

la conscience
de l'ordinaire





observer pour questionner

«Ce qui se passe chaque jour et qui revient chaque jour, le banal, le quotidien, l'évident, le commun, l'ordinaire, l'infraordinaire, le bruit de fond, l'habituel, comment l'interroger, comment le décrire? [...] Comment parler de ces "choses communes", comment les traquer plutôt, comment les débusquer, les arracher à la gangue dans laquelle elles restent engluées, comment leur donner un sens, une langue, qu'elles parlent enfin de ce qui est, de ce que nous sommes?»

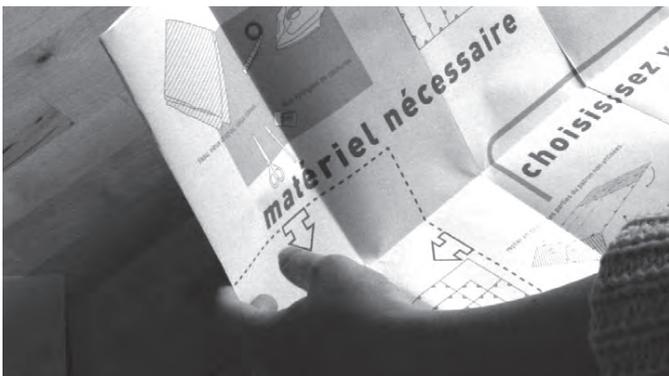
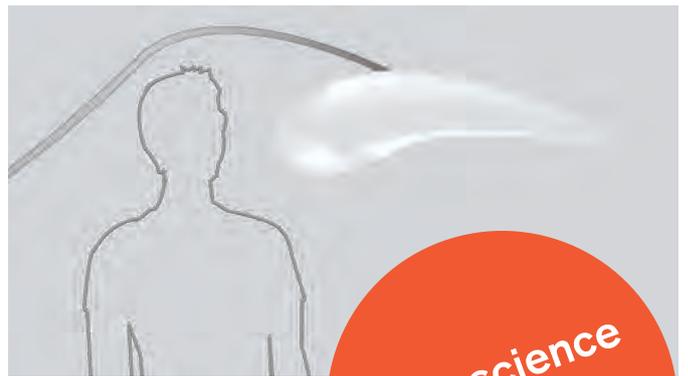
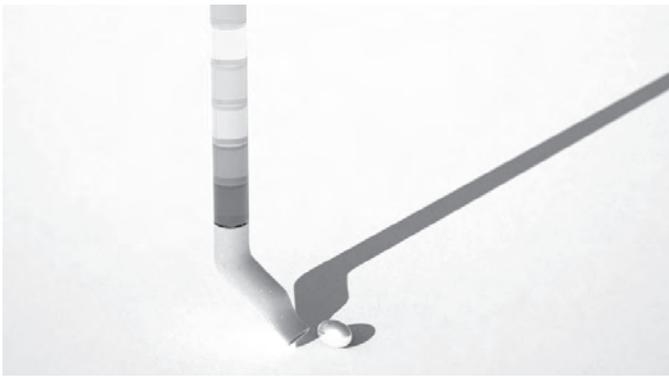
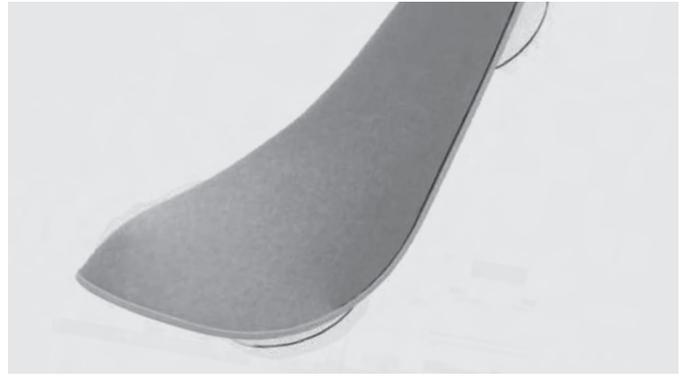
Georges Perec, *L'infraordinaire*, Seuil, 1996.

Le banal est un terrain d'intervention propice pour le designer, amorce d'une production en écho avec le contexte dans lequel elle s'inscrit. Les dix élèves de l'option design de produits du DSAA-LAAB ont décrypté des comportements, des usages empiriques pour proposer des objets connectés au commun contemporain.

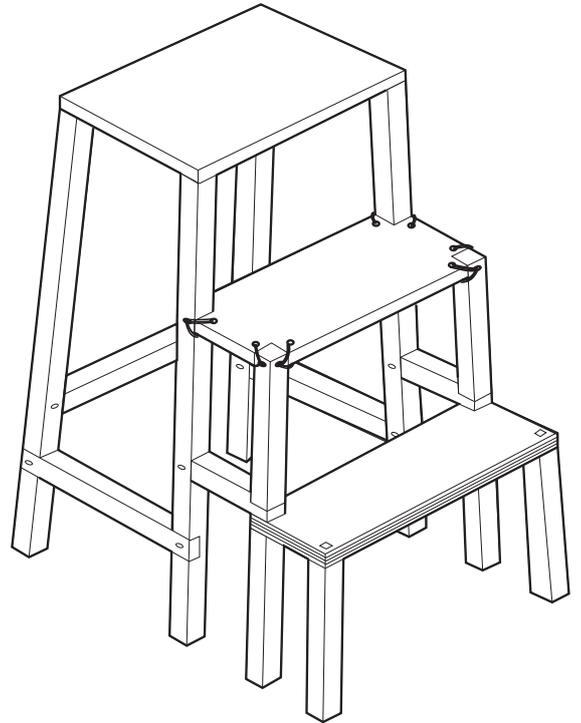
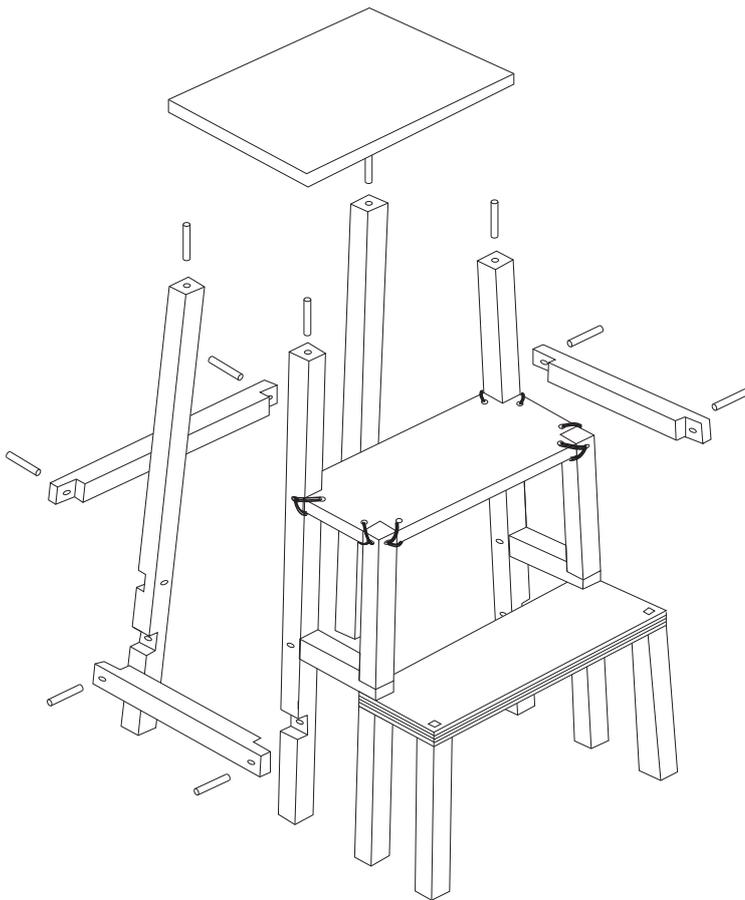
Le choix de l'ordinaire s'est porté sur une séquence du film *La graine et le mulet*, de Abdelattif Kechiche. Le visionnage de quelques minutes sélectionnées a donné lieu à la captation, pour chaque étudiant, d'un élément *a priori* anodin (un comportement, une situation, un fait, un objet, un sentiment, une atmosphère...) lui semblant porteur. Sa légitimation au regard d'un contexte contemporain a permis ensuite de générer une production affranchie de la narration.

Si le «matériau» conceptuel de départ est identique pour tous, la diversité des productions présentées ici reflètent la multiplicité et la singularité des regards portés.

Les projets ont vu le jour après huit semaines de travail individuel privilégiant la maquette comme outil de conception. Cette démarche a été l'occasion pour les étudiants de confronter très tôt leur production à l'environnement dans lequel elles s'inscrivent et d'y puiser formes et gestuelles associées. Du dispositif événementiel à l'objet thérapeutique, ils interrogent ici l'instigation d'un banal, d'un commun.



la conscience
de l'ordinaire



MARCHE APRÈS MARCHE

LAËTITIA AVRIL

Ce marche pied a pour but de permettre à des usagers peu expérimentés en bricolage de développer leur capacité à ruser en rendant fonctionnel ce produit acheté hors d'usage.

Il s'agit pour l'usager de rendre stable chacune des marches en intervenant sur la rigidité de l'assemblage ou de la structure, marche après marche.

Il acquiert, par le biais de cet objet, de nouvelles capacités et connaissances dans le bricolage ainsi que des biens matériels pour ses futurs projets.



SOAP

PRUNE BODENEZ

L'eau est une ressource naturelle tarissable. Aujourd'hui, à l'heure où l'on nous parle sans cesse d'écologie, nous pouvons tous faire un geste pour mieux gérer notre consommation et ainsi préserver cette ressource.

Le projet *Soap* est un accessoire à greffer sur la baignoire pour apprendre à mieux utiliser l'eau lors du bain journalier des jeunes enfants. Sa forme de goutte composée de savon se dissout progressivement durant le bain. Au bout d'une semaine, le savon laisse apparaître le support marqué d'une graduation permettant d'évaluer sa consommation d'eau. Si une marque verte se dévoile, la consommation est raisonnée. À contrario, si la marque est rouge, c'est une alerte à la sur-consommation. L'utilisateur prend conscience qu'il use de trop d'eau, il pourra désormais être plus vigilant et ainsi réduire sa consommation.

Cet objet propose de sensibiliser les jeunes parents à leur consommation d'eau grâce à un simple accessoire en savon, à la fois informatif et ludique car il permet également de laver son enfant.



Soap savon solide hypoallergénique, socle en polyéthylène, ventouses en silicone



GET UP

GUILLAUME BLAICHET

De l'inconfort pour rythmer nos tâches quotidiennes. À l'heure où le stress au travail est à son apogée, le retour chez soi nous engage à cultiver l'hyperconfort. Nos fauteuils, canapés sont si confortables que l'on ne les quitte plus, nous n'hésitons plus à travailler dessus, à regarder la télévision, manger, surfer sur internet, et tout ceci, successivement. Cela nous « ramollit » considérablement et augmente notre temps de détente.

Cette augmentation diminue notre temps de gestion des tâches quotidiennes, nous oblige à les faire dans la précipitation. *Get up* nous aide à rythmer nos tâches quotidiennes. Le principe est de jouer sur un blocage des postures. Un individu peut rester assis dans une même position environ 30 à 45 minutes. Au delà de cette période, il bouge inconsciemment ou se lève. L'idée est alors d'empêcher de passer d'une position assise à un avachissement puis à une position allongée. Malgré son apparence confortable lié à la texture chaleureuse du feutre, ce fauteuil est fait d'une première épaisseur structurante composée de reliefs au niveau de l'assise et du dossier empêchant tout avachissement ou croisement de jambes. Cela permettra à l'utilisateur de se lever inconsciemment pour mener à bien ses tâches quotidiennes et rythmer ses soirées.



Get up couches successives de feutre (densité : 0,6 et 0,4)



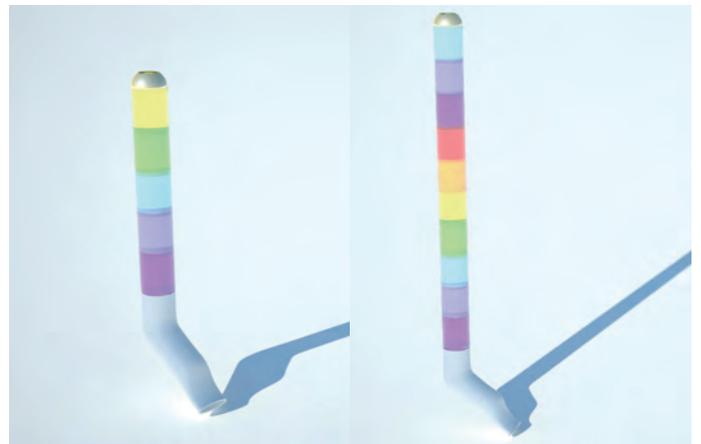
PROUESSE

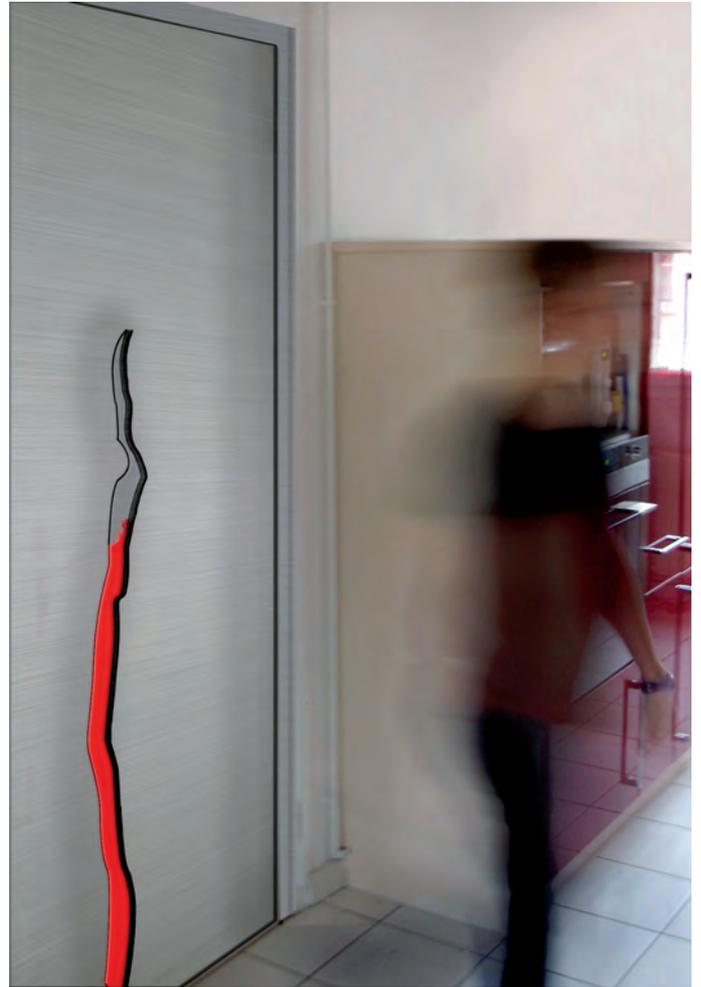
ANNABELLE DURAND

Prouesse permet aux enfants hospitalisés pour des maladies bénignes d'auto-évaluer leur état de santé. Ces enfants atteints de pathologies type appendicite, amygdales, gastro-entérite, déplacement osseux etc., pourront, à l'aide de leur souffle, observer l'évolution de leur état de santé, ainsi que son amélioration.

Cet objet accompagne l'enfant dans son rétablissement. Chaque jour, il souffle dans ce dispositif vertical, afin de pousser une bille métallique jusqu'au sommet du tube. La réussite est rendue lisible grâce au petit tintement entendu par l'enfant. L'intérêt de l'objet n'est pas de mettre en échec l'enfant, mais de l'encourager dans sa convalescence.

Les sept plots de couleur représentent les sept jours de la semaine : le violet correspond au lundi, le bleu correspond au mardi etc. De cette manière l'enfant peut visualiser les progrès effectués de jours en jours et dédramatiser la situation pénible qu'est l'hospitalisation.

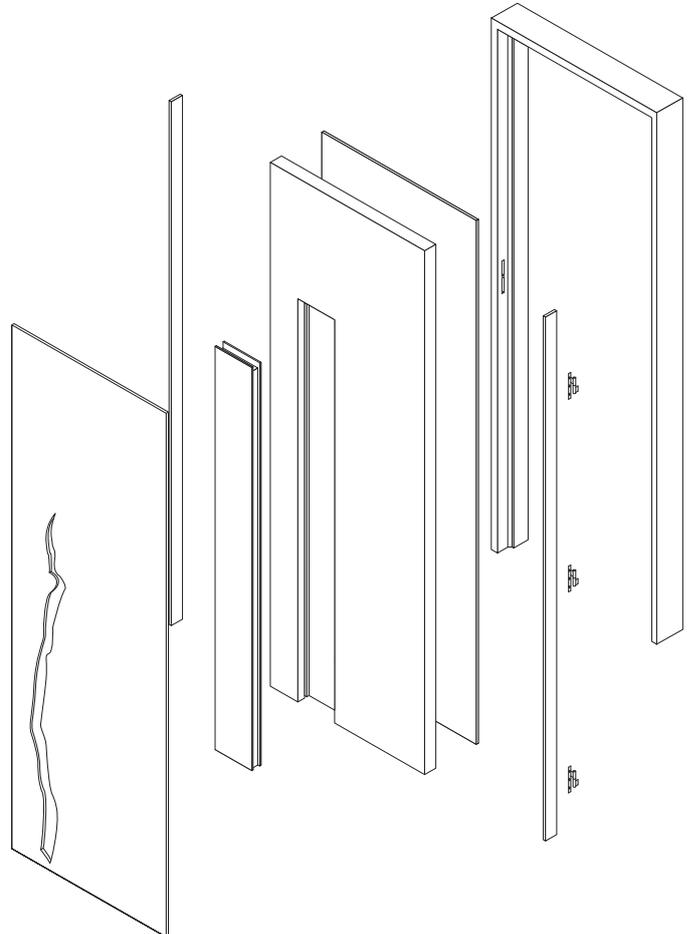




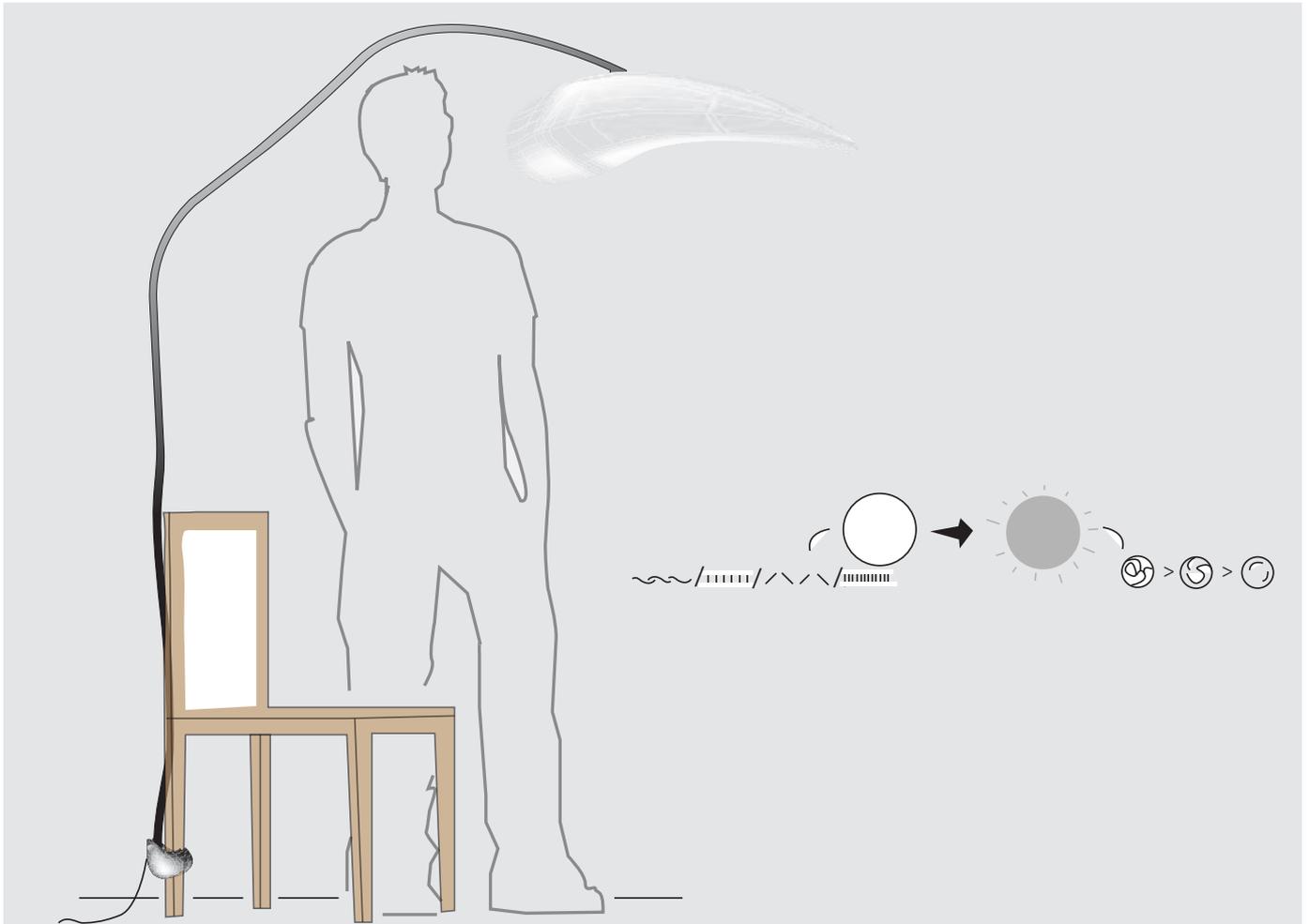
CLAQUEZ ET POSITIVEZ!

PAULINE GOUNIN

Après une journée stressante, l'utilisateur est préoccupé et a du mal à s'affranchir de ses soucis, même rentré chez lui. Ce projet questionne l'utilité de la brutalité comme un acte franc et libérateur, aidant l'utilisateur à se libérer psychologiquement et à positiver le retour à la maison. Lorsqu'il claqué sa porte d'entrée, l'utilisateur marque la frontière entre espace public et espace privé en affirmant sa colère, et en l'assumant. Le projet consiste à proposer une porte contenant un liquide coloré qui permet une mesure sensible de son humeur et une prise de recul nécessaire pour positiver. La brèche créée dans la tôle d'aluminium permet d'apercevoir ce liquide, et donne l'impression d'une porte malmenée par cette violence, avec une fissure prête à s'agrandir davantage à chaque claquement.



Claquez et positivez!
porte en aluminium, contenant en verre et eau colorée

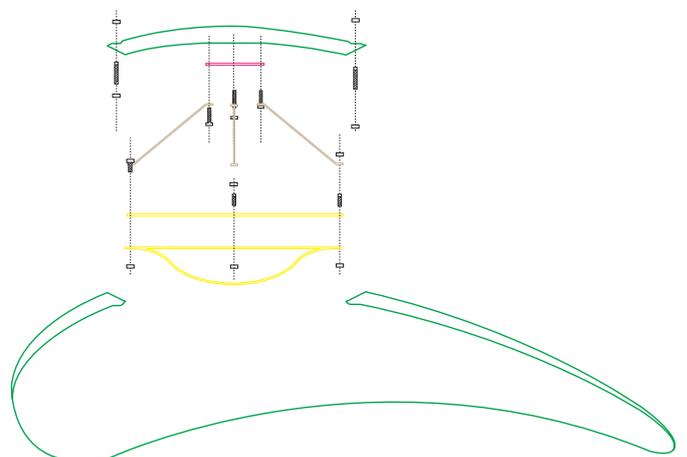


WATCH ME

HICHAM LAHMAMSI

L'Homme a la capacité de s'extraire de la réalité dans laquelle il se trouve, ainsi, comment utiliser cette faculté pour améliorer le confort psychologique d'un individu dans un contexte anxiogène tel que la salle d'attente du médecin?

Le dispositif conçu est une lampe mettant en lumière les vibrations générées par l'utilisateur sur une surface d'eau. En effet, un bras reliant la lampe à la chaise permet de témoigner, de manière sensible, de l'état d'anxiété de ce dernier tout en générant un motif qui questionne et focalise son attention. La sobriété et l'illisibilité du fonctionnement permet au dispositif de s'effacer face à la surface de contemplation. La lampe étant placée en hauteur, l'utilisateur adopte une position en extension propice à une bonne oxygénation et projection vers la surface animée.



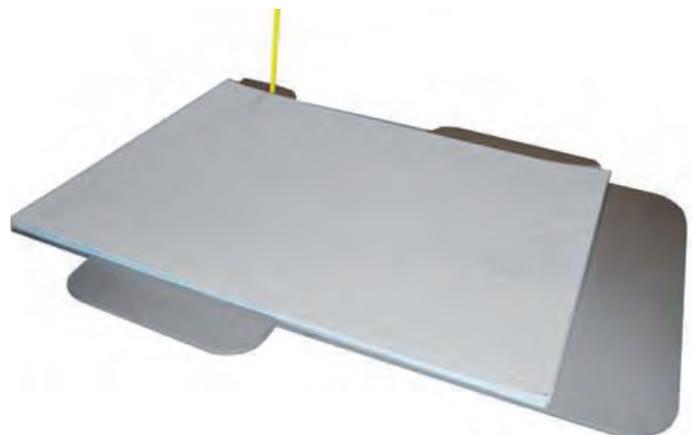
Watch me coque en polyéthylène et bras en fibre de carbone



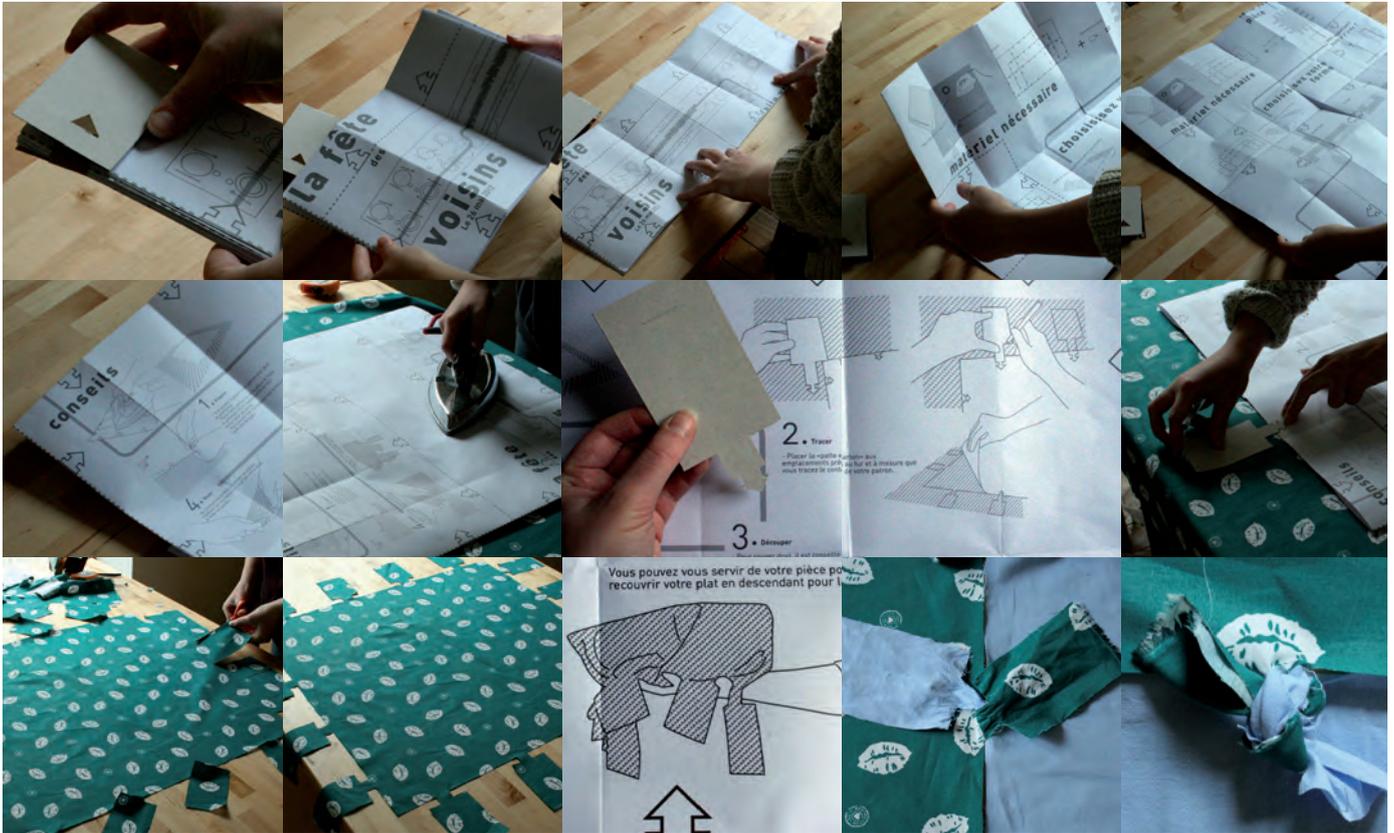
SOULAGEZ VOTRE CAFETIER !

PIERRE MOUREY

Le nettoyage du comptoir implique un travail répétitif important pour le cafetier. Cette répétition génère, à long terme, des troubles musculo-squelettiques. En vue d'alerter le consommateur, ce dispositif a pour objectif de faire retirer à l'usager toute tâche qu'il aura générée en consommant. Pour cela, il retire son petit dégât occasionné en déchirant suivant trame prédécoupée dans du papier buvard. L'action de déchirer est un geste simple et intuitif. De ce fait, il reste un moyen efficace pour supprimer visuellement les tâches. Le morceau de papier buvard est inséré dans un tube métallique. Une fois l'ensemble du tube recouvert; le cafetier le retire pour jeter à la poubelle les papiers usagés avant de le remettre à sa place initiale.



Soulez votre cafetier !
socle en carton bouilli et feuillet en papier buvard 200g

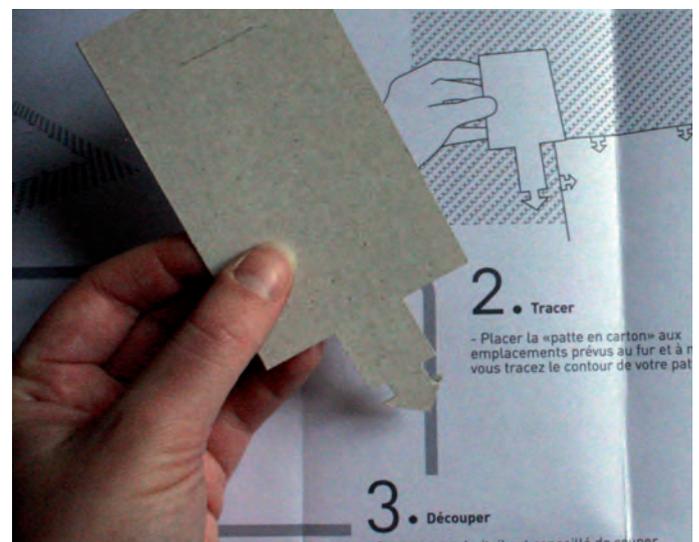


NAPPE PARTICIPATIVE

ÉLISA VENNÉ

Ce projet participatif s'inscrit dans le cadre événementiel de la fête des voisins. Le dispositif présenté invite à la production collaborative d'une nappe à partager à l'occasion de cet événement. Il a pour but d'engager les discussions entre les personnes qui ne se connaissent pas mais aussi de faciliter la circulation des plats.

Chaque habitant reçoit par voie postale un patron l'invitant à réaliser une partie de la nappe avec leur propre tissu. Chacun choisit une forme à réaliser parmi celles prédéfinies. La journée du repas collectif commence donc par un objectif commun, à savoir disposer sur les tables les pièces réalisées par chacun pour constituer la nappe. Cet objectif engage les relations puisqu'il nécessite une collaboration active pour agencer les pièces de tissus complémentaires. Les irrégularités de la nappe générées par les nœuds d'attache favorisent la circulation des plats qui se retrouvent en déséquilibre.



Nappe participative
patte en carton recyclé et patron en papier sulfurisé 45g

À propos des acteurs

LAAB, le pôle design Rennes-Bréquigny

Le pôle fait partie d'un établissement public du secondaire et du supérieur. Il accueille depuis 2010 une formation qui délivre un diplôme supérