en transit afin de réduire l'impact environnemental des camps et d'améliorer les conditions de vie des migrants? ■



PRODUIT
■ PROJET

Les déchets sont l'une des problématiques majeures dans les camps de migrants. Il n'y a pas toujours de ramassage organisé, beaucoup de vaisselle jetable est utilisée et les démantèlements sont fréquents. Cela entraîne la création de beaucoup de déchets et a un impact sur les migrants, l'environnement mais aussi sur l'image que l'on se fait de ces lieux et des personnes qui y séjournent.

La problématique des déchets dans les camps intervient à deux niveaux, au quotidien mais aussi lorsque les camps sont démantelés puisque rien n'est gardé pour être réutilisé, tout est jeté. De ce fait, on peut se demander s'il serait possible de trouver des solutions pour améliorer la gestion des déchets dans les camps afin d'améliorer les conditions de vie des migrants et de réduire l'impact environnemental de ces lieux éphémères.

SARAH DUCARRE

Pour répondre à cette problématique, différentes solutions semblent envisageables.

Unwasted explore donc les possibles en présentant des solutions qui s'articulent autour de trois thématiques: **faire avec les déchets** en créant des objets à partir des déchets du camp, **faire disparaître les déchets** en proposant des solutions comestibles ou biodégradables qui disparaissent d'elles-mêmes et enfin **limiter la création de déchets** en utilisant des objets durables qui s'articulent autour d'un scénario écosystémique qui exploite et redistribue les « déchets-ressources ».



Contenants en pain - Faire disparaître les déchets.



Contenants en cuir de fruit - Faire disparaître les déchets.

Ainsi, le projet associe, confronte et questionne la durabilité et l'éphémérité pour trouver des solutions adaptées aux camps de transit, en tentant de prendre en compte l'impact environnemental et social de ses solutions. ■



Mise en situation du pôle de collecte et du pôle de lavage - Limiter la création de déchets.



Module de collecte et de tri des déchets - Limiter la création de déchets.



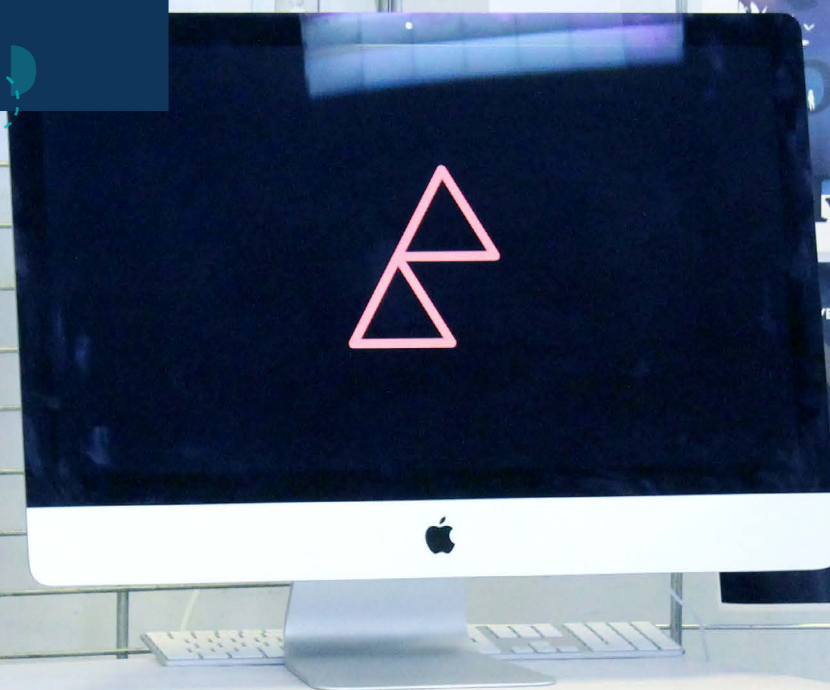
Mise en situation du module toilettes sèches - Limiter la création de déchets.

STÉPHANE DUMAS

DESIGN GRAPHIQUE

CONTACT: stephane.samud@gmail.com

SITE WEB: <http://stephanedumas.wixsite.com/graphic-design>



VERS LA POÉTIQUE DU SAUVAGE

CO-DIRECTION : ÉLISABETH CHARVET ET SOPHIE CLÉMENT

PROJET // Qu'y voir ?, la rencontre nocturne

STÉPHANE DUMAS

GRAPHISME • MÉMOIRE

Si les espaces publics ont été imaginés pour permettre la rencontre et l'échange entre les citoyens, aujourd'hui ceux-ci ne sont plus utilisés aux mêmes fins. On traverse, on marche, on passe dans l'espace mais on ne s'y arrête plus. Mais pourquoi s'y arrêter ?

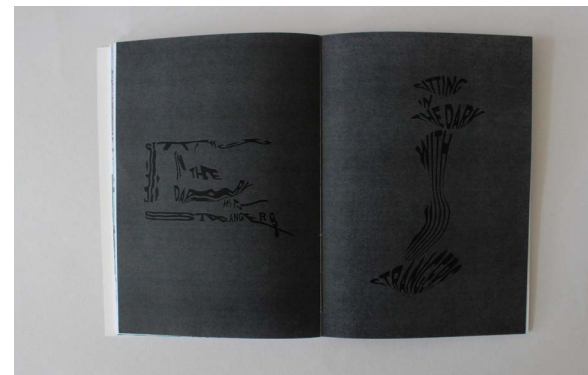
La rencontre permet de créer du lien social et de se confronter à l'altérité, processus nécessaire dans une société. Cependant aujourd'hui, on constate une désertion des espaces publics et donc des échanges dans ces lieux. De plus, le paysage urbain homogène agresse les passants et ne permet pas de se sentir libre.

