

DIPLÔMÉS

1112

Depuis 30 ans...

Le designer – vu par l'ENSCI – a comme vocation première de créer, concevoir des « objets » répondant aux défis contemporains. Mais il se doit aussi d'apporter une part d'imaginaire nouvelle. Comme l'écrivait Andrea Branzi : « le designer est un inventeur de scénarios et de stratégies ; (son) projet doit s'exercer sur les territoires de l'imaginaire, créer de nouveaux récits, de nouvelles fictions, qui viendront augmenter l'épaisseur du réel ».

Le design tel qu'il est abordé à l'ENSCI – Les Ateliers, est celui du ^{xxi}^{ème} siècle, plus large, plus participatif, que ne le fut celui de la fin du ^{xx}^{ème} siècle – au moment où fut créée l'école, il y a 30 ans. C'est là la grande et progressive mutation sur les trois décennies qui viennent de s'écouler.

En effet, en ces temps marqués par des risques écologiques et énergétiques majeurs, par une profonde récession de l'industrie nationale, par la complexité croissante des systèmes économiques, techniques, sociaux, où l'homme se trouve inséré, le design, « notre » design tel qu'il se concrétise après trente années de création industrielle et textile, prend une dimension politique et citoyenne. C'est un design responsable.

Dans une société où la mobilité des gens, les nouvelles pratiques articulées autour de la « toile », comme les réseaux sociaux, l'allongement de la durée de la vie, mais aussi la montée des précarités et des exclusions, les concentrations urbaines, et simultanément les étalements péri-urbains, la désertification rurale, etc., marquent profondément la vie des individus, des familles, des groupes, des organisations, des territoires, le design trouve de nouveaux espaces d'exploration et de création et se voit ainsi chargé de nouvelles responsabilités dans les champs de l'innovation sociale et du développement durable.

Dans une économie mondiale globalisée, marquée par une concurrence accrue entre les entreprises, le design, comme volet essentiel de la conception innovante, est un facteur déterminant d'innovation conceptuelle et radicale et donc de compétitivité pour les entreprises.

Les « objets » conçus à l'ENSCI sont matériels et/ou immatériels, ils sont systèmes, produits autant que services, ils sont ménagers ou professionnels, individuels ou collectifs, privés ou publics, ils utilisent des technologies traditionnelles, souvent revisitées, et des technologies nouvelles, que ce soit les technologies numériques largement diffusantes, ou celles, encore à venir mais déjà présentes, qui naîtront de l'inéluctable convergence des sciences de la matière, de l'information et de la vie – et que le design a l'impérieuse responsabilité d'« humaniser ». Le design de ces « objets » fait une grande place aux usages et se dessine parfois dans un dialogue avec les usagers, encore consommateurs mais de plus en plus contributeurs.

Révelée dans la profusion de concepts, souvent originaux, qui prennent corps dans des « objets » aux qualités formelles et fonctionnelles reconnues, c'est toute la richesse de l'ENSCI que vous découvrirez dans ce livre des diplômés de l'année universitaire 2011 – 2012 tant en Création industrielle qu'en Design textile.

Alain CADIX

Directeur de l'ENSCI – Les Ateliers
de mai 2007 à novembre 2012

SOMMAIRE

JA Justine Andrieu 13-20	PB Pierre Bayol 21-28	LB Laurent Beurriand 29-36	PC Pierre Cloarec 37-44	FD Florian Delépine 45-52	TF Théodore Faure 53-60	TG Thibaut Guittet 61-68	MH Mélanie Husson 69-76	SL Samuel Lacroix 77-84	XYL Xiao Yu Lou 85-92
	YC Yumiko Ohara 93-100	LP Laura Pandelle 101-108	FP Fanette Pesch 109-116	FP Fabien Petiot 117-124	MPG Mathieu Peyroulet Ghillini 125-132	MP Margot Pons 133-140	HHQ Han Hui Quing 141-148	CR Célia Rossi 149-156	CT Clément Tissandier 157-164
KT Kévin Torrini 165-172	BV Baptiste Viala 173-180	FV Fanny Vincent 181-188	Design textile 191-192	MB Maud Boudet 193-200	AB Audrey Boudissa 201-208	KID Karen Dassy 209-216	MHL Marie-Hélène Leduc 217-224	CR Claire Roussel 225-232	
								HS Hélène Sempéré 233-240	

Création Industrielle





La nécessaire diversité des approches

Ecriture d'un mémoire, réalisation d'un projet, soutenance publique devant un jury : un diplôme à l'ENSCI-Les Ateliers s'effectue en trois temps. Ce mouvement ternaire doit permettre à nos jeunes designers de développer, affirmer et soumettre leur singularité professionnelle aux regards croisés de l'institution et de personnalités liées à la création industrielle.

Si la structure est donnée, la forme est libre et chacun peut écrire sa partition, épaulé par un directeur de mémoire et un directeur de projet, définissant les sujets de recherche, élaborant les méthodes, affirmant ses positionnements et incarnant ses propositions durant trois heures de présentation. Pour l'étudiant, le diplôme est un espace à investir dont les contours sont des parois d'échanges entre dedans et dehors, entre démarche personnelle et autrui, entre apprentissage et monde professionnel. De fait, la soutenance, rituel de la sortie de l'école, est un temps majeur du diplôme. Présentation du parcours réalisé au sein de l'école, puis du mémoire, et enfin du projet, elle est le terrain d'expression de l'étudiant (par le verbe, l'image, la maquette, la performance, la mise en scène,...) et a pour fonction d'être un moment d'échange avec le jury, pour qui, plus que de sanctionner, il s'agit de donner, par ses paroles, matière à l'élève pour penser, entamer et construire son parcours professionnel à venir.

De ce temps du diplôme, maturation et synthèse des années d'études, développement de la spécificité et la pertinence d'une démarche, émergent des thématiques de mémoire et de projet protéiformes, panorama des questions portées par une génération.

Les propositions sont tout autant éclectiques mais cette apparente hétérogénéité montre la nécessaire diversité des approches pour que le design dialogue avec la complexité du monde et dessine les formes possibles d'une création industrielle toujours en devenir.

Gilles BELLEY

Responsable de la phase diplôme

Observer - Trouver - Partager

Le moment du diplôme est un acte de passage du statut d'élève à celui de professionnel. Depuis son « bocal », chaque élève a conçu un projet qu'il présente devant une assemblée composée de condisciples, de parents, de membres du corps éducatif et du jury. Cet instant marque la sortie du futur récipiendaire vers le réel. L'enjeu est de pouvoir se livrer à travers son parcours, la soutenance de son mémoire et la nature de son projet.

Bien souvent, l'élève, au travers de ses expériences interroge une problématique de taille. Il développe au service du projet un questionnement plus ou moins riche en rencontres et en découvertes. Parfois, l'intuition l'emporte sur une pure conceptualisation d'une idée, d'un usage ou d'une forme.

La culture « maison » donne ainsi naissance à des projets protéiformes qui, souvent, nous interpellent. Le « bocal » faisant figure de boîte de Petri pour une mise en culture. L'observation devient ainsi un premier ingrédient permettant de délimiter les contours du projet. Regarder, analyser, synthétiser sont les maîtres mots du candidat pour clarifier et affiner son idée. Pour nous saisir, l'élève devra trancher dans le vif. Trouver la bonne résolution des usages, des *scenarii*, de la forme deviendra très vite le deuxième ingrédient. Une fois trouvé le juste équilibre, il lui faudra partager et dévoiler son « bébé ».

Ce qui contribue à me retenir à la présidence des jurys, c'est la capacité des élèves à nous projeter dans un monde en profonde mutation. De part leurs multiples expériences à l'étranger ou en France, ils dessinent un ensemble de possibles qui nous interrogent. Quelle est par exemple la place du designer de création industrielle en réponse aux attentes des usagers, des industriels et du politique ? Comment réinterroger au regard de l'histoire des formes, des techniques et des matériaux, un monde dont les ressources sont devenues des enjeux stratégiques. Comment penser et proposer de nouveaux usages au service de l'autre ? Telles sont les grandes questions que se posent nos futurs diplômés au moment du grand saut.

A nous de nous abreuver ou de saisir à la volée les intuitions ainsi formées. Il n'est pas toujours simple d'être réceptif aux transformations, mais j'invite ici le lecteur à consulter les contenus de cet ouvrage. Ainsi, le travail du diplômé s'inscrit dans un *continuum* au service d'une discipline qui nous permettra, je le souhaite vivement, de regarder différemment notre monde globalisé. Il est clair que les diplômés de l'ENSCI-Les ateliers devront remettre en cause certains fondamentaux de nos sociétés afin de nous proposer des alternatives au service du changement.

Jannick Thiroux

Président de jurys de diplômes de Créateur Industriel à l'ENSCI depuis 2011
Directeur conseil chargé de l'innovation de l'agence Ptolémée

Chers (ex) étudiants de l'ENSCI

La présidence de vos jurys de diplôme a été pour moi un plaisir, un honneur et une responsabilité.

Plaisir de vous rencontrer, parfois dans votre fragilité, dans vos doutes, dans vos talents et enthousiasmes ;

Honneur de pouvoir dialoguer avec une école que j'estime être l'une des plus singulières et remarquables de notre pays ;

Responsabilité de contribuer à votre orientation professionnelle en ayant réagi à vos propositions et à vos personnalités, en ayant surtout fait circuler la parole et permis aux différents membres des jurys de s'exprimer, de vous interpeler, de vous rassurer, de vous encourager. Venant de personnes diverses et remarquables, enseignants, professionnels, théoriciens, je pense que vous avez su saisir l'importance de ces paroles.

Les quelques sessions que j'ai suivies m'amènent à faire les remarques particulières suivantes, que j'adresse autant à votre école qu'à vous-même.

Le niveau de vos présentations est apparu élevé. Vous avez, avec les enseignants et les personnalités extérieures qui ont suivi vos travaux durant l'année, joué fortement le jeu du formalisme de la soutenance. Il en est résulté des séances qui ont pu relever du rite initiatique. C'est un exercice ardu dont vous vous êtes formidablement acquittés. J'aurais cependant été curieux de vous entendre aussi dans un cadre moins contraignant, une forme de présentation que vous auriez inventée.

La diversité de vos profils et de vos propositions me semblent être un atout important de l'école, une diversité qui, ajoutée au fait que vous avez beaucoup voyagé, fait de ces diplômes une ouverture sur le monde.

La diversité de vos approches est un point fort, de l'objet aux usages, de la forme physique, fonctionnelle, esthétique à la forme sociale. L'école pousse à une problématisation des démarches plus qu'à un style esthétique. C'est important dans la mesure où votre première tâche sera toujours de comprendre l'écosystème dans lequel vous vous situez. Je ne peux donc que vous encourager à cet égard à avoir conscience du contexte d'un monde en plein bouleversement et de l'impact des technologies et usages innovants sur vos futurs métiers.

Je pense que vous avez eu de la chance d'étudier à l'ENSCI et l'ENSCI a de la chance d'avoir eu des étudiants de votre qualité. Je suis persuadé que vous êtes armés pour affronter les mutations de vos métiers. Le design est un mode déterminant d'appréhension et d'invention du monde. Il a un impact puissant sur le devenir de nos sociétés.

Jérôme Delormas

Président de jurys des diplômes de Créateur Industriel à l'ENSCI
Directeur de la Gaité Lyrique





**FLOS LEGUMEN
(2007)**

Les plantes puisent leur eau dans celle des légumes. Une fois le bouquet fané, le vase est biodégradable et n'encombre pas les placards.



**CARTE DES ACTIVITÉS
AQUATIQUES À PARIS
ET À SINGAPOUR
(2010)**

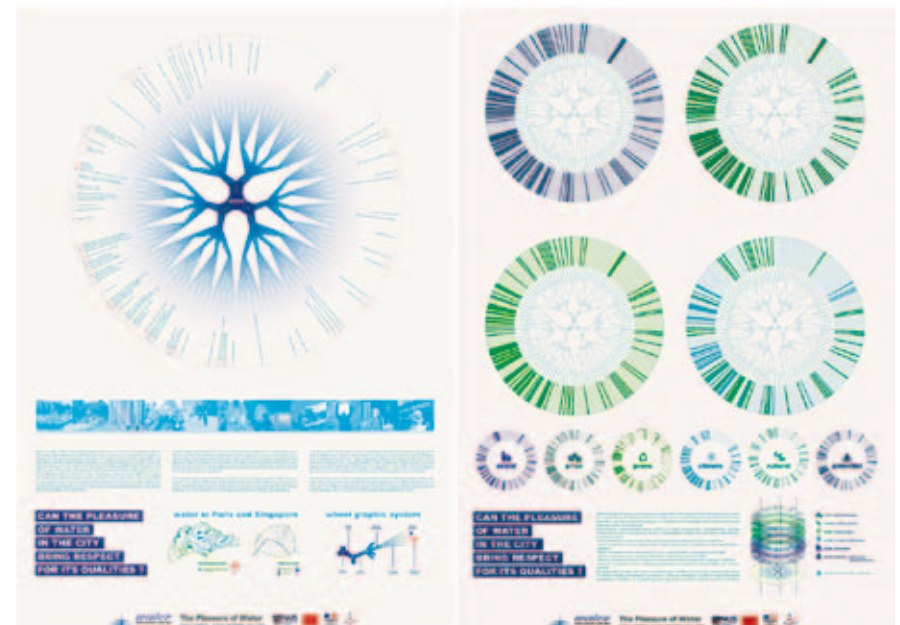
Partenariat avec la NUS, Singapour
Projet réalisé avec Terry Chin et Romain Delamart

Cette carte révèle comment les loisirs de l'eau pourraient éveiller des comportements plus responsables.

LUBI (2009)

L'économie d'énergie à travers l'Internet des objets domestiques
Partenariat avec EDF R&D

Cette gamme d'ampoules augmentées fonctionne en réseau et permet le contrôle local de l'énergie. Grâce à un site Internet dédié, on peut détourner leurs fonctions et les personnaliser.





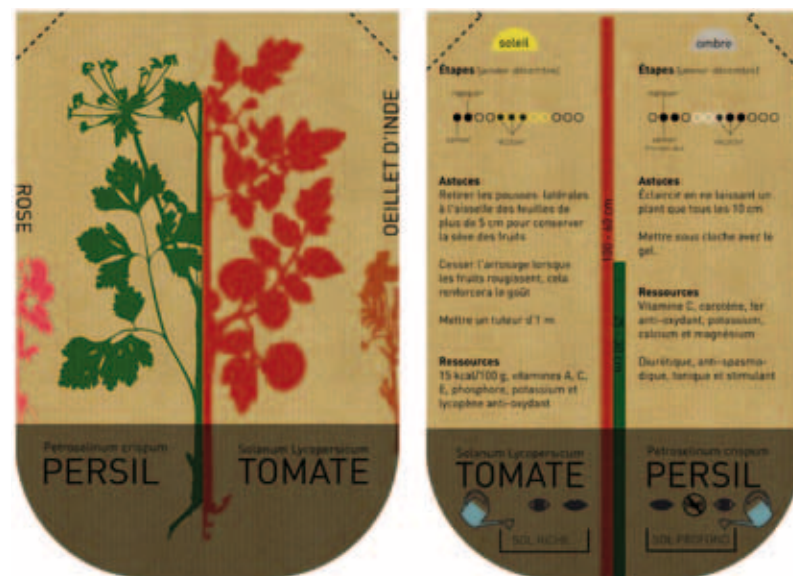
projet de diplôme

Paysage d'éco-balcon

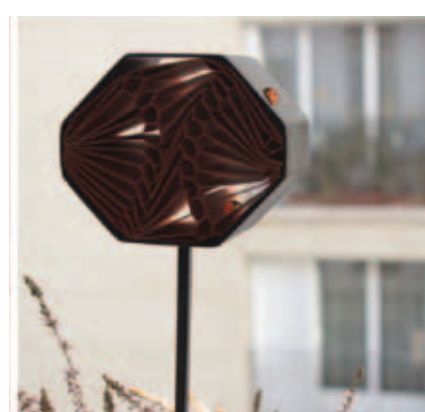
Directeur de projet : Thomas Lommé *

À Paris, les balcons sont des espaces étroits entre le dedans et le dehors qui ont, avant tout, une vocation esthétique. Ils sont pourtant, du fait de leur proximité avec l'habitat et de leur large réseau dans la ville, particulièrement favorables à l'instauration de pratiques quotidiennes plus intelligentes et plus écologiques.

* Designer, intervenant à l'ENSCI



Paysage d'éco-balcon propose une gamme d'objets de balcon et une application mobile qui facilitent l'utilisation de cet espace et participent à l'accroissement de la biodiversité à l'échelle locale et régionale, en favorisant les échanges entre humains, climat, plantes, insectes et oiseaux.





Carnets du dehors – Dialogues avec des objets naturels

Directeur de mémoire : Cédric de Veigy*

Ces « Carnets du Dehors » proposent une ballade entre la ville et la campagne, entre le dedans et le dehors. Ils commencent sur une plaine au Mali, se déplacent dans un jardin polonais, rentrent à Paris dans un appartement et ressortent dehors sur un balcon haussmanien. Ils racontent mon histoire et celle d'une certaine acculturation de la nature. À travers un prisme d'expériences et d'observations, ils posent la question des articulations possibles, au quotidien, entre *la* nature et *notre* nature.

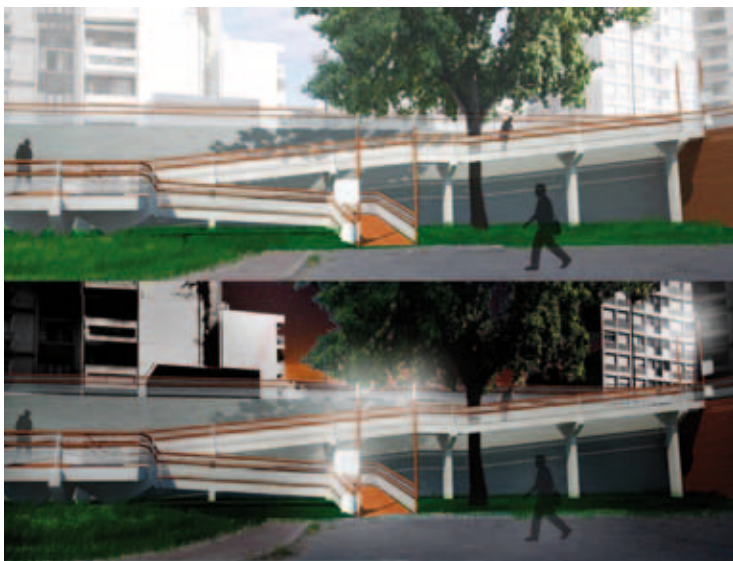
*Enseignant en histoire de la photographie et cinéma français

Pierre BAYOL

LES ENTRÉES POUR HABITER CONFORTABLEMENT LA DALLE D'ARGENTEUIL (2008)

Partenariat avec le GIP
d'Argenteuil Projet réalisé
avec Hélène Goullier

Comment réinterpréter
les différentes entrées
de la dalle d'Argenteuil
afin de les rendre
plus agréables aux
habitants et aux visiteurs.
Au vu de la différence de
géométrie de ces entrées,
ces propositions tiennent
de la couture au cas
par cas, un alphabet
de formes et de matériaux
qui renouvelle les codes
des escaliers, des gardes-
corps, en prenant pour
univers de référence
les ponts suspendus
et les bateaux.



LE CHANT DU CARBONE (2009)

Partenariat avec
l'EPFL + ECAL Lab

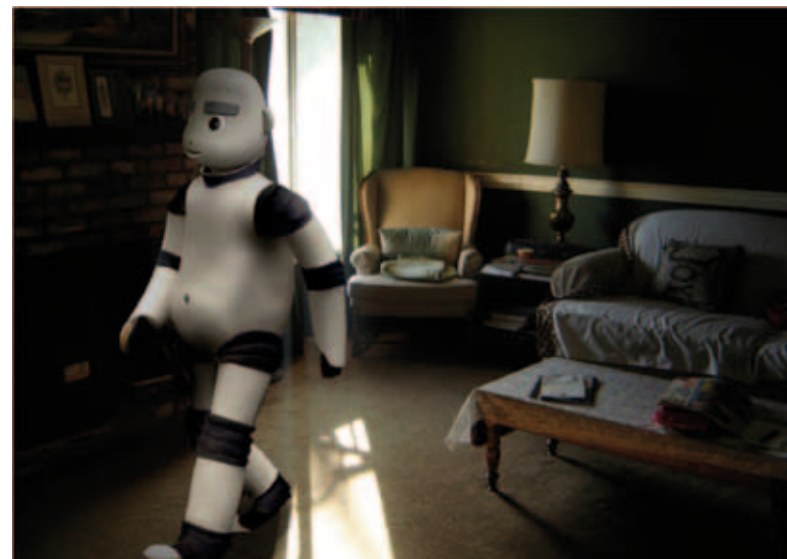
Inspiré par le phonographe
de Thomas Edison,
Le chant du carbone
propose d'exploiter
les capacités acoustiques
des composites à base
de fibre de carbone.
L'objet est composé d'un
cornet acoustique en
composite, sur lequel est
collé un sound exciter.
Le scénario d'usage de
l'appareil est donc très
simple, il suffit de brancher
son mp3 pour amplifier
le son de n'importe quel
dispositif musical sans
apport externe d'énergie.



ROBOT HENRI-LOUIS (2009)

Partenariat avec
Aldebaran Robotics
Projet réalisé avec
Theo Tveteras
et Janaina Milheiro

Les robots d'assistance
à la personne pourraient
devenir d'indispensables
aides de vie.
Henri-Louis répond à cette
problématique. Ce robot
humanoïde est destiné
à aider les personnes
âgées vivant à domicile.
Sa géométrie,
ses matériaux, ainsi
que son interaction
avec la personne sont
nés à l'issue d'une
immersion en maison
de retraite. *Henri-Louis*
a été sélectionné avec
3 autres robots, conçus
par Aldebaran, pour
être exposés au sein
de l'entreprise.





Fôs -Nyx



Fôs -Eydolon



projet de diplôme

Fôs

Directrice de projet: Ionna Vautrin *

2012 sonne l'arrêt de l'ampoule à incandescence. Quel est l'avenir alors pour le luminaire d'intérieur ? Apparition de nouvelles technologies, de nouveaux dispositifs, l'éclairage est en plein essor. À travers une analyse de l'évolution technologique de l'éclairage domestique, ce projet réinterroge les liens existants entre technologies contemporaines et dispositifs anciens.

* Designer

Fôs se décline selon trois pistes de recherches :

- **Nyx** aborde une technologie émergente de l'éclairage, l'oled. C'est un dispositif lumineux diffusant une lumière faible mais fonctionnelle permettant de lire mais aussi de se déplacer sans être agressé par une source de lumière vive et non adaptée à la nuit.

- **Eydolon** réinterroge une possible amplification de la lumière. Objectif : avec une source lumineuse nécessitant très peu d'énergie, on obtient un éclairage important. Il prend la forme d'une applique offrant une frontalité, entre la source, une led blanche, et un miroir convexe facetté.

- **Helios** utilise la lumière directe du soleil comme moyen d'éclairage à part entière. Il est constitué d'un ensemble de réflecteurs qui valorisent la lumière du soleil dans l'habitat.



Fôs -Helios



Mémoires Chroniques d'une nostalgie ordinaire

Directeur de mémoire : Yann Potin*

Voilà maintenant sept ans que j'ai quitté mon Sud natal pour venir vivre à Paris. Sept ans, qu'un sentiment étrange m'accompagne, la nostalgie. Le moment du mémoire m'est donc apparu opportun pour me pencher sur cette affection qui oriente ma vision du monde dans lequel j'évolue.

À travers plusieurs rencontres, avec des hommes ou des objets, mon regard s'est posé sur la portée possible de cette nostalgie dans le processus de création et dans l'affect qui nous lie à nos objets. Parler du passé pour mieux comprendre son présent mais aussi mieux envisager son avenir.

*Historien



**COUVERTS ARCOROC
(2009)**

Cette gamme de couverts en acier inox emboutie est née de la mise en volume d'une feuille d'inox, avec le passage du creux à la bosse. Une attention particulière a été portée au profil de l'objet. De plus, la cuillère et la fourchette sont généreuses dans leur forme car en contact avec la bouche, alors que le couteau est fin et élané, en adéquation avec sa fonction de découpe.



**BOIS FLUIDE,
PORTE-MANTEAU
EN LAMÉLLÉ-COLLÉ
(2009)**

La technique du lamellé-collé constitue le point de départ de ce projet de porte-manteau. Trois lames identiques de frêne forment au sol un large et stable trépied. En partie haute, les lames se subdivisent en six accroches courbées. Les lattes sont maintenues par deux discrètes entretoises métalliques qui laissent lisibles les chants du lamellé-collé. Malgré son apparente fragilité, ce porte-manteau se révèle très fonctionnel.



**CHAISE &
COLLECTION (2008)**

Inspirée de l'origami, cette chaise s'appuie sur les aspects techniques et esthétiques du pli : rigidité structurelle, facettes jouant avec les reflets et la lumière. Prenant vie d'une feuille mise en volume, cet objet questionne la fragilité, la légèreté et le confort le temps d'un pliage.





projet de diplôme

Matière Morte

Directeur de projet : Laurent Massaloux*

La société post-moderne fabrique des désirs artificiels et des chimères matérielles, provoquant une addiction à la consommation. Acheter n'est plus un désir, c'est un besoin. Le taux de remplacement des objets n'a jamais été aussi rapide. Aujourd'hui, la mode et le désir du renouvellement nous poussent insidieusement à la consommation, marquant ainsi la limite d'usage de nos propres objets.

*Designer, directeur d'atelier de projet à l'ENSCI



Cela entraîne un épuisement des matières premières et un gâchis lors de la fabrication. Il est donc important de reconsidérer la matière dans le processus industriel, de l'exploiter au mieux, et de prendre en compte sa véritable valeur. Travailler sur les déchets industriels c'est questionner les restes, les chutes et rebuts, c'est-à-dire les « matières mortes ». Car cette matière peut être le départ d'un nouveau processus de création et de fabrication.

Elle peut générer de nouveaux objets. Ce projet est une tentative de réflexion et de démonstration d'une économie permettant de donner apparence et consistance à ce chaos de matière.



Une Gourmandise

Directeur de mémoire : Fabien Vallos*

À partir de quand la gourmandise devient-elle autre chose ? On ne peut donner une réponse quantitative ou matérielle précise à cette question puisque la gourmandise dépasse la simple question de l'alimentation.

On s'attachera ici à définir les limites de la gourmandise, pour mieux en cerner le contour. Il s'agit de la définir lorsqu'elle n'est plus gourmandise. On en perçoit la forme lorsque, paradoxalement, elle disparaît. La notion de désir est ici le filtre permettant d'analyser la gourmandise. La première partie de ce mémoire a permis de reconnaître l'addiction comme première limite

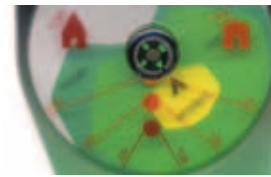
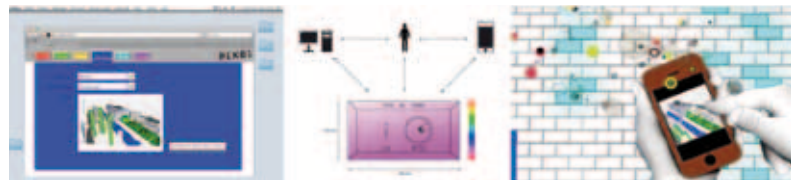
à la gourmandise. L'addiction, c'est ce glissement, cette métamorphose du désir en besoin, submergeant l'être. La deuxième limite est l'excès. Dans l'excès, ce n'est plus le désir qui change mais le contrôle qu'a l'être sur lui-même. L'être se laisse littéralement déborder par la gourmandise, au point de ne plus pouvoir la contrôler. Là où l'addiction est une limite des capacités psychologiques, l'excès est du côté physique. Dans l'excès, c'est le corps qui s'effondre. L'être dépasse ses capacités physiques d'absorption, il est dans le surplus, l'excédent.

*Philosophe, enseignant



PIXEL (2007)
Partenariat avec
25^{ème} arrondissement-
Fing et Citu
Projet réalisé avec
Delphine Mériaux

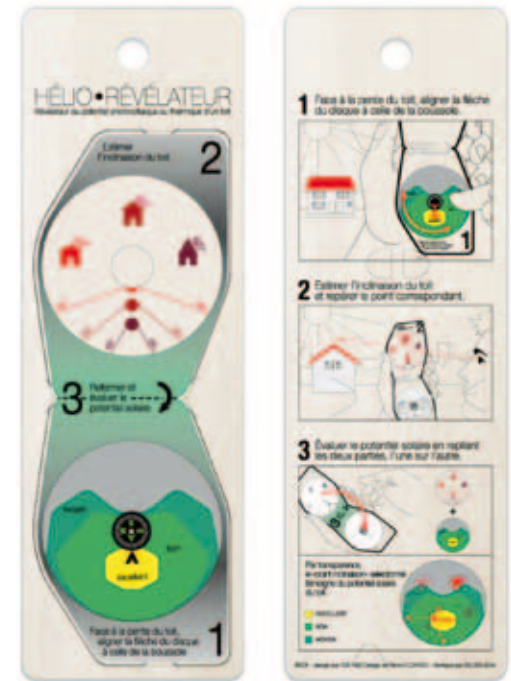
La voute carrelée du métro parisien, épurée, pourrait devenir une surface informative en lien avec l'activité extérieure. Des informations seraient alors affichées et hiérarchisées sur la voute. Des émetteurs RFID et des LED intégrés aux carreaux de la voûte, devenant des pixels lumineux et colorés, enverraient à l'utilisateur des informations sur la ville aux alentours des stations. Ces informations seraient ensuite collectées par l'utilisateur dans le métro via son téléphone portable.



L'HÉLIORÉVÉLATEUR (2009-2010)

Stage dans la cellule design
d'EDF R&D

En exploitant un simple jeu de transparences et de masques, l'Héliorévélateur permet la détection d'un potentiel de production d'énergie solaire d'un logement, de façon didactique et accessible, en croisant l'inclinaison et l'orientation d'un toit, deux facteurs déterminants pour l'efficacité d'une installation solaire. Cette nouvelle approche participe à une compréhension instantanée et élémentaire du principe des énergies renouvelables.

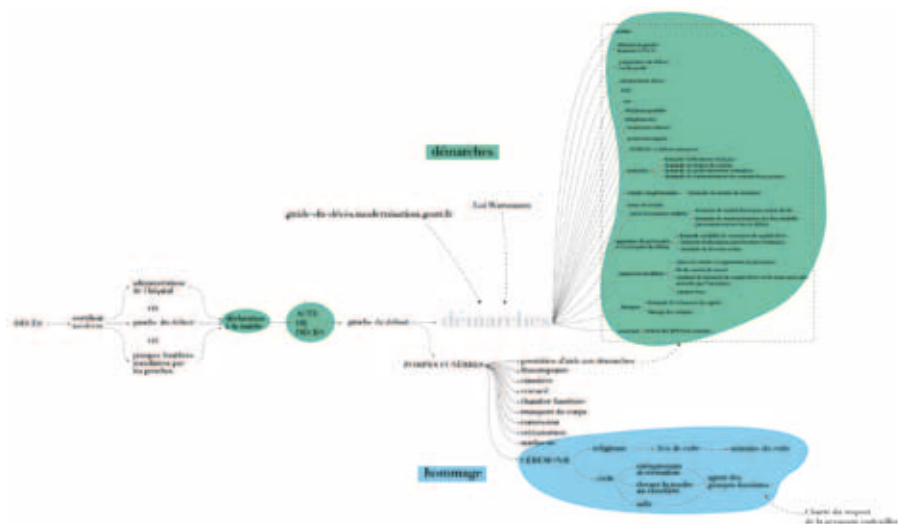
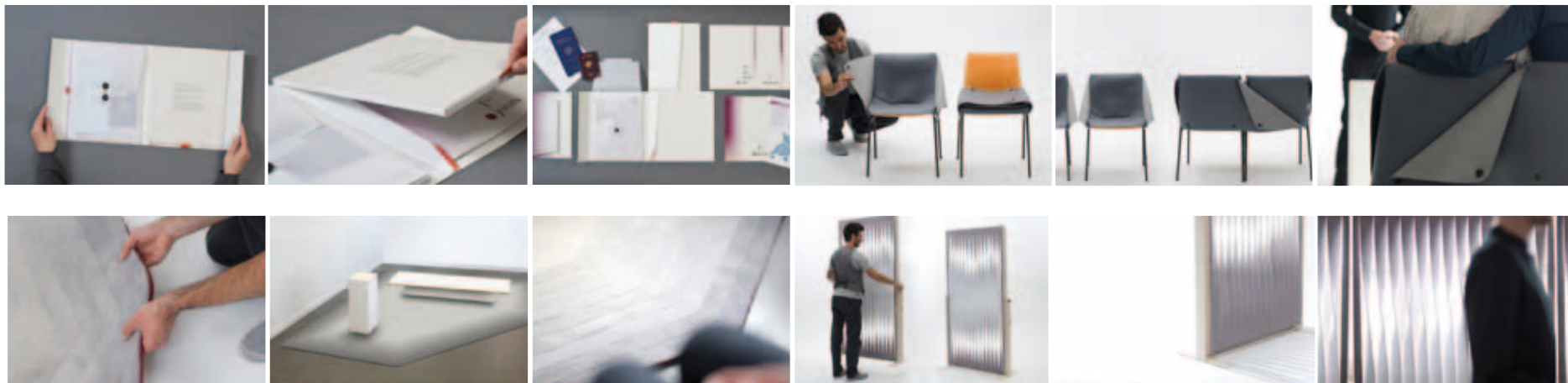


SUPERSCANNER (2010)

Partenariat avec
Intermarché-
Les Mousquetaires
Projet réalisé avec
Célia Rossi

Ce mobilier-système de paiement est basé sur des technologies existantes de scanner 3D. L'espace de travail de la caissière est ainsi libéré afin qu'elle ne touche plus, ou moins, le produit. Elle peut être plus proche des clients pour les renseigner et les assister au cours de l'encaissement. La caissière devient une hôtesse.





projet de diplôme

CE(ux) QUI RESTE(nt)

Directeur de projet : Guillaume Foissac*

Confronté à un décès on manque souvent d'accompagnement face aux nombreuses et complexes démarches. Par ailleurs, Seuls les services payants de pompes funèbres privées ou les ministres du culte proposent des structures adaptées pour une cérémonie d'hommage.

Comment redonner à l'acteur public les moyens d'accomplir sa mission pour proposer un service neutre, adapté, respectueux de tous et accessible à chacun ? Comment et à quels moments

le designer pourrait-il intervenir dans ce contexte où l'équilibre entre le fonctionnel et l'émotionnel, le système et l'humain, le public et le privé, s'avère être des plus fragile ?

Ce projet s'articule en deux parties concomitantes au sein d'un même scénario d'accompagnement par l'acteur public.

Des démarches

- Un dossier

Remis simultanément avec l'acte de décès en mairie, il spécifie et regroupe les différentes démarches à accomplir. Il propose un accompagnement fonctionnel et tente de ménager une dimension et un territoire symbolique à la réalisation des démarches, acte important en terme de reconnaissance administrative mais aussi sociale. Cet aspect du projet se base sur l'hypothèse de la mise en réseau possible des divers acteurs sociaux concernés.

Une cérémonie d'hommage

Cette partie du projet tente de requalifier les espaces des salles polyvalentes, mises à disposition par les mairies, peu adaptés à ce

type de cérémonie. Ce dispositif propose trois objets faciles à mettre en œuvre par le personnel de mairie.

- Un tapis

Ses proportions et sa forme permettent différentes manières de composer l'espace alentour et ce qui se passe en son centre. C'est l'espace d'hommage et de dernier adieu au défunt. Plus on s'approche du centre, où se trouve le défunt, plus les tons sont clairs et le volume tend vers une zone de lumière.

- Un habillage de chaise

Il participe à l'expression d'une dimension sociale. Les pans sur les côtés peuvent s'ouvrir pour une configuration plus collective dans ce moment où le rapprochement aide au réconfort.

- Un paravent

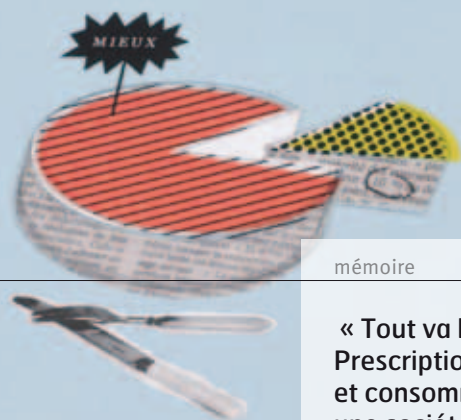
Il évoque la notion de passage et d'étape, son jeu de lattes vrillées modifie la perception du lieu, en terme de lumière et d'acoustique, lorsqu'on entre ou que l'on quitte la cérémonie, lors des moments d'écoute ou de prise de parole.

*Designer, intervenant à l'ENSCI



« TOUT va bien ! »

prescription, besoins humains, et consommation
dans une société rationalisante



mémoire

« Tout va bien ! » Prescription, besoins humains, et consommation dans une société rationalisante

Directeur de mémoire : Olivier Assouly*

Qu'est-ce qu'un besoin ? Comment ça marche ?
C'est en partant d'un état des lieux de ce
qu'il pourrait être qu'apparaît la question
de celui qui en donne la définition et de son
contexte : les prescripteurs du besoin.
Il semble que les objets et services aient pour
fonction première de satisfaire nos besoins...
Pardon ! Désirs !... Non, veuillez m'excuser
encore une fois : nos besoins... Besoins
ou désirs ?... Ce sont là bien les fondements
d'une société de consommation devenue
aujourd'hui société d'hyperconsommation,
un système où les prescripteurs fonderaient
besoin et désir pour mieux exacerber
ceux d'un consommateur. Le design
est générateur, entre autres, d'objets
et de services. Est-il un prescripteur
du besoin ou un outil de prescription ?
Comment se positionne le design
dans un tel système ?

* Professeur de philosophie, responsable de la recherche
à l'Institut français de la mode

Florian DELÉPINE

LUTI, VÉLO URBAIN (2007)

Projet réalisé avec Laurent Beurriand

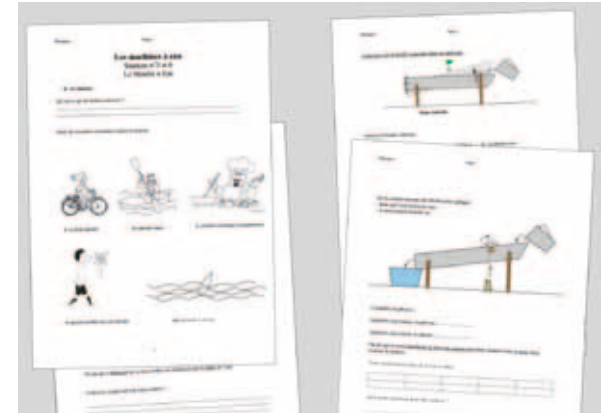
Ce prototype fonctionnel de vélo contient des rangements intégrés. Pour tenter d'innover sur cet objet à l'histoire déjà si riche, voici un vélo manifeste en tôle d'aluminium pliée et rivetée. Le jeu des pliages permet à la tôle de structurer à elle seule le vélo et non d'être un simple habillage.



LES MACHINES À EAU (2009)

Partenariat avec La maison des Sciences et l'École Centrale Initiative de groupe avec Léonie Ferry et Thibaut Guittet

En vue du développement de la culture scientifique en ZEP, le groupe a travaillé pendant un semestre avec une classe de CE2 sur le thème des machines à eau. Le projet a débuté par des notions de base, puis il a fallu développer chaque principe physique. Pour cela, le groupe a imaginé un contenu et des activités pédagogiques pour chaque séance, en utilisant le biais ludique de l'expérimentation (roue à aube, vis d'Archimède...), le tout en alternant travail en petits groupes et bilans avec la classe.

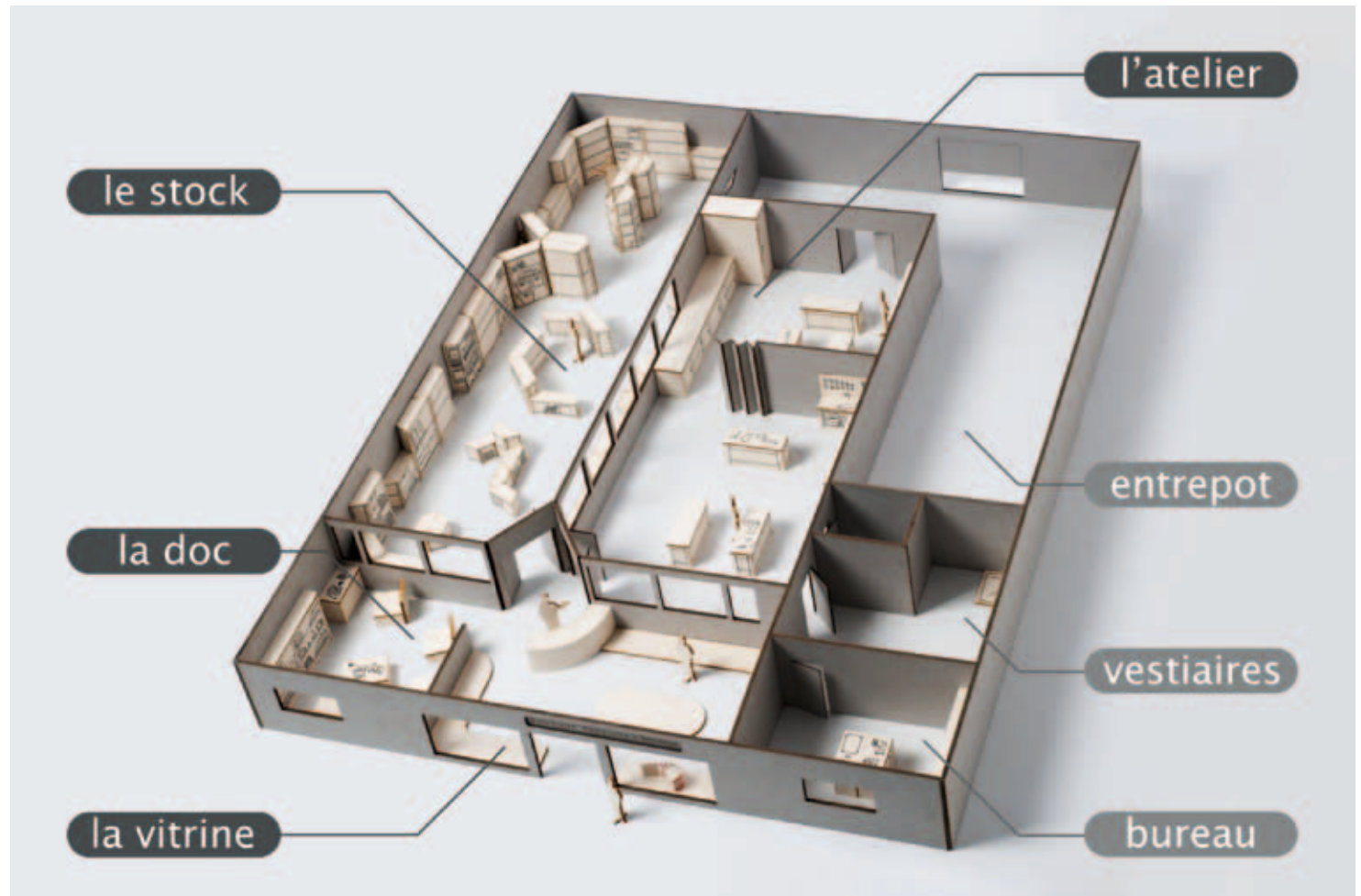


HOMO MOBILUS (2011)

Stage chez Du & Ma Scénographies

Il s'agit d'une exposition itinérante sur le réseau mobile d'Orange, dont l'objectif est d'expliquer son mode de fonctionnement. Elle se compose de trois parties distinctes : les nouveaux usages du réseau, des bornes interactives autour d'un mobile insolite ; les coulisses du réseau, des tables paysages avec des dispositifs didactiques ; une fresque historique de la communication mobile, des blocs emboîtés contenant des vitrines. Un salon d'approfondissement clôture l'exposition.





projet de diplôme

L'université populaire du bricolage

Directeur de projet : Serge Noël*

Quelle forme peut prendre un design émancipateur ?

Le bricolage semble donner prise aux gens sur la maîtrise de leurs objets. Ce projet cherche à donner les moyens au grand public de réparer, améliorer ou créer des objets. Il s'agit d'un lieu, pensé comme un centre de ressources, qui propose des services et des emplois en insertion pour produire des objets en séries à partir de matériaux de récupération.

4 points sont ici développés par le designer :

L'espace : un atelier équipé, un stock où sont vendus des matériaux récupérés dans l'industrie ou chez les particuliers, une vitrine où sont mis en scène les objets produits et un espace de documentation.

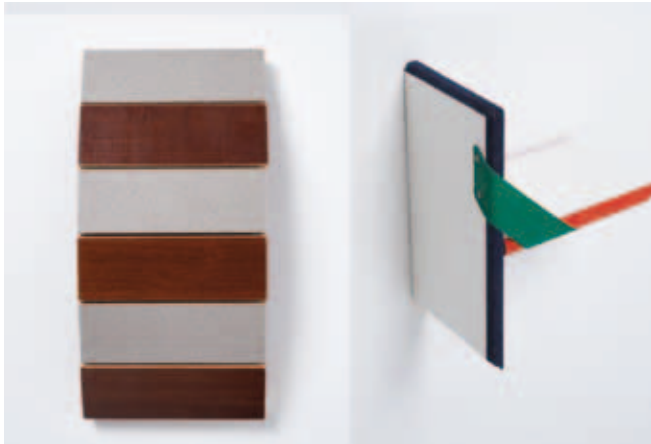
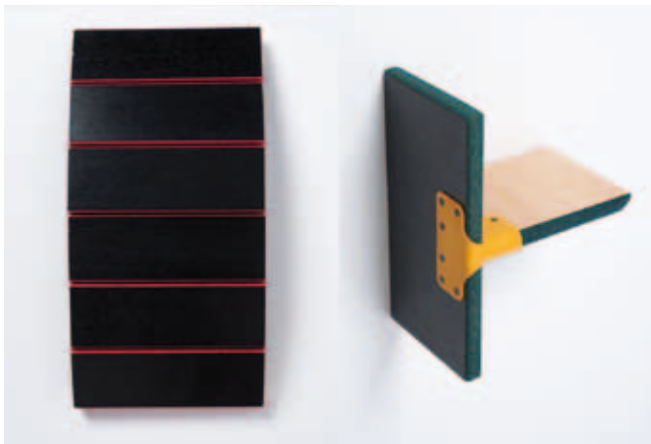
Le fonctionnement : proposition de cours, de stages, prêt de machines ainsi que d'animations extérieures de sensibilisation.

Les objets : proposition de principes constructifs et ouverts à base d'aggloméré,

bois au grand potentiel de réemploi. Une piste d'assemblage de lattes autour d'un profil et une piste d'assemblage avec des chutes de cuir.

La communication : supports appropriés comme la carte d'adhésion, les cartels de présentation des matériaux, les plans de fabrication d'objets et le site internet qui, entre autre, centralise des liens de bricolage.

*Designer





L'implication citoyenne, démocratie et émancipation

Directeur de mémoire : Frank Burbage*

Pourquoi les gens s'impliquent-ils ? C'est sur cette interrogation que débute ce mémoire. Après avoir fait un historique ainsi qu'un état des lieux de la démocratie et de notre rapport à ce régime, on émet l'hypothèse que si l'implication intègre du questionnement politique et du questionnement sur soi alors elle peut faire advenir la démocratie et permettre l'émancipation des individus c'est-à-dire œuvrer à la liberté collective et à la liberté individuelle.

Le rôle du design ?

Le designer en tant que médiateur et force de proposition est impliqué.

Il a sa part de contribution dans l'aliénation ou l'émancipation des individus.

Il peut choisir le degré de liberté et de questionnement qu'il glisse dans ses objets. Comme le coût ou l'impact environnemental la capacité à émanciper peut —ou doit ?- être intégrée à son cahier des charges.

*Professeur de philosophie et co-fondateur de l'Université Populaire UP18 à Paris

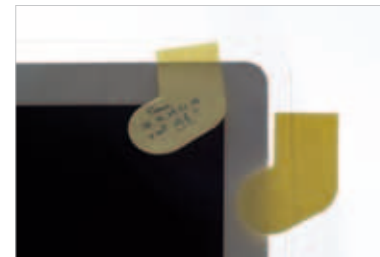


DYADE – PROJET VÉLOCE II (2009)

Dyade explore les potentiels du vélo à assistance électrique. Grâce à une puissante batterie et à un dispositif gyroscopique, intégré dans sa roue avant, la bicyclette permet de transporter plus de charges de façon stable et sans efforts. Un astucieux système de porte-bagages convertible donne la possibilité de se déplacer à deux en toute sécurité.

B.LOW – PROJET HIDDEN CARBON (2010)

Avec son mouvement ample et lent, la grande pale déplace un important volume d'air avec douceur. Elle fait oublier les ventilateurs vrombissants. La surface est tendue sur un cadre en carbone moulé où alternent zones rigides et zones flexibles. Cette caractéristique, propre aux matériaux composites, autorise un port-à-faux important et donne à l'oscillation une amplitude plus agréable.

