

Le pain, bien que quotidien et populaire, est un aliment dont nous sommes aujourd'hui déconnectés. Ce projet de design consiste à recréer du lien en allant à la rencontre des femmes et des hommes de métier qui façonnent les matières premières nécessaires à la naissance d'un pain.

Ce projet se compose d'un travail d'analyse plastique et photographique présentant des «texturologies» des matériaux composant le pain, de reportages vidéo mettant en avant les produits, les territoires dont ils sont issus, le savoir-faire des femmes et hommes de métier ainsi que leurs histoires particulières. Sont également présentés des objets de mesure questionnant la relation des matériaux les uns par rapport aux autres.

Un temps de recherche et de développement en boulangerie et en brasserie permettent de proposer un pain de rencontre. Cette forme poétique est issue de recherches techniques et organoleptique sur le levain, essence du pain, qui influe sur le goût et sur la pousse.

Le rapprochement entre la bière et le pain naît de leur histoire commune. Au deuxième millénaire avant Jésus Christ, en Mésopotamie, la bière et le pain étaient les deux aliments de base des égyptiens. Ils sont tous deux issus des céréales et transformés par un processus de fermentation. En tant que designer culinaire, c'est cette relation que j'ai souhaité interroger, à travers des recherches sur les levains de bière et plus tard, sur ce pain qui redevient bière.

Avec l'aimable collaboration d'Yves Leboeuf, brasseur et Christophe Zunic, boulanger.

Le projet s'intéresse autant à la possibilité d'évolution de la matière qu'à la façon dont cela impacte l'utilisation de l'objet.

Comment permettre à la matière d'être active ?

A partir d'un questionnement sur la création avec le vivant, où l'aléatoire est imposé par la vie, où le vivant fait repartir de zéro chaque projet car il est en mutation constante, la recherche a trouvé sa place dans la mise en œuvre de la matière active : matière qui permet la création d'objets évoluant avec le temps.

Une première phase de recherche a conduit aux échanges gustatifs permis par la matière. Les objets proposés créent une relation contenant/contenu. Mis en œuvre avec des yaourts, ceux-ci s'imprègnent des arômes contenus dans le pot. Ainsi, un yaourt nature devient un yaourt à la menthe, au thym ou encore au basilic.

Une seconde recherche a mené à l'assemblage puis à la symbiose des matières. L'association de la cire d'abeille et de la faïence crée une matière réutilisable à l'infini. Grâce aux qualités de la matière, si l'objet casse, il est possible de le refondre pour le recréer. Le temps de mise en forme est court et permet une rapidité de production. Le travail à chaud de la matière permet une liberté de mise en forme, cela offre de nouveaux usages : pour des contenants éphémères, pour des utilisations destructibles ou simplement pour des effets de matières. La matière est alimentaire.

Enfin, le vivant trouve une place dans un travail en co-production avec la vie, ici les abeilles. Comment co-créeer avec une ruche ? Comment amorcer un design du vivant par le vivant ? Des pots ont été proposés aux abeilles, le résultat est en attente.

# Laura Spencer

## *Manger l'énergie de la vie*

# Design et culinaire

Si aujourd'hui notre consommation de viande a tant besoin d'évolution c'est à la fois parce que nous ne considérons pas l'animal derrière la viande, mais surtout parce que cet animal est perçu en tant qu'autre. Afin de faire évoluer notre consommation, nous devons construire un futur commun entre le je de l'homme et l'autre de l'animal.

Cette future consommation de viande se fonderait ainsi sur la considération de l'énergie de la vie, symbolique et organique. Il s'agit de regarder l'animal durant sa vie, d'observer ses mouvements volontaires et involontaires, pour ensuite rentrer dans le détail du dynamisme du muscle. Ces observations permettent de dessiner la cartographie énergétique de l'animal qui en guide la découpe. Ainsi la découpe prend en compte à parts égales l'anatomie de l'animal et l'énergie, le dynamisme des différents muscles.

Dans un premier temps, lors de la commercialisation de l'animal en boucherie, l'espace est dessiné afin de mettre en avant les six catégories énergétiques. Chaque catégorie à sa propre vitrine où les morceaux qui la composent sont présentés selon le niveau d'énergie qu'elle contient. Ici, le client choisit son morceau non pour ses qualités de tendreté ou de goût, mais surtout selon l'énergie qu'il souhaite incorporer. Les vitrines sont accompagnées par trois styles de billot de découpe, dessinés selon la quantité d'énergie présente chez le boucher même, le bois du billot et le muscle de l'animal.

Cette réflexion sur l'énergie se poursuit jusqu'à la cuisson des morceaux où la cuisson est interrogée selon l'énergie dégagée lors de l'interaction avec la viande. Cette réflexion se conclut à travers le choix de végétaux qui accompagne le muscle, où l'énergie de la vie et l'énergie de l'être vivant se jouent en harmonie. Ainsi, en ouvrant cette réflexion de l'énergie envers le monde végétal nous pouvons envisager un futur où l'énergie de la vie soit accompagnée par l'énergie de l'être vivant.

Nous avons tous en tête le discours de Martin Luther King et son refrain « I have a dream », celui de Charles de Gaulle et son fameux « Paris libéré ! », ou encore le non moins célèbre « Yes we can » de l'ex-président américain Barack Obama. Ces discours politiques fonctionnent comme des musiques que l'on fredonne ; ils ont pour effet de nous galvaniser, de nous fasciner. On se souvient davantage des performances vocales et physiques de leurs orateurs que des arguments employés.

Perceptivement, les éléments prosodiques de la voix, c'est-à-dire le rythme, la tenue, l'intensité et l'intonation mais aussi les pauses et les silences nous permettent la compréhension d'informations essentielles, au-delà des mots prononcés.

Mais que se passe-t-il lorsque le discours, privé de la voix et des gestes de l'orateur, privé de son contexte et de son public, se retrouve retranscrit à froid sur papier ? Le texte du discours ne fait pas le discours. En le voyant écrit, nous ne sommes pas soumis à l'expérience hypnotique de la performance vocale, nous perdons l'essence même du discours.

Comment retrouver dans le discours écrit le niveau de communication lié à la voix, aux gestes et au contexte de ce discours ?

Dans un premier temps, j'ai imaginé un système paramétrique comprenant 16 variantes typographiques pouvant couvrir (à quelques exceptions près) l'ensemble des sons émis par les orateurs. Ce système, je l'ai appliqué de la même manière à tous mes discours.

Dans un second temps, j'ai ajouté des inserts propres à chaque discours (photos, trames, mots...), permettant de saisir le caractère singulier des politiciens et de leurs messages.

Le livre devient ici un relais graphique, une partition analogue à celle du musicien. Il contient en quelque sorte le discours captif, privé de sa qualité sonore, réduit aux deux dimensions de la page. C'est une manière de rendre lisible et visible un phénomène qui est crypté.

Mon projet de diplôme est une réponse aux questions soulevées lors de l'écriture de mon mémoire *Graphisme & Féminisme à l'heure du numérique*. Il portait sur l'impact du numérique sur le féminisme et le graphisme. L'écriture de ce mémoire m'a amené à me demander comment je pouvais participer, en tant que graphiste, à l'élaboration d'un mythe social plus juste et plus fidèle à mes convictions féministes (partage, égalité, fin du système de pensée dichotomique et binaire). Mais également sur la manière d'avoir une pratique du graphisme plus ouverte vers l'extérieur et le collaboratif, notamment en travaillant sur l'open source.

Pour ce faire, j'ai constitué un corpus de textes à propos de différents thèmes qui me paraissent essentiels comme le genre, le féminisme, le langage et le post-genre ainsi qu'une iconographie basée sur le travail de photographes, qui mettent en lumière des individus au-delà de l'opposition binaire entre les genres.

Je me suis également associée à Paul Jarleton, un développeur web afin de m'aider à concrétiser ce projet.

Mon projet prend donc la forme d'un site web accessible à tous. Il s'agit d'une sorte de constellation d'images et de textes dans laquelle on peut naviguer. Lorsqu'un élément interpelle l'utilisateur.rice, il-elle peut, en le survolant, obtenir plus d'informations (auteur.e, nom, origine). Il-elle peut également le sélectionner pour le mettre en avant, comme pour former un chemin, une sorte d'historique. Et comme l'idée de l'historique me plaisait, j'ai voulu la développer, ainsi lorsque que l'on clique sur un élément, il s'affiche dans une fenêtre pour laisser une trace de la navigation. Cet historique sert ensuite de base pour l'impression (grâce à la fonction CSS Print) ou la publication de contenu sur les réseaux sociaux. Ainsi, ce site a pour but d'inviter à réfléchir et permettre de diffuser du contenu sous une multitude de formes, papier et numérique.

Voyons voir propose une expérience corporelle, antagonique à celle à laquelle nous soumettent les images aujourd'hui.

«L'image vient vers vous». Dans cet espace, c'est aux visiteurs de venir vers l'image. Trois dispositifs expriment trois messages. Ce sont des extraits de textes faisant écho à notre perception.

*Le Horla* de Guy de Maupassant (1887) évoque les limites de notre perception optique. *Les Années-lumière* d'Italo Calvino (1965) raconte le temps que peut mettre une information lumineuse à atteindre nos yeux. *Le Monde est Rond* de Gertrude Stein (1939) joue avec notre perception des sons et des mots et les différentes significations qu'ils peuvent avoir.

Chaque dispositif propose une lecture dynamique de l'extrait, il s'active quand le corps du spectateur entre en discussion avec le volume. On peut sentir la matière du langage dans l'espace. Nous devenons plus réceptifs au message puisque la lecture devient un engagement total de nos sens.

L'exil fait partie de l'Histoire. Les causes d'un exil frappent l'homme là où il vit paisiblement depuis des générations pour l'envoyer parfois très loin. Le destin de milliers d'iraniens a été de fuir : s'exiler pour refaire sa vie ailleurs, quitter son pays natal et les siens dans le seul espoir de renouer avec la paix et la liberté.

Le graphisme est une expression qui génère du sens dans les domaines du social, du politique, de la culture ou de l'économie. A travers le graphisme, mon projet répond à une quête d'identité qui touche tous les exilés iraniens disséminés dans le monde.

Mon projet sous la forme d'installations présente : les événements marquant depuis 1979 à ce jour par le biais d'une frise chronologique, la conception d'une diaspora sous forme d'un tapis, et l'attachement des Iraniens à leur langue et aux traditions, par le biais d'un jeu de lettres.

Il s'agit d'interroger et de comprendre les enjeux de la révolution, de mieux comprendre l'exil, la séparation des familles, la perte des amis. Partir, est-ce perdre son identité ou en gagner une nouvelle ? S'intégrer dans un pays d'accueil, est-ce renoncer à sa langue et à sa culture d'origine ? Dans quels pays se sont exilés les Iraniens et dans quelle proportion ?

**Célestine Brun**  
**FALBALA**  
***(dispositif de partition)***

**Design**  
**objet-espace**

Une de nos obsessions contemporaines, c'est l'espace ouvert, qui est supposé donner de la liberté et de la respiration. Mais il me semble que cela peut aussi être l'inverse, et devenir étouffant... cela devient l'espace de l'oppression, du vis-à-vis où tout le monde s'entend et tout le monde s'écoute. Créer des limites, des frontières n'est parfois pas la solution pour réduire l'angoisse.

Pourtant la notion de « Frontière » est très poreuse. Une frontière peut idéalement être traversée et retraversée. C'est une définition qui n'est pas contradictoire à la liberté.

Alors la mission que je me suis donnée est de créer des « frontières » qui n'en sont pas vraiment, construire des partitions d'espace et permettre des respirations. J'ai pensé pouvoir accompagner une déambulation, faire danser l'espace. Penser à une cloison qui interrompt le regard pour permettre le repos. Je fabrique des fragments qui, multipliés, s'assemblent pour diviser et ouvrir l'espace.

Un mur, une fenêtre, un angle, un détour, une porte...

Des limites matérielles et symboliques dans lesquelles ont été ménagées des possibilités de passage. Les pièces jalonnent le parcours de l'exposition, et prennent place dans les interstices.



**Lucas Ramond**  
*J'ai toujours rêvé  
d'avoir un groupe*

**Design**  
**objet-espace**

J'attendais les musiciens qui allaient jouer ensemble pour la première fois.

Après avoir soigneusement sélectionné et récupéré différents matériaux à Emmaüs, ou dans différents bacs à chutes de l'école, je les disposais sur les tables dans cet espace.

Quelques microphones ici et là, plusieurs rouleaux de rubans adhésifs, des serre-joints, des élastiques, de la ficelle.

