

L'ENSCI - LES ATELIERS VOUS INVITE À SON DIPLORAMA
L'EXPOSITION DES DIPLÔMES DE L'ANNÉE 2015

D I P

L O

R A

M A 2

SOMMAIRE

3	ÉDITO, Gilles Belley
4	DIPLORAMA 2015, Bernard Kahane
5	Introductions, Alain Lardet & Jannick Thiroux
6	Index des projets, des thématiques
8	Moduler les standards
20	Concevoir sur-mesure
30	Penser la flexibilité
40	Rendre tangible
50	Modéliser par le vivant
60	Mastère Spécialisé® C.T.C
70	Mastère Spécialisé® I.B.D
72	Qu'est-ce qu'un diplôme à l'école ?
74	L'ENSCI - Les Ateliers
76	Distinctions obtenues en 2015

www.ensci.com/diplorama

ÉDITO

*Par Gilles Belley, designer,
responsable des diplômés de Création Industrielle (C.I.)*

Plus qu'une simple exposition de diplômés, Diplorama est un rendez-vous annuel durant lequel l'ENSCI - Les Ateliers met à plat l'ensemble de ses productions de fin d'études pour faire apparaître les thématiques qui ont été explorées par ses récents diplômés.

Puisque la vocation de l'ENSCI - Les Ateliers est de permettre à ses étudiants de constituer et d'éprouver leur démarche de designer, le diplôme est le moment de cristallisation où celle-ci s'exprime pleinement. Aussi, porter son regard sur une année de diplômés c'est observer comment une génération de créateurs regarde le monde d'aujourd'hui, le comprend et l'interprète pour imaginer la suite. Chaque année, nous pouvons voir que les directions sont multiples et explorent tous les champs du design. Pour autant, émergent des axes de recherche qui révèlent les dynamiques et les enjeux traversés par ces designers. Diplorama a été créé pour les donner à lire et les partager.

Cette année, ce sont quarante cinq diplômés (issus des formations en création industrielle, en design textile) qui constituent la matière sondée par Diplorama. Cinq thématiques en ressortent : un goût pour la modulation des standards, une approche de la conception sur-mesure, une pensée de la flexibilité, un soin à rendre tangible l'immatériel et une exploration de la modélisation de l'inerte à partir du vivant. Diplorama présente également le fruit des recherches menées par les élèves du Mastère Spécialisé® en Création et Technologie Contemporaine et du Mastère Spécialisé® Innovation by Design.

Nous vous proposons, à travers une exposition, des présentations de projets, un catalogue, un site internet et bientôt un cycle de conférences, de partager avec vous ce que ces jeunes designers ont commencé à modéliser : le monde à venir.

DIPLORAMA 2015

Par Bernard Kahane, directeur de l'ENSCI - Les Ateliers

À travers la production de nos diplômés, on perçoit les signaux qui pointent les tendances du design de demain. Cette exposition est l'occasion de les regrouper, autour de cinq thématiques, pour les rendre encore plus lisibles et qu'ils fassent sens pour tous.

Dans ces thématiques se combinent la compréhension sensible des étudiants de ce monde en devenir ainsi que leur créativité et leur culture intrinsèque du design. En tant que designers, ils y mêlent leur capacité et expertise à rendre visible, appréhendable et concret sous forme d'images, de produits, de systèmes, de services, ce qui ailleurs peine souvent à faire sens car trop ésotérique ou trop technique. Ainsi, les étudiants de l'ENSCI - Les Ateliers s'ouvrent à un dialogue possible et fructueux avec les disciplines, formations et compétences autres qui viendront interroger, tester leurs apports pour les compléter ou les transformer. C'est donc par le regard extérieur qui sera porté sur leur production que celle-ci trouvera son sens, construisant les conditions du passage de l'émergence à sa diffusion dans l'économie et la société.

Cette exposition exprime la poursuite et la transformation de ce qui fait et positionne l'école, non seulement au croisement de l'évolution des technologies et des matériaux, du matériel et du virtuel, mais également de celui des valeurs sociétales et des tendances économiques et artistiques. À l'heure où l'économie participative et l'économie de la demande cherchent les voies de leur déploiement, les étudiants de l'ENSCI - Les Ateliers, fidèles à la dimension entrepreneuriale de l'école, alimentent les voies de la rupture par de nouvelles conceptions de la production et de la distribution. Ils proposent également les pistes d'une réinvention des pratiques et métiers existants en leur conférant un souffle, des perspectives et des manières de faire avec le local, pour parler au monde et agir sur celui-ci.

ACUITÉ TOUTE PARTICULIÈRE

Par Jannick Thiroux, président des jurys de diplômés de C.I.

Exposer le fruit du travail d'individus uniques de par leur statut de créateur n'est pas chose aisée. Pourtant, émane de DIPLORAMA acte 2 un « esprit », propre aux Ateliers, qui se départit des rumeurs du monde. En effet, l'approche de la complexité, la juste distance et l'analyse des usages, si chers à l'école, nous donnent à penser l'avenir par des formes du domaine du possible. À travers les projets présentés, il nous est permis d'imaginer le renouvellement des standards, de concevoir le sur-mesure, de penser la flexibilité, de rendre tangible, de modéliser par le vivant et d'envisager la technologie au service de la création contemporaine. Riches ambitions pour des personnalités de moins de 28 ans sans lesquelles nous manquerions de vision. Car notre planète est interrogée et scrutée, non pas par narcissisme, mais davantage par déterminisme pour en dégager des pistes au service du bien commun. À l'heure où 1 million des 18-29 ans vit sous le seuil de pauvreté et dont 24 % sont au chômage en France, l'ENSCI - Les Ateliers a pour ambition de former des designers qui souhaitent, avec leurs savoir-faire et engagements, mener des projets pour l'industrie, la recherche, la société et les usagers. À nous de les entendre, de les comprendre et de leur donner un horizon professionnel pour leur permettre de rejoindre une communauté de travail.

UN ENGAGEMENT PARTAGÉ

Par Alain Lardet, président des jurys de diplômés C.I.

Présider le jury de diplômés de l'ENSCI - Les Ateliers est un honneur bien sûr mais surtout un bonheur renouvelé à chaque session. Pour un passionné des professions du design, il s'agit là d'une position idéale pour observer les mutations de celles-ci qu'incarnent parfaitement les mémoires et les projets de nos étudiants. Sur un plan émotionnel, je suis à chaque fois surpris, souvent ému, par l'engagement des candidats et de ceux qui les entourent à l'école. Une atmosphère particulière règne dans cette école où l'intelligence et la culture rencontrent le courage et la solidarité des étudiants. La richesse et la diversité des propositions, la qualité des mémoires dont nombre mériteraient d'être publiés, la maturité des candidats font de ces diplômés une expérience unique pour chacun des protagonistes. Nulle part ailleurs je ne comprends mieux le sens de mon propre engagement.

**MODULER LES
STANDARDS**

9
**TOUT DOIT
DISPARAÎTRE**
Claire Aubadie-Ladrix

**CONCEVOIR
SUR-MESURE**

**PENSER LA
FLEXIBILITE**

10
**IL SORTIT DE SES
GONDS ET PRIT
LA PORTE**
Gwenole Gasnier

21
**MATIÈRES À
DESSINER**
Bruno Truong

31
SOUPLESSE(S)
Camille Claude

11
MULTIPLEX
Juliette Gelli

22
**ÉCHANGE DE
BONS PROCÉDÉS**
Jonathan Deloy

32
L'AFFRANCHIE
Loïc Le Guen

12
**BOÎTE NOIRE/
BOÎTE BLANCHE**
Elsa Tarrago

23
VÂYOU
Pauline Lamoot

33
DUNE
Alexandre Poisson

13
LAYER
Sybille Berger

24
ENTROPIE LOCALE
Aurélia Chylak

34
**GONFLABLE = AIR
FRIGIDE + FLAQUE
CHAUFFANTE +
TÊTE D'ÉCRAN**
Guillaume Jandin

14
C.O.D.
Marion Gros

25
Ô PASSAGE
Damien Fontvieille

35
SECONDE PEAU
Mario Simon

15
MR. LAWRENCE
Paul Quignon

26
PRÉCA(RURAL)ITÉS
Fernand Manzi

36
**WAY OUT IN
COWBOY COUNTRY**
Céline Coq

16
BOLDAIR
François Bernard

27
SOWÈ AFRICA
Daté S. Tete-Benissan

37
**SURFACES
NÉGOCIABLES**
Romain Delamart

17
PRIS DANS LA MAILLE
Catalina Lainé

28
CALCITE
Sanam Viseux

38
NI VU NI CONNU
Léna Perraguin

18
CUSTOM LISTENING
Anne-Laure Weill

29
PAR AILLEURS
Marion Faydit

**RENDRE
TANGIBLE**

41
PAPIER MACHINE
Raphaël Pluvinage

42
PRISM
Maéva Davilla

43
**GÉNÉALOGIES
DE STANDARDS**
Pierre-Loup Dumas

44
**RETOUR À
L'ALPHABET**
Pernelle Poyet

45
**RÉCRÉATION
DU MONDE**
Chemsedine Herriche

46
AUTOTÉLIQUE
Bazil de Pourtales

47
IMMERSION
Guillaume Pichot

48
MIDNIGHT HAWK
Leslie Huor

49
MIRAGES
Astrid Elineau

**MODELISER
PAR LE VIVANT**

51
ESPRIT ES-TU LÀ ?
Jean-Simon Roch

52
**LE MUSCLE,
L'ENGRENAGE ET
LA CAROTTE**
Antoine Pateau

53
HEDONA
Antoine Giret

54
JONDO
Arnaud Wink

55
L'ÉQUIPIER
Mattéo Sorbelli

56
PER-FORMER
Jérémy Gaudibert

57
PROSODIE
Zoé Aegerter

58
**CHORÉGRAPHIES
D'USAGE**
Manon d'Ercole

**MASTÈRE
SPÉCIALISÉ C.T.C**

61
**BECOMING
HEARTBEATS**
Ellen T. Devigon-Zhao

62
**À LA RECHERCHE
DU KAIROS**
Chloé Fritsch

63
**TERRITOIRE
DES POSSIBLES**
Anne Gaiss

64
**SUBSTANCE
TÉLÉMATIQUE**
Jean-Paul Louro

65
**REPRODUCTIBILITÉ DU
PROCESSUS CRÉATIF**
Jean-Marc Plancon

66
TSUBONIWA
Chloé Rivière

67
GRAINOMOBILE
Léonor Salem

68
**DESIGN,
FUTUR ET SOCIÉTÉ**
Thami Schweichler

69
**PARENTÉ - SENS -
ORALITÉ**
Clémence Douard

MO

MR. LAWRENCE
Paul Quignon

**RENOUVELER LES PRODUITS
ET SERVICES, AJUSTER AU
MIEUX CE QUE NOUS OFFRENT
LES BIENS DE CONSOMMATION
OU FAVORISER DES
PRATIQUES ALTERNATIVES :
DIX PROJETS DÉTOURNENT
OU CONTOURNENT
LES STANDARDS POUR
DÉMULTIPLIER LES POSSIBLES.**

DU

MULTIPLEX
Juliette Gelli

PRIS DANS LA MAILLE
Catalina Lainé

LER LES

CUSTOM LISTENING
Anne-Laure Weill

**IL SORTIT DE SES GONDS
ET PRIT LA PORTE**
Gwenolé Gasnier

STAN

C.O.D.
Marion Gros

TOUT DOIT DISPARAÎTRE
Claire Aubadie-Ladrix

DARDS

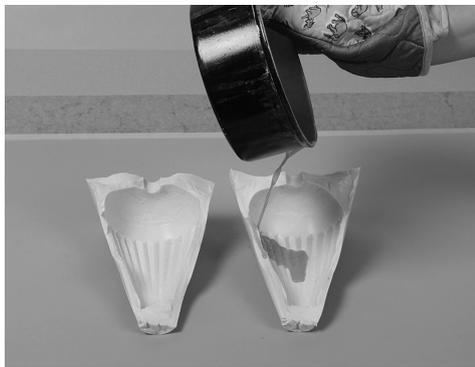
**BOÎTE NOIRE/
BOÎTE BLANCHE**
Elsa Tarrago

LAYER
Sybille Berger

BOLDAIR
François Bernard



**TOUT DOIT
DISPARAÎTRE**
Claire Aubadie-Ladrix



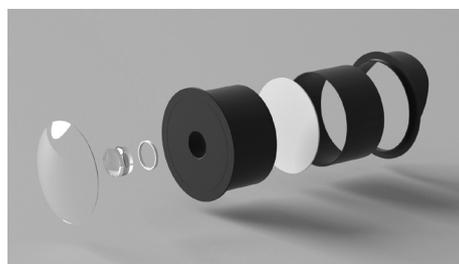
MODULER LES STANDARDS

Un yaourt doit être consommé dans le mois, mangé en une minute, mais son pot peut résister un siècle. Comment amener de la cohérence entre durée d'existence et durée d'utilisation dans l'univers de l'emballage jetable ? Ce projet propose de réactualiser un matériau ancestral de conservation - la cire - pour la conception d'emballages. Une bonne résistance à la chaleur étant primordiale, le choix s'est porté sur la cire d'abeille et la cire de Carnauba issue des feuilles du palmier Copernica, qui ne fondent pas au dessous de 70-80°C. Ensuite, il fallait pallier la fragilité de la cire par la structure des formes dessinées. Les aspects de surface, le marquage, la coloration ou encore la mise en forme sont également travaillés. Les qualités plastiques de la cire lui permettent de s'insérer directement dans des filières de production existantes telles que l'injection, le rotomoulage ou le trempage. La cire sera finalement utilisée dans des typologies d'emballage en série auxquelles elle n'était pas destinée : le sachet pour la vente en vrac, le flaconnage générique et l'unidose.

Contact : c.aubadie.l@gmail.com

IL SORTIT DE SES GONDS ET PRIT LA PORTE

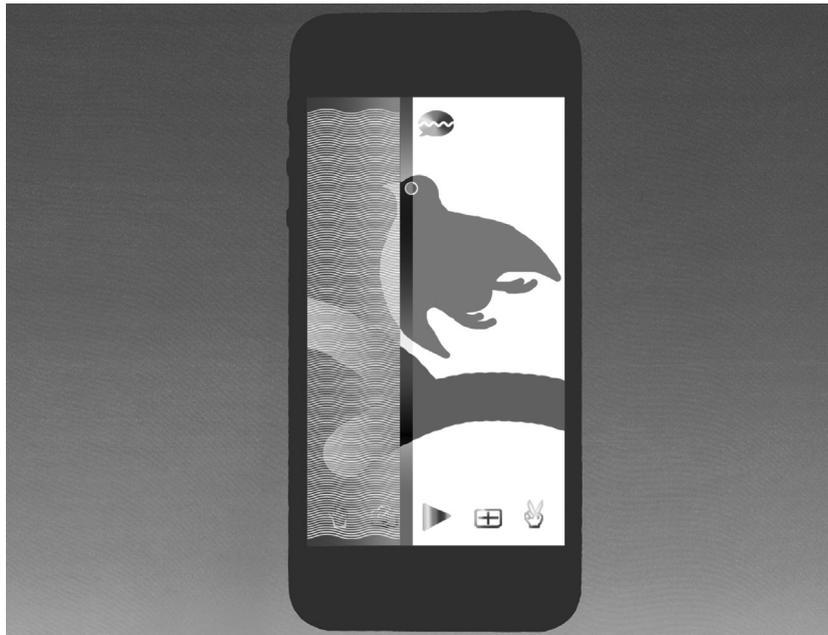
Gwenole Gasnier



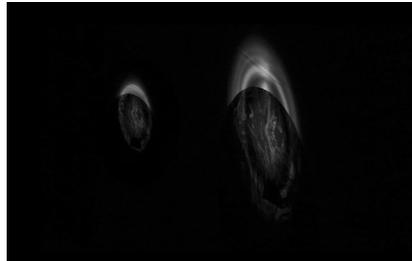
MODULER LES STANDARDS

Nous franchissons des portes des centaines de fois par jour sans vraiment nous en rendre compte. De toutes les portes, celle qui sépare le seuil de l'intime de celui du public est la plus intéressante. La porte d'entrée est en effet le lieu où se jouent les chorégraphies quotidiennes qui définissent en creux nos rapports de force, de confiance, de méfiance, nos histoires de séparation, d'attentes et de retrouvailles. Mais toute cette richesse d'actions fait face à un mur. Un mur doté d'une poignée et d'une serrure dont toutes les variantes se ressemblent. Il s'agit d'un travail sur les greffes, les accessoires qui prolongent la fonctionnalité de la porte et se glissent à la frontière, dans l'entre-deux, entre intérieur et extérieur.

Contact : gwenole.gasnier@gmail.com



MULTIPLEX *Juliette Gelli*



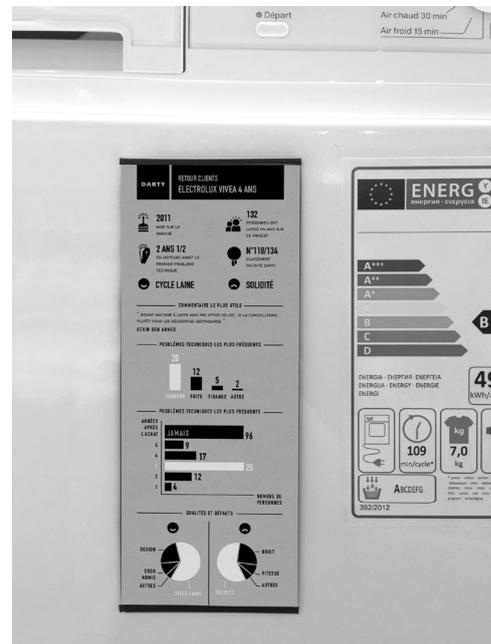
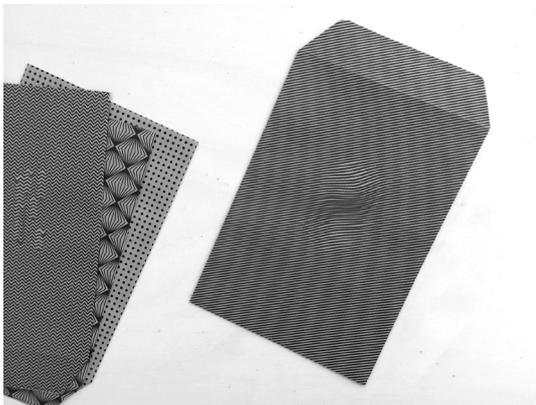
MODULER LES STANDARDS

Qu'elle soit sonore, de communication ou aqueuse, une onde est une onde : on peut la manipuler et même en jouer. Pourtant, quand la page web ne se charge plus, il n'y a pas grand chose à faire, encore moins à comprendre. On fait face à un monolithe connecté mais impénétrable. Il s'agit alors d'explorer les univers riches de l'histoire des télécommunications et de l'art synesthésique pour retrouver puis reformuler des gestes, des astuces, pour proposer de nouvelles expériences aussi bien d'usage et de compréhension que de jeu et de scène. Deux objets donnent à manipuler la connexion wifi et deux dispositifs à jouer des ondes : *Nosim*, une application qui permet d'envoyer et de recevoir des images à travers le son et la *Dreammachine 006 ~*, ensemble d'outils de performance pour musiciens dans lequel la lumière transporte le son et rythme la salle par la même occasion.

Contact : juliette.gelli@gmail.com

BOÎTE NOIRE / BOÎTE BLANCHE

Elsa Tarrago



MODULER LES STANDARDS

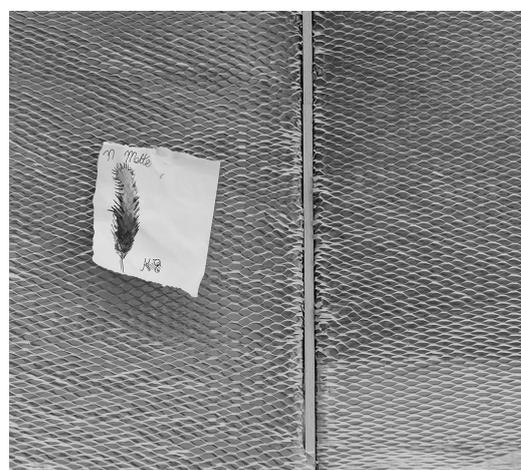
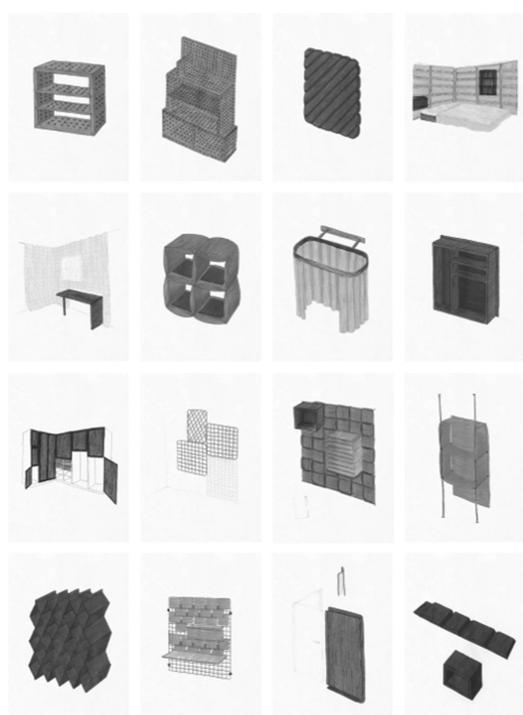
Certains objets ou systèmes montrent clairement la façon dont ils fonctionnent. D'autres, au contraire, sont opaques pour l'utilisateur. En déclinant des objets du quotidien bien connus de tous, soit en boîte noire, en masquant délibérément une de leur fonction, soit en boîte blanche, en rendant cette fois exagérément visible une de leur fonction, on peut observer en quoi cette approche mène à des objets différents. À l'issue de cette expérience, une cinquantaine de projets sont listés dans un livret : de l'arrosoir au timbre, de la bouilloire au ticket de caisse, du cercueil pour chien au grille pain. Certaines pistes, pertinentes quant aux questions qu'elles soulèvent, ont été poussées à un niveau de formalisation plus avancé, en suivant cette ligne directrice : transformer l'objet de base en boîte noire ou en boîte blanche. Cinq objets en découlent : un timbre, une enveloppe, une étiquette d'achat, un diffuseur de parfum, un guide de Paris.

Contact : elsa.tarrago@ensci.com



LAYER

Sybille Berger



MODULER LES STANDARDS

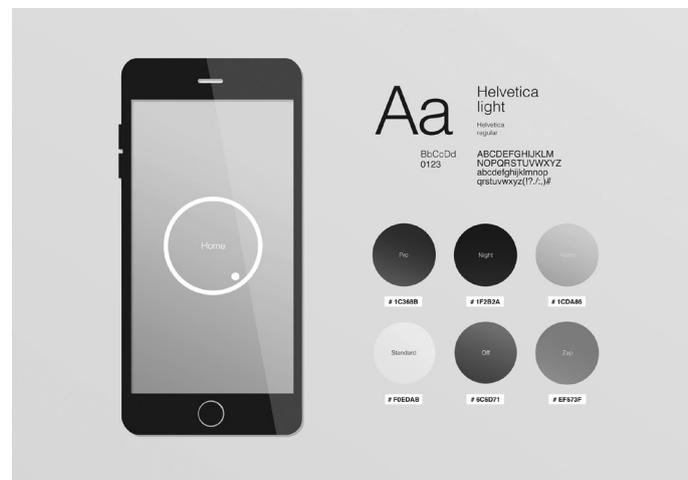
Ce projet répond aux problèmes d'isolation acoustique et thermique du bâti existant grâce à trois propositions : des panneaux perforés, des rideaux muraux et des rouleaux de papier. Le but ici est d'investir sur l'ameublement plus que sur le bâti, avec des matériaux économiques. Les solutions ont la simplicité de montage du meuble Ikea, qui ne demande pas de savoir-faire particulier. Ces systèmes possèdent une flexibilité au quotidien adaptée à chaque situation de vie.

Contact : berger.sybille@gmail.com

C.O.D
Marion Gros



MODULER LES STANDARDS



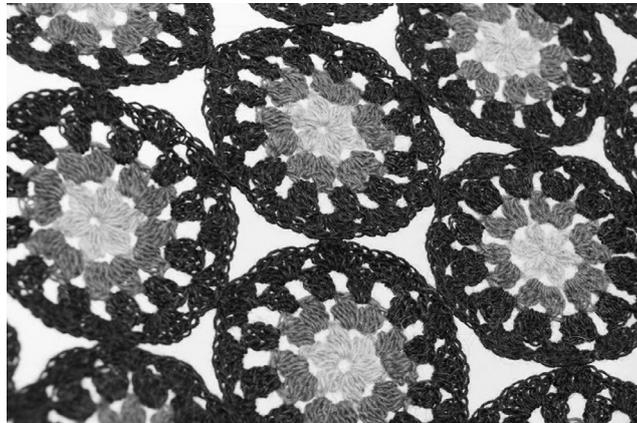
Dans ce monde hyper connecté dans lequel nous vivons au quotidien, nous sommes de plus en plus sollicités. Le projet C.O.D, centré sur la problématique de l'hyper-sollicitation, est pensé comme une mise à jour des systèmes d'exploitation pour smartphones existants. Il exploite les potentialités techniques et l'intelligence-même du smartphone, ainsi que la récolte de données massives (*big data*). Il adapte le comportement du smartphone aux contextes d'usage selon trois déterminants : temporel, spatial, social. Ces états types sont matérialisés par des filtres, personnalisés avec l'usage, qui organisent le contenu du smartphone et modèrent les sollicitations, jugées pertinentes par le système, dans chaque situation. C.O.D nécessite un temps d'adaptation avant d'être relayé progressivement par l'intelligence du système et tend à établir une relation équilibrée à notre hyper connectivité.

Contact : marion.gros@ensci.com

COMMENT DÉTOURNER LES CODES ?



MR. LAWRENCE *Paul Quignon*



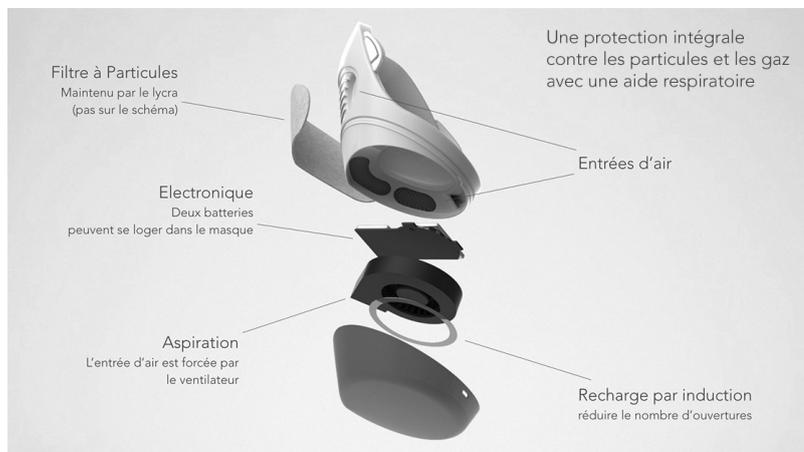
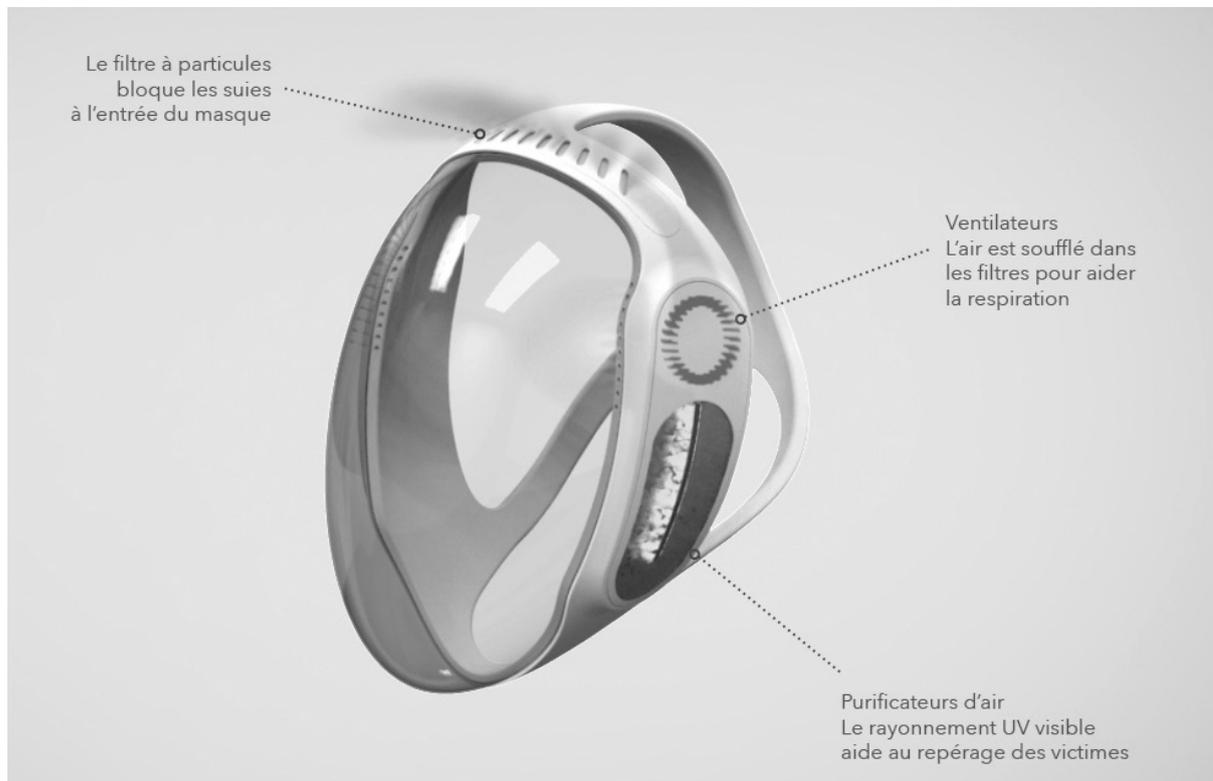
Il s'agit d'une relecture de certains classiques masculins : déconstruits et recomposés, les écossais deviennent dentelles ou patchworks, les lainages rustiques s'associent à la soie et se teintent de féminité, les kakis se couvrent de fleurs. Entre opacité et transparence, matité et brillance, les vêtements se superposent et donnent à voir leur architecture. Inspirée par l'univers militaire mêlé de japonisme, cette collection pourrait être celle du major Jack Cellier, personnage complexe et raffiné, incarné par David Bowie dans le film *Merry Christmas Mr. Lawrence (Furyo)*.

Contact : quignon.paul@gmail.com

BOLDAIR

François Bernard

MODULER LES STANDARDS

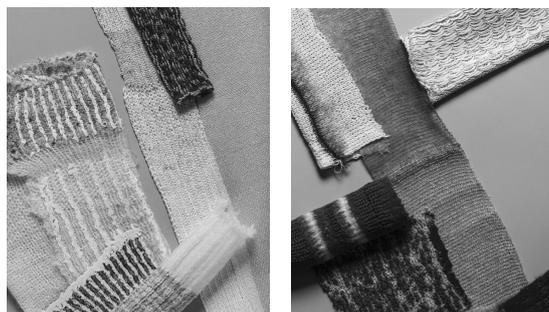


Le projet Boldair tente de donner une réponse fonctionnelle au problème de la protection contre la pollution de l'air. Conçu à partir des technologies de fabrication flexible - comme l'impression et le scanner 3D - ce projet se présente donc sous la forme d'un diptyque : une proposition standard destinée aux situations d'urgence telles que les incendies ; une autre individuelle pour toute autre nature de protection et qui peut poser un problème d'éthique.

Contact : francois_bernard@icloud.com

PRIS DANS LA MAILLE

Catalina Lainé



MODULER LES STANDARDS

Cette collection de maille est destinée au prêt-à-porter féminin. Les mailles sont détournées de leurs propriétés habituelles ; les surfaces sont modifiées par ennoblissement et les structures de la maille sont modifiées par une transformation du fil après tricotage. Le plastique et le latex jouent avec les propriétés habituelles de la maille (douceur, élasticité). La matière est recouverte, chauffée, aiguilletée et imprimée. L'assemblage des pièces est réalisé en coupé cousu, excepté le pull blanc *fully fashioned*. Ce terme désigne la technique en maille permettant d'obtenir, par diminutions et augmentations, des formes précises qui ne nécessitent pas d'opération de coupe. L'univers du photographe Olaf Otto Becker, ou encore les sculptures de Simona Pries ont inspiré le contraste existant entre les matières transparentes ou blanches avec des matières plus rocheuses et irrégulières.

Contact : lainecatalina@gmail.com



CUSTOM LISTENING

Anne-Laure Weill



MODULER LES STANDARDS

Cet objet d'écoute propose une approche qualitative du son et, plus précisément, de la parole. Il permet à tout un chacun de suivre une conversation de manière optimale et fluide, quelle que soit la situation, et de manière générale, de moduler son environnement sonore selon ses besoins et les situations rencontrées. Il peut s'agir de passer un appel dans un milieu bruyant, ou bien d'un besoin de mieux entendre chez un individu à l'audition vacillante, ou encore le désir d'écouter de la musique sans être gêné par les sons parasites environnants, de la recherche de silence absolu lors d'un voyage, le souhait d'une personne de mieux entendre la parole de son interlocuteur dans un lieu où le silence est de mise, etc. Le dispositif comprend des écouteurs et une application qui propose, sur l'écran, un panorama visuel des sons présents autour de l'utilisateur. Les situations où la parole passe mal sont infinies et propres à chaque individu. C'est pourquoi les préoccupations premières de ce dispositif sont l'accessibilité pour tous et la non-stigmatisation.

Contact : annelaure.weill@gmail.com

ENSCI - LES ATELIERS

**CRÉER POUR UN
TERRITOIRE PARTICULIER,
CONCILIER PRODUCTION
ET BESOINS LOCAUX,
ALLIER UNIVERSALITÉ ET
SPÉCIFICITÉ, DESSINER LA
MATIÈRE POUR AJUSTER
SES FONCTIONNALITÉS :
NEUF PROJETS FONT DU
DESIGN LE GARANT DE
POSSIBLES ACCORDS ENTRE
PRODUCTION SÉRIELLE ET
DESSEIN SUR-MESURE.**

CON

**ÉCHANGE DE BONS
PROCÉDÉS**
Jonathan Deloy

CE

PRÉCA(RURAL)ITÉS
Fernand Manzi

VOIR

VÂYOU
Pauline Lamoot

ENTROPIE LOCALE
Aurélia Chylak

CALCITE
Sanam Viseux

SUR - ME

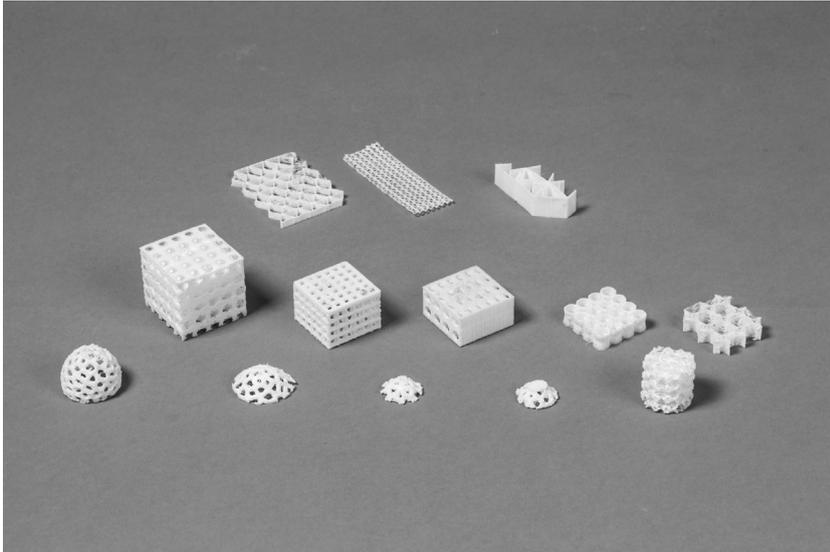
SOWÈ AFRICA
Daté Senam Tete-Benissan

Ô PASSAGE
Damien Fontvieille

SURE

PAR AILLEURS
Marion Faydit

MATIÈRES À DESSINER
Bruno Truong



MATIÈRES À DESSINER

Bruno Truong



Un motif à l'intérieur d'un matériau peut lui conférer des propriétés physiques méconnues. Imaginés à diverses échelles, ces motifs peuvent s'étendre dans l'espace et, par leur multitude, générer des fonctions, impactant directement l'esthétique et l'usage des produits. À partir de deux objets réalisés en mousses optimisées, la démarche de recherche a permis de créer un vocabulaire de motifs et de structures. Le matelas d'appoint est basé sur le principe d'une mousse réglable. La rigidité du couchage peut être ajustée si l'on comprime les modules constituant la structure. La chaussure de running s'adapte à la foulée du coureur. Basée sur le principe d'une mousse hétérogène, elle est entièrement réalisée selon un procédé de fabrication additive, seul procédé envisageable pour produire les différents motifs, choisis pour leurs propriétés d'élasticité ou de dissipation des chocs. L'utilisation d'un matériau unique permet de recycler l'ensemble de la semelle pensée pour être séparable du reste de la chaussure. L'architecture de la chaussure est construite autour de la semelle dans laquelle deux plugs semi-rigides amovibles sont insérés en force, tandis qu'une lanière à œillets amovible la traverse de part en part. Afin que le talon soit bien calé au fond de la chaussure, les lacets passent au niveau de la cheville puis dans la tige.

