L'ENSCI-LES ATELIERS VOUS INVITE AU DIPLORAMA 3
L'EXPOSITION DES DIPLÔMES DE L'ANNÉE 2016
DU 26 JANVIER AU 27 MARS 2017

- UNE INSTALLATION COMME SOMMAIRE NARRATIF D'UN CATALOGUE, UN CATALOGUE DESSINÉ COMME GUIDE DE LECTURE DES PROJETS, QUATRE ACTES, QUATRE SCÈNES, UN PAYSAGE POUR TENTER DES RAPPROCHEMENTS EXPRESSIFS.
- DIPLORAMA 3, INSPIRÉ PAR L'UNIVERS DU THÉÂTRE, S'EXTRAIT D'UNE DESCRIPTION DIDACTIQUE DES FORMES, DES FONCTIONS ET DES USAGES, POUR METTRE EN AVANT CE QUI PRÉ-EXISTE AUX ENJEUX DU DESIGN: DES SITUATIONS ET DES PHÉNOMÈNES, AUTANT D'HISTOIRES DANS LE TEXTE OU DANS L'ESPACE SE RACONTENT POUR EXPOSER L'ACTUALITÉ ET LA DIVERSITÉ DES SUJETS AUXQUELS PEUT PRENDRE PART LA CRÉATION INDUSTRIELLE.

DIPLORAMA

La troisième édition de Diplorama s'inscrit désormais dans une maturité et une continuité qui font de ce rendez-vous un moment important et attendu de la vie de notre établissement. Au-delà d'une simple présentation des projets de diplômes en Création Industrielle, Design Textile et Mastères Spécialisés de l'École Nationale Supérieure de Création Industrielle, c'est bien une philosophie de la conception et de la création dans le domaine du design qui se représente à nous. Depuis maintenant plus de trente ans, l'ENSCI - Les Ateliers a formé les générations de designers parmi les plus grands talents internationalement reconnus et a instauré une vision du design favorisant l'émergence de nouveaux concepts et territoires où le design n'était jusqu'alors pas présent. Dans cette continuité, les fonctions même du designer ont pu évoluer en partie grâce à l'essaimage de nos diplômés dans le tissu industriel. L'apprentissage par le faire et par le projet, le parcours individualisé et la mise de côté de l'étagement pédagogique permettant les errances comme les fulgurances dans la construction individuelle où la dimension collective joue un rôle également essentiel, les stimuli offerts par le spectre des partenariats économiques et académiques ont fondé les mythologies propres à cette école. Diplorama 3 constitue l'exacte mise en scène scénographiée en quatre actes de cet esprit si particulier de la création rapportée à la question industrielle. Esprit qui convoque tout autant l'histoire par la tentative de synthèse jadis explorée par l'Arts & Crafts, le Bauhaus ou même le Black Mountain College, que la complexité des systèmes organisationnels, scientifiques, techniques ou technologiques, propres à notre contemporanéité. La richesse des expérimentations, la pertinence des approches conceptuelles, la précision des procédés d'élaboration présentes dans les projets se conçoit exclusivement par ce que permet d'apporter le prisme culturel et plastique de ces idéations. C'est bien ici que se constitue la spécificité de notre établissement et de sa renommée.

Yann Fabès, Directeur de l'ENSCI - Les Ateliers

Plus qu'une simple exposition de diplômes, Diplorama est un rendez-vous annuel mis en forme par une équipe de diplômés en Création Industrielle et en Design Textile. L'ENSCI - Les Ateliers met à plat l'ensemble de ses productions de fin d'études pour faire apparaître, donner à lire et partager les thématiques qui ont été explorées par ses diplômés. Porter son regard sur une année de diplômes c'est observer comment une génération de créateurs regarde le monde, le comprend et l'interprète pour imaginer des suites possibles. Cette année, 47 projets de diplômes (issus des masters en Création Industrielle, Design Textile ainsi que des Mastères Spécialisés Création et Technologie Contemporaine) constituent la matière sondée par Diplorama. Nous vous proposons, avec une exposition, un catalogue, des portraits vidéo et des conférences, de partager avec vous ce que nos jeunes designers ont commencé à modéliser : le monde à venir.

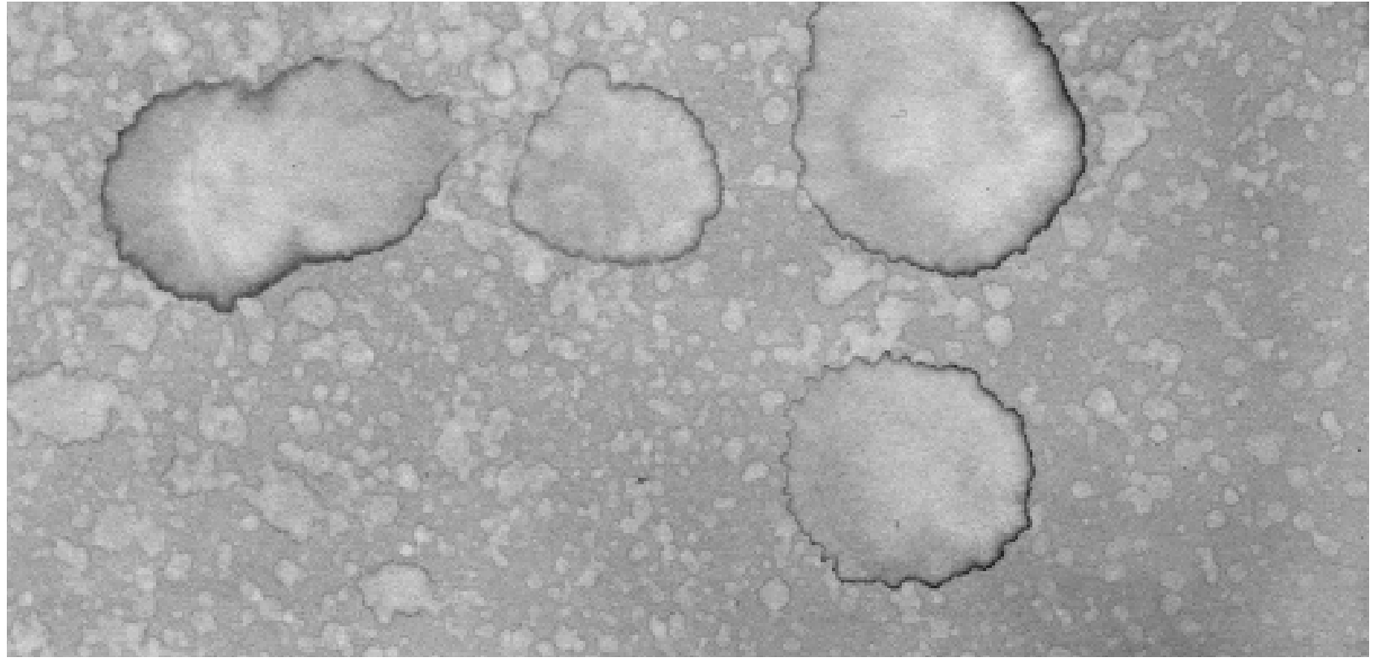
Gilles Belley, Responsable des diplômes de Créateur Industriel

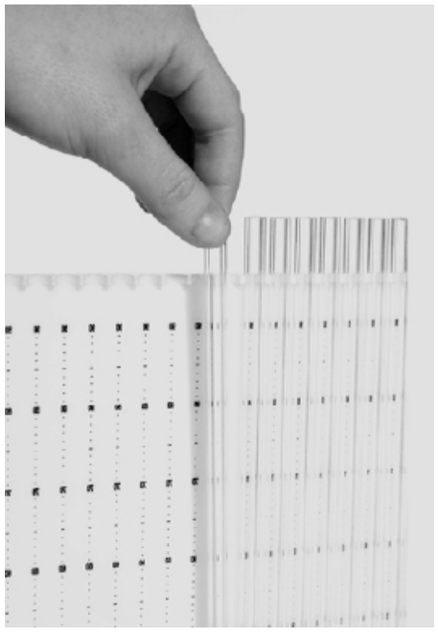
DEHORS COMME DEDANS

Il pleut mais personne ne sait vraiment pourquoi[9]. Ou personne ne s'en souvient. Dans le futur, ce sont à coup sûr nos enfants qui feront le beau temps. Ils ont maintenant tellement d'outils à leur disposition, pour comprendre et pour faire[11]. En attendant, dans la cour de l'école, certains jouent déjà à vivre ensemble pour construire leurs mondes[13]. D'autres sautent dans les flaques. Ce n'est pas moins bien. Une fois grands, ils évolueront dans un environnement devenu liquide, où les objets disparaissent au profit de leurs signes et où l'argent est le véhicule de nos attentions, de nos sentiments les meilleurs[15]. Ce liquide, autrefois à la source de la vie, prend aujourd'hui d'autres formes. La nature s'hybride, le paysage s'architecture. Des systèmes permettent de l'aménager avec une grande souplesse[17]. Parcelles végétales et flux urbains s'entrelacent. Le temps d'une traversée bien dessinée dans le bois[19], ou sur une voie de chemin de fer réinvestie par le sensible, les citadins peuvent bien oublier la rumeur de la ville[21]. Dans cet univers complexe, les bancs publics consacrés par la chanson, ponctuent le parcours, positionnent les corps dans l'espace, disposent des regards[23]. Le vent s'engouffre. Un courant d'air met la ville en mouvement. Le regard est sans cesse sollicité, l'imagination se met en marche[25]. Surgissent alors des dunes, des vagues, des embruns, une plage de vacances. On s'allongerait volontiers au bord de l'eau[27]. On partirait se balader, pédaler. Sur tous les terrains, dans la montagne, ou dans la tête[29].

Avec

Alexandre d'Orsetti	9
Luce Aknin	11
Barbara N'dir Gigon	13
Johanna Lapray	15
Florent Jullien	17
Flore Dallennes	19
Clémentine Pellegrin	21
Thélonious Goupil	23
Pauline Vitupier	25
Jonathan Renous	27
Joël Dunkl	29





Alexandre D'Orsetti

La mesure de la pluie

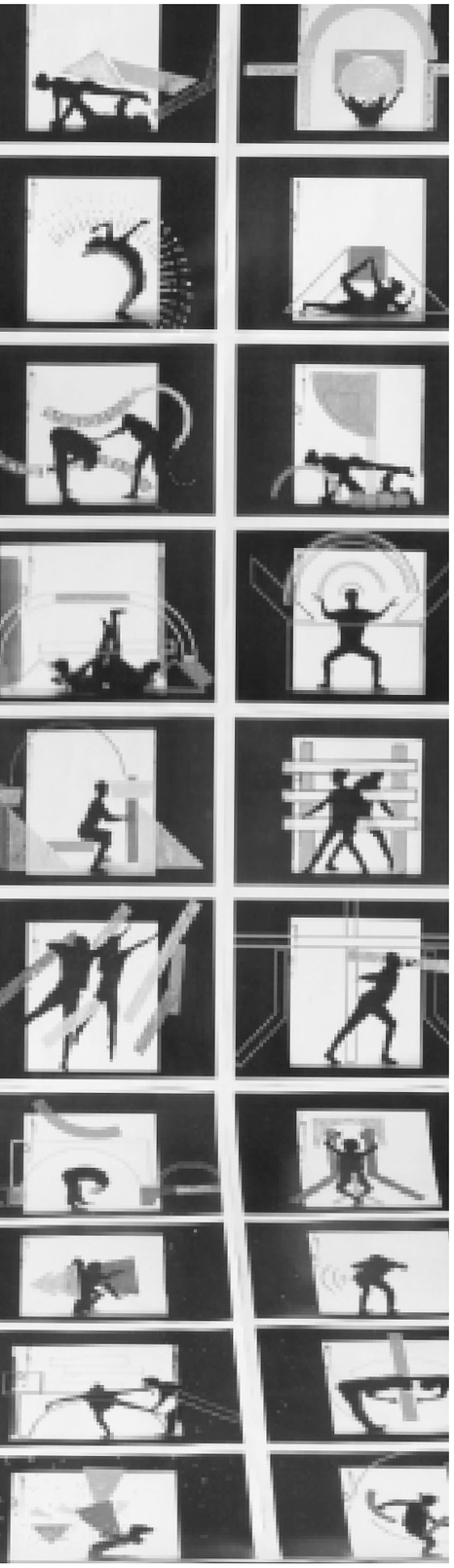
Ce projet de sensibilisation à la pluie propose un ensemble d'outils pédagogiques pour des élèves de 5e et leurs enseignants. Placer les élèves dans une position active de récolte, d'analyse et de mesure de la pluie est une façon ludique et poétique de les faire s'intéresser à un phénomène climatique, de les placer dans une posture humble d'observation, de mesure et de description d'un phénomène qui les dépasse et qu'ils subissent. Le projet se divise en deux catégories d'objets, qu'ils soient complémentaires ou non. La première permet d'étudier la pluviométrie. Elle est constituée d'un pluviomètre situé dans la cour. Chaque semaine, un groupe d'élèves « carotte » à l'aide d'une pipette la hauteur d'eau présente dans le pluviomètre. Ils disposent ensuite ces pipettes sur un socle prévu à cet effet dans la salle de classe. Au fil des semaines, ces pipettes juxtaposées vont dessiner le graphique annuel de la pluviométrie. En fin d'année, les élèves utilisent un papier photosensible pour figer définitivement la courbe qui s'est dessinée. Ces objets permettent de passer de la capture d'un phénomène naturel à sa retranscription graphique et d'initier les élèves à l'abstraction de la représentation scientifique. La deuxième catégorie d'objets permet de constituer une collection d'eaux de pluies. Elle est composée d'un kit économique et léger, réalisé en découpe laser, qui peut être envoyé par la poste afin de réaliser des échantillonnages d'eau de pluie dans des endroits variés. Ces échantillonneurs en kit peuvent servir à des élèves pour collecter de l'eau chez eux afin de les rapporter en cours, ou encore pour les diffuser eux-mêmes et constituer une collecte sur un vaste territoire.

a.dorsetti@gmail.com

Luce Aknin
Atelier Faire-Savoir

Les formations qui mènent vers les métiers manuels sont aujourd'hui dévalorisées et les apprentis y sont souvent orientés par défaut, sans expérience vécue de la matière. L'Atelier Faire-Savoir est un premier pas vers la conduite de formations professionnelles menées par des seniors expérimentés. Il s'installe le temps d'un week-end dans un quartier et propose d'initier à un savoir-faire à travers la fabrication d'un objet. Le dispositif a été testé dans deux villes voisines du Pas-de-Calais pour transmettre le savoir-faire de chaudronnerie par la fabrication de tréteaux. Les objets supports de la découverte sont définis par le quartier et dessinés par leur processus de fabrication qui offrira aux apprentis une vue d'ensemble des outils et techniques. La structure porteuse est un réseau d'associations. Il mutualise plateforme web, guides de fabrication des objets pédagogiques, ainsi qu'une gamme d'équipements adaptés à une variété de savoir-faire, installés rapidement dans plusieurs types d'espaces pour aller à la rencontre des habitants.

luce.aknin@gmail.com



Barbara N'Dir-Gigon
P. A.C. Projets d'Actions Créations

P. A.C. est un atelier pédagogique mené au sein d'une classe de collège, tout au long d'un trimestre. Il se déroule en parallèle des enseignements. Ce projet développe une « pédagogie par le faire » dans la continuité des méthodes alternatives. Il peut être encadré par un professeur, par un éducateur du service civique ou par un designer en collaboration avec un professeur. Il est constitué d'un protocole et d'outils pédagogiques. Il s'organise en huit phases qui vont de la constitution d'un collectif, jusqu'à la mise en oeuvre d'un projet. L'objectif : impliquer les élèves dans leur espace de vie, stimuler leur créativité, développer leur autonomie, prendre confiance, se raconter. P. A.C. se sert de la pédagogie par projet et utilise l'expérimentation sensorielle pour permettre aux élèves d'expérimenter la démocratie, d'apprendre la non-violence en société, et enfin de donner sens à cette fameuse formule qu'est le « vivre ensemble ». Point de départ : concevoir et aménager le foyer ou la cour du collège par et pour les élèves.

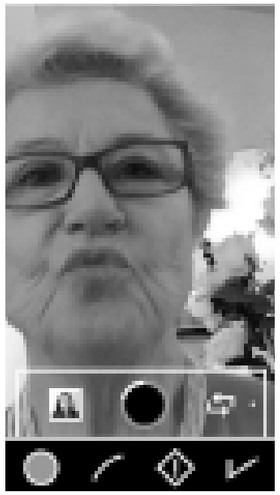
barbara.ndirgigon@ensci.com

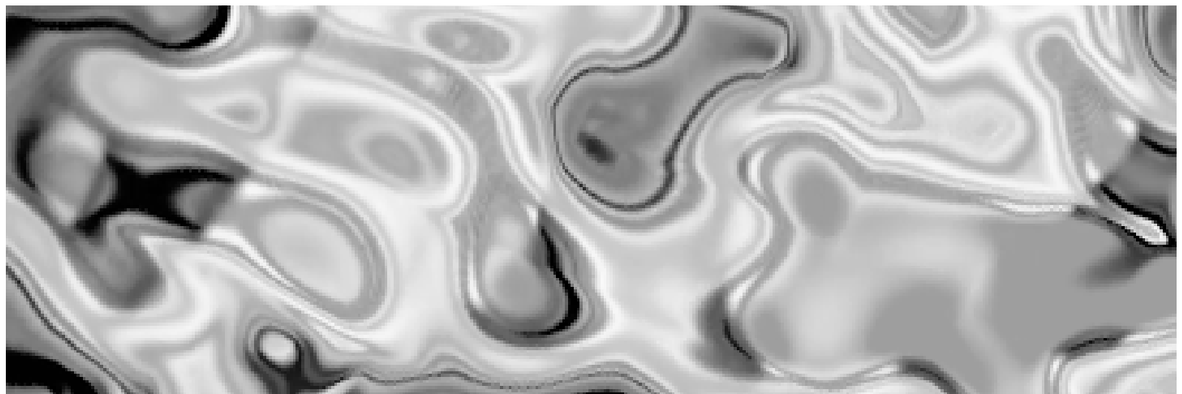
Johanna Lapray

Plaisir d'offrir

Ce travail questionne le cadeau, le plaisir d'offrir, la joie de recevoir. Les sites où l'on peut revendre les cadeaux que l'on vient de recevoir fleurissent sur internet. Ils sont le signe d'un monde où la consommation est de plus en plus dématérialisée et où le geste finit par moins compter que ce que l'on reçoit. À la base des échanges sociaux sous forme du don désintéressé, le cadeau assume de plus en plus le statut de marchandise, et donc aussi parfois de monnaie d'échange. Il s'agit de s'attaquer à une pratique du cadeau récemment généralisée : offrir de l'argent. C'est le cadeau le plus ouvert car, avec lui, tout est encore possible. Pourtant, offrir de l'argent est le degré zéro du cadeau, ce n'est pas tout à fait convenable, c'est trop facile, désincarné. L'objet de ce projet s'appelle Liquide. C'est une application pour faire des « cadeaux d'argent ». Comme son nom l'indique, cette application s'abstrait des représentations usuelles de la monnaie : le billet, la pièce, le signe dollar déjà largement repris dans les supports numériques. C'est une symbolique plus contemporaine : l'argent est liquide, fluctuant, polymorphe. L'application fait de l'argent un révélateur de contenu. Chaque cadeau est unique : l'application permet de charger des attentions, des références personnelles, des émotions, des surprises. Réactif au gyroscope du téléphone, Liquide révèle des compositions de messages, des suggestions et des souvenirs.

johanna.lapray@ensci.com





Florent Jullien

Paysage et répétitions

Entre agrément du paysage et délimitation du territoire, Paysage et répétitions propose deux systèmes d'aménagement d'extérieur à composer. À partir de principes constructifs, qui mettent en jeu des répétitions de pièces produites en série, ce projet rend possible la création d'espaces dont l'échelle et l'implantation varient au gré de l'environnement naturel.