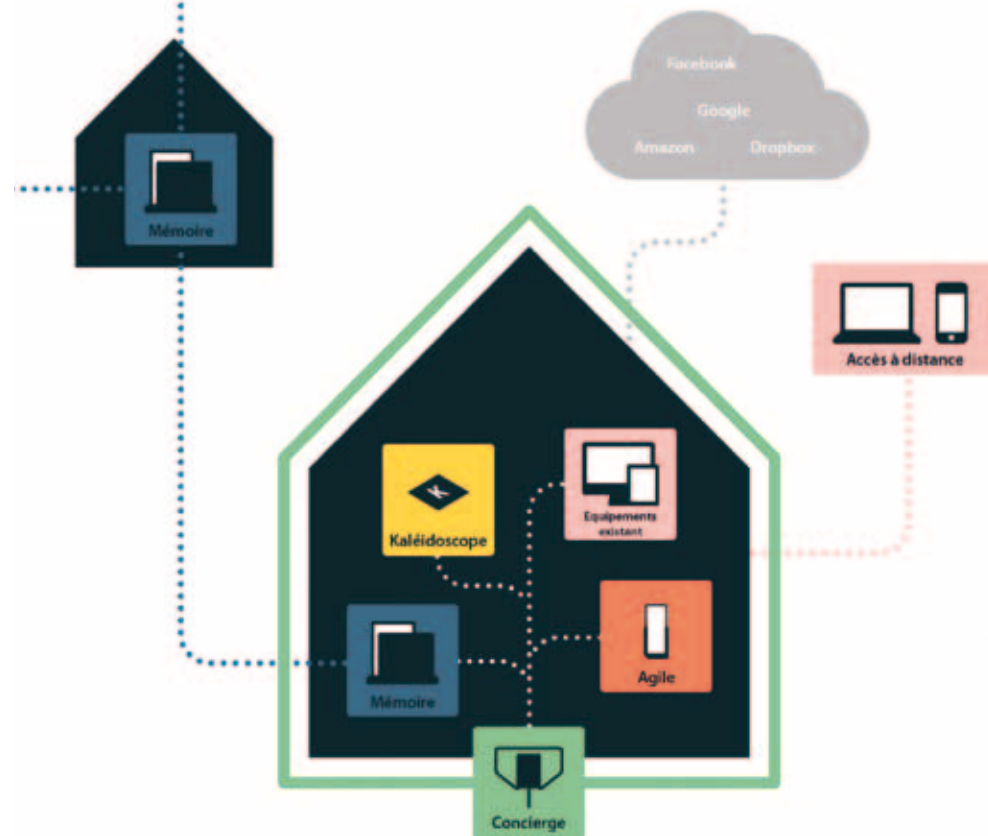
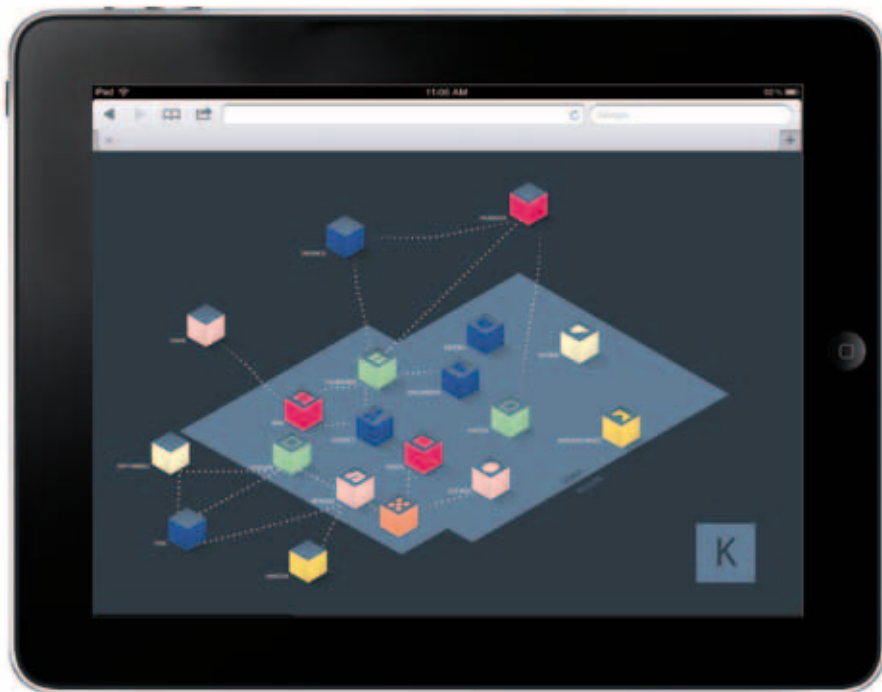


SET DE « NOÉLISATION » (2008)

Du produit à la marchandise
Stage ABK, Stuttgart

« Grâce au set de Noëlisation, recréez facilement l'ambiance des fêtes de fin d'année, même au bureau ! »
Au delà de leur aspect ludique, ces prothèses adhésives interrogent la place des symboles dans notre quotidien.





projet de diplôme

Des données domestiquées

Directeur de projet : Guillaume Foissac*

Délégué auprès de services tiers, l'hébergement des données personnelles se fait souvent en contrepartie de leur exploitation commerciale : opaque et exclusive. En explorant les possibilités de l'hébergement à domicile des données, ce projet cherche à conférer aux individus un nouveau contrôle sur leurs informations numériques. Épaulée par un service de proximité, une famille numérique propose une redéfinition simple et sensée de notre rapport aux données.

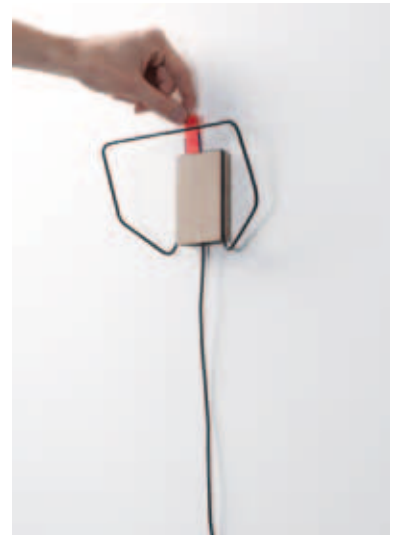
*Designer, intervenant à l'ENSCI

Le concierge : pour une régulation fine des entrées et des sorties du foyer numérique.

Les agiles : pour stocker temporairement les données récentes et instantanées.

La mémoire : Constituée de deux disques durs, elle contient aussi les données, chiffrées et fragmentées, de l'ensemble de la communauté auto-hébergée. C'est l'archive des agiles.

Le Kaléidoscope : interface web permettant d'organiser l'utilisation détournée des données personnelles.



Je t'aime moi non plus

de la relation entre
design et capitalisme

— 60

mémoire

« Je t'aime moi non plus » De la relation entre design et capitalisme

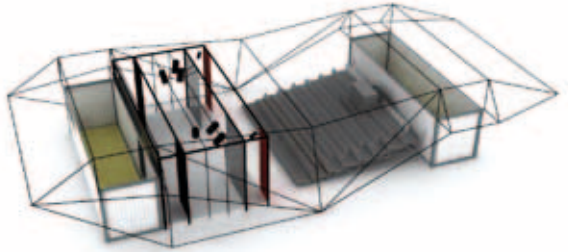
Directrice de mémoire : Marie-Haude Caraës*

Apparu au moment de l'industrialisation, le design entretient un lien étroit avec le système économique capitaliste. Si certains designers ont par le passé cherché à mettre à mal la logique du marché – jugée amoral – cette prise de position semble aujourd'hui s'estomper. Retracer d'un point de vue socio-économique l'évolution de la critique en design permet d'en interroger la pertinence, les raisons de son apparent échec ainsi que ses enjeux actuels.

*Politologue, Directrice de la Recherche,
Cité du Design, Saint-Étienne

SCÈNE MOBILE / CARGOTECTURE (2008)

Comment créer une architecture habitable à partir de containers ? Travail sur un dôme qui se développe autour du container, puis sur un espace couvert permettant d'organiser des concerts et des pièces de théâtre.



CADRE 57 / LE VÉLO URBAIN (2008)

Projet réalisé avec
Néhémé Goguely

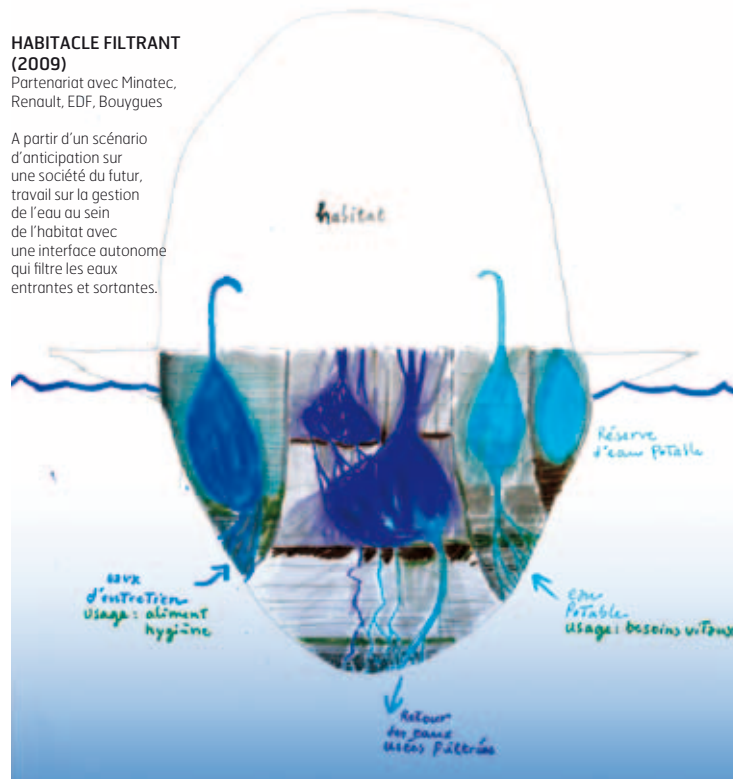
Comment imaginer le vélo urbain idéal avec pour contrainte principale la création d'un prototype fonctionnel, fabriqué de bout en bout à l'école ? À partir d'un modèle de vélo connu - le vélo porteur - il s'agit d'un travail sur les détails pour épurer la forme au maximum.



HABITACLE FILTRANT (2009)

Partenariat avec Minatoc,
Renault, EDF, Bouygues

À partir d'un scénario d'anticipation sur une société du futur, travail sur la gestion de l'eau au sein de l'habitat avec une interface autonome qui filtre les eaux entrantes et sortantes.





projet de diplôme

Sac+

Questionnement sur la durabilité des emballages

Directeur de projet : Jérôme Aich*

Dans le contexte d'une consommation alimentaire plus responsable, les emballages actuels ne sont pas adaptés aux nouvelles pratiques comme les Amap, la vente directe, les magasins de diffusion bios, en somme les modèles contemporains vers lesquels tendent les producteurs et les consommateurs responsables.

L'enjeu est donc de valoriser ce type de consommation en créant une gamme de contenants durables et contextualisés.

* Designer



L'idée est de porter un regard sur les modes de consommations des denrées alimentaires puis de proposer des solutions avec des objets simples pouvant rentrer à court terme dans notre quotidien. Dans ce projet, le sac est l'outil de base pour développer de nouveaux objets.

Ce projet a obtenu le 1^{er} Prix du concours Zéro Déchet organisé par Syctom, agence métropolitaine des déchets ménagers.





mémoire

L'épaisseur de l'objet

Directeur de mémoire : Frédéric Dumond*

— 68

Surproduction, surconsommation, encombrement, certains objets qui nous entourent et que nous achetons ont déjà un pied dans la décharge alors même que nous n'avons pas commencé à les utiliser. Le rapport que nous avons avec eux est superficiel et le sens que nous leur donnons est sans cesse remis en question par une nouvelle vague de tendance. A l'opposé de ce zapping compulsif nous entretenons avec certains objets de notre entourage un rapport affectif et particulier. Ces objets sont intéressants de par leur équilibre et leur « capacité » à durer. L'interaction homme/objet devient constructive. Quels sont les processus permettant de redonner un statut social plus pertinent à l'objet qui élève la relation homme/objet vers un rapport culturel ? En s'appuyant sur des modes de production privilégiant la recombinaison entre objets, fabrication à petite échelle et diffusion à l'échelle locale, tentons de réintégrer l'objet et son design dans un processus qui le valorise et lui donne de l'épaisseur...

*Écrivain, vidéaste, plasticien

Mélanie HUSSON

LINE COLLECTION (2008)

Ce projet questionne la règle du jeu comme moyen de générer des formes. Avec le dessin comme point d'entrée, on met en place une contrainte qui impose de dessiner le profil d'une chaise et sa collection, d'un seul trait sans jamais lever le crayon. Cette règle permet de composer une organisation spatiale de lignes, d'établir un principe constructif assurant la cohérence visuelle de l'ensemble de la collection.



FUSION TOOLS (2007/2008)

Ces objets d'art de la table ont été dessinés en utilisant les fonctions formelles propres au logiciel de modélisation 3D Catia, développé par Dassault Système. Une de ces fonctions permet notamment de jouer avec la visibilité des arêtes de construction des objets. Cette spécificité a été le point de départ pour dessiner une gamme d'objets d'art de la table mêlant les cultures asiatique et occidentale. Le travail de dessin de cette collection se situe donc à la jonction des deux typologies d'objet.



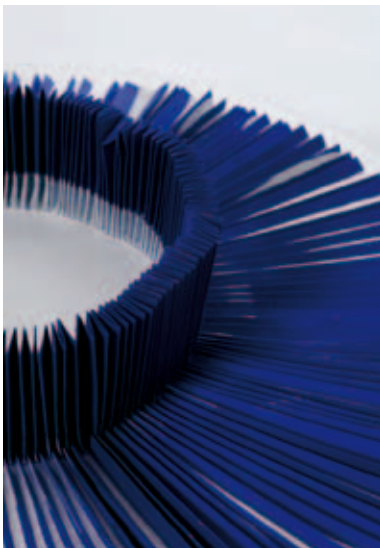
COLORATION DU BOIS (2010)

Partenariat avec Sy.NTTA

Les artisans du Jura ont un grand savoir-faire autour du matériau bois. La couleur, en revanche, est plaquée sur les objets, effaçant toutes traces de ce matériau.

Il s'agit donc de mettre en place un processus de coloration - choix des essences, de la teinture, des temps de trempé - et de penser la couleur, non plus comme finition, mais comme principe de construction des objets. Ce procédé fait intervenir de l'aléatoire dans la série. Les motifs sont propres à chaque pièce et soulignent leur caractère unique.





projet de diplôme

Trait d'union

Directeur de projet : Renaud Thiry*

La question de l'assemblage est, pour le designer, une question de fond souvent considérée comme une contrainte, comme un élément que l'on doit cacher, dissimuler. Comment repenser l'assemblage ? Comment le considérer non pas comme seule contrainte mécanique, mais comme un élément qui dessine la forme, comme partie prenante de l'objet ?

*Designer



Ce projet de diplôme prend corps à travers trois objets. Chacun exploite un assemblage de matériaux guidé par un principe de mise en forme. Les objets développés répondent à une certaine économie de moyens et proposent différents objectifs de production, de distribution, d'usage.



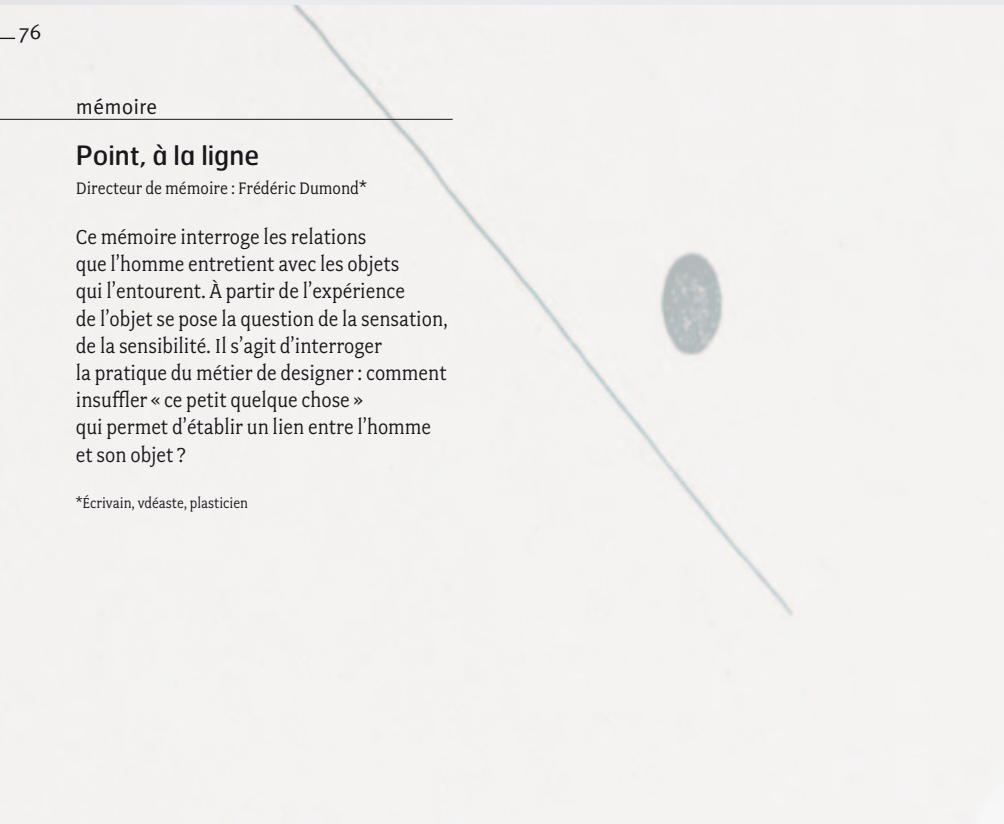


mémoire**Point, à la ligne**

Directeur de mémoire : Frédéric Dumond*

Ce mémoire interroge les relations que l'homme entretient avec les objets qui l'entourent. À partir de l'expérience de l'objet se pose la question de la sensation, de la sensibilité. Il s'agit d'interroger la pratique du métier de designer : comment insuffler « ce petit quelque chose » qui permet d'établir un lien entre l'homme et son objet ?

*Écrivain, vidéaste, plasticien





UN SET LÉGER ET SIMPLE (2009)

Partenariat avec Arcoroc, filiale du groupe ARC

Ces couverts sont l'expression d'un geste primitif aussi simple que le pli d'une feuille qui la transforme en un contenant. En écho aux expérimentations sur le bois, le set évoque la fluidité à travers la déformation d'une feuille d'acier inox. Cette technique vient définir la géométrie ainsi que la fonction du couvert. La matière s'enroule progressivement de l'ouvert vers le fermé et dessine le volume du couteau. Légèrement pincée au 3/4 du corps, elle forme la fourchette, et une ouverture plus ample dessine la cuillère.



3 ASSEMBLAGES FLUIDES EN BOIS (2009)

Projet d'expérimentation

La fluidité renvoie aux univers liquides et gazeux. Une forme solide fluide n'existe pas. Or, ce travail s'appuie sur cette contradiction à travers la conception de formes d'assemblages qui évoquent la fluidité. La matière bois, avec ses caractéristiques intrinsèques, est d'une nature assez malléable pour expérimenter les différents aspects de la fluidité. Trois assemblages sont nés de la confrontation entre dessins et techniques de fabrication. Chacun fait état des différents aspects de la forme fluide. Le premier objet, en bois massif, révèle l'impression d'absorption, d'un fondu progressif entre deux formes. Le deuxième utilise le jonc tressé pour mettre en évidence l'écoulement des forces et les lignes de tension de l'assemblage. Le troisième, avec la feuille de placage, traduit la déformation, l'influence d'une force par rapport à l'autre.



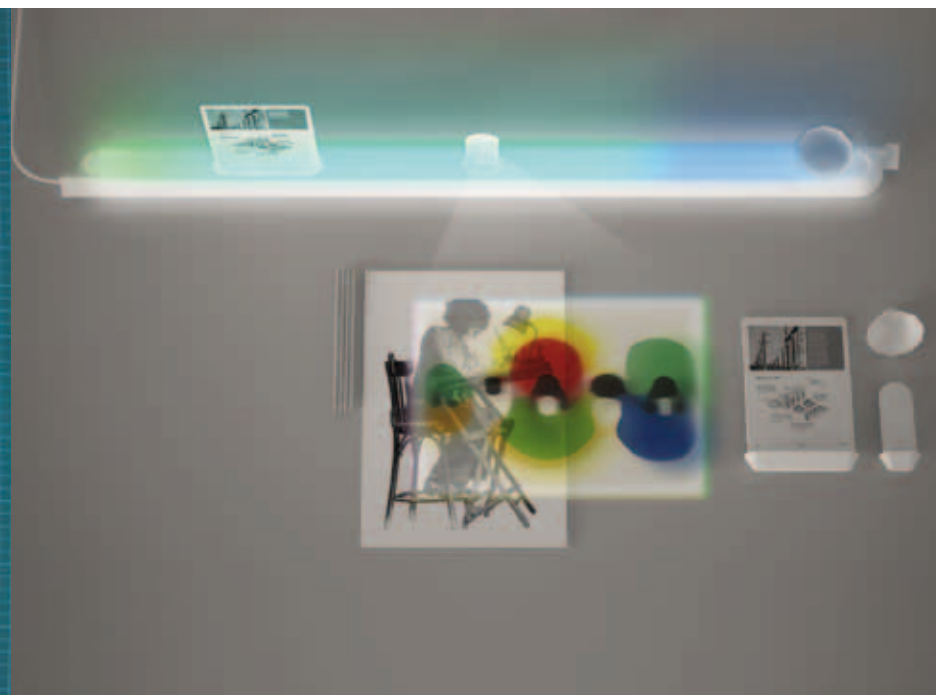
VERT ! LES NEGA OBJET (2008)

Partenariat avec EDF
Projet réalisé avec Loïc Le Guen

Outil de diagnostic et de gestion de la production de Négawatt au sein de l'habitat. Il s'agit d'un écran tactile qui, dans un premier temps, sert de filtre numérique. Il vient révéler, par un système de réalité augmentée, un fourmillement autour de nos objets électriques, matérialisant ainsi des "fuites énergétiques". Il suffit ensuite de viser un objet et, par un basculement du cadre, on tague ce dernier. Ainsi, l'utilisateur va constituer un réseau "d'objets néga". Les objets tagués sont visibles à l'écran sous forme de cellules. Plus celles-ci sont grandes, plus la production de Négawatt est grande. Le niveau de gris de la cellule définit la performance de l'objet. Plus l'objet est clair, plus il est performant. Si une cellule est noire cela



signifie que l'objet qui lui est affilié peut encore potentiellement produire des Négawatts. Son utilisation peut donc encore être optimisée.



80



81

projet diplôme

Les objets sans

Directeur de projet : Guillaume Foissac*

Les objets « sans » fleurissent dans de nombreux domaines. Sans fil, sans contact, sans conducteurs, sans frontières, même sans sucre ajouté. La thématique du « sans » semblerait nous promettre, via un affranchissement aux contraintes, bien plus qu'un simple constat de réduction mais au contraire un regard résolument porté sur le progrès. Dans ce mouvement, le « sans » pose des questions fondamentales sur ses conséquences techniques, sanitaires, sociétales, voire même morales.

*Designer, intervenant à l'ENSCI

Derrière les auspices favorables des objets « sans », il faudra apprendre à voir au-delà de leurs promesses, anticiper leurs déploiements et leurs usages, mesurer en quoi le « sans » peut, modestement, tenter de s'équilibrer avec le plus.

Deux thématiques sont donc ici dégagées.

Mouvements magnétiques

La thématique du « sans » a premièrement motivé la fabrication et l'expérimentation de moteurs « sans » besoins énergétiques.

Mise au point d'un roulement magnétique capable d'entraîner les pales d'un ventilateur pendant un temps limité. Le tout, sans trop de matière, sans restrictions d'usage, sans dépendances à un réseau.

Light fidelity

La seconde thématique amenée par le « sans » est une technologie émergente : le *Li-fi*. Elle permet de transmettre des informations par la lumière. Il s'agit de repenser des usages connectés selon ces nouvelles données.



Oustal est une lampe directement alimentée par la fibre optique qui compose une localité connectée.

Sémaphore rend la fenêtre poreuse et capte les murmures via les lumières de la ville. Chaque point de lumière, véhicule, enseigne, fenêtre crée un réseau dense à l'échelle d'un quartier. Les informations transitent par la lumière et se transforment en sons.