Face à ce constat, on remarque des initiatives qui essaient de redonner à cet espace une dimension plus humaine, qui attirent l'œil et l'attention des passants. Il s'agit ici de créer la surprise de manière à interpeller le passant.

Ces formes d'expression, créatrices de surprise, seraient alors un premier pas vers la reconnexion entre les passants grâce aux formes graphiques. Celles-ci sortent des schémas conventionnels de la communication et changent ainsi de ce que l'individu voit quotidiennement dans l'espace public.

Et si chahuter les habitudes des passants était un levier pour initier la rencontre ? Non seulement il s'agira de changer les formes graphiques, mais aussi de repenser le cadre spatio-temporel de la rencontre. Il est possible d'envisager la nuit comme solution aux freins empêchant la rencontre. Elle permet un lâcher-prise essentiel et une disponibilité favorable aux échanges.

Comment le designer peut-il utiliser la nuit et ses principes pour initier la rencontre ? •



Je propose une rencontre nocturne entre inconnus dans des lieux étonnants pour observer des animaux nocturnes. Il s'agit d'un loisir expérientiel qui s'appuie sur une théâtralisation de la rencontre pour créer une activité inattendue.

Le but est de sortir de l'entre-soi pour aller vers l'altérité. Il s'agit aussi de créer la surprise en s'adressant aux individus qui cherchent de nouvelles manières de profiter de leur temps libre et de rencontrer des personnes.



Affiche de l'événement pour la session sur les chauves-souris.

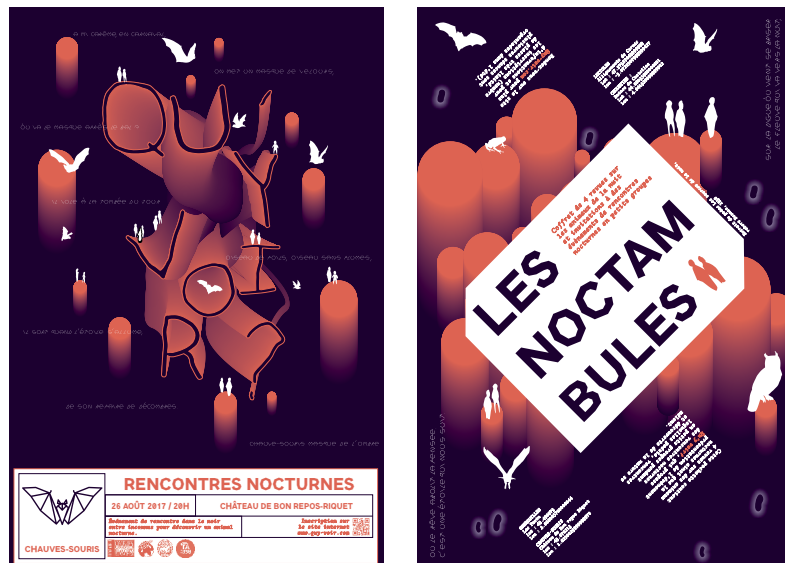
La rencontre comme porte d'entrée pour l'altérité

La rencontre avec l'altérité est essentielle pour l'ouverture d'esprit d'un groupe. Il est cependant difficile de la voir émerger dans l'espace public au quotidien. Il s'agit donc de créer un événement de rencontre sous le prétexte écologiquement fondé de la découverte des animaux nocturnes, pour mettre en relation des individus d'un groupe au nombre de participants restreint et d'horizons variés, et de leur proposer une activité qui sort de ce à quoi ils peuvent être habitués. C'est par la surprise de ce type de rencontre et en chahutant les habitudes que le lien se crée. •

Pli-postal pour l'envoi d'un coffret contenant les dates des événements et les éditions sur les animaux nocturnes nommés Les noctambules

La nuit comme observatoire poétique

L'univers nocturne est retranscrit graphiquement par un choix de couleurs issues d'une gamme colorée crépusculaire. Le jeu sur la transition et le passage du jour à la nuit est visible avec les dégradés, qui créent des plateformes sur lesquelles viennent se rencontrer silhouettes humaines et animaux nocturnes. Ces îlots sont la métaphore d'un monde extérieur différent du quotidien, que l'on découvre grâce au cadre spatio-temporel de la nuit.

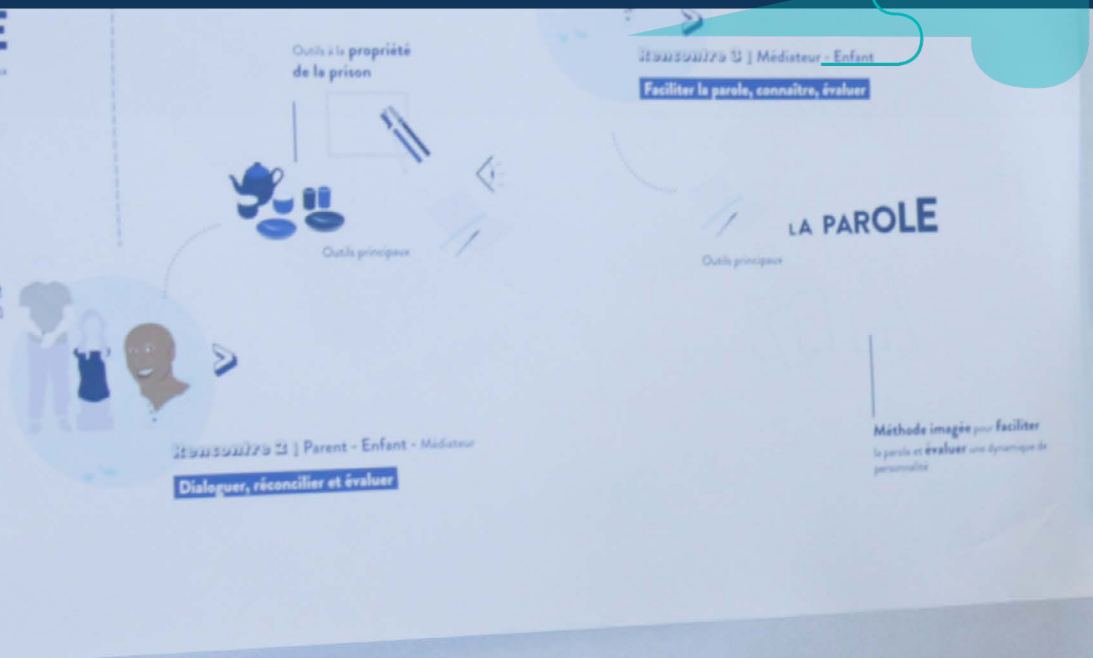


JULIE TARRADE

DESIGN GRAPHIQUE

CONTACT : tarradejulie@gmail.com

SITE WEB : <https://www.behance.net/julietarrade>



TOUTE AMÉLIORATION APPORTÉE AUX DROITS DES DÉTENUS...

CO-DIRECTION: ELISABETH CHARVET ET LAURENCE PACHE

JULIE TARRADE

PROJET // Le design graphique pour restaurer le dialogue familial entravé par l'incarcération

GRAPHISME • MÉMOIRE

La prison constitue une rupture du quotidien; tout ce qui fait partie de celui-ci en est affecté, sa part sociale et aussi socialisée dont les liens familiaux et parentaux font partie. Les liens familiaux sont pourtant des appuis qui peuvent faciliter la réinsertion du parent détenu dans sa propre famille, mais aussi participer à l'écriture de l'histoire familiale. Néanmoins, cette expérience demeure celle de la séparation qui pousse plus d'un parent à garder le silence, en pensant protéger l'enfant de ce monde à part, pourtant présent dans notre société. Cet appauvrissement du lien familial est un enjeu crucial car aujourd'hui, 30 % des enfants de détenus vont en prison à leur tour.

Il est donc nécessaire d'endiguer ce phénomène de l'incarcération héréditaire ainsi que de faire perdurer et soutenir les relations familiales pendant cette séparation pour permettre à l'enfant de se construire personnellement dans une sphère familiale plus compréhensible.

Dans une nécessité certaine de conforter le parent dans son rôle parental afin d'accroître l'estime qu'il a de lui-même, comment le designer graphique pourrait-il permettre au parent détenu

confronté à une toute autre manière de vivre, d'avoir une vision positive et plausible d'un avenir familial uni? Comment avant tout accompagner la famille dans cette épreuve afin de lui permettre d'assumer cet événement en recréant un dialogue familial positif afin que l'enfant accède à cette chance?

Le monde carcéral souffre de problème de logistique et de gestions colossales qui ne facilitent pas la relation entre la prison et la société civile libre. Peut-on, en tant que designer graphique s'insérer dans un tel environnement fermé sur le monde extérieur? Quel serait alors le devenir du message si l'essence même du problème est un manque de communication? Faisant face à un environnement d'intervention inabordable, mais où tout reste à faire, le designer graphique se positionne comme un acteur conscient des enjeux sociaux actuels. Un designer qui pense le design comme un projet d'amélioration ou de résolution d'une insatisfaction vis-à-vis du monde, de façon à le rendre plus praticable pour la collectivité. •



Comment se réinsérer socialement dans la société si la communication avec l'extérieur et ses proches n'est pas maintenue ? Comment un enfant peut-il se construire personnellement de façon correcte si les raisons de l'absence de l'un des ses parent demeurent inexpliquées et incomprises ? Intimement lié à un manque de communication entre les proches, le phénomène de la détention héréditaire qui aujourd'hui touche 30 % des enfants de détenus met en avant les failles du système carcéral français.

Lorsque le dialogue familial est fragilisé, des parloirs privés entre l'enfant et son parent sont encadrés par un professionnel qui a pour objectif de développer, maintenir et aider à rétablir une relation entre l'enfant et son parent incarcéré. Mais pour restaurer le dialogue familial, il est nécessaire d'apporter des outils qui vont le déclencher et le faciliter. Ces outils graphiques accompagneront et faciliteront la médiation du professionnel lors de ces rencontres familiales.