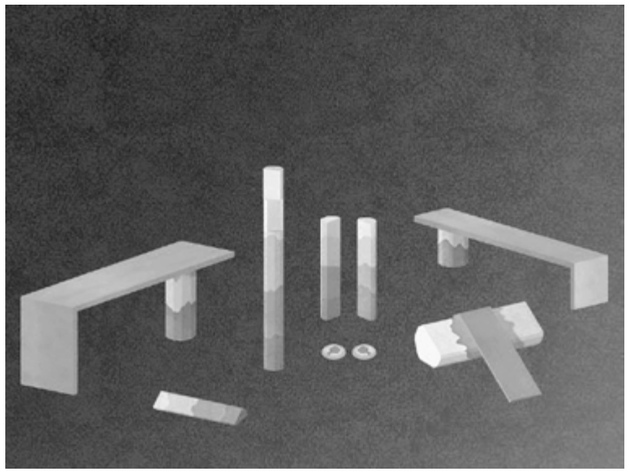
florent.jullien@ensci.com

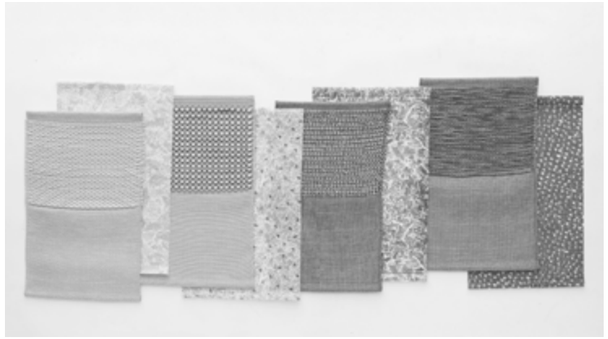
Flore Dallennes

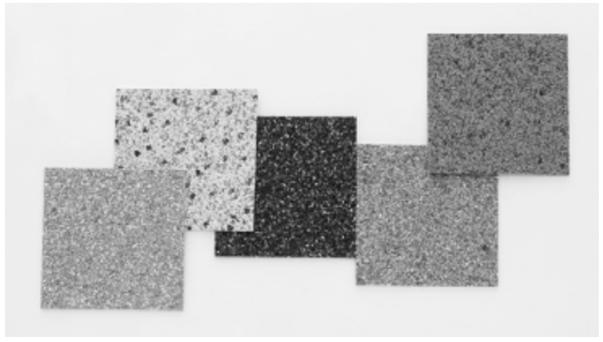
Pas par quatre chemins

Pas par quatre chemins propose de réinvestir le bois de Vincennes, un des grands espaces vert d'Ile-de-France, en y favorisant les déplacements quotidiens en « mobilité douce ». Dans une logique d'intermodalité, ces déplacements s'organisent grâce à un réseau de chemins à travers bois raccordés aux huit communes riveraines et à leurs infrastructures de transports. Un système de signalétique guide efficacement l'usager tout en lui offrant la possibilité de découvrir les richesses écologiques et historiques du bois. Ce mobilier signalétique est produit sur place grâce au savoir-faire des équipes de fabrication présentes dans le bois de Vincennes. En continuité avec la logique d'économie circulaire déjà développée par ces équipes, le mobilier est conçu en béton recyclé, un procédé qui réemploie les gravats issus des chantiers de démolition. La conception s'appuie donc sur cette nouvelle matière, tirant parti de ses couleurs d'origine pour développer un motif identitaire pour le bois de Vincennes référence à son histoire écologique et sa nature environnante.

floredallennes@gmail.com





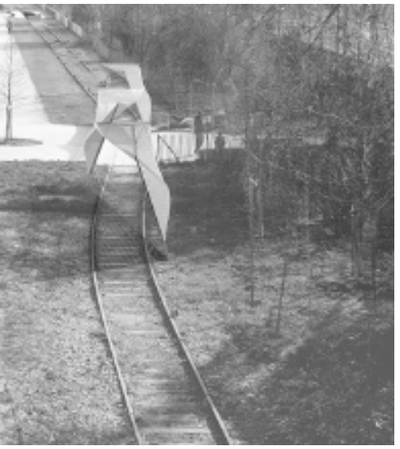


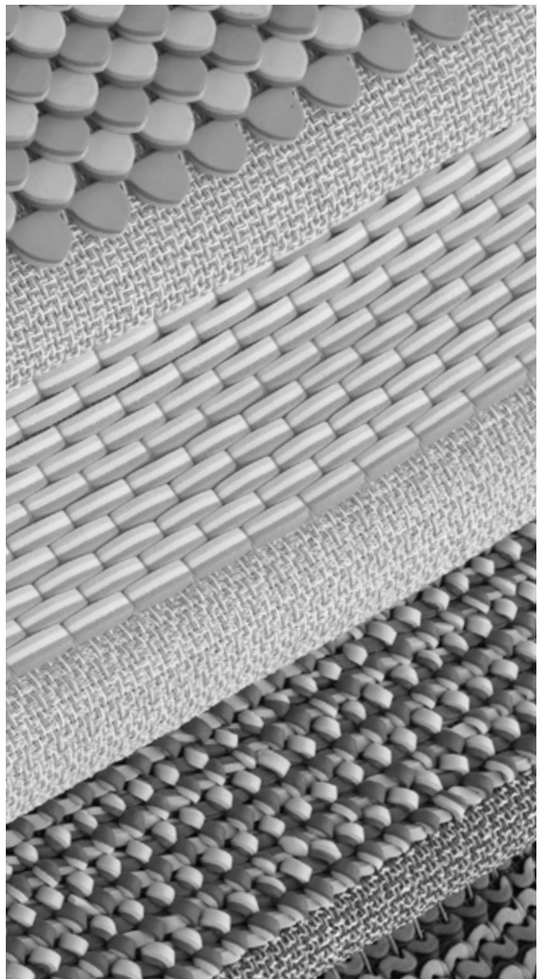
Clémentine Pellegrin

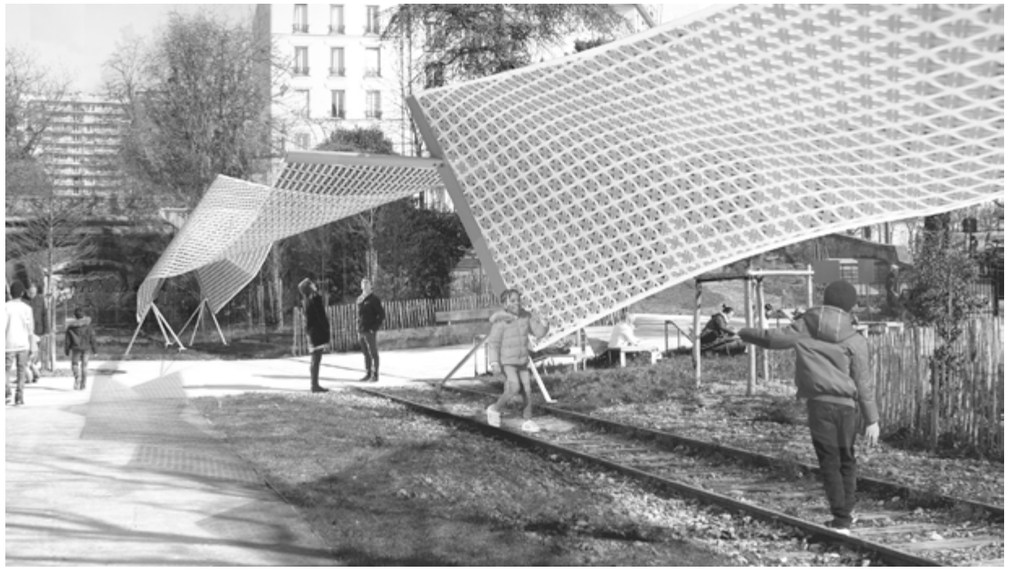
Parcelles

Parcelles propose l'aménagement souple de l'espace public par le textile. Ce projet répond à un appel d'offres lancé par la mairie du 13e arrondissement de Paris sur le site du jardin public de la Poterne des Peupliers. Ce jardin-promenade de la Petite Ceinture présente une surface toute en longueur délimitée par le tramway et un quartier résidentiel. Ce travail requalifie l'espace entre les rails, délaissé des usagers. Il fait de de cet espace traversé un lieu de destination. Trois plans de travail, entendus comme des parcelles, c'est-à-dire les petites parties d'un tout, sont investis par des dispositifs horizontaux. Un sol ondulé propose une surface de course et de jeux pour donner du rythme à la promenade. Cinq modules fixés sur les rails sont revêtus de dalles de caoutchouc colorées, inspirées des prairies fleuries. Des assises mobiles indiquent paradoxalement des surfaces de pause pour s'approprier temporairement l'espace du jardin public. De la mousse imperméable est intégrée au tissage. Des motifs minéraux sont imprimés. Des toits créent un espace du dessous où la perception sensible s'accorde avec la temporalité du jardin. Inspirées des treillages, ces trois parcelles sont chacune constituées d'un tressage de bandes de Batyline® thermocollées. Les Parcelles peuvent s'adapter à d'autres contextes urbains, la place de marché, la rue ou le long des quais.

clementine.pellegrin@ensci.com



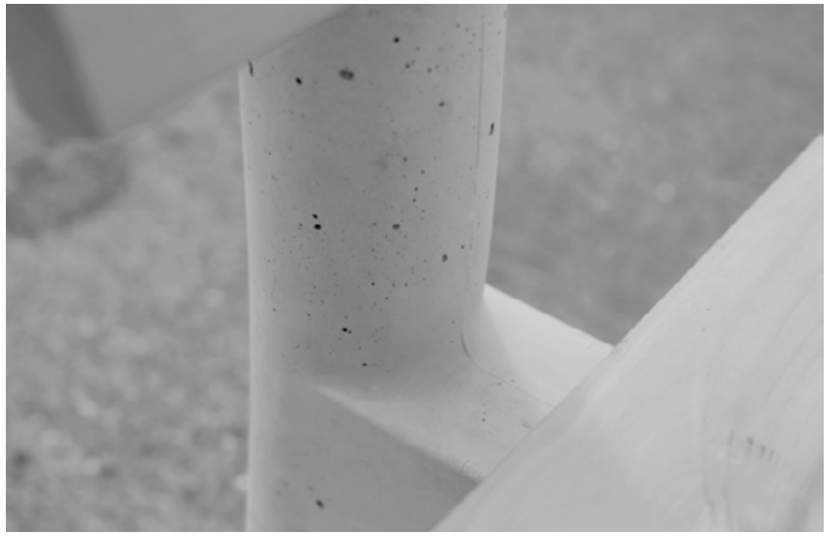


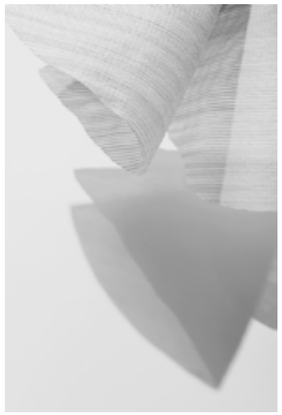


Thélonious Goupil
Récifs

Récifs présente trois objets usuels en relation avec le regard. Quelle serait l'influence de leur forme sur la qualité de notre perception ? Le premier objet est un principe photographique qui permet de mémoriser ce que l'on voit à travers un cadre. Ce principe de visée numérique sans écran induit un rapport direct avec le sujet photographié. Sa manipulation, permettant de zoomer en rapprochant le cadre des yeux, rend la prise de vue très intuitive. Le second objet est un système d'accrochage conçu pour optimiser la qualité d'exposition des œuvres, dans des lieux non prévus à cet effet. Les structures modulables et autoportantes soutiennent un fond en textile micro-perforé, léger et translucide, qui valorise les oeuvres. Le dernier objet est un banc dessiné pour le front de mer de Saint-Pierre-en-Port en Normandie, site qui offre peu d'espace naturel pour s'asseoir. Il reprend la typologie classique du mobilier public du littoral normand, en bois et en béton, pour s'intégrer harmonieusement. Dans ce paysage, le banc est une invitation discrète à regarder la mer.

thelonious.goupil@gmail.com



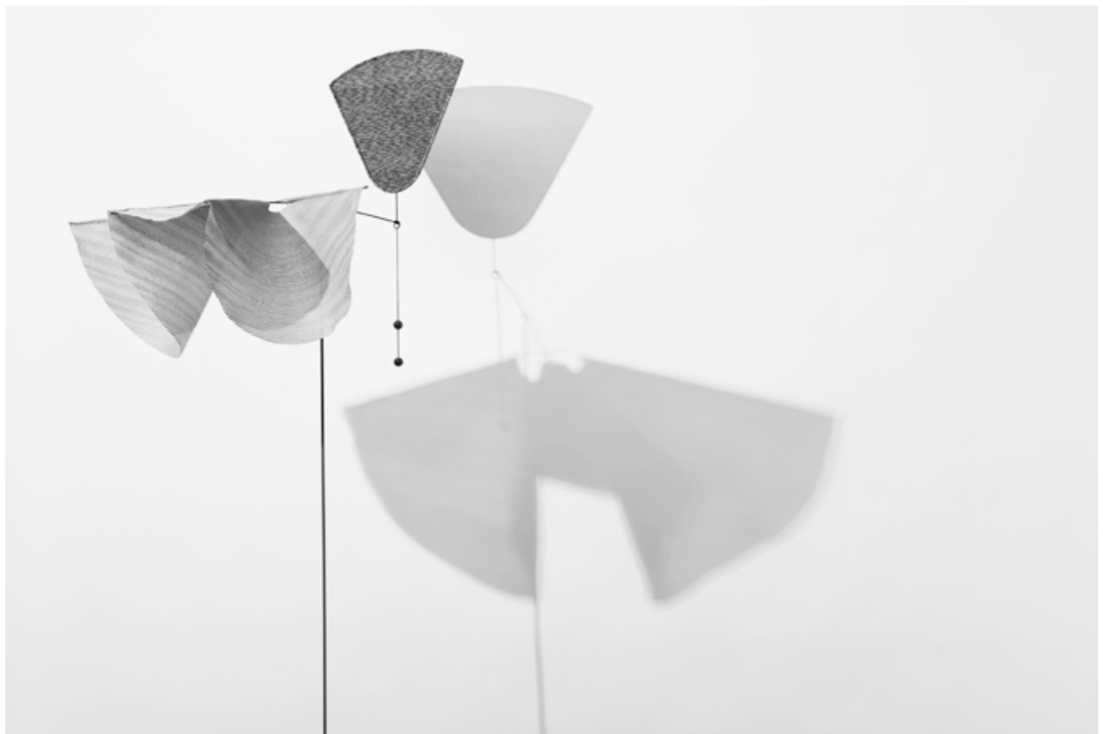


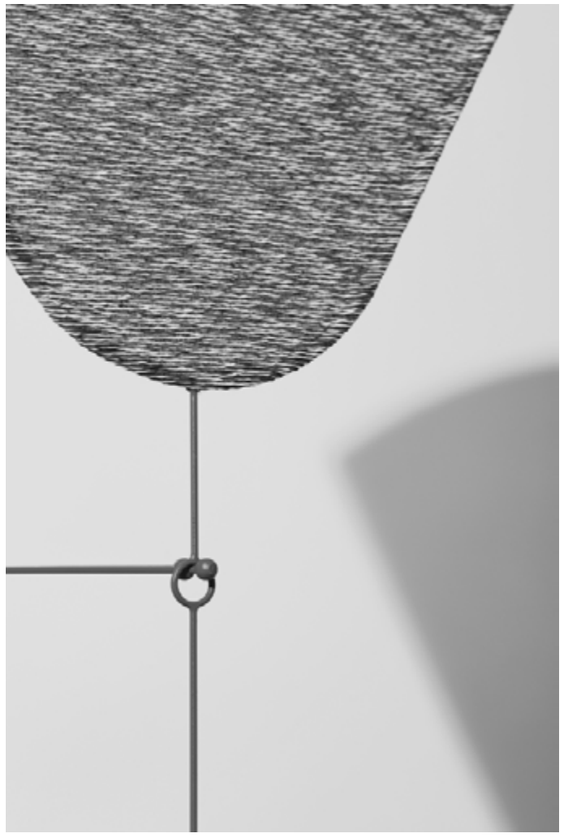
Pauline Vitupier

Passe un frisson errant

Cette gamme de trois mobiles en métal et textile est composée d'objets contemplatifs, témoins du passage d'un courant d'air. Ils le détectent et mettent en évidence sa présence en s'animant. On observe alors un théâtre où se jouent des formes, des couleurs et des mouvements qui donnent corps au souffle qui passe. Ces mobiles sont un support à l'imaginaire. Leur formes évocatrices, leur mouvements suggestifs invitent leur contemplateur à y projeter des images, des histoires, des souvenirs. S'absorber dans leur observation, c'est oublier ce que l'on a sous les yeux et se laisser porter par cette danse hypnotisante. Cette collection textile s'inspire des formes générées par le vent dans la nature. Celles-ci sont fugaces et éphémères, elles disparaissent plus ou moins rapidement et se remodèlent à chaque instant. Avec Les dunes, les sillons serpentent, les lignes ondulent et les couleurs chaudes du désert se réunissent. Pour les vagues, la surface de l'eau vibre et des moutons d'écumes s'y accumulent, l'onde de vent anime la mer d'un clapot qui accroche la lumière. Dans les nuages, un ciel d'orage gronde et des nuages transportent une tempête. Ils sont clair-semés d'éclats de lumière et traversés de traînées cotonneuses.

pauline.vitupier@ensci.com

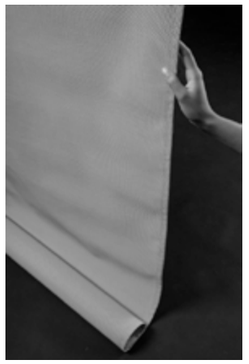




Jonathan Renous
Chaise longue

Cette chaise longue est composée d'une toile tendue sur une structure en aluminium. Celle-ci est conçue de façon à retirer aisément la partie textile pour en faciliter l'entretien, choisir une toile adaptée pour l'intérieur ou l'extérieur et permettre une forme de personnalisation. Le projet a été réalisé en collaboration avec Cléo Déléris et Anaïs Bruyère (élèves en Design Textile).

j.renous@gmail.com



Joël Dunkl
Extramuros

Ce vélo encourage ses utilisateurs à explorer de nouveaux paysages et territoires. Il est adapté à tous types de terrains - l'asphalte, les bois, etc. - et est entièrement pliable donc transportable facilement. Tout le système de ce vélo a été pensé pour en réduire le coût. Ainsi, l'utilisation du métal à la place de la fibre de carbone ou de l'aluminium diminue à la fois le prix du vélo et son impact environnemental.

joel@dunkl.com

ACTE 2

DEHORS MAIS CHEZ VOUS

Les bugs n'ont pas lieu que derrière l'écran. L'architecture et l'urbanisme se figent souvent. Et alors que la ville se remplit, ses vides sont colonisés par des spectres qui empêchent de les habiter. La chasse aux fantômes doit commencer : en premier les coins oubliés qu'il faut vite réaménager[33]. Puis les points d'eau, les fontaines, ces ectoplasmes du patrimoine. La légèreté commence à reparaître, et les hommes se rapprochent dès lors que l'eau reprend des accents de jeu et de spectacle[35]. L'espace public, d'habitude si sévère, se détend. Il se laisse interroger, secouer, malaxer[37]. Le canevas urbain se déploie désormais jusque sur nos vêtements[39]. Une énergie nouvelle se diffuse et la rue se réactive. On aperçoit des hommes qui écoutent les murs à travers de curieux instruments[41]. Le patrimoine s'est peut-être remis à parler. Les vitrines des magasins aussi. Selon les informations les plus récentes, elles auraient également trouvé des ruses pour interagir avec les passants et leur environnement[43]. Les frontières deviennent perméables, franchissables, habitables. Les murs se dotent d'accessoires, communiquent avec l'extérieur[45]. Certains logements modernes ont refusé le gris et aspirent à revêtir des motifs qui aèrent, éclairent et colorent le quotidien[47]. D'autres ont décidé de migrer, loin du milieu urbain, dans des lieux plus isolés à la recherche d'une ambiance de vacances[49].

Avec

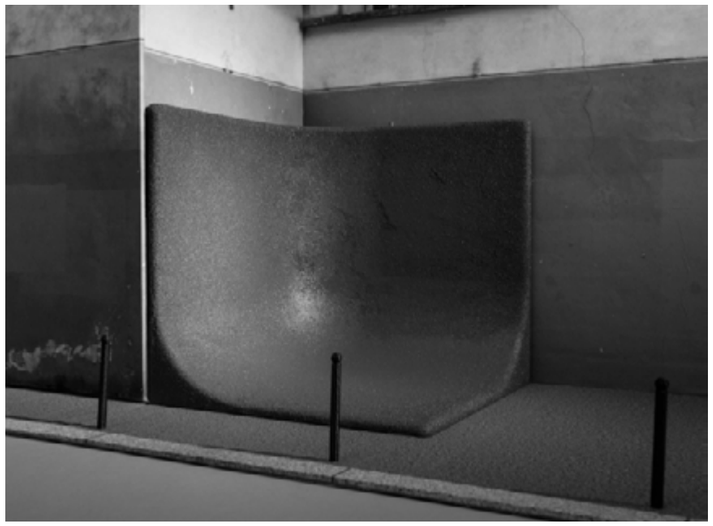
Leslie Gesnouin	33
Coline Fontaine	35
Matéo Garcia	37
Nolwenn Le Scao	39
Marie Fournier	41
Émilie Grangié	43
Nina Chalot	45
Sandra Whalen-Rouet	47
Piotr Widelka	49

Leslie Gesnouin

Angles morts

Prendre le temps d'observer la ville, les rues et ceux qui y vivent. Puis découvrir des angles morts, sorte de bugs urbains. Ce sont des espaces dessinés en creux, des impensés, délaissés, vandalisés. Comment transformer l'imaginaire de ces lieux pour les rendre aimables ? En leur redonnant une identité à travers l'installation d'une forme sculpturale dont l'usage est laissé libre d'interprétation, ouvert et évolutif. Les granulats de caoutchouc EPDM permettent une souplesse plastique, formelle et chromatique contrastant avec la raideur des lieux. On sort du champs de l'aire de jeux pour l'amener ailleurs et créer une nouvelle typologie d'espace urbain. Ces formes sont adaptées à l'échelle du lieu et à celui du corps. Ces nouveaux espaces créent un parcours implicite pour redécouvrir une ville.

leslie.gesnouin@gmail.com



Coline Fontaine
Dôme-Lasso-Rayons

Le dehors est le lieu de l'impermanence, des changements d'états, notamment climatiques. La vie qui se déploie dans les espaces publics
se plie et s'accorde au rythme de ces fluctuations journalières et saisonnières. Pourtant, les objets qui ponctuent ces espaces sont, pour leur majorité, dessinés pour rester bien boulonnés. Plutôt que de chercher à aller contre les variations, créer des dispositifs temporaires permet d'accompagner, avec plus de souplesse et d'entrain, la saisonnalité de la ville. Dôme, Lasso, et Rayons forment une famille de points d'eau saisonniers, à boire et à jouer, qui se raccordent, via les bouches présentes sur les trottoirs au double réseau d'eau de la ville, pour les quelques mois ou les quelques jours les plus chauds de l'année. Dôme offre à boire une bulle d'eau limpide et précieuse. Lasso, impertinent et dynamique, demande d'user de tactique pour éclabousser sans se mouiller. Rayons rafraîchissent en déployant leurs roues vibrantes, comme des paons crâneurs. Entre le support dessiné, l'eau à la fois sculptée et indomptable, et l'imprévisible comportement des usagers, chacun d'entre eux se meut résolument au gré de sa mise en action.

fontaine.coline@gmail.com

Matéo Garcia
Instruments publics

Cette série d'expériences questionne le statut des formes urbaines, leur rôle, leur lecture et leur fonction sociale. Elles permettent d'engager un débat sur la question urbaine, les objets urbains, notre rapport à la ville et au paysage qu'elle dessine, les usages qu'elle détermine parfois trop précisément. Curieux, ambigus et sans fonction spécifique, ces objets invitent à s'engager vis-à-vis de notre rapport aux espaces publics. L'intégralité de la démarche à été documentée par le vidéaste Lucas Bonnel.

mockoso@hotmail.fr

Nolwenn Le Scao
Sous l'uniforme

Cette collection textile est basée sur la série différenciée. Un motif géométrique et modulable constitue le fil conducteur et accentue les particularités de chaque pièce. Le textile utilisé est le tartan. Par le détournement d'outils d'imagerie numérique et de modélisation, on obtient différents processus capables de générer ces séries. La première traite de la couleur, la seconde est axée sur la matière et la troisième aborde le tartan comme une architecture. Variations chromatiques : avec la modulation des couleurs, le tartan sort des mécanismes d'identification et laisse le goût de chacun s'exprimer. Sous l'uniforme : si l'uniforme cache et aseptise le corps, il fait apparaitre une dualité entre singulier et collectif au cours de laquelle des fenêtres s'ouvrent et se referment sur la peau. Troisième dimension : le tartan devient une trame architecturale dans laquelle les lignes sont extrudées ou creusées suivant des hauteurs variables. De ces trois familles de textiles est né un vestiaire mixte - un gilet, un sac 48h et un bomber.