Prisme est un dispositif permettant de diffracter la lumière blanche du web et de naviguer dans un spectre coloré de références. Il s'agit d'un outil de navigation dans un contenu par le biais de la manipulation de la lumière.

mémoire

Point, à la ligne

Directeur de mémoire : Michel Cassé*

Dois-je partir du vide ou dois-je faire le vide ?
C'est sous cette dialectique millénaire
que modelleur et sculpteur s'interrogent
sur la forme. Seulement aujourd'hui,
la question du vide balaie des champs
de connaissances très vastes et ne peut plus
se réduire à une seule définition formelle.
Vide dans la matière, vide interface,
vide technique, vide quantique ou vide
potentiel, derrière ce que l'on nommait
« néant » semble se cacher un univers
riche, protéiforme et bouillonnant :
le vide serait plein. Alors, pour l'observer
plus attentivement, il est nécessaire
de prendre la tangente et de relier entre-
elles ces quelques définitions pour porter
un regard nouveau, plus éclaté où le vide
deviendrait un espace disponible :
une constellation des possibles.

la
constellation
des
vides

* Astrophysicien, écrivain et directeur
de recherche au CEA



CONCEPTS D'ORDINATEURS PORTABLES (2011)

Accessoires pour ordinateur portable créant un nouveau langage d'interface ainsi que des interactions inattendues :

- un anti-virus en forme de moulin rouge ; au lieu de lire une information sur écran, l'utilisateur fera face à un petit monstre allergique aux virus, qui tourne et hurle de douleur ;
- un diffuseur d'huiles essentielles dépendant de l'émission de chaleur de l'ordinateur
- un vidéo projecteur porté par l'ordinateur
- une lumière d'appoint collée sur le dos de l'ordinateur.

*Fujitsu Design Awards
Lifebook, Japon
Prix du Jury*



PORTER / TRANSPORTER (2008)

Autour de la notion de porter et de transporter dans l'univers de la maroquinerie et plus particulièrement chez Vuitton (partenariat fictif), naît cette gamme de produits à partir de l'observation des habitudes de voyage. L'objet pour *porter et transporter* est une mise en valeur de la structure pour elle-même ainsi que du matériau cuir évoquant le prestige, la légèreté, la souplesse, la géométrie variable et la longévité.

Prototype présenté à l'occasion de l'exposition VIA des écoles de design en 2008.

CUISINE PAYSAGE (2007)

Partenariat avec le VIA et l'entreprise Hardy
Projet réalisé avec Mathieu Peyroulet Ghillini

D'une cuisine rapide la semaine, composée principalement d'un petit déjeuner et de produits déjà préparés, on peut transformer sa cuisine en un lieu de préparation de plats de qualité pour sa famille ou ses amis. Ainsi la « cuisine de survie » devient la « cuisine de plaisir ».

Prototype présenté à la Foire de Paris à l'occasion de l'exposition Cuisine en ébullition, en 2010





projet de diplôme

Better Than Snow

Directeur de projet : Vincent Dupont Rougier*

Si le papier est un matériau « facile » à manipuler, sa fabrication et ses transformations ne relèvent pas forcément du domaine artisanal. Le Tyvek, entre le papier et le textile, peut naturellement offrir des qualités fonctionnelles, et bien d'autres surprises...

Les objets suivants sont issus d'une série d'expérimentations de ce matériau indéchirable, imperméable, thermocollable, imprimable...

L'objet noué est un rail de LED « tressées » solidement dans une housse en Tyvek double-couche (en structure rigide), par trois ficelles découpées dans une feuille Tyvek en structure souple.

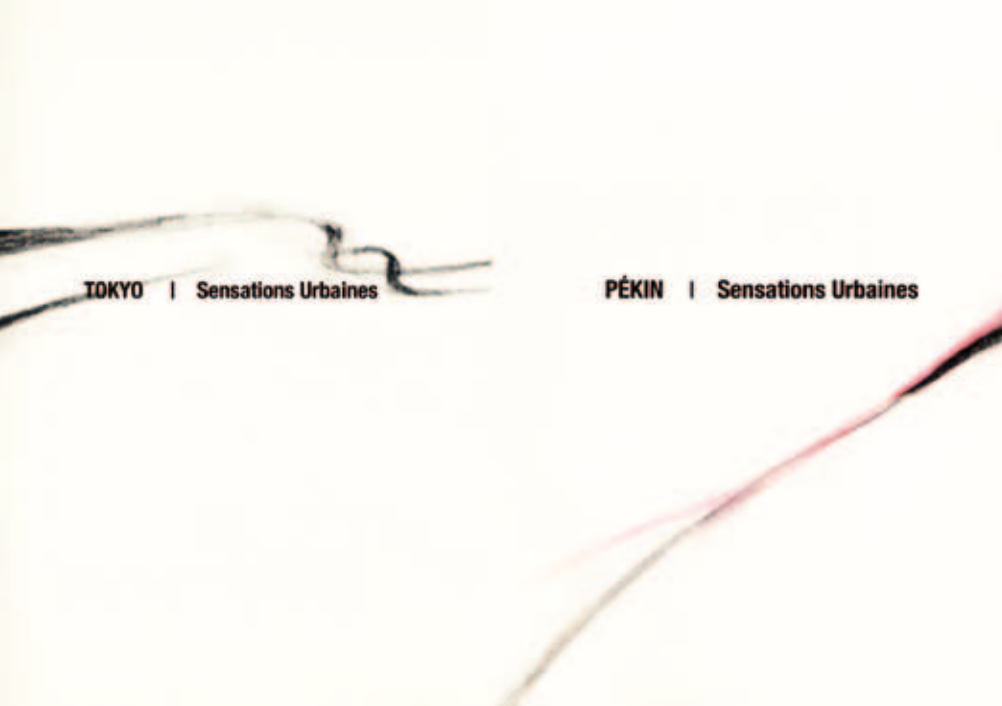
L'objet volant est un oiseau lumineux dessiné selon le principe du « patron magique », inspiré des techniques de mise en oeuvre de la haute couture. Ce principe permet de créer des objets à géométrie variable selon les différentes structures à l'intérieur.

L'objet collecteur d'eau de pluie est un récupérateur d'eau de pluie dessiné selon le principe du « patron logique ». Il s'inspire d'un modèle plan de la géométrie euclidienne.

L'objet qui dort debout est un abri pliable, un système de tressage permet d'assembler les pièces et de lui donner des « pieds » solides.

* Designer





mémoire

— 92

Tokyo – Sensations Urbaines – Pékin

Directrice de mémoire : Cloé Fontaine*

Je dessine parallèlement Tokyo et Pékin sur de longs rouleaux peints où une figure doit disparaître pour que l'on puisse voir la suivante.

Le sujet de ce mémoire est ainsi le produit d'une situation. J'ai un quart de sang japonais, un quart de ma famille vit et travaille au Japon. Le Japon, intimement, ce n'est donc ni l'Autre, ni l'exotisme, ni même le joli Japon, celui de la jolie peinture et de la jolie poésie : c'est d'abord l'expérience d'une certaine forme de violence, du vécu et du non-dit. D'origine chinoise, j'ai grandi dans le nord de la Chine, près de la Russie, j'ai été nourrie à la chinoise et le chinois est ma langue maternelle. Mais il y a cette cassure de douze ans. Je me permets d'extérioriser ce que je ressens intérieurement de Pékin par des récits brefs et fragmentaires : instants minuscules parfois, miettes modestes volées à la mémoire. Certaines vignettes scintillent

en quelques lignes, d'autres récits ont besoin de quelques pages pour se déployer, mais surtout j'essaie de régler mon attention avec la même focale pour atteindre le détail révélateur de la réalité urbaine en Chine d'aujourd'hui, pour faire parler des habitants, résonner la ville, l'homme et la création : un mélange sans fin de rires et de pleurs, de courtes désespérances et de longs espoirs. Pourtant, il y a certains combats que je ne pourrai pas éviter, parce qu'ils empêchent la rencontre, à laquelle je dois tant : un brouhaha confus où se mêlent informations mirobolantes sur l'économie de la Chine, nouvelles alarmantes sur sa politique, et interprétations plus ou moins fondées sur sa culture...

Pour ma ville d'hier, pour mes amis d'aujourd'hui, pour les habitants de demain, pour terminer mon long voyage à Paris.

*Architecte, conservatrice au Centre Pompidou, Paris

EQUILIBRE (2006)
Partenariat avec Pyrex

Papillote en verre borosilicate dessinée autour de la gestuelle de l'ouverture de l'objet. Elle permet de cuire les aliments à l'étouffier et de les maintenir au chaud.



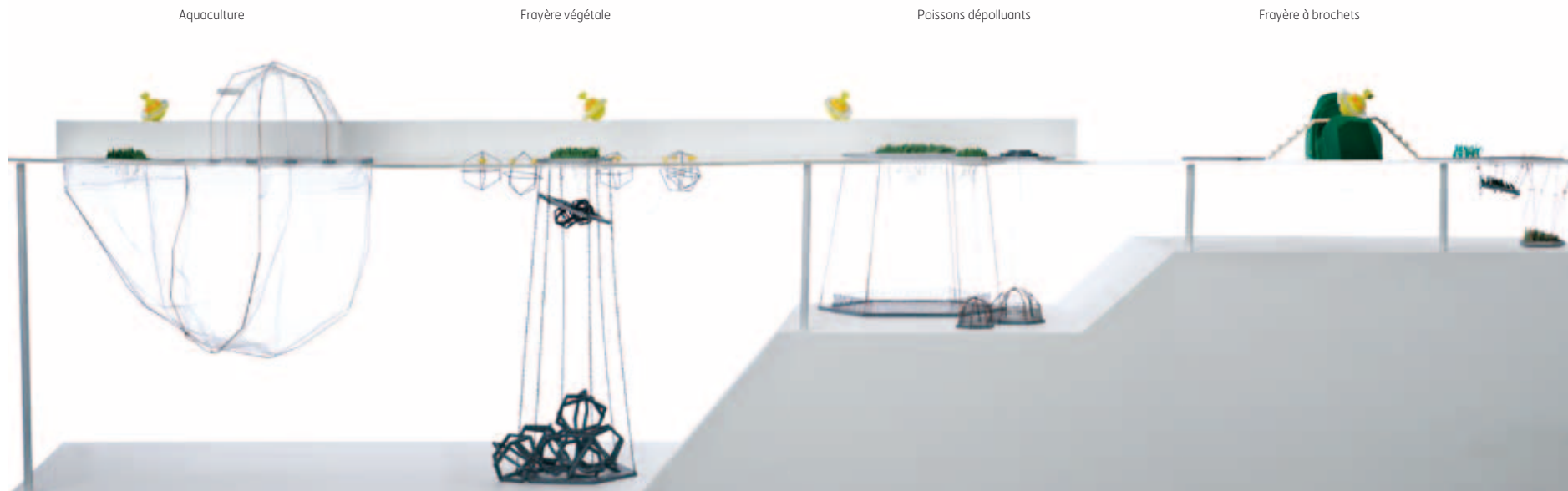
360° (2009)
Partenariat avec le CEA,
le LID, l'ADEME
et le PREDIT
Projet réalisé
avec Axel Ardeois

Inspiré par le phénomène de persistance rétinienne et le biomimétisme, 360° a pour objectif de répondre au manque de visibilité du vélo en milieu urbain. Lorsque le dispositif fonctionne, l'effet visible prend la forme d'un cône de lumière pouvant afficher différents signaux. Afin de rester autonome, le dispositif est auto-alimenté en énergie grâce à des technologies du CEA implantées dans la structure du vélo.

DES ALGUES ET DES HOMMES (2010)

Pierre d'Ulve est constitué d'un matériaux composite mélangeant ulve et carbonate de calcium. Projet à caractère manifeste il est placé aux côtés des vestiges de fours à goémons sur les côtes bretonnes. Les deux éléments se répondent à travers le temps, ils racontent tous deux l'histoire des relations qu'ont entretenues les algues et les hommes. Le projet tente de dé-diaboliser l'ulve et de démontrer son intérêt économique.





projet de diplôme

In-fluvio

Directeurs de projet : Philippe Comte*

Je me suis intéressée aux lieux où se nouent et se dénouent les relations homme/animal, à ces domaines où se mêlent naturel et artificiel et où la cohabitation existe. En France, à Paris, une zone a retenu mon attention : la Seine, fleuve naturel mais artificialisé qui délivre des enjeux communs aux hommes et aux animaux.

In-fluvio est un ensemble de dispositifs mis en place par la mairie de Paris afin de servir d'appui à différents organismes

se préoccupant de la Seine et de son environnement dans le but de mettre en place une veille scientifique et de pouvoir, dans quelques années, s'appuyer sur cette observation complète pour envisager une utilisation possible des ressources de la Seine.

Ce projet a reçu une Étoile de l'Observateur, à la Cité des Sciences de la Villette, à Paris, en novembre 2012

*Designer



Aquaculture : l'élevage artificiel devient un atout pour l'écosystème de la Seine



Poissons dépolluants : employer le potentiel de certaines espèces afin d'améliorer l'état de la Seine

— 98 —



Frayère végétale : répondre au manque de données globales concernant la quantité et la diversité des poissons habitant la Seine

— 99 —



Frayère à brochets : tester différents paramètres afin de mieux connaître la reproduction du brochet



CONSTRUIRE
UNE OBSERVATION

100

mémoire

Construire une observation

Directrice de mémoire : Marie-Haude Caraës*

Observer des situations dans lesquelles hommes et animaux s'influencent, se complètent, s'affrontent et modifient leurs relations, où les transformations des uns ont des répercussions sur les autres. Se pencher sur l'éthologie, science usant de l'observation afin d'infiltrer le monde animal. Enfin, prendre plaisir à se confronter à l'observation directe des corneilles noires du Jardin des plantes, pour que, peu à peu, se forme, entre expériences sensibles et faits scientifiques une cartographie des rapports homme/animal sauvage.

*Politologue, Directrice de la Recherche,
Cité du Design, Saint- Étienne

LP



CIRCULO (2010)

Le transport électrique est-il une alternative d'avenir pour les territoires ruraux et périurbains ? Issu d'une phase de recherche avec des habitants dans une commune du Gers, le projet Circulo imagine la mise à disposition de véhicules électriques sur un double système de location partagée et de transport solidaire. Cette proposition implique une collaboration entre les acteurs publics du territoire, un fabricant automobile et un fournisseur d'énergie local, afin d'imaginer une solution sur mesure pour un territoire en particulier.

SENIORLAB (2009)

Stage d'un semestre à la FING

Démarche exploratoire sur des pistes d'innovation sociale et technologique concernant le vieillissement de la population, dans une optique prospective. Mis en place dans le cadre d'un stage dans le think tank « Fondation Internet Nouvelle Génération », SeniorLab lance une réflexion créative et collaborative, en se basant sur des témoignages, des usages, et des situations existantes



WEWATT (2008)

Imaginé dans le cadre d'un partenariat avec EDF, cette banque d'électricité partagée envisage la consommation électrique personnelle hors de la sphère domestique, comme un ensemble de pratiques diverses liées au milieu urbain : recharger un appareil mobile, brancher son ordinateur dans une gare, louer un véhicule électrique, etc.





projet de diplôme

[FabLab(s) : sens et réalité(s) pour une nouvelle utopie sociale]

Directeur de projet : François Brument*

Après 15 ans d'existence du terme, que peut-on dire des FabLabs, ces ateliers collectifs dédiés à la réappropriation des outils de conception et de fabrication numériques ? Envisagés comme à l'épicentre d'une nouvelle révolution industrielle, les FabLabs - ou laboratoires de fabrication - sont vecteurs d'utopie autant qu'ils sont sujets à débat.

Et si l'on compte plus d'une centaine de ces lieux alternatifs à travers le monde, leurs

conditions d'émergence et de réussite suscitent beaucoup de questions. Ce projet interroge le processus de montage d'un FabLab sur le plan économique, social et culturel. Le design y est envisagé dans un rôle de médiation entre le projet et le territoire.

Cette recherche s'articule autour de deux temps - la définition du projet (le cahier des charges du Fablab en fonction d'un territoire spécifique) et l'ouverture

du projet au grand public - et autour de deux expériences : la première avec l'initiative sénégalaise JokkoLabs à Dakar, la deuxième avec le FabLab Netiki à Biarne, dans le Jura.

*Designer, directeur d'atelier de projet à l'ENSCI



Directeur de mémoire : Jacques-François Marchandise*

*Designer, philosophe, directeur de Recherche à la FING

Fanette PESCH

PROTEK-NIT (2009)

Partenariat
avec Sperian Protection
Projet réalisé
avec Juliette Gelli

Solution de protection destinée aux ripeurs. Elle se compose d'un sous-gant lavable et durable, réalisé grâce à la technologie du tricotage 3D, où sont réparties différentes mailles et fibres selon les besoins du métier, et pour préserver une grande dextérité de la main. S'ajoutent deux types de sur-gant, à porter en fonction des conditions météorologiques, conçus à partir d'un patronage intelligent de toile enduite, combiné à un trempage de nitrile appliqué grâce à un moule.



DO YOU VELO ? (2009-10)

Partenariat avec Boostyle, sous la direction de Mireille Pujol et l'Agence Cent Degrés
Projet réalisé avec Yoan Ollivier, Clément Tissandier et Benjamin Salabay

Dans le cadre du lancement de la marque *DOYOUvelo ?* une offre produit, destinée aux usagers du vélo en ville, a pu être entièrement développée. Elle comprend une gamme de gilets de visibilité haut de gamme et des manteaux imperméables alliant technicité, fonctionnalité et élégance. La mission s'est étendue de la création de l'identité et du positionnement de la marque, en passant par le décodage de la norme EN71 et le dessin des modèles, jusqu'à la recherche des fournisseurs, du fabricant et des distributeurs. Actuellement en vente sur internet et dans les boutiques GO SPORT Vélo.

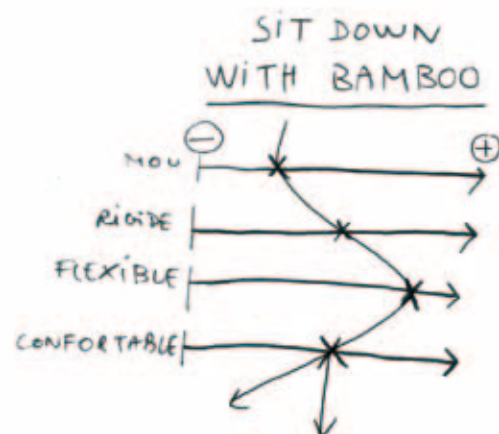


LA ROUTINE (2010-11)

Partenariat avec Vauzelle

Gamme de mobilier destinée aux hôtels, cafés et restaurants : légèreté, facilité d'empilage, personnalisation du produit et limitation de l'encombrement en sont les priorités. L'accent a été mis sur la simplicité du processus de fabrication. Des tubes cintrés et de la tôle d'acier pliée sont au service d'une rationalisation de la matière, dans une recherche de légèreté et de fantaisie rendue possible par le système de fixation du dossier et de l'assise sur la structure tubulaire qui peuvent, de ce fait, être peints séparément.





Construction souple et confort

Directeur de projet : Erwan Bouroullec*

Partant d'une analyse critique de la chaise tapissée traditionnelle, issue de l'artisanat et depuis très largement produite et exploitée par l'industrie, ce projet propose une nouvelle forme de confort où l'aisance du corps en position assise se révèle à la fois stimulante et reposante. Grâce à des matières premières choisies pour leur qualité environnementale et, par le biais de modes de fabrication exploratoires et rudimentaires, des principes d'assemblage souples et non définitifs sont

sollicités, et mis au service d'un mobilier à monter chez soi. La structure se compose de lattes de bambou cintrées et mises en forme à l'aide d'une toile de chanvre, cousue selon un patron complexe, à laquelle sont également reliées des poches contenant un rembourrage à base de chanvre et d'amidon. La démontabilité des pièces rend les parties textiles lavables aisément et facilite le transport. Une chaise de bureau, un canapé et une chauffeuse ont ainsi été réalisés.

Merci à l'agence Paul Chemetov qui a fourni les joncs de bambou et à la société Designers Guild qui a fait don du tissu dans lequel ont été réalisés les prototypes.





mémoire

Le Design : d'une pensée individuelle vers un ouvrage collectif

Directeur de mémoire : Philippe Louguet*

Cette étude retrace le processus de travail du designer pour mettre en lumière leur recherche d'harmonie et d'équilibre. Un bon agencement des éléments matériels de l'objet, fruit de la vision singulière du designer, peut-il suffire pour qu'émerge une forme d'évidence ? La qualité des relations entre les personnes participant au projet ne conditionne-t-elle pas cette unité tant espérée ? Dès lors, le rôle du designer n'est-il pas d'intervenir sur tous les aspects du projet en mesure d'influer sur la concordance de l'objet souhaité ?

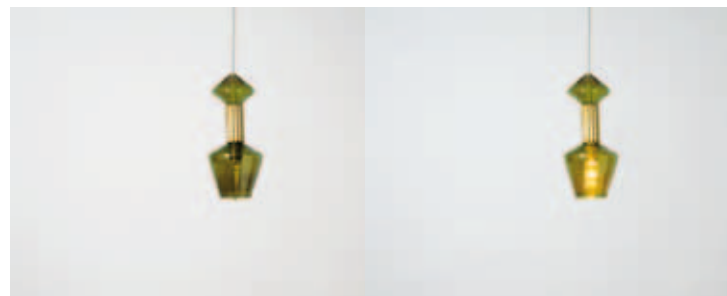
Merci à Erwan Bouroullec, Roger Tallon, François Azambourg, Philippe Riehling et Laurent Massaloux pour les interviews qu'ils ont accordé à cette réflexion.

*Architecte



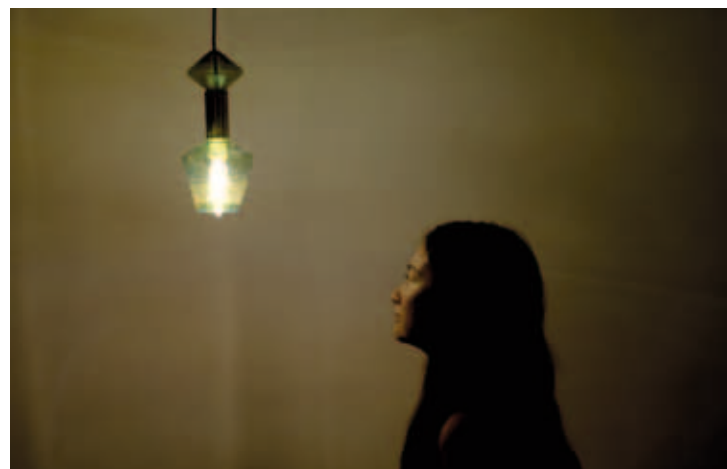
FUGU (2008)

Au gré de la journée, notre sac se remplit et se vide. Cette gamme de sacs extensibles – cabas, sac en bandoulière, sac à main – répond, par un système de plis simples et réguliers, à ce mouvement, le contenant s'adaptant sans cesse au volume du contenu. Au fur et à mesure que le sac se remplit, il gonfle à l'image du fugu, poisson-globe des mers d'Asie.



PADAUNG (2010)

Un tube en laiton cannelé est le point de départ de ce projet, une manière de contraindre le verre et de dissimuler la douille. « Étranglée », cette suspension, constituée de trois parties à assembler, suggère une silhouette proche des femmes dites « girafes ». Prototype réalisé par Alain Villechange, souffleur de verre à la flamme, Laurence Brabant Éditions.



URBIS (2009)

Cette vaisselle forme un paysage aux accents architecturaux lorsque, empilés, bols, assiettes plates et creuses deviennent sculpture pérennisée sur la table. Ils côtoient alors une carafe en verre, sorte de château d'eau, et une jardinière, ou bien encore un plat rappelant la coque d'une piscine.





projet de diplôme

Révélation. Matières en lumière

Directeur de projet : Vincent Dupont-Rougier *

Les savoir-faire artisanaux et industriels ont parfois figé l'usage de certains matériaux, dès lors peu revisités. Ces matières « délaissées » offrent pourtant de nombreux potentiels tant en termes de forces structurelles que de dimension esthétique. Les projets qui découlent de cette réflexion tentent de renouveler le travail habituel du fabricant tout en y maintenant l'empreinte de son savoir-faire.

* Designer

Fat Domino, miroir à poser, et *Domino*, miroir à main. L'irrégularité de la découpe laser fidèle au dessin à main levée et le reflet approximatif d'une feuille d'inox polimiroitante redonnent de l'épaisseur à l'objet miroir, aujourd'hui exempt de défaut et d'épaisseur. D'un côté, la calle, élément structurel, devient décorative – elle multiplie les reflets – et forme un nez sur un visage – le miroir suggère la forme d'un masque. De l'autre, deux perforations permettent de passer de l'autre côté du miroir : au dos, nous ne voyons que les yeux de celle qui se maquille, de face, on observe ceux qui regardent.