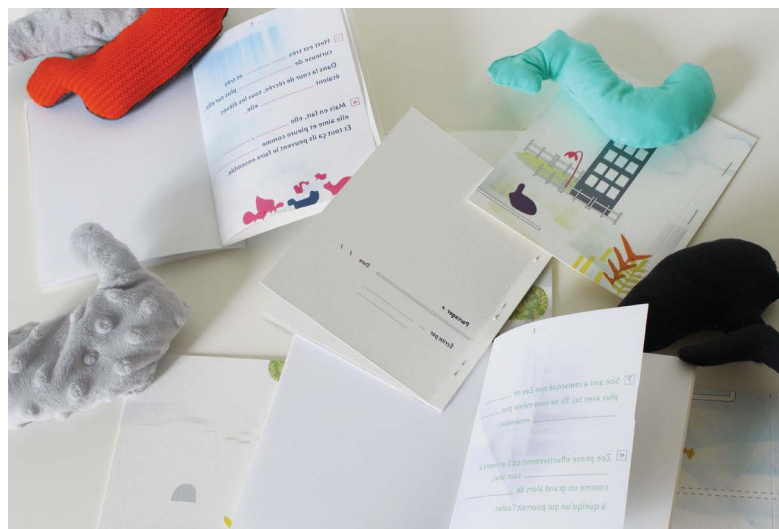
JULIE TARRADE

« Le consultant » est un outil de note professionnel destiné au médiateur familial pour faciliter ses interventions auprès des familles.



Du contenant qui appelle un contenu

Chaque famille est unique, car elle repose sur des modalités de communication qui lui sont propres. Au regard d'une pratique de designer graphique, faiseur de message, il ne s'agit pas d'imposer des messages formels qui guideraient les utilisateurs vers un dialogue jugé correct mais imposé. La famille ne pourrait alors ni s'approprier ce temps d'échange ni en comprendre les enjeux.



Il s'agit, pour le designer de concevoir des dispositifs encadrant flexibles soumis à des signes inducteurs, mais non-formatés vis-à-vis de la famille. Cette intention permettra de faire (re) naître un dialogue interpersonnel et de le construire afin de favoriser une cohésion familiale dans le futur.



Faire converger les intentions et les moyens

Notre extraordinaire quotidien est un album jeunesse disponible en librairie adressé à la part de la population qui n'est pas confrontée ou concernée par la détention d'un proche. Cette démarche de mécénat est participative. Dès l'achat d'un exemplaire, la maison d'édition Seuil Jeunesse reverse une partie des bénéfices aux associations qui œuvrent pour rendre la vie en prison plus soutenable. Symboliquement, quand l'acheteur acquiert cet ouvrage, il donne en retour. •



La fabrique à image est un cahier de collage dans lequel l'enfant peut créer ses propres scènes quotidiennes et familiales grâce à des éléments composites en papier. Le but est de faciliter le dialogue avec l'enfant grâce à l'expression personnelle au travers la composition d'une image.

« Les proches | compagnons de récits » Sont des micros-récits à trous mettant en scènes des personnages qui constituent un outil narratif et interactif appropriable et manipulable au service du dialogue familial.



ENTRETIEN AVEC RÉGINE QUÉVA, CUEILLEUSE D'ALGUES

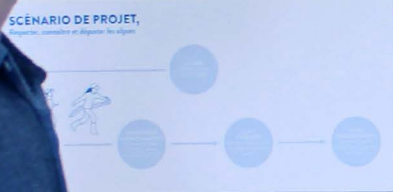

Régine Quéva est une auteure et conférencière, passionnée des algues et de leur culture. Elle organise, avec Martine Blaudou et Thérèse Richard, des ateliers pour aller cueillir des algues en groupe. Elle se réveille avec elle pour avoir plus d'informations, notamment à son sujet de son livre, pour ce type de sortie.

CIBLER LE BUT DE LA SORTIE
D'après elle, lors d'un atelier, elle a l'habitude de faire un questionnaire de base aux participants pour connaître leur niveau de connaissance et leur intérêt pour les algues. Elle a aussi l'habitude de leur proposer un questionnaire pour connaître leur niveau de connaissance et leur intérêt pour les algues.

LE TEMPS D'ACTIVITÉ
Participer à l'atelier nécessite un temps d'attente de 15 minutes, une séance de cueillette d'algues dure entre 1 et 2 heures.

DÉCOUVRIR ENSEMBLE
Elle considère cela comme un moment où elle peut échanger et créer plus d'intérêt et de curiosité. Elle aime les participants se déplacer ensemble. Cela lui a permis d'observer beaucoup de personnes dans les parcs et de leur proposer un questionnaire pour connaître leur niveau de connaissance et leur intérêt pour les algues.

LA GESTION
Elle aime cela car elle aime organiser un atelier. Elle a l'habitude de leur proposer un questionnaire pour connaître leur niveau de connaissance et leur intérêt pour les algues.