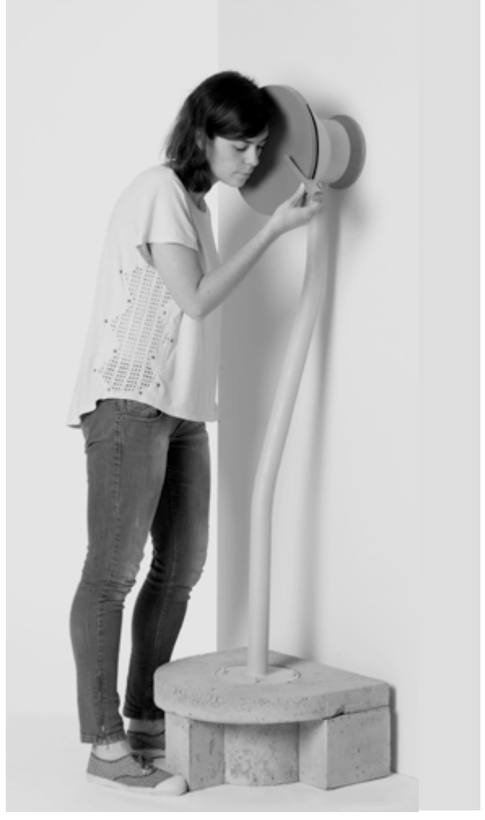
nolwenn.le.scao@orange.fr

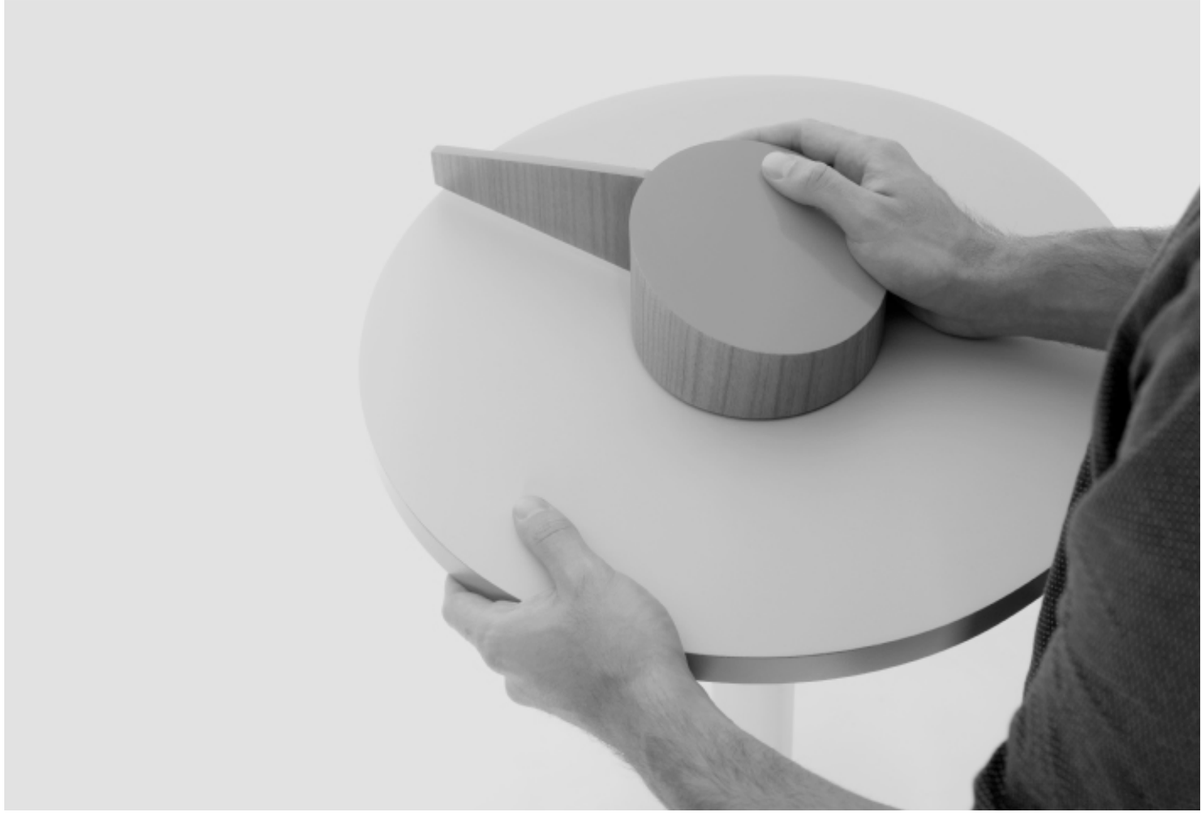
Marie Fournier

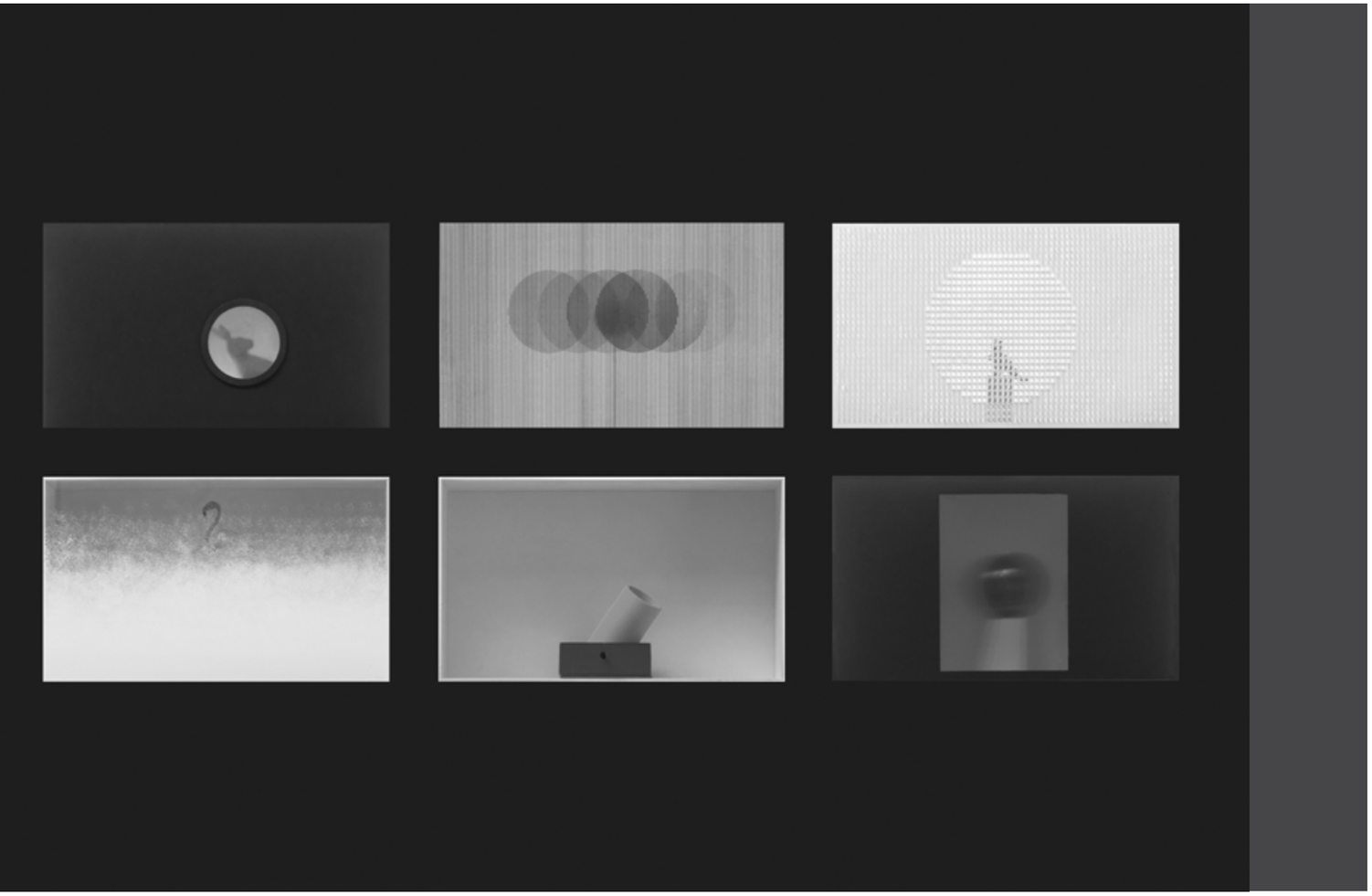
Réalité amplifiée

Devant la richesse de l'expérience de l'écoute, les canaux classiques de diffusion ne sont plus adaptés. Ils ne prennent pas en compte une dimension majeure - la corrélation entre lieu de diffusion et contenu sonore. Ce projet développe l'idée de nouveaux modes de diffusion sonore dans l'espace public. Ainsi, deux dispositifs paramétrables sont proposés en fonction des lieux d'installation. Le premier, le passe - muraille, pénètre l'intime d'un élément proche de l'auditeur. Appuyé contre l'élément, tel un stétoscope qui l'osculte, il propose des créations sonores parmi lesquelles le passant curieux peut naviguer à l'aide d'une poignée. Le second, l'éclaireur, permet de valoriser tout un territoire. Cette table d'orientation circulaire est dotée d'une aiguille que le passant peut faire tourner à 360°. En fonction de la direction pointée par l'aiguille, des sons différents s'échappent de l'éclaireur.

marie.fournier@ensci.com



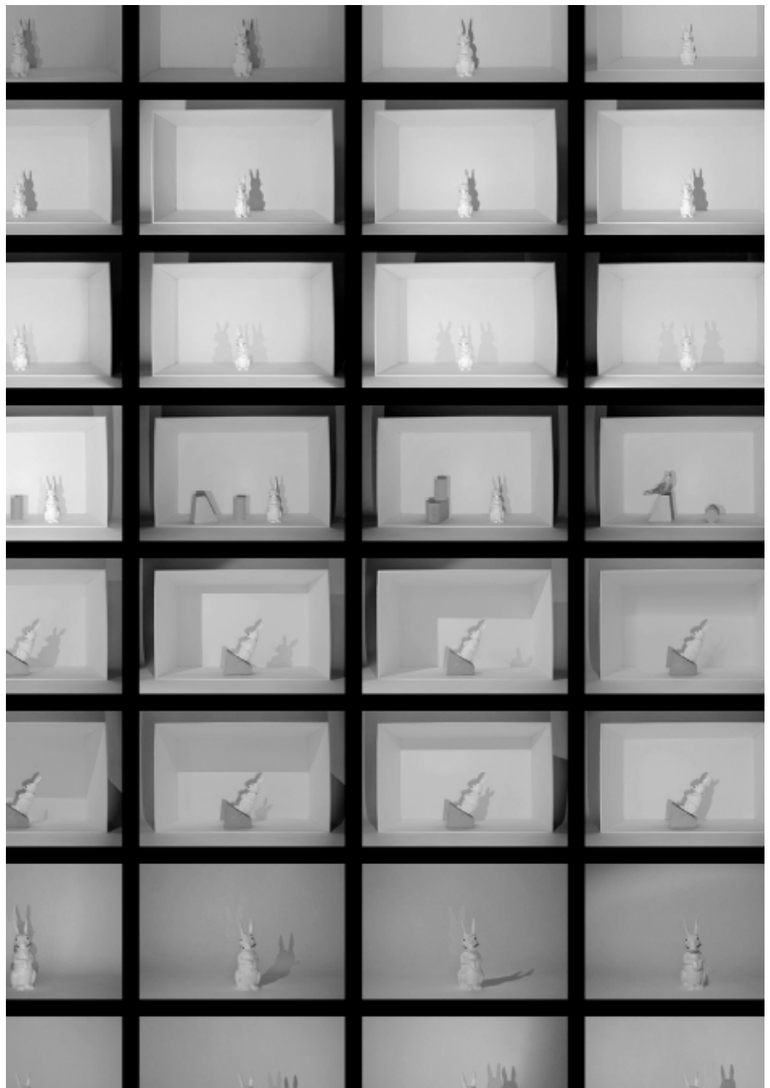




Émilie Grangié
Faire Vitrine

Ce projet questionne la relation qu'entretient le passant avec le produit à travers la vitrine et son décor. En y intégrant de nouveaux usages liés au numérique comme l'accès à l'information et l'interaction, il propose de transformer cet échange en expérience unique, plus directe, sensible et qualitative. Mêlant attraction, information et interaction, la palette de propositions de Faire Vitrine oscille entre interventions directes sur la vitre, avec jeux de cache-cache et effets optiques ; interactions avec du mobilier de présentation intelligent et mobile ; dispositifs de production automatique et projection de décors propres à chaque produit.

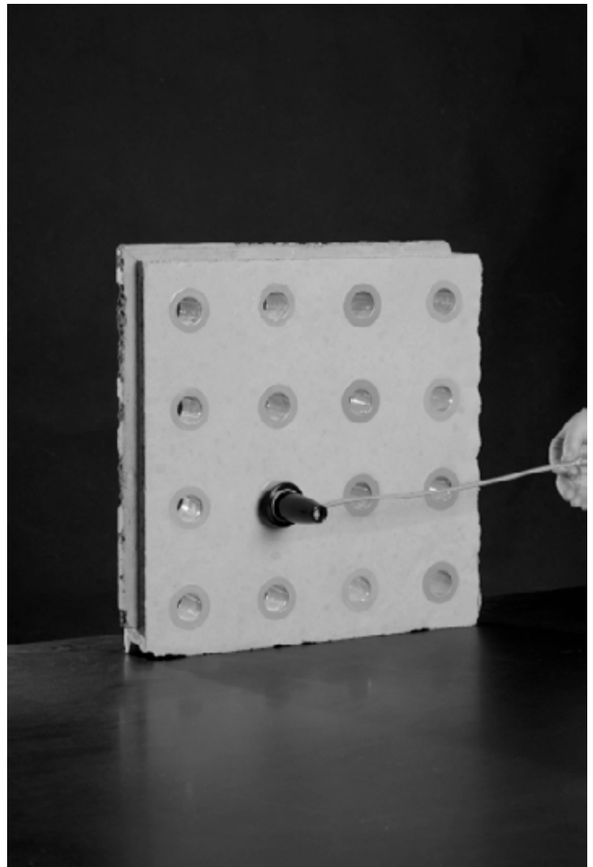
egrangie@gmail.com

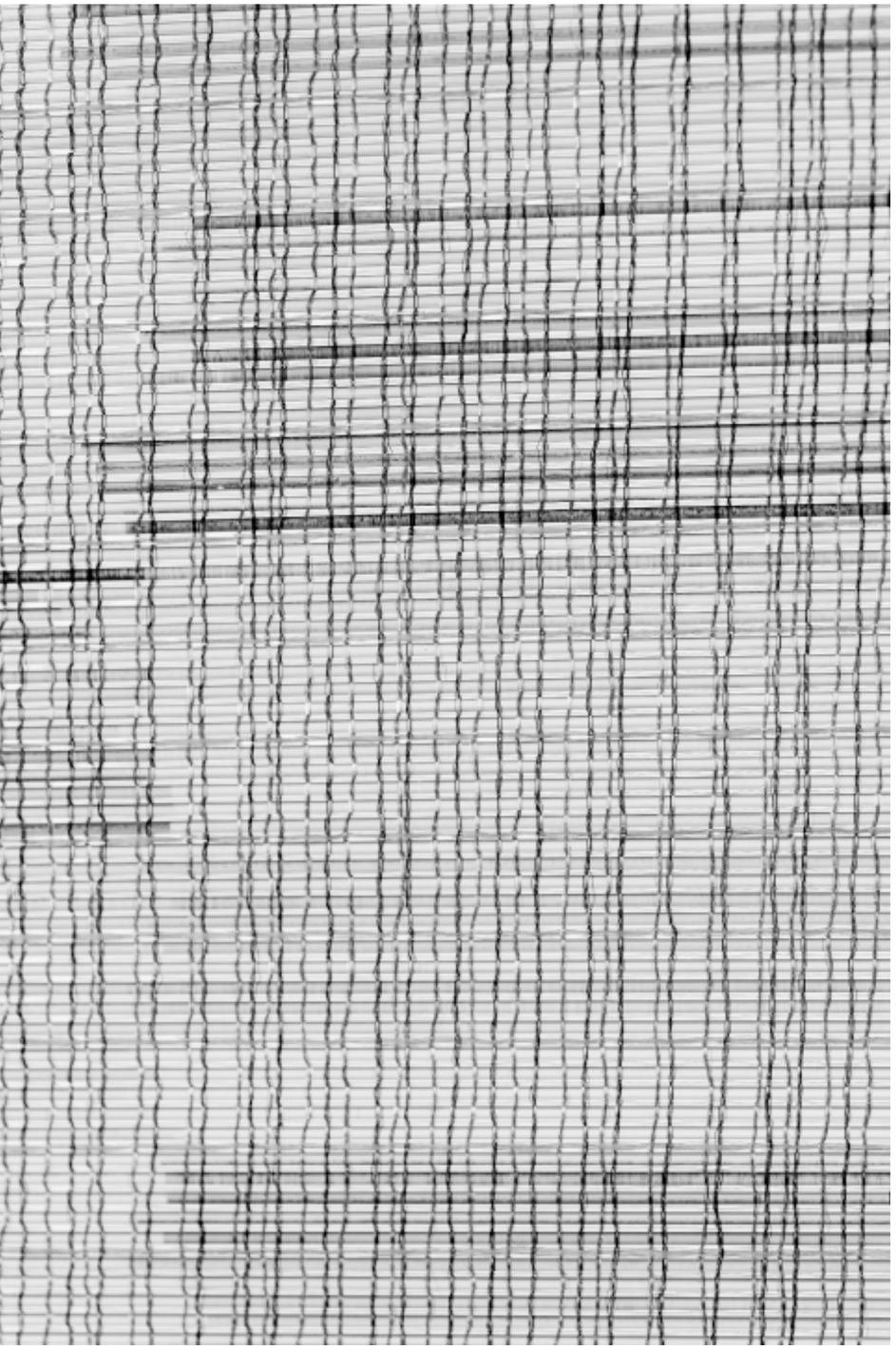


Nina Chalot
Imbriquer

Ce travail s'inscrit dans le cadre d'un projet d'architecture initié par le Laboratoire International pour l'Habitat Populaire, au Venezuela. Il s'agit de la transformation d'un quartier de la ville de Los Teques, au sud de Caracas. Le programme comprend la transformation et la construction de 1200 logements, en auto-construction. Le projet consiste en un semi-produit en béton et céramique permettant l'aération de ces logements situés sous les tropiques. Le système constructif reprend les systèmes pratiques et peu onéreux d'ossature métallique utilisés dans la construction de logements en masse dans le cadre de la Gran Mission Vivienda Venezuela. Il s'adapte aux dimensions standards de l'industrie locale de la brique platrière en céramique. Cet élément en béton apporte couleur et lumière dans les logements, et crée différents niveaux d'intimité à l'intérieur de celui-ci. Il incite à l'appropriation. En parallèle, une série d'accessoires sont conçus pour être insérés dans la paroi, et un système ouvert permet aux habitants de créer eux-mêmes leurs aménagements au mur. La mise au point d'un système de coffrage offre, avec cette même brique constructive, une infinité de variations dans les incrustations, leurs formes et leurs couleurs. Au-delà de son fort ancrage dans le réel, ce projet propose un nouveau type de relation entre les disciplines d'architecture et de design, ouvrant sur de multiples possibles inexplorés.

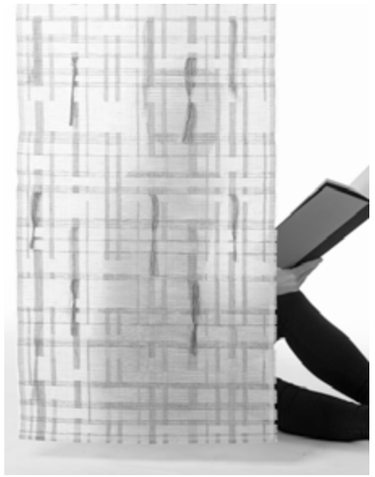
popninouch@hotmail.fr





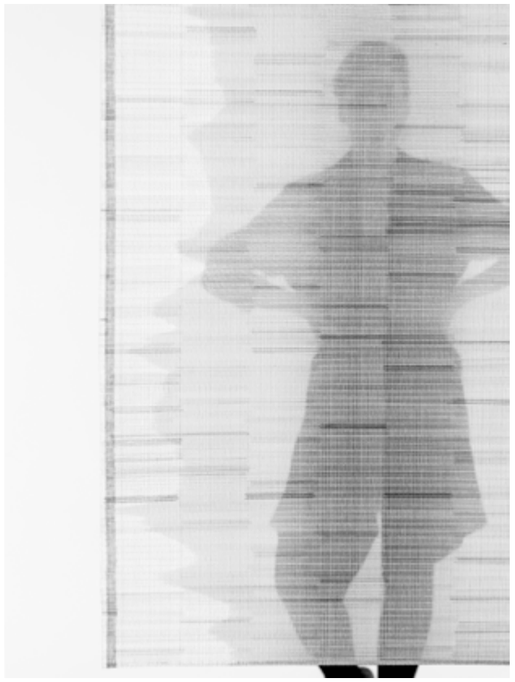
Sandra Wahlen-Rouet

À peine



Comment conserver un flux visuel et lumineux entre différents espaces ? Comment les rendre distincts tout en gardant une fluidité de circulation ? Grâce à des textiles qui séparent l'espace, brouillent notre regard, filtrent et colorent la lumière. Cette collection s'appuie sur un univers de matière diaphane, avec une approche sensible de la lumière qui se déploie depuis l'évanescent, jusqu'au cristallin. Une attention particulière est ici portée à la qualité de perception que nous offrent ces textiles oscillant entre flou, vibration et netteté, faits de contours et d'ombres, ou de traits distincts et clairs. Ces textiles structurent et délimitent des espaces, faisant doucement émerger des territoires intimistes et feutrés. À mi-chemin entre textile et matière rigide, ils tamisent l'atmosphère. Ces écrans impalpables, sorte de parois aériennes, sont autant de frontières ténues qui se fondent dans l'environnement et cloisonnent sans rupture.

s-wahlen-rouet@hotmail.fr

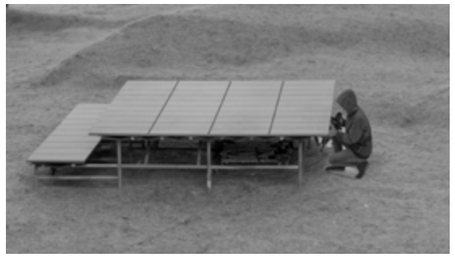


Piotr Widelka

On n’est pas bien là ?