Contact : bruno.truong@ensci.com

ÉCHANGE DE BONS PROCÉDÉS

Jonathan Deloy



CONCEVOIR SUR-MESURE



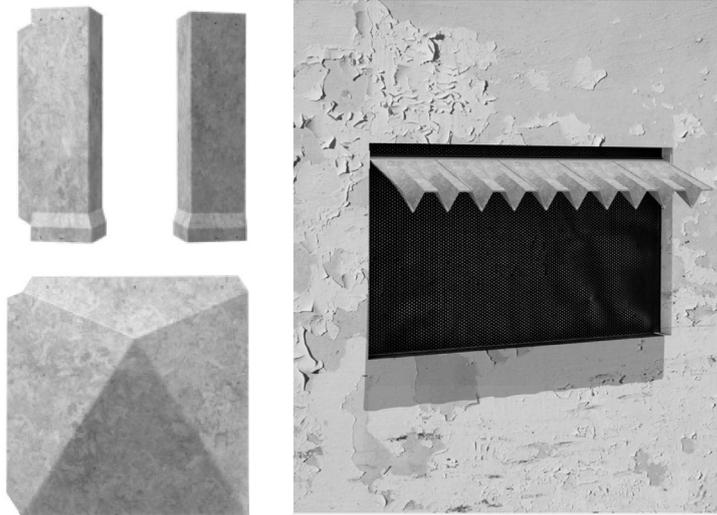
Pourquoi dissocier le lieu de production du lieu de distribution et ne pas utiliser un savoir-faire local pour satisfaire un besoin local ? D'une rencontre entre un designer et des artisans de Dakar, qui travaillent principalement à partir de matières recyclées, naît une lampe adaptée aux besoins et usages locaux. Elle est composée principalement d'aluminium recyclé (80%). En sollicitant les savoir-faire locaux, ce projet favorise le développement d'une micro-économie. Il vise à tisser du lien entre les différents acteurs, par un échange de compétences, tout en apportant un équilibre dans la production. Ce nouveau produit présente tous les avantages d'une production, à la fois artisanale et semi-industrielle, liée à son contexte de distribution et d'utilisation. Cette lampe donne une modeste réponse à la question de l'émancipation des pays en voie de développement.

Contact : jonathan.deloy@gmail.com

COMMENT TEMPÉRER L'HABITAT INDIEN ?



VÂYOU *Pauline Lamoot*

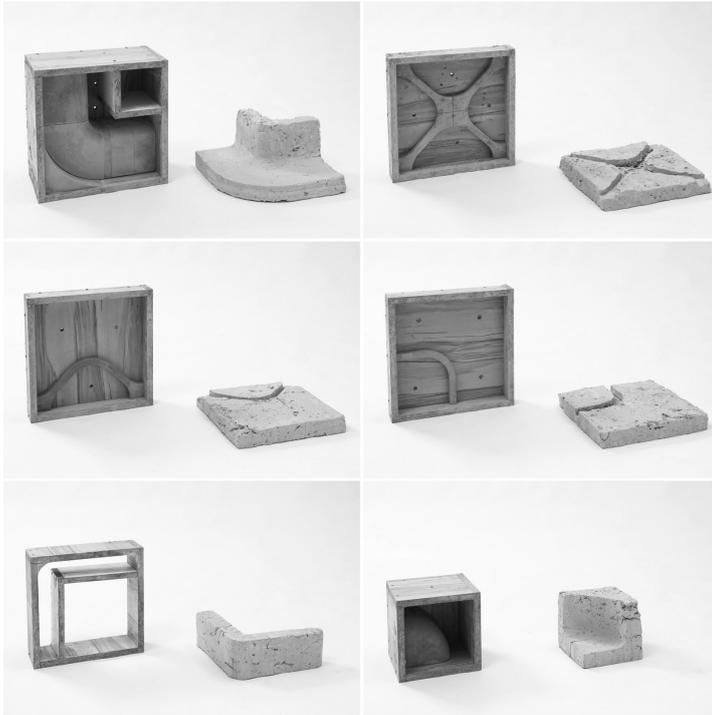


Du nom du dieu du vent en Inde, *Vâyou* est un projet basé sur la circulation d'air dans l'habitat indien. Refroidir les maisons est l'un des problèmes énergivores liés à ces habitats. Le coût doit rester modique car les revenus des populations dépassent à peine le seuil de pauvreté. Il est donc important de concevoir un réseau et une méthode de production de proximité, simple techniquement et peu coûteuse. C'est pourquoi ce projet utilise le bambou, matière abondante et locale. D'abord réduit en copeaux, il est ensuite pressé à chaud dans un moule avec de la lignine comme liant. Grâce à la conception de briques en bambou, on construit un système de ventilation passive composé d'une double peau laissant passer l'air autour de la maison. La fabrication de brise-soleil, en bambou également, permet de rafraîchir l'air avant son entrée dans la maison. Le fait d'ajouter des éléments sur des structures existantes permet d'améliorer le confort des maisons sans générer de coût trop important.

Contact : plamoot@hotmail.com

ENTROPIE LOCALE

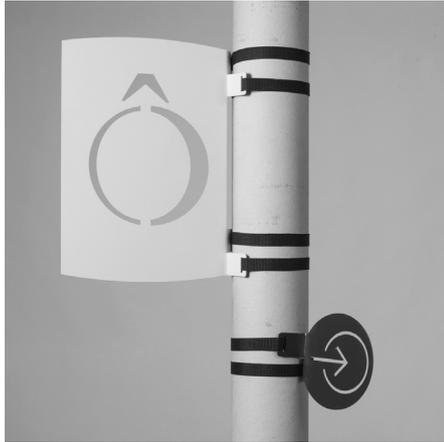
Aurélia Chylak



CONCEVOIR SUR-MESURE

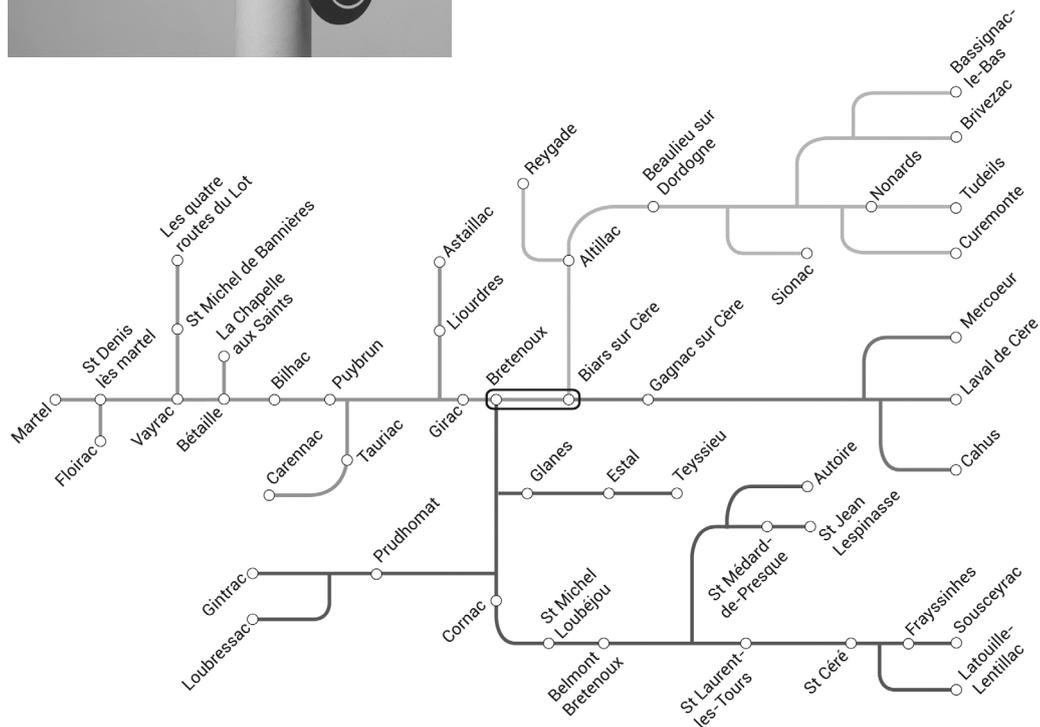
Ce projet présente une grammaire d'outils pour de nouvelles mises en forme de la terre crue. En proposant des outils spécifiques destinés à valoriser le potentiel de la terre dans la réhabilitation de l'existant, il répond aux besoins des auto-rénovateurs et des artisans du bâtiment. Ce projet local crée du lien et de l'économie sur le territoire. Il valorise une technique constructive qui utilise beaucoup de main-d'œuvre, nécessite peu d'énergie grise et favorise l'activité locale autour du matériau terre. Un moyen également de revenir à ce que le savoir commun a peu à peu oublié et de redonner du sens à la fonction protectrice de l'habitat. En utilisant de la terre à des endroits ciblés, on vient poser comme des pansements sur les habitations existantes. Des livrets explicatifs proposent des modèles et permettent aux artisans de partager leurs savoirs pour valoriser et développer la filière terre.

Contact : aurelia.chylak@ensci.com



Ô PASSAGE

Damien Fontvieille

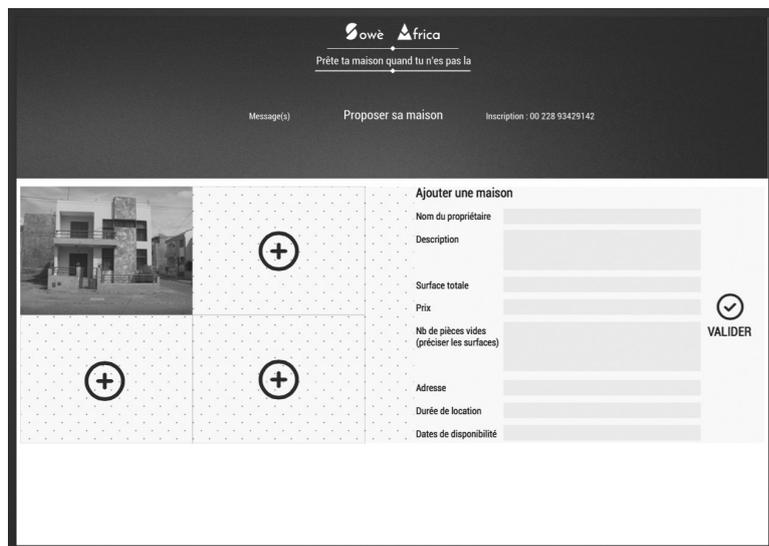


Ce projet est un service de covoiturage à l'échelle de la communauté de communes de Cère et de Dordogne (Lot). À travers la mise en lumière des flux automobiles issus des usines locales est né un réseau virtuel de transport en commun. Les mouvements pendulaires des salariés qui vont et viennent, suivant les différentes équipes de travail, dévoilent un véritable maillage sur le territoire. La population peut profiter de ces mouvements et se faire transporter d'un lieu à un autre, selon des tranches horaires précises et avec une densité plus importante de voitures disponibles pour faire un détour. Différents outils sont mis en place pour le fonctionnement du service : un site internet, un chéquier, une fiche d'adhésion, des prospectus, mais également des cartes d'adhérents (comportant une puce RFID), une application smartphone et une signalétique fixée sur des lampadaires. Le service de covoiturage *Ô passage* fonctionne à partir de flux de voitures individuelles existantes et révèle un réseau singulier de transport en commun qui prend une forme collective.

Contact : damien.fontvieille@ensci.com

SOWÈ AFRICA

Daté Senam Tete-Benissan



CONCEVOIR SUR-MESURE

Sowè Africa est un service global de e-commerce développé pour l'Afrique noire francophone, à partir des bases culturelles des territoires qui la composent. Il fonctionne avec une interface *web*, une application mobile, une plateforme de rue conçue pour s'adapter à la mauvaise qualité du réseau, le tout pensé autour de la tradition de l'oralité. Ainsi, les usagers pourraient commander des produits importés ou locaux, marchander le prix de leurs produits comme dans les grands marchés et se faire livrer près d'un lieu célèbre, si leur quartier n'est pas adressé. Ceux qui ne possèdent pas de carte bleue pourraient régler en espèces et retirer leur colis aux *Moneygram* de leur quartier ou au livreur Sowè. Grâce à un partenariat imaginé avec Orange, l'option paiement par téléphone mobile, via *Orange Money*, serait accessible. Enfin, les lieux de stockage locaux, disponibles via le service *prête ta maison quand tu n'es pas là*, pourraient faciliter les délais d'obtention du produit. **Sowè Africa** montre que des services très occidentalisés, mis en contact avec des pratiques culturelles locales et étrangères, peuvent générer de nouveaux usages.

Contact : datesenam.tete-benissan@live.fr

UN BÉTON À PARTIR DE DÉCHETS DE COQUILLAGES



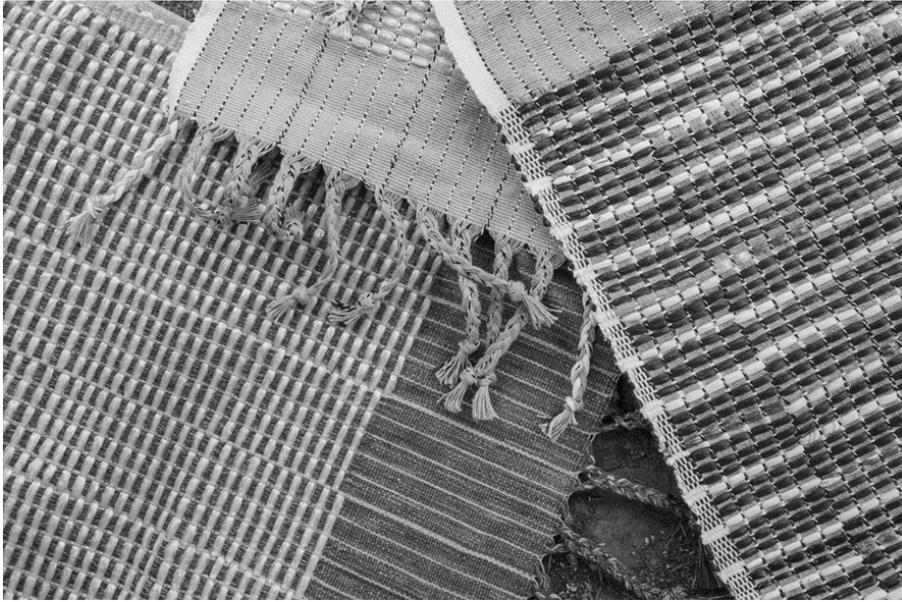
CALCITE
Sanam Viseux

CONCEVOIR SUR-MESURE



Cette recherche s'articule autour d'un matériau calcaire - les coquilles de bivalves - tels que les huîtres, moules, Saint-Jacques et autres coquillages, considérés aujourd'hui comme des déchets. Pour comprendre les caractéristiques techniques de cette matière, on réalise un ensemble d'expérimentations qui peuvent conduire à trois applications viables dans le monde de l'industrie. Ces trois pistes de projet représentent la constitution d'un béton sous des formes différentes : des briques qui s'emboîtent, composées à 70% de coquilles en fine poudre ; trois objets de toilette réalisés en résine plastique chargée à 50% de calcaire de coquilles ; une série de dalles murales dont les couleurs sont les pigments naturels des coquilles.

Contact : sanamviseux@gmail.com



PAR
AILLEURS
Marion Faydit



CONCEVOIR SUR-MESURE

Ce projet propose une réflexion sur le textile dans l'habitat précaire et plus précisément sur des objets textiles pour un camp de réfugiés. Modulables, mobiles et symboliques, ces objets créent des espaces collectifs à différents emplacements du camp. Trois produits sont développés : un tapis de sol, des stores pour les parois et une toile à suspendre en toiture. Ce travail textile est basé sur un jeu d'associations entre des matériaux naturels (raphia, tiges, branchages), des matériaux de récupération (caisses, cageots) et d'autres déchets trouvés sur place (sacs et emballages plastiques). C'est un appel à réfléchir sur ces lieux de précarité, toujours plus nombreux.

Contact : marionfayd@gmail.com

PEN

SOUPLESSE(S)
Camille Claude

**DONNER DE LA SOUPLESSE À
LA PRODUCTION ET À L'USAGE
DES OBJETS, MODULER LA
PERCEPTION ET LA PRATIQUE
DES ESPACES, EXPLOITER
LA MALLÉABILITÉ DU
NUMÉRIQUE : HUIT PROJETS
METTENT LA FLEXIBILITÉ AU
CŒUR DE LA CONCEPTION
AFIN D'ACCOMPAGNER LA
VERSATILITÉ ET LA PLURALITÉ
DU MONDE CONTEMPORAIN.**

SER

L'AFFRANCHIE
Loïc Le Guen

LA FLEX

**SURFACES
NÉGOCIABLES**
Romain Delamart

**GONFLABLE = AIR FRIGIDE
+ FLAQUE CHAUFFANTE +
TÊTE D'ÉCRAN**
Guillaume Jandin

IBIL

NI VU NI CONNU
Léna Perraguin

DUNE
Alexandre Poisson

ITÉ

**WAY OUT IN
COWBOY COUNTRY**
Céline Coq

SECONDE PEAU
Mario Simon

SOUPLESSE(S)

Camille Claude



La palme

Avec tuba ou avec bouteilles, par mer calme ou agitée, en eau profonde ou en surface, dans les rochers ou en terrain dégagé, que l'on soit débutant ou expérimenté, à chacune de ces pratiques de plongée correspond une palme particulière conçue pour un usage spécifique et prédéfini. À contrario, cette palme-ci peut s'adapter à la nage des plongeurs, aux conditions de plongée et aux expériences sportives ou ludiques recherchées. Un système de voilure réglable permet de modifier sa courbure, sa rigidité et son efficacité.