De quoi bricoler un peu.

Projet d'expérimentation du textile qui vise à utiliser l'anomalie et la différence comme angle d'attaque d'expérimentation. Mes premières recherches se sont portées sur la manière d'introduire une forme d'étrangeté dans les objets du quotidien, devenant un moyen de mettre l'accent sur l'expression du hors normes, permettant de lutter contre une certaine banalisation du design.

C'est en passant par la réalisation de nombreuses maquettes provenant d'une série de dessins que les premières expérimentations ont eu lieu. Ces dessins représentent l'évolution d'un virus, mous et envahissant se propageant sur les étagères Billy d'Ikea. Ses étagères sont utilisées comme une forme de symbole face à la standardisation du design. Le travail du textile est devenu une manière de traduire le virus, permettant de confronter la matière molle, souple et vivante face à la rigidité, et la raideur de l'étagère Billy.

Au travers de ce projet je propose de prendre d'autres directions, troublant le rapport habituel de l'objet face à la fonction. Il s'agit d'expérimenter un design débordant d'un cadre défini afin d'introduire des horizons plus sinueux.

Le gaspi, c'est fini!

Une soirée pour sauver fruits et légumes moches  
et un local vacant depuis 3 ans!

« Sésame, ouvre-toi! » est un outil de concertation citoyenne et de revitalisation des locaux commerciaux, tels que les rez-de-chaussée vacants pour la ville de Reims. Il s'agit d'organiser, dans un local vacant, une discocoupe avec l'association locale « Les bons restes » afin de réunir les usagers d'un quartier et de les impliquer dans le choix de la future activité du local en les invitant à exprimer leurs envies ou leurs besoins.

Afin de permettre la répliquabilité de ce type d'événement dans différents locaux vacants et pour rester dans une logique de ré-emploi et de valorisation des ressources locales ; j'ai conçu un dispositif scénographique léger, démontable, autonome en eau et en électricité, à partir de chutes de bâche PVC récupérées auprès des entreprises Plastitex Caravanex (Reims) et Toiles et Bâches (Fismes). Ce matériau a été choisi pour ses propriétés (résistance, étanchéité, facilité d'entretien...) et ses nombreuses possibilités de mise en œuvre (découpe, couture, soudure...). Il a été utilisé comme principe d'assemblage du mobilier, systèmes de stockage, nappe et supports de communication et de signalétique.

# Marine Nuellas

## *Expérience de la matière simulée*

# Design

## objet-espace

La matière simulée est la représentation d'une matière. Elle simule tous ses effets, ses informations, son apparence et son identité. C'est une simulation qui joue avec nos sens et notre mémoire.

Quotidiennement nous faisons l'expérience de la matière simulée. Elle se trouve dans les objets qui nous environnent, les espaces que nous habitons. Avec le progrès des techniques de production, il est de plus en plus difficile aujourd'hui de discerner une matière d'une matière simulée, autrement dit le vrai du faux.

En considérant la surface d'un volume comme le terrain le plus favorable pour exprimer toutes les informations d'une matière, vraie ou fausse, j'ai développé mon propre répertoire de matières simulées afin de les mettre en scène dans un espace. Mon projet de diplôme a pour objectif d'offrir une expérience visuelle. Il s'agit de créer des systèmes où la perception visuelle est troublée, remettant en question notre manière de percevoir notre environnement. C'est une déambulation dans un espace où je propose une observation expérimentale d'objets tridimensionnels et bidimensionnels mettant en scène les notions de simulation, de faux semblant et de trompe-l'œil.

Chaque système doit être observé depuis un point de vue précis, l'objectif étant de porter une attention particulière au fait qu'une image exprime sous une autre forme, la réalité d'un objet. Ce projet devient une base d'exploration pour ma recherche autour de la diversité de moyens employés dans la fabrication d'images.

**Lili Nocton**  
***ESPINGO***

**Design**  
**objet-espace**

Ce compagnon de promenade est réfléchi comme un dispositif nomade. Plié en sac à dos, la randonnée peut commencer. Ayons un regard différent, absorbé et observateur comme à la recherche d'indices.

L'utilisation de ce dispositif dépendra des possibilités que nous offre l'environnement naturel. Un espace ensoleillé, à l'ombre, vallonné, un arbre, deux arbres, une branche, une racine, des feuilles, etc. Des éléments à observer, à prendre en compte ou à prévoir en vue de l'expérience envisagée.

Gonflé, il introduit dans un espace nu, le confort. Un déploiement simple et rapide propose plusieurs usages : Tapis de sol, transat, fauteuil, hamac, tente. Se promener, prendre l'air, faire une pause, contempler, écouter, lire, siester, pique-niquer, profiter, dormir, replier, rentrer.

Ce projet est une série de trois objets chauffants électriques. Ils sont constitués d'une simple résistance chauffante, indépendante de son enveloppe, accessible, afin de rendre leur fonctionnement lisible et ainsi plus durable. Chaque objet s'articule autour de la chaleur produite en tentant de l'optimiser par le biais de matériaux justes et adaptés à un usage longue durée.

Grace à l'inertie de la céramique, la chaleur délivrée dans l'espace est douce, la température monte et redescend de façon lente et progressive, ce qui influe également sur la consommation d'énergie. Les propriétés conductrices de l'acier offrent des surfaces plus chaudes qui permettent de récupérer la chaleur afin de garder des objets au chaud. Les graines de colza emprisonnées dans le coton constituent des greffes amovibles permettant d'emporter la chaleur, de la déplacer.

En m'inspirant de l'usage du foyer central d'autrefois, je souhaitais apporter un rapport plus étroit entre l'utilisateur et son moyen de chauffage, bien que celui-ci soit électrique. J'ai tenté de conférer à ces foyers une présence, une certaine valeur, de ne pas les assimiler au statut d'objet invisible du radiateur, afin de contribuer à leur pérennité.

# Olympe Le fur À la recherche du «Vert fondu»

## Design objet-espace

Longtemps, je me suis couchée en faisant un caprice. Un caprice chromatique. Mes rêves comme mes jours étaient hantés par une couleur fantomatique, spectrale, mythique. Longtemps, j'ai observé le monde des objets, dans une quête obsessionnelle et permanente, afin d'apercevoir cette teinte : le «Vert fondu».

À la recherche du «Vert fondu» est une recherche autour de la notion de couleur vivante. Au travers de la quête du «Vert fondu» (une couleur inventée), ce projet tente de faire vibrer la couleur par le biais du motif et de la lumière. Il s'agit de lampes, une suspension et une série de lampes à poser, constituées de calques sur lesquels ont été imprimées des photos floues, rayées de courbes.

Ces calques, en se superposant, créent un effet de moiré et semblent mettre les couleurs en mouvement lorsqu'on les fait glisser les uns sur les autres sur la suspension. Les lampes à poser reposent elles aussi sur un jeu de superposition : deux motifs différents se chevauchent pour venir par transparence en créer un troisième.

# Clément Vivier

## *Un détour vers la fiction*

# Design

## objet-espace

Sortez, l'espace d'un instant,  
récupérez des objets d'antan  
abandonnés par leur propriétaire  
assemblés, ils forment une chimère

La mobilité, cette obsession, est de plus en plus envahissante dans notre société. Aller plus vite, plus loin ! De nouveaux modes de déplacement se font jour et deviennent des sources inépuisables de récits fictionnels. J'ai souhaité pour mon diplôme, aborder, avec un certain regard, la dimension de la récupération d'objets et par le dessin dans l'espace, réinterroger le futur.

Nourri par le travail du mémoire empreint d'une filmographie importante liée à la science-fiction, j'ai agi comme un savant fou, en réunissant des objets hétéroclites, et écrit, avec une ligne de métal, des objets à deviner, à utiliser, à projeter, à reconstruire, dans des contextes du quotidien ré-enchanté.

Pensé à travers un processus de production intensive, en construisant / déconstruisant les formes de façon intuitive, le développement des objets se poursuit jour après jour. Petits et grands sont éprouvés pour obtenir la quintessence d'un dessin coloré, retrouvant une fonction originelle, celle de la mobilité.

Que pourrait être notre avenir ? Loin des ustensiles absurdes de *Back to the future*, chaussures auto-laçantes, voitures volantes, gadgets en tout genre, il semblerait, qu'ils soient davantage composés de ces machines de personnalisation à usage domestique.

Ce parti-pris d'un design fictionnel pourrait alors nous entraîner vers de nouvelles fonctions : un retour vers la fiction pour se diriger vers d'autres futurs.



Le projet «Entre nous» est né de la rencontre avec Sabiha, potière du village tunisien, Sejnane.

Cette pratique, exclusivement exercée par des femmes et cela depuis plus de 3000 ans, a su préserver son authenticité au travers d'une transmission d'un savoir-faire ancestral.

La matière première alors entièrement puisée localement, donne vie à des objets, reflet d'un mode de vie primitif.

La question que soulève cette rencontre est : de quelles manières la collaboration entre artisan et designer peut-elle permettre aux savoir-faire de répondre aux besoins actuels de leur milieu sans les dénaturer ?

Cette initiative commune aspire à produire en résonance avec l'environnement local, et apporter de nouvelles réponses techniques à une pratique aujourd'hui en proie à disparaître du fait de sa fragilité et de l'absence de sensibilisation sur le secteur.

La rencontre d'un regard et d'un savoir-faire a donné lieu à une collection de trois objets. Des productions utilitaires inspirés du mode de vie des potières de la région, et ainsi pensés pour accompagner Sabiha dans sa pratique, comme de nouveaux outils.

Les notions de design et d'architecture ont toujours été très liées, cependant ce qui les différencie est leur rapport à l'espace. L'utilisateur perçoit l'architecture comme ce que dessine un espace, avec ses murs, et ses ouvertures, des contours se dessinent, des volumes se forment et l'ensemble apparaît alors comme normé. Or nos perceptions peuvent être altérées à partir du moment où l'on joue avec les échelles, avec la tridimensionnalité de l'espace. Ce dispositif questionne la relation entre l'objet et l'architecture à travers l'espace.

Au delà de leurs fonctions « premières », s'asseoir, voir, poser, éclairer, les objets créent des interstices dans un espace, où les formes et les échelles entremêlent le design et l'architecture. Cette déstructuration des compositions classiques de l'objet renvoie vers des impressions étranges et contradictoires qui créent un environnement dans l'entre-deux, une forme de tension. Ces objets sont liés entre eux par un matériau identique, plastique, utilisé en architecture, le béton, qui conserve ici un rôle central, mettant en évidence le caractère troublant de ce dispositif.

L'ensemble se constitue de quatre pièces créant un jeu de matières et de formes empruntant des détails architecturaux à des bâtiments et structures associées aux architectes tels que Claude Parent, Carlo Scarpa et Tadao Ando, qui ont, chacun à leur façon, travaillé le béton d'une manière brute et radicale. Mais aussi à l'un des mouvements d'architecture les plus controversés du XX<sup>e</sup> siècle le brutalisme dont l'étymologie vient du terme français béton brut.

Ce matériau regardé comme froid est aussi le symbole de l'architecture brutaliste, et de la radicalité. Mises au point au XIX<sup>e</sup> siècle, les qualités plastiques du béton sont à l'origine de bouleversements architecturaux au cours du XX<sup>e</sup> siècle, bien qu'il fut longtemps considéré comme

inhumain, jugé comme étant en contradiction avec la nature, il est aujourd'hui indissociable de l'architecture. Ce matériau regardé comme froid est aussi le symbole de l'architecture brutaliste et de la radicalité.

L'ambivalence créée par l'échelle des formes et le matériau utilisé dans cette installation, nous rappelle l'architecture, mais la relation au corps nous ramène à l'échelle de l'objet. Ces installations créent un dialogue entre les proportions et les usages, peut-être sont-elles des microarchitectures, ou des maquettes d'architecture par leurs dimensions inhabituelles, des sculptures imposantes. Les formes géométriques simples deviennent des espaces complexes, résultats de la confrontation de notre corps face à leurs formes, et de leurs présences physiques. Leurs utilisations jouent avec l'espace afin de produire des possibilités d'usage multiples, de nouvelles pensées, du moins un sentiment.

Le résultat est un corpus cohérent, conçu pour être délibérément « ambiguë » qui cite les caractéristiques architecturales, pour créer des installations fonctionnelles. Plus qu'un espace de travail, ou de réflexion, leur utilisation et leur forme sont ouvertes à l'interprétation. Ce projet utilise l'échelle pour dessiner des liens inattendus ou chaque pièce exprime un sentiment.