Dans un contexte contemporain où la ville représente pour beaucoup le quotidien, le travail et les obligations, à l’opposé la nature évoque les vacances, le repos et le bien être. La cabane dans les bois fait partie de l’imaginaire collectif. En interaction avec son environnement, elle offre un lieu de vie à l’intérieur comme à l’extérieur. Néanmoins, en voulant y transposer notre mode de vie citadine et son confort, difficiles à mettre en oeuvre matériellement comme administrative-ment, elle finit par devenir une maison secondaire. Comment faire exister une cabane dans des lieux isolés sans engager des moyens démesurés ? Au-delà de l’objet architectural, quel confort peut-on emporter avec soi pour vivre une expérience en adéquation avec le lieu ?

widelkapiotr@gmail.com

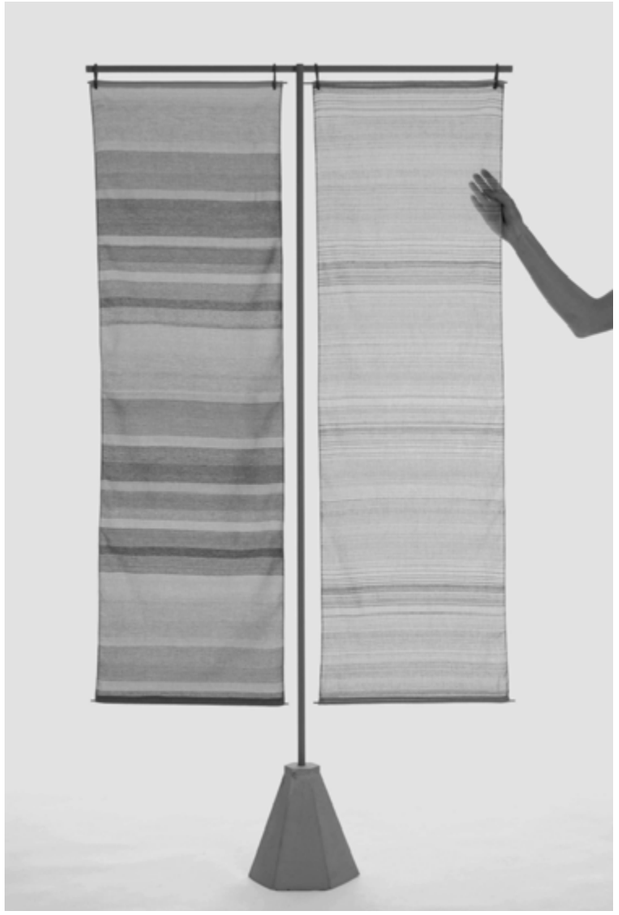


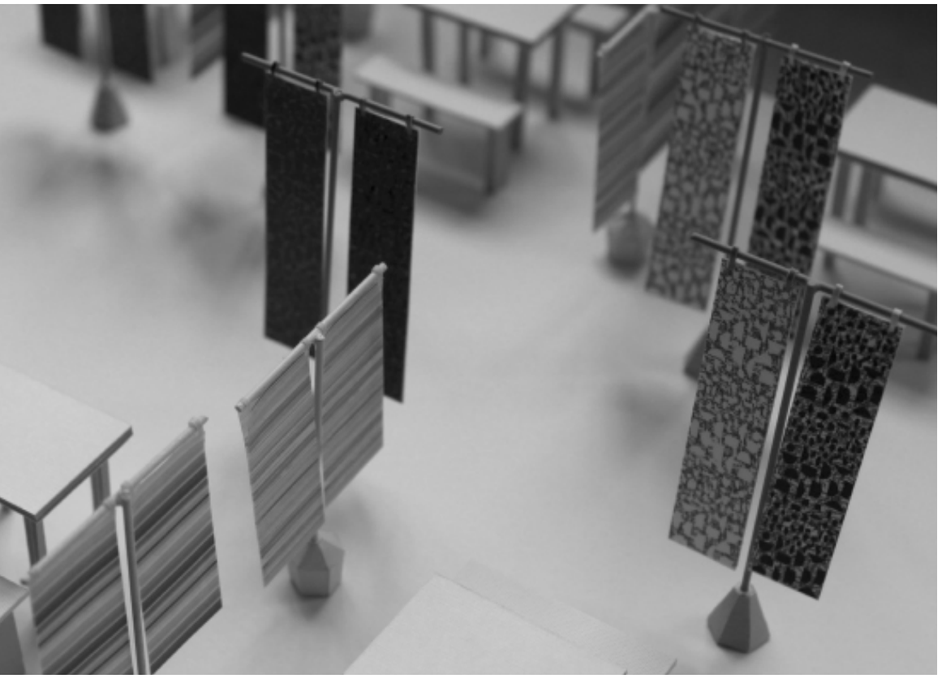
AUTOUR DE LA TABLE

Le soleil se lève. À l'intérieur, les rideaux s'ouvrent et se ferment, filtrent les rayons. Le cérémoniel débute[53]. Un thé, et l'électroménager se met en branle. Le spectacle peut être brutal, aride. Une douceur humide prend alors le pas sur la sécheresse du convecteur[55]. Attablé, on est dans l'attente d'une tartine dorée. Pain, surprise[57] ! Le quotidien de l'homme moderne change. Il est de plus en plus pressé. À peine a-t-il terminé sa première bouchée, qu'il faut déjà se tenir au courant des nouvelles[59]. L'information a plusieurs visages. Une voix raconte que la tendance est au faire soi-même : il faut maintenir en état et réparer, les objets comme les relations[61]. Cela passe par la communauté et la convivialité, partager un bon gâteau, ou même mieux le faire à plusieurs mains[63]. Alors les langues se délient. Les formes aussi. Les dessins pourraient bien sortir de la page et bousculer la troisième dimension[65]. On plane un peu. C'est déjà la nuit. La lune accompagne l'avènement du raisin nouveau pour que l'attente jusqu'au matin soit plus festive[67]. Puis vient l'aurore, une aurore reconditionnée pour faire face à un réveil trop noir[69]. Il est déjà l'heure de penser à demain.

Avec

Aki Watanuki	53
Sacha Hourcade	55
Hugues Couverchel	57
Aurélien Marty	59
Tanguy Desurmont	61
Fanny Muller	63
Ragna Waywadt	65
Marie Legallet	67
Pierre-César Lafaysse	69



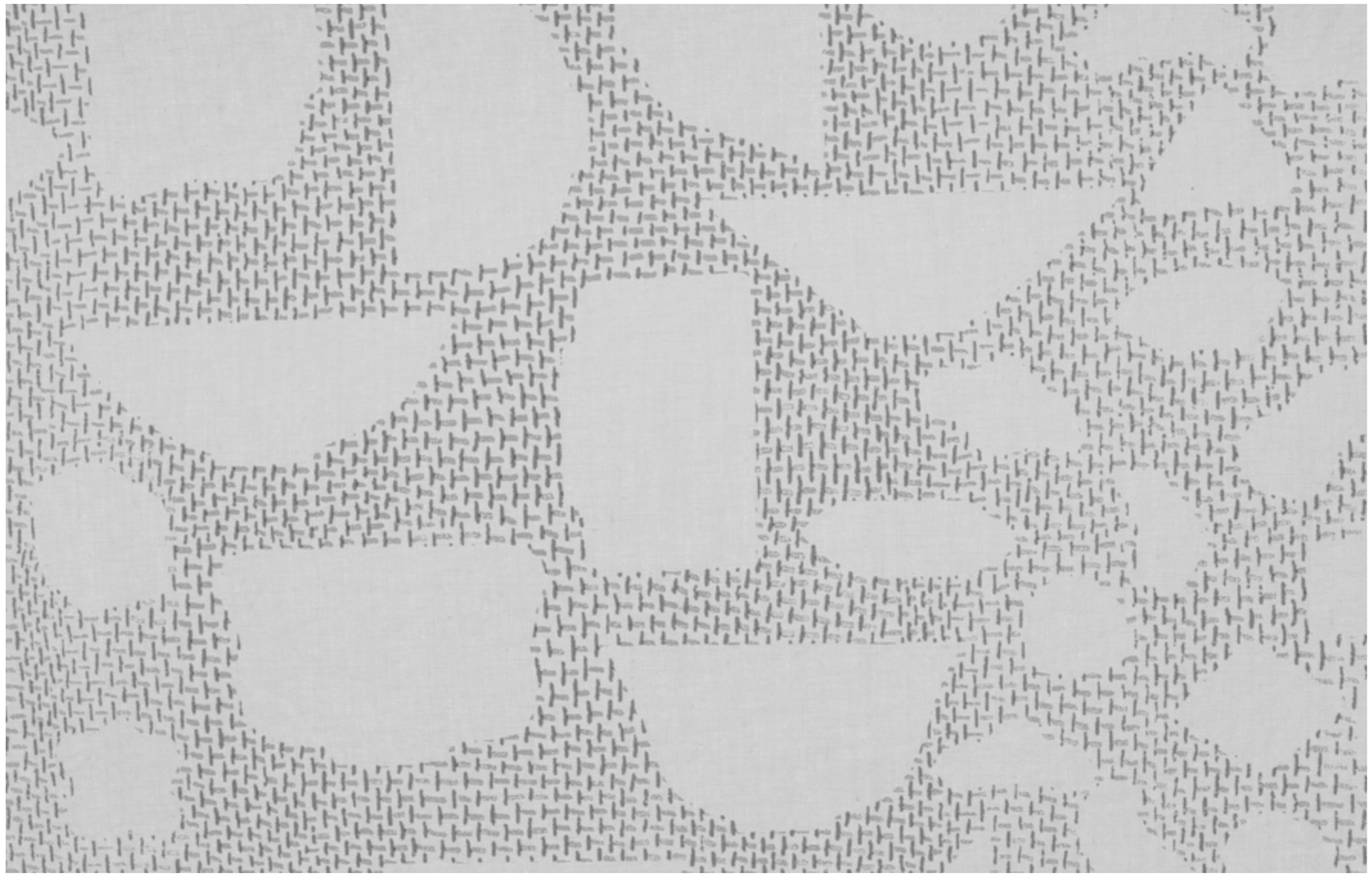


Aki Watanuki

Momentanément

Au Japon, le Chashitsu désigne la pièce dans laquelle se déroule la cérémonie du thé. C'est aussi le lieu où l'hôte agence les objets pour créer son microcosme. Ce projet s'inspire de cette tradition et de cet espace. Les parois, les attaches, l'étagère et les vases représentent ce décorum et utilisent les textiles pour créer un lieu intime et contemporain, domestique ou public, un espace à composer à sa guise, selon le moment, pour soi ou à partager.

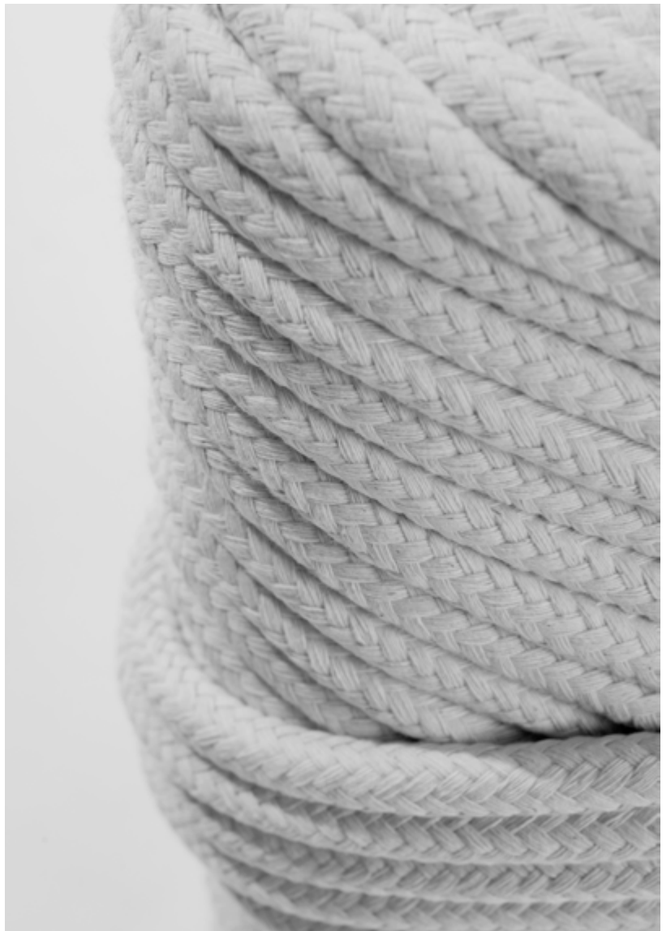
aki.watanuki@ensci.com

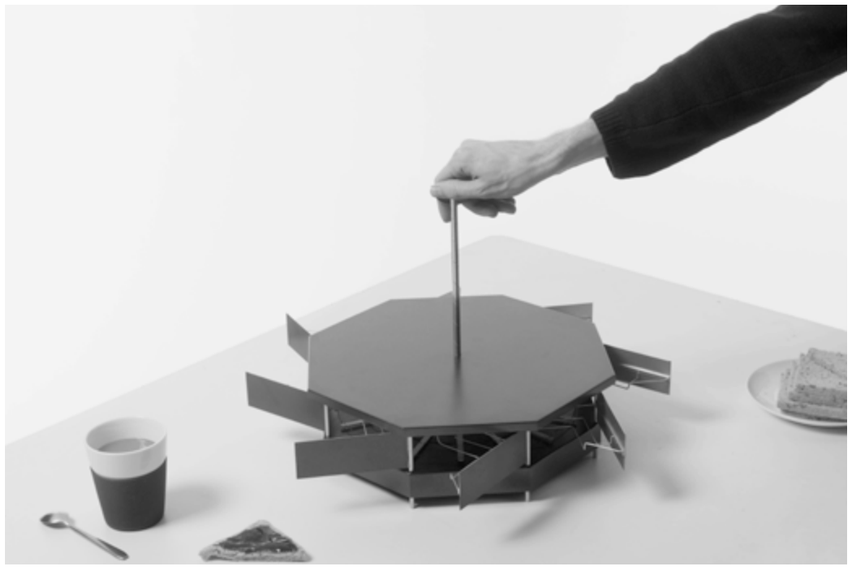


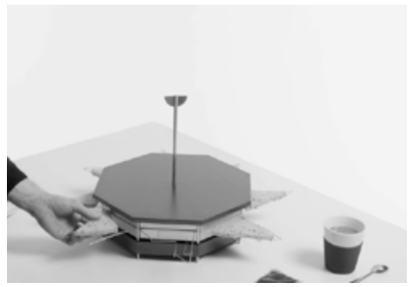
Sacha Hourcade
Métis

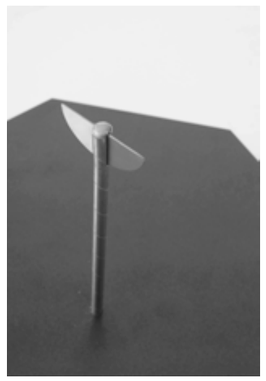
Les objets domestiques constituent l'identité de nos lieux de vie. Ils sont donc directement liés à notre identité personnelle. Ce projet traite particulièrement des objets électroménagers. Si on les choisit habituellement pour leurs fonctions et leurs performances, ce n'est pas souvent pour leur plasticité. L'objectif de ce projet est de concevoir des objets électroménagers à choisir, regarder et positionner dans l'habitat pour leur richesse à la fois formelle, plastique et fonctionnelle. Pour proposer des objets résultant de l'aléatoire, montrant des aspérités, une sensibilité au toucher, une grande variété de couleurs, il est légitime de se tourner vers l'artisanat. Métis développe une méthode de conception d'objets électroménagers hybrides, où pièces industrielles et pièces artisanales cohabitent au sein d'un même objet.

sacha.hourcade@ensci.com





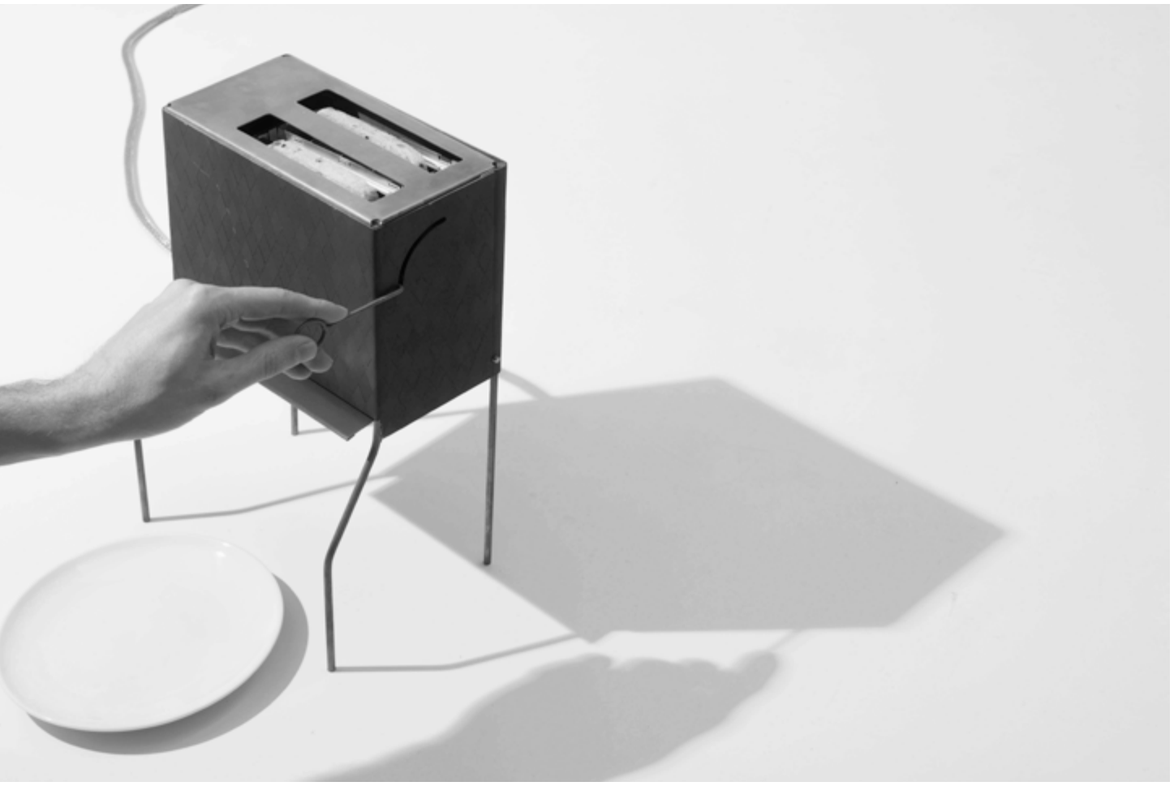




Hugues Couverchel
Surprise !

Comment réinvestir dans des objets du quotidien, plusieurs principes à vocation spectaculaire : le déploiement, l'instantanéité, la transformation, la métamorphose, la tromperie, le leurre, l'illusion, le trompe-l'œil, le suspense. Ce travail s'appuie sur deux typologies d'objets : le grille-pain et l'éventail. Surprise ! propose trois déclinaisons de ces deux objets, portées par six principes cinétiques et/ou optiques différents. Les interactions inattendues avec ces objets permettent de capter l'attention, instaurent un nouveau rapport homme-objet qui laisse plus de place à la curiosité, à l'émerveillement et tout simplement au plaisir. Le caractère théâtral de ces manipulations transforme l'utilisateur en spectateur-acteur et par ce double mouvement, d'action-réaction, l'engage dans une relation d'une intensité renouvelée.

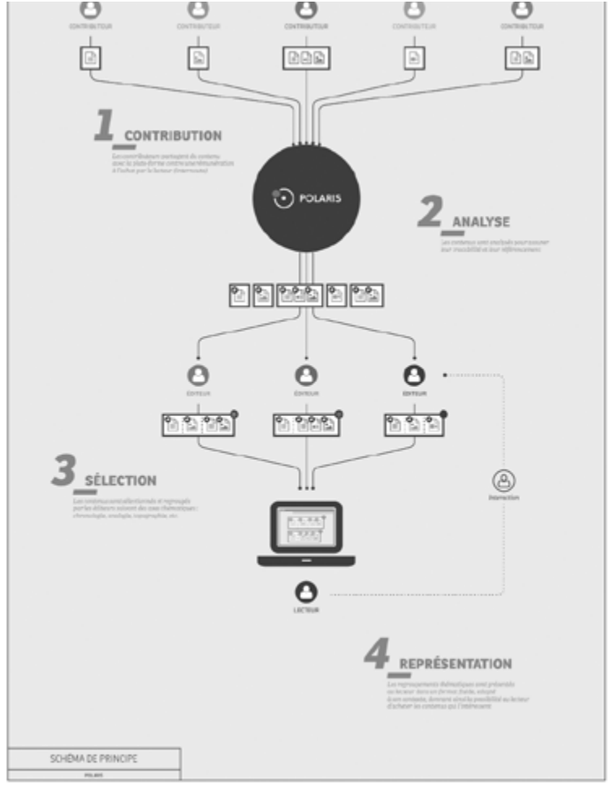
couverchelhugues@hotmail.fr

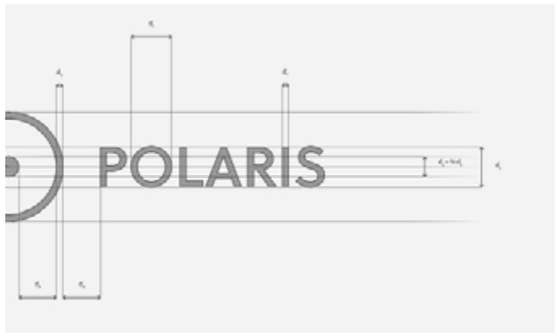


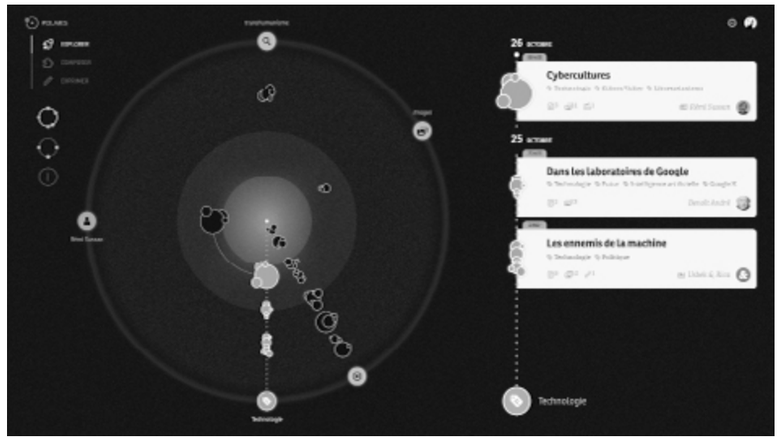
Aurélien Marty
Polaris

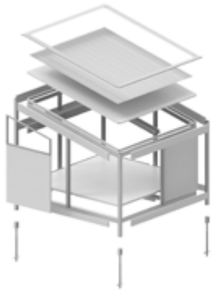
Si la presse écrite semble avoir globalement achevé sa transition numérique, force est de constater que les rédactions peinent encore à se réinventer. Comment penser l'information pour le web ? Comment la représenter ? Comment relier entre eux différents contenus ? Enfin, comment sortir le lecteur du rôle passif de consommateur d'informations ? Polaris propose, à travers une formalisation immatérielle et systémique, de répondre à ces problématiques en apportant un nouveau regard sur le journalisme. Pour cela, il met en place une plate-forme web qui fédère une communauté d'internautes endossant les rôles de créateur de contenus, d'éditeur et de lecteur. Ainsi, Polaris contribue à favoriser l'émergence d'une information plurielle et indépendante.

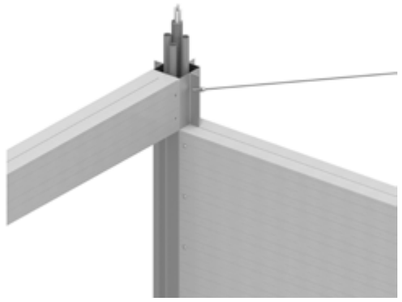
aurelien.marty@ensci.com









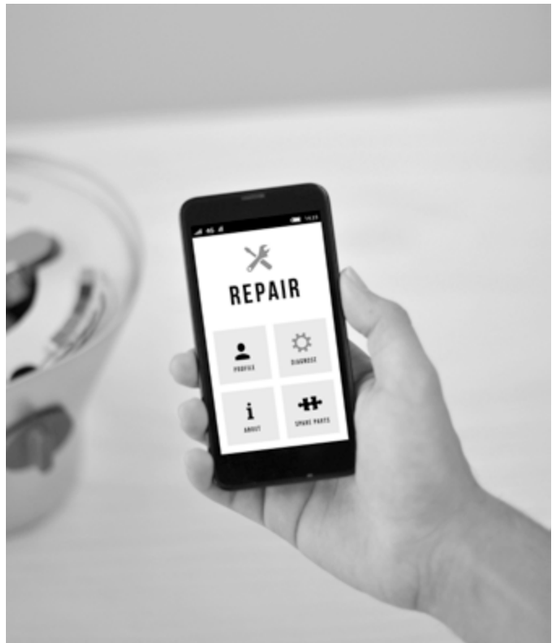


Tanguy Desurmont

Déconstruire

Ce projet imagine la fin de vie des objets non pas comme un processus de destruction mais de déconstruction. La valeur de ce qui est déconstruit peut ainsi être réimplantée au sein de cycles économiques et industriels. Cette démarche est concrétisée par la conception d'un appareil électroménager durable et la mise au point d'un système modulaire pour construire de petits édifices aux composants préfabriqués réutilisables.

tanguy.desurmont@hotmail.fr



Fanny Muller

Formes de rencontre

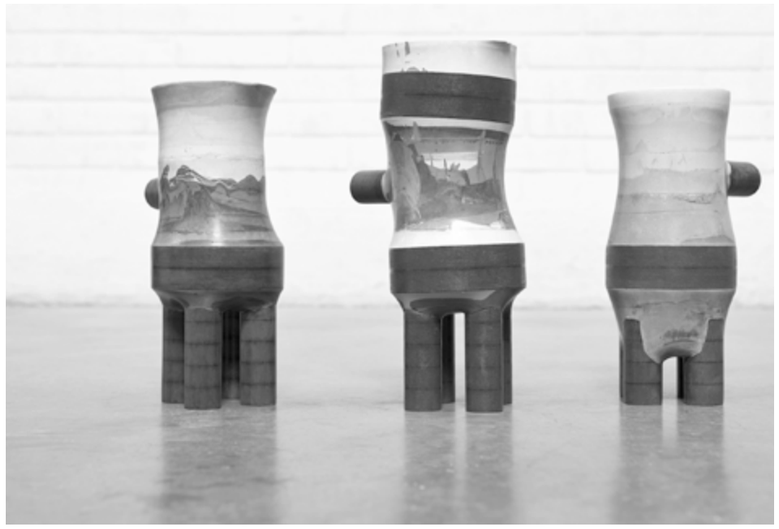
Si assembler deux objets constitue déjà un acte créatif fort, comment la pratique du design peut-elle, plus largement, se servir du principe de l'assemblage ? Le projet aborde Soufflenheim, village alsacien où cohabitent différents potiers, comme un réservoir de matière à composer. Il s'agit ici d'assembler pour mieux appréhender le territoire, l'animer et agir sur l'existant. L'expérience permet alors de repenser les objets des différents fabricants dans de nouveaux enchaînements d'actions et sous de nouveaux aspects. Il en résulte une collection de contenants qui, empilés, s'articulent autour de la préparation, la cuisson et la présentation du kougelhopf traditionnel. Cette collection cherche à communiquer harmonieusement les qualités du fait-main autant que l'esprit du lieu. Indépendamment les uns des autres, les objets qui la composent pointent les singularités de chacune des six poteries qui s'en répartissent la fabrication. Avec une approche plastique de l'objet, on peut ainsi penser différemment l'organisation de la production au sein du village.

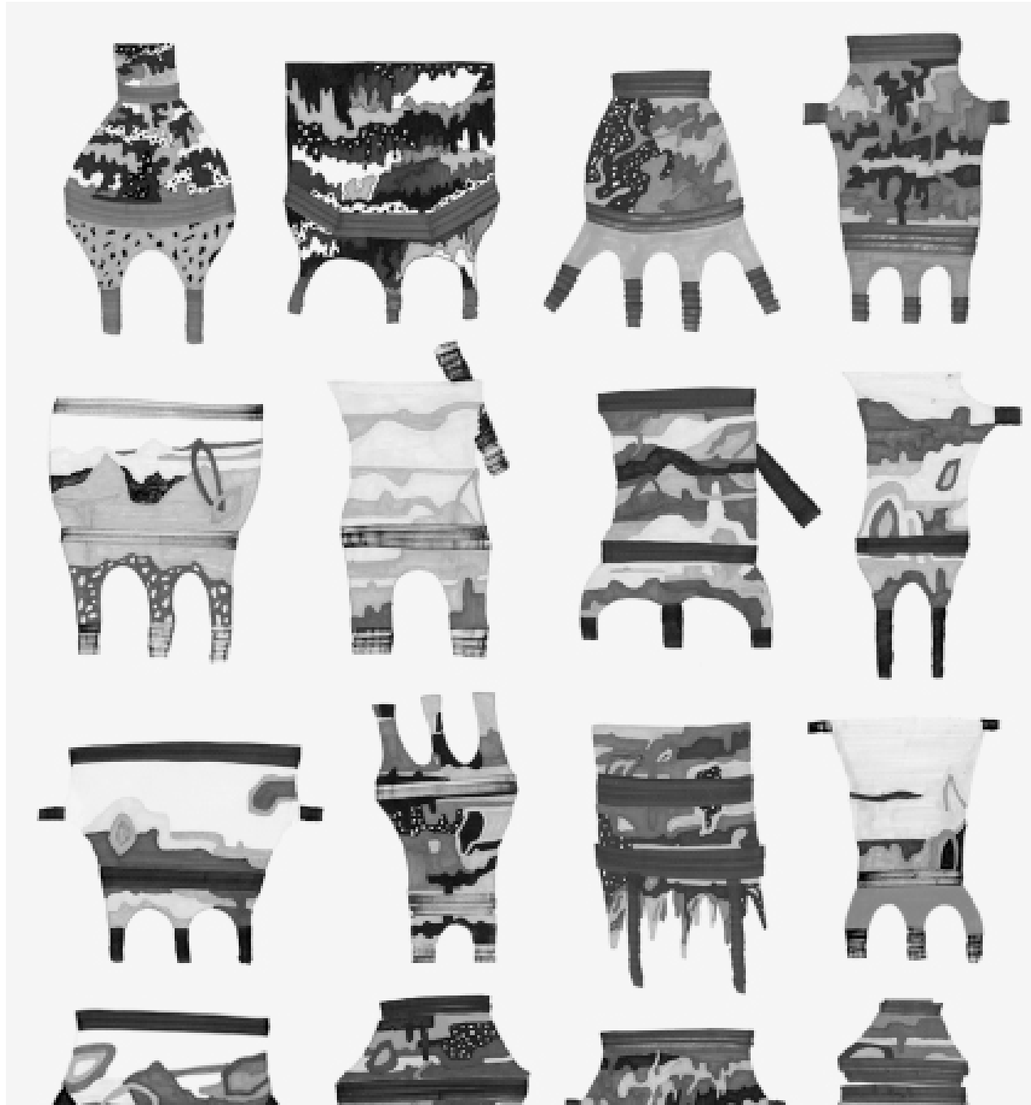
fannymuller@neuf.fr

Ragna Waywadt
Main d'œuvre

Les chemins qui mènent l'idée au produit fini ont été divisés en disciplines distinctes : conception, fabrication industrielle, artisanat. En explorant la rencontre de la conception et de la fabrication, il s'agit de créer un processus où la production fait partie intégrante de la conception elle-même. Au lieu de faire un dessin et de le communiquer à des fabricants, on transformerait le support - le papier - du dessin en une réalité en trois dimensions.

ragnatho@gmail.com



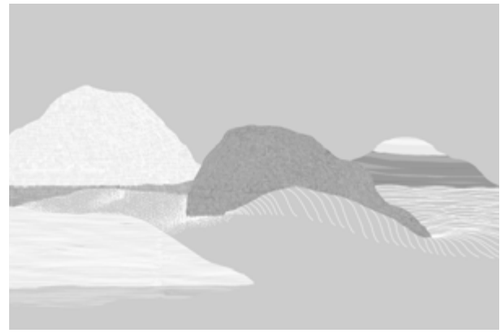


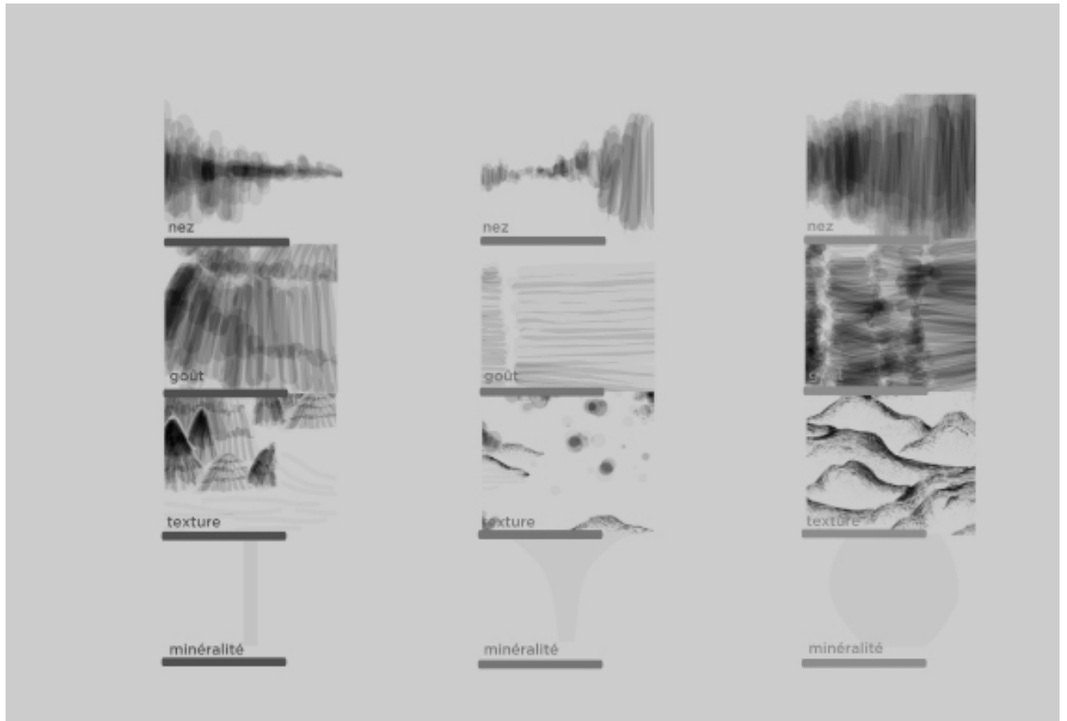
Marie Legallet

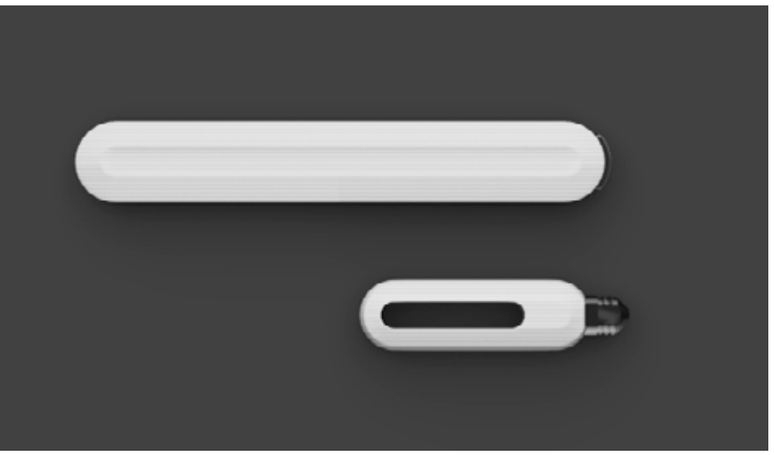
Entre terre et lune

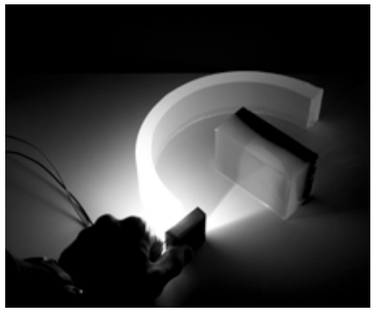
Le vin sollicite nos sens, nous avons tous la capacité de regarder sa couleur, le sentir et le goûter. Pourtant, son intellectualisation malmène cette spontanéité. L'objectif est de redonner au vin un accès décomplexé. Le vin dont il est question ici est engagé dans une démarche de partage : la biodynamie. Ce projet, nourri par un dialogue constant avec les vignerons, propose de reconstruire le lien entre le vin biodynamique, ses acteurs et ses consommateurs. Le service Entre terre et lune présente une plateforme en ligne basée sur une catégorisation spécifique des vins, une application, un imagier et des événements appropriés.

marie.legallet@ensci.com







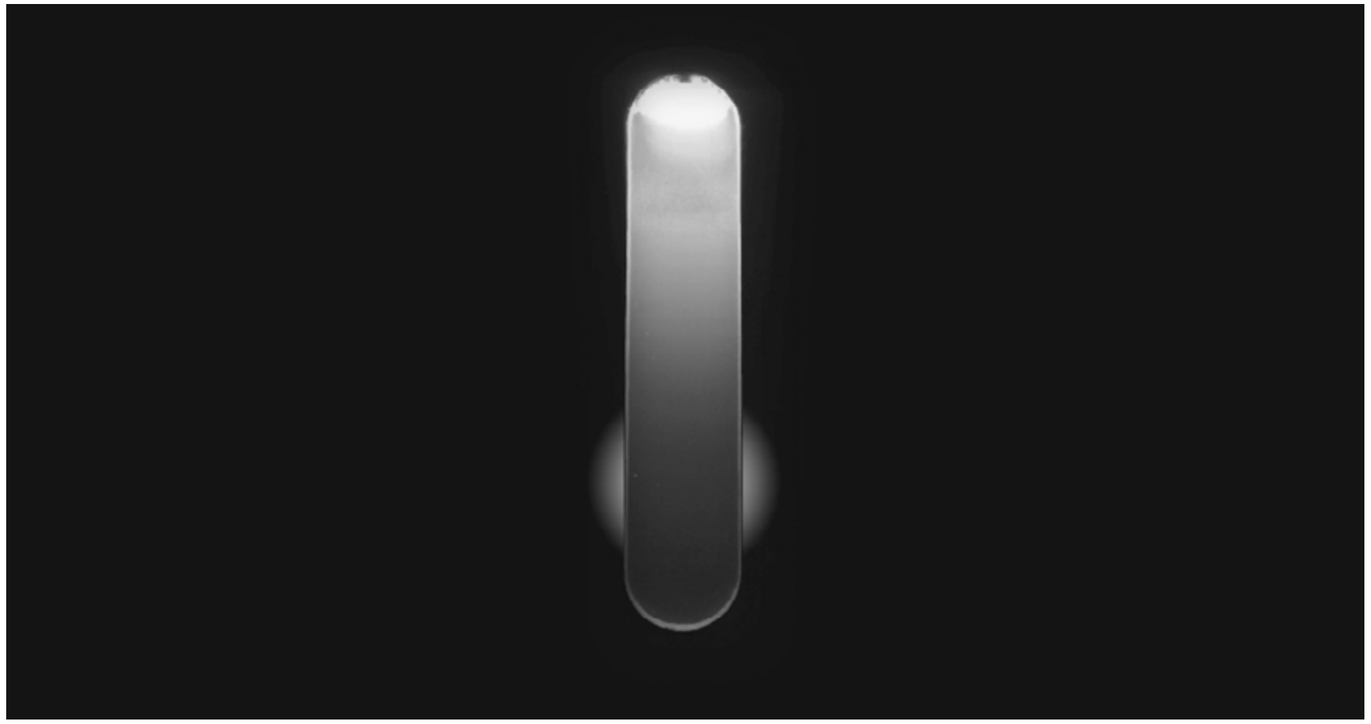


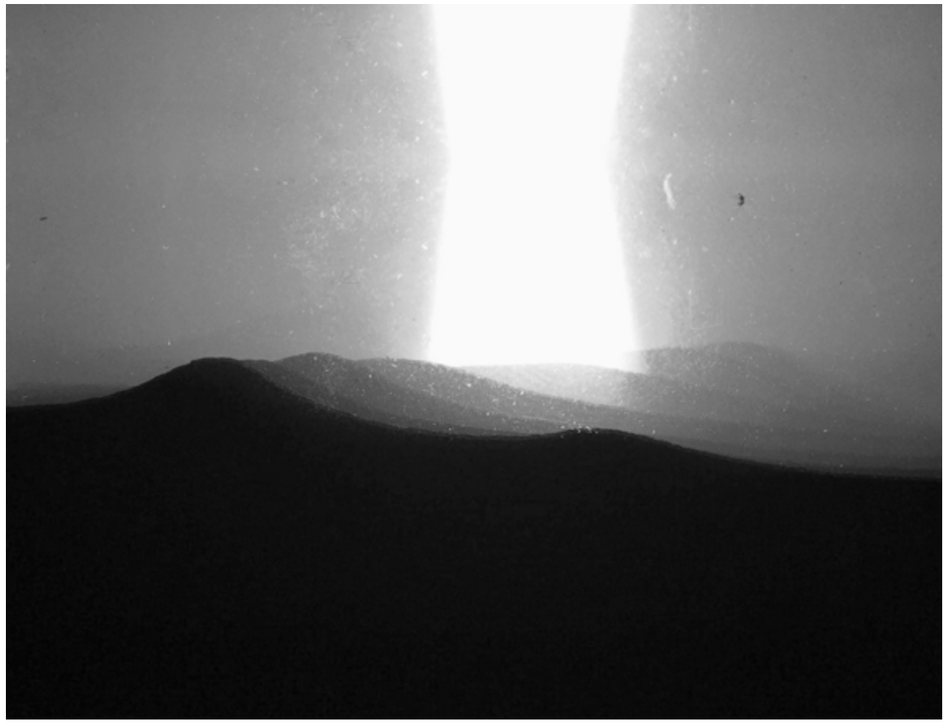
Pierre-César Lafaysse

Diem

C'est à l'infinie richesse des couleurs que nous devons le bon fonctionnement de nos organes, de nos sécrétions hormonales et de la bonne qualité de notre sommeil. La composition de la couleur du ciel et son évolution au cours de la journée régulent notre rythme circadien. Or, par des considérations le plus souvent techniques, les objets du quotidien ont assujetti la matière lumineuse. Autrefois fresque naturelle, elle est devenue un polyptyque artificiel répondant au nom de RVB ou encore fluo-compacte. Dans un monde sous le joug de l'éclairage artificiel, Diem se définit comme une solution crépusculaire pour l'habitat. En tirant parti des propriétés de filtrage optique d'un matériau, le dispositif offre de redonner ses lettres de noblesse à la lumière dans le rapport à la fois conscient et inconscient qu'elle entretient depuis toujours avec notre corps.

pierrecesar@gmail.com





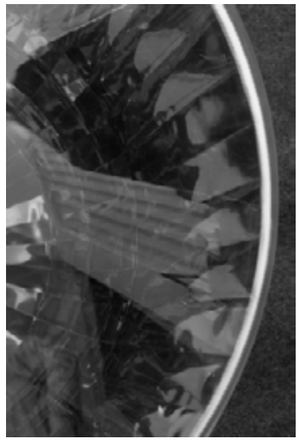
AU DELÀ

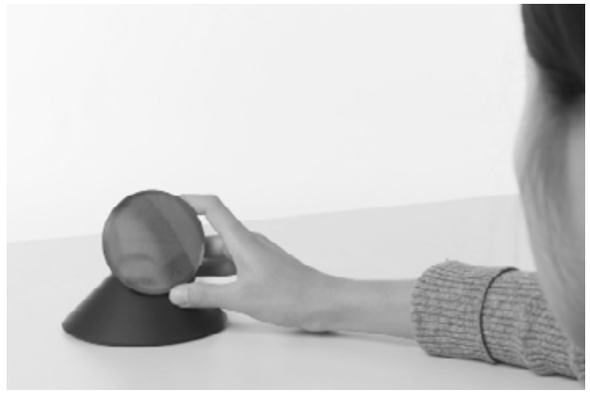
Il n'y a pas que le quotidien, il n'y a pas que l'intérieur, il n'y pas que le palpable, il n'y a pas que maintenant. Et si l'on tordait le cou à la réalité. Et si la magie reparaissait. Et si les ondes pouvaient s'élargir pour élargir nos pratiques[73]. Et si un instrument pouvait transcender les gestes d'un musicien[75]. Et si les masques et les costumes que l'on porte pour mieux vivre la société nous permettaient enfin de briller[77]. Et si notre intérieur acceptait nos difformités et les monstres qui sont en nous[79]. Et si certaines trames troublaient notre vision. Ou si au contraire c'était notre vision qui tout simplement se croyait claire[81]. Et si les jouets de nos enfants chantaient et leurs contaient des mythologies technologiques[83]. Et si l'argent échappait aux grands groupes financiers pour célébrer l'avènement d'un post-capitalisme[85]. Et si le ciel, cette cartographie finement tissée par le trafic aérien redescendait parmi nous[87]. Et si nous décidions finalement d'habiter le ciel, et vivre au sommet de la montagne[89]. Et si la mort et l'au-delà redevenaient le lieu d'une fête et permettaient aux vivants de dépasser leur condition[91]. Et si après une disparition, on voyait autre chose que que des fantômes. On trouverait une nouvelle terre[93], tout resterait à faire.