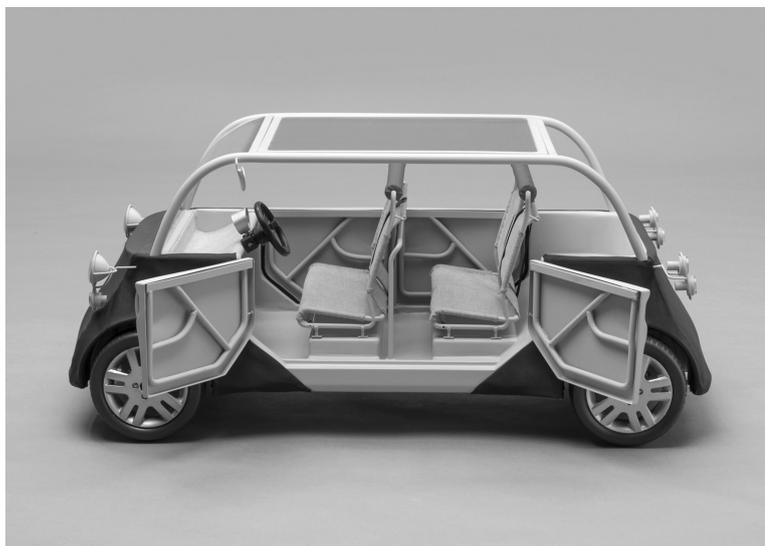
Le vidéoprojecteur

Éclairer, projeter, communiquer, modeler la lumière, structurer l'espace, nuancer, créer des ambiances, travailler ou se divertir... Ce projecteur peut émettre de la lumière, des images fixes ou animées, dans de nombreux formats et sur tous types de surfaces. On peut régler finement la forme, la taille, la couleur, le mouvement et l'intensité de cette lumière. La forme sur pied lui confère sa mobilité. Le mât télescopique et articulé induit une manipulation simple pour la mise en œuvre de multiples usages couplés à des ordinateurs ou smartphones.

Contact : c.camille.claude@gmail.com

L'AFFRANCHIE

Loïc Le Guen



PENSER LA FLEXIBILITÉ

La révolution numérique modifie la manière de concevoir à plusieurs et le secteur automobile pourrait bénéficier de cette grande transformation culturelle. Illustrant cette approche de conception ouverte, *L'Affranchie* est conçue sur un châssis *open source* développé par la société OSVehicle. Légère par conception, *L'Affranchie* peut être fabriquée en circuit court à la demande et propose ainsi une alternative à la production de masse, en faveur d'un assemblage flexible grâce aux entreprises et aux savoir-faire présents localement. *L'Affranchie* est une voiture conçue de manière collaborative, qui remet la valeur d'usage au centre de l'objet. Sans artifices, elle incarne un mode de conception et de production alternatif à l'industrie classique. Elle est à l'image des aspirations de l'époque : légère, responsable et durable. C'est un objet qu'il est possible d'adopter et de transmettre.

Contact : loic.leguen@ensci.com

DUNE

Alexandre Poisson

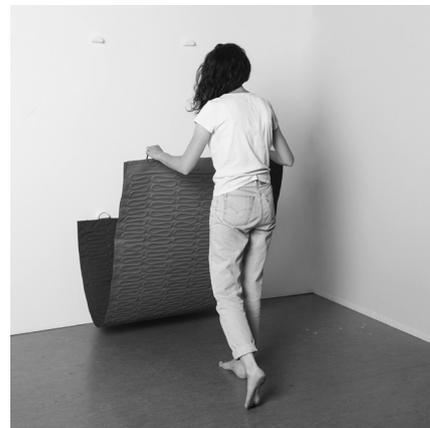


Dune est un outil à dessin qui se positionne entre l'immédiateté du dessin à main levée et le passage à la modélisation 3D. Il combine deux éléments qui fonctionnent ensemble - un stylo connecté et une application - et permettent au dessin sur papier de prendre d'autres vies, d'autres formes sur supports numériques. Le stylo *Dune* permet d'esquisser des formes qui changent de dimension sur tablette dans le même temps du dessin, par le biais d'une palette de codes, que le dessinateur peut s'approprier et agrandir, c'est l'idée d'un dessin instruit qui apparaît, pour emmener ailleurs le trait, il garde sa singularité et profite des qualités d'une interface dédiée, en 2D et en 3D. L'application *Dune*, permet de capturer un dessin pour en avoir une interprétation en trois dimensions grâce à la caméra de l'appareil. Une fois le dessin photographié, le dessinateur peut naviguer dans les propositions multiples que l'application lui offre, afin d'en conserver une ou plusieurs pour les exploiter sur d'autres logiciels.

Contact : mail@alexandrepoisson.com



**GONFLABLE =
AIR FRIGIDE
+ FLAQUE
CHAUFFANTE
+ TÊTE
D'ÉCRAN**
Guillaume Jandin



PENSER LA FLEXIBILITÉ

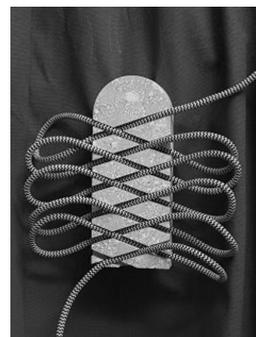
Avec une fascination pour les systèmes à la fois compacts et extensibles, un intérêt spécifique pour les systèmes ancrés dans l'univers du gonflable, on dégagne des potentiels bien plus importants que le simple fait d'augmenter et de réduire un volume. Trois projets proposent une approche différente de leur conception, de leur forme et de leur usage. *Le réfrigérateur* exploite les capacités naturellement isolantes de l'air grâce à des parois alvéolaires gonflables. Sa flexibilité permet de modifier son volume de contenance, en fonction de la quantité de nourriture stockée. *Le radiateur* est un assemblage de deux textiles enduits d'une couche de PVC. Une fois raccordé au réseau d'eau chaude domestique, le motif de circulation se gonfle d'eau et la fait circuler d'un bout à l'autre. Son système d'accroche permet divers scénarios de position et donc d'usages. C'est un point chaud dans l'habitat autour duquel on se rapproche ou entre en contact dès que le besoin de chaleur se fait sentir. *L'écran de rétroprojection* propose un visionnage attentif et immersif d'un film projeté sur écran. Ce n'est pas ici une surenchère d'effets sensationnels et spectaculaires. Mais en nous incitant à focaliser notre attention - notre esprit et notre regard - ce dispositif propose de nous faire pleinement ressentir la puissance narrative et esthétique d'un film.

Contact : guillaume.jandin@ensci.com



SECONDE PEAU

Mario Simon

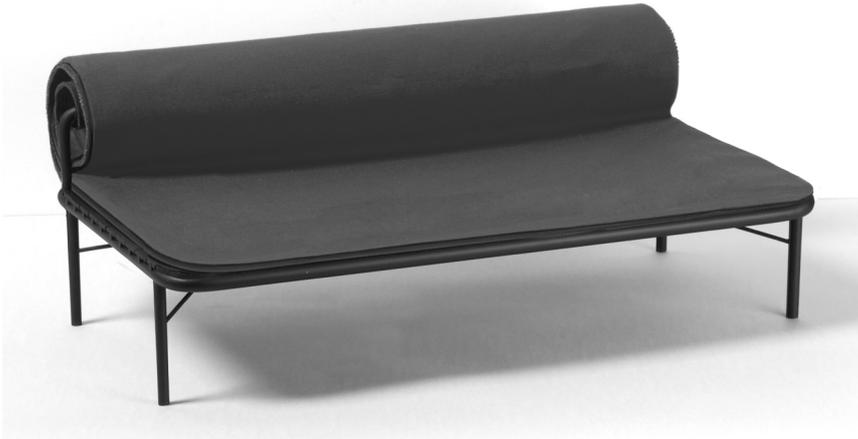


PENSER LA FLEXIBILITÉ

L'ameublement permet de faire ce lien plus étroit entre le corps et l'environnement. Ces deux objets de grande taille - un portant et un tapis - s'adaptent à diverses situations et influent sur la qualité sensorielle de l'environnement habité. La mise en forme de matériaux souples suggère une enveloppe protectrice. Fond de mises en scènes domestiques délimitant des périmètres spatiaux, l'objet portant peut être utilisé en paravent au milieu d'une pièce, en tenture murale, tête de lit ou en fenêtre d'intérieur. Sa paroi souple permet d'y accrocher des accessoires ou une nouvelle forme de quincaillerie, des accroches standards ou l'alimentation électrique. Les plis, formés naturellement par l'attache des différents objets, valorisent la présence du support et produisent des drapés quasi-sculpturaux. L'objet tapis s'associe à l'alimentation électrique. Il matérialise l'activité numérique et la consommation électrique de l'habitat en leur rendant une forme archaïque. Il habille et conduit ces flux, tout en rendant leur présence acceptable au sein de l'espace domestique.

Contact : mario.simon@ensci.com

**WAY OUT
IN COWBOY
COUNTRY**
Céline Coq



PENSER LA FLEXIBILITÉ

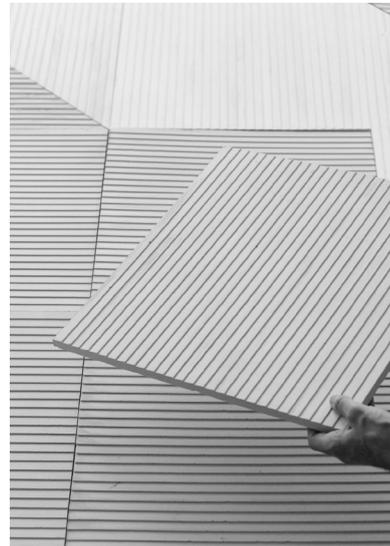
Comment un canapé-lit peut-il transformer un salon en chambre ? Et comment une conversation peut-elle se matérialiser en un lieu ? À partir de ces deux questionnements, deux dispositifs vont permettre d'occuper l'espace de façon passagère. En repensant le canapé convertible à partir d'un geste archaïque - celui de rouler et dérouler - les différents composants sont réorganisés, deviennent visibles et révèlent leur double fonction. L'introduction d'une maille 3D à la place de la mousse traditionnelle permet une simplification en terme de fabrication et ouvre la voie à une nouvelle typologie de mobilier. L'application mobile *Talkpoint* crée des espaces de conversation localisés sur un plan, donnant ainsi une existence virtuelle à un large éventail de lieux comme un parc, une rue, une plage, une épicerie, un restaurant. L'utilisateur a la possibilité d'appréhender rapidement les conversations émises autour de lui comme à l'autre bout du monde. *Talkpoint* permet une nouvelle façon de matérialiser l'interaction et tisse un lien entre les mondes physique et numérique.

Contact : celine.coq@ensci.com



SURFACES NÉGOCIABLES

Romain Delamart



PENSER LA FLEXIBILITÉ

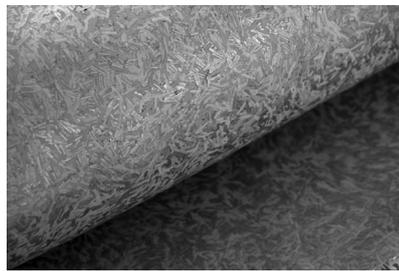
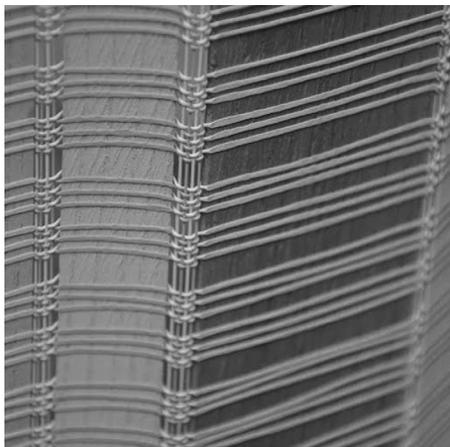
Ces trois propositions sont des surfaces sans cesse remises en jeu. La perception de leurs contours s'articule au fil de l'usage, de la lumière ou du temps. *Les rideaux* permettent de créer des espaces d'intimité, autonomes, au sein de lieux impersonnels et plus grands : des espaces de travail dans une bibliothèque, une cabine d'essayage dans une boutique, un lieu de réunion dans un open-space... La composition horizontale joue avec différentes hauteurs de privacité. *Les dalles* sont monochromes et striées d'un motif identique. Selon l'orientation de la trame, par rapport à la lumière, trois valeurs du motif apparaissent. Les lignes sont noires, blanches ou invisibles. C'est une surface de revêtement changeante et fonctionnelle qui, dans l'espace public, peut délimiter des zones au sol, indiquer un chemin, ou générer des formes. *Le miroir* s'ouvre comme un retable dont les pans se déploient et offrent une grande surface de réflexion. Sa forme centrifuge incite à se déplacer et à se voir en mouvement dans l'espace. C'est un reflet qui ne fige pas mais devient une scène temporaire. Lorsque le moment est venu, on le referme et il ne renvoie plus aucun reflet.

Contact : romain.delamart@wanadoo.fr

NI VU NI CONNU *Léna Perraguin*



PENSER LA FLEXIBILITÉ



Ce projet offre une gamme de produits textiles dédiés aux jardins, aux terrasses et aux balcons. Il propose plusieurs éléments destinés à recréer son espace personnel : des brise-vues, des tapis, des dalles pour le sol... Les produits textiles sont réalisés, soit par tissage (alliant des fils enduits de PVC, métal ou bois), soit par le recyclage de fin de bobine. À la fin du tissage, les chutes de fils enduits sont récupérés, coupés puis chauffés ensemble afin d'obtenir une matière homogène. Une simple découpe dans la matière finie permet de réaliser de nouveaux produits. Selon l'épaisseur, les couleurs et l'opacité choisies, on décidera de sa future application : dalle pour le sol, tapis, parois...

Contact : lena.perraguin@ensci.com

ENSCI - LES ATELIERS

RE

IMMERSION
Guillaume Pichot

**DONNER CORPS À
L'IMMATÉRIEL, RENDRE
LISIBLE L'INVISIBLE,
PERMETTRE LA
TRANSMISSION DE
CONNAISSANCES,
STRUCTURER UN LANGAGE
DES FORMES : NEUF
PROJETS EXPLORENT LES
CAPACITÉS DU DESIGN
À RENDRE L'IMPALPABLE
APPRÉHENDABLE.**

ND

RETOUR À L'ALPHABET
Pernelle Poyet

RE

RECRÉATION DU MONDE
Chemsedine Herriche

TAN

MIRAGES
Astrid Elineau

AUTOTÉLIQUE
Bazil de Pourtales

GIB

PRISM
Maeva Davila

PAPIER MACHINE
Raphaël Pluvinage

LE

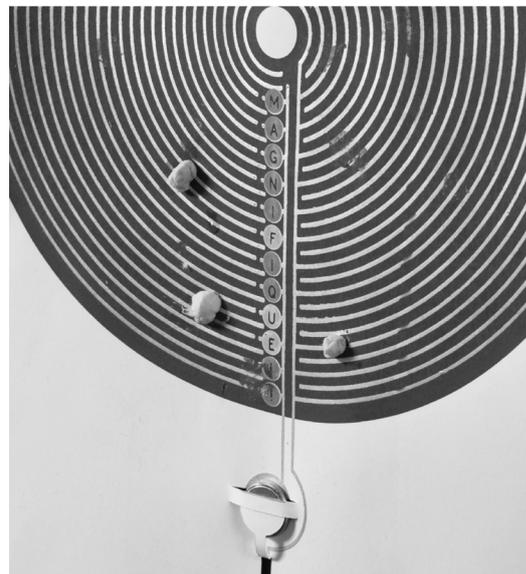
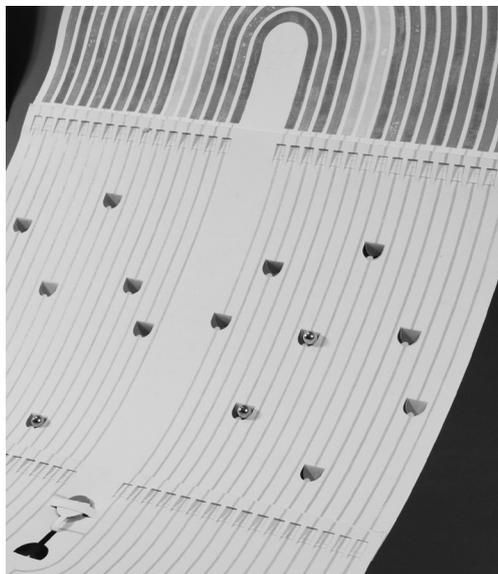
**GÉNÉALOGIES DE
STANDARDS**
Pierre-Loup Dumas

MIDNIGHT HAWK
Leslie Huor



PAPIER MACHINE

Raphaël Pluinage



RENDRE TANGIBLE

Est-ce une quête impossible que de recréer l'ensemble des composants électroniques existants, sur du papier, avec des encres et des matières spécifiques ? En voici le résultat. Ce projet démontre que derrière la magie de nos machines se cache un monde de matières avec ses formes, voire ses odeurs. Cette exploration de l'électronique, en tant que série de réactions chimiques ou de principes physiques, est incarnée dans *Papier Machine*, un cahier de douze jouets électroniques en papier, à couper, dessiner, plier, assembler et déchirer. Ces jouets sont sérigraphiés avec des encres aux différentes propriétés électriques : à base d'argent, de carbone, de cadmium et Leuco-colorant. Le support papier permet de sortir le principe chimico-physique de l'encapsulation, boîte noire du composant, et œuvre pour un usage plus malléable de cette électronique.

Contact : raphael.pluinage@gmail.com

PRISM
Maeva Davilla



RENDRE TANGIBLE

En haut, le téléviseur
Ci-dessus, la télécommande
À droite, le journal

Dans un cadre aussi contraint que celui de la prison, on peut penser qu'aucune intervention n'est possible. D'où le choix d'un projet, à court ou moyen terme, lié à des contraintes économiques. La télévision est à ce jour, l'une des activités principales des détenus. Que nous ayons un avis favorable ou non sur la présence du téléviseur en cellule, il n'en demeure pas moins que ce diffuseur d'images restera en prison pour de nombreuses années encore. Ainsi, au lieu de lutter de manière frontale en voulant l'éviter ou le retirer, autant imaginer de nouveaux scénarios d'usage en accord avec les pratiques des détenus et les contraintes de l'administration pénitentiaire. *Prism* permet au détenu de se construire un espace personnel pour communiquer avec ses proches, d'alimenter une chaîne collective et de contribuer à la réalisation d'un journal mensuel, via les images télévisuelles collectées. Ce projet développe ainsi une nouvelle forme d'expression, des liens propices à une prise de recul, des choix, des compromis et des échanges.