Biscuit lumineux

Pour faire une forme plane en porcelaine, un « talon » structurant est nécessaire. En déplaçant la technique des étais de l'injection plastique vers le domaine de la porcelaine, le réseau de ligne

en épaisseur fait office de structure (comme le talon d'une assiette) autant que de motif, une manière de revisiter la porcelaine comme filtre lumineux, loin des traditionnels photophores. Biscuit réalisé par Émilie Pedron, céramiste.

Bureau canné

Le cannage est d'ordinaire associé aux chaises de bistrot : il y est utilisé à la fois pour sa robustesse et sa souplesse. Mais ce « tissu 3D » se révèle d'abord comme une trame graphique, autorisant des effets de translucidité, d'opacité et de moirage, sitôt qu'on le double. Le bureau est proposé ici sous la forme d'un meuble-paravent, ouvert sur son environnement lorsque la trame de cannage est simple (partie supérieure) et isolant celui qui travaille lorsque la trame de cannage est double (partie inférieure). Cannage réalisé par Marc Ducrocq, canneur.





mémoire

— 124 — **La maîtrise, à bonne distance.
Sur la place de la fragilité
et de l'imperfection dans
le design**

Directrice de mémoire : Chloé Braunstein-Kriegel *

Un certain nombre de designers contemporains ont choisi de cultiver une attitude paradoxale : celle de l'amateur savant. Leurs productions sont marquées par les notions d'imperfection, d'authenticité, de bricolage, d'aléatoire, de vulnérabilité et d'inachèvement. Ce mémoire tente de replacer ce choix dans une plus large perspective historique et culturelle. Partant de cette thématique présente dans la création actuelle, ce travail, ponctué d'entretiens, s'attache à dégager les enjeux et les valeurs d'un design s'interrogeant sur ses propres moyens de production, sur la notion d'auteur, sur la pérennité des objets et sur la place de l'utilisateur.

*Auteur, consultante et galeriste, spécialiste de design



**CUISINE
À GÉOMÉTRIE
VARIABLE
(2007-2008)**

Partenariat avec
le cuisiniste Hardy
et le VIA, sur le thème
de la cuisine de demain
Projet réalisé avec
Xiao Yu Lou

La cuisine à géométrie
variable s'adapte aux
différentes fréquences
d'utilisation selon le temps.
Deux plateaux horizontaux
coulissent sur un îlot
central laissant découvrir,
au fur et à mesure,
les points importants
de la cuisine comme
les plaques de cuisson,
petit et grand évier, etc.
Cuisine sélectionnée puis
prototypée pour une
présentation à la Foire
de Paris en mai 2009.

**TRAVAIL AUTOUR
DE VERRE TREMPÉ
(2009)**

Projet réalisé avec Charlie
Zehnle et les souffleurs
Jean-Marc Shilt
et Richard Loesel
Workshop réalisé au
Centre International d'Art
Verrier (CIAV) à Meisenthal

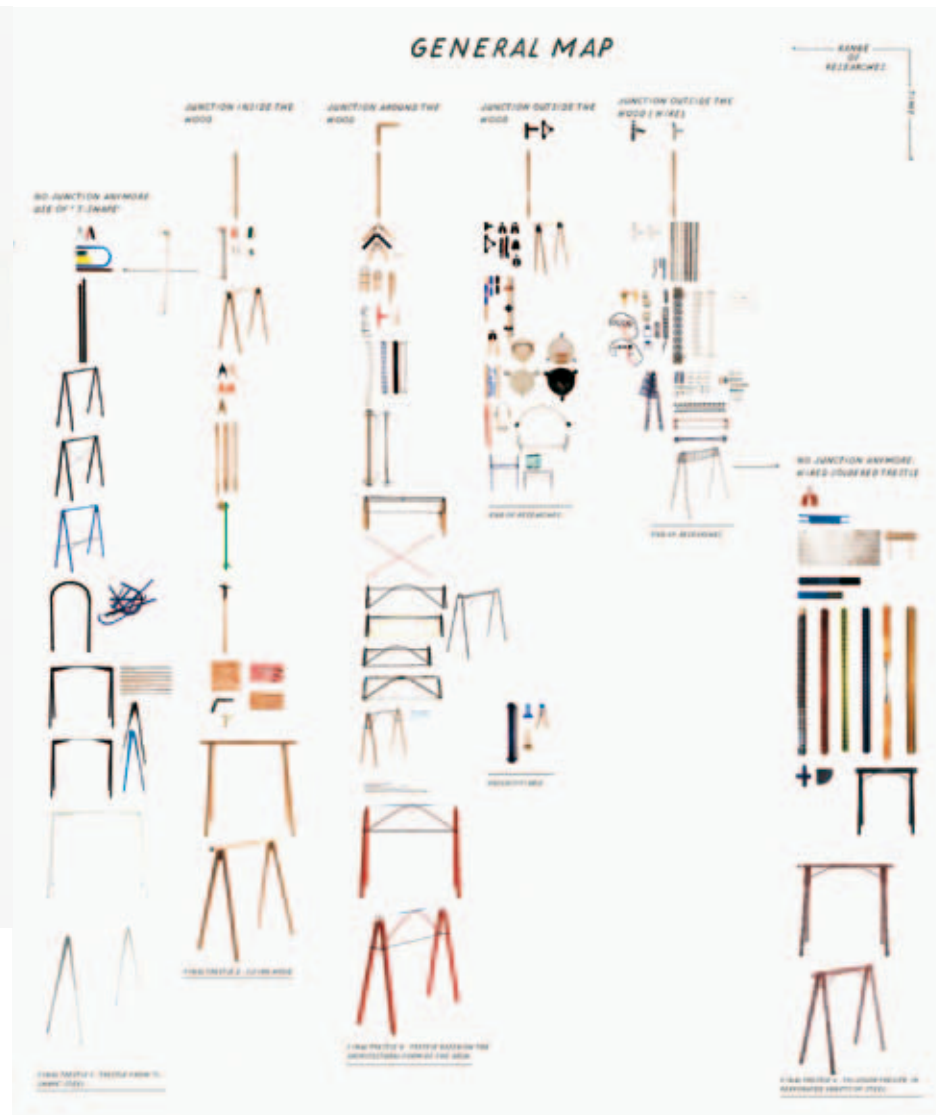
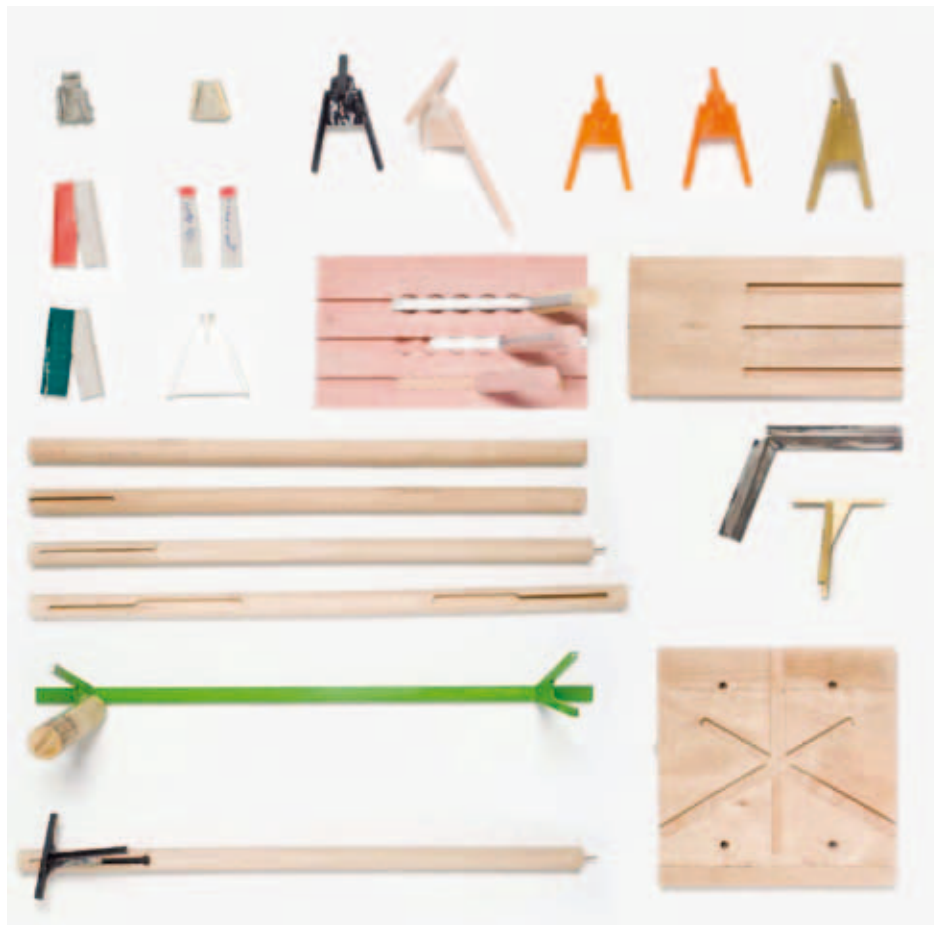


**GANT DE
PROTECTION (2009)**

Partenariat avec Sperian
Projet réalisé
avec Laureline Galliot

Autour de la mise en
oeuvre d'un seul matériau,
comment produire un gant
présentant, à la fois,
des zones rigides de
protection et des zones
souples pour la dextérité.
De plus, l'utilisation
d'un produit monomatériau
facilite le recyclage.





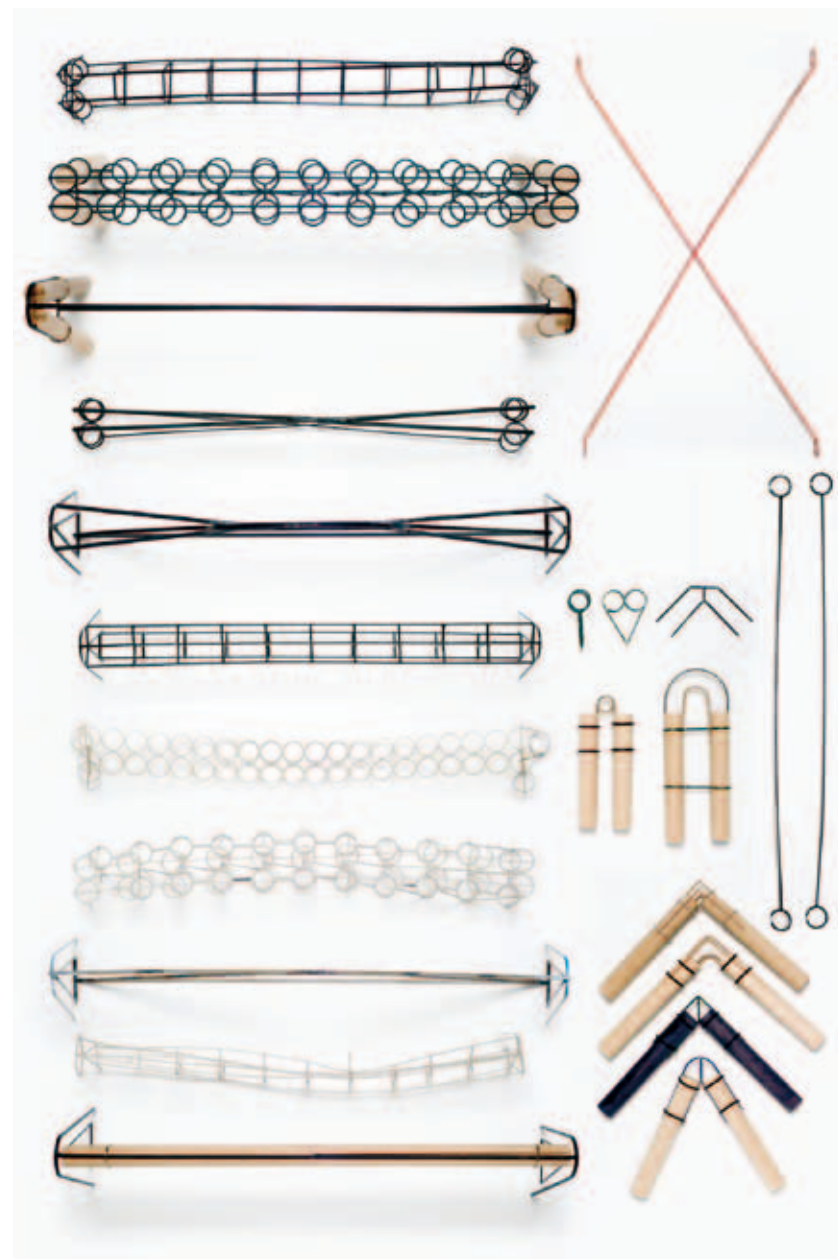
projet de diplôme

Travail autour de la sophistication

Directeur de projet : Pierre Charpin*

Il s'agit d'une étude d'objets, créés de plusieurs pièces, ainsi que des liaisons qui les composent, échantillons formels représentatifs de leur totalité. Ajouter ou retirer de la matière afin d'en faire des pièces brutes, ou au contraire très travaillées, a permis une réflexion plus globale sur la notion de sophistication. Le travail s'est effectué à partir d'un jonc de 30 mm sur des liaisons externes, tangentielles et à l'intérieur du jonc. Puis sur des cas limites, sans jonc ou au contraire sans liaisons.

*Designer



mémoire

« Que la maison eût pu tenir sans les colonnes, c'est mon affaire ! » La forme moderne et postmoderne

Directrice de mémoire : Alexandra Midal*

132

Analyse du Mouvement moderne et du Mouvement postmoderne dans la production de formes mais surtout dans les textes. En premier lieu, les différents manifestes et prises de positions revendiquées par les deux mouvements permettent de déceler les différences fondamentales entre eux, leurs formes étant régies par des caractéristiques strictement opposées. Mais après avoir présenté les figures essentielles de la modernité architecturale puis de la contestation postmoderne, il s'agit de défaire l'apparente clarté du face à face. En regardant de près les projets et les textes sources liés à chaque mouvement, d'Adolf Loos à Charles Jencks ou de Jean Badovici à Robert Venturi, ces contradictions à foison ont établi le fait que la postmodernité comme la modernité ont échappé l'une comme l'autre au seul fonctionnalisme, et qu'il est délicat de se ranger derrière un strict rapport d'équivalence univoque entre un mouvement et un vocabulaire formel censé prétendument l'exprimer. Analyse des formes modernes et postmodernes selon sept axes.

*Auteure, commissaire d'expositions, enseignante



CHAISE EN FIL (2008)

La chaise exploite la plasticité du fil d'acier tout en cherchant une efficacité dans sa géométrie et sa structure. Elle forme un volume plein de vide, s'inspirant des sculptures légères en fil de fer d'Alexander Calder et de l'écriture formelle de Jean Prouvé, de sa phase de confection.



GANTS POUR VÉLO DE VILLE (2008)

Projet réalisé avec Flora Langlois et Mélina Munoz (du département Design textile)

La technique d'assemblage par couture des gants en cuir permet un ajustement aux courbes de la main. Ce gant pour le vélo en ville conserve cette dernière caractéristique, mais utilise la maille de polyester, plus adaptée aux intempéries et employée pour les gants de cyclistes, assemblée par collage à la presse. La maille, élastique, s'ajuste à la main et dessine un patron simplifié pour le gant.

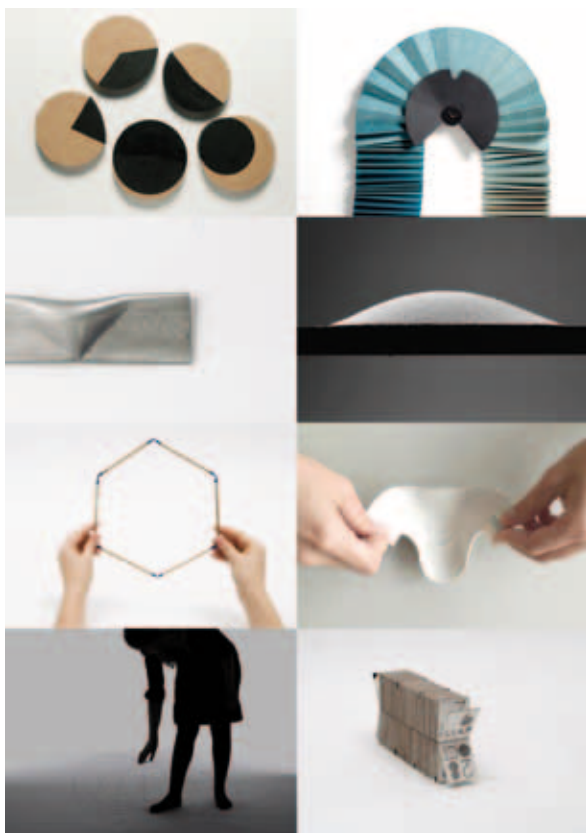


LE PLONGEOIR (2009)

Partenariat avec Matelsom

Le plongeur est un objet pour la sieste au bureau. La micro-sieste pourrait être un jour instaurée au travail, participant à l'intérêt général. L'objet repose sur le plateau du bureau et permet de relâcher le poids du haut du corps, sans que le ventre soit comprimé. Le porte-à-faux du plongeur apporte une certaine souplesse. Le confort est minimal pour laisser le corps s'assoupir l'espace d'un instant.





Expérimentation libre, comme une forme positive de dérive, recherche expérimentale sur la forme autour de 3 thématiques : l'empreinte, le temps, le geste. Il s'agit de questionner des fonctionnalités non déterminées par avance.

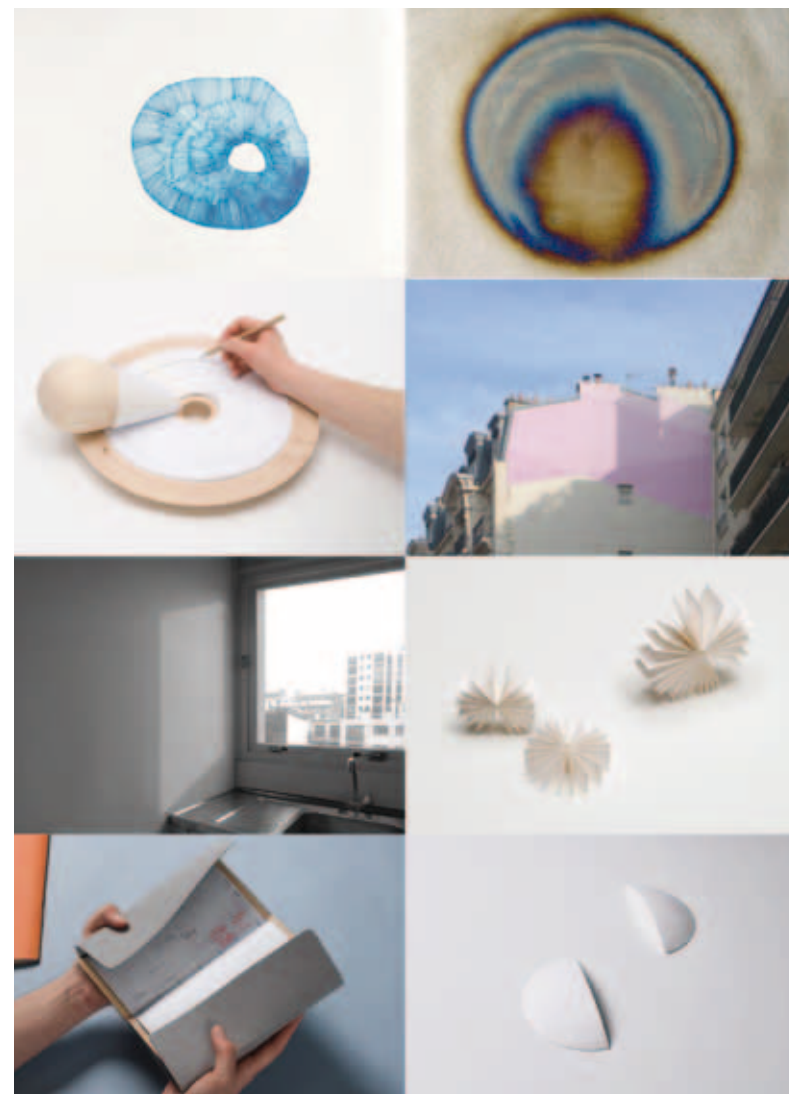
projet de diplôme

Intervalles

Directeur de projet : Stéphane Villard*

En s'intéressant à la représentation du temps, on peut enrouler une bande de papier autour de deux éléments rigides. Elle les articule. Pour aider la fluidité de l'articulation sans la contraindre, des aimants s'intègrent aux éléments rigides. La bande de papier est séquencée par une information temporelle à l'image d'un agenda semainier. L'agenda offre deux points de vue : cadré sur une séquence de la bande; et plus global, où la bande déroulée permet de mettre en parallèle

*Designer, directeur d'atelier de projet à l'ENSCI



les semaines, recréant une ligne de temps. Au recto de la bande, on s'inscrit dans le temps du système de mesure officiel. Au verso, on s'inscrit dans son propre rapport au temps.

La continuité apparente du temps interpelle et donne envie de travailler sur des mouvements perpétuels, sur les cycles, comme un calendrier perpétuel qui représente tous les jours de l'année.

La date se découvre par le jeu des plis mis à plat. En parallèle de la date, un code couleur délivre une indication plus floue sur l'ensoleillement au cours de l'année. Le calendrier met en perspective un instant dans l'ensemble du cycle. Au centre, on lit l'heure.



En cherchant une expression de la souplesse des matériaux et des équilibres instables, on peut créer des formes de jeux qui appellent le geste. La manipulation permet la découverte de l'objet, peut-être son appropriation, conduisant à une détermination de la forme par l'utilisateur.

D'un cône déroulant une bande de papier circulaire, découle un carnet « continu », sorte de carnet de maison, pour un moment particulier, une exposition et permet de penser à un objet oublié, le livre d'or. Le message se découvre et se déroule progressivement. L'écriture, à travers cet objet, est comme mise en scène.



140

mémoire

Les formes informent

Directeur de mémoire : Cloé Fontaine Pitiot*

Après une expérience riche en formes inconnues, l'expérience d'un voyage, vient le temps de poser un regard analytique, par l'écriture, sur quelques objets pour lesquels des traces ont été constituées. Rassembler une matière d'images. Images fabriquées ou collectées, comme une nourriture de l'esprit, pour une mise en mémoire d'un monde en volume en un monde mis à plat, schématisé. Schématiser, ou finalement extraire, abstraire, et donner à voir des éléments que la perception choisit spontanément dans le monde environnant tangible.

Ce mémoire forme un instantané d'un paysage personnel par les différents thèmes qu'il met en relation au travers de représentations visuelles. L'évolution des techniques, les relations entre archaïsme et modernisme au sein d'une culture, le cycle de vie des objets ou l'étymologie des formes, la communication par l'image constituent les thèmes approfondis au cours de ce mémoire. Par une écriture linéaire, qui se réfère presque entièrement à l'image comme s'il s'agissait de légendes augmentées, c'est finalement une démarche personnelle, un processus créatif qui s'est exprimé ici.

*Architecte , conservateur au Centre Pompidou, Paris

VASE PAON (2009)

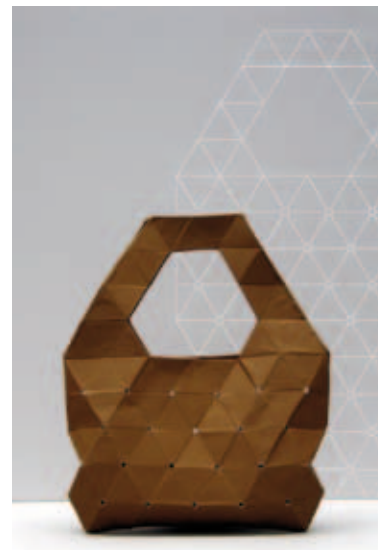
Série de vases « Paon » réalisée avec le CIAV (Centre International d'Art Verriers de Meisenthal). Design inspiré par la technique de soufflage du verre dite "filigrane" pour intégrer des motifs et couleurs dans le verre. Cette série joue avec l'épaisseur, la transparence, le nombre de couches et différents types de reflets.



SHEEPSLEEP (2008)

Partenariat avec Matelson

C' est un compteur de moutons pour aider à s'endormir. Il compte les moutons dans une multitude de langues, de plus en plus doucement. C'est comme écouter une musique dont on ne comprend pas les paroles, l'esprit se laisse entraîner par la musique, les sons et les rythmes.



SAC POLYGONE (2008)

Collection de sacs composés uniquement de triangles identiques. A partir de ce seul élément, les possibilités sont infinies. En fonction des objets portés dans le sac, la forme évolue.



projet de diplôme

Flottabilité

Directeur de projet : Xavier Flavard*

A l'origine de ce projet, l'envie de surprendre, de proposer un objet qui ne se dévoile pas au premier coup d'œil, qui laisse la place à l'imagination. La flottabilité est un principe qui permet d'exprimer ce désir dans le domaine du design. L'enjeu est de montrer ce que la flottabilité peut apporter aux objets de la vie quotidienne, à la fois en utilisant des principes physiques précis et à la fois en faisant appel au rêve, à l'illusion, à la liberté et à la légèreté.