Avec

Shinhyung Kim 73
Alexandra Radulescu 75
Laura Villey 77
Hugo Kreit 79
Cécile Vignau 81
Léa Bardin 83
Gaétan Barbé 85
Émilie Cabello 87
Guillaume Bloget 89
Hugo L'ahelec 91
Ambroise Jugan 93

ACTE 4





Shinhyung Kim
L'expérience du cuivre

Le cuivre est un métal reconnu pour ses nombreuses propriétés physico chimiques, très largement exploitées dans des objets de notre environnement quotidien. Pour autant ni son histoire, liée à l'évolution de l'homme et des civilisations, ni son caractère éminemment symbolique, voire magique, n'ont été préservés dans l'exploitation qui en est faite aujourd'hui et dans l'imaginaire qui lui est associé. Ce projet propose des usages pour l'exploitation simultanée de plusieurs propriétés du cuivre en lui redonnant sa force culturelle et sa charge quasi mystique que la société industrielle lui a progressivement fait perdre. La Fontaine est un routeur Wifi qui accroît les potentiels d'un émetteur d'ondes. Il propose trois modes d'état (diffusion, orientation, veille) qui incarnent la matérialité des ondes dans l'objet. Point chaud est un canaliseur d'ondes électromagnétiques, destiné aux open-spaces de travail, qui affiche sa fonctionnalité par la réflexion lumineuse. Point frais est un absorbeur d'ondes conçu pour les espaces de déconnexion. Sa présence permet de purifier les flux invisibles et participe à l'atmosphère de détente.

shinhyung.kim@ensci.com

Alexandra Radulescu

Flux

Flux est un instrument tactile et gestuel destiné au contrôle instrumental des sons électroniques. Ce projet a fait l'objet d'un travail sur la forme, les matériaux et l'ergonomie, inspiré par les instruments acoustiques traditionnels. à la différence de la plupart des instruments électroniques actuels, les instruments acoustiques disposent d'un véritable répertoire gestuel qui permet au musicien de s'exprimer avec virtuosité. Flux s'inspire de ces instruments pour rétablir le geste dans le jeu instrumental de la musique électronique. Les capteurs tactiles permettent l'exploration de nouveaux gestes instrumentaux. Un des objectifs du projet est de rendre lisible le geste et de permettre au musicien de musique électronique une prise de parole et de jouer, improviser et dialoguer, avec des instrumentistes classiques. Son et Composition : Lumis Xulepth, Emilien Ghomi.

radulescualexandra@rocketmail.com

Laura Villey
Transhybris

L'hybris, démesure divine. L'hybris, un déferlement de violence instinctive qui surgit chez l'homme en quête de dépassement de ses limites sociales. Il se rend alors au combat pour affirmer son identité. Il s'agit ici de mettre en parallèle cette notion de l'hybris (la démesure) avec une pratique sportive et artistique, la natation synchronisée. Cette discipline est jugée sur sa pertinence esthétique et technique. Dans les moments de compétition, chaque équipe se livre au jeu de la séduction pour se montrer invincible et rester visible pour les autres. La natation synchronisée se construit autour d'une exagération de ses codes. Cette surenchère d'apparats et de gestes chorégraphiés a pour volonté d'instaurer un pouvoir populaire. Ce projet s'incarne dans une collection textile appliquée à des costumes de spectacle. Dans le film Transhybris, on observe la mise en scène ritualisée d'une préparation d'un ballet de natation synchronisée masculin.

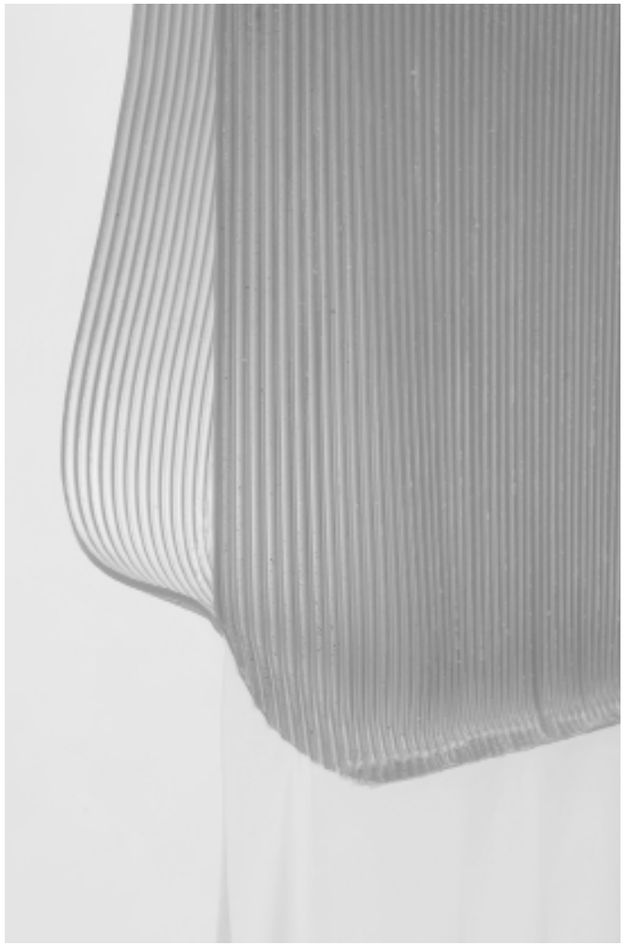
lauravilley@live.fr

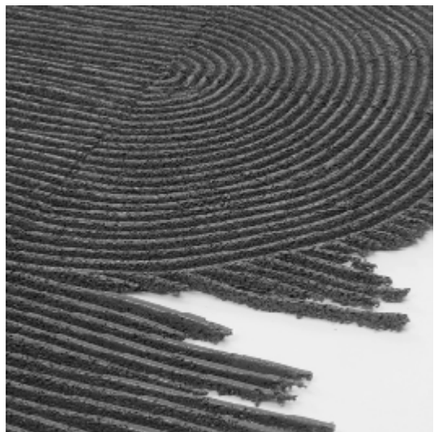
Hugo Kreit

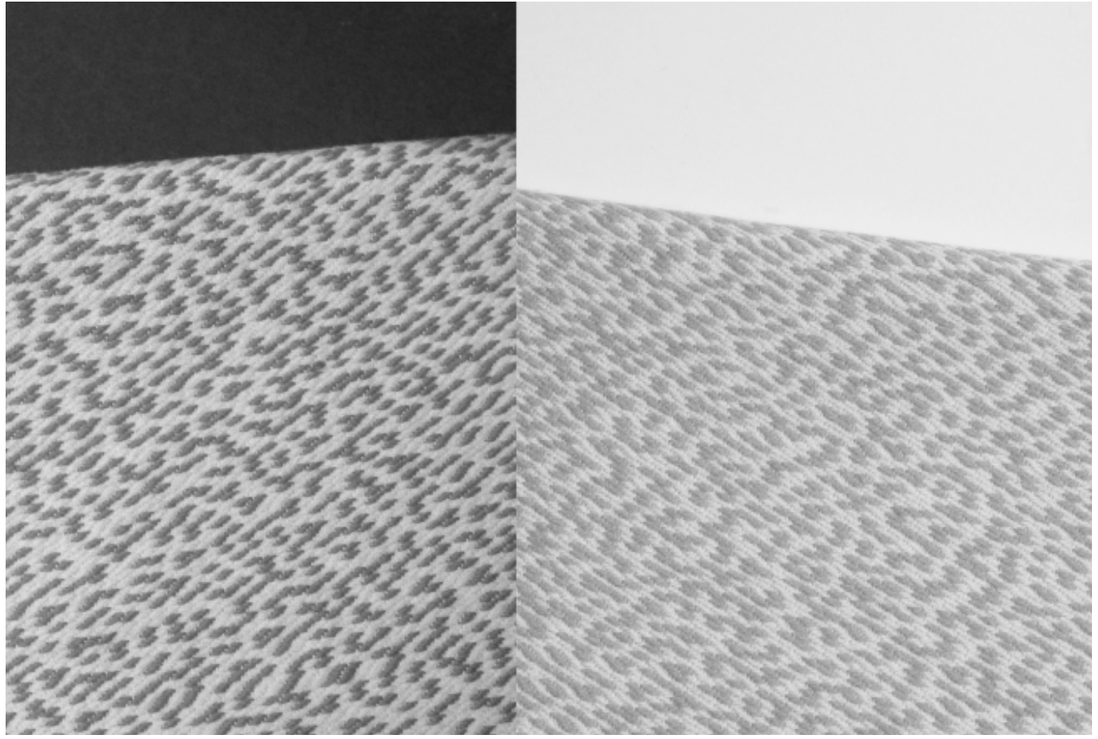
Grotesque et lambeaux

Fragments souples et carcasses vides ont pris place dans un espace réel. Ce sont des bribes d'objets, des objets partiels. Leur mise en forme met en tension l'animé et l'inanimé. Faits de matières amorales, habituellement cachées ou refoulées, ils remettent en question un rapport conventionnel à l'environnement, à la matière, au corps, à la vie. Ces lambeaux inquiètent nos certitudes sur le confort domestique, la performance technique, l'idéal d'une beauté trop bien finie, pour éventuellement faciliter la rencontre entre corps et objets.

hugo.kreit@ensci.com





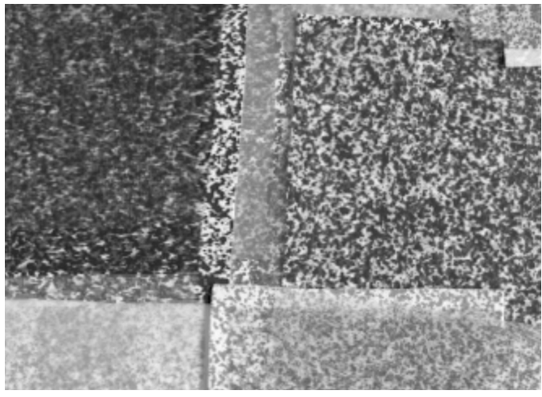


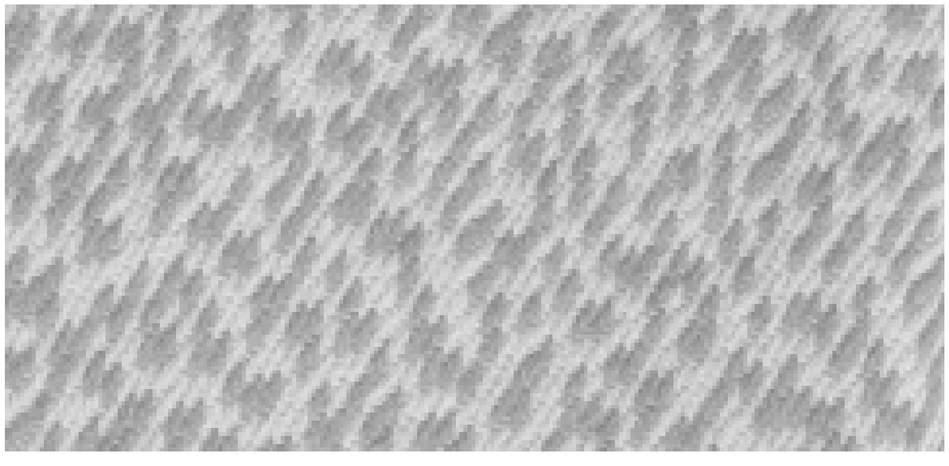
Cécile Vignau

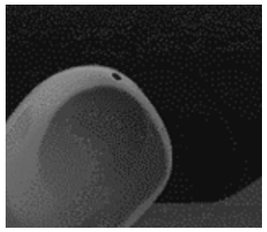
Variations chromatiques

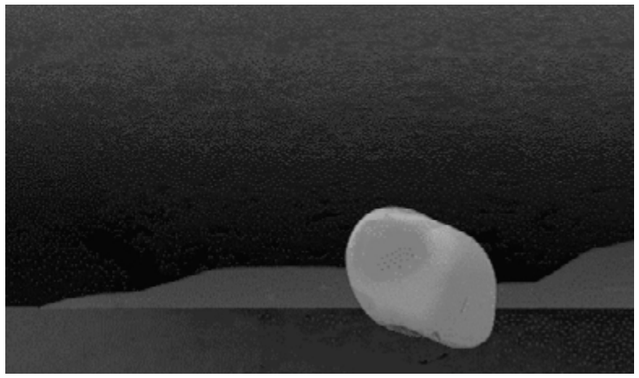
Individuellement, chaque couleur varie, change et peut même tromper notre œil. En les associant, elles interagissent mutuellement, se combinent, se répondent, s'accordent. Les Variations chromatiques s'inspirent des peintures pointillistes, où de petites touches de couleurs précises sont juxtaposées, créant des surfaces étrangement vibrantes. De loin, les touches colorées se fondent, c'est l'oeil qui fait le mélange.
Après un temps de recherches, les Variations chromatiques ont été réalisées sous trois formes - un tissu d'ameublement, un tapis et l'association d'un rideau et d'un voilage. Les mélanges colorés, déclinés quatre fois pour chaque type de textile, s'opèrent par des processus différents (tissage ou imprimés superposés). Différents par leur qualité et leur application, ils ont tous pour objectif d'interagir subtilement dans un espace.

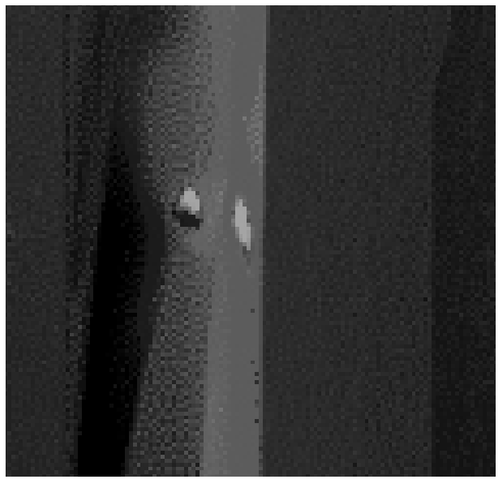
cecile_vignau@yahoo.fr

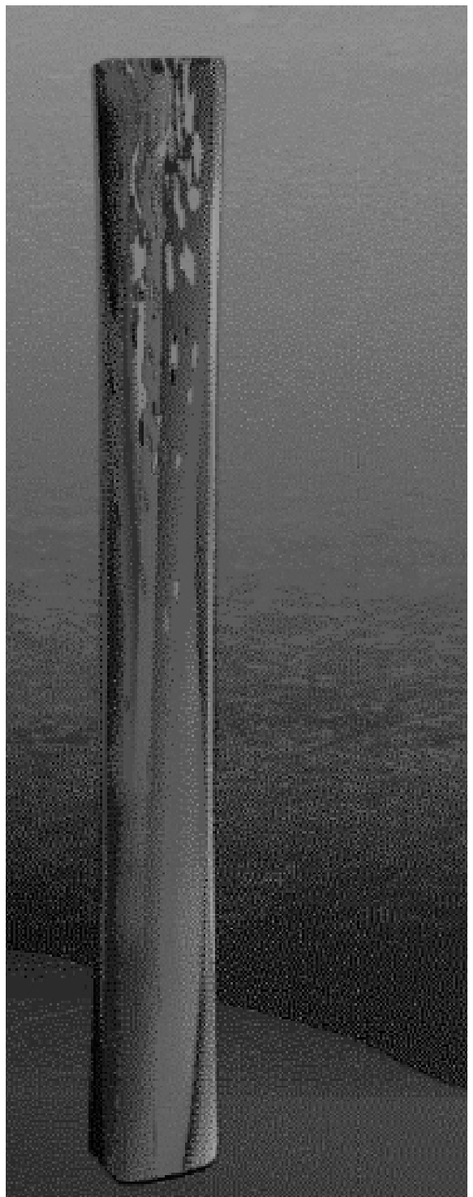








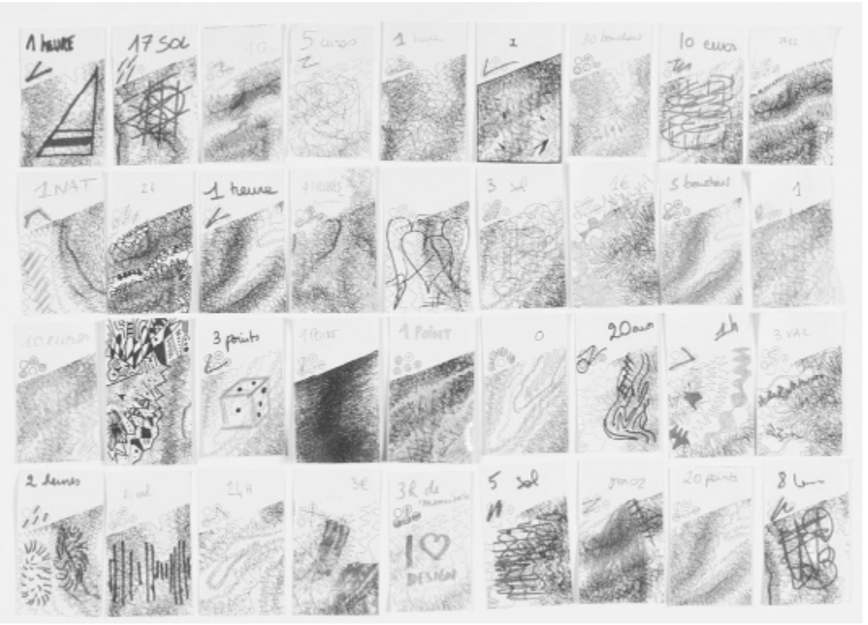




Léa Bardin
Hale Bopp

Rêve de moutons électriques. Rencontre du troisième type. La famille de jouets Hale Bopp questionne notre rapport magique aux technologies, où tout est affaire de doigté, de trucage, entre prestidigitation et digital, où l'interaction vaut comme principe mystique et le gadget électronique comme outil d'exploration. Dans la vallée de l'étrange, trois jouets s'éloignent des cases prédéfinies, ils prennent le temps de l'abstraction et de l'énigme, il faut trouver les bons gestes pour les apprivoiser. Les pierres grognent et présentent un jeu de mémoire sonore ; on classe les sons par famille. Le bâton roule, debout éteint, couché il roule, on crie, il tourne. L'oiseau siffle, hybride, près du sol, il se prend pour une anguille, au plafond on entend un vaisseau. Sa voix mute en fonction de la hauteur. Sa trajectoire agit comme tête de lecture sur une partition spatiale. Hale Bopp tente une hybridation, un alliage entre réel et imaginaire. Elle tente d'incarner le dessin dans la matière, dans un plastique caméléon. Les jouets s'animent grâce à des composants électroniques très simples où la couleur accompagne les chants, où les mouvements dessinent la mélodie et participent au suspens de la découverte. Son et composition en collaboration avec Quentin Caille DJ Kôôl.

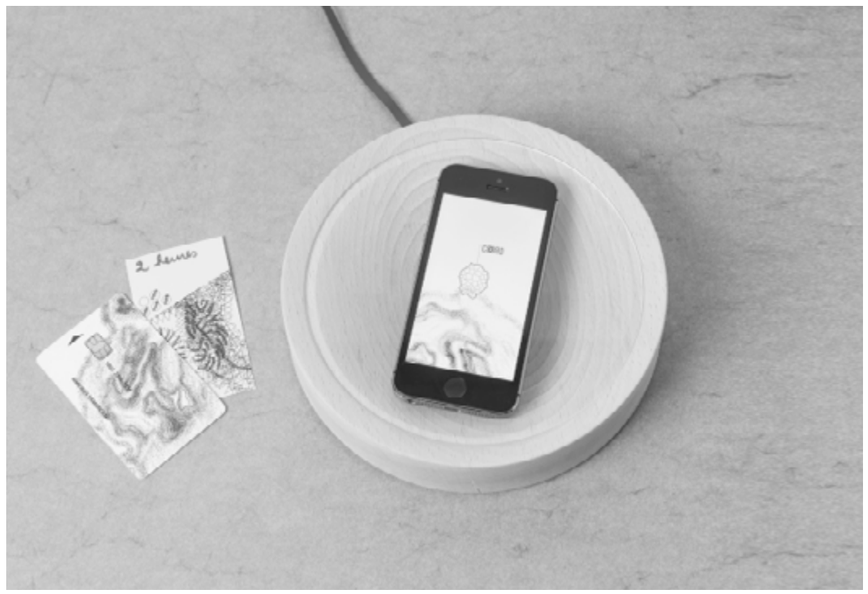
leabardin@protonmail.com

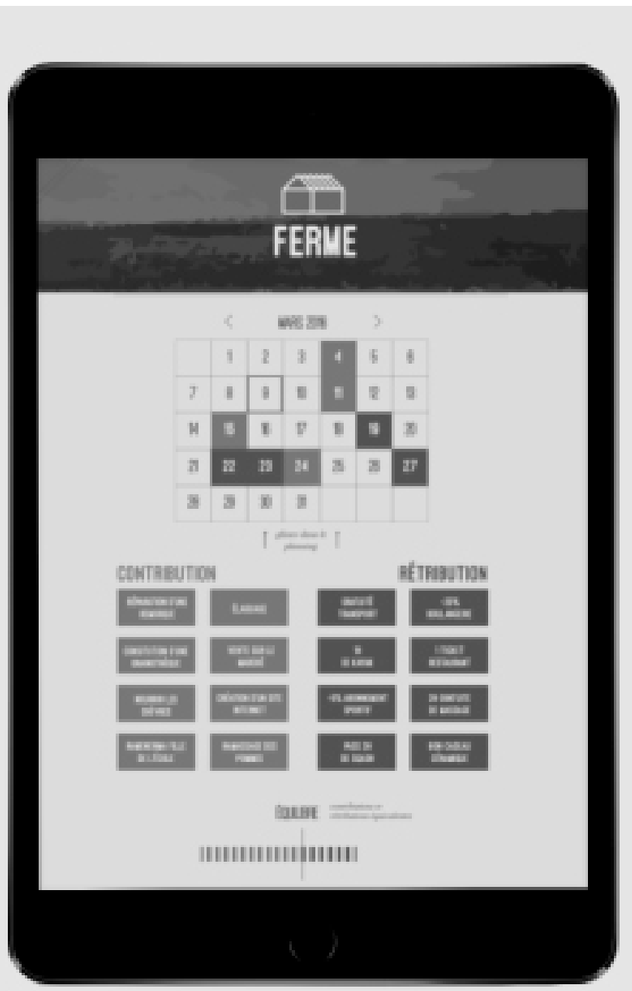


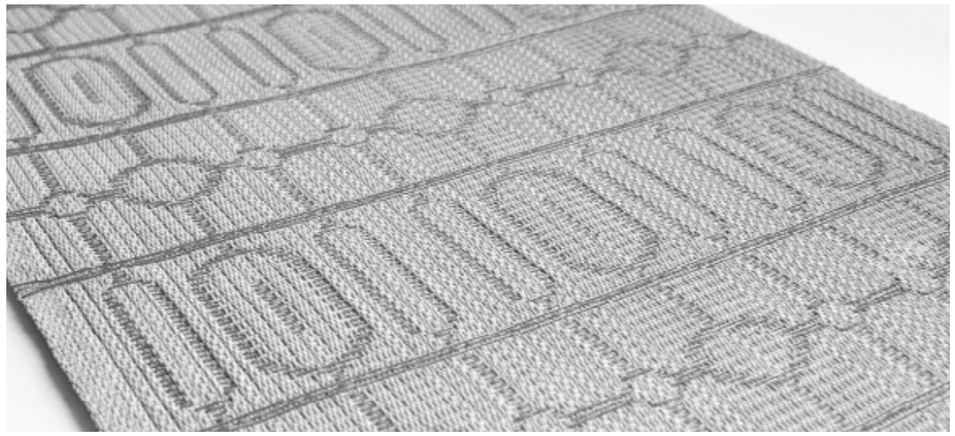
Gaétan Barbé
Toponomie

Comment le design peut-il favoriser l'autonomie politique collective ? Toponomie propose aux usagers de reprendre la main sur l'économie. Se pose alors la question de la reconnaissance de toutes les typologies de richesses et de leurs échanges. Et que dire également de l'attribution de cette richesse au service de l'intérêt général ? Le concept du projet repose sur la mise en place d'une forme de démocratie économique directe, administrée localement (à l'échelle d'une ville). Des banques locales et autogérées par leur membres pourraient voir le jour et mettre en circulation des monnaies alternatives (monnaie temps, monnaie dédiée à un domaine, monnaie complémentaire). À plus long terme, elles pourraient lancer un système de troc entre les entreprises du territoire et les particuliers. Toponomie questionne une possible transition vers une société post-capitaliste.

