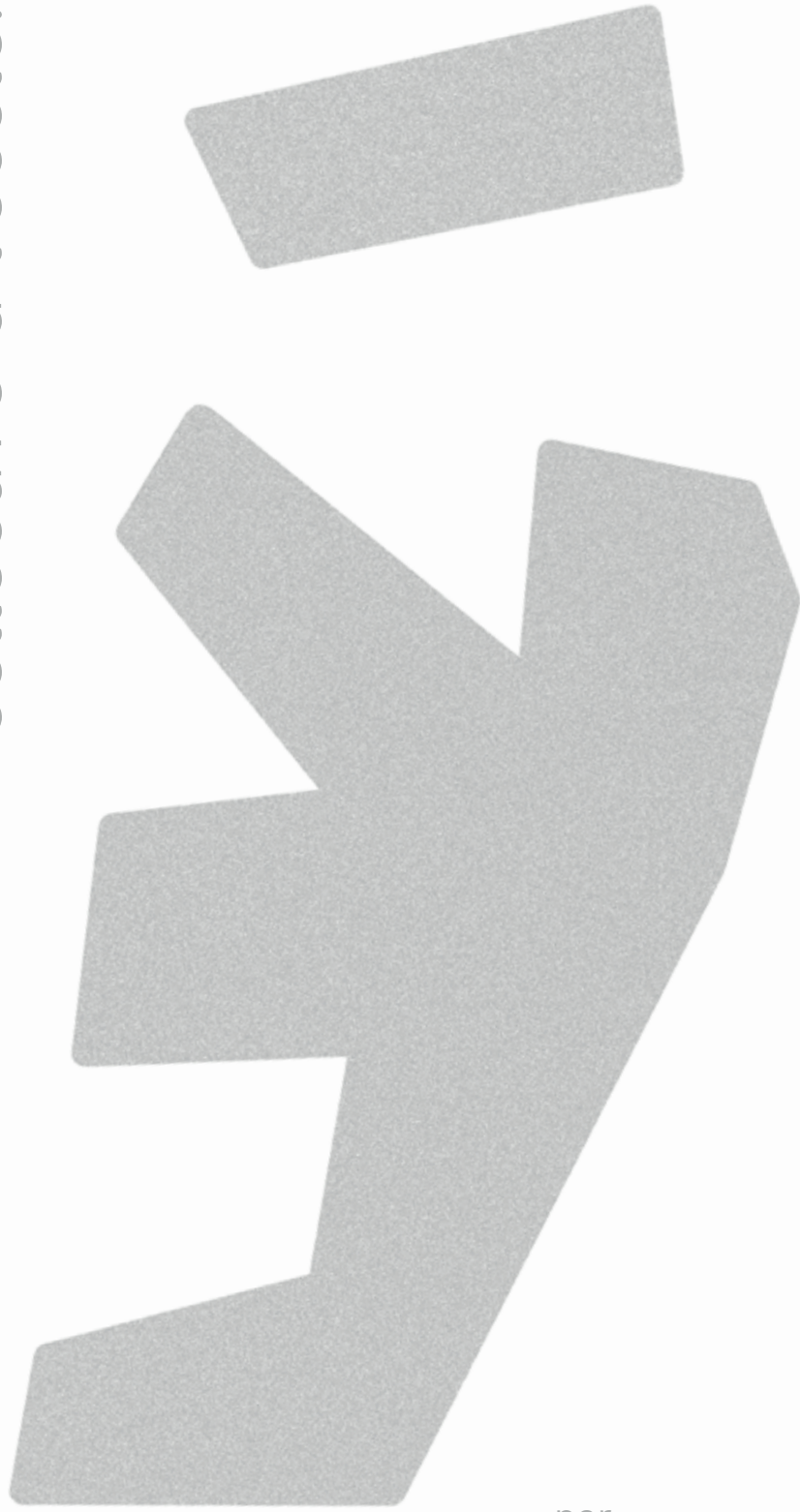


“beurk!”

*réemploi des déchets,  
vers une mise en scène  
collective à l'école.*

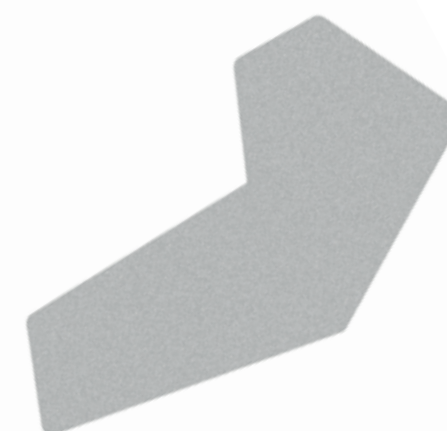


par  
Sophie Perrin

Dans mon histoire, il fait soleil.  
l'ambiance est joviale, les enfants sont dehors.  
des lanternes flottent au gré du vent.  
rouillage à droite, colloques à gauche.  
les habitants sont gais et simples.  
surabondance de tapis et musique enveloppante.  
soudain, une histoire dans une histoire.  
agitation de marionnettes sur lecture poétique.  
réemploi d'une morale engageante.

*Ce poème écrit par  
Sophie Perrin, le temps  
d'un soir d'hiver, illustre  
de manière poétique  
son projet, les matières  
et les textures qu'elle  
imagine, et les répercussions  
sociales qui en résultent.*

# prologue



C'est le tohu-bohu. Je me retrouve ici, au milieu du vacarme. Je cherche Augustin, mon fiston. Au loin, des bras s'agitent en répétant le même geste de la droite vers la gauche. C'est lui. J'enjambe un tas de sacs posés au sol, ramasse la peluche qu'un enfant a laissé tomber, salue sur le chemin une amie de longue date, puis m'assois à ses côtés sur un tapis douillet. Le théâtre va bientôt commencer. Il fait si chaud, mais cette année, ils ont plutôt bien réussi le pari. Des parasols et des toiles imprimés créent un ciel coloré. Les tissus flottent suivant les courants d'air. Le soleil traverse les différentes couches de textile. Il y a une atmosphère particulière. On s'y sent bien. C'est convivial, on est tous assis à même le sol, sur des tapis fabriqués par les enfants.

Maintenant ça fait huit ans, un bon bout de temps que ce rituel est instauré. Tous les ans, le premier weekend du mois de juillet est consacré à un spectacle sur la place du village : “ Chutes de trucs ”. L’école prépare cet événement tout au long de l’année. Le défi est de réaliser des décors, des récits, des costumes, une scène, fabriqués à partir de déchets du territoire. Cette année, ils ont tissé des tapis à base d’épluchures de potirons, de poils de poireaux et de peaux de clémentines. Il y a des coussins, pour que l’assise soit plus agréable. Quelques couvertures sont posées ici et là. L’ambiance est chaleureuse, propice aux rencontres, aux échanges, aux discussions. Des peintures sont disposées de sorte à former des parois et à simuler un espace semi-ouvert. On y vient et on y sort comme bon nous semble. Il y a une scène, un décor qui présagent un spectacle.

Le conteur prend la parole, il lit son texte sur les gigantesques panneaux à côté de la scène. Les enfants arrivent peu à peu selon leurs rôles. Ils ont des costumes, des marionnettes. Le principe est de mobiliser une seule partie du corps : une main, la tête, le nez, une jambe, pour représenter quelque chose. Chaque enfant a fabriqué son propre costume. Il est unique. Selon son envie, il peut être fait en bois peint d’encre végétale, ou bien cousu avec des déchets végétaux. Au-delà de raconter une histoire, il s’agit de réaliser une performance colorée autour de leurs diverses productions de l’année. À la fin du spectacle, il y a une déambulation dans le public pour que chacun puisse réagir autour de ces costumes si originaux. D’ailleurs, ça me donne de bonnes idées à mettre en place chez moi. L’idée de fabriquer de la texture, du relief pour décorer mon intérieur avec mes déchets, me motive beaucoup.

La nuit commence à tomber, on allume les lanternes. Une ambiance plus intime se crée. De petits groupes se forment, les enfants apportent des brouettes de matériel. C’est à notre tour de créer l’objet qui nous a le plus marqué. J’ai choisi le parasol. Cette fois-ci, on le fait à plus petite échelle. Je fais du collage avec les épluchures que Léo a emmenées. Je les peins en amont pour avoir un rendu plus vivant et vibrant. En même temps, je rencontre Louise, la maman de Mathilde. Je la vois rarement à la sortie de l’école, on est souvent pressées. Elle me raconte qu’elle a énormément de feuilles mortes chez elle chaque automne. Son mari les ramasse chaque année et les apporte à la déchèterie. Mon compost manque cruellement de matière sèche. Il ne se décompose pas bien. Elle me propose de venir en chercher trois sacs en octobre.

“ Chutes de trucs ” c’est aussi des rencontres et du partage. C’est une parenthèse le temps d’une soirée pour apprendre des uns et des autres, confectionner autrement, avoir un nouveau regard sur ce que l’on jette au quotidien.

*L’écriture de cette fiction m’a permis de nourrir mon projet et de susciter l’élaboration d’outils graphiques permettant l’écriture d’un récit collectif. Des détails sur le processus de conception de ces outils sont apportés dans la partie “Des objets graphiques qui vivent sans la présence du designer”.*



|         |                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                |           |
|---------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 5 – 7   | prologue                                                                                                                                                                                                                                                 | mettre en scène les fabrications<br>pour avoir une autre<br>représentation des déchets                         | 91 – 108  |
| 11 – 13 | introduction                                                                                                                                                                                                                                             | Un projet en co-conception<br>Un design situé, de terrain<br>Création d'un évènement<br>- pérenniser les liens |           |
| 14 – 15 | programmation du projet                                                                                                                                                                                                                                  | Impact de la mise en scène<br>sur des pratiques quotidiennes                                                   |           |
| 17 – 60 | fabrication de ses mains<br>pour avoir une nouvelle approche<br>matérielle des déchets                                                                                                                                                                   | conclusion                                                                                                     | 109 – 112 |
|         | Rencontres et ressources à exploiter<br>sur le territoire<br>Rapport réconcilié avec la matière -<br>un design de développement durable<br>Transmission et “ médiation par le faire ”<br>Place du designer dans l'éducation                              | remerciements                                                                                                  | 113 – 116 |
|         |                                                                                                                                                                                                                                                          | annexe : catalogue HAST                                                                                        | 117 – 128 |
|         |                                                                                                                                                                                                                                                          | références                                                                                                     | 129 – 131 |
| 61 – 90 | écrire et conter un récit pour<br>avoir une autre compréhension<br>des déchets                                                                                                                                                                           | colophon                                                                                                       | 132       |
|         | Des objets graphiques qui vivent<br>sans la présence du designer<br>La narration dans le textile, parallèle<br>avec Hannah Waldron - tisseuse d'histoires<br>La participation : un imaginaire propre au collectif<br>La parole comme prise de conscience |                                                                                                                |           |

# introduction

*“ Connaître les enfants s'apparente à connaître les chats. Ceux qui n'aiment pas les chats n'aiment pas les enfants et ne les comprennent pas. [...] Pour entrer dans l'univers d'un enfant (ou d'un chat), il faut au moins s'asseoir par terre, ne pas le distraire et le laisser s'habituer à votre présence. Ces propos de Bruno Munari font écho à son important travail de création et de recherche dans la conception de jouets, d'objets et de livres à destination du jeune public. En ce difficile exercice, le designer italien a su édicter quelques fondements encore tenus pour références aujourd'hui. [...] Il y a dans la littérature jeunesse, et dans le doute que laissent ses images, une marge capable d'éveiller les imaginaires. Il y a aussi les briques. Les formes de base, parce qu'elles sont minimales, ont une capacité intrinsèque à susciter le besoin de composition, l'empilement, la construction. Le designer, le graphiste, l'illustrateur, spécialistes de la gestion des blancs, ont la responsabilité d'amener l'enfant à construire ses propres univers, car celui-ci devra bientôt élaborer le monde de demain, ses images, ses signes et ses objets... Pourvu qu'il en invente de nouveaux. Si le vide est moteur d'interprétation, le récit, la narration d'une histoire génèrent elles aussi des dynamiques de construction. ”*  
Édito écrit par Caroline Bouige et Isabelle Moisy<sup>1</sup>

<sup>1</sup>ÉTAPES : Design graphique & culture visuelle, *Enfance, Dessins, objets, histoires*, n°225, mai et juin 2015, 224 pages, p.1.

L'enfant est un être de ressources, porteur d'espoir. Il est curieux, naïf, franc, vif, créatif et spontané. En tant que designer, je m'interroge sur la place qu'il occupe dans la société et je le considère comme un être en devenir. Son implication dans le projet que je mène est donc essentielle pour générer de nouvelles dynamiques.

Le lieu d'ancrage du projet est l'école primaire de Merkwiller-Pechelbronn. Elle est implantée dans un village rural sur la communauté de communes Sauer-Pechelbronn<sup>2</sup>. Ce territoire a pour objectif de réduire au maximum ses besoins énergétiques d'ici 2037. Mes premières immersions sur le terrain m'ont permis de me rendre compte de la diversité des initiatives déjà présentes sur le territoire en terme de gestion des déchets. Elles sont nombreuses, répandues, mais concernent principalement le tri. Les habitants sont habitués à classer leurs détritiques dans les bons bacs et possèdent presque systématiquement un compost dans leur jardin. Cependant, le réemploi et la transformation de ceux-ci en de nouveaux objets ne sont pas une pratique courante. Ainsi, promouvoir la valorisation et le réemploi des déchets d'un territoire, et plus précisément dans le cadre scolaire, me semble constituer un enjeu de design pertinent.