ALEXANDRE STREICHER

DESIGN GRAPHIQUE

CONTACT: a.streicher77@gmail.com
SITE WEB: <https://www.astreicher.com>

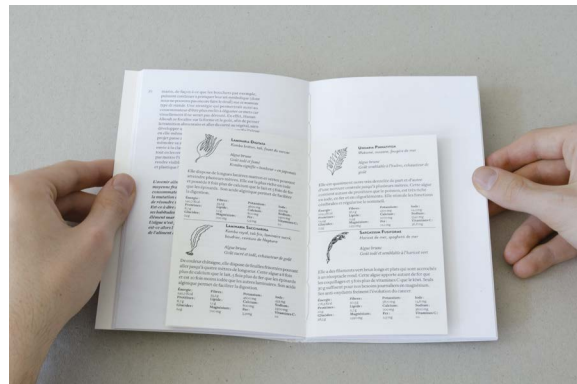


ON MANGE QUOI DEMAIN ?

CO-DIRECTION : ÉLISABETH CHARVET ET LAURENCE PACHE

ALEXANDRE STREICHER

PROJET // Le potager marin: respecter, connaître et déguster les algues



GRAPHISME • MÉMOIRE

Cette question, bien que familière et quotidienne, révèle en réalité une problématique qui dans les prochaines années, aura de plus grandes conséquences. Aujourd'hui, nous avons pris des habitudes alimentaires qui nous poussent à surconsommer certains aliments, et nous amènent vers une possible pénurie pour certaines ressources alimentaires. Si nous voulons éviter cela, il faut dès à présent commencer à penser des solutions, qui permettront aussi bien de prendre soin de la planète, des ressources, que de notre santé.

Le designer graphique a son rôle à jouer sur l'orientation de nos choix alimentaires. En tant que créateur de signes, il peut influencer l'imaginaire d'un aliment, dans le but de nous sensibiliser à certaines causes, notamment ici, l'impact de nos habitudes alimentaires.

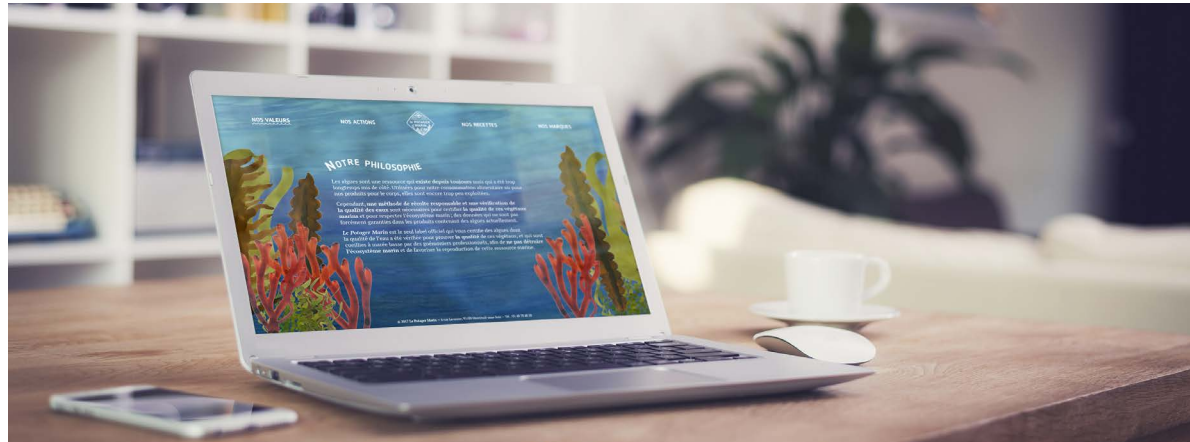
Quelle solution pour cette possible crise alimentaire à venir ? Comment le designer peut-il scénariser l'idée d'un changement alimentaire, et nous sensibiliser face à ces enjeux ? •



Varier notre alimentation avec les algues est une des solutions pour le possible problème alimentaire à venir. Le principal frein à leur consommation est le fait que nous ne les connaissons pas assez. De plus, leur récolte n'est pas encadrée, laissant place à des pratiques désastreuses pour l'écosystème marin. Deux enjeux apparaissent : celui d'adopter une démarche pédagogique afin de connaître les algues, et celui de garantir une

récolte responsable et la qualité de ce végétal.

Le Potager Marin serait alors un label de qualité, certifiant des algues récoltées manuellement à marée basse dans des eaux de qualité. Il est à l'initiative de plusieurs démarches qui visent à intégrer ce végétal dans les habitudes alimentaires des Français, particulièrement en sensibilisant les enfants.



Site web du label.

De la récolte à la consommation

Le Potager Marin organise des sorties scolaires, où les enfants viennent cueillir des algues. Des outils pédagogiques sont mis à leur disposition : une mallette dans laquelle ils rangent les algues cueillies, un guide de cueillette qui leur permette de les reconnaître et de respecter les règles à suivre pour leur récolte et une paire de ciseaux. Apprendre d'où viennent ces végétaux et comment se les procurer permet alors de se créer un imaginaire autour de cet aliment, et ainsi de mieux appréhender sa consommation. Les algues cueillies par les élèves sont ensuite ramenées à l'école et cuisinées par les chefs cuisiniers de la cantine scolaire.