gaetan.barbe@ensci.com



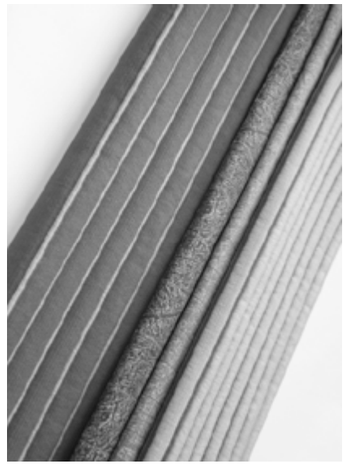


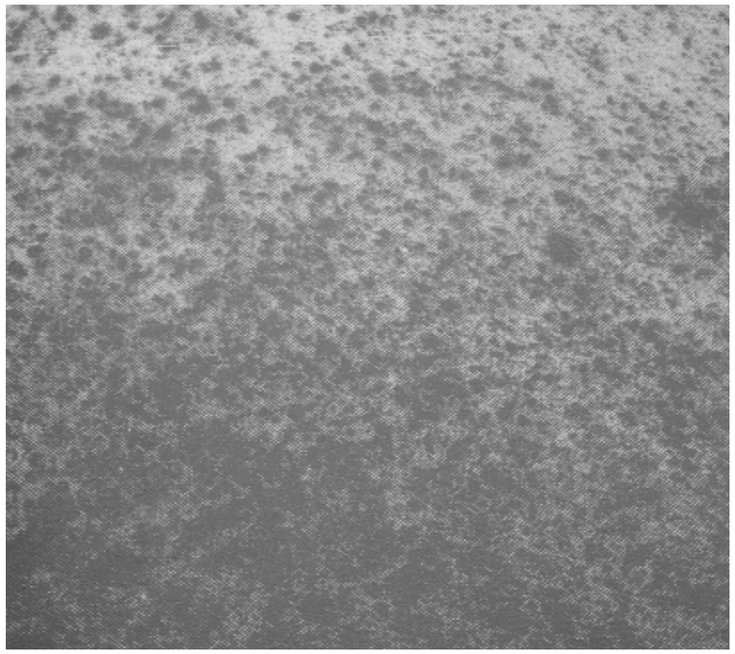


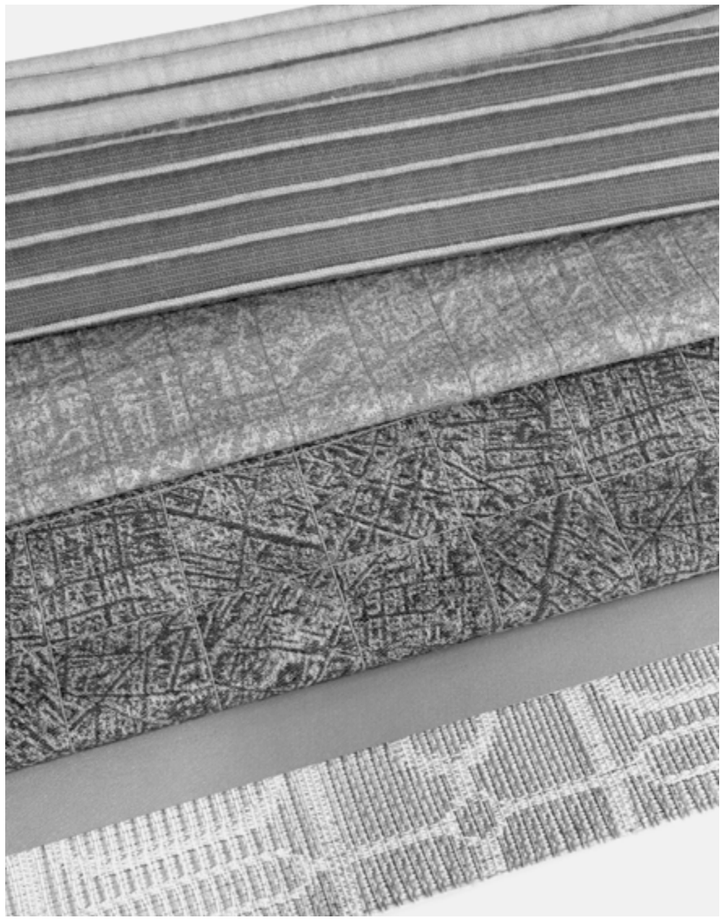
Émilie Cabello
Envol au sol

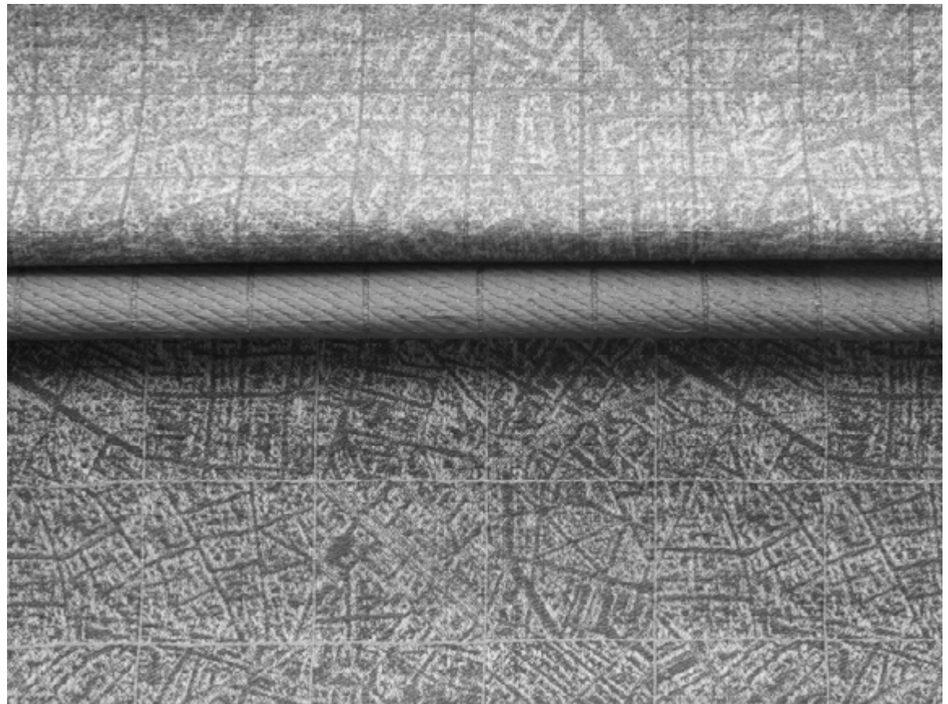
Ce projet prend pour point de départ le contexte particulier des aéroports de Paris dans lesquels la désorientation, les nuisances sonores et le temps d'attente constituent des problèmes récurrents. Il s'agit d'injecter dans des surfaces une impression de localité, et de traduire la fugacité du voyage dans le ciel. Les solutions textiles proposées jouent sur la thématique de la migration et du point d'ancrage, un jeu formel abstrait et géométrique mis en exergue par des contrastes de matières et de couleurs évoquant Paris. La collection est composée de revêtements de siège destinés à identifier les différentes zones de l'aéroport (zone d'embarquement, salle de repos, espace première classe...), de parois textiles pour absorber les nuisances sonores et délimiter l'espace, de séparateurs muraux en verre et miroirs imprimés et d'un dallage de sol signalétique. Ces matières participent également à redonner une identité parisienne à ces espaces génériques, à refléter l'imaginaire du voyage et de l'évasion.

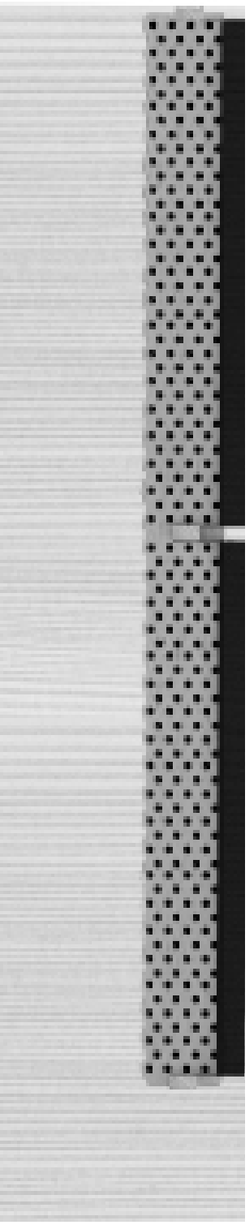
emilie.cab@gmail.com

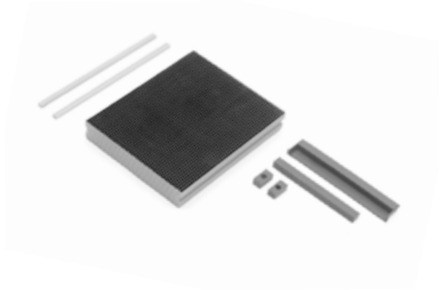


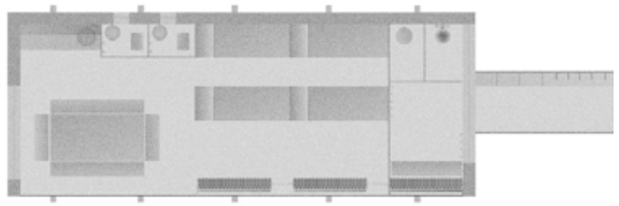


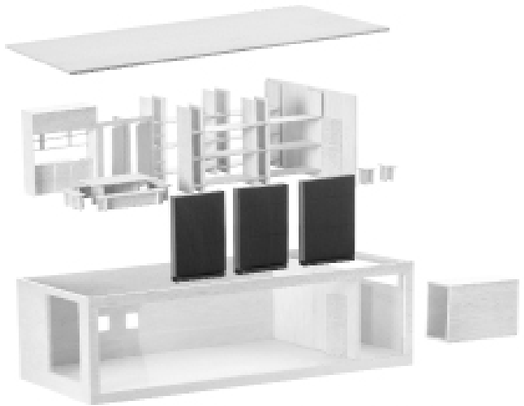


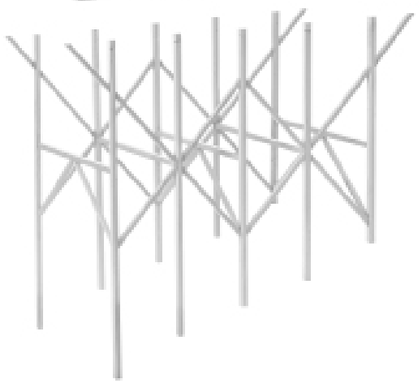








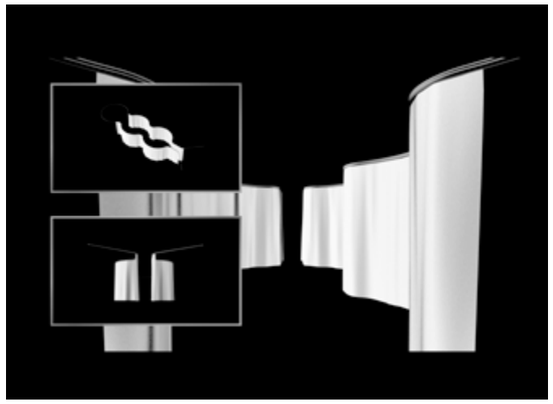


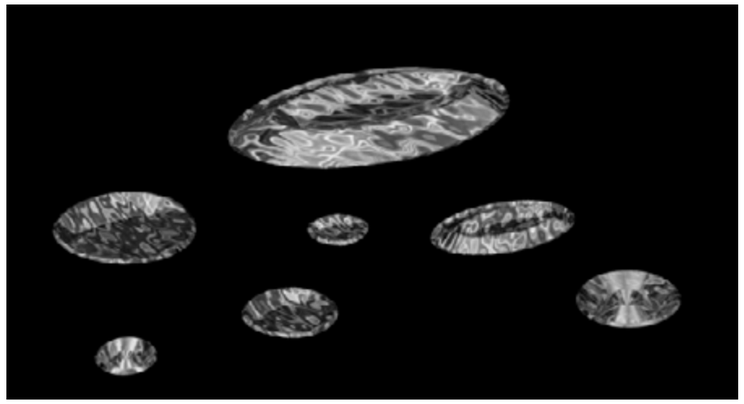


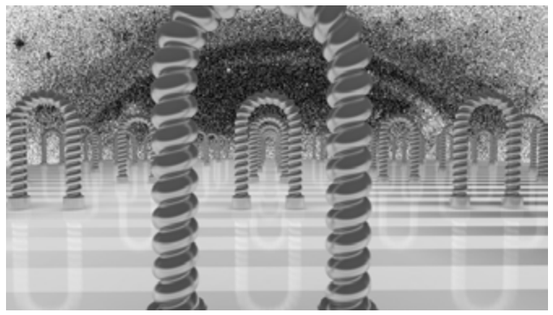
Guillaume Bloget
Refuge

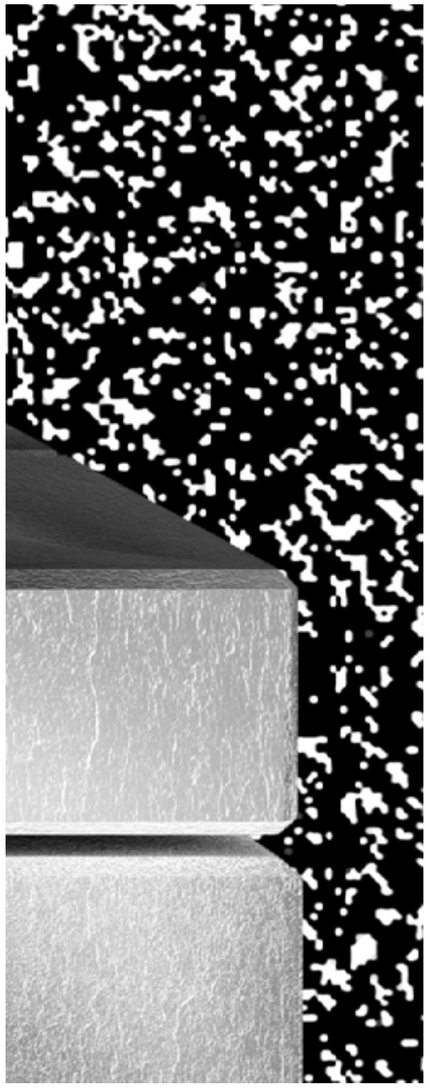
Intervenir dans un environnement nécessite de comprendre au mieux les forces qui s'y exercent. Utiliser ses ressources de la manière la plus directe est la première économie de toute intervention. Issu de ce constat, ce refuge de montagne coupé du réseau est une micro-architecture qui tire le meilleur parti de son milieu pour gérer son autonomie. Le haut degré d'ensoleillement et les températures basses en hiver orientent le projet vers un système de chauffage solaire intégré dans le bâti. Il s'agit d'améliorer, en collaboration avec le physicien Jacques Bourgoin, un système préexistant - le mur Trombe. Le mur solaire est traversé par un réseau de trous dans lesquels l'air pénètre pour recréer un mouvement de convection durant la nuit. Cette optimisation permet de libérer les trois quarts de la façade sud par rapport au mur traditionnel. Le refuge est construit dans l'alignement de cette source de chaleur : un volume en longueur, préfabriqué en ossature bois.

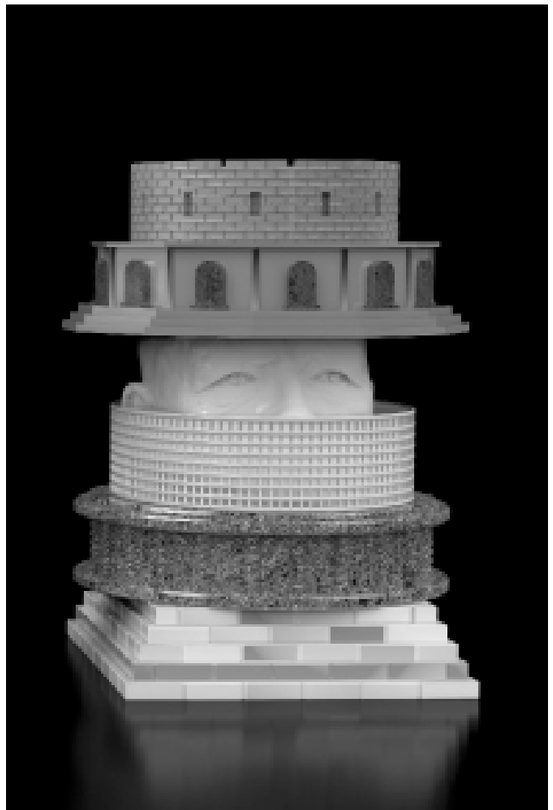
guillaume.bloget@orange.fr

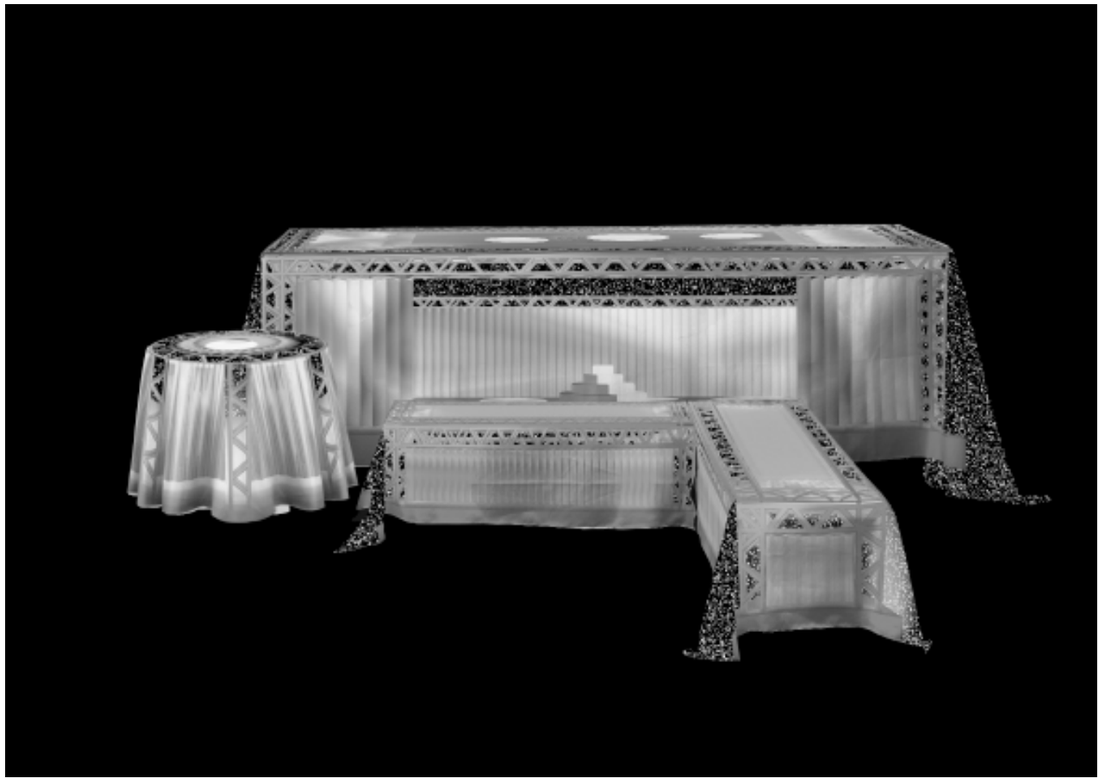












Hugo L'ahelec
Your Death Show

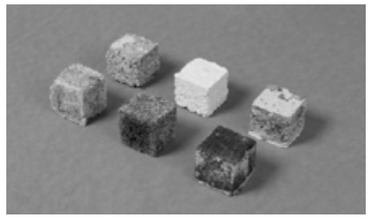
Les hommes modernes refusent, diffèrent, dénigrent de plus en plus leur propre mort. Il n'y a apparemment plus d'au-delà convaincant ! L'hyper-modernisation des funérailles, notamment la crémation, entraîne l'effacement progressif des rituels et du sacré qui entouraient la mort depuis la nuit des temps au profit de solutions rapides, silencieuses, économiques, écologiques, fonctionnelles. La question de la dépouille réglée, ce projet propose, pour ce qui resterait d'esprit à nourrir, de penser la mort en termes d'événementiel et de direction artistique. Your Death Show crée des rituels en adéquation avec notre génération affamée d'images, d'expériences, de virtuel, de divertissement. Laboratoire mettant au point un « sacré de synthèse », globalisé, amalgamé, syncrétique et artificiel, Your Death Show engendre des objets rituels quasi-immatériels faits de mappings et d'effets spéciaux. Entre proposition critique, récit d'anticipation et dispositif plastique, Your Death Show questionne de façon légère des notions aussi primordiales que la sacralité, la ritualité, la disparition, le souvenir, la monumentalité. Les codes du funéraire sont triturés, déformés, coupés, copiés, collés afin de construire une nouvelle esthétique de l'au-delà : grotesque, répétitive, pop, informatisée, poétique, automatisée, hallucinatoire, terrifiante et fascinante.