Contact : maeva.davila@ensci.com

GÉNÉALOGIES DE STANDARDS

Pierre-Loup Dumas



En haut à gauche, *Santal*
Ci-dessus, *Tillandsia*
Ci-contre, la plaque à induction

RENDRE TANGIBLE

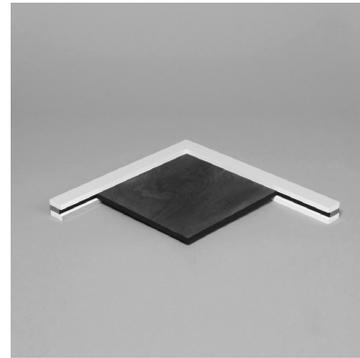
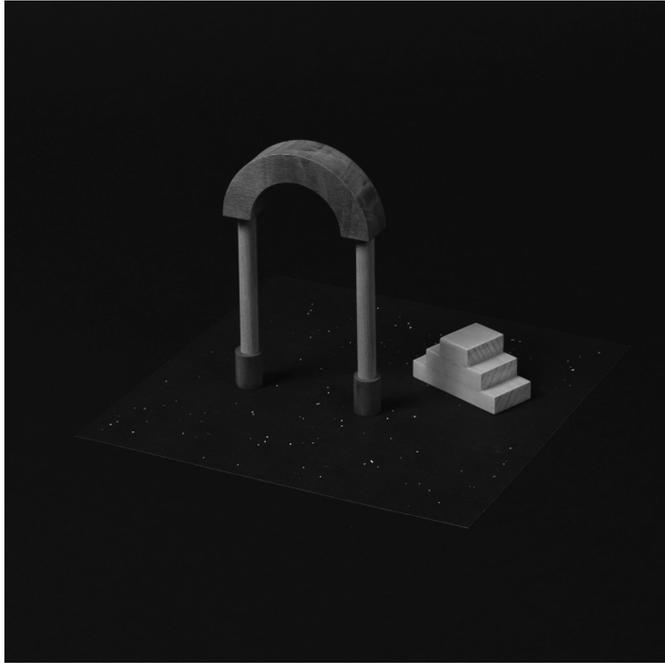
Face à la surabondance des signes et à la standardisation des codes, comment retrouver un langage propre aux objets ? Comment les concevoir et les rendre lisibles à partir de leur mode de fonctionnement intrinsèque ? Deux objets viennent illustrer ce propos.

La plaque à induction : en partant de son élément principal - la bobine de fil de Litz qui émet des champs magnétiques transformés en chaleur par les ustensiles de cuisine - on utilise les différentes caractéristiques du magnétisme pour redonner du sens à l'objet. Les détecteurs de fumée : à partir de la cellule photosensible intégrée ainsi que de la circulation de l'air, trois détecteurs différents interrogent leur place dans l'habitat. *Tillandsia* a sa place propre au plafond et vient se déployer lorsqu'il détecte de la fumée ; *Santal* est une mise en abîme du détecteur de fumée, c'est un détecteur-luminaire qui reprend tous les codes formels de la cellule photosensible ; *Zenjimar* prend la place du cache domino d'une suspension lumineuse.

Contact : pierreloup.dumas@ensci.com

RETOUR À L'ALPHABET

Pernelle Poyet



De gauche à droite :
Référence à E. Sottsass,
Assemblages,
Boîte Alphabet

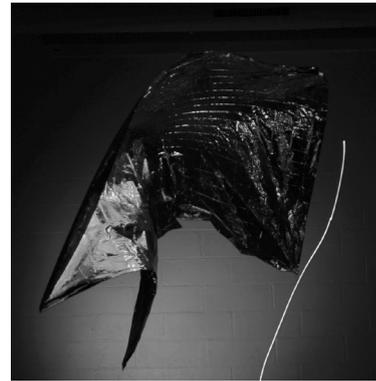
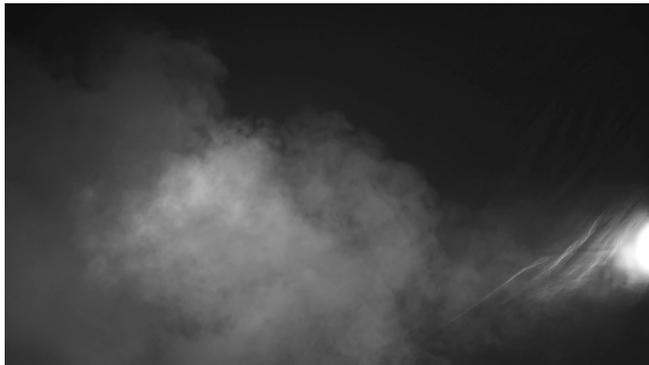


RENDRE TANGIBLE

Comme il existe une multiplicité de sens pour un mot unique, il en est de même pour le langage des objets. À partir de matériaux et de volumes basiques, le designer peut construire un langage de formes enrichies de sa propre culture. Sur la base de ces éléments emprunts de références au design, à l'architecture ou à l'art, il construit sa propre bibliothèque de formes, textures, matières, échelles, techniques, qu'il manipule pour raconter de multiples histoires, selon le contexte, l'échelle, et l'usage adapté à la situation. Car en changeant ne serait-ce qu'un élément, si subtil soit-il, on peut modifier la narration, voire la perception. Ainsi, d'une table, on peut faire un espace stable dont le plateau devient tableau. Mais de cet espace stable, on peut faire un espace stable plus ample, qui redevient une table rectangle, une table plus grande, ou encore une table-tente dont le plateau vert devient parterre, voire parterre d'herbe tendre...

Contact : poyetpernelle@hotmail.fr

**RECRÉATION
DU MONDE**
Chemsedine Herriche



RENDRE TANGIBLE

Considérer que l'existence d'un objet n'a de sens que lorsqu'il est en relation avec l'utilisateur, lorsqu'il provoque un sentiment, une émotion chez l'homme. De cette idée est né un projet où cette relation, entre les objets et les hommes, est racontée et mise en scène à travers la lumière. Il est question d'un spectacle où la lumière est l'acteur principal, depuis le lever jusqu'au coucher du soleil. Dans un espace et un temps donné, une scène éphémère est traversée par quatre objets-phénomènes atmosphériques : *la brume matinale*, *les doigts de Dieu*, *le rayon vert* et *l'orage*. Ces objets-phénomènes, mobiles, entrent en relation avec les spectateurs. La scène sert ainsi à faire jouer les quatre éléments atmosphériques pour exprimer l'imaginaire véhiculé par la lumière. Ce spectacle a pour ambition de rendre tangible la lumière dans ce qu'elle véhicule émotionnellement auprès des hommes.

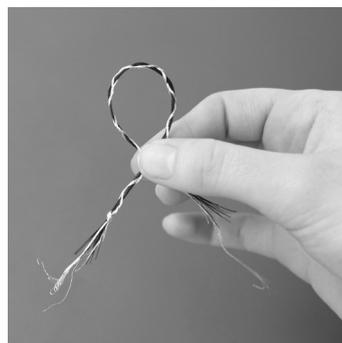
Contact : chemsedine.h@gmail.com

RENDRE TANGIBLE, JUSQU'À LA FORME ORIGINELLE



AUTOTÉLIQUE

Bazil de Pourtales



En haut : *la fontaine*
Ci-dessus : *l'alliance*
Ci-contre : *l'enceinte*

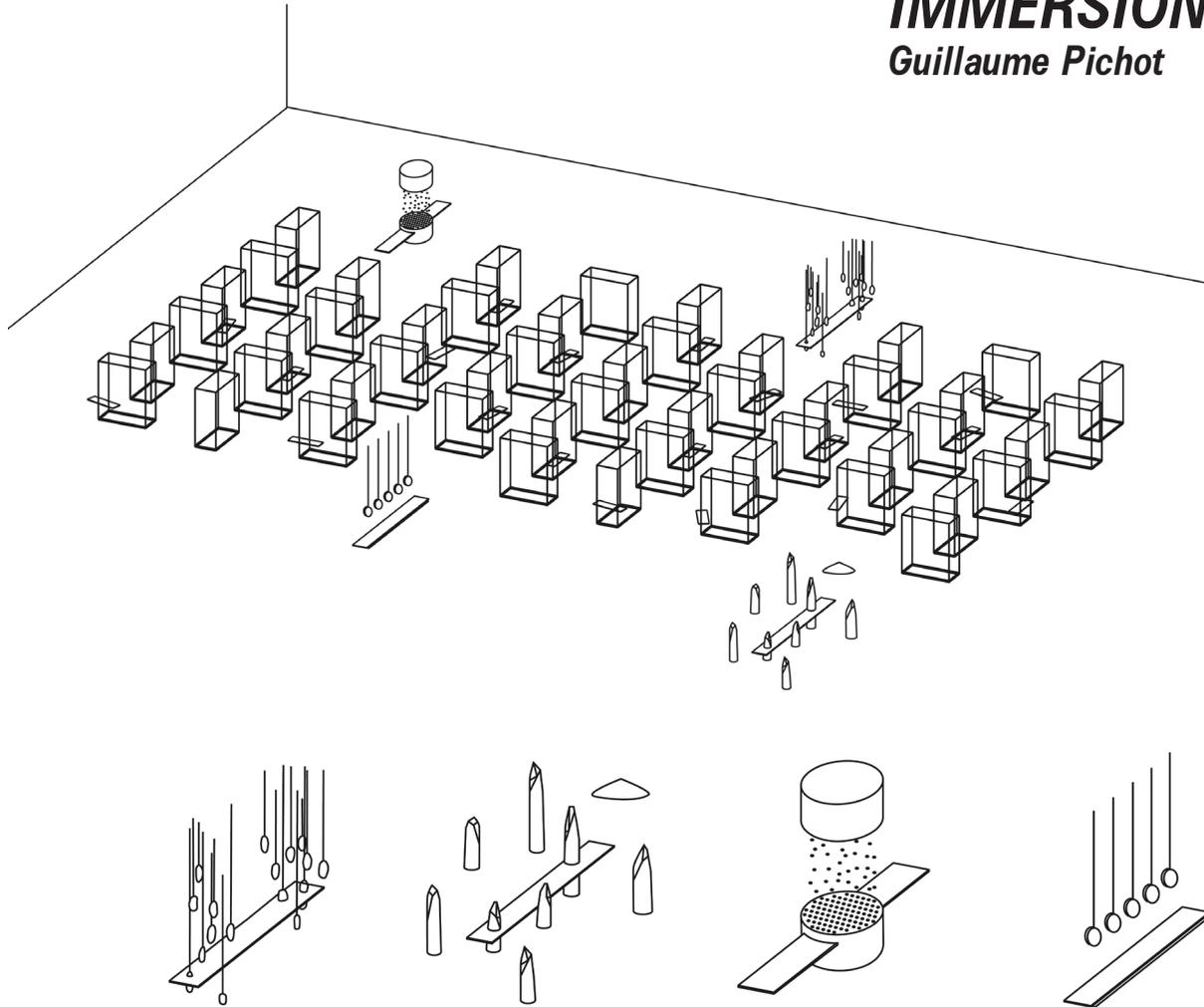
RENDRE TANGIBLE

Ce projet revisite le fonctionnement habituel de trois objets - une enceinte, une fontaine et une alliance - pour en proposer une autre perception. *L'enceinte* est conçue comme un instrument de musique, l'idée étant de rendre la collaboration entre chaque partie la plus évidente possible. Chaque élément de montage est assumé. Chaque composant est choisi pour rendre visibles les vibrations qui parcourent l'enceinte, dans sa monumentalité (1,20 mètre de diamètre). Elle produit du son retranscrit visuellement. *La fontaine* agit à la façon d'une flaque d'eau. Elle est entièrement alimentée par l'eau de pluie et forme une flaque qui lévite entre le ciel et le sol, maintenue dans une cavité invisible grâce aux zones hydrophobes de sa surface. *L'alliance* fonctionne comme un lien à renouer, littéralement, chaque jour. Elle est l'union d'un fil d'or tressé à un matériau à mémoire de forme. Il s'agit de recréer, à chaque fois, le geste d'engagement entre les deux personnes qu'elle lie, reprenant ainsi sa forme en anneau, et portant en elle perpétuellement le geste qui lui donne son sens.

Contact : bazildepourtales@hotmail.com

IMMERSION

Guillaume Pichot

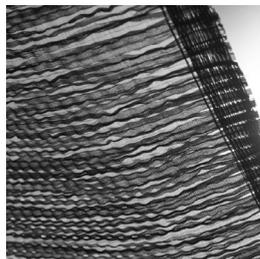
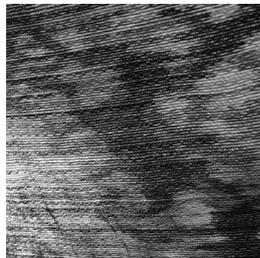
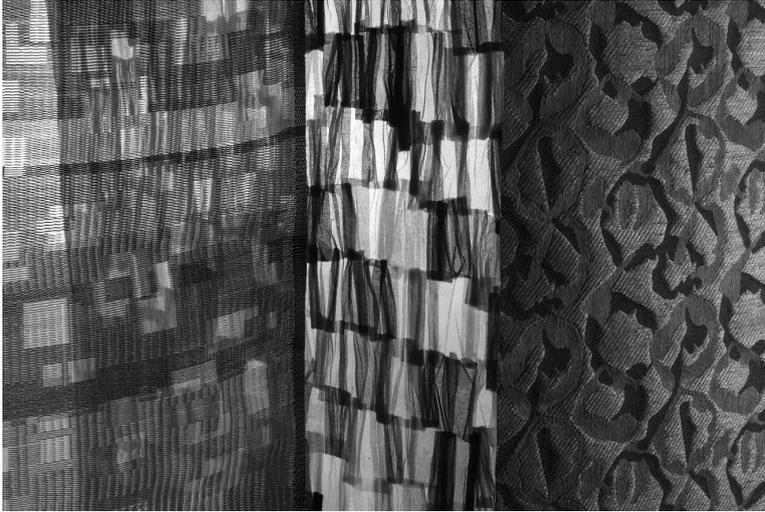


RENDRE TANGIBLE

Ce projet est un travail de médiation et de scénographie d'exposition. Il propose un principe d'approche et d'aide à la compréhension des contenus par l'organisation du parcours, le travail de l'espace et les outils de médiation. L'exposition est divisée en chapitres que le visiteur aborde par des espaces d'immersion, symboliques de la période observée, composés d'objets, de jeux de lumières et de sons. Le visiteur entre ainsi peu à peu, par les sens, dans une histoire où les contenus sont plus compréhensibles pour lui. Il est ensuite invité à poursuivre sa promenade grâce à des cartels sonores et des vidéos qui lui offrent d'autres clés d'analyse liant les objets aux discours. Chaque chapitre, marquant les ruptures et les évolutions dans la thématique abordée, est divisé en sous-parties, interrogeant le sujet de l'exposition suivant différentes thématiques. Celles-ci offrent un panorama plus large sur le sujet et ouvrent plusieurs portes d'entrées aux visiteurs. Elles sont également source de découvertes sur des notions moins connues, voire insoupçonnées. L'ensemble, proposé dans un espace décloisonné, donne au visiteur le loisir de constituer son propre parcours, de suivre l'une des sous-parties ou la totalité de l'exposition.

Contact : gpichot86@gmail.com

**MIDNIGHT
HAWK**
Leslie Huor

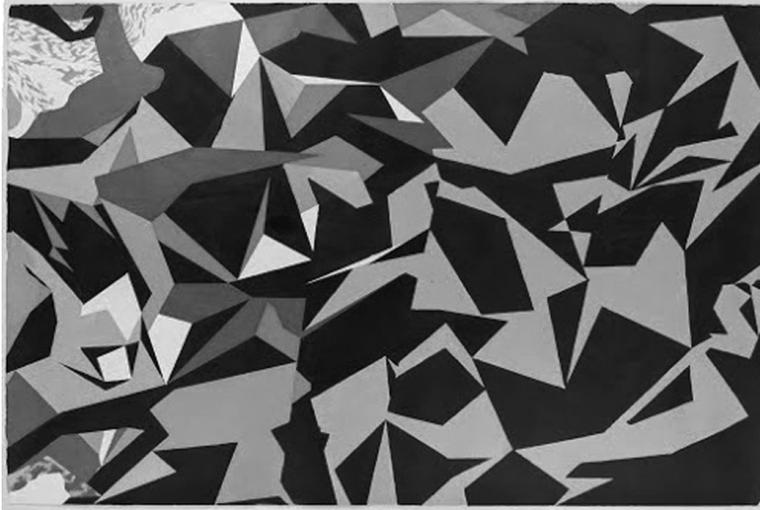


RENDRE TANGIBLE

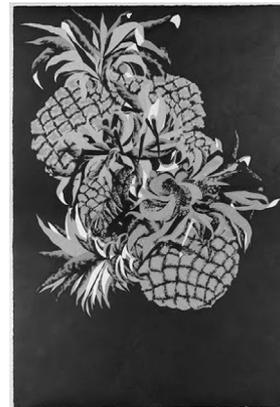
Ballade nocturne dans New-York. Un air de jazz lointain, un bar intimiste. Détails textiles. Au plafond, la lumière colorée, obscure et éclatante, fuse et distille les conversations des rôdeurs de nuit. Six panneaux recréent cet univers. Ils sont destinés à des stores, de la toile tendue ou à des parois amovibles. Chaque pièce est construite comme si elle était l'instantané d'un détail, d'un moment d'évasion capté au cours d'une ballade au cœur de la ville. Les dessins, inspirés de recherches iconographiques, sont révélés sur une chaîne de nylon transparente grâce au travail particulier des trames de papier, calque ou polyester. Chaque trame est alors le résultat d'une transformation, par la teinture à la réserve, le dessin ou la découpe. Un revêtement mural jacquard vient parfaire la gamme et lui apporter la rondeur et les voluptés du dessin réalisé à la main. C'est une touche narrative dans cet univers tout en trame, linéaire et urbain.

Contact : lili_huor@hotmail.fr

COMMENT CRÉER L'ILLUSION ?