Partager son expérience

Si l'enfant est sensibilisé par rapport à l'écosystème marin et à l'importance des algues dans notre alimentation, il est alors important qu'il garde une trace de cette expérience qu'il puisse partager avec son entourage. Le jeu est alors un médium qui permet de réunir, d'échanger et d'apprendre à plusieurs. Le jeu des 7 recettes, distribué par le label aux élèves, permet de réunir, d'échanger, d'apprendre et de cuisiner à plusieurs.



Kit de cueillette d'algues.



Le jeu de 7 recettes.





ALAIN TANGUY

DESIGN D'ESPACE

CONTACT: alain.tanguy1210@gmail.com

SITE WEB: <http://alaintanguy.wixsite.com/siteweb>

TRAVAILLER AUTREMENT L'ESPACE DE TRAVAIL : VERS DE NOUVELLES PERSPECTIVES

CO-DIRECTION : ANN PHAM NGOC CUONG ET LAURENCE PACHE

PROJET // L'écosphère du travail de demain

ALAIN TANGUY



ESPACE ▲ MÉMOIRE

À l'heure où le travail est un sujet actuel de société, son rôle et sa valeur sont de plus en plus questionnés. Le travail structure notre vie car chaque jour nous y consacrons 10 heures de notre temps, voire plus et nous passons en moyenne 8 heures par jour au sein de nos espaces de travail. La répartition entre les espaces de travail et les espaces de vie privée est devenue abstraite et délicate.

Par conséquent comment travaillerons-nous demain ? Quels seront les métiers de demain et les possibilités d'organisation envisageable : co-working, groupe-projet, indépendance, intermittence ? Et quels en seront les impacts sur les conditions de travail ?

L'espace de travail compte beaucoup sur l'organisation du travail d'après l'Anact (Agence nationale pour l'amélioration des conditions de travail), car en fonction de l'aménagement de l'espace proposé, la qualité de vie et les conditions de travail peuvent changer. Ainsi comment les conditions d'aménagement, d'usages et d'expériences peuvent permettre une amélioration de vie au travail ?

Et si le designer d'espace repensait l'aménagement des espaces de travail pour y travailler autrement ? Et s'il était possible de proposer de nouveaux modes de travail dans un environnement plus éco-responsable, apaisé et humain apportant du bien-être aux travailleurs ? ▲

À quoi ressemblera l'espace de travail de demain? C'est la question que je me suis posée pour engager mon projet de diplôme.

Un nouveau concept d'espace de travail

Mon projet a pour vocation de proposer un nouveau type d'espace social et d'espace de travail destiné à des métiers intellectuels et créatifs.

Un lieu paisible et éco-responsable permettant de travailler, de se divertir et de s'apaiser.

L'utilisation d'un espace vacant permet d'inscrire le projet dans un tissu local ayant pour but de contribuer au développement d'un quartier avec des acteurs locaux et de devenir le centre névralgique d'une ville ou d'un village.

ALAIN TANGUY



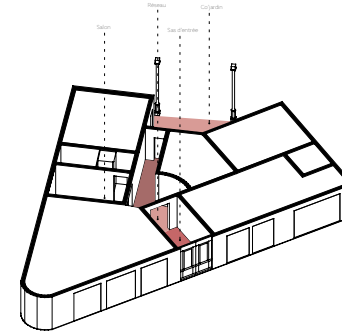
Un rez-de-chaussée accueillant les travailleurs et visiteurs ainsi que les espaces de travail des médiateurs du lieu.

Mon projet a pour enjeu de questionner notre rapport au travail grâce à un nouveau concept proposant aux individus une certaine liberté, un rapport au travail différent et une nouvelle répartition de l'activité professionnelle pour demain.

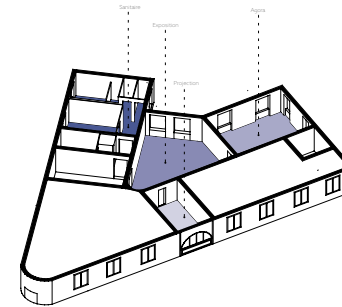
Chaque individu souhaitant participer à cette démarche pourra venir travailler, partager et coopérer avec son savoir-faire au sein de cet espace afin de contribuer au façonnage de notre environnement de travail. Ce lieu, ouvert à tous, propose une pluralité d'espaces : espace accueil, espaces de travail, espaces culturels, espaces de détente, espaces de discussion et espace jardin. Ce projet prospectif démontre qu'une nouvelle appréhension de l'activité humaine dans notre futur est envisageable.



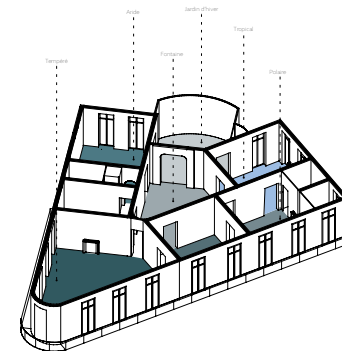
L'écosphère du travail est une possibilité de recherche proposant un espace éco-responsable et apaisant afin d'obtenir un réseau d'« individus apaisés » souhaitant travailler autrement pour contribuer à une société plus sereine. ▲



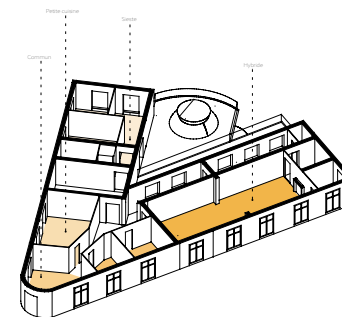
RDC
Espace d'accueil, de travail et jardin