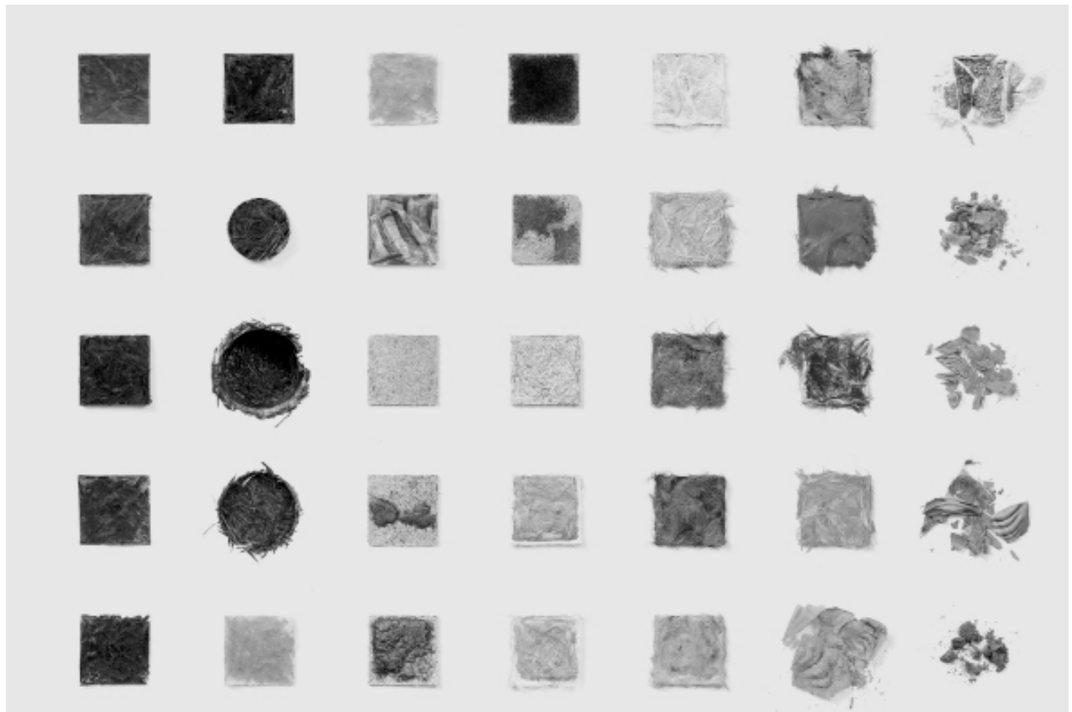
hugolahelec@gmail.com

Ambroise Jugan
À La Source

Dans une logique d'économie des ressources et des moyens de production, d'écologie et de justesse des matériaux, À La Source propose quelques pistes d'industrialisation pour trois matériaux rudimentaires. Une collaboration avec Martin Belouet, ingénieur en mécanique agricole, aboutit à la modification d'une presse à ballots de paille. Cette intervention permet alors une production à même le champs de formes variées en paille compressée, et de multiples semi-produits. Avec Annette Esnault Filet, responsable chez Soletanche Bachy d'un procédé de bio-calcification du sable, le travail a consisté à valoriser différents déchets industriels granulaires grâce à des bactéries, tels que le verre pilé ou diverses pierres concassées. Ce transfert de technologie donne vie à un nouveau matériau, innovant tant au niveau de ses propriétés que dans sa mise en oeuvre. Enfin, un travail aux côtés d'Antoine Rouilly, ingénieur chimiste à l'ENSIACET, a permis l'obtention d'un nouveau matériau à l'aspect délicat et opalescent, pourtant issu de quelques unes des milliers de tonnes de plumes que rejettent les abattoirs chaque année. Projet de diplôme situé en amont de l'objet et dans l'interdisciplinarité, À La Source apporte donc de nouveaux matériaux à l'industrie et autant de potentiels à exploiter.

ambroise.jugan@ensci.com





SCI AUSSI L'ENSCI C'EST

LES FORMATIONS POST-MASTERS

Mastère Spécialisé® Création et Technologie Contemporaine

L'introduction dans le projet d'architecte, du designer ou de l'artiste des nouveaux procédés de fabrication amène à imaginer de nouvelles manières d'expérimenter, de conceptualiser ou de fabriquer des formes. À l'occasion de Diplorama, le mastère spécialisé Création et Technologie Contemporaine expose ses projets de diplômes « One way or another »* côté cour, sous la verrière, du 26 janvier au 3 février 2017. Une vidéo de portraits de ses diplômés est intégrée à celle des diplômés en Création industrielle et en Design textile. Elle est diffusée, pendant deux mois, durant tout le temps de l'exposition Diplorama 3.

* L'exposition a déjà été présentée à l'ENSCI du 24 novembre au 10 décembre 2016.

Avec
Valérie Giovanni, Osmos C
Kittitorn Kasemkitwatana, Impermanence
Guillaume Lectez, Vertikaleaty
Alejandra Pumar Silveira, Vestigium
Samuel Tomatis, Alga
Sophie Toulouse, Sigmund
Marion Voillot, Numerium

Mastère Spécialisé® Innovation by Design

Il propose de comprendre les enjeux et les formes de l'innovation dans l'industrie et la société du 21e siècle, ainsi que les modes possibles de contribution du design à cette innovation. Les mémoires du mastère spécialisé Innovation by Design 2016 sont consultables en version numérique, côté cour de l'école, du 26 janvier au 3 février, ainsi que sur le site internet de l'ENSCI - Les Ateliers.

Avec
Maguelonne Chandesris, La fabrique des produits avancés de données
Benjamin Pruvost, Pour un design stratégique, facteur de transformation des organisations
Aurélie Hornoy, Le design de la relation à l'autre
Caroline Baumgart, En quoi le design peut-il permettre d'améliorer l'expérience d'un usager dans son parcours au sein d'un service public
Chloé Sersiron, Du droit au design prospectif, ou la formation d'une pensée en mouvement

QUEL DIPLÔME?

Deux diplômes en master et deux en mastères spécialisés sont ici représentés. S'ils sont différents dans leur forme, leur pratique, leur approche et les outils utilisés, ils ont tous en commun la création industrielle.

Création Industrielle
(grade master, formation sur 3 à 5 ans suivant le niveau d'entrée)

Le diplôme de créateur industriel à l'ENSCI - Les Ateliers se déroule en trois temps : conception d'un mémoire et d'un projet puis soutenance publique devant un jury. Si la structure générale est donnée, chaque étudiant écrit sa propre partition, épaulé par un directeur de mémoire et un directeur de projet : les domaines, les modalités et les formes de conception sont libres. L'enjeu de cette liberté est double. Cela permet tout d'abord l'accomplissement d'une démarche de travail singulière qui aura été élaborée tout au long du cursus. Cette liberté positionne par ailleurs le diplôme comme un espace-temps depuis lequel ces jeunes designers observent le monde d'aujourd'hui pour imaginer comment leurs designs pourront participer à façonner celui de demain. Aussi la diversité des productions témoigne plus de leur attachement à donner forme à des problématiques que d'une simple démonstration de savoir-faire. Le diplôme de création industrielle est une chaîne de démontage-remontage qui décortique le monde contemporain avant d'en restituer les possibles.

Design Textile
(grade master, formation sur 4 ans)

L'année de diplôme en design permet l'élaboration d'un mémoire suivi par la conception et réalisation d'un projet. Dans le choix de son sujet, le futur designer textile est porté par ses intuitions, son imaginaire, son questionnement, avec la volonté de réinventer et d'innover. Le projet s'élabore pas à pas, dans une démarche analytique et prospective pour identifier une problématique, définir un scénario d'usage, imaginer et concevoir un produit textile dans sa totalité.

Création et Technologie Contemporaine
(post-diplôme, mastère spécialisé, formation sur 12 mois)

Cette formation (sur une année) à résonance professionnelle donne la possibilité à des créateurs de mener un projet (soutenu pour leur diplôme) à la croisée de réflexions artistiques et technologiques contemporaines (nouveaux procédés de conception et de fabrication, technologies de l'information et de la communication, nouveaux matériaux, bio et nano technologies).

Innovation by Design
(post-diplôme, mastère spécialisé, formation sur 15 mois)

Cette formation se termine par la réalisation d'une mission et d'une thèse professionnelles qui font l'objet d'un dispositif de suivi, mobilisant l'équipe pédagogique et les directeurs de mémoire, et des interventions de support méthodologique pour la rédaction de la thèse. Celle-ci donne lieu à une soutenance devant un jury de professionnels.

ÉCOLE UNE SINGULIÈRE

Née d'une volonté politique en 1982, l'École Nationale Supérieure de Création Industrielle (ENSCI - Les Ateliers) est la seule école nationale exclusivement consacrée à la création industrielle et au design. Il s'agissait alors de rompre avec les modèles académiques en plaçant la création au cœur des préoccupations de la production industrielle et ainsi renouer avec l'esprit du Bauhaus ou du Black Mountain College. À proximité de la place de la Bastille, au cœur de Paris, l'ENSCI - Les Ateliers occupe un lieu historique à l'endroit des anciens ateliers du décorateur Jansen. L'école a gardé l'esprit de ces ateliers, tout en s'ouvrant aux technologies les plus contemporaines. Établissement public à caractère industriel et commercial, l'ENSCI est placée sous la double tutelle des ministères chargés de la Culture et de l'Industrie et jouit d'une reconnaissance et d'une insertion nationale et internationale de premier plan. Elle est classée au second rang des écoles et universités d'Europe et d'Amérique dans le Red Dot Design Ranking 2016. L'école est membre fondateur d'une communauté d'universités et d'établissements, la COMUE héSam. Deux diplômes sont proposés en formation initiale : Designer textile et Créateur Industriel, chacun élevé au grade de Master. Dans le domaine de la Formation continue, l'ENSCI dispense des formations courtes et délivre deux Mastères Spécialisés, accrédités par la Conférence des Grandes Écoles, ainsi qu'un post-diplôme. Dès son origine, l'ENSCI a mis en place une pédagogie innovante basée sur le projet et le parcours individualisé, selon une approche centrée sur l'élève et son parcours, contrairement aux cursus chronologiques classiques, où les élèves aux profils très variés sont acteurs de leur propre formation. À l'ENSCI - Les Ateliers, on « apprend par le faire » : on expérimente, on procède par itération, on manie les incertitudes. On apprend à gérer la complexité, à concevoir des usages et des systèmes dans une démarche socialement responsable. Cet environnement de production et de transmission du savoir reste ouvert 24h/24h toute l'année.

PRIX

Distinctions obtenues en 2016 par des élèves et des diplômés à travers le monde.

Red Dot Design Award
Papier machine
Le projet de diplôme de Raphaël Pluvinage a reçu le best of the best du Red Dot Design Award 2016. Ce projet est constitué d'une série de jouets en papier imprimés et sérigraphiés avec des encres aux différentes propriétés électriques.

Extramuros
Le projet de diplôme de Joël Dunkl a reçu un Red Dot Design Award 2016 dans la catégorie mobilité. C'est un vélo qui encourage ses utilisateurs à explorer de nouveaux paysages et territoires. Il est adapté à tous types de terrains, l'asphalte, les bois, etc., et est entièrement pliable donc transportable facilement.

Le muscle, l'engrenage et la carotte
Le projet de diplôme d'Antoine Pateau a reçu un Red Dot Design Award 2016 dans la catégorie appareils domestiques. Ce projet offre une vision du progrès et optimise des solutions anciennes à partir d'un savoir-faire moderne : revenir à l'essentiel sans pour autant supprimer les qualités d'usage et de confort acquises avec le temps.

Frigid Air
Le projet de diplôme de Guillaume Jandin a reçu un Red Dot Design Award 2016 dans la catégorie culinaire. Ce réfrigérateur exploite les capacités naturellement isolantes de l'air grâce à des parois alvéolaires gonflables. Sa flexibilité permet de modifier son volume de contenance en fonction de la quantité de nourriture stockée.

L'ENSCI figure au second rang du Red Dot Design Ranking 2016 ! Ce classement répertorie les meilleures écoles aux États-Unis et en Europe, dans la catégorie design concept. Le résultat est calculé sur les cinq dernières années, en comptabilisant les best of the best, les Red Dot et les mentions honorables remportés par l'école. Ces cinq dernières années, huit ENSCIens ont remporté ce prestigieux concours international de design.

Pépite Tremplin Pour L'entrepreneuriat Étudiant
L'increvable
Le projet de diplôme de Julien Phedyaeff, au sous-titre éloquent, la machine à laver qui dure 50 ans, est lauréat de l'appel à projet green tech verte porté par le ministère de l'environnement, de l'energie et de la mer.

Verallia Design Award
Guilin
Arnaud Pfeffer et Lisa Dehove, élèves de l'ENSCI, ont obtenu le prix coup de cœur du concours Verallia Design Award avec leur projet.

Prix Émile Hermès
Vibrato
Le projet de Jean-Simon Roch, diplômé de l'ENSCI, a remporté le 1er prix de la quatrième édition Émile Hermès, sur le thème de jouer/play. Vibrato permet de faire vibrer des objets ou formes (fournis dans le dispositif ou glanés par les joueurs dans leur environnement) posés sur une feuille de manière à créer un ballet aléatoire et toujours différent.

Audi Talents Award
Papier machine
Pour ce projet, Raphaël Pluvinage et Marion Pinaffo ont reçu le prix, catégorie design, de l'Audi Talents Award 2016.

Interior Design's Best of Year
Mellow
Le projet d'Océane Delain a remporté le prix Interior Design's Best of Year 2016. L'utilisateur peut modeler l'assise du canapé Mellow et obtenir un confort personnalisé. La mousse du canapé est traversée d'un ensemble de cordes, chacune reliée à un capiton. Une fois choisie, la configuration est maintenue grâce à la fixation des cordes dans des taquets coincés. L'opération est réversible.

Concours IGEM / MIT
Mos(kit)o
Une équipe pluridisciplinaire, IGEM pasteur, composée de dix-neuf étudiants dont trois de l'ENSCI (Lisa Dehove, Charlène Guillaume et Xavier Montoy), a défendu son projet à Boston au concours IGEM (International Genetically Engineered Machine) initié par le MIT (Massachusetts Institute of Technology). C'est la première fois que des élèves designers participent à ce concours et c'est l'ENSCI qui inaugurait ce défi en 2016. Le kit Mos(kit)o est composé d'un piège à moustiques, d'un patch de diagnostic biodégradable et d'un outil d'analyse - cartographie. Ce système, rapide et facile à utiliser par les administrations locales, permet de créer une cartographie détaillée des territoires peuplés de moustiques infectés et cela pratiquement en temps réel, ce qui limite l'usage des insecticides aux seules régions touchées.

Ideas Award
Workwide
Le projet de Clémentine Pellegrin, diplômée en Design Textile et Paul Morin, élève en Création Industrielle, a remporté le 1er prix du concours Ideas Award 2016 lancé par l'Ideas Laboratory de Grenoble. C'est un ensemble de propositions pour accompagner les mutations des modes de travail au sein des espaces de co-working.

Design Parade à la Villa Noailles de Hyères
Alphabet
Le projet de diplôme de Pernelle Poyet a remporté le grand prix du public. Avec ce projet Pernelle invente un langage des objets. À partir de matériaux et de volumes basiques, le designer peut construire un langage de formes, enrichies de sa propre culture. Sur la base de ces éléments emprunts de références au design, à l'architecture ou à l'art, il construit sa propre bibliothèque de formes, textures, matières, échelles, techniques, qu'il manipule pour raconter de multiples histoires, selon le contexte, l'échelle, et l'usage adapté à la situation. Car en changeant ne serait-ce qu'un élément, si subtil soit-il, on peut modifier la narration, voire la perception.

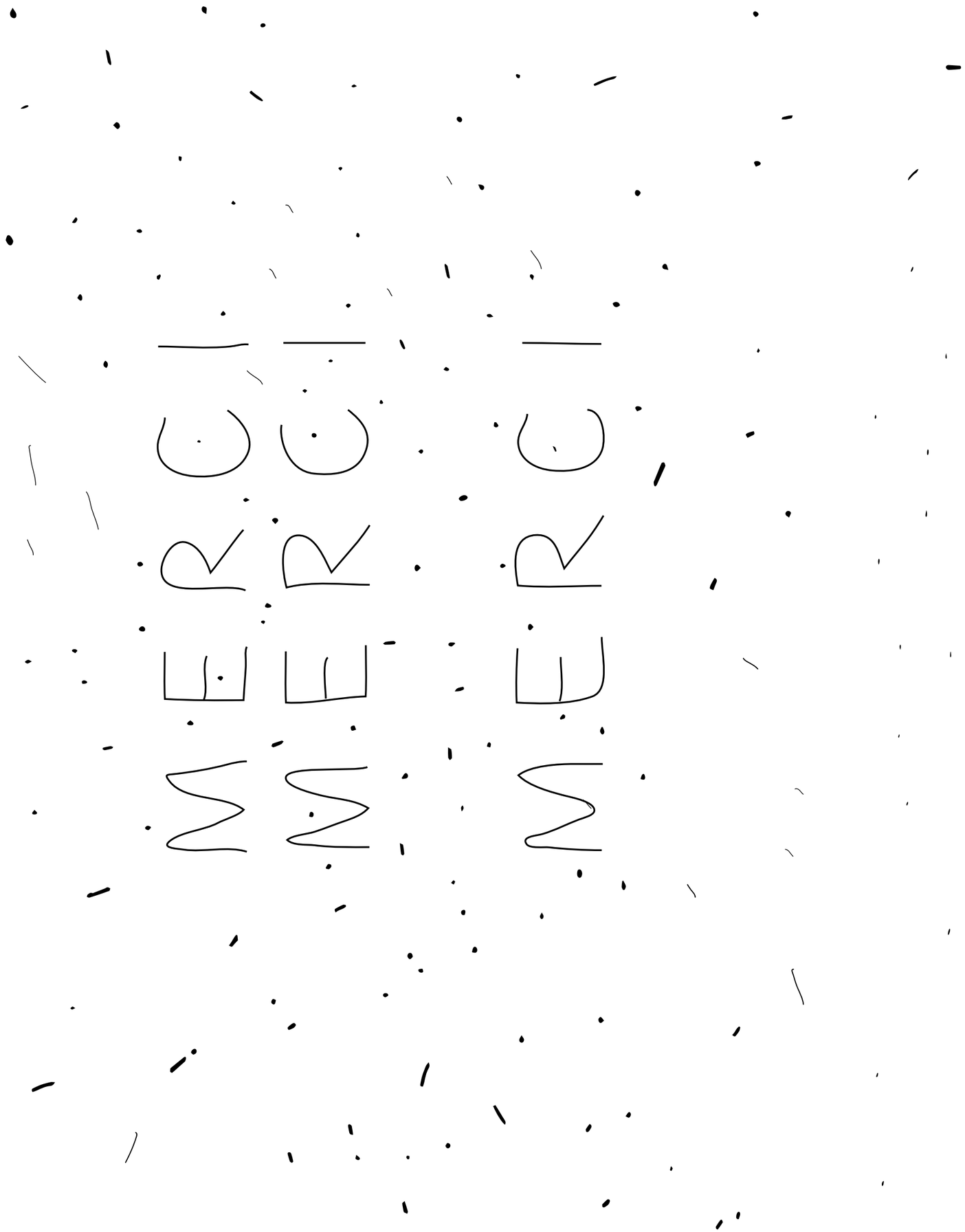
Récifs
Avec son projet de diplôme, Thélonious Goupil s'interroge sur les rapports qu'entretient l'objet avec le regard ainsi que sur la manière dont sa forme peut-être un moyen subtil de mise en relation avec l'environnement. Il a reçu le prix spécial à la Design Parade.

Handcrafted Electronics
Avec ce projet de diplôme, Sylvain Chasseriaux propose un écosystème de semi-produits électroniques compatibles souples et fiables et questionne le corps technique des objets. Il a reçu la mention Eyes On Talents à la Design Parade.

Grand Prix de la Ville de Paris
Marc Venot remporte le Grand Prix de la Ville de Paris 2016 en tant que designer confirmé. Ces prix distinguent une démarche créative ainsi qu'un potentiel de développement économique pour les créateurs émergents. Ils viennent consacrer un parcours, une pratique souvent revisitée et modernisée pour les confirmés.

Défi Innover Ensemble
Archipels
Dans le cadre du partenariat entre l'ENSCI - Les Ateliers, l'IFM, les Compagnons du Devoir et avec le soutien de la Fondation J.M.Weston, l'équipe pluridisciplinaire Axelle Gisserot (Design Textile), Hugo Poirier (Création Industrielle), Rose Batifol (Institut Français de la Mode IFM), Chloé Leahy-Beauvois (IFM), J. Daems et A. Gonnachon (les Compagnons du Devoir) ont remporté le prix de l'excellence du Défi Innover Ensemble avec leurs dalles de sol en lin archipels. Ce projet, sans colle ni adhésif chimique, dispose d'un confort adapté à la déambulation pieds nus.

Automobile Club de France
Tobias Nickerl réalise le trophée de l'ACF, concours sur la mobilité et l'automobile. Le lauréat du concours auquel est destiné ce trophée, aura la possibilité de s'approprier l'objet et de le faire évoluer à sa manière.



Toutes les réalisations présentées au sein de Diplorama n'auraient pu se faire sans le précieux accompagnement des directeurs de projets et présidents du jury de diplôme.

- Création Industrielle

  Jérôme Aich
  Stéphane Barbier Bouvet
  Mathieu Bassée
  Marc Berthier
  Erwan Bouroullec
  François Brument
  Roland Cahen
  Philippe Comte
  Matali Crasset
  Jean-François Dingjian
  Rodolphe Dogniaux
  Florence Doléac
  Rémi Dumas-Primbault
  Vincent Dupont-Rougier
  Patrick de Glo de Besses
  Laurent Massaloux
  Véronique Massenet
  Bernard Moïse
  Jasper Morrison
  Sarngsan Na Soontorn
  Jean-François Parent
  Matt Sindall
  Stéphane Villard
  Jun Yasumoto

- Design Textile

  Marco Enrico Mencacci
  Alexandra Devaux
  Patrick de Glo de Besses
  Constance Guisset
  Erwan Le Bourdonnec
  Marion Lévy
  Margrethe Odgaard
  Nelly Zagury

- Mastère Spécialisé Création et Technologie Contemporaine

  Cécile Babiole
  Claire Bailly
  Bertrand Duplat
  Simon d'Hénin
  Sylvie Peyricot-Chanchus

- Présidents Jury

  Alain Lardet (CI)
  Jannick Thiroux (CI)
  Thierry Guerin (DT)
  Jérôme Delormas (MS CTC)

GÉNÉRIQUE

Commissariat général et coordination générale de l'expo Diplorama 3
Gilles Belley
Veronica Rodriguez

Conception éditoriale, scénographique et audiovisuelle
Léa Bardin
Émilie Cabello
Hugues Couverchel
Flore Dallennes
Sacha Hourcade
Ambroise Jugan
Hugo L'ahelec
Johanna Lapray
Barbara N'dir-Gigon
Clémentine Pellegrin

Rédaction générale
Dominique Wagner

Relecture
Myriam Provoost

Gestion des images
Aude Bricout
Ateliers et studios
Denis Laville
Didier Gugole
Xavier Vairai
Johan da Silveira
Mariette Auvray
Marc Finot
Véronique Huyghe
Matthieu Barani

Aide montage vidéo et interview
Pierre Michelet

Production du Comité Communication
Gilles Belley
Licia Bottura
Aude Bricout
Jean-François Dingjian
Yann Fabès
Laurent Massaloux
Veronica Rodriguez
Dominique Wagner

Crédits Photographiques
Véronique Huyghe / ENSCI - Les Ateliers

SOMMAIRE

DIPLORAMA EN ACTES	5
ACTE 1	7
ACTE 2	31
ACTE 3	51
ACTE 4	71
MASTÈRES SPÉCIALISÉS	95
QUEL DIPLÔME ?	97
UNE ÉCOLE SINGULIÈRE	99
PRIX ET DISTINCTIONS	101
REMERCIEMENTS	105
GÉNÉRIQUE	107

L'ENSCI - LES ATELIERS - 48 RUE SAINT - SABIN - 75011 PARIS
01 49 23 12 12 - COMMUNICATION@ENSCI.COM - DIPLORAMA 3

3

ENSCi
LES ATELIERS