MIRAGES *Astrid Elineau*



RENDRE TANGIBLE

De l'entrée dans l'hôtel - que nous appellerons le point A - jusqu'à l'arrivée dans la suite de Cléopâtre - que nous appellerons le point B - l'espace s'animera et se transformera en fonction de notre position et de notre circulation dans ce dernier. Des éléments du décor seront tantôt cachés, tantôt révélés pour chaque voyage que nous entreprendrons entre ces deux points. Grâce à des procédés purement graphiques, nous ne verrons pas les mêmes murs ni le même sol, en nous éloignant ou en nous rapprochant, en nous positionnant à gauche puis à droite du point A ou B. La traversée de l'hôtel deviendra alors une expérience unique peuplée d'illusions dans laquelle il fera bon ne pas se fier aux apparences.

Contact : elineau_astrid@orange.fr

MODÉ

**LE MUSCLE,
L'ENGRENAGE
ET LA CAROTTE**
Antoine Pateau

PER-FORMER
Jérémy Gaudibert

LIS

ESPRIT ES-TU LÀ ?
Jean-Simon Roch

ER

PROSODIE
Zoé Aegerter

**DÉPASSER L'ERGONOMIE ET
L'AUTOMATISME COMME
SEULES APPROCHES
POSSIBLES DE L'INTERACTION
ENTRE LE CORPS ET LES
OBJETS, CONCEVOIR LE
MOUVEMENT PAR LE BIAIS
DE L'OBJET MANIPULÉ,
INSUFFLER DE LA VIE À LA
MATIÈRE ET AUX MACHINES :
HUIT PROJETS REDÉFINISSENT
LES POROSITÉS ENTRE LE
VIVANT ET L'INERTE.**

PAR LE VI

JONDO
Arnaud Wink

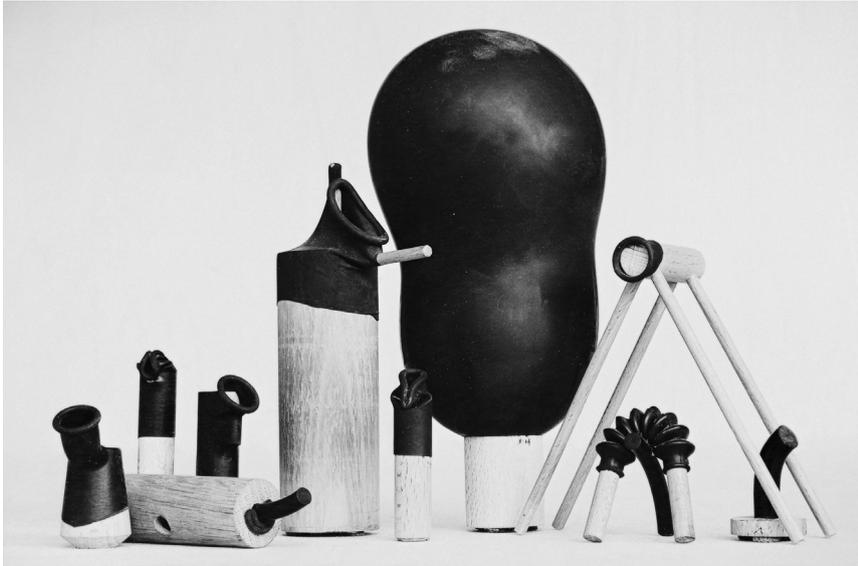
L'ÉQUIPIER
Mattéo Sorbelli

VANT

HEDONA
Antoine Giret

CHORÉGRAPHIES D'USAGE
Manon d'Ercole

COMMENT DONNER VIE A L'INERTE ?



**ESPRIT
ES-TU LÀ ?**
Jean-Simon Roch



MODÉLISER PAR LE VIVANT

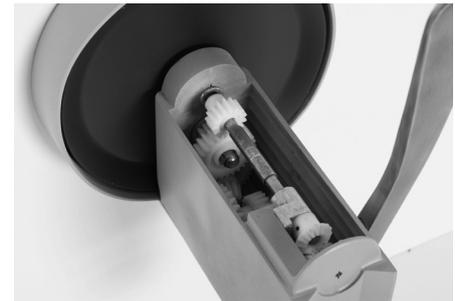
Si un mouvement n'est qu'une réaction logique d'une force sur une autre alors qu'un geste suppose une décision, une intentionnalité, comment faire comprendre ces sensations ? Cette performance est la restitution d'un travail de recherche sur la distinction entre mouvement et geste. Quatre aspects du vivant sont reproduits à l'aide de différents dispositifs techniques (vibrations, jouet optique zootrope, pompe à air...) : la respiration, la démarche, la danse et la transe. Clin d'oeil au cinéma, le dispositif fonctionne comme une séquence animée déployée dans l'espace. Des panneaux interviennent comme une incarnation du passage entre deux scènes et le montage. Changement d'échelle, zoom, cadrages particuliers simulés par la hauteur des plateaux, une tentation de retrouver des codes de ce qui fait l'expérience cinématographique. Tout se joue sans manipulation, pour respecter cette idée d'objets autonomes. La présence assumée de la structure retenant le décor est à l'image de toutes ces recherches : un rapport particulier entre spectacle et coulisses, entre l'effet et son explication.

Contact : jeansimon.roch@gmail.com



LE MUSCLE, L'ENGRENAGE ET LA CAROTTE

Antoine Pateau



Les machines sophistiquées sont-elles toujours les plus adaptées au quotidien de l'utilisateur dans sa cuisine ? La cuisine domestique est aujourd'hui le théâtre du sur-équipement et les ustensiles ménagers hyper-sophistiqués sont souvent peu conçus pour cet espace. Ce projet tente de dépasser la futilité de certains objets modernes électriques et électroniques encombrants, difficiles à entretenir et que l'utilisateur peine à s'approprier. Il offre une autre vision du progrès et optimise des solutions anciennes à partir d'un savoir-faire moderne : revenir à l'essentiel sans pour autant supprimer les qualités d'usage et de confort acquises avec le temps. Si le robot multifonction représente une illustration forte de cette image de la cuisine contemporaine, l'objet sans électricité, proposé ici, n'est pas un robot mais un *moulin* multifonction manuel. Accroché au mur et assumé ainsi, il libère le plan de travail.

Contact : antoinepateau@wanadoo.fr

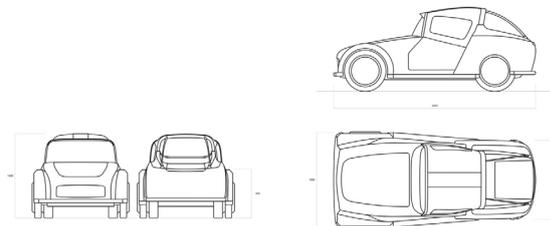
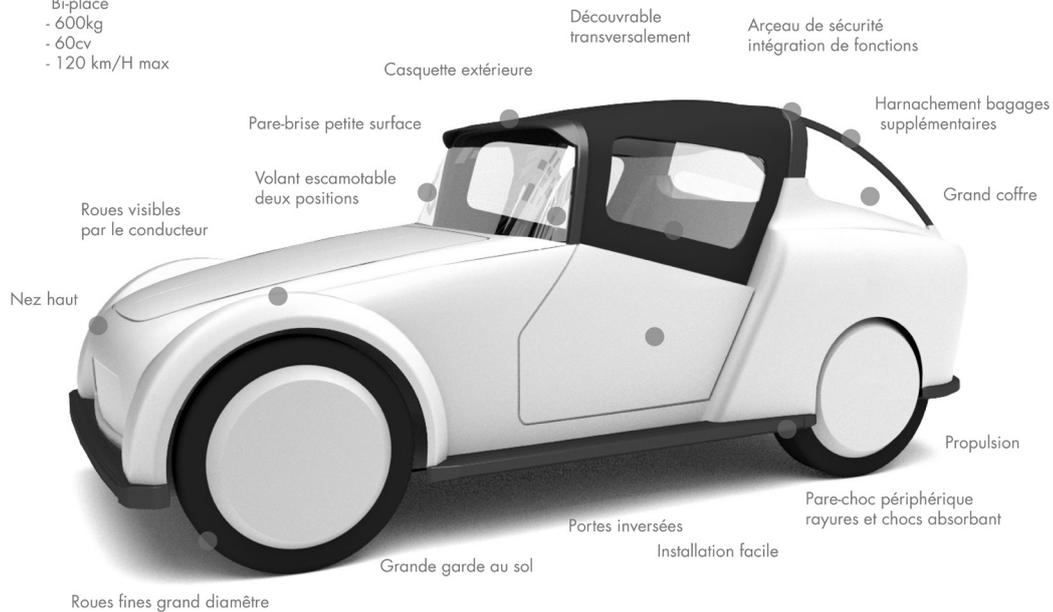
LA SENSATION COMME ÉTALON DE CONCEPTION

HEDONA, LA VOITURE SPORTIVE ÉCONOMIQUE

Antoine Giret

Hedona

L:3400 x l:1600 x h:1400
Bi-place
- 600kg
- 60cv
- 120 km/H max



MODÉLISER PAR LE VIVANT

Ce concept d'automobile est principalement axé sur l'étude des sensations et du plaisir en voiture, souvent synonymes de puissance et d'exclusivité. Avec cette interrogation : est-il possible d'y accéder plus simplement au quotidien ?

L'étude de l'environnement direct et indirect de ce véhicule particulier a permis, en partant de l'utilisateur, de définir une hauteur d'assise et d'ajouter progressivement les éléments intérieurs. Les volumes et proportions proposés découlent ainsi d'un travail de *maquettage* expérimenté en grandeur nature. La validation des réponses s'est faite par l'expérimentation en situation réelle, l'objectif étant de garantir l'unité globale du produit. D'autres innovations originales de ruptures et d'usage ont été ajoutées. Ainsi le volant est escamotable et peut prendre deux positions différentes, les portes sont inversées...

Contact : giret.antoine@gmail.com

COMMENT MODÉLISER LE MOUVEMENT ?



JONDO Arnaud Wink



MODÉLISER PAR LE VIVANT

Jondo est un concept global d'activité sportive encadrée, destiné à de jeunes retraités. À mi-chemin entre gymnastique, arts du cirque, *tai-chi* et danse, cette activité permet de redécouvrir et d'entretenir son corps tout en se faisant plaisir. Elle fait travailler l'équilibre, la souplesse et la coordination. *Jondo* propose un encadrement médical rassurant et répond à certains besoins de pratique physique sans les signes de l'univers médical et du sport. Un répertoire de gestes est imaginé pour répondre simultanément aux besoins physiques et médicaux tout en participant à la dimension chorégraphique et spectaculaire de l'activité. Le concept comprend la tenue, les agrès et les accessoires. Fonctionnement et accessibilité, objets facilitant la pratique et identité forment un tout cohérent.

Contact : arnaud.wink@ensci.com

L'ÉQUIPIER

Mattéo Sorbelli



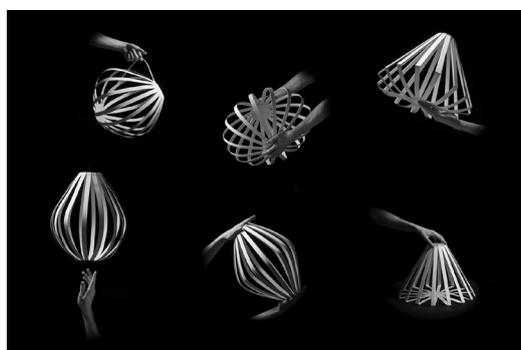
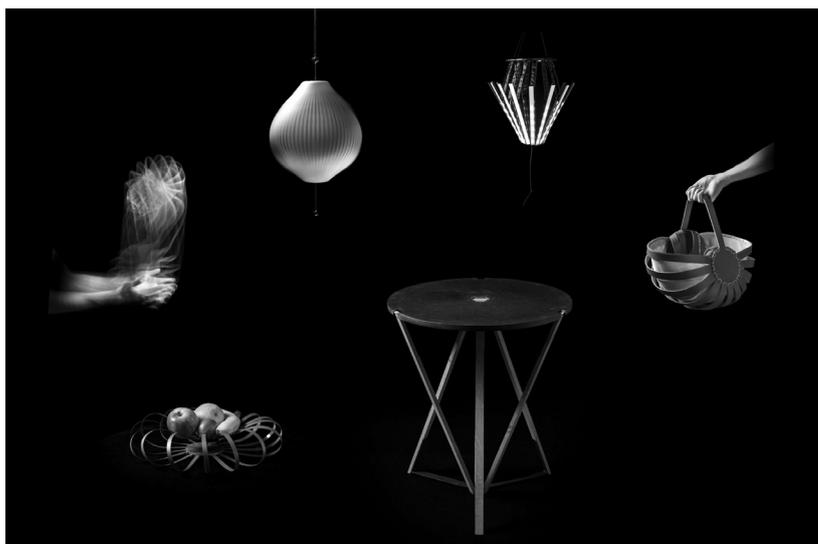
MODÉLISER PAR LE VIVANT

Comment sortir de l'injonction à se surpasser dictée par les objets connectés du *Quantified Self** qui ne proposent que des retours chiffrés ? Quelle alternative peut-on imaginer pour visualiser ces données ? Ce système questionne les restitutions actuelles de la plupart de nos objets connectés où le *Quantified Self* s'impose comme un standard de lecture et où le corps doit suivre le rythme de la machine. *L'Équipier*, au contraire, propose une autre forme de restitution plus adaptée aux activités morcelées, variables et subjectives de l'utilisateur, une restitution qualitative et non quantitative. Il s'agit d'un objet connecté qui qualifie les activités bien-être, sport et loisirs de l'individu par une mise en forme des sensations. En fonction du comportement de l'utilisateur, *L'Équipier* présente une variété d'états remarquables, à travers des couleurs et des mouvements, et offre des repères sensibles à l'utilisateur sans le culpabiliser ni lui imposer une direction.

*Le QS est un mouvement qui consiste à mesurer les données relatives à notre corps et à nos activités en vue d'une modification du comportement.

Contact : matteo.sorbelli@laposte.net

PER-FORMER
Jérémy Gaudibert



MODÉLISER PAR LE VIVANT

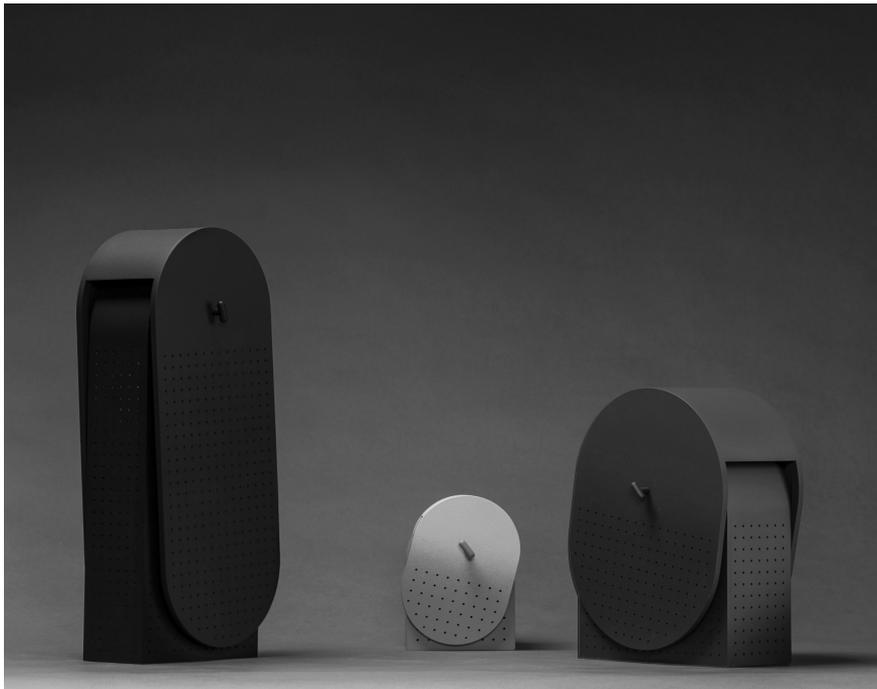
Per-former propose l'expérience d'une nouvelle méthode de conception qui, à travers le geste, va de la danse à l'objet. Dans son ouvrage *Les mots de la matière**, Odile Duboc, danseuse, chorégraphe et pédagogue, parle des sensations du corps dansant en termes à la fois matériel et sensuel : « une qualité tonique, une matière molle ». Elle définit un lien possible entre matière et corps - le geste - qui forme la première et transfigure le second. Dans un premier temps, une danseuse est mise en relation avec une forme simple - un cylindre. Par son mouvement, la danseuse fait subir une série de déformations à la forme. Ensemble, danseuse et forme fondent un spectacle de ces évocations. Pour passer de ce spectacle éphémère à une méthode de conception, les paramètres de bases sont modifiés : la forme est réduite, produite en plusieurs grammages de papier et la manipulation est hybride entre mime et danse. Les objets produits se définissent par les gestes de manipulation qui les ont imaginés, construits et utilisés. Ils produisent des usages et invitent à considérer, d'un point de vue fonctionnel comme plastique, l'infinie potentialité des gestes.

* Sous la direction de Françoise Michel et Julie Perrin, Ed. Les Solitaires Intempestifs, Besançon, 2012, page 21.

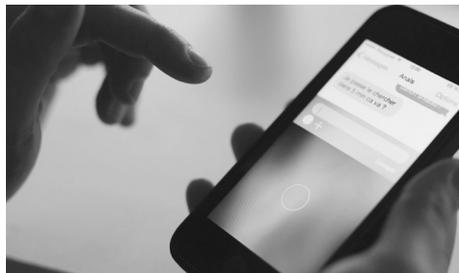
Contact : jeremy.gaudibert@ensci.com

PROSODIE

Zoé Aegerter



Ci-contre : *Boîtes à Bla*
Ci-dessous : *Histoire de dire*
En bas à gauche : *Couleur*



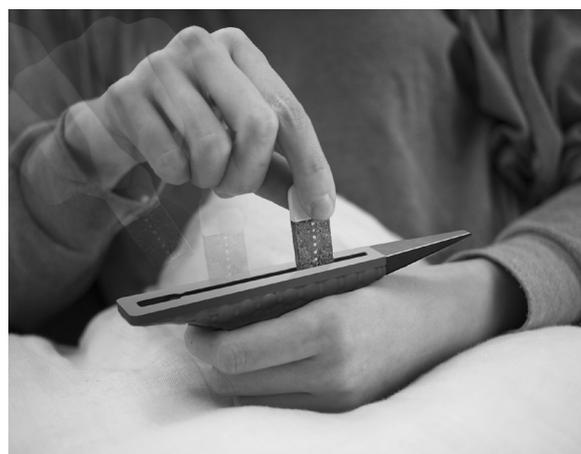
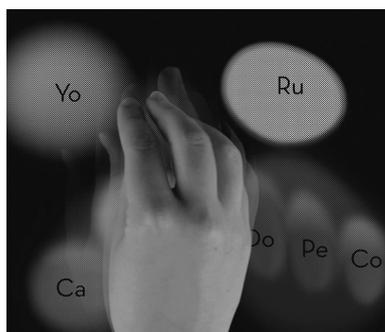
Ce projet rassemble trois dispositifs qui expriment la relation homme-machine par la mise en valeur de la parole.

À mi-chemin entre l'écriture et l'enregistrement vocal, *Couleur* est un clavier sonore pour smartphone qui se greffe à n'importe quelle application *Message*. Pendant sonore et sur-mesure des claviers *emoji*, c'est un outil de communication orale différée. Le dispositif permet d'enregistrer des fragments de paroles, puis de les organiser selon leurs intonations - leurs couleurs - afin d'obtenir un répertoire de petits messages personnels prêts à être envoyés. *Histoire de dire* est une application pour édition numérique sonore et participative qui propose des narrations enregistrables et partageables. Elle permet de raconter différemment une histoire à un enfant en l'amenant à la lecture grâce à l'interaction - sonore et tactile - avec l'outil tablette. Les *Boîtes à Bla* sont des objets sonores rythmiques aux comportements instables. Ils font référence à ces outils - métronome, pédale de loop, boîte à rythme - qui prennent l'apparence de boîtes inertes proposant un certain type de répétition, mais aussi à la parole, ses multiples façons de se répéter, d'hésiter, radoter, bégayer, psalmodier...

Contact : zoe.aegerter@ensci.com

CHORÉGRAPHIES D'USAGE

Manon d'Ercole



Ci dessus : l'inhalateur thérapeutique
À gauche, en haut : l'huilier
À gauche, au milieu : l'application
Ci-contre : expérimentations autour du geste

MODÉLISER PAR LE VIVANT

En concevant un objet, le designer prescrit indirectement un mouvement à l'usager. Néanmoins, si la gestuelle détient un riche potentiel sensible et expressif, elle est rarement un point sur lequel se focalise le designer. Ce projet explore une méthodologie dans laquelle il serait possible de s'inspirer de gestes spontanés afin d'imaginer un usage, puis la forme d'un objet en mouvement. Cette méthodologie s'appuie sur des ateliers où des danseurs explorent des gestes. Ils improvisent ensuite avec des volumes aux formes variées, à partir d'un faisceau de contraintes basé sur un système de notation chorégraphique : la notation Laban (*Labanotation*). À partir de l'analyse des gestes des danseurs sont ainsi déclinés : un inhalateur à cannabis thérapeutique au rituel singulier ; un huilier dont on actionne le versement en le déséquilibrant du bout du doigt ; une application destinée à planifier son temps par la manipulation, telle une matière mouvante et colorée selon un jeu de proportions.

Contact : manon.dercole@ensci.com

ENSCI - LES ATELIERS

M

**PARENTÉ -
SENS - ORALITÉ**
Clémence Douard

**L'INTRODUCTION DANS LE
PROJET DE L'ARCHITECTE,
DU DESIGNER OU
DE L'ARTISTE, DES
NOUVEAUX PROCÉDÉS
DE FABRICATION
AMÈNE À IMAGINER DE
NOUVELLES MANIÈRES
D'EXPÉRIMENTER, DE
CONCEPTUALISER OU DE
FABRIQUER DES FORMES.**

A

**TERRITOIRE
DES POSSIBLES**
Anne Gaiss

S T È R È

**SUBSTANCE
TÉLÉMATIQUE**
Jean-Paul Louro

**À LA RECHERCHE
DU KAIROS**
Chloé Fritsch

C .

TSUBONIWA
Chloé Rivière

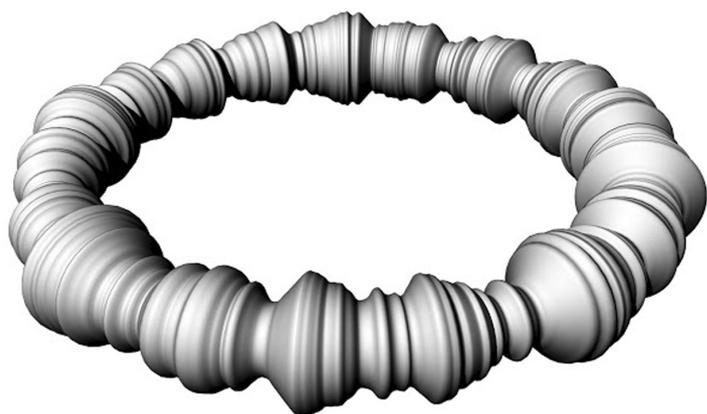
**REPRODUCTIBILITÉ DU
PROCESSUS CRÉATIF**
Jean-Marc Plancon

T . C

**BECOMING
HEARTBEATS**
*Ellen Tongzhou
Devigon-Zhao*

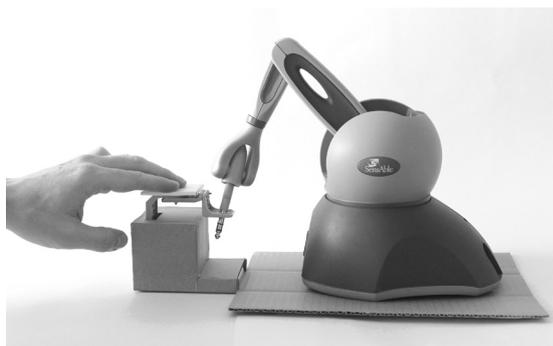
**DESIGN,
FUTUR ET SOCIÉTÉ**
Thami Schweichler

GRAINOMOBILE
Léonor Salem



BECOMING HEARTBEATS

*Ellen Tongzhou
Devigon-Zhao*



Ce projet, en trois parties, propose d'autres manières de ressentir nos données personnelles. Ainsi, nos battements de cœur deviennent des objets touchants qui peuvent être touchés. Ces signaux vitaux donnent vie à un bras haptique, des bijoux générés par un processus paramétrique et des images inspirées par l'imagerie de la médecine chinoise. Ce projet apporte une autre dimension à l'usage des données et cherche à y injecter de la poésie et du sens.

Contact : ellen@buro-gds.com



À LA RECHERCHE DU KAIROS

Chloé Fritsch

CRÉATION ET TECHNOLOGIE CONTEMPORAINE

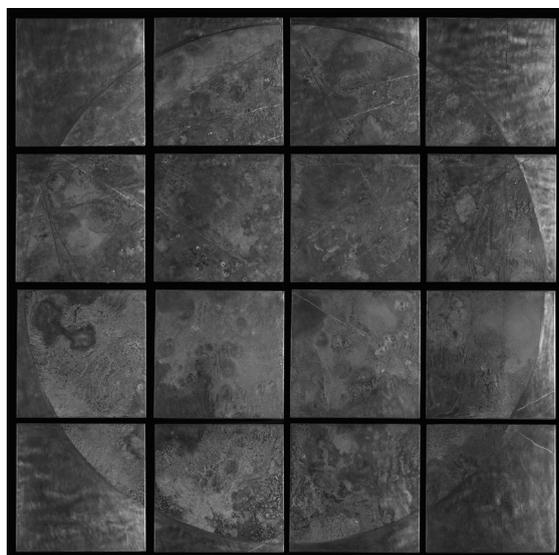
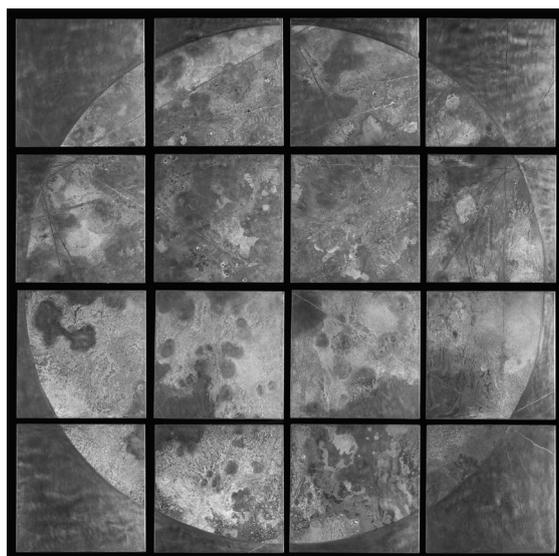


Cette réflexion sur la superposition de l'espace public numérique avec l'espace public urbain tangible, a pour objectif de remettre la place publique au centre de la vie urbaine et de tisser du lien entre les usagers. La place, par son histoire, est profondément ancrée dans le paysage urbain et reste un espace social et centralisateur important. L'espace public d'internet semble avoir un potentiel énorme pour rassembler, unir, ou créer des communautés sociales. L'application *Kairos* a pour ambition de redonner de l'épaisseur à la pratique de l'espace public en imaginant un système de communication ancré dans l'espace et le temps.

Contact : chloe.fritsch.contact@gmail.com

TERRITOIRE DES POSSIBLES

Anne GAISS



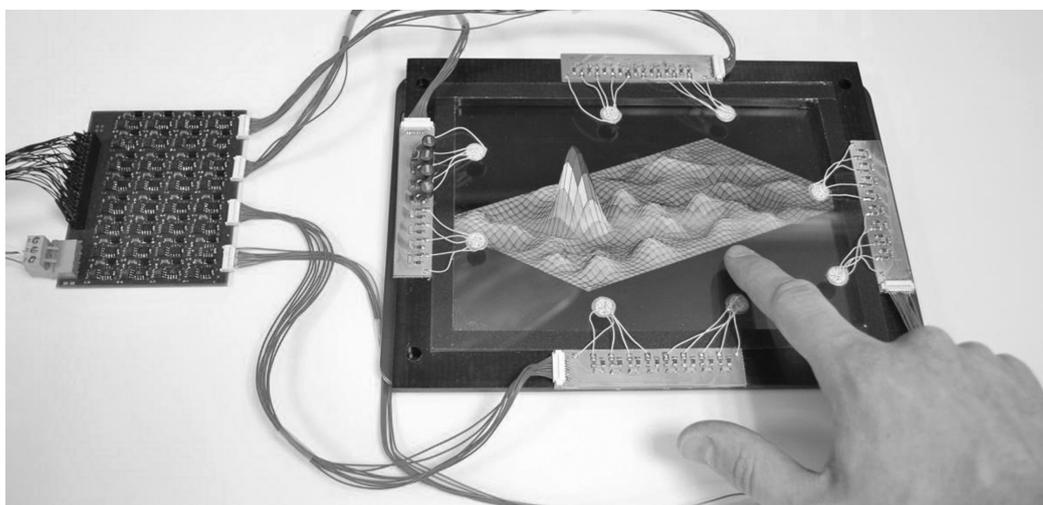
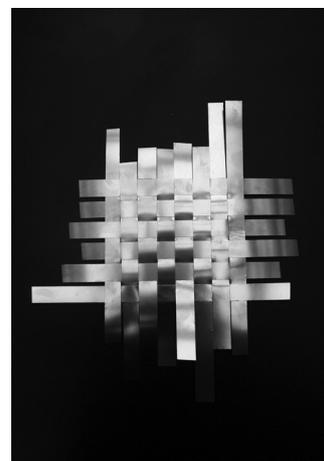
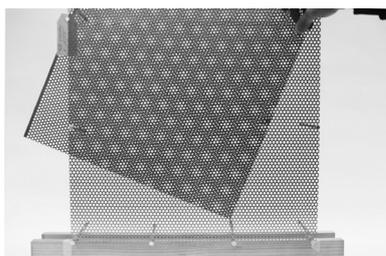
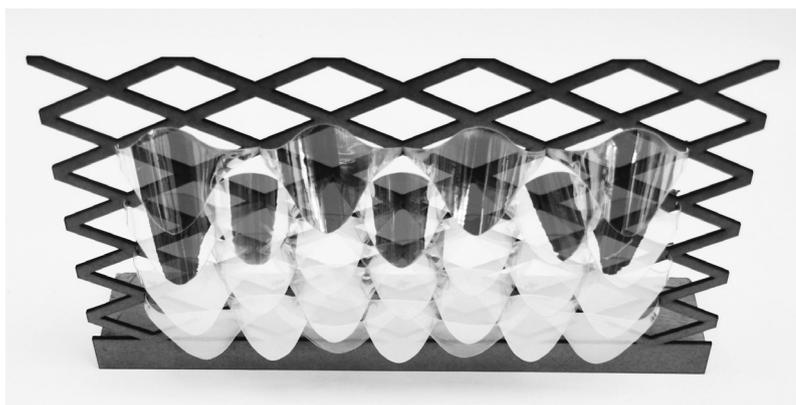
CRÉATION ET TECHNOLOGIE CONTEMPORAINE

C'est un objet non identifié dont chacune des dimensions ouvre sur l'infiniment lointain. Cette installation crée le trouble : le sujet, champs d'étoiles, convoque une exploration du temps, une indétermination spatiale et une forme d'ambivalence des origines. Cette rencontre des possibles, vue aérienne ou plan rapproché, est un territoire porteur de sens et de lectures. Se pose alors la question de l'œil humain, sur lequel se greffe l'outil technologique, extension, altération, modification de notre vision, mais aussi de nos perceptions. Le processus devient créateur du sujet, générateur de voies d'explorations au sein même de la création, les éléments dévoilés par l'outil numérique construisent le discours, tout en laissant ouvert un registre exploratoire propre à chacun.

Contact : anne.gaiss@gmail.com

SUBSTANCE TÉLÉMATIQUE

Jean-Paul Louro



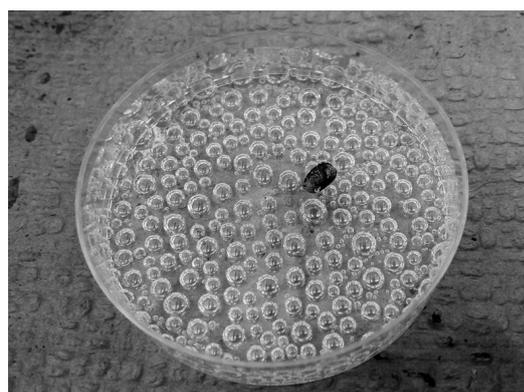
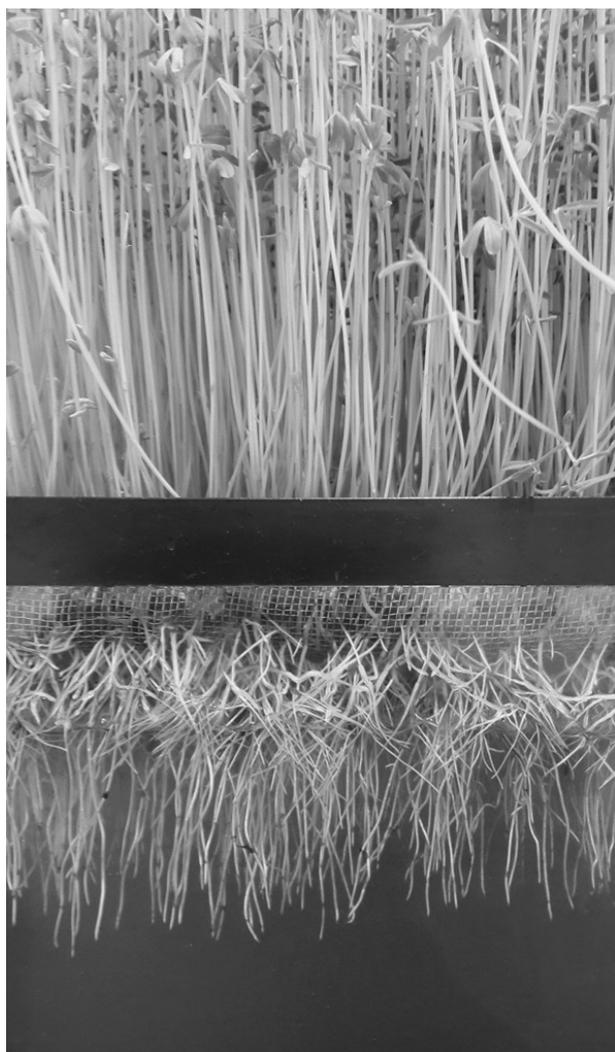
CRÉATION ET TECHNOLOGIE CONTEMPORAINE

La notion d'*architecture informée* ouvre la voie à une utilisation innovante des matières programmables pour la conception architecturale. En prenant en compte les qualités et propriétés spécifiques des matériaux tels que la texturation, la transparence, la captation ou la dynamique comme un point de départ, cette notion transcende les définitions conventionnelles des matériaux architecturaux pour répondre à de nouveaux objectifs d'identification. Ainsi définies, ces nouvelles stratégies *matériologiques* permettent d'établir d'autres rapports fonctionnels et décoratifs opérant entre matières et architectures, qui s'appliquent à la fois à l'échelle du détail et à l'ensemble du bâti. Les nouveaux principes technologiques, redéployés dans le cadre de la fabrication de nouvelles formes architecturales, implémentent au matériau la capacité de réactivité aux informations captées pour devenir une *substance télématique*.

Contact : louro.jp@gmail.com

LA REPRODUCTIBILITÉ DU PROCESSUS CRÉATIF

Jean-Marc Plancon



Ce projet est un extrait de laboratoire de recherche, un espace de croisements d'expériences et de combinaisons de domaines d'études. Une exploration de la temporalité du processus créatif, de sa structure arborescente évolutive et de sa reproductibilité, le cheminement d'un état d'évolution. La contemplation du changement est une phase transitionnelle d'immersion réflexive, l'espace fertile de mise en condition à la réception environnementale d'informations. L'observation de l'environnement est ici génératrice d'univers uchroniques inspirés de la culture populaire. Ici la poïétique est envisagée (cela a pour objet l'étude des potentialités inscrites dans une situation donnée qui débouche sur une création nouvelle) comme outil visant à ouvrir les champs de recherches afin de comprendre et intégrer par l'analyse, la notion de novation de la conception et sa capacité d'adaptation régénératrice en tant que processus.