R+1
Espace culturel et de travail



R+2
Espace de travail



R+3
Espace de repos et de travail

Axonométrie de la programmation du lieu



Bâtiment Cercle de l'union et turgot inoccupé à Limoges datant du XX^e siècle. © Alain TANGUY



Croquis de recherches



MARIN THUERY

DESIGN **PRODUIT**

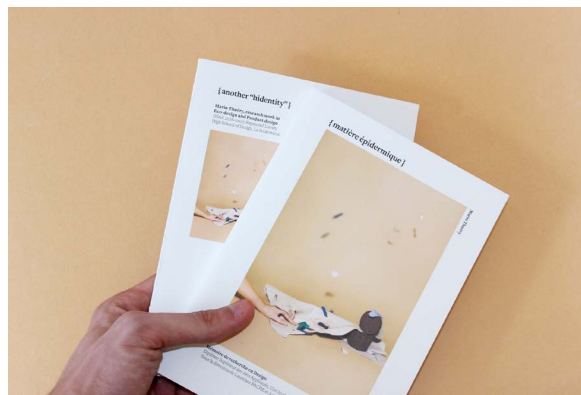
CONTACT : thuerymarin@gmail.com

SITE WEB : <http://marinthuery.tumblr.com>

MATIÈRE ÉPIDERMIQUE

CO-DIRECTION : JULIEN BORIE ET LAURENCE PACHE

PROJET // Classe des déclassés



PRODUIT ■ MÉMOIRE

Parfois le cuir peut être perçu comme un matériau noble, mais une peau en elle-même n'est ni rare, ni précieuse. Cette ressource, dans un pays où l'élevage est aussi développé qu'en France est en réalité abondante. La peau n'est d'ailleurs qu'un des sous-produits de l'élevage, qui, s'il n'est pas transformé par les filières du cuir ou de la gélatine, devient un déchet éphémère. Cette préciosité qui apparaît alors comme superficielle, est due aux nombreux savoir-faire invoqués par le processus de transformation de cette matière en cuir.

Derrière cette métamorphose, se trouve une filière complète comprenant éleveurs, négociants, tanneurs, maroquiniers, gantiers, etc. Aujourd'hui la mondialisation du marché, a conduit la filière française à se réfugier auprès du secteur du luxe. Se pose alors un problème, la majorité de la production des cuirs français n'est pas assez qualitative selon les critères de sélection et l'exigence du secteur du luxe. Une grande partie de la production se retrouve donc dans l'impossibilité d'être valorisée localement. ■



PRODUIT
■ **PROJET**

Aujourd'hui en France, derrière l'image d'exception de la filière cuir, se cache un réel problème de valorisation de sa production. Si les cuirs français de premier choix sont pleinement valorisés, ils ne représentent même pas 20 % de la production, le reste se retrouve déclassé, et pour la majorité exportés aux quatre coins du monde. Ajoutez à cela une production conséquente de chutes et déchets qui ne sont, sur l'ensemble de la filière, pas ou très peu transformés. Et si ces sous-produits étaient réhabilités au cœur d'une production plus responsable ?

Dès lors, une exploration approfondie de ces matières, une fois considérées comme ressources à part entière, nous permet de faire émerger leur potentiel technique et plastique.

Outre le fait d'illustrer des voies de production logiques pour des ressources jusque-là délaissées, ces réalisations laissent entrevoir des collaborations entre filière cuir et artisanat local. Œuvrer vers une dé-spécification du cuir de sa filière est un moyen de faciliter la réhabilitation de ses sous-produits, en les ouvrant aux différents savoir-faire de proximité. Un tel projet, porté par des associations ou organismes spécialisés, deviendrait un réel outil, une rampe de lancement vers un développement d'activité et une mise en réseau des acteurs locaux.

Trouver des voies et des solutions pour l'exploitation des sous-produits du cuir en tant que ressource à part entière permet non seulement de réduire à terme l'impact écologique de la filière cuir, mais aussi d'enclencher une dynamique, en confortant cette dernière dans un nouveau schéma de production circulaire l'associant aux autres savoir-faire locaux. ■

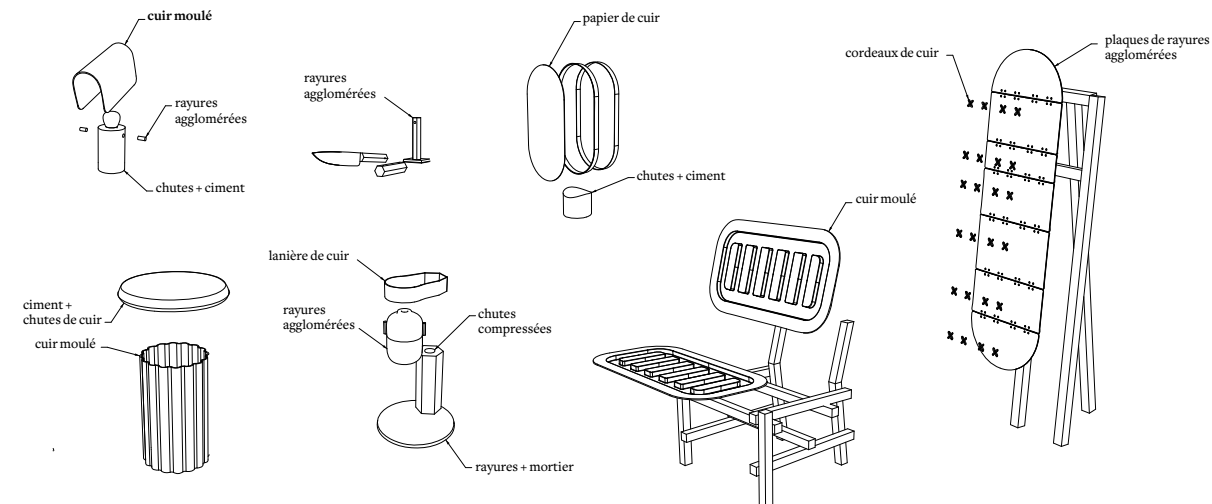
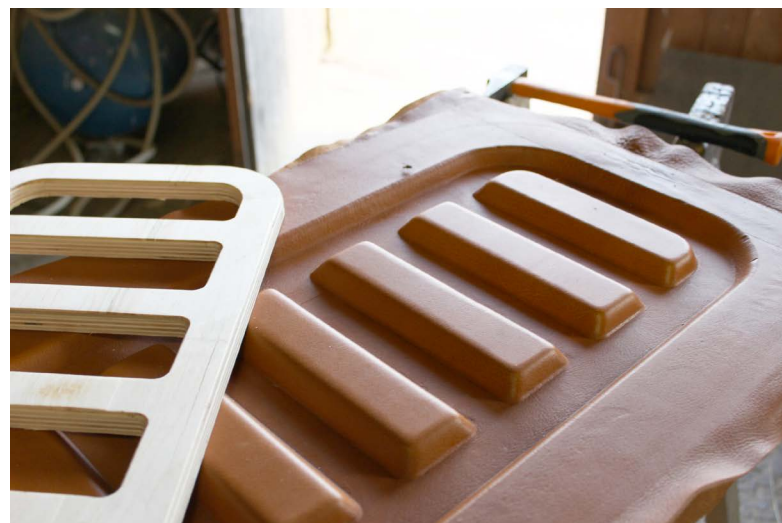
Déclassés, rebuts, chutes, sont autant de termes n'induisant ni désir, ni intérêt. Un nouveau défi se dessine dès lors, celui de donner un certain « classe » à ces déclassés. Entre alors en scène la « classe de déclassés », une série d'objets incarnant une démonstration viable et concrète de différentes possibilités de réhabilitation des sous-produits du cuir et cela, que ce soit dans leurs formes, fonctions et procédés de fabrication.

MARIN THUERY



Cuirs déclassés récupérés dans des tanneries et mégisseries locales.

Expérimentation de moulage du cuir.



{ classe de déclassés }

Vers une valorisation des sous-produits de la filière cuir



La « classe de déclassés » et ses objets démonstrateurs du potentiel des sous-produits de la filière cuir française

En Cène est la revue bimestrielle du DSAA Éco-conception Design Espace, Design Graphique et Design Produit du lycée Raymond Loewy La Souterraine, ce numéro hors-série présente les mémoires et projets de diplômés de la promotion n°4.

Cette année le jury était présidé par Isabelle Basquin (Inspectrice Arts Appliqués) et Denis Bernard (photographe et enseignant chercheur) accompagnés des designers et enseignants Brice Genre (A+B designers) et Pia Pandelakis (Université Toulouse Jean-Jaurès), Adrien Demay (design de services DTA), Yann Fanch' Vauléon (paysagiste agence APUR Paris), Juliette Tranchant (Chargée de mission Architecture et Paysages Pays Ouest Creuse), Virginie Barney-Duhamel (designer graphique indépendant Paris), Matthieu David (Graphiste et DA pour les magazines Fisheye et Be Contents), Ann Pham Ngoc Cuong (DSAA Design d'espace), Elisabeth Charvet (DSAA Design graphique), Tiphany Barragué (studio Pixine et DSAA Design graphique), Laurence Pache (DSAA Philosophie), Sophie Clément (DSAA Humanités modernes), Armelle Duno, Christophe Recoules et Julien Borie (DSAA Design produits).

RÉDACTEURS: Paola Lodé, Ophélie Baranger, Fanny Bayle, Océane Boquet, Yvan Caillaud, Mathilde Nigoul, Manon de Valon, Valentine Cavarec, Sarah Ducarre, Camille Drozd, Stéphane Dumas, Alexandre Streicher, Julie Tarrade, Alain Tanguy et Marin Thuery.

CONCEPTION GRAPHIQUE ET ÉDITORIALE: Emilie Klein, Antoine Bourhis, Alice Guiet et Laura Bodenez.

MAQUETTE: Emilie Klein.

COORDINATION DU NUMÉRO: Julien Borie, Tiphany Barragué et Sophie Clément.

DSAA ECO-RESPONSABLE DU PÔLE SUPÉRIEUR
DU DESIGN DE NOUVELLE AQUITAINE
CITÉ SCOLAIRE RAYMOND LOEWY.