*Designer, diplômé de l'ENSCI

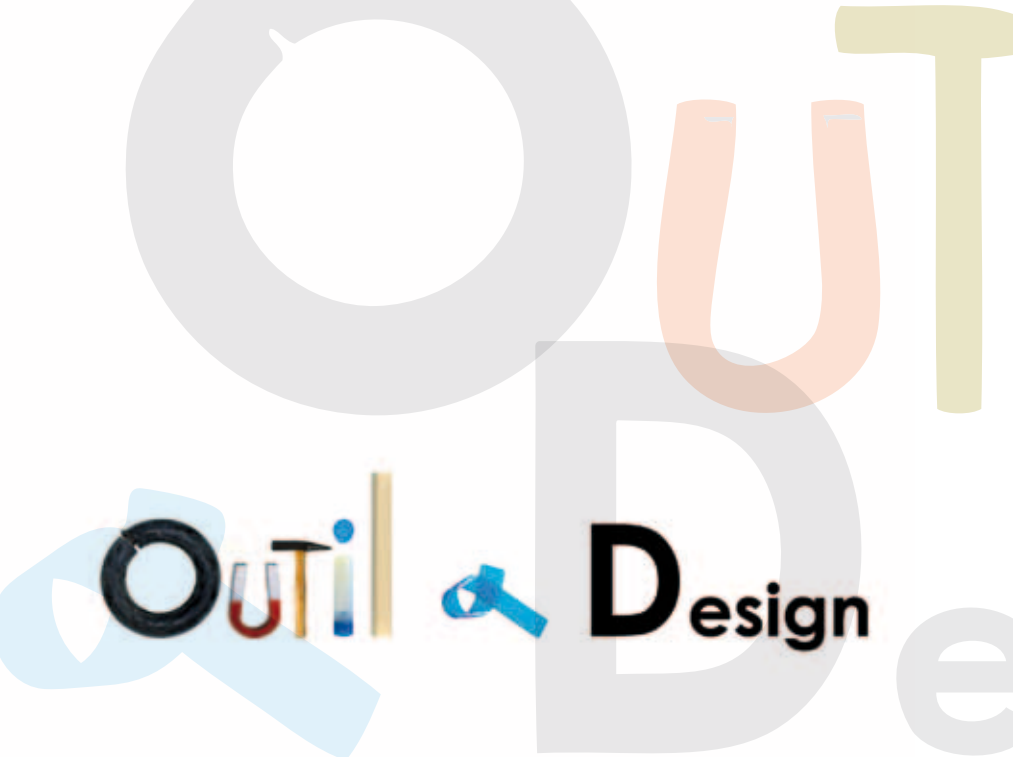


Hua Thé est une collection de papier de thé. Le papier est plié suivant la forme de la fleur de thé qu'il renferme et s'épanouit dès qu'il est plongé dans l'eau chaude pour diffuser le thé.

Diffuseur à bulles est un objet qui utilise la bulle pour diffuser du parfum dans la maison. La bulle une fois disparue laisse derrière elle une trace parfumée et donne un volume, une forme au parfum.

Lampe ludion est aussi une table d'appoint qui, selon la pression des objets posés dessus, produit des effets lumineux variés.





Outil et Design

Directeur de mémoire : Sarah Labelle*

L'évolution continue des outils et techniques se confond avec l'histoire de l'humanité. Aujourd'hui, face au grand nombre d'outils disponibles, le designer doit parvenir à transmettre, sans rupture, son intention à chaque étape de la création. Les outils ne sont pas neutres pour autant. Ce mémoire étudie les relations entre les outils et les modes de création des designers. Il aborde notamment la question de l'influence des outils sur le processus de création et aussi celle de leur contrôle par les designers.

*Maître de conférences en sciences de l'informatique et de la communication à l'université Paris 13

RAINBOW (2007)

Partenariat avec Minatec et le CEA

Construire un scénario, grâce aux nouvelles technologies, dans l'espace domestique. Rainbow sera un projet sur la fenêtre. Elle se compose d'un verre photovoltaïque à opacité variable et d'un motif de LED inclus dans la matière. Elle récupère l'énergie solaire le jour et affiche plusieurs types d'informations grâce à la densité et à la couleur du motif. Elle éclaire le soir, une fois la nuit tombée.



V.GÉO (2009)

Partenariat avec le CEA
Projet réalisé avec Raphaël Cei

En quoi les technologies développées au CEA peuvent enrichir la pratique du vélo en milieu urbain? V.Géo démocratise, auprès des jeunes adultes citadins la pratique du vélo en apportant une nouvelle perception du véhicule et de l'environnement urbain.



LE VAISSELIER (2008)

Partenariat avec le VIA/
Concours Cuisines en ébullition
Projet réalisé avec
Giulia Stoll

Il s'agit d'étudier nos habitudes de rangement et d'organisation de la vaisselle au sein de la cuisine. Le vaisselier est un meuble qui intègre le cycle entier de la vaisselle. Il comprend une partie lavage et rangement. Un panier représentant un dîner pour quatre personnes, marque alors le lien entre ces deux parties.





Canopée, étage supérieure de la forêt directement influencé par le rayonnement solaire.

projet de diplôme

Composition en salle d'attente

Directrice de projet : Sophie Breuil*

Chacun a déjà fait l'expérience de patienter dans la salle d'attente de son médecin généraliste. C'est un moment particulier. Le temps est comme en suspend dans un espace clos, entre-deux. L'aménagement statique et redondant, les choix du contenu se font par défaut. Dans une relecture du contexte, comment ce lieu pourrait-il devenir favorable au repos et à la détente du patient ? L'idée ici est de considérer les archétypes du lieu dans une nouvelle composition de l'espace et du temps.

*Designer



Patience, qualité de celui ou celle qui sait attendre calmement.



Equinoxe, date où le jour et la nuit ont une durée identique.



mémoire

Percevoir le quotidien - fond et figure en peinture

Directrice de mémoire : Marie-Claire Sellier*

Ce sont des compositions d'objets peints sous forme de petits tableaux rapides. Au bout d'un mois, ces travaux sont rassemblés puis analysés. Comment une perception personnelle de l'objet en peinture peut-elle influencer un regard de designer ? La nature morte interroge le statut de ces objets et la vision d'autres artistes peintres enrichie le point de vue. Cette recherche met en place des mécanismes, qui permettront de relier peinture et design.

* Enseignante à l'ESAD



DO YOU VELO ? (2009-10)

Partenariat avec Boostyle,
sous la direction de Mireille
Poujol et l'Agence Cent
Degrés
Projet réalisé avec Fanette
Pesch, Benjamin Salabay &
Yoan Ollivier

Un groupe d'entrepreneurs
propose de l'accompagner
dans la conception
d'une marque de
vêtements de visibilité
pour cyclistes urbains.
Pendant plus de deux
ans, il a fallu monter
la structure, développer
le concept général
et accompagner
le développement
de la gamme complète
des produits de la marque
DOYOUvelo? Celle-ci
est aujourd'hui rachetée
par *Go Sport*.



À L'ÉTOUFFÉ (2006)

Partenariat avec Pyrex.

Cuiseur à *l'étouffée* pour
le four ou le micro-ondes.
Comment imaginer
de nouveaux produits
en verre Pyrex, en se
basant sur des savoir-
faire techniques et l'outil
industriel existant ?
Objectif: créer un lien
entre des techniques
professionnelles et
un usage domestique.



VÉLO T (2007)

Projet réalisé avec l'ECP
(Ecole Centrale-Paris)

Il s'agissait de concevoir
« un vélo de moins de
10 kg qui roule à la fin
». Profitant du constat
d'un arrêt fréquent en
ville (feu, voiture, piéton),
le projet s'inscrit à partir
de cette contrainte.
Un « éclatement » du vélo
a permis de questionner
chaque élément sous
l'angle de la performance.
Le T est une réponse
pour un vélo performant
dessiné par le paysage
urbain.





projet de diplôme

Electrobecane

Directeur de projet : Thierry Gauguin*

Ce projet est né d'une collaboration entre un ingénieur/entrepreneur, une équipe de designers (service, interaction, communication), deux experts et moi-même. L'idée commune : l'élaboration d'une mobylette électrique imaginée à travers les logiques de l'Open Source.

L'objet se compose en trois parties :
Les éléments structurels sont les éléments principaux qui constituent la base de la première version de la mobylette :

châssis, direction, batterie, contrôleur et moteur. Ils constituent le squelette immuable qui permet toutes les variations.

Les éléments standards, ayant déjà été homologués, viennent s'ajouter à la structure et peuvent être choisis et changés par l'utilisateur.

Les éléments complémentaires sont une première série d'équipements spécifiquement conçus par EBC.

Ils pourront être modifiés directement par les usagers.

Une plateforme collaborative recense et présente les différentes propositions des utilisateurs qui peuvent partager leurs projets, les confronter et les discuter. Tous les retours d'usages produisent une matière collaborative qui contribue à la conception de la V2.

*Designer



CONCEVOIR À PLUSIEURS

ENQUÊTE SUR
DES PRATIQUES
ET LEURS MODALITÉS

mémoire

Concevoir à plusieurs - Enquête sur des pratiques et leurs modalités

Directeur de mémoire : Jacques-François Marchandise*

Ce mémoire est une enquête sur les modes de travail à plusieurs dans la pratique du design. Sur la base d'entretiens originaux, il s'agit d'analyser différentes pratiques de la conception collective et de leurs modalités. Ceci au travers de situations variées : des contextes interprofessionnels, différentes échelles économiques et champs d'activités, différentes visions industrielles. Le but étant d'explicitier le lien entre mode d'organisation du travail à plusieurs et pratique de la conception. La question étant : les modes d'organisation du travail à plusieurs dans la pratique de la conception sont-ils un enjeu pour le designer et le design ?

Au fil de l'écriture, ce mémoire est devenu un outil pour le projet de diplôme. Il a permis de poser le cadre de travail du projet, car envisager un modèle organisationnel en était un des enjeux.

*Philosophe, directeur de Recherche à la FING



LE LUPIN (2007)

Projet réalisé avec Benjamin Salabay

A partir d'une approche empirique de conception d'une structure de vélo, il s'agissait de fabriquer, tester, vérifier, modifier encore afin d'aboutir à un prototype fonctionnel de moins de 10 kg, qui prendrait en considération les rapports entretenus entre l'homme et cette machine.



COLLECTION K.LDER (2008)

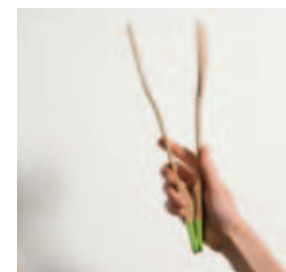
Le projet s'est orienté sur l'exploration d'une technique et d'une matière : le pli avec de la tôle perforée. Le principe de pli bi-directionnel a permis de décliner une collection et différentes typologies d'objets : une chaise, un guéridon, une lampe de bureau et un tabouret/table d'appoint.



USTENSILES (2010)

Partenariat avec le Syndicat des tabletiers-tourneurs du Jura

Ce projet comporte une série d'ustensiles de cuisine qui répertorie tous ses usages possibles. Le manche de chaque objet est identique, il contribue à l'identité de la gamme. Il comporte un aimant pour replacer aisément l'ustensile sur une crédence. Ce même aimant permet de combiner les ustensiles par paire pour obtenir une pince originale.





projet de diplôme

[contre] matière

Directeur de projet : Patrick de Glo de Besses*

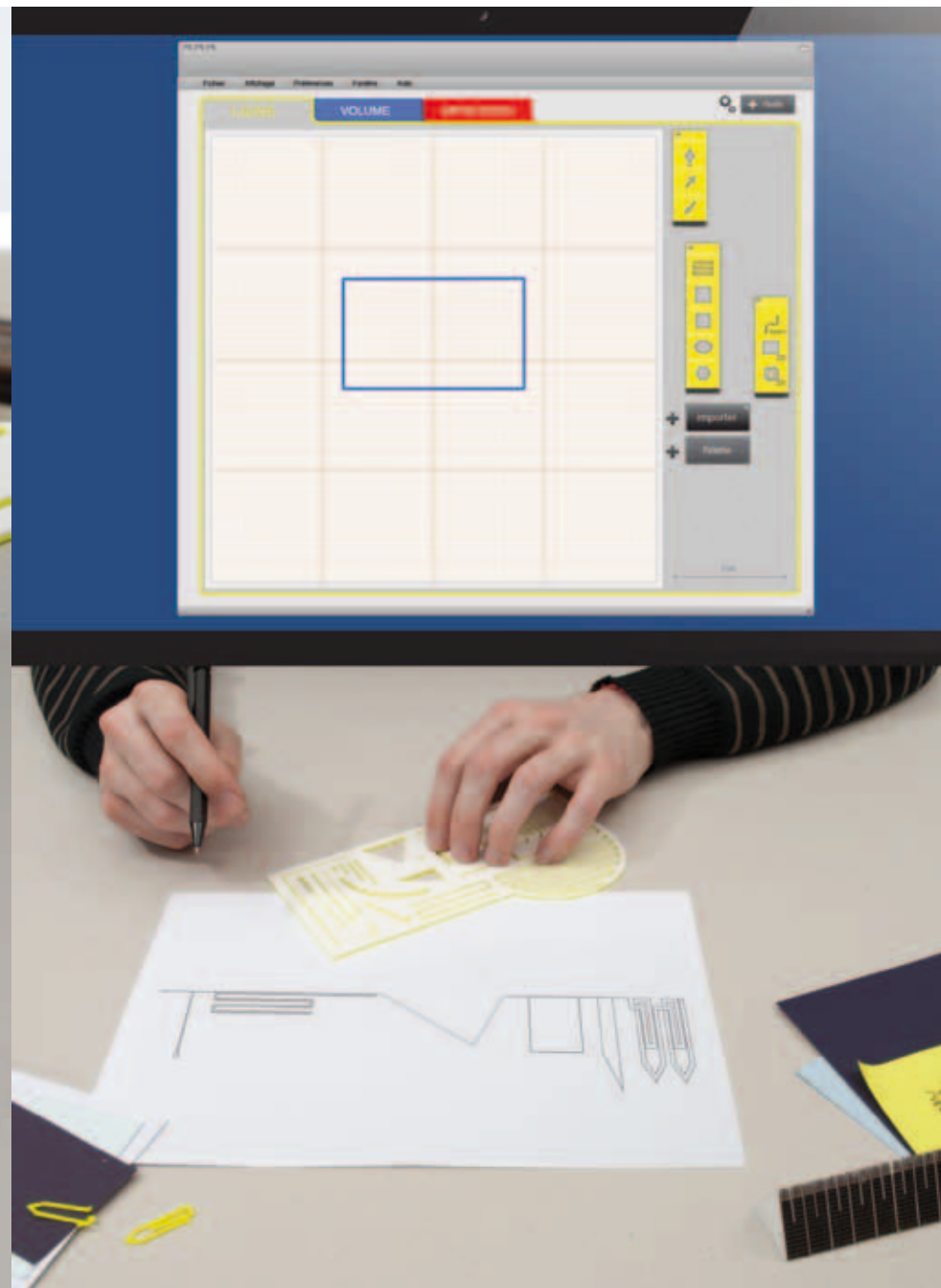
La machine à dépôt de fil est une imprimante 3D, qui réalise des pièces sous forme de strates, par couches horizontales successives. Ces strates sont construites avec l'aide de deux résines complémentaires, l'une est de l'ABS pour le modèle 3D et l'autre une résine de construction pour le support, qui a vocation à disparaître. On nommera la seconde « contre-matière », elle est générée automatiquement par la machine.

* Designer



Dans ce cas précis, on décide de conserver cette contre-matière en la traitant comme un composant à part entière dans le processus de fabrication. La conception du designer et son dessin en sont bouleversés.

L'usage de chaque objet de la gamme pour le bureau est dessiné à travers les filtres des contraintes de la machine. Chaque typologie relève et illustre une caractéristique du processus.



Pour boucler la gamme du projet, on transmet à l'utilisateur un graphe qui reprend l'ensemble des formes et des contours utilisés. C'est la bibliothèque de formes du projet. Ce graphe du projet fait office de mode d'emploi, il est en lien avec un programme qui permet de générer de nouvelles formes, avec des principes préétablis, pour rentrer dans une pratique. Il s'agit d'une intention de « refaire ».

mémoire

L'intuition de l'usage De l'instinct au mode d'emploi

Directrice de mémoire : Marie-Claire Sellier*

Ce mémoire est né d'une réflexion sur l'intuition pouvant être suscitée par un utilisateur ordinaire, face à un objet ou à un usage.

— 172

Il est construit comme une rencontre d'idées fortes, un parcours permettant de prendre position par la suite pour le projet. Il peut consister en un repérage d'objets qui semble définir le propos, au moyen de descriptions, d'analyses et d'études.

Finalement, il s'agira de ne pas traiter tous les aspects du mode d'emploi mais, de s'arrêter à sa propre expérience. Toute l'élaboration du mémoire s'est donc construite à partir de rencontres, d'observations, et de réflexions faites à travers des acquis et une certaine pratique. La théorie est venue s'articuler et se construire autour de ce squelette de faits pragmatiques. Il y a sans cesse un aller-retour entre une observation et une réflexion s'acheminant parfois vers une nouvelle interprétation. Ce processus de pensée devient un mode de connaissance. Comment le designer peut-il anticiper un usage intuitif chez l'utilisateur ? Le but de ce mémoire est de montrer comment l'utilisateur appréhende l'objet afin de mieux le comprendre.

*Enseignante à l'ESAD (Amiens)





**SPIROCOLOUR
(2009)**

Projet réalisé avec
Laurent Milon

Lampe en béton roto-
moulée à suspendre
ou à poser.
La technique de
fabrication employée
permet de mêler
performance technique
et plastique.
En tournant, le béton
atteint de très fine
épaisseur, il devient
translucide et laisse
ainsi passer la lumière
qui emporte avec
elle les mouvements
des colorants figés dans
le béton.



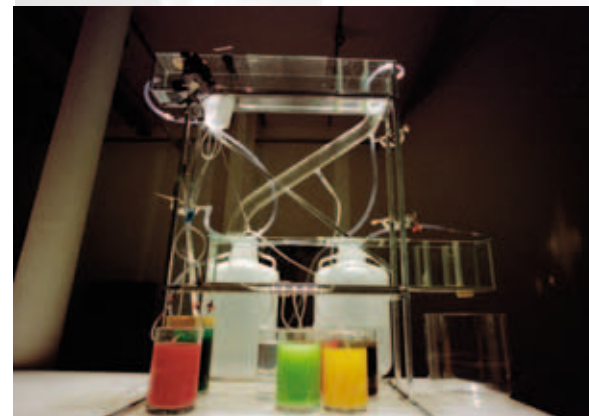
LA CHAIR (2009)

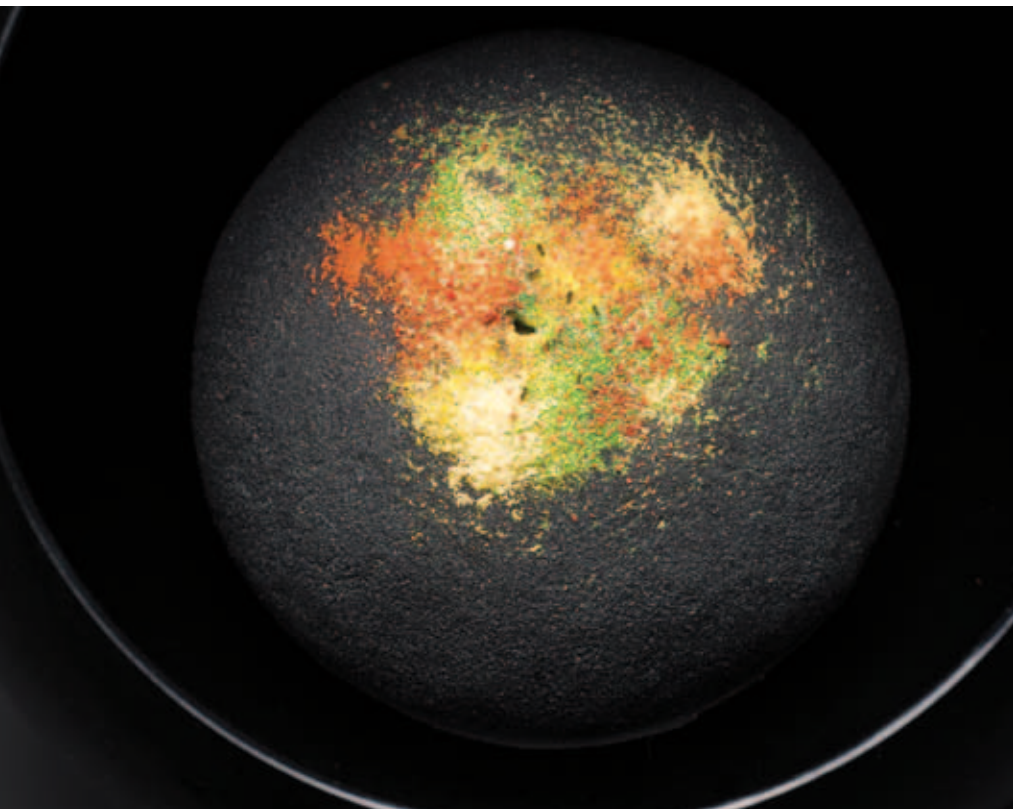
Cette chaise en béton
est un fruit trop mur,
un cochon bien gras,
elle attend des triplés.
Sa couleur rose exprime
la chair, les craquelures
en surface annoncent
l'explosion de la bête.

**DESIGN CELLULAIRE,
EXPÉRIENCE 10
(2010)**

Partenariat avec
Le Laboratoire
Projet réalisé avec Flavien
Berger, Laurent Milon,
Charlie Zehnle sous
la direction de François
Azambourg

Recherche sur les
possibles d'une bouteille
d'eau composée de
matériau organique,
machine de production
et exposition.





projet de diplôme

Les objets vivants

Directeur de Projet : Sylvain Rieu-Piquet*

Les objets vivants sont libres et autonomes. Ils n'ont pas besoin de l'Homme pour exister, ils ne s'intéressent pas à lui. Ils ont leur propre conscience, leurs buts dans la vie, leurs raisons d'être, leurs conditions de survie et d'évolution. Leur forme même, les contours et les matières qui les composent évoluent dans le temps. Ceux qui les croisent ou les adoptent sont alors projetés dans leur activité. Les regarder, les contempler, les croiser,

implique une posture active. C'est parce que ces objets changent sans cesse, que le monde doit simplement redéfinir leurs formes et leurs présences. Ils se déforment, bougent, s'échappent constamment : ils sont matière à imaginer.

* Designer





180

mémoire

Autoproduction – Étude et propositions

Directeur de mémoire : Jean-Christophe Aguas*

Ce mémoire est une étude sur les particularités, les contraintes et les libertés liées à la pratique de l'autoproduction dans le cadre du métier de designer. Cet objet est un « manuel ouvert » qui, au travers des exemples étudiés et des questions posées, met à la disposition du lecteur une matière à réflexion autour de la création d'un modèle d'autoproduction.

*Chargé de développement chez Sommer Environnement

Fanny VINCENT

CHRYSLIDE (2006)

Partenariat avec Hermès

Il s'agit d'interroger la relation entre contenu et contenant. Grâce à un système de soufflet mis en forme par torsion, les sacs se déploient et offrent un volume à géométrie variable qui s'adapte à tous types de déplacements. La conception de cette gamme est intimement liée aux propriétés structurelles du matériau cuir et aux potentiels qu'offre sa mise en forme.



TISSURE (2008)

L'exercice du dessin d'une chaise est ici l'occasion de questionner la dualité et la cohabitation de deux matériaux dans un même objet. D'où la recherche sur les modes d'assemblage. Apparaissent alors les notions de *rigidité / souplesse* et *élément structurant / élément de confort*. Il s'agit d'interroger les deux composantes caractéristiques d'une assise classique : la garniture et la structure. La structure de la chaise est composée de deux pièces d'acier tubulaire dissociées, assemblées par le tissage de la garniture en rotin. Cet assemblage direct des éléments de la chaise tire profit des performances du rotin et permet une réduction du nombre d'éléments (ni visserie, ni collage). Ce projet s'inscrit dans une logique d'économie de moyens.



LA SUITE (2008)

Partenariat avec

Matelsom

Projet réalisé

avec Margot Pons

Ce mobilier destiné à la chambre d'hôtel réunit plusieurs fonctions à la fois : tête de lit, chevet, secrétaire, rangement, tablette. L'ensemble de ces éléments, greffés au cadre du lit, dessine un bandeau fonctionnel autour du matelas.