<sup>2</sup> Le mémoire commun précise davantage les enjeux de ce territoire. En voici un extrait : " De nombreux enjeux énergétiques sont en discussion et des initiatives sur le territoire se mettent en place pour *réduire la consommation énergétique et augmenter la production d'énergies renouvelables*. Cette citation vient du site *sauer-pechelbronn.fr*, et ils expliquent la raison de leur initiative : *Face au contexte mondial actuel, l'enjeu est de réduire notre dépendance aux énergies fossiles, réduire les émissions de gaz à effets de serre pour limiter le réchauffement climatique et ses effets dévastateurs, et réduire notre facture énergétique*. La question de la réduction des déchets sur le territoire et de leur réutilisation est donc bien présente. Des animations sur la prévention des déchets et le jardinage au naturel sont initiées et sensibilisent les habitants à de nouvelles pratiques visant à changer les habitudes présentent jusque là. Des composts partagés sont installés dans les communes et les habitants peuvent se procurer un compost fabriqué en bois local."

Pour tenter de répondre à cet enjeu, j'ai convenu d'une programmation avec l'enseignante qui me permet de me rendre régulièrement dans cette école (environ toutes les trois semaines). Les dix-neuf enfants qui composent la classe de CE2, débordent d'énergie et sont sans cesse en quête de nouvelles découvertes. L'objectif est de mettre en commun ces forces et de créer ensemble une performance publique en mobilisant des objets que l'on aura fabriqués à partir de déchets. L'accumulation de tous ces éléments confectionnés constitueront les éléments d'un théâtre de marionnettes (des assises pour les spectateurs, des luminaires, un décor, des marionnettes, un récit) que l'on fera vivre devant un public dans quelques mois.

Dans ce mémoire, je vais donc questionner ma place de designer, entre artisan et pédagogue. Comment transmettre des savoirs de pratique plastique (forme, matière, texture, couleur) à des enfants ? Comment co-concevoir un événement culturel dans une école dite ordinaire ? Comment trouver sa place de designer au sein d'un collectif composé d'un enseignant et d'élèves ? Quel rôle le designer joue-t-il dans un atelier participatif ? Quel équilibre trouver entre cadre et liberté ? En somme, quelle

est la place du designer à l'école dans le cadre d'un projet de réemploi des déchets ?



# fabriquer de ses mains – une nouvelle approche matérielle des déchets



Dans une première partie, je ferai état des rencontres faites sur le territoire lors de la résidence “S’bokal : une conserverie de territoire”. Cette résidence a eu lieu en octobre dernier dans un bâtiment vacant de Preuschedorf. Une vingtaine d’étudiants de la formation DSAA In Situ Lab se sont mobilisés pour rencontrer des habitants, mener des ateliers participatifs et construire des espaces (herboristerie, matériauthèque, laverie, etc) dans le but de formaliser leur rêve de conserverie. À l’issue de ces échanges avec les habitants, j’ai identifié de nombreuses ressources matérielles non exploitées (laine de moutons, tissus, déchets organiques) et de nombreux savoir-faire (poterie, tricot, menuiserie). Je tenterai, ensuite, d’expliquer comment les habitants peuvent se réconcilier avec la matière en créant une nouvelle esthétique de ces ressources matérielles en pratiquant certains savoir-faire. Enfin, une explication de la méthodologie que je nomme une “médiation par le faire” s’en suivra pour saisir l’impact du designer en tant qu’artisan-pédagogue dans le cadre scolaire.

## rencontres et ressources à exploiter sur le territoire

Lors de la résidence menée en octobre dernier sur le territoire de la Sauer-Pechelbronn, j'ai eu l'occasion de rencontrer de nombreux habitants investis dans des initiatives locales et d'entendre des histoires parfois mystérieuses liées aux déchets. Certains habitants sont déjà engagés personnellement dans des causes qui leur tiennent à cœur. C'est le cas de Françoise Schloupe, retraitée depuis peu et grand-mère de deux petits-enfants. Son engagement quotidien pour réduire du mieux qu'elle peut ses déchets tourne à l'obsession. Sa vie est rythmée par cette lutte et l'a menée à faire des expériences qui ont, parfois, mal tourné (comme une lessive maison d'une puanteur atroce, par exemple). Mais sa détermination et son enthousiasme m'ont fait prendre conscience qu'il fallait réagir. L'un de mes objectifs en tant que designer est donc de transformer et valoriser le peu de déchets qu'il reste sur le terrain en mettant à profit de certains savoir-faire du territoire.



Photographie d'Aurélien Le Ny, le temps d'une cueillette, octobre 2020.

Pour cela, un premier contact s'est créé avec l'école primaire de Merkwiller-Pechelbronn, une commune non loin de Preuschedorf. La classe de CM1 s'est rendue au S'bokal pour un atelier tam-tam (transformation de légumes en instruments de musique). Plus tard, en novembre, après plusieurs échanges téléphoniques avec l'enseignante de la classe de CE2, un partenariat s'est engagé avec cette école. Mener un projet de design pour sensibiliser les enfants au réemploi des déchets est pour moi l'occasion d'inscrire une conscience écologique et collective dès le plus jeune âge.

Un agriculteur de Preuschedorf, Stéphane Huchot, raconte qu'il ne sait comment se débarrasser de toute la laine de moutons qu'il stocke chez lui. Pour qu'il puisse la revendre à des entreprises de filage, il faut l'envoyer en amont dans un centre de nettoyage en Belgique. Seulement, le processus dans sa globalité lui fait perdre de l'argent. Il se retrouve donc avec une quantité très importante de laine dans un hangar,

*qu'il accumule depuis des années.*

Dans le cadre de mon projet, je trouverai intéressant de réemployer cette laine, pour du rembourrage de coussins ou de marionnettes, ce qui permettrait d'utiliser cette ressource précieuse sans main-d'œuvre intermédiaire.

Au cours de ces échanges, je me suis rendu compte que la valorisation de ce déchet agricole (la laine), des déchets textiles et organiques du territoire, pourrait être un axe de recherches pour la poursuite des expérimentations de mon projet. En mobilisant le bricolage, l'ingéniosité, quelques maîtrises techniques, nous pourrions réduire, à notre échelle, une petite quantité de ces matières inexploitées.





Photographie de [altervita.fr](http://altervita.fr)

## rapport réconcilié avec la matière – un design de développement durable

D'après le *Larousse*, un “déchets est un débris, des restes d'aliments qui sont impropres à la consommation ou à l'usage. Ce sont des matériaux rejetés comme n'ayant pas une valeur immédiate.” Cette définition m'amène à me questionner sur la place que prennent les déchets dans notre quotidien. Comment leur donner une place plus légitime ? La gestion des déchets dans les foyers est une chose encore très discutée dans la société d'aujourd'hui. En effet, souvent ils nous encombre, sont trop nombreux, et la plupart des habitants les jettent car ils n'en voient pas l'utilité. Mais alors, comment le réemploi des déchets peut-il favoriser la création d'un nouvel écosystème territorial et le développement d'autres activités locales ?

J'aimerais donc me concentrer sur le rôle des enfants dans le développement durable. Être acteur et non spectateur du changement des pratiques en faveur du développement durable, c'est la responsabilité de tous les citoyens. Mais le développement durable, qu'est-ce que c'est ? D'après Stéphane Vial (professeur à l'École de design de l'Université du Québec à Montréal) et Sébastien Proulx (professeur de design et co-directeur du DESIS Lab à l'Ohio State University), ce vocable désigne “un mode de développement qui répond aux besoins des générations présentes sans compromettre la capacité des générations futures à répondre aux leurs. Mettre l'accent sur un développement qui ne se définit pas seulement mais qui vise une distribution plus équilibrée des ressources, des pouvoirs et des richesses dans le monde.”<sup>3</sup> Comment intégrer des critères de développement durable dans les objectifs d'une pratique de design qui ne se limite plus à l'esthétique ou à la forme des dispositifs ? Cette question est essentielle dans le projet que je mène. Favoriser un design durable en utilisant les matériaux trouvés sur le territoire et en découvrant des mises en œuvres artisanales pourrait changer le rapport que l'on a avec les déchets.

<sup>3</sup> PAIXAO-BARRASDAS Susana et MELLES Gavin, Sciences du Design, *Développement durable*, PUF, n°09, mai 2019, 92 pages, p.7-8.





Les photographies ont été prises par l'Atelier Bouillons lors de l'atelier écoprint.

L'intérêt pour moi, en tant que designer, est d'expérimenter différentes techniques de fabrication et de savoir-faire pour proposer aux habitants des premiers moyens de réemploi de ces déchets. Comment la fabrication de nouveaux objets graphiques permet-elle de valoriser un déchet ? La fabrication artisanale permettrait-elle de créer une nouvelle esthétique des déchets ? La réaction de dégoût qu'ont les enfants face à des déchets organiques me motive à les sublimer en des objets graphiques attirants pour dépasser ce rejet systématique.

Pour essayer de répondre à ces interrogations, je choisis d'aborder l'esthétique comme un levier d'action écologique, de réfléchir à des créations avec des matériaux durables. Je souhaite notamment mobiliser la pratique du tissage avec du textile récupéré, de la broderie sur du tissu qui a subi de la teinture végétale ou de l'écoprint, du rembourrage de marionnettes avec de la laine de mouton, etc. L'écoprint est une technique d'impression pratiquée par l'Atelier Bouillons, un collectif de quatre designers de Strasbourg prônant la durabilité, la collaboration, le faire soi-même et le local. Pour elles, l'écoprint *repose sur l'utilisation de végétaux pour réaliser des impressions sur tissu. Il y a une part d'attendus et une part d'inattendus dans cette technique qui rend hommage aux pétales, aux feuilles, aux écorces, aux baies en créant des traces, des empreintes...*<sup>4</sup> Cette part d'aléatoire que provoque ce processus m'intéresse car elle permet d'admirer le déchet dans sa nouvelle esthétique. Devenir acteur de la transformation d'un détritius en un objet esthétiquement désirable supprime le dégoût présent au départ et appelle à réfléchir à de nouvelles expériences aussi satisfaisantes.

<sup>4</sup> Citation issue de *bouillons-ateliers.fr*



J'ai eu l'occasion d'expérimenter l'écoprint et la teinture naturelle lors d'un atelier que j'ai mené au Centre Socio Culturel Camille Claus de Strasbourg le mois dernier. Cette porte s'est ouverte grâce à ma maîtresse de stage, Prune Thibaut, une tisserande de Strasbourg<sup>5</sup>. Il s'agissait d'un temps d'expérimentation pour observer si les ressources végétales, les épices, et les déchets organiques sélectionnés pouvaient être des colorants assez puissants pour colorer le tissu<sup>6</sup>. Nous avons aussi fait différents tests de textiles (coton, synthétique, laine) pour constater la capacité d'absorption de chaque matière. Pour cet atelier, j'ai laissé de côté certaines étapes de la teinture "traditionnelle" afin de constater la réaction des pigments avec la lumière (ce test est encore en cours). Selon les résultats,

j'ai pu sélectionner les plus pertinents pour des impressions futures de plus grande envergure.

<sup>5</sup> Une analyse plus approfondie de mon travail mené avec Prune Thibaut est consultable dans la partie *La narration dans le textile, parallèle avec Hannah Waldron - tisseuse d'histoires*.

<sup>6</sup> L'ouvrage d'Aurélien Wolff qui se nomme *Teintures Végétales*, m'a guidé durant ces temps d'expérimentations. J'ai particulièrement été sensible à son classement des ressources végétales au fil des saisons.

|              |     |
|--------------|-----|
| curcuma      | +++ |
| avocat       | +++ |
| cannelle     | +   |
| thé          | +   |
| oignons      | ++  |
| paprika      | -   |
| échalotte    | ++  |
| marc de café | +   |

Résultats des expérimentations que j'ai mené.

























Photos de l'atelier teinture naturelle mené le jeudi 18 février 2021  
au Centre Socio Culturel Camille Claus du quartier Koenigshoffen à Strasbourg.

Aussi, à travers ces différentes méthodes de fabrication de textures graphiques (j'entends par là des formes, des nuances colorimétriques), je me demande comment les déchets peuvent-ils devenir matière première de la création ? Quels sont les nouveaux scénarios de création et de production propices à l'actualisation de futurs objets graphiques plus durables ? Le tissage par exemple, comme toute production artisanale, ne permet pas d'avoir une qualité de fibres constantes. Et c'est justement ce que je recherche : l'irrégularité, le risque assumé. Les objets tissés sont uniques et représentatifs d'un vécu, d'une histoire singulière. L'effet visuel biscornu, l'esthétique incontrôlable, permettent de se réconcilier avec la matière.

Pour les *Soft matters*, un groupe de recherche plaçant la question de la matérialité au cœur de ses préoccupations, le tissage est considéré comme une technologie du *doux*. “ Comment les technologies du *doux* - les outils et les procédés des techniques du textile, du numérique et du biologique - peuvent favoriser une culture plus résiliente en s'attachant notamment à leur potentiel en terme de réorganisation des savoir-faire. Le concept du *doux* au sens entendu par Jacques Livage, prix Nobel de chimie, avec ses approches de chimie douce, accompagnant les transformations des matières et matériaux, rompant avec le modèle de procédés nécessitant des techniques et substances plus agressives, habituellement adoptées par le domaine industriel dans un modèle de temporalité rapide. ”<sup>7</sup> Cette approche des technologies du *doux* provenant de l'ouvrage *Sciences du Design* assoit cette pratique d'un savoir-faire positif et respectueux de l'environnement. Je trouve que ces technologies vont dans le sens des enjeux durables du projet que je mène. Utilisant les déchets du territoire comme matière première, il est indispensable dans le processus de transformation d'utiliser des technologies saines afin de ne pas produire d'autres déchets nocifs pour l'environnement.

<sup>7</sup> PAIXAO-BARRASDAS Susana et MELLES Gavin, *Sciences du Design, Développement durable*, PUF, n°09, mai 2019, 92 pages, p.53.

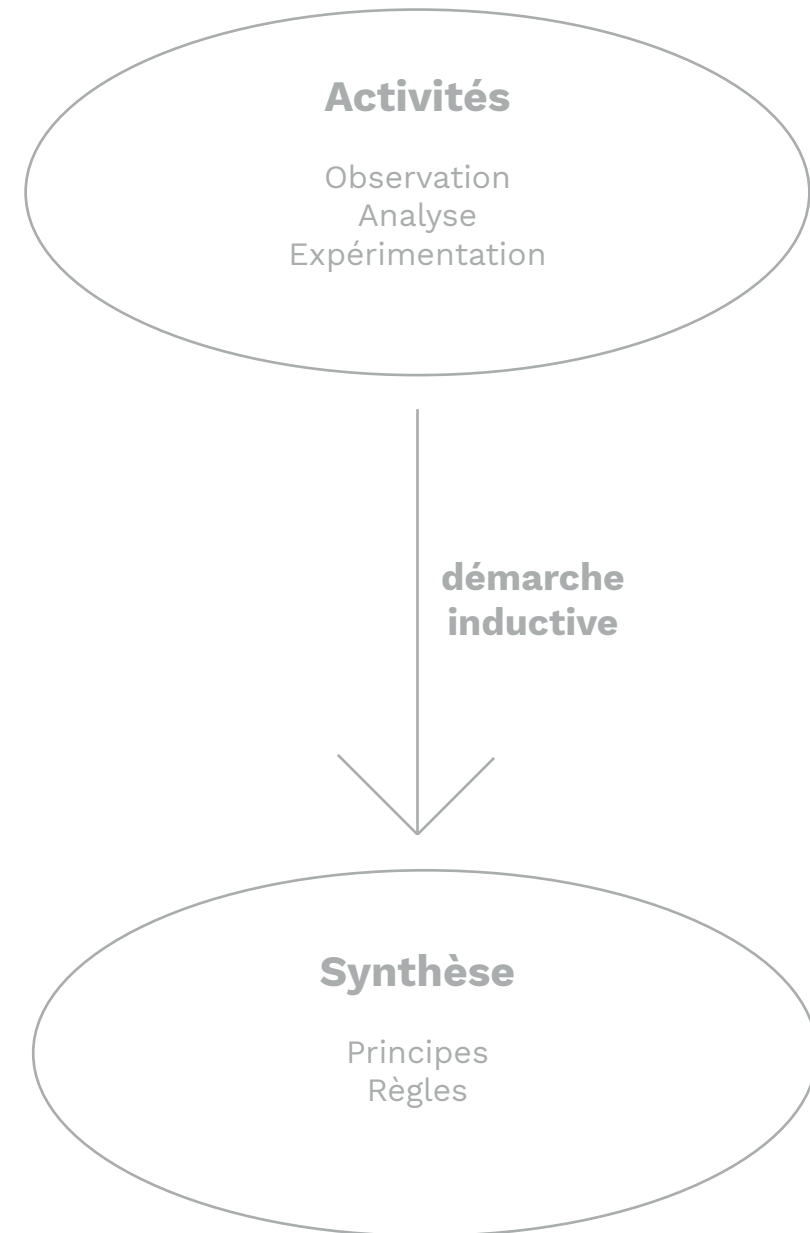


## transmission et “ médiation par le faire ”

Qu’est-ce que la “ médiation par le faire ” ?

J’entends cette méthodologie comme un moyen de transmettre mes connaissances et mes savoir-faire de designer à un groupe de personnes en action. Dans le cadre de mon projet, j’accompagne les enfants en les conseillant mais surtout en les laissant découvrir par eux-mêmes les conséquences graphiques de leurs gestes parfois maladroits, peu précis, répétitifs, spontanés et sans réflexion particulière. L’approche du design par la fabrication et l’expérimentation me permet d’engager une méthode plus éducative. Je mène, depuis début janvier, des ateliers dans l’école de Merkwiller-Pechelbronn. Lors de ces moments avec les enfants, ma place de designer est à la transmission des pratiques de fabrication. Ils sont dans l’action, dans le faire. Les enfants deviennent acteurs de la transformation, impliqués pleinement dans le processus de fabrication : de la réception ou de la collecte des matières premières (ici, les déchets), jusqu’à la finalisation de l’objet graphique. Cette façon de procéder se nomme “ pédagogie inductive ” par l’Académie de Paris. Elle est donc reconnue officiellement comme méthodologie d’apprentissage. “ Elle permet de passer d’observations, d’analyses particulières ou spécifiques, à des perspectives plus générales. ”<sup>8</sup>

<sup>8</sup> par *ac-paris.fr*



Dominique-Anne Michel<sup>9</sup> dit dans *Comment transformer des têtes bien pleines en futurs leaders* que “ la question du contenu et de la pédagogie est une vaste question [...]. Dans un article tiré de son dernier livre *Des managers, des vrais ! Pas des MBA*, le Canadien Henry Mintzberg plaide une nouvelle fois en faveur des pédagogies inductives, partant de l’expérience concrète, et s’en prend à la méthode des cas, peu représentative des situations réelles.”<sup>10</sup> Cette méthodologie que je mets en œuvre dans mon projet me permet d’avoir un impact sur le long terme avec les enfants. Je suis persuadée que chercher par soi-même engendre un mécanisme durable et régulier chez l’individu.

Pour cela, les objets graphiques et pédagogiques sont d’excellents moyens d’aborder la “ médiation par le faire ”. Ils sont de plus en plus présents dans les écoles ordinaires mais aussi dans les écoles alternatives (Montessori, Waldorf, Reggio Emilia et Arrowsmith) et permettent de laisser les enfants découvrir et apprendre des choses par eux-mêmes. Ils tournent, bousculent, arrachent, tamponnent, composent, assemblent. La méthode Montessori est particulièrement centrée sur l’utilisation d’objets simples, “ où chaque élément existe pour une raison propre, favorisant ainsi le développement de l’enfant ”.<sup>11</sup> Ainsi, cette place donnée à l’autonomie, permet à l’enseignant d’adopter une autre posture : il accompagne au lieu de “ faire à la place de ”. Dans le cadre de mon projet, et lors des ateliers à l’école, j’alterne régulièrement entre des temps courts de transmission et des temps beaucoup plus longs d’autonomie. Mais je m’interroge encore sur ce rythme. Quelles répercussions pourrait-il y avoir sur l’apprentissage si je réduisais ces temps d’écoute pour une productivité moins orientée ?

<sup>9</sup> “ Dominique-Anne Michel est une journaliste indépendante qui s’intéresse aux métamorphoses du travail, au dialogue social, aux problématiques de l’inclusion (diversité, genre, handicap), au développement de l’intelligence collective, de la coopération et de la délibération, dans les organisations comme dans la sphère politique (démocratie locale en particulier). ”

source : [linkedin.com](https://www.linkedin.com/company/dominique-anne-michel/)

<sup>10</sup> MICHEL Dominique-Anne, *L’expansion Management Review*, “ Comment transformer des têtes bien pleines en futurs leaders ”, n°117, février 2005, p. 3.

<sup>11</sup> MONTESSORI Maria, *L’esprit absorbant de l’enfant*, DDB, mars 2014, 242 pages.

Lors de ces temps de transmission de connaissances et de pratiques de savoir-faire, mon statut de designer évolue. S’agirait-il d’être designer-artisan-pédagogue ? Je souhaite faire le lien avec l’atelier que j’ai mené avec les enfants en janvier. L’objectif était de les sensibiliser aux textures que leur évoquait les déchets. Une première étape consistait à poser des mots sur les sensations qu’ils éprouvaient, une deuxième à les retranscrire graphiquement. Pour cela, des adjectifs comme “ visqueux, gluant, fibreux, lisse, râpeux, piquant, rugueux, humide, gras, sec, collant ” étaient écrits sous leurs yeux. Chaque enfant pouvait ensuite choisir un mot de la liste et le graver sur la pomme de terre. Il était compliqué pour eux de se représenter la texture imprimée alors, ils passaient régulièrement leurs doigts sur la surface gravée pour mieux constater les reliefs. Lors de l’impression, l’image qu’ils avaient gravée s’est alors révélée. L’apprentissage d’un passage du mot à la texture a été possible par cet apprentissage par le “ faire ”.













*Photos de Juliette Gruchy lors de l'atelier gravure de textures à l'école Merkwiller-Pechelbronn.*

## place du designer dans l'éducation

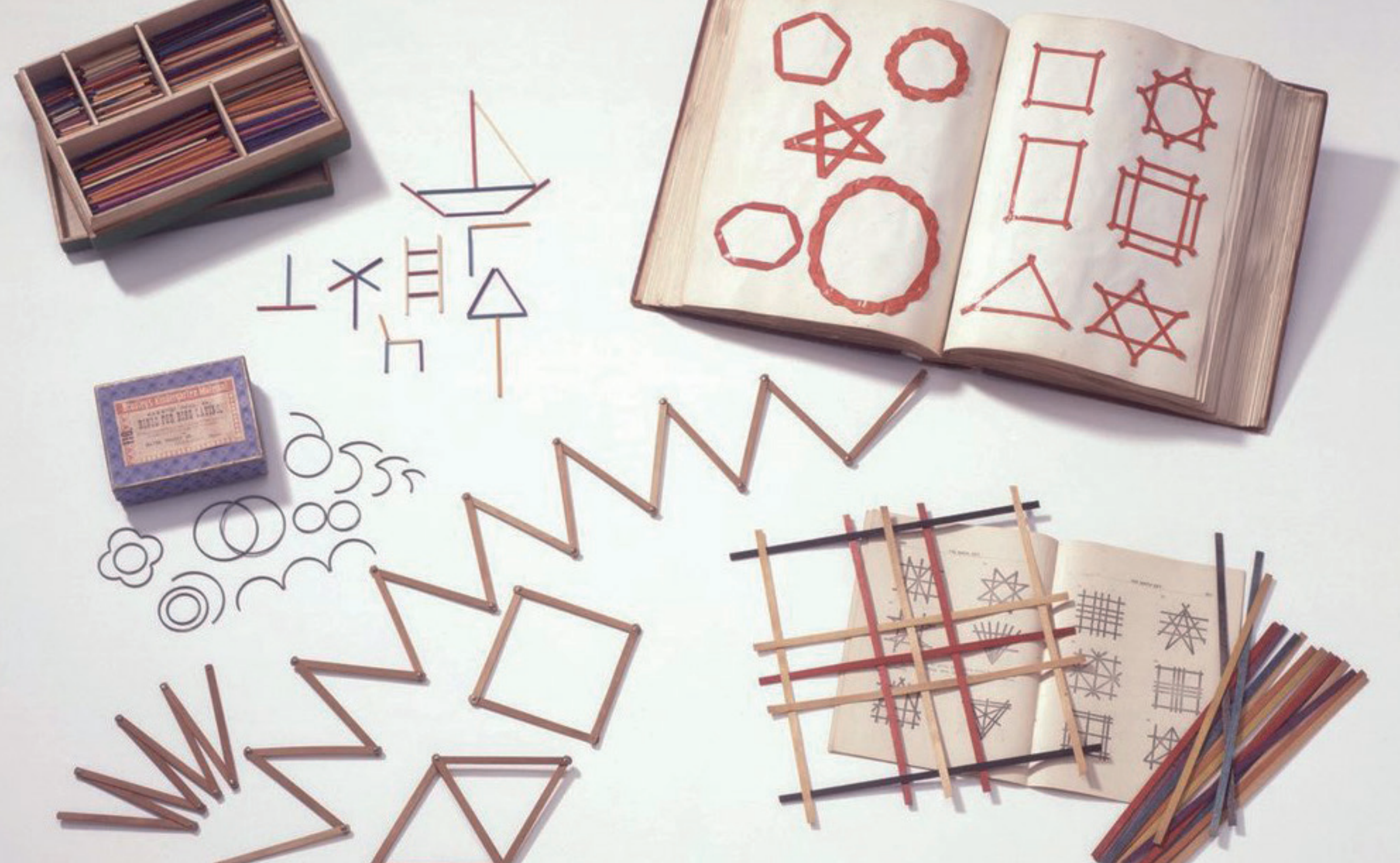
*Depuis l'Antiquité, les objets se sont immiscés dans le système éducatif. Rehaussant l'autonomie de l'élève dans l'apprentissage, ils sont l'œuvre de pédagogues, de designers, d'artistes et de graphistes. Ces paroles d'Éloïsa Pérez<sup>12</sup>, designer graphique et typographe, introduisent le fait que les designers graphiques ont une place depuis bien longtemps dans l'éducation.*

L'entreprise allemande Vereinigte Spezialmöbelfabriken a assuré la fabrication et la diffusion du matériel Montessori en Allemagne entre 1913 et 1935. Aujourd'hui, seules trois entreprises dans le monde sont autorisées par l'Association Montessori Internationale à reproduire ce matériel.

<sup>12</sup> « Éloïsa Pérez est designer graphique et typographe, diplômée de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs de Paris et titulaire d'un master recherche de l'École des hautes études en sciences de l'information et de la communication. Spécialisée dans la conception éditoriale, son approche se structure autour d'une utilisation affirmée de la typographie en accordant une attention particulière à la matérialité des objets. Engagée dans une recherche qui interroge le rôle du design graphique dans la transmission des savoirs, elle conduit depuis octobre 2013 un projet à l'Atelier national de recherche typographique sur les pratiques d'écriture à l'école primaire, "Learning forms", qu'elle approfondit d'un point de vue théorique au Celsa où elle prépare une thèse de doctorat sur l'apport de la typographie dans l'apprentissage de l'écriture. Ses travaux portent sur l'étude des systèmes graphiques en usage dans les supports pédagogiques et sur les modalités de communication infantiles. »

source :  
[cnap.graphismeenfrance.fr](http://cnap.graphismeenfrance.fr)







Dans le chapitre *Enfance Pédagogie* du magazine Étapes : numéro 225, il est dit que “ le design graphique apparaît dans l’environnement scolaire comme un terrain d’expérimentation en réaction aux formes normalisantes. Et ce dans la mesure où la forme visuelle fournit une dimension sur laquelle s’appuyer pour accompagner les enseignants. ” Cette notion d’accompagnement m’intéresse car elle ne prend pas la place de l’enseignant mais ouvre vers de nouvelles perspectives d’apprentissage. L’environnement scolaire est un terrain idéal pour expérimenter, proposer des objets graphiques et pour provoquer une réaction chez les enfants. Cette réaction est possible car ce que le designer propose n’est pas dans les “ codes ” des objets normalisés. Dans un premier temps, la réception de ces objets perturbe, mais par la suite, ils permettent de faire cheminer l’enfant vers un endroit encore inconnu pour lui. “ Le jeune explorateur n’est jamais oisif. Tout l’attire. Il dérobe leurs qualités aux objets qu’il observe : formes, textures, couleurs, poids, mesures, composition, usages. De tout cela, il construit son être mental. Ainsi, à force de toucher, brandir, comparer, mouvoir, défaire et refaire, il poursuit son travail ” <sup>13</sup>. La construction mentale est la représentation que l’on se fait, par la pensée, d’une projection sensorielle. Le designer pourrait-il alors, par la création d’outils graphiques sensoriels interroger les mécanismes

de construction mentale de l'enfant ?

<sup>13</sup> ÉTAPES : Design graphique & culture visuelle, *Enfance, Dessins, objets, histoires*, n°225, mai et juin 2015, 224 pages, p.178.

À l’école, l’enfant doit apprendre à lire, à compter, savoir reconnaître des formes, élaborer des constructions, travailler en équipe, se socialiser, et acquérir un certain nombre de connaissances pour intégrer pleinement la société. Cela tout le monde le sait. Et dans ce système pédagogique établi, il y a l’enseignant, l’élève et les programmes scolaires. Je peux me demander comment le designer trouve-t-il sa place au milieu de ces entités ? Comment le designer peut aussi trouver sa place au milieu d’un programme scolaire officiel fixé par le ministère ? En quoi est-il un apport bénéfique à l’évolution de l’enfant ? Lorsqu’un designer intervient dans un établissement scolaire, il faut qu’il prenne connaissance des éléments déjà acquis par l’enfant jusque-là, selon son âge et son niveau d’étude. Il ne s’adresse pas de la même manière à un enfant de 3 ans qu’à un enfant de 8 ans. Les enjeux pédagogiques ne sont pas les mêmes.

Sur le site officiel du Ministère de l’Éducation Nationale, j’ai pu retrouver les objectifs pédagogiques officiels concernant le cours d’arts plastiques pour le cycle 2 (CP, CE1, CE2). Il est dit que l’enseignant doit favoriser “ l’autonomie, l’initiative et le recul critique ”, travailler “ à partir des éléments du langage artistique : forme, espace, lumière, couleur, matière, geste, support, outil, temps ”, et mobiliser des pratiques variées : “ dessin, peinture, collage, assemblage ”, etc. Au programme, il est notamment écrit que ces pratiques doivent introduire “ l’expression des sentiments ” et “ la narration et le témoignage par les images ”. La deuxième notion va énormément guider mon projet. <sup>14</sup>

<sup>14</sup> J’ai développé un outil graphique qui va dans ce sens à découvrir dans la partie *Des objets graphiques qui vivent sans la présence du designer*.

Dans les écoles traditionnelles, l'intégration d'outils pédagogiques se fait de plus en plus régulièrement, et plus particulièrement dans les écoles maternelles. C'est le cas de la designer Éloïsa Pérez qui, " après de longs mois d'observation dans une classe de maternelle petite section, [...] débute, en avril 2014, des ateliers d'acquisition de l'écriture avec les enfants. Elle conçoit alors des outils adaptés aux besoins qu'elle a identifiés, en fonction de leurs gestes, de leurs gribouillis, tracés et premiers essais d'écriture. Trois types d'accessoires sont mis à la disposition de l'enfant pour le familiariser avec le dessin de lettres : un répertoire de formes à manipuler, une planchette en plastique dans laquelle replacer des formes prévues à cet effet, et un pochoir pour s'exercer au tracé. " <sup>15</sup>

Les modules qu'elle a pensés convoquent des formes propices à l'assemblage. Les enfants sont ainsi sensibilisés progressivement à la création de courbes et de droites qui forment peu à peu du lettrage reconnaissable. Elle est ici la posture d'un designer accompagnant. Seulement, " il ressort des méthodes alternatives l'idée que le support peut à lui seul suffire à transmettre des informations, faisant alors l'économie d'un acteur pour les orchestrer. " <sup>16</sup> Mais alors, où est finalement la place du designer ? Dans son atelier à imaginer, dessiner, construire des objets pour ensuite envoyer les éléments à l'école ? Sa présence à l'école est-elle indispensable pour faire vivre son travail ?

<sup>15</sup> ÉTAPES : Design graphique & culture visuelle, *Enfance, Dessins, objets, histoires*, n°225, mai et juin 2015, 224 pages, p.184.

<sup>16</sup> ÉTAPES : Design graphique & culture visuelle, *Enfance, Dessins, objets, histoires*, n°225, mai et juin 2015, 224 pages, p.175.



Photographies du site [www.itsnicethat.com](http://www.itsnicethat.com), d'un article : *Beautiful, bright geometric shapes in new system to help kids learn to write.*





# écrire et conter un récit – une autre compréhension des déchets



Dans une deuxième partie, je tenterai de comprendre comment un objet graphique peut vivre sans la présence du designer. Puis, j'aborderai la question de la narration dans le tissage de textile en présentant le travail très inspirant d'Hannah Waldron. Enfin, j'expliquerai la façon dont un collectif de personnes peut créer son propre imaginaire de récit et l'impact de la parole révélatrice d'une conscience écologique.

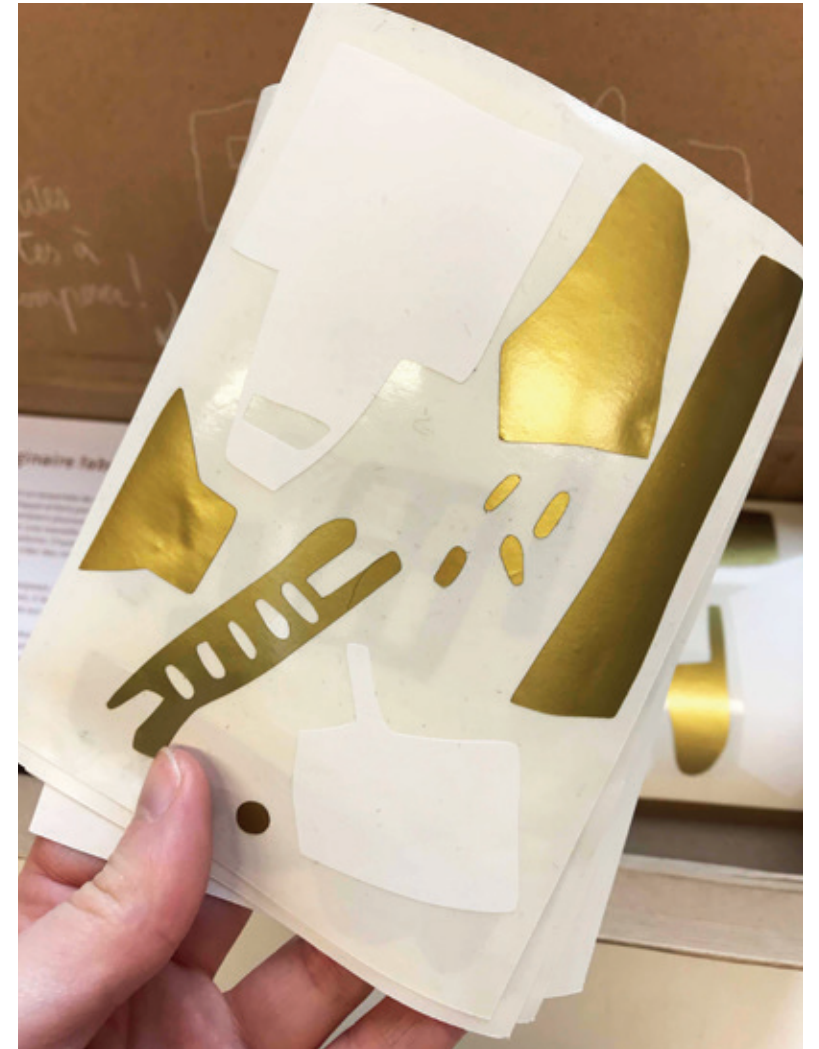


## des objets graphiques qui vivent sans la présence du designer

Où s'arrête le rôle du designer lorsqu'il crée un objet, un dispositif, un support graphique ? Pour moi, il y a trois façons de faire vivre un objet conçu et créé par un designer. La première est de l'envoyer sur son territoire de destination sans information particulière, juste pour observer les réactions et ce qui en découle. La deuxième est de l'envoyer sur son territoire de destination accompagné de quelques intentions écrites afin de guider les usagers qui s'en empareront. La troisième est de faire vivre l'objet avec la présence du designer qui sera là pour guider le moment.

Dans mon projet, j'alterne entre la deuxième et la troisième option. J'ai évoqué dans la première partie de quelle manière je m'y prenais pour mener des ateliers avec des enfants, et donc dans le cadre de la production graphique. Ici, dans le cadre de l'écriture du récit, je me suis mise en retrait. Je considère que dans un projet de co-conception, il faut savoir mettre en lumière les compétences de chacun, selon les différentes étapes du projet. L'enseignante s'est donc proposée d'imaginer avec les enfants le futur récit qui sera lu par un conteur le jour de la performance. Seulement, elle m'a confié son besoin d'avoir un support visuel lors de cette phase. Cela lui permettait d'introduire l'écriture du récit plus simplement avec les enfants. Pour cela, j'ai pensé une boîte dans laquelle étaient insérés des cartes vierges et des autocollants de formes plus ou moins abstraites. Ces formes provenaient de découpages et collages réalisés lors d'un précédent atelier. Sur les cartes vierges, figuraient un mot ou un groupe de mots en lien avec le vocabulaire des déchets. Les enfants pouvaient donc créer des visuels à partir de ces mots en composant avec les différents autocollants. L'affichage de toutes ces cartes sur une même surface, à la fin de l'expérience, permettait de créer un début de narration. En visualisant l'ensemble, les enfants ont pu interagir entre eux, se raconter des anecdotes, et l'enseignante a pu faire émerger des bouts d'histoires grâce à des réactions prises sur le vif.<sup>17</sup>

<sup>17</sup> Les résultats de cette expérience ne me sont pas encore parvenus, j'ai pu recevoir un retour verbal lors d'un échange téléphonique avec l'enseignante.



Photographies de la boîte envoyée à l'enseignante "Un imaginaire fabriqué".





Ce dispositif n'a donc pas eu besoin de ma présence pour être fonctionnel. Il a été animé par d'autres personnes (ici l'enseignante) et cette posture a permis de refuser "le rôle faussé du designer animateur de ses propres dispositifs et d'accepter l'adaptation, l'appropriation par un tiers." <sup>18</sup> Il s'agit de cette appropriation singulière, cette interprétation propre à chaque animateur qui m'intéresse. Je souhaite être surprise à mon tour en découvrant des résultats inattendus.

<sup>18</sup> EUDES Emeline et MAIRE Véronique, *La fabrique à éco-systèmes*, Design, territoire et innovation sociale, Loco, juin 2018, 264 pages, p.206.

la narration dans le textile,  
parallèle avec Hannah Waldron  
– tisseuse d'histoires <sup>19</sup>

Hannah Waldron habite au Royaume-Uni. Elle est spécialisée dans la création de textiles imprimés et de tissés uniques. Ludique, son travail met l'accent sur l'idée de narration. Elle a beaucoup voyagé et s'est trouvée une identité à travers les différentes cultures qu'elle a rencontrées. Son travail m'inspire pour mon projet car il retranscrit son histoire,

son vécu, les formes qu'elle a pu découvrir, les couleurs typiques de chaque pays, etc.

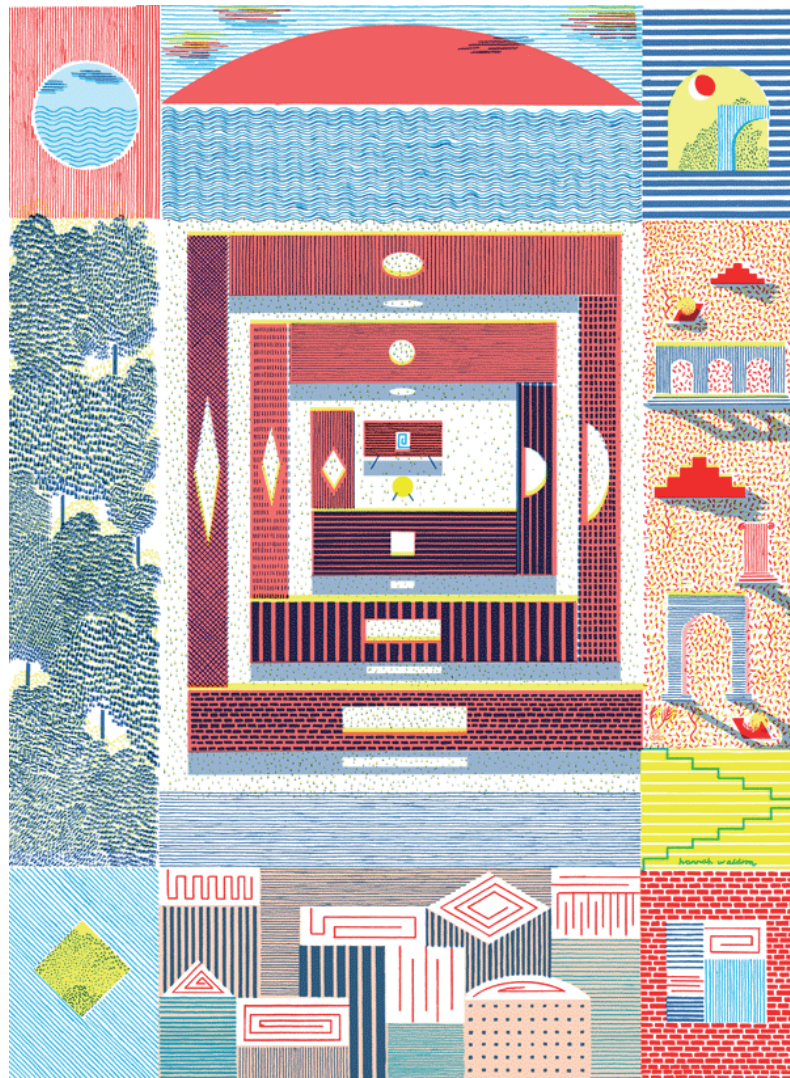
<sup>19</sup> ÉTAPES : Design graphique & culture visuelle, *Scénariser l'espace*, n°248, mars et avril 2019, 208 pages, p.76-83.











Crédit photos : [www.hannahwaldron.co.uk](http://www.hannahwaldron.co.uk)

Le tissage est une pratique révélatrice d'une histoire propre à chacun. Lors de mon stage chez Prune Thibeaut, une tisserande de Strasbourg depuis maintenant deux ans, je me suis rendu compte que cette technique offrait des qualités matérielles et "textuelles" propices à la création et à la communication. En accumulant différents tissus, laines, fils, on raconte quelque chose de par les différentes matières mais aussi par la forme que l'on donne aux objets. Pour mon projet, je souhaite que l'on crée avec les enfants un ensemble de tapis tissés et brodés pour accueillir le public lors de la représentation du théâtre. J'ai donc pu expérimenter avec Prune Thibeaut différents rythmes de tissages, différents cadres, différents métiers à tisser et différentes matières. Pour moi, le tissage est révélateur de notre ressenti à l'instant présent. Selon ma fatigue, mon humeur, mon stress, je sentais que je ne travaillais pas de la même manière.









*Tissage réalisé durant le stage chez Prune Thibeaut en février 2021.*

Le corps est donc révélateur d'histoires mais les matières aussi. Selon la matière que l'on utilise, par exemple des chutes de torchons ou des vêtements prêts à être jetés, les tapis véhiculeront un message différent. Sur les tapis que j'ai tissés, j'ai voulu mettre à profit les couleurs et les formes des déchets pour les valoriser.

Hannah Waldron s'intéresse aux formes abstraites sur les cartographies et comment elles peuvent retranscrire/créer un lieu ou une atmosphère tout en laissant les éléments identifiables. Sa façon de procéder, de la conception à la réalisation, est unique. Elle réalise une première peinture à la gouache pour imaginer les textures, les couleurs et les motifs. Puis, un dessin technique sur papier millimétré permet de mettre ce dessin à l'échelle et avoir des repères chiffrés lors de la réalisation. Enfin, la fabrication du tissage commence. Ces étapes de fabrication répètent une même histoire sur trois supports différents, comme si elle était

*jouée plusieurs fois.*



## la participation : un imaginaire propre au collectif

Dans le cadre de mon projet, et notamment dans l'écriture du récit, je souhaite atteindre une sorte de fiction, une fiction du déchet, un déchet inclus dans un imaginaire créé par les enfants. Pour les faire rêver, et pousser leurs désirs encore plus loin, l'objectif est de créer une utopie. Quel serait leur monde idéal avec tous ces déchets réemployés ? À quoi ressembleraient-ils ? Quelles formes prendraient-ils ?

Je souhaite analyser le projet *Une ville dans une ville* mené par Julien Billaudeau, qui travaille avec un groupe d'enfants pour réfléchir à la représentation de leur ville idéale. La réflexion se fait de manière collective : les formes sont dessinées par les enfants puis scannées par le graphiste. S'en suit une édition d'autocollants faite de formes simples et modulables. Les enfants peuvent s'en emparer, composer des formes en les collant sur une paroi vitrée. La fresque qui en résulte, représente leur ville idéale. Elle prend sa place dans la cour de l'école pour exposer pleinement la formalisation d'un imaginaire collectif.



Projet *Une ville dans une ville* mené par Julien Billaudeau  
Crédit photo : [www.cnap.graphismeenfrance.fr](http://www.cnap.graphismeenfrance.fr)

Ce qui m'intéresse dans ce projet, c'est le processus de création qui implique pleinement tous les usagers. Le graphiste est présent pour les compétences techniques et pour engager le mouvement, mais les enfants sont pleinement participants du projet. Lors d'une intervention à l'école début janvier, j'ai mis à disposition un "fond de carte" à tous les enfants. Il se composait de repères spatiaux du théâtre (une scène et un décor vierge). La consigne était de composer avec différentes matières (des papiers texturés, brillants, colorés, des craies grasses, des crayons plus fins) un visuel qui retranscrirait leur vision idéale du théâtre des déchets. Il s'agissait, d'une part pour moi d'introduire cette notion d'imaginaire et de fiction par le dessin, et d'autre part, de faire émerger les souvenirs par la fabrication de formes. Les enfants étaient déjà tous allés au théâtre. L'objectif était donc de faire apparaître sur la composition,

tous les codes que l'on retrouve dans ce genre d'espace.



*Photographies de l'atelier pour imaginer le théâtre des déchets idéal.*











Je souhaite analyser un deuxième projet qui se nomme *La chaîne de montage ludique* mené par Guillaumit & Yann Van der Cruyssen, car il introduit le récit collectif et la façon dont il peut garder l'identité de chaque individu qui participe à l'écriture. " Au départ, une simple grille à remplir à l'aide de feutres et de crayons de couleur. Les participants sont invités à y dessiner quelques objets, des obstacles, la tête et les membres de leur personnage, un court texte aussi. Ensuite, c'est le passage dans un photomaton maison. Prendre l'air idiot est de rigueur. Tous ces éléments sont destinés à être scannés pour fournir les composantes d'un jeu vidéo. Les participants sont ensuite invités à jongler avec leurs propres personnages et les objets dessinés à l'occasion." <sup>20</sup> Cette narration à double niveau est intéressante : la participation des usagers à la création d'éléments d'un imaginaire, puis la mise en commun de tous ces éléments pour en créer un jeu vidéo. Ce qui m'intéresse dans ce projet, c'est la notion de jeu avec soi-même. Les usagers se retrouvent avec un doublon de leur personne dans une fiction qu'ils contrôlent derrière un écran. Mais quelles limites poser à cette fiction ? Je souhaite méditer sur cette question pour la création des marionnettes et le rôle qu'elles auront lors de la performance.



Projet *La chaîne de montage ludique* mené par Guillaumit & Yann Van der Cruyssen. Crédit photo : [gaite-lyrique.net](http://gaite-lyrique.net)

<sup>20</sup> ÉTAPES : Design graphique & culture visuelle, *Co-design*, n°220, juil. et août 2014, 224 pages, p.208-209.

## la parole comme prise de conscience

Le récit qui prend vie, le temps d'un instant, ou alors en plusieurs temps, permet d'entendre, d'écouter les choses de manière plus attentive. La parole, lorsqu'elle bondit, interpelle, captive, charme, émeut, donne sens et intonation à tous ces mots alignés les uns après les autres. L'ouïe rentre en compte et permet une vision nouvelle du monde. Lorsqu'on écoute, on imagine, on voyage.

Porter une voix stable, douce et parfois théâtrale permet de captiver son auditoire. J'aimerais approfondir cet aspect lors de la lecture du récit collectif. Comment le designer peut générer une dynamique de prise de parole plus large ? Comment utiliser sa voix ? À cet endroit il serait intéressant de mettre en commun les compétences du designer et celui d'un comédien : initier, proposer, imaginer, retranscrire, diffuser et toucher le public.

Cette parole est reçue par le public. Il est assis, debout ou gesticulant, mais il écoute. Il en fait sa propre réinterprétation. Son histoire personnelle a une influence sur sa compréhension du récit. Mais il en tirera une morale utile pour le restant de sa vie. Il l'oubliera peut-être dès le lendemain ou, au contraire, mettra tout en œuvre pour changer les choses. Le conteur, lui aussi, reçoit cette parole. Lorsqu'il déclame, il prend conscience de la portée de ses mots. Il intègre parfaitement son texte car il fait vivre. La réaction du public face à ses dires peut aussi avoir une répercussion sur la façon donc il comprenait les choses. Et il y a l'après, l'après écoute. Ce temps où l'on gamberge, réfléchit, assimile. On en discute autour de soi, demande des avis. Des discussions et des réflexions en découlent. Et dans tout ça, comment la parole peut-elle devenir porteuse d'un design plus répandu, plus conscient ?

Comment l'utilisation de la parole peut-elle créer une dynamique de réemploi des déchets ?



# mettre en scène les fabrications – une autre représentation des déchets



Dans une troisième partie, je présente comment le théâtre de marionnettes, dans le cadre de mon projet, aborde les notions de co-conception et associe le grand public à la création. Je montre aussi quel est l'intérêt du design de terrain et comment la création d'un événement permet de pérenniser les liens entre les habitants et peut générer de nouvelles pratiques quotidiennes de réemploi des déchets.

Les enfants sont les principaux acteurs de mon projet. Si je l'ai choisi, c'est tout d'abord parce qu'à leur âge, ils ont un esprit très absorbant<sup>21</sup>, mais aussi parce qu'ils sont d'excellents "dynamiseurs de la société". J'entends par là leur capacité à générer de l'admiration auprès de leur entourage et de provoquer de nouvelles dynamiques positives. L'intégration des habitants et des usagers de manière générale rentre donc aussi en compte dans mon projet mais en fin de processus (une fois la performance jouée).

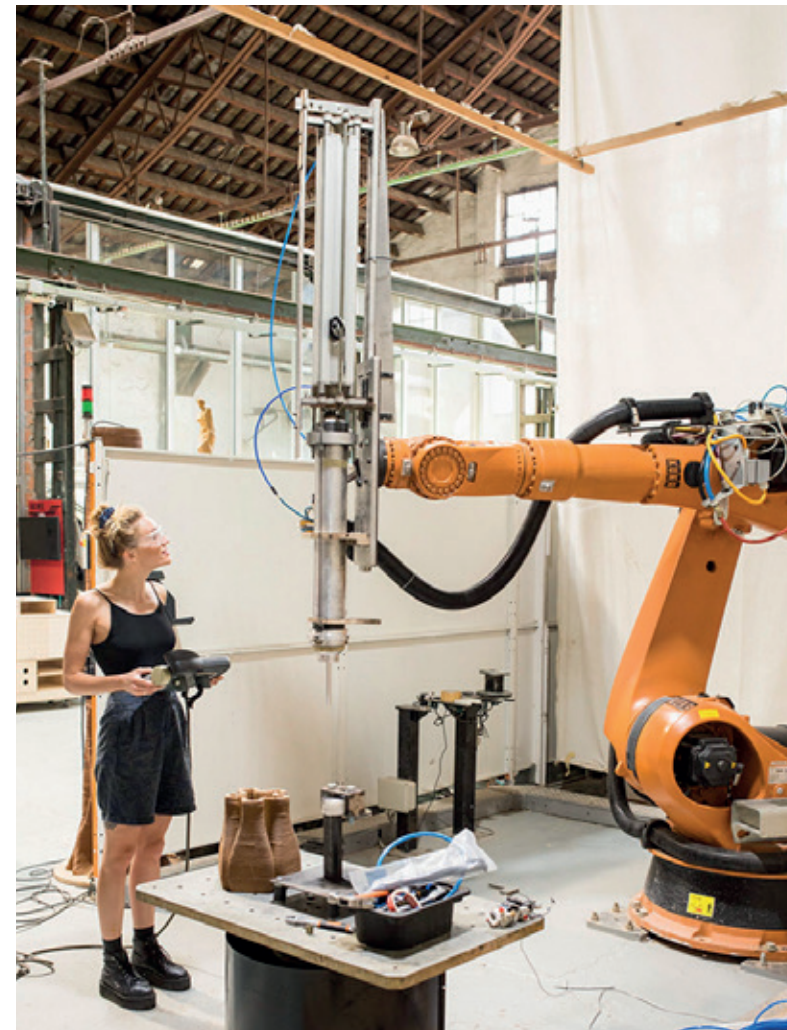
<sup>21</sup> Notion développée en amont dans la partie *Transmission et "médiation par le faire"*.

## un projet en co-conception

Se réunir dans un lieu commun, le choisir, l'agréments, partager ses outils, ses savoirs, ses connaissances, ses façons de faire. L'objectif de mon projet est de mutualiser. Comme dit le *Larousse*, il s'agit de "mettre quelque chose en commun, répartir solidement parmi les membres d'un groupe". De nombreux espaces de travail partagés (comme les FabLabs<sup>22</sup> qui offrent une alternative à la consommation individuelle dans le "faire-ensemble") voient de plus en plus le jour. Ces tiers lieux permettent de mutualiser d'une part les savoirs et d'autre part le matériel, et, dans mon projet, les ressources et les savoir-faire.

**22** "Un FabLab est un lieu ouvert au public où sont mis à disposition toutes sortes d'outils et de machines, dans le but de concevoir et de réaliser des objets. Un FabLab est donc un atelier de fabrication ouvert à tous ceux (bricoleurs du dimanche, designers, retraités, étudiants, ingénieurs, artistes...) qui souhaitent s'initier à une pratique, transmettre un savoir ou simplement expérimenter."

source : *leshorizons.net*



Exemple d'une FabLab, IAAC à Barcelone  
Crédit photo : [www.poblenouurbandistrict.com](http://www.poblenouurbandistrict.com)







Je choisis de développer une culture de l’ “ entre-apprentissage ” : tout le monde apporte quelque chose et repart en ayant appris une technique qu’il pourra reproduire chez lui. Quelles sont les forces de la conception à plusieurs mains ? L’objectif est de renouer avec l’esprit collectif et de concevoir entre usagers, pour répondre au mieux aux besoins.

C’est ce que le Studio Moniker essaie de mettre en place en faisant un mélange entre création algorithmique et posture participative. Pour cela, ils usent de processus collaboratifs “ connectés ”. “ L’intérêt essentiel de leur travail réside dans un entre-deux à dimension humaine : celui qui réside entre le ficelage des outils par le designer et la marge d’erreur, anticipée ou non, de ceux qui s’en empareront. ”<sup>23</sup> Ils réfléchissent notamment à la création d’outils personnels qui puissent être ouverts et réappropriables. “ Une part plus ou moins grande des projets est donc sous influence des participants. Aux antipodes d’une vision où le designer est omniscient et contrôle sa création, le projet est ici conçu pour qu’il puisse échapper à ses créateurs. ” Le projet *Your Line or Mine* qu’ils ont mené en 2014 a été installé au Stedelijk Museum d’Amsterdam. Il s’agit d’un dispositif permettant de créer un film d’animation collaboratif “ dessiné à la main ”. Le visiteur du musée est invité à contribuer au film par le dessin, tout en suivant des instructions tantôt strictes, tantôt plus libres. Mises bout à bout par un logiciel, les contributions individuelles font apparaître une animation d’ensemble.

<sup>23</sup> ÉTAPES : Design graphique & culture visuelle, *Co-design*, n°220, juil. et août 2014, 224 pages, p.180.



*Projet Your Line or Mine par le Studio Moniker, 2014*  
Crédit photo : [yourlineormine.com](http://yourlineormine.com)



Cette installation se détache de la façon de procéder de mon projet. La création d'un théâtre de marionnettes en co-conception permet de rentrer dans une dynamique du “faire-ensemble”, de montrer les bénéfices que les habitants ont en s'investissant dans un projet commun. De plus, cette façon de faire permet de placer les enfants au centre du processus d'apprentissage. Ils sont tous ensemble acteurs du projet, au même titre que l'enseignant et que le designer.

## un design situé, de terrain

Par mon projet, je souhaite faire redécouvrir un territoire sur lequel les usagers habitent, par la mise en scène d'éléments graphiques et écologiques. Pour cela, je m'appuie sur les ressources humaines et territoriales du terrain. Je prends le temps de rencontrer les habitants, de les découvrir, et souvent de les apprécier. Ce processus est possible grâce à une bonne ambiance d'un territoire et à la participation des habitants <sup>24</sup> qui ont leurs propres ressources et leurs propres savoir-faire.

Les Formes Vives, un atelier de communication politique, utopique et exigeant, regroupe trois joyeux graphistes-dessinateurs : Nicolas Filloque, Adrien Zammit et Geoffroy Pithon. Pour eux, le design de terrain c'est “prendre en compte la globalité des moyens mis à disposition, se détourner des automatismes et faire des choix sensibles” <sup>25</sup>. Inclure les habitants du territoire dans le projet me semble essentiel. Grâce à eux, je comprends mieux les enjeux du terrain et pérennise les différentes productions en cours. La modulation de ces productions pour qu'elles aient des impacts positifs vis-à-vis du territoire permet dans un deuxième temps de transmettre des valeurs socio-écologiques (humainement et dans le respect de la nature).

<sup>24</sup> Un retour sur ces rencontres se trouve dans la partie *Rencontres et ressources à exploiter sur le territoire*.

<sup>25</sup> ÉTAPES : Design graphique & culture visuelle, *Conscience citoyenne*, n°227, sept. et oct. 2015, 224 pages, p.136.



Formes Vives, Workshop Manifeste à L'école d'Art de Bayonne  
Crédit photo : formes-vives.org

## création d'un événement – pérenniser les liens

Le théâtre de marionnettes est l'événement final de mon projet. Il s'agit d'un temps de concrétisation, de mise en commun mais surtout générateur de nouveaux liens pour l'avenir. L'objectif est d'apprendre, comprendre et surprendre collectivement. Le récit évoqué précédemment, permet de rendre compte de l'expérience usager vécue pendant la fabrication. La mise en scène, elle, par tous les éléments du décor (tapis, marionnettes, fresque, etc) qu'elle mobilise, appelle à une responsabilité collective et écologique. Celle-ci est possible grâce au dialogue visuel que crée l'ensemble de ces éléments. En les mettant en lien par leurs textures, leurs couleurs, en les observant et les commentant, une prise de conscience s'en suivra. Je vois donc cette performance comme un terrain d'action permettant le partage de créations mais aussi,

par les rencontres, une source de transformation sociale.



Norbert Alter, professeur de sociologie, explique qu’ “ une invention ne peut réellement devenir une innovation que lorsque l’invention est socialement acceptée et adoptée. Là où les designers d’objets se positionnaient traditionnellement comme inventeurs, c’est-à-dire créateurs de formes encore inconnues, il s’agit désormais pour le design de travailler à la réception sociale de ses créations. Il n’est donc plus seulement question de donner forme aux objets, mais de donner forme aussi aux relations sociales, aux réseaux de partage des savoirs et des biens dans lesquels ces objets vont s’inscrire. ” <sup>26</sup> Cette réflexion met en lumière les objectifs précis de la raison d’être de cette performance (théâtre de marionnettes). Ce sont les relations sociales qui vont en découler qui m’intéressent et la pérennisation de ces liens.

J’aimerais prendre l’exemple des “ Disco soupes ”, des rassemblements qui visent à se réunir pour revaloriser les déchets alimentaires. Ce sont des temps conviviaux où chacun trouve sa place dans une communauté pérenne. Il s’agit de “ transformer le rapport des citoyens à l’alimentation en mettant en place des événements urbains, festifs, valorisant des invendus pour créer un repas. Aussi, à la différence du procédé mis en place au sein d’Emmaüs, l’attention est portée sur la convivialité comme mode d’action, et non sur la gestion technique du processus de récupération. ” <sup>27</sup> Ces temps d’échanges et de créativité permettent de lever un nouveau concept. Ils misent avant tout sur l’aspect social et non pas sur la récupération des déchets (même si c’est une valeur très importante). Nous pouvons voir que la sensibilisation aux déchets par des rassemblements sociaux peut fonctionner.

<sup>26</sup> EUDES Emeline et MAIRE Véronique, *La fabrique à éco-systèmes*, Design, territoire et innovation sociale, Loco, juin 2018, 264 pages, p.15.

<sup>27</sup> WATHELET Olivier et JONCHERAY Jérémie, *Techniques & Culture*, “ Réduire les déchets alimentaires par la créativité et la convivialité. Les *Disco Soupes* comme dispositif de transformation des pratiques de conservation ”, vol. 69, n°1, 2018, p. 220-233.



Une Disco Soupe sur le marché de Saint-André le 06 mars 2020  
Crédit photo : lavoixdunord.fr

## impact de la mise en scène sur des pratiques quotidiennes

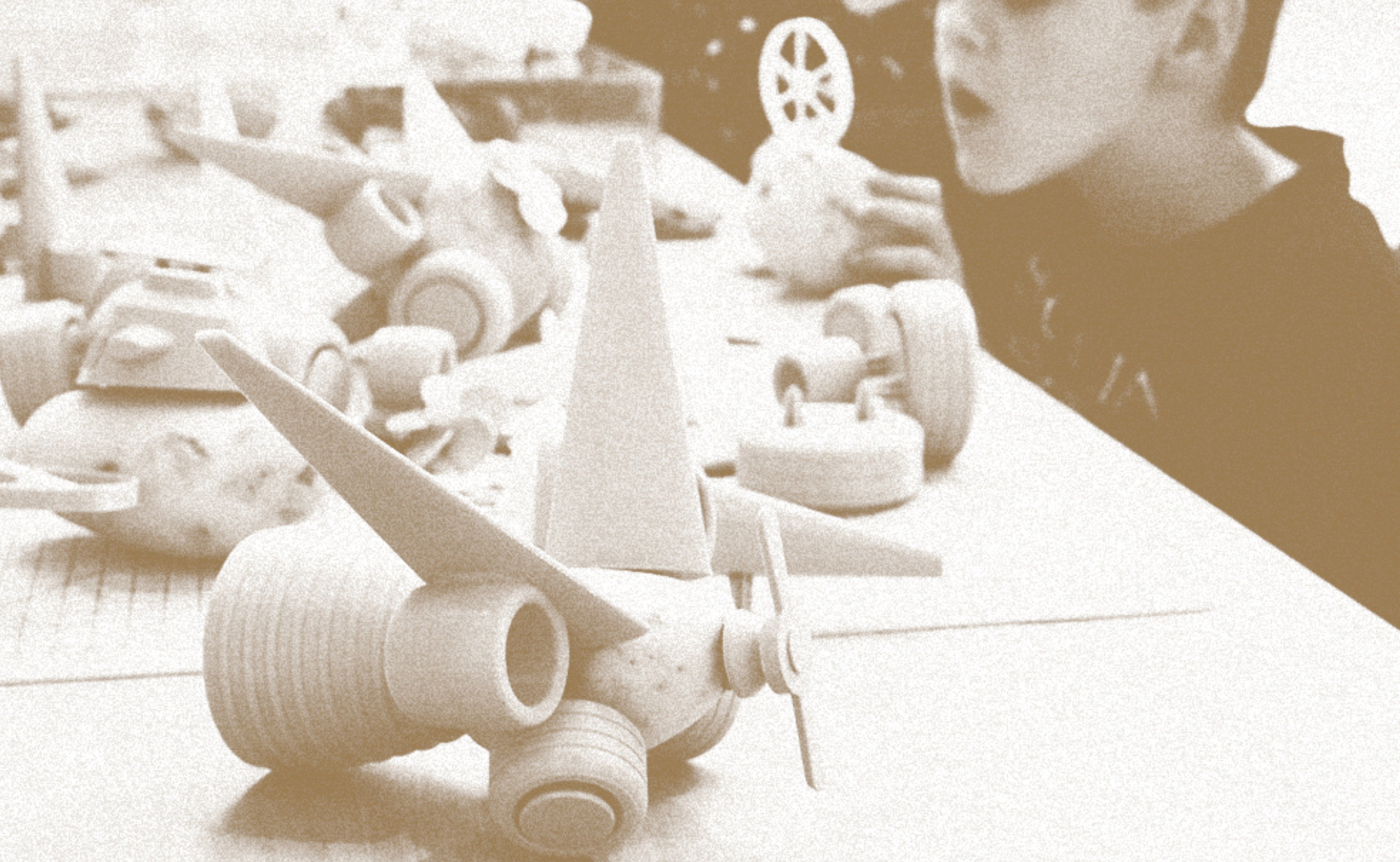
Rassembler toutes les productions et fabrications dans un même lieu, sur une même place, au même moment, permet d’avoir une vision d’ensemble sur ce qui a été fait mais aussi de créer une immersion du spectateur dans un univers graphique texturé. Comment un décor peut-il parler de lui-même ? Quelles évocations aux déchets peut-il laisser transparaître ? Comment les inventions partagées permettent de faire vivre les déchets autrement ? Le spectateur a un regard émerveillé, plein de découvertes, car les objets entre eux racontent une histoire par leur vécu, leur codification, leur assemblage, leurs couleurs, leurs textures. Une sensibilisation s’opère à cet endroit grâce à l’atmosphère, à l’univers, aux indices qui sont inscrits ici et là (un pull troué qui se glisse dans le tissage d’un tapis par exemple). L’objectif réel du projet est de changer les habitudes des habitants, de les sensibiliser à ces nouvelles pratiques. La séduction se réalise lorsque les petites mains des enfants font appel à la bonne conscience des adultes. Mais aussi lorsque l’engagement graphique rejoint la préoccupation citoyenne.

Le projet *Open Toys*<sup>28</sup> par le designer canadien Samuel Bernier, est intéressant à mettre en lien. Par des modules imprimés en 3D, simples et fonctionnels, il associe les fruits et les légumes à la création digitale. Le principe est de greffer des petits objets (hélices, roues, ailerons) pour donner une nouvelle représentation des aliments. Cette approche ludique, qui sensibilise par le jeu, permet d’emmener l’enfant dans un nouvel univers. Dans ce cas, les enfants peuvent être réconciliés avec les légumes, alors pourquoi les adultes ne seraient pas sensibilisés à de nouvelles pratiques quotidiennes pour

réemployer les déchets ?

<sup>28</sup> ÉTAPES : Design graphique & culture visuelle, *Enfance, Dessins, objets, histoires*, n°225, mai et juin 2015, 224 pages, p.150.







# conclusion



J'ai souhaité révéler les différentes richesses matérielles du territoire de la Sauer-Pechelbronn. Au travers de mes recherches, j'ai pu mettre en place différentes méthodologies dans le but de placer l'enfant au cœur du projet. Ce mémoire a pour objectif de faire l'état des lieux de ma recherche pour tenter de comprendre comment le designer peut trouver sa place dans le cadre scolaire et y mener un projet de co-conception. À la suite de mes diverses démarches, j'ai pu établir un cheminement logique me permettant d'introduire les différents moyens de changer le rapport que les enfants ont avec les déchets.



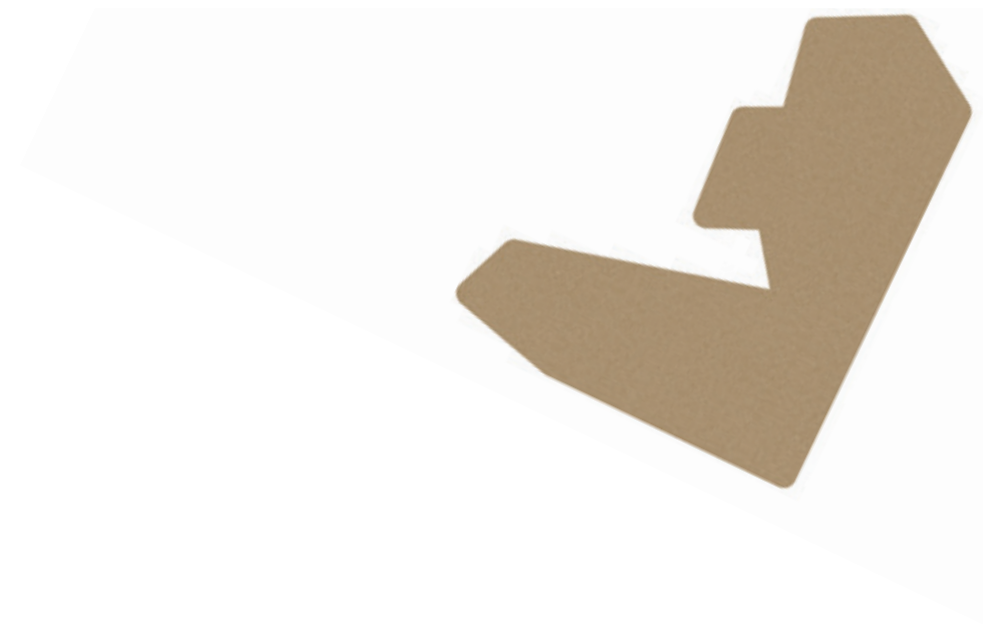
Mon étude a commencé par des rencontres avec des habitants et par une récolte de témoignages, qui m'ont permis de faire un constat des déchets présents sur le territoire (textiles, laine, organique, etc). C'est à ce moment-là qu'un lien s'est créé avec l'enseignante de l'école primaire de Merkwiller-Pechelbronn. Je me suis donc questionnée sur le sentiment de dégoût que pouvait procurer les déchets organiques chez les enfants. Je me suis rendue compte, à travers divers ateliers, que la pédagogie inductive mais aussi celle de la " médiation par le faire ", qui s'en rapproche fortement, pouvaient être un bon moyen de réconcilier les enfants avec la matière. La gravure, le tissage et même la teinture végétale, par l'effet visuel biscornu, l'irrégularité et l'esthétique incontrôlable, révèlent l'ancrage des déchets sur le territoire et deviennent supports d'échange. Fabriquer de ses mains permettait donc d'avoir une nouvelle approche matérielle des déchets et de me placer en tant que designer-artisan-pédagogue.

Aussi, l'écriture d'un récit comme support auditif lors de la performance, permet d'avoir une autre compréhension des déchets. Au fil des recherches, j'ai pu créer un outil favorisant la rédaction d'un récit collectif, un support souhaité par l'enseignante pour créer le conte. À cet endroit, je me suis mise en retrait. Ce dispositif n'a donc pas eu besoin de ma présence pour être fonctionnel, contrairement aux ateliers, et a permis de refuser " le rôle faussé du designer animateur ". J'ai dû accepter l'appropriation singulière de l'enseignante et d'être surprise à mon tour en découvrant des résultats inattendus.

La préparation d'un événement faisant état de tous les objets fabriqués à un instant T, permet, par la mise en scène, d'en avoir une nouvelle représentation. Ce temps permet d'une part, de mesurer visuellement pour les enfants l'ensemble de leur fabrication et d'en constater son ampleur. Et d'autre part, de provoquer chez le public, et donc chez les habitants, une prise de conscience écologique.

L'objectif de mon projet est d'initier de nouvelles pratiques quotidiennes du territoire grâce à un événement culturel qui est le théâtre de marionnettes. L'intérêt est dans un premier de sensibiliser les enfants au réemploi des déchets lors d'ateliers de conception/fabrication. Leur retour d'expérience auprès de leurs parents créerait une dynamique chez les habitants et engendrerait des liens forts sur le territoire. Je rêve de ce territoire où de multiples réseaux entre habitants, agriculteurs, couturier, généreraient une diminution progressive de ces déchets inexploités, où les savoir-faire de chacun se révéleraient pour créer des objets graphiques du quotidien sensibles et personnels, où la festivité un jour par an permettrait de mettre en lumière ponctuellement les nouvelles fabrications et de pérenniser le partage de ces connaissances.

# remerciements



À l'équipe pédagogique de l'Insitulab pour son accompagnement et ses précieux conseils au long de ces deux années de diplôme : Nicolas Couturier, Cécilia Gurisik, Nadine Eber, Rémi Buscot, Jean-Claude Gross, Éric Menault et Jean Obrecht.

À mes directeurs de mémoire, qui par leur dynamisme et leur réactivité qui ont permis l'aboutissement de celui-ci, Cécile Merckel et Bruno Lavelle.

À Mireille Dietschy et à Gwenaëlle Plédran pour leurs conseils de lecture et le prêt de leurs livres.

À Rachel Frank, enseignante à l'école de Merkwiller-Pechelbronn, de m'avoir fait confiance durant ces nombreux temps d'atelier avec les enfants. Merci pour son investissement, son aide précieuse durant les activités, son enthousiasme pour chacun de mes projets et son adaptation dans les changements de programme.



À chaque enfant de la classe de CE2 de l'école de Merkwiller-Pechelbronn, pour leur participation, leur créativité et leur enthousiasme dans tous les temps d'échange : Ryan Bertaux, Enoa Drothiere, Juliette Frank, Luke Graessel, Paul Hahn, Claire Heim, Louna Heintz, Camille Hitter Hoffmann, Elina Hoffmann, Mathéo Kuhn munch, Louis Loeb s, Timothée Messmer, Kylian Munsch, Lisa Pequignot, Eryne Royal, Emilie Schreiber, Lina Spraul, Léana Steinmetz, Corentin Trousselard.

À Prune Thibea ut de m'avoir fait découvrir ses savoir-faire : le tissage sur métier à tisser, sur cadre, le tricot, la broderie, le point noué et la teinture végétale. Merci pour son temps, son adaptation, ses prêts de matériel et sa patience pour l'apprentissage de ces techniques. Merci de m'avoir bichonnée durant ces deux semaines intensives.

À mes amis, Elissa Ferjani, Louise Tudela et Lorenzo Cerami qui ont toujours été là, dans les bons moments comme dans les moins amusants. Merci pour leur enjouement pour chacune de mes propositions les plus folles, pour leur humour acharné et leur soutien incontestable.

À Juliette Gruchy, pour sa bienveillance et sa générosité inégalée. Merci pour son temps et son professionnalisme lors des ateliers à l'école.

À ma famille pour leur motivation et pour l'aide qu'ils m'ont apportée. Merci maman pour tes conseils et ton regard surprenant sur mes expérimentations. Merci Sylvie pour tous ces feux dans la cheminée que tu as dû allumer.

Enfin, un immense merci à Louis, mon indéfectible compagnon, pour son amour, son soutien et sa confiance.

DSAA2 : Céline Abadine, Justine Baillet, Julie Beaubea u, Yoanna Bourgès, Paola Bousseau, Lorenzo Cerami, Marion Deleersnyder, Jules Didier, Elissa Ferjani, Pauline Fleury, Juliette Gruchy, Emeline Guenat, Hugues Herphelin, Aurélien Le Ny, Mélanie Mathieu, Thibault Ménoret, Lucas Moreau, Cyril Nicoud, Emeline Prigent, Camille Roignant, Chloé Schlauder, Rosalie Schwindenhammer, Louise Tudela, Noémie Wal dt, Tom Zdrojewski.

# la narration par le décor

Au travers de ces œuvres, l'idée est de comprendre de quelles manières peut-on créer un récit lorsque l'on est immergé dans un décor créé par des designers, des architectes, des comédiens ou des plasticiens. Toutes ces références me permettent de m'interroger sur les questions de matérialité, de textures et de temporalité. Comment un décor graphique peut-il créer du récit ? Comment une création éphémère peut-elle changer l'histoire imaginée ? Est-ce que le temps peut faire évoluer la narration ?





## CAFÉ POÏPOÏ - 2019

Écriture *In situ* et installation performée  
direction artistique, mise en scène et installation textile  
à l'Université de Nantes

avec Mathilde Monjanel, Coline Huger  
(Jaune Forêt), Geoffroy Pithon (Formes Vives),  
Oriane Poncet, Simon Poulain, Timothée  
Raison (collectif Mit) et Super Terrain.

Des textures et des fresques couvrent les murs, des tentures accrochées ici et là donnent l'illusion d'être dans un monde coloré, rempli de joie. Des morceaux de tissus forment un sol doux et accueillant, des objets fabriqués sont posés à des endroits surprenants mais dialoguent avec le reste des éléments.

Cette résidence me permet de me questionner sur la façon dont un décor peut, de lui-même, créer un récit. Les visiteurs déambulent, imaginent, font des liens entre les éléments. L'espace est envahi, surchargé. Il n'y a pas de place pour un dehors. La seule façon de quitter psychologiquement cet univers est de quitter le lieu.

Le jeu de lumières, les ombres, les éclairages vibrants renforcent l'imaginaire du public. Ce qui m'intéresse ici, c'est la place que prend le décor dans un espace déjà existant, dans un cadre établi avec des murs, une hauteur sous plafond définie. Comment changer l'histoire d'un lieu en y intégrant un décor ?

Ce lieu se nomme le *café POÏPOÏ*, un lieu d'échange, de discussion, où le partage d'expérience est idéal. Les artistes créent une histoire dans une histoire. La particularité de ce lieu est qu'il est en création permanente (son, image, matière, couleurs, mots...). Le public peut venir tous les jours, à chaque fois, un nouveau récit se racontera. Il y a-t-il une temporalité dans le récit ? Est-il figé ? Je pense que la narration de ce lieu dépend de chaque individu, de son histoire, de ses connaissances, de son vécu.



## POP-UP, UN FOSSILE DE DESSIN ANIMÉ - 2018

Théâtre d'objets par Teatro delle Briciole  
et Cie I Sacchi di Sabbia

Théâtre Municipal Ducourneau - Agen

Projet confié à la compagnie Sacchi di Sabbia /  
Conception : Giovanni Guerrieri, Giulia Gallo en  
collaboration avec Giulia Solano / Interprétation :  
Beatrice Baruffini en alternance avec Chiara  
Renzi, Serena Guardone en alternance avec  
Arianna Benvenuti et Francesca Ruggerini, Paolo  
Romanini / Conception livres : Giulia Gallo /  
Lumière : Emiliano Curà / Décor : Paolo Romanini

Ce théâtre muet me permet de me questionner sur  
la présence d'un décor sur une scène, mis en valeur  
par des acteurs. Ce sont les comédiennes qui lui  
donnent vie en tournant les pages d'un livre en relief.  
Les décors se succèdent en enchaînant les pages qui  
se déploient. Chaque page ne dure qu'un certain  
temps. Chacune d'elles révèle de nouvelles formes,  
de nouvelles couleurs, et de nouveaux récits. Le  
spectateur est embarqué dans l'histoire sans pouvoir  
retourner en arrière.

Je suis éblouie par le fait que de simples morceaux  
de papier pliés puissent créer une narration,  
une ressource étonnante pour revenir aux aspects  
primordiaux de l'imaginaire. Ces livres animés, par  
le mouvement qu'ils procurent, suscitent l'étonnement,  
la surprise et l'émerveillement. Comment provoquer  
un récit par la surprise ?

On pourrait dire qu'il s'agit d'une narration éphémère.  
Lorsqu'on se projette dans un décor et que finalement  
on tourne la page, c'est comme si ce morceau d'histoire  
s'était volatilisé, envolé. Je trouve que l'excitation  
de découvrir toujours plus de nouveaux décors peut  
provoquer une certaine lassitude. Mais alors, comment  
avoir un rythme juste sans perdre les spectateurs ? De  
quelle manière un designer peut faire durer un rêve ?





## ZINC GRENADINE - 2001

Epinal, un week-end par an  
20 auteurs, illustrateurs et 3 éditeurs

Initiateur : Clair Arthur (auteur, peintre  
et metteur en scène de théâtre)

Lors de ce festival, chaque année, les enfants et les familles sont immergés dans un décor bucolique. Un campement nomade est installé sur le port de la ville. On y trouve un chapiteau de cirque, la tente centrale, puis d'autres plus petites, des caravanes, des banderoles, des chaises, des bancs aux formes étonnantes.

À l'intérieur de ces tentes nomades, et surtout dans le chapiteau principal, on retrouve un décor intime, chaleureux, propice à la lecture. Les canapés sont recouverts de différents plaids doux et accueillants. Une colorimétrie est assez affirmée (du blanc, du rouge et du jaune), et fait référence aux codes du cirque. Des rideaux délimitent certains espaces pour lire seul. L'ensemble des objets sont bidouillés, transformés pour former un décor poétique.

Ce festival m'intéresse par sa dimension festive et éphémère : un décor (le chapiteau) installé au milieu d'un parc connu de tous. Comment s'approprier les codes spécifiques du cirque pour créer une tout autre histoire ? Cette réflexion les organisateurs l'ont maîtrisée, car chaque visiteur comprend bien qu'il s'agit d'un lieu de discussion et non pas d'un lieu de représentation de spectacle d'animaux ni de voltige.

La frontière entre repères et imaginaires est faible. Les visiteurs peuvent créer leur narration entre autre grâce aux éléments connus de tous (chapiteau de cirque), mais est-il possible d'emmener le public vers une narration sans repères ? Faut-il toujours se rattacher à l'existant pour créer un décor imaginaire ?



**GROTTE DE CHAUVET -  
37 000 ans avant J.C.**

grotte de 500m, France,  
Ardèche, Vallon-Pont-d'Arc  
environ 500m

Les hommes préhistoriques créaient eux aussi du décor dans les cavernes et les grottes. Ils se procuraient du charbon ou du fusain et dessinaient sur les parois pour illustrer leur quotidien, les animaux qu'ils chassaient et les outils qu'ils fabriquaient.

Aujourd'hui, les visiteurs de ces grottes et entre autres, celle de Chauvet, sont immergés dans un décor représentatif d'une vie antérieure. Ils peuvent lire à travers les illustrations, l'histoire, le récit de ces hommes qui ont occupé cette grotte.

Ici ce sont les parois de la grotte qui sont utilisées. Ses surfaces ondulées invitent le visiteur à se promener dans un récit vivant. Les dessins ne sont pas toujours des mêmes hommes, ce qui produit plusieurs récits sur une même paroi. La texture et les fissures de la pierre croisent et entremêlent les illustrations. Ces imperfections évoluent avec le temps, ce qui implique que ce récit peut avoir de plus en plus de nuances selon les années.

Comment la matière vivante peut-elle interagir avec un récit établi ? Quel regard les visiteurs posent-ils sur un récit illustré dans une autre époque ? Se sentent-ils autant impliqués ?





## TOUTES VOILES DEHORS - 2019

Collectif Ne rougissez pas !  
Rouen

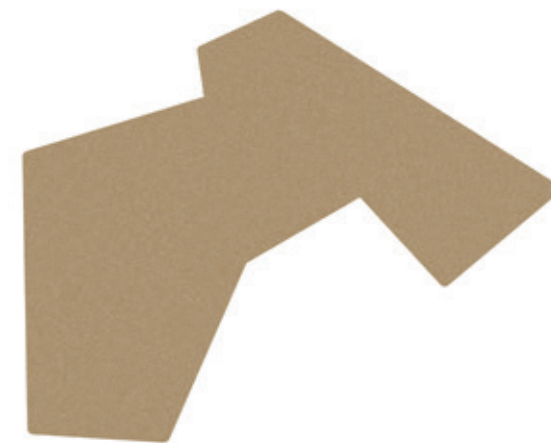
Cet espace a été conçu à l'origine pour détendre les habitants, les faire voyager. La thématique de la voile, du bateau, de l'air marin fait référence aux vacances. C'est dépaysant, relaxant. Les designers et les architectes ont donc choisi des matières, des couleurs, des formes, une typographie en lien avec cette thématique.

La signalétique reprend le système d'un mât de bateau. La typographie raconte, elle aussi, visuellement des codes marins. Mais alors, comment une typographie peut-elle créer du récit ?

Comment un espace extérieur connu de tous peut-il raconter une nouvelle histoire en y installant des objets graphiques ? La matérialité est donc importante, le choix des matériaux n'est pas anodin.

Quel impact a le graphisme dans un espace public ? Les panneaux typographiques définissent des espaces. Chacun peut s'y rendre selon ses centres d'intérêts.

# références



## Bibliographie

27e RÉGION, *Chantiers ouverts au public*, Design des politiques publiques, ouvrage collectif orchestré par Pauline Scherer, sept. 2015, 493 pages.

AIRAUD Stéphanie, *Participa(c)tion : colloque-événement*, Mac/Val, Musée d'art contemporain du Val de Marne, janvier 2014.

DAGOGNET François, *Des détritux, des déchets, de l'abject, une philosophie écologique*, Empêcheurs De Penser En Rond, juin 1998, 230 pages.

DAUTREY Jehanne, *Milieux & Créativités*, École nationale supérieure d'art et de design de Nancy, août 2016, 288 pages.

DUHEM Ludovic et RABIN Kenneth, *Design écosocial*, Les presses du réel, mai 2018, 348 pages.



ÉTAPES : Design graphique & culture visuelle,  
*Co-design*, n°220, juil. et août 2014, 224 pages.

ÉTAPES : Design graphique & culture visuelle,  
*Conscience citoyenne*, n°227, sept. et oct. 2015,  
224 pages.

ÉTAPES : Design graphique & culture visuelle,  
*Enfance, Dessins, objets, histoires*, n°225, mai  
et juin 2015, 224 pages.

ÉTAPES : Design graphique & culture visuelle,  
*Scénariser l'espace*, n°248, mars et avril 2019,  
208 pages.

ÉTAPES : Design graphique & culture visuelle,  
*Design et écologie*, n°243, mai et juin 2018,  
208 pages.

EUDES Emeline et MAIRE Véronique, *La fabrique  
à éco-systèmes*, Design, territoire et innovation  
sociale, Loco, juin 2018, 264 pages.

MICHEL Dominique-Anne, *L'expansion Management  
Review*, "Comment transformer des têtes bien  
pleines en futurs leaders", n°117, février 2005, p. 3.

MONTESSORI Maria, *L'esprit absorbant de l'enfant*,  
DDB, mars 2014, 242 pages.

PAIXAO-BARRASDAS Susana et MELLES Gavin,  
Sciences du Design, *Développement durable*,  
PUF, n°09, mai 2019, 92 pages.

WATHELET Olivier et JONCHERAY Jérémy,  
*Techniques & Culture*, "Réduire les déchets  
alimentaires par la créativité et la convivialité. Les  
*Disco Soupes* comme dispositif de transformation  
des pratiques de conservation", vol. 69, n°1, 2018,  
p. 220-233.

WOLFF Aurélia, *Teintures végétales*, Carnet  
de recettes & cahier d'inspirations, Eyrolles,  
oct. 2019, 184 pages.

## Sitographie

Académie de Paris - démarche inductive  
[ac-paris.fr](http://ac-paris.fr)

Atelier Bouillons  
[bouillons-atelier.fr](http://bouillons-atelier.fr)

Graphisme en France  
[cnap.graphismeenfrance.fr](http://cnap.graphismeenfrance.fr)

Disco Soupe  
[discosoupe.org](http://discosoupe.org)

Le laboratoire de recherche de l'ENSAD  
[ensadlab.fr](http://ensadlab.fr)

Formes Vives  
[formes-vives.org](http://formes-vives.org)

Gaîté Lyrique  
[gaite-lyrique.net](http://gaite-lyrique.net)

Hannah Waldron  
[hannahwaldron.co](http://hannahwaldron.co)

Éloïsa Pérez  
[itsnicethat.com](http://itsnicethat.com)

Projet Open Toys de Samuel Bernier  
[thomas-thibault.fr/open-toys/](http://thomas-thibault.fr/open-toys/)

Projet Your Line or Mine  
[yourlineormine.com](http://yourlineormine.com)

Zinc Grenadine  
[zincgrenadine.fr](http://zincgrenadine.fr)

## Filmographie

BRANZI Andrea, *La figure tutélaire*, Biennale  
Internationale Design Saint-Etienne,  
[https://www.youtube.com/watch?v=wHzw\\_f03HeM&t=630s](https://www.youtube.com/watch?v=wHzw_f03HeM&t=630s) [en ligne], 15 janvier 2020

**Mémoire d’accompagnement  
de projet de Sophie Perrin  
mention Graphisme,  
année 2021, DSAA In Situ Lab,  
Lycée Le Corbusier.**

**Sous la direction de**  
Cécile Merckel

**Texte**  
Sophie Perrin

**Conception graphique**  
Sophie Perrin

**Caractère typographique**  
*Work Sans* designé par Stephenson Blake,  
Miller & Richard et Bauerschen Giesserei.  
*CirrusCumulus* designé par Clara Sambot.

**Papiers**  
Papier recyclé Nautilus superwhite 100g  
Papier recyclé Nautilus superwhite 300g

**Reliure** Spirale

**Tirage** 2 exemplaires  
Impression numérique par  
l’imprimerie Point Carré  
à Eckbolsheim.



“beurk!”

“Chaque enfant a fabriqué son propre costume. Il est unique. Selon son envie, il peut être fait en bois peint d'encre végétale, ou bien cousu avec des déchets végétaux. Au-delà de raconter une histoire, il s'agit de réaliser une performance colorée autour de leurs diverses productions. À la fin du spectacle, il y a une déambulation dans le public pour que chacun puisse réagir autour de ces costumes si originaux. D'ailleurs, ça me donne de bonnes idées à mettre en place chez moi. L'idée de fabriquer de la texture, du relief pour décorer mon intérieur avec des déchets, me motive beaucoup. La nuit commence à tomber, on allume les lanternes. Une ambiance plus intime se crée. De petits groupes se forment, les enfants apportent des brouettes de matériel. C'est à notre tour de créer l'objet qui nous a le plus marqué. Moi, j'ai choisi le parasol.”

**réemploi des déchets,  
vers une mise en scène  
collective à l'école**