Contact : june@madinjune.com

TSUBONIWA

Chloé Rivière



CRÉATION ET TECHNOLOGIE CONTEMPORAINE



Au Japon, le *Tsuboniwa* est un petit jardin d'environ 3,3m² qui s'insère dans des espaces intérieurs d'appartement et offre aux habitants un lieu de contemplation dans leur vie quotidienne. S'ils sont toujours composés d'une lanterne, d'un bassin, de pierres et de plantes naines, chacun d'eux est unique car il reflète la personnalité de son propriétaire. Ce travail est une interprétation de cet usage adapté à notre contexte culturel. Le projet qui en découle est une série d'installations destinées à se recentrer sur soi grâce à des éléments propices à l'immersion : des mises en scène de paysages, des revêtements en bois et des sons d'ambiance.

Contact : riviere.chloe@gmail.com



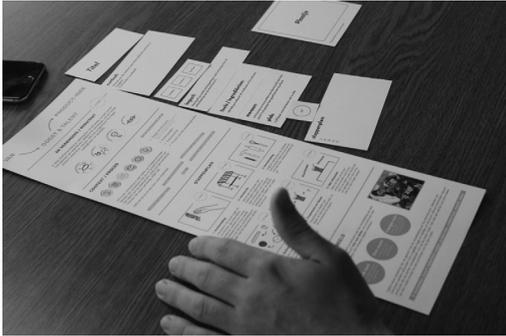
GRAINOMOBILE

Léonor Salem



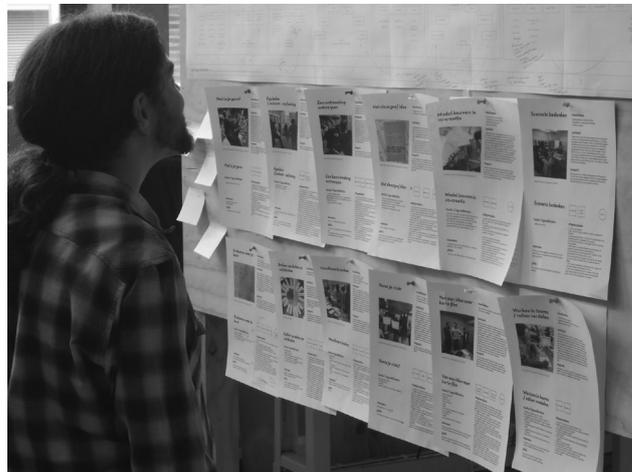
Cette boîte multi-fonctionnelle est destinée à la végétalisation de l'espace collectif, avec la participation des usagers. C'est une pépinière urbaine présentant les étapes clés du cycle de la plante. Le dispositif, par analogie à une bibliothèque, est un espace d'échange et de transmission de savoirs.

Contact : leonorsalem@gmail.com



SUSTAINIST DESIGN TOOLKIT (UN OUTIL POUR L'INNOVATION SOCIALE)

Thami Schweichler

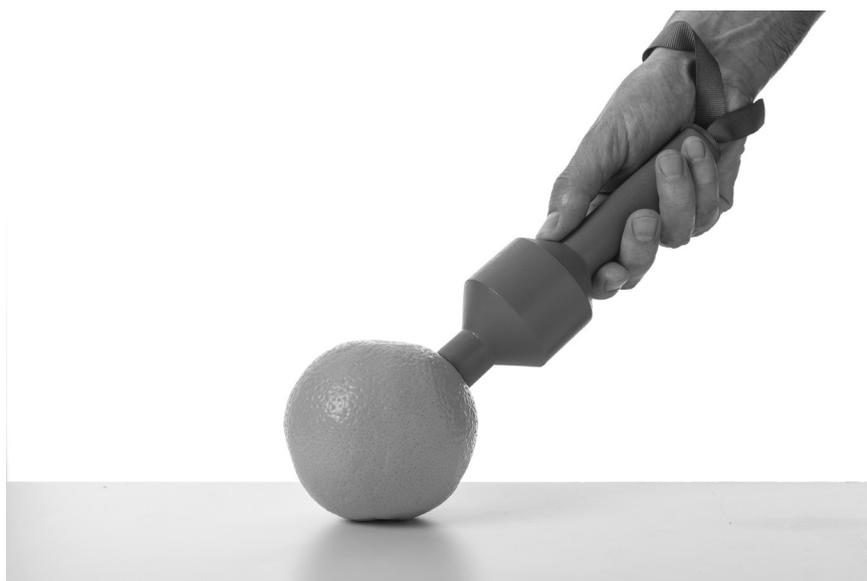


CRÉATION ET TECHNOLOGIE CONTEMPORAINE

In the past few years we have seen major changes taking place in the way we create, manufacture and consume. This has positively affected the way we think and relate to each other. Design, as a changing agent, is to be shaped as an open model to embrace these upcoming values of our society in the 21st century. The *Sustainist Design Toolkit* is a hands-on tool aiming to help designers and non-designers of all backgrounds to develop and implement meaningful projects aligned with current socio-cultural contexts. Based on the Sustainist Design values, which are : Sharing, Proportionality, Localism and Connectedness. With the goal of strengthening the link between design and social innovation, the toolkit helps to define the Sustainist co-creative design process and creates an open tool to bring together interested parties allowing this conscious design process to be amplified. The *Sustainist Design Toolkit* is a method that will lead us to reconsider the status of the designer, defending its co-responsibility for social issues and the central role he occupies in this newly organized society.

Contact : thamizr@gmail.com

PARENTÉ
- SENS -
ORALITÉ
Clémence Douard



Ce projet aborde la question de la parentalité des non-voyants et des interactions avec leurs enfants. Il s'agit de deux objets *intelligents* offrant une double lecture. L'aspect ludique de chaque objet cache une dimension utilitaire pour le parent déficient visuel ainsi qu'une dimension pédagogique pour l'enfant. *Oh mon bateau* permet au parent de déterminer sans difficulté le bon niveau d'eau pour le bain de son enfant. Lorsque l'eau dans la baignoire atteint 10 cm, un signal sonore retentit afin d'alerter le parent que le bain est prêt. Une fois dedans, l'enfant peut profiter de ce moment privilégié et jouer avec son parent. Le *Colorino* propose d'accompagner le parent aveugle dans un *quotidien de voyants*, ses enfants dans l'apprentissage des couleurs. Dans un premier mode, il révèle la couleur de l'objet sur lequel il est pointé. Le parent peut l'utiliser, par exemple, pour déterminer la couleur d'un vêtement et assortir une tenue. Dans un second mode - plus ludique - le *Colorino* énonce une couleur que l'enfant doit retrouver parmi les objets qui l'entourent.

Contact : clemencedouard@hotmail.com

**LE MASTÈRE SPÉCIALISÉ®
INNOVATION BY
DESIGN PROPOSE DE
COMPRENDRE LES
ENJEUX ET LES FORMES
DE L'INNOVATION
DANS L'INDUSTRIE ET
LA SOCIÉTÉ DU 21E
SIÈCLE, AINSI QUE LES
MODES POSSIBLES DE
CONTRIBUTION DU DESIGN
À CETTE INNOVATION.**

M A S

**VERS UN INCUBATEUR [...]
Nicolas Bellego**

T È

**L'INSCRIPTION
CORPORELLE [...]
Victoire Douwes**

R E

**DESIGN ET TRANS-
FORMATION [...]
Caroline Meyer**

**DESIGN & PME [...]
Guillaume Cohade**

I .

**[...] LE DESIGNER DOIT-IL
S'EXPLIQUER ?
Dominique Wagner**

**DE L'OBJET À L'EXPÉRIENCE [...]
Arthur Farre**

**L'INTERSECTION [...]
Gauthier Helloco**

B . D

**IMPACT DES TIERS LIEUX [...]
Olivier Dairien**

**L'INSCRIPTION CORPORELLE DE
L'EXPÉRIENCE UTILISATEUR, ETUDE DE
L'APPORT DE LA DANSE POUR LE DESIGN
DES INTERACTIONS HOMME-MACHINE**
Victoire Douwes

**DESIGN ET TRANS-FORMATION DES
ADULTES, VERS UNE OPÉRATIONNALISATION
DE LA THÉORIE DE L'APPRENTISSAGE
TRANSFORMATIONNEL**
Caroline Meyer

**DE L'OBJET À L'EXPÉRIENCE, LES NOUVEAUX
ENJEUX DE LA CONCEPTION À L'ÈRE
POSTMODERNE**
Arthur Farre

**IMPACT DES TIERS LIEUX DE FABRICATION
SUR LA GRANDE DISTRIBUTION**
Olivier Dairien

**VERS UN INCUBATEUR DE NOUVELLE
GÉNÉRATION, PAR LE DESIGN**
Nicolas Bellego

**L'INTERSECTION, INNOVER PAR LA
RENCONTRE D'UNIVERS DISTANTS**
Gauthier Helloco

DESIGN & PME, RÉUSSIR LA RENCONTRE
Guillaume Cohade

**POUR ÊTRE COMPRIS, LE DESIGNER DOIT-IL
S'EXPLIQUER ? OU QUAND LES DESIGNERS
RÉINVENTENT LES FORMES DE LEURS
PRATIQUES**
Dominique Wagner

L'ENSCI - LES ATELIERS

Qu'est-ce qu'un diplôme à l'ENSCI - Les Ateliers ?

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

Création Industrielle

(formation initiale, grade master)

Une année de diplôme en création industrielle représente tout d'abord des écrits, les mémoires qui, ensemble, dressent une cartographie d'enjeux de recherche, la plupart du temps réinvestis dans les projets. Ensuite, ce sont des projets de design : produits industriels, services immatériels, systèmes de conception et de production, interfaces, objets d'usage, espaces de vie, dont la diversité de nature et l'hétérogénéité des formes témoignent de la volonté de leurs créateurs de s'attacher à produire des réponses aux problématiques qui les traversent plus qu'à faire une simple démonstration de leurs acquis.

Ce diplôme de création industrielle est un étrange espace-temps, rite de passage et sorte de chaîne de démontage-remontage qui décortique, analyse le monde contemporain avant d'en restituer les possibles, transformant bien souvent l'observateur de cette production à la fois en spectateur du processus de transformation et en destinataire de ces propositions.

Design Textile

(formation initiale, grade master)

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

Création et Technologie Contemporaine

(post-diplôme/Mastère Spécialisé®)

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

Innovation by Design

(post-diplôme/Mastère Spécialisé®)

Cette formation (sur 15 mois) se termine par la réalisation d'une mission et d'une thèse professionnelles qui font l'objet d'un dispositif de suivi, mobilisant l'équipe pédagogique et les directeurs de mémoire, et des interventions de support méthodologique pour la rédaction de la thèse professionnelle. Celle-ci donne lieu à une soutenance devant un jury de professionnels.

L'ENSCI - LES ATELIERS

Une école singulière

L'École Nationale Supérieure de Création Industrielle forme de manière originale et spécifique à la création industrielle ainsi qu'au design textile. Elle propose également, dans le domaine de la formation continue, des mastères spécialisés ainsi que des formations courtes et sur-mesure. Elle a mis en place une pédagogie originale basée sur le projet et le cursus individualisé qui suppose un renouvellement constant de la démarche pédagogique et la remise à jour permanente des connaissances. Établissement public à caractère industriel et commercial, placé sous la double tutelle des ministères chargés de la Culture et de l'Industrie, l'école bénéficie d'une réputation et d'une insertion nationale et internationale de premier plan.

L'international concerne tous les secteurs d'activités de l'école. Il est à l'origine de collaborations entre professionnels, étudiants et pédagogues de la création industrielle. L'ENSCI - Les Ateliers est membre de l'ICSID. Elle a co-fondé le réseau MEDes avec les six écoles de design les plus réputées d'Europe. En 2011, l'ENSCI - Les Ateliers, a créé l'ENSCI - Paris DESIS Lab® qui s'appuie sur le réseau international DESIS (Design for Social Innovation and Sustainability).

En matière de recherche, l'école a deux objectifs : l'inscription du design, développé à l'ENSCI - Les Ateliers, dans le champ académique et dans les débats scientifiques internationaux et sa contribution originale aux sciences du design ; le développement des interfaces avec d'autres disciplines qui apportent des connaissances

nécessaires à la pratique actuelle du design. L'école est membre fondateur d'un pôle de recherche et d'enseignement supérieur (COMUE héSam) qui regroupe sciences de l'ingénieur (CNAM, ENSAM), sciences humaines et sociales (université Paris 1, CNAM, INED), Sciences du Droit et de la Gestion (PARIS 1 ESCP, ENA) et écoles de la création et du patrimoine. L'ENSCI - Les Ateliers est également membre de l'Idéfi Promising axé sur l'innovation pédagogique. L'école propose un double cursus avec Paris 6 (UPMC), l'ECP (Centrale) et le CELSA. Elle a mis en œuvre, avec le CEA, une résidence à Grenoble, au sein d'un des plus grands laboratoires mondiaux de technologies avancées (Minatec/CEA) où des élèves peuvent passer un semestre.

L'ENSCI - Les Ateliers entretient d'étroites relations avec les entreprises. Tous les ans, elle mène des projets avec une dizaine de partenaires industriels. En 2014-2015, elle a collaboré avec Advisen, Bayard Press, Huawei, Orange, SNCF, Saint-Gobain Recherche, Valeo, Vulli, PSA Recherche...

L'ENSCI - Les Ateliers est classée au troisième rang des écoles et universités d'Europe et d'Amérique dans le Red Dot Design Ranking 2015. Ses élèves et ses diplômés sont régulièrement lauréats de prix prestigieux (Red Dot, Villa Noailles, Audi Talent Awards, Orange Challenge, Samsung Design Award...).

QUELQUES CHIFFRES

768 diplômés en Création Industrielle

210 diplômés en Design Textile

173 diplômés en Mastères Spécialisés

340 élèves en 2015

DISTINCTIONS

Obtenues en 2015 par des élèves, anciens ou actuels, à travers le monde

PRIX BETTENCOURT 2015

Felipe Ribon avec Nicolas Marischaël, orfèvre, OSMOS - Diffuseur de parfum, projet personnel, (catégorie Dialogue), 2015

AUDI TALENTS AWARDS

Isabelle Daëron, TOPIQUES - ou *l'utopique désir d'habiter les flux*, concevoir des dispositifs tirant parti des flux naturels dans l'espace public, projet de diplôme, 2009

PRIX POUR LE DESIGN DE SERVICE DU GROUPE LA POSTE

- Anne Devoret et Thomas Lagarde (1er prix), BROCOLIS - Plateforme de e-commerce permettant à des internautes proches géographiquement de grouper leurs achats et de les faire livrer à une adresse unique, projet personnel, 2015

- Selma Durand (3e prix), AJUST - Service pour faciliter l'essayage de chaussures à distance, projet personnel, 2015

CONCOURS EMBALLÉ 2015

Anne Poggenpohl, Prix spécial du Jury, C'ÉTAIT BIEN BON - Emballage qui permet de conserver, réchauffer et cuisiner les restes d'un repas pris au restaurant, projet personnel, 2015

LYON CITY DESIGN URBAIN FORUM

Ariane Epstein et Édouard Chassaing, PALISSADE - Support d'information sur le chantier en cours et lien entre la ville et les usagers, projet personnel, 2015

CONCOURS VALLAURIS 980

Luc Serreboubée, Daniela Alves et Ambroise Jugan, PALANQUES - Clastra en céramique modulable, projet personnel, 2015

CONCOURS DESIGN PARADE 2015

Samy Rio (Grand prix du Jury), TUBE STORY - Travail de transformation du bambou à travers la création de produits et semi-produits, projet de diplôme, 2014

RED DOT DESIGN AWARDS

- Océane Delain, MELLOW - Avec ce canapé, l'utilisateur peut modeler l'assise et obtenir un confort personnalisé, projet de diplôme, 2014

- Loïc Le Guen, L'AFFRANCHIE - Automobile de quatre places, dotée d'une motorisation électrique ou hybride (électrique et thermique), projet de diplôme, 2015

- Maxime Loiseau, ROLL TO ROLL - Ce casque audio permet de simplifier et de rendre à nouveau visible la composition d'un objet électronique, projet de diplôme, 2014

CONCOURS LUNETIERS DU JURA

Océane Delain, LUNETTES EN PAPIER - À la manière des post-it. L'utilisateur peut dessiner ce qui lui plaît et conserver son décor sur sa monture, ou bien le réinventer chaque jour, projet personnel, 2015

CONCOURS INTERNATIONAL DESIGN FOR CHANGE

Chloé Adheleim et Aurore Lopez (2e prix), BRIGADE DU NORD - Ce projet profite du tissu associatif et entrepreneurial dense propre à la région Nord. La Brigade a pour vocation d'impulser et de valoriser le travail des acteurs de la région ; d'améliorer la qualité de vie des personnes âgées et l'image de la vieillesse ; de se battre pour une alimentation saine, savoureuse et raisonnée, projet d'atelier, 2015



OH LES BEAUX DIPLÔMÉS !

GÉNÉRIQUE

L'exposition DIPLORAMA

Commissariat général : Gilles Belley

Scénographie : Romain Delamart, Guillaume Jandin,
Antoine Pateau, Jean-Simon Roch

Conception graphique : Juliette Gelli et Pernelle Poyet

Site internet : Juliette Gelli, Pernelle Poyet, Raphaël Pluinage,
Ismaël Bidau (développement)

Coordination générale : Veronica Rodriguez

Rédaction générale : Dominique Wagner

Gestion des images : Aude Bricout

Relecture : Myriam Provoost

Équipe son et vidéo pour le Live : Roland Cahen, Ramon Diago, Marc Finot

Chefs d'ateliers : Denis Laville, Johan Da Sylveira, Xavier Vairai, Didier Gugole

Équipe Diplôme création industrielle :

Gilles Belley, Françoise Fronty-Gilles, Myriam Provoost

Équipe Design textile :

Chantal Tournay, Hélène Lemaire, Clotilde Ancellin, Ursula Gleeson, Cora

Équipe Mastère Spécialisé® Création et Technologie Contemporaine :

Armand Béhar, Sylvie Lavaud, Muriel Zerafa

Équipe Mastère Spécialisé® Innovation by Design :

Olivier Hirt, Katie Cotellon, Sylvie Lavaud, Muriel Zerafa

Production du Comité communication:

Gilles Belley, Licia Bottura, Aude Bricout, Bernard Kahane, Laurent Massaloux,
Veronica Rodriguez, Pascal Valty, Dominique Wagner

Crédits photographiques :

Véronique Huyghe, Matthieu Barani, Mario Simon, Émile Kirsh, D.R.

Et merci mille à tous ceux qui ont apporté leur précieuse aide !

<3

À TRÈS TRÈS VITE





ENSCI - Les Ateliers
48 rue Saint Sabin - 75011 PARIS
01 49 23 12 12
communication@ensci.com
www.ensci.com/diplorama

DIPLORAMA #2