184

projet de diplôme

VARIABLE(S)

Directeur de projet : Marc Brétilot*

Comment créer un lien direct entre le procédé de fabrication et le dessin de la forme de l'objet. Deux projets rendent compte de cette démarche.

Porcelaine et coulage en revidé

Ce projet interroge les potentiels de la technique de coulage en revidé utilisée dans la production d'objets en porcelaine. Le moule, facetté pour permettre plusieurs positions au cours du coulage, génère un motif, à la fois sur les faces intérieure

*Designer culinaire

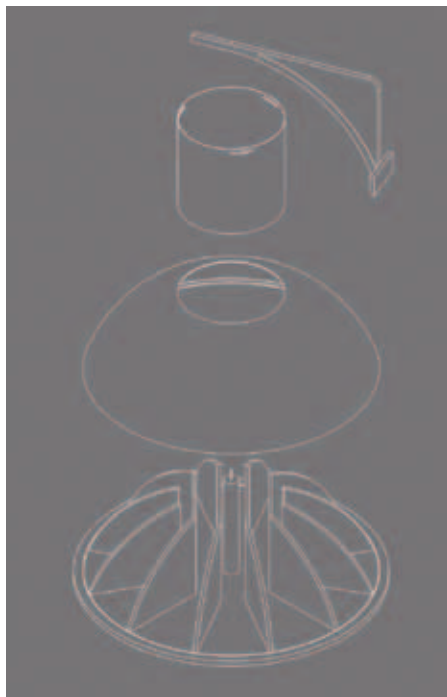
185

et extérieure de la pièce. Ainsi, une série de contenants sont générés à partir de trois moules différents. L'usage de cette série varie selon l'échancrure de l'ouverture : une tasse, un vase, un pot, une niche, un bol, une assiette, etc.

Staff et traînage

Ce projet propose de nouveaux champs d'application de la pratique du staff. Afin d'exploiter les qualités du plâtre dans sa relation à la lumière, l'objet réalisé est une lampe dont l'abat-jour est mis en œuvre par un traînage circulaire. Le projet

englobe ainsi la conception de l'outil de production de la lampe. Le dessin du motif, plissé à l'intérieur de la lampe, évoque symboliquement le geste du staffeur. La lumière met en évidence le bas-relief ainsi produit. La lampe est dotée d'un système « monte et baisse » qui permet à l'utilisateur de faire varier l'intensité lumineuse en actionnant un contrepoids. Selon sa hauteur, la lampe met en évidence la face intérieure ou extérieure de l'abat-jour. La lumière sera ainsi concentrée ou diffuse.



Faire avec

Directrice de mémoire : Odile Vincent*

L'écriture du mémoire a été un lieu d'investigation qui a mis en lumière et défini ce que peut être une recherche par l'action, par le *faire*. Le fil rouge de cette investigation est le travail de la main, le rapport au corps et aux sens dans l'action d'entreprendre. Faut-il *imaginer pour faire* ou *faire pour imaginer*? Le fait de faire avec, l'occasion, la ruse, le hasard et l'accident qui prennent part au processus de recherche, font du chercheur un opportuniste occasionnel.

*Ethnologue, CNRS



Directeurs d'ateliers de projets à l'ENSCI, ils ont encadré les projets des élèves (book), tout au long de leur scolarité.

François Azambourg,
directeur de l'atelier Formes et matières

David Bihanic,
*directeur de l'atelier de Design numérique (ADN),
jusqu'en février 2012*

François Brument
directeur de l'atelier FabLab

Christophe Chedal Anglay,
*directeur de l'atelier des possibles
(basé à Grenoble sur le plateau du CEA)*

Jean-François Dingjian,
directeur de l'atelier Le sens des formes utiles

Jean-Louis Fréchin,
*directeur de l'ADN, jusqu'en 2009
directeur conseil en prospective et innovation numérique*

Christophe Gaubert,
directeur de l'atelier Design fiction

Laurent Massaloux,
directeur de l'atelier Expérimentation domestiquée

Bernard Moise,
directeur de l'atelier 360°, jusqu'en février 2011

Matt Sindall,
directeur de l'atelier anglophone Mate (reality)

Stéphane Villard,
directeur de l'atelier Informer

Design textile



INTRODUCTION

Le département Design Textile de l'ENSCI propose une formation pluridisciplinaire qui prépare, en trois ans au diplôme de Designer textile.

Le designer textile conçoit et finalise des textiles et des produits pour l'industrie, dans des domaines d'application les plus divers, de la haute couture au vêtement professionnel ou de sport, de l'environnement maison à l'architecture, aux transports, etc.

Porteur d'innovation, attentif aux nouveaux usages, le designer textile crée et développe des tissus, compose avec la matière, les couleurs et les graphismes, intervient sur la structure et la forme du produit textile, et en maîtrise les procédés de fabrication.

Les avancées technologiques, les nouvelles fibres offrent aujourd'hui au designer textile l'opportunité d'explorer de nouveaux territoires, représentant des enjeux majeurs pour la société (santé, sécurité, développement durable...). Face à un contexte européen en pleine mutation – concurrence, mondialisation des échanges - les secteurs traditionnels des textiles pour l'habillement et l'environnement se tournent aujourd'hui résolument vers des productions de qualité, à haute valeur ajoutée au niveau créatif et technique.

Les deux premières années du cursus sont consacrées aux enseignements, aux habilitations et aux projets de design textile.

La diversité des enseignements permet de couvrir tous les aspects de la création textile, de l'élaboration à la mise en fabrication du produit.

La formation privilégie l'expérimentation et la recherche en atelier: chaque élève disposant d'outils performants et très diversifiés pour réaliser ses textiles.

Les élèves de design textile travaillent également en deuxième année avec les élèves de création industrielle sur des projets qui intègrent une problématique textile.

Les programmes sont établis par semestre et sont suivis par l'ensemble des élèves d'une promotion. Le cursus applique le dispositif d'ECTS: une année totalise 60 crédits.

La troisième année est une année de synthèse qui comprend un stage de longue durée en entreprise et/ou un séjour dans une école étrangère et la préparation du projet de diplôme.

Le sujet de diplôme découle des préoccupations sensibles de l'élève et témoigne de sa capacité à se projeter dans une problématique professionnelle.

Il est le résultat d'un travail d'analyse, de réflexion autour d'une thématique, il prend en compte des besoins, propose de nouvelles valeurs d'usage, apporte une solution originale, innovante. Il est élaboré avec l'appui d'un directeur de projet et le soutien de l'équipe pédagogique.

Il s'agit d'une réalisation concrète, d'une collection textile, d'une pièce unique ou d'un produit de série ; il peut être développé dans le cadre d'un partenariat avec un créateur de mode, un designer, un architecte, un industriel, un scénographe.

Il s'accompagne d'un mémoire où l'élève explique son choix, son cahier des charges, justifie sa démarche, se positionne...

Les designers diplômés intègrent des secteurs très variés de la filière textile : industries de fabrication de textiles pour l'habillement, l'ameublement l'automobile.

Bureaux d'études et de création : haute couture, prêt-à-porter, style et tendances...

Une formation spécifique

Pendant ses trois années et demie d'études, l'étudiant apprend à penser le matériau textile, dans son aspect, ses performances et ses usages, tout en développant une démarche créative et prospective qui prend en compte l'évolution des comportements et des technologies. Le textile est notre voie d'entrée dans le design : le designer textile, comme le designer industriel, conçoit des scénarios d'usage mais, il les concrétise dans un tissu, une collection ou un produit intégrant du textile.

Le textile est protéiforme et omniprésent dans notre environnement. Chaque domaine d'application exige une expertise particulière que nos élèves pratiquent à travers les différents projets traités à l'école.

Le développement d'une expression textile implique l'acquisition de savoirs théoriques et techniques complexes et sophistiqués. Le textile est riche de procédés ingénieux que nous explorons et transposons pour répondre à de nouvelles fonctions.

Fabriquer un textile de haute qualité exige de prendre des décisions judicieuses, tout au long du processus d'élaboration : choix des matières premières, type des fils, des systèmes de construction...

Les critères esthétiques sont également essentiels. Ainsi, pendant leur formation, les élèves cultivent régulièrement leurs acquis artistiques en dessin (formes, graphisme, composition) et en couleur (harmonies et gammes).

— 192

À l'issue de leur cursus, nos élèves deviennent des spécialistes capables d'apporter des solutions globales innovantes à des problématiques contemporaines pour des univers aussi divers que la mode, le sport, le vêtement professionnel, l'environnement maison, la collectivité, le transport, etc.

C'est le juste équilibre entre formation artistique, connaissances techniques et sensibilité à l'objet textile qui fait l'originalité et la valeur de notre formation par ailleurs unique en France.

Chantal Tournay

Responsable du département Design Textile

Maud BOUDET

LE CUISINIER (2010)

Vêtement de travail/
vêtement d'image

Tenue étudiée de façon à rester toujours propre dans un restaurant où les cuisines sont ouvertes sur la salle.
L'habit protège le cuisinier et illustre l'identité du restaurant.
La tenue est modulable : les vestes et les tabliers sont réversibles et se combinent avec différents rabats.



POCHETTE IPAD (2012)

Recherche de matière pour housse de tablette numérique. Ici, le textile est tissé de lanières cuir selon une technique de samit. La matière est molletonnée, protectrice et esthétique.



LE PLATEAU REPAS (2011)

L'idée originale de ce projet se trouve dans la présence d'aimants sur lesquels une plaque de métal pliée dessine le plateau. Le set est tissé de fil gainé de plastique. Ainsi chaque élément – couverts, verre, assiette, panier – reste à sa place pendant la durée du repas.



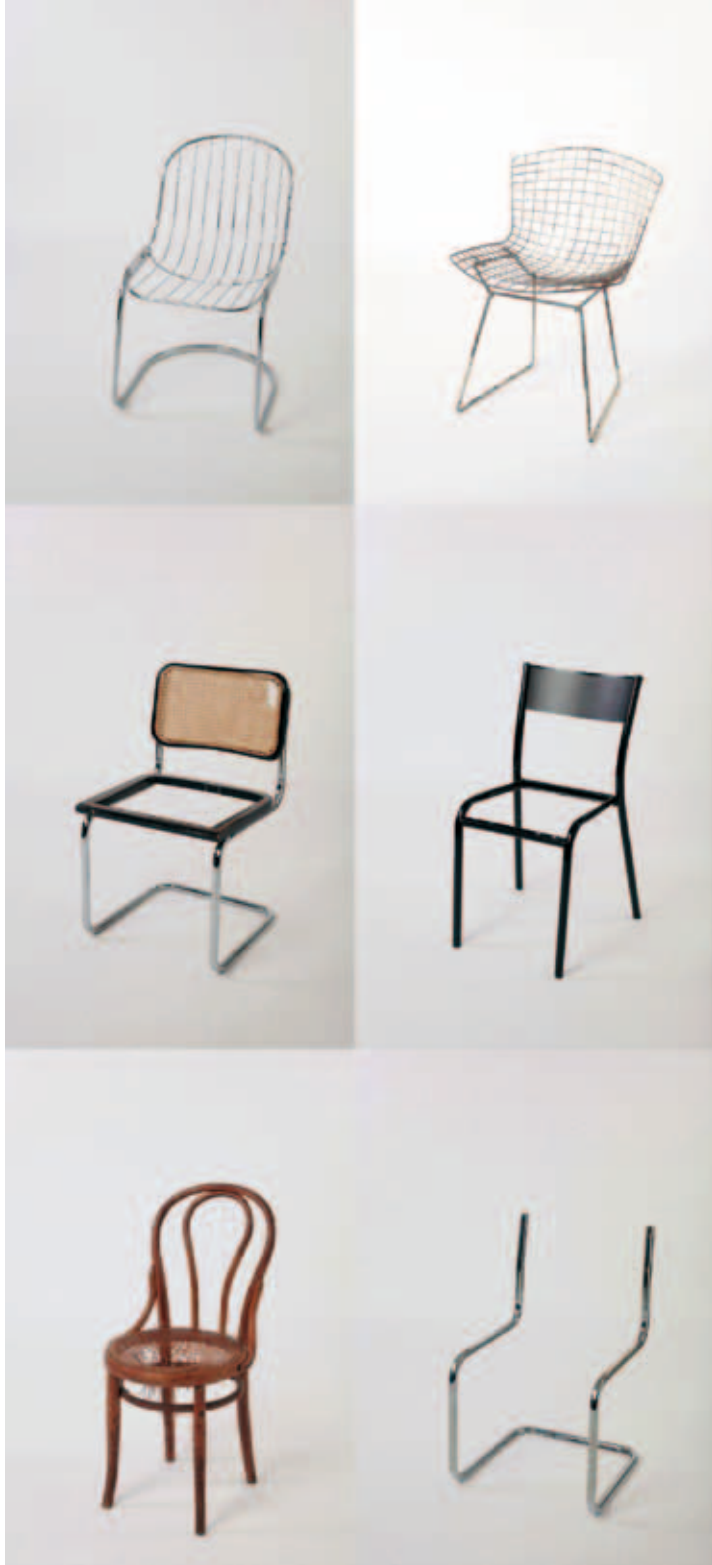
RE(F)USE : Objets trouvés, objets réappropriés

Directeur de projet : Félicie Bajard*

Il s'agit de montrer comment la matière renouvelle la forme à travers le détournement des codes, en évoquant l'idée d'un nouvel esthétisme. Détourner, c'est se réapproprier, réinterpréter, réhabiliter, rénover, revisiter tout en proposant une nouvelle lecture de l'objet.

RE(F)USE est une réponse potentiellement possible à ce questionnement sur la façon de créer du nouveau à partir de l'ancien.







mémoire

REGARD, Au fil du temps -

Discussion entre l'ancien
et le contemporain

Directeur de mémoire : Cloé Pitiot Fontaine*

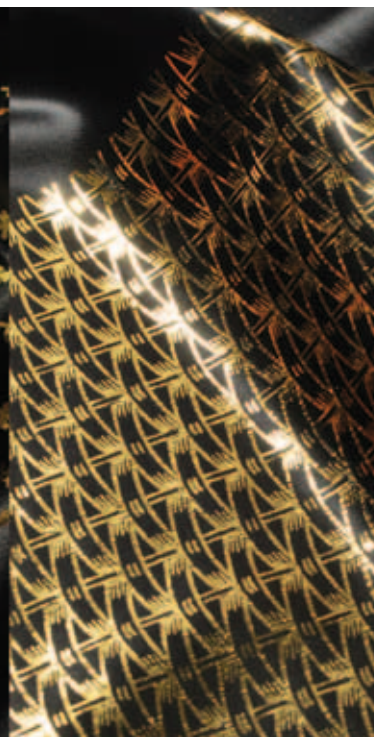
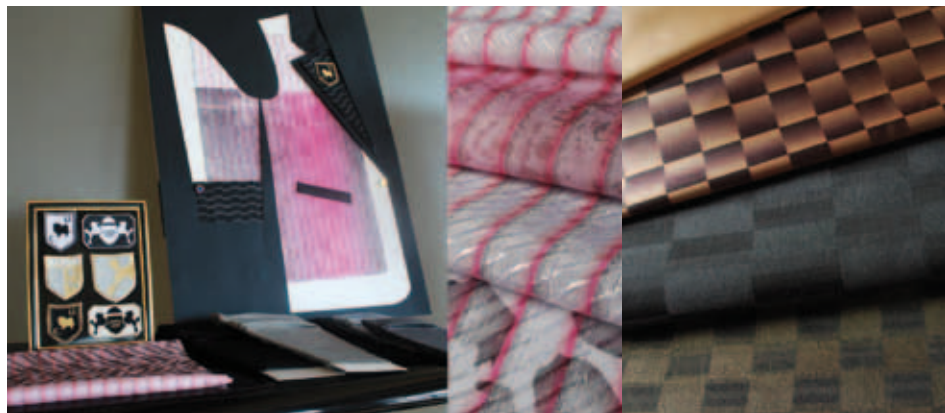
Comment proposer et créer une vision
de nouveauté et de contemporanéité à partir
de l'ancien ? Comment susciter un nouveau
regard ?

Regard, Au fil du temps propose différents
degrés de réponses. Pour cela il préconise
une analyse du cycle de vie des objets,
et avance des solutions pour lutter contre
le gaspillage et la surconsommation.

*Architecte, conservatrice au Centre Pompidou, Paris

L'UNIVERS CANIN (2010)

Proposer une nouvelle tenue de travail féminine, avec des tissus adaptés aux salons de toilettage, pour apporter confort, esthétique et communiquer sur l'identité du salon et la qualité des services.



MON BEAU MIROIR (2009)

Imaginer une collection textile destinée à ce que pourrait être la marâtre contemporaine de Blanche-Neige. À 40 ans, les femmes prennent de plus en plus soin de leur corps. Elles font de l'exercice et utilisent des crèmes amincissantes et rajeunissantes pour préserver leur fraîcheur. Avec cette collection, le textile vient sublimer la silhouette.

GOLD AND BLACK BAGS (2010)

Textiles de mode –
Collection Vertigo pour la femme

Comment utiliser l'archétype du sac plastique noir et or pour créer une collection de sacs sérigraphiés, luxueux et délicats ? Visuellement identiques, les deux produits s'opposent par la matière, la durabilité, le processus de fabrication, le coût et la qualité.



Faux-semblants

Directrice de projet : Anne-Cécile Sonntag*

Le corps féminin est porteur d'un certain nombre de représentations. Il est à la fois le point de départ de fictions, d'apparences et de faux-semblants dont le vêtement en est le moteur principal. Par le jeu du montrer/cacher, il réussit à mettre le corps et l'image qu'il renvoie en valeur. Autant de stratagèmes mis en place pour jouer avec la vision et la perception dans le but de les manipuler et les duper par ses apparences trompeuses. Mais au-delà du volume formel du vêtement, le textile, matériau visuel mêlant motifs et matières, est lui-même confronté au regard. C'est à travers la figure de l'espionne, mystérieuse et manipulatrice, qui représente la quintessence de cette possibilité du montrer/cacher, que la collection textile **Faux-semblants** manipule notre perception, à l'image de l'héroïne qu'elle habille. Matières, motifs et combinaisons de différentes techniques se mêlent pour donner corps à une collection visuellement trompeuse.

*Coordinatrice du département mode et environnement à l'École Duperré







mémoire

Le mystère des apparences : ce que l'on voit, ce qui se dérobe

Directrice de mémoire : Nathalie Chouchan*

Qu'en est-il de la perception que l'on peut avoir de l'autre ? Que donne-t-on, ou pas, à voir ? Qu'en est-il de ce que l'on montre, cache, de quelle façon, et dans quel but ? Le vêtement est l'enveloppe corporelle avec laquelle nous apparaissions aux yeux des autres, cristallisant ainsi l'image que l'on renvoie. Comment, depuis des siècles, la femme l'utilise-t-elle pour ce qu'il renvoie, ce qu'il suggère ou dissimule ? De par sa fonction, l'espionne représente

la quintessence de cette possibilité du montrer/cacher, tout en incarnant un certain modèle de la féminité mêlant séduction et mystère. Voyons comment les ruses de ces agents secrets prennent forme à travers les espionnes réelles et leurs représentations mythiques et cinématographiques.

* Enseignante en classes préparatoires littéraires au lycée Condorcet, Paris

ULTRAMANIAQUE
(2010)

Il existe une tendance hypocondriaque dans le domaine du packaging alimentaire. Porter son attention sur cette idée, et sur son extension à l'obsession de la propreté. Rendre visible la manie. De quels produits révent les toqués de l'hygiène ? Une collection blanche, clinique, dont tous les textiles sont réutilisables, javellisables et lavables à 90°C.

JE GRAFFE DONC JE SUIS (2009)

Cette gamme d'imprimés est inspirée du graffiti. Après repérage de quelques codes et la mise au point d'un répertoire de formes et de couleurs, il s'agit de fabriquer des motifs all-over : travailler une trame systématique, jouer avec une forme et son identique contreforme, court-circuiter la lecture de la surface.

LE BOUCHER (2010)

Les usages vestimentaires du métier de boucher tendent actuellement à être délaissés au profit de tenues plus simples, moins caractéristiques. Cette collection renouvelle la garde-robe du boucher tout en témoignant, au travers de codes graphiques et colorés emblématiques, des valeurs traditionnelles propres à cette profession.





Hypnomirage

Directrice de projet : Pauline Ricard-André*

Une collection pour la chambre de l'insulaire, basée sur les sensations éprouvées lorsque l'on est plongé dans l'état hypnagogique. Cet état intermédiaire, entre la veille et le sommeil, intervient au moment précis de l'endormissement et est propice au développement de l'imaginaire ; à cet instant, la perception est trouble, les ressentis qui proviennent du réel et ceux qui font partie du rêve se confondent et il peut se produire des hallucinations. L'insulaire est obsédé par l'idée de trouver le sommeil et ne parvient pas à décrocher de la réalité pour sombrer dans l'endormissement. La collection *Hypnomirage* lui propose des motifs inspirés de l'imagerie hypnagogique : une vision déformée de la réalité, associée à des effets visuels dont la source est dans l'œil lui-même, un parcours hypnotique destiné à l'aider à s'échapper du concret. La légèreté des matières participe à lui offrir un aperçu de la sensation de flottement, caractéristique de la phase d'endormissement. Ainsi mis en condition, il lui est plus facile d'approcher les profondeurs du sommeil.





SIGNES VESTIMENTAIRES ET CORPORELS DE L'EXCLUSION

mémoire

Signes vestimentaires et corporels de l'exclusion

Directrice de mémoire : Marie-Haude Caraës*

Les premières questions tournent autour de la normalité et de l'anormalité. Qu'est-ce que la norme ? À quoi est-elle destinée ? Pourquoi s'y conformer ? Ensuite, c'est le champ de la mode qui est interrogé : comment exprime-t-on l'anormalité ? Trois pistes sont explorées, dans la société occidentale : la rayure, le jaune, et le marquage corporel. La rayure contemporaine se présente la plupart du temps déchargée de toute connotation négative, celle-ci subsistant dans quelques codes tels que ceux de la bande dessinée, mais elle fut pendant des siècles un attribut des anormaux, des dissidents, un outil de stigmatisation des individus inférieurs. Ainsi en va de la couleur jaune, encore mal-aimée à présent, elle représenta longtemps l'infamie et la folie. Et au-delà de l'accessoire vestimentaire, dans les chairs, on trouve le marquage corporel qui, actuellement en vogue, fut par le passé l'apanage des hérétiques et des esclaves.

*Politologue, Directrice de la Recherche, Cité du Design, Saint- Étienne

FAUCHON SE LIVRE (2010)

Dans une entreprise de luxe, le livreur doit pouvoir véhiculer l'image de la marque. Sa tenue de travail doit communiquer dans la ville, être le relais des valeurs de la maison et un gage de confiance pour le client qui l'accueille dans son espace privé. L'objectif, ici, était de rendre cette tenue plus identifiable, de lui donner un style, une dynamique et une élégance. Ainsi, le logo est appliqué sur le vêtement et le gilet reprend les couleurs de Fauchon.



PEAU D'ÂNE (2009)

Création d'une collection de tissu pour la mode initiée par le personnage mythique de Perrault.

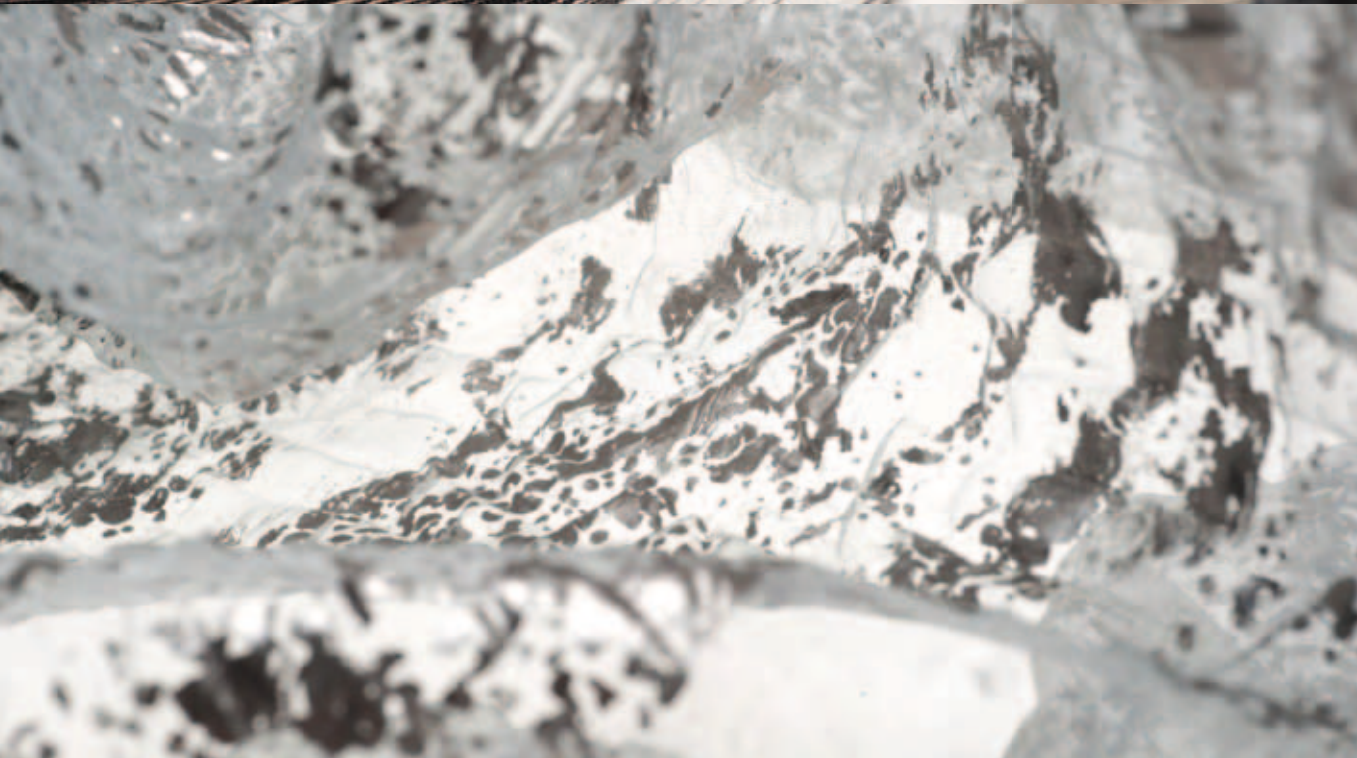
Cette « Peau d'âne contemporaine » est marginale et créative. Elle transforme une chemise en robe et s'habille d'un épais manteau. La fourrure reprend l'idée d'une seconde peau qui dissimule le corps de la jeune femme. Des tissus chatoyants illustrent les symboles de la royauté tels que la fleur de lys et la couronne.



CINÉMA EN PLEIN AIR (2010)

Le cinéma en plein air est un moment de convivialité et de détente. Ces assises illustrent cette idée. Les modules, reliés les uns aux autres, créent un réseau qui serpente, regroupant amis comme inconnus. Chacun s'accroche à son voisin.





En quête d'insaisissable

Directeur projet : Hans de Foer*

L'objectif de ce projet est de partir en quête de ce qui ne peut être saisi, appréhendé, apprécié ou encore perçu nettement et de le matérialiser sous la forme d'une collection de textiles pour la mode. Après un travail basé sur la matière cinématographique insaisissable, (les mêmes qui ont nourri la réflexion tout au long du mémoire) - *Blow up* de Michelangelo Antonioni, *Les Oiseaux* d'Alfred Hitchcock, *Peau d'âne* de Jacques Demy et *Citizen Kane* d'Orson Welles - on arrive à la matière textile. Mais c'est l'univers minéral, végétal, et plastique qui a opéré la transition entre ces deux pôles. Les zooms, dans ces diverses matières, effectués grâce à la photographie, ont été des outils essentiels dans l'enquête ainsi que dans l'élaboration de cette collection de tissus.

Ainsi il est possible de rendre visible le cheminement d'une quête. Au-delà de la matière textile, c'est la matière corporelle qui devient insaisissable.



mémoire

Révélation : quand la matière cinématographique parle du corps

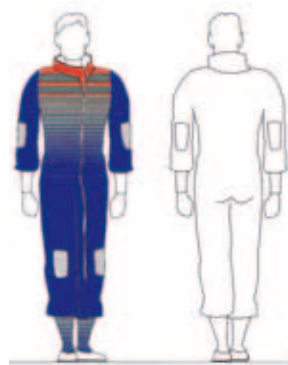
Une définition de l'insaisissable

Directeur de mémoire : Sophie Coiffier*

Pourquoi parler d'insaisissable ? Peut-être pour se confronter à un paradoxe, révéler ce qui est invisible, partir à la poursuite du fuyant et tenter de saisir ce qui se refuse à nous. Ce travail a débuté avec une sélection de films qui semblait matérialiser une forme d'insaisissable. Dans *Peau d'âne* de Jacques Demy, *Blow up* de Michelangelo Antonioni ou *Les Oiseaux* d'Alfred Hitchcock, il s'agissait de comprendre ce qui faisait rupture dans les scènes, ce qui restait mystérieux au-delà d'une explication rationnelle.

Avec cette nouvelle définition, on passe de la matière cinématographique à la matière textile. Grâce à l'histoire du vêtement, on est en mesure de comprendre que ce corps spectral, au-delà de la représentation, est en lien avec l'intime.

*Plasticienne, enseignante à l'ENSCI



VÊTEMENT DE TRAVAIL DU MARIN DE PORTE-CONTENEURS (2010)

Il s'agit de créer un vêtement adapté au travail spécifique des marins embarqués sur des porte-conteneurs. L'objectif est d'y intégrer à la fois les codes d'image d'Epinal du marin, combinés aux critères de sécurité et de protection en usage sur ce type de navigation. Différents accessoires sont associés au vêtement : bandes réfléchissantes, renforts des extrémités, casque d'isolation phonique intégré à la capuche...

PARE-FEU TEXTILE (2009)

Partenariat avec Kermel

Inspiré de l'Op Art, ce pare-feu joue sur la superposition - mouvement et vibration optique. Il devient un jeu de lumière où le feu se révèle à travers les ondulations de la double étoffe.

GAMME DE LUMINAIRE EN BOIS (2010)

La feuille de bois, fluide et légère, semble suspendue au sommet de la structure métallique. En fonction de la lumière recherchée et du type de luminaire, la mise en tension et en volume du contre-plaqué varie grâce à un système d'entretoises. Les lamelles servent ici de réflecteur afin que l'utilisateur ne soit pas ébloui par les LEDs. Il peut ainsi jouir d'une lumière adaptée et d'un objet souple et léger.





Luminaire nomade

Directeur de projet : Laurent Greslin*

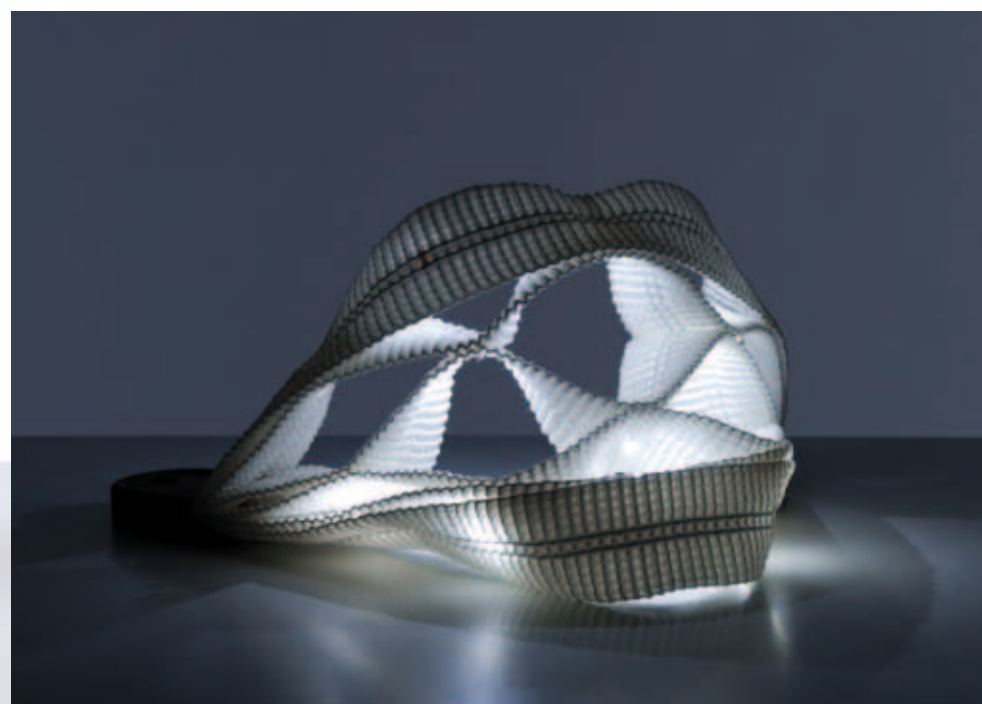
À partir de recherches sur les sources lumineuses et le matériau textile, il s'agit de créer un objet modulable et adaptable. La forme et la fonction de ces luminaires (lampe de bureau, liseuse, suspension, applique murale) croisent deux champs d'expérimentation, celui de la matière et celui de l'objet.

Ce système lumineux intègre au cœur de la matière une technologie innovante qui structure le textile tout en lui conservant souplesse et fluidité.

Ce projet a reçu le Prix FUTEX dans le cadre des FUTUROTERTILS awards à Lille-Design 2012

*Designer, intervenant à l'ENSCI







mémoire

Habiter l'Habitat

Directrice de mémoire : Odile Coppey*

— 232 — Ce mémoire présente les différentes façons d'habiter un lieu, à travers les influences physiques, sociologiques et culturelles d'une région. Des voyages en Afrique ou en Asie ont alimenté une envie de découvertes et d'ouvertures. Les diverses analyses d'habitats à travers le monde ont mis en valeur un dénominateur commun à la notion « d'habiter l'habitat ».

*Philologue

Hélène SEMPÉRÉ

DÉLICAT'ATTITUDE (2010)

Une dentelle délicate, précieuse et frêle, une assise robuste et résistante ou comment armer de la dentelle. Cette chaise longue, invitant à la détente, fait le jeu de l'opposition entre la fragilité et la robustesse.

Ce projet a reçu le 2^{ème} prix Concours détournement de matière, Fédération Française des dentelles et Broderies



LE VOITURIER DU MAMA SHELTER (2010)

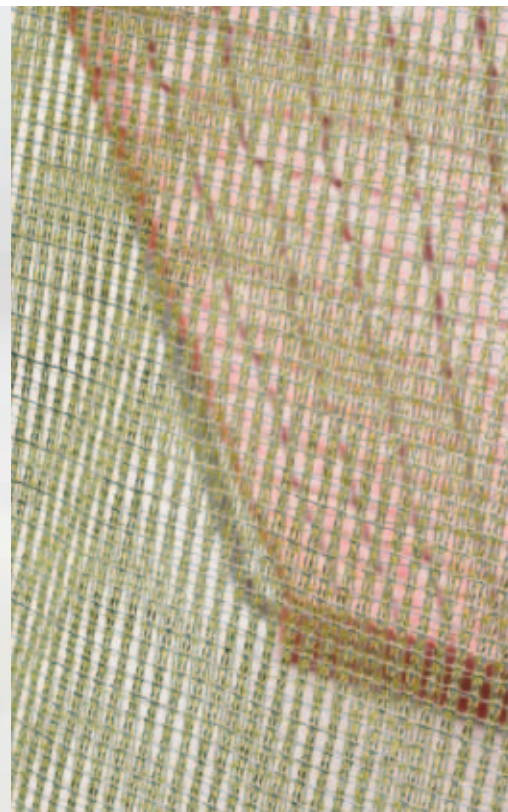
L'espace de travail du voiturier est la rue, espace public, où les passants ne font que passer. Il est la première image donnée aux clients. Sa tenue doit refléter la qualité de la maison mais également répondre aux besoins de la fonction, vêtement-image, vêtement-travail. Les matières développées pour habiller le voiturier, en plus de répondre aux influences graphiques du Mama Shelter, ont également pour but de protéger le voiturier du froid grâce notamment au tissage intégré d'un circuit en réseau fermé produisant de la chaleur.



LE JARDIN OUVRIER (2010)

Le jardin ouvrier est un lopin de terre au sein d'un espace collectif, envisagé comme une extension de son habitation où y sont cultivés légumes, fruits et fleurs. Il est conçu par des jardiniers consciencieux à l'aide de matériaux récupérés et transformés dont l'usage devient multiple : délimiter, protéger, abriter... Pour ne pas dénaturer ces lieux, plastiques, fils électriques et cabos ont été récupérés, triés puis réutilisés sous forme de filets protecteurs en maille et de tuteurs-clôtures en passementerie.





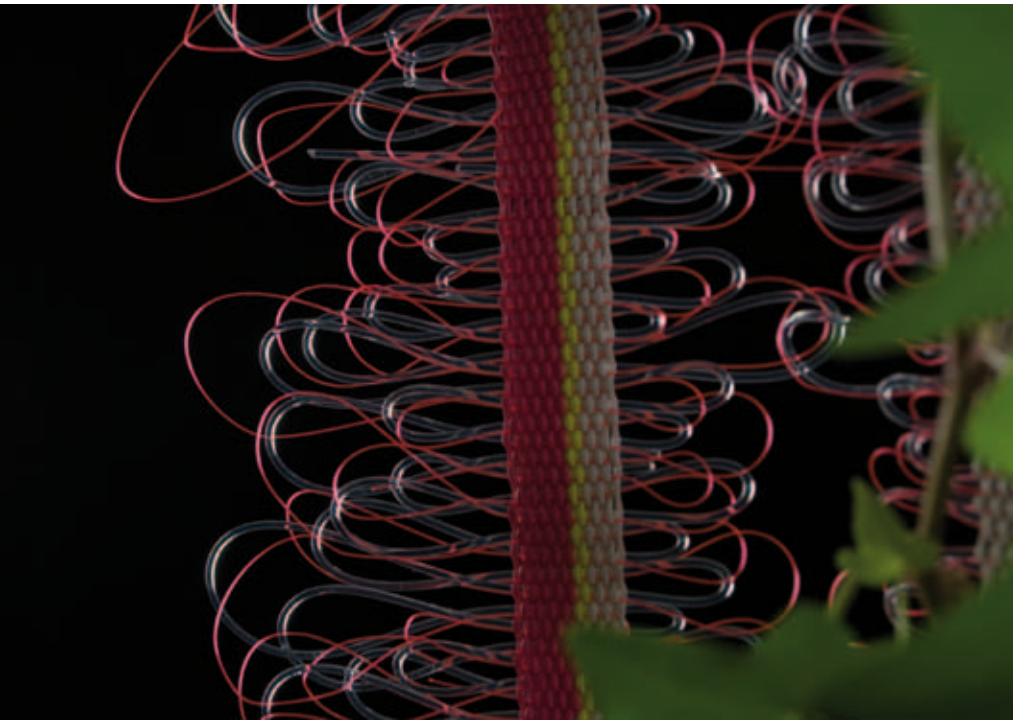
Mediance

Project director: Bruno Marmioli*

La promenade plantée, ou coulée verte, est un jardin aménagé sur un viaduc. Cette ancienne voie de chemin de fer offre au promeneur un point de vue privilégié sur la ville. Son architecture linéaire impose un déplacement d'un point A à un point B. La fonction du végétal réparti le long de la promenade, devrait permettre au visiteur de s'isoler. Néanmoins, l'aménagement de l'espace ainsi créé laisse le promeneur sous le regard des habitants des immeubles alentours, dont la vue plonge sur le site. C'est pourquoi, le travail développé ici apporte des solutions textiles pour créer des espaces plus intimes à la disposition du promeneur.

*Architecte-paysagiste







mémoire

Rencontre(s) du paysage

Directrice de mémoire : Marie-Haude Caraës*

Chacun garde en mémoire le souvenir vivace d'un « beau » paysage venu ajouter à la plénitude de l'instant vécu. Élément familiers et résultat de l'histoire, des cultures et des civilisations, peut-on habiter un paysage ? Le rapport de l'homme et de la société à son environnement est guidé par les codes et les symboles attribués par celui-ci au paysage.

*Politologue, Directrice de la Recherche, Cité du Design, Saint-Étienne

Créée en 1982, l'École Nationale Supérieure de Création Industrielle

(l'ENSCI – Les Ateliers) est la seule école nationale supérieure exclusivement consacrée à la création et au design industriels. Établissement public à caractère industriel et commercial, elle est placée sous la tutelle des ministères chargés de la Culture et de l'Industrie. Avec une philosophie humaniste et dans la logique d'un développement durable, l'ENSCI se met au service de la qualité de vie des personnes et de la compétitivité des entreprises françaises et européennes.

La mission de l'ENSCI – Les Ateliers est de former des designers aptes à porter et à promouvoir la création dans l'industrie. Autrement dit, former pour l'industrie du 21^{ème} siècle, autant immatérielle que matérielle, des concepteurs d'objets (produits et/ou services), avec leurs parts esthétique et fonctionnelle, et d'usages associés, créateurs de valeurs économiques et sociales. Dans cette industrie en profonde mutation, les technologies dominantes sont celles qui mettent en œuvre de nouveaux matériaux (parfois des matériaux traditionnels revisités ou hybridés à de nouveaux), des composites, des textiles fonctionnels, etc. Ce sont aussi des micro et des nanotechnologies, des technologies numériques de simulation ou de représentation associées à celles de la communication et de l'information, des technologies liées au monde du vivant, etc.

Le design prospectif enseigné et pratiqué à l'ENSCI intègre ces avancées technologiques, avec le souci constant de leur « humanisation innovante » (selon la formule de l'ICSID).

L'ENSCI délivre deux diplômes d'établissement en formation initiale : celui de « créateur industriel » et celui de « designer textile » (ex – ANAT), tous deux conférant le grade de master. Ils sont au cœur de sa mission.

L'ENSCI est membre fondateur du Pôle de recherche et d'enseignement supérieur (PRES) « Hautes études, Sorbonne, arts et métiers » (HéSam) et porte une initiative d'excellence (dans le cadre des Investissements d'avenir) « Paris Novi Mundi Université » avec ses partenaires du PRES (université Paris 1 Panthéon Sorbonne, EHESS, EPHE, CNAM, ENSAM, ESCP Europe, ENA, INP, INHA,...). Ce « cluster » parisien d'établissements d'enseignement et de recherche dans les champs des arts, du patrimoine et des lettres, de l'ingénierie, de l'architecture, de l'économie et du management, et des sciences humaines et sociales, qui en occupent le cœur, partage avec l'ENSCI le projet de promouvoir l'innovation sociale et d'affirmer la vocation sociale de l'innovation économique et/ou technologique. Dans le cadre des Investissements d'avenir (politique de l'Etat dans les années 2010 et 2011) le laboratoire de l'école, ENSCI – Paris Design Lab®, est désormais une composante du laboratoire d'excellence (Labex) Création arts et patrimoines, et l'école est actionnaire de la Société d'accélération des transferts de technologie (SATT) Lutec dont les actionnaires principaux sont l'université Paris 6 Pierre et Marie Curie, le CNRS, l'université

Paris 2 Panthéon Assas, l'INSEAD de Fontainebleau et l'Université de technologie de Compiègne.

Par ailleurs, des parcours de « dual diplôme » ingénieur + designer dans un sens et designer + master d'ingénierie dans l'autre sens, ont été en mis en place avec l'Ecole centrale de Paris et avec l'ENSAM. Il en va de même pour des doubles diplômes designer + « marketer » - dans les deux sens – avec le CELSA. Un double cursus de licence Sciences et design a ouvert en 2010 avec l'université Paris 6 Pierre et Marie Curie et en 2012 avec l'université Joseph Fourier à Grenoble.

L'ENSCI multiplie les partenariats avec des entreprises et des laboratoires de recherche où les élèves apprennent à répondre à des problématiques définies en concertation avec les partenaires de l'école.

La résidence de l'ENSCI à Grenoble au sein de MINATEC, créée en 2009, va dans ce sens. Une résidence similaire ouvrira, au sein du pôle de Saclay, au début 2013.

Par ailleurs, l'ENSCI – Paris Design Lab® propose deux cursus, en post-diplôme, qui débouchent sur un Mastère spécialisé (label de la Conférence des grandes écoles) : « Création et technologie contemporaine » d'une part et « Innover par le design » d'autre part. Deux autres complètent le dispositif : le post-diplôme « Nouveau design » ouvert en 2012 et le post-diplôme (à venir) « Design en PME » qui ouvrira en région PACA début 2013.

Enfin, l'ENSCI est entrée, en 2012, dans le réseau international Design for Social Innovation and Sustainability (DESIS) et a créé le Paris DESIS Lab® qui porte l'ensemble des projets (ateliers, studios, recherches) sur les thèmes essentiels.

L'ENSCI forme des designers aux profils très variés qui travaillent en indépendants, en agences, dans des entreprises, et dont beaucoup participent à la renommée de notre pays à l'étranger. L'établissement forme chaque année environ 270 étudiants de toutes nationalités et a diplômé, à ce jour, 669 créateurs industriels, formé 277 designers textiles et a délivré 172 masters spécialisés.

Au cœur de Paris, à proximité de la place de la Bastille, l'ENSCI – Les Ateliers occupe un lieu chargé d'histoire : les anciens ateliers du décorateur Jansen qui, de 1922 à 1979, a employé jusqu'à 500 artisans d'art. Le ministère de la Culture a acquis au début des années 80 le bâtiment, y a installé l'ENSCI. L'école a gardé l'esprit de ces ateliers tout en s'ouvrant aux technologies contemporaines. Sous certaines conditions, les ateliers sont accessibles sept jours sur sept et vingt-quatre heures sur vingt-quatre pour permettre aux élèves en formation initiale et aux étudiants en post-diplôme d'y mener au mieux leurs projets.

INDEX ALPHABÉTIQUE DES DIPLÔMÉS

Diplômés Designers textiles

Maud Boudet	boudetmaud@gmail.com	p. 193-200
Audrey Boudissa	audreyboudissa@wanadoo.fr	p. 201-208
Karen Dass	karen.dassy@laposte.net	p. 209-216
Marie-Helene Leduc	marie-h.leduc@hotmail.fr	p. 217-224
Claire Roussel	claire84roussel@hotmail.fr	p. 225-232
Hélène Sempere	helenesempere@hotmail.com	p.233-240

— 244 L'ENSCI adresse un clin d'œil à tous les diplômés créateurs industriels qui déjà partis parfois vers de lointaines contrées, lors de la conception de cet ouvrage, n'ont pu y participer.

Mathieu Bourel	mathieu.bourel@hotmail.com
Anne Goasguen	anne.goasguen@gmail.com
Néhemy Goguely	nehemy.goguely@gmail.com
Guillian Graves	guillian.graves@gmail.com
Marion Jestin	marionjestin@gmail.com

INDEX ALPHABÉTIQUE DES DIPLÔMÉS

Diplômés Créateurs industriels

Justine Andrieu	andrieujustine@gmail.com	p. 13-20
Pierre Bayol	pierre.bayol@gmail.com	p. 21-28
Laurent Beurriand	laurent.beurriand@gmail.com	P. 29-36
Pierre Cloarec	pierre.cloarec@gmail.com	P. 37-44
Florian Delépine	delepine.flo@free.fr	p. 45-52
Theodore Faure	theodorefaure@gmail.com	p. 53-60
Thibault Guittet	thibaultguittet@gmail.com	p. 61-68
Mélanie Husson	melanie.husson@gmail.com	p. 69-76
Samuel Lacroix	samuellacroix@gmail.com	p. 77-84
Xiao Yu Lou	lou_xiaoyu@hotmail.com	p. 85-92
Yumiko Ohara	yumiko_ohara@hotmail.com	p. 93-100
Laura Pandelle	laura_pandelle@yahoo.fr	p. 101-108
Fanette Pesch	fanette.pesch@gmail.com	p. 109-116
Fabien Petiot	petiot.fabiendesign@gmail.com	p. 117-124
Mathieu Peyroulet Ghillini	peyroulet@gmail.com	p. 125-132
Margot Pons	gotonchoc@hotmail.com	p.133-140
Han Hui Qing	hanhui.qing@hotmail.com	p.141-148
Célia Rossi	celiarossi.12@gmail.com	p.149-156
Clément Tissandier	clement.tissandier@gmail.com	p.157-164
Kévin Torrini	kevintorrini@hotmail.com	p.166-172
Baptiste Viala	baptiste_v@hotmail.fr	p.173-180
Fanny Vincent	fanny.vinc@gmail.com	p.181-188

245 —



Cour intérieure, hier



Cour intérieure, aujourd'hui

PUBLICATION

Directeur de la publication, directeur de l'ENSCI-Les Ateliers
Alain Cadix

Rédactrice en chef
Dominique Wagner

Relecture
Aude Bricout

Conception graphique
c-album/Anna Radecka,
Bruno Truong (stagiaire, étudiant l'ENSCI)

Coordination avec les élèves
Veronica Rodriguez

Phase diplôme (Créateur industriel)
Gilles Belley
Myriam Provoost
Sophie Coiffier
Laurence Salmon

Phase diplôme (Designer textile)
Chantal Tournay

Crédits photos (DR)
Véronique Huyghe

Impression
Champagnac Imprimeurs
4^{ème} trimestre 2012

Cet ouvrage a été réalisé avec le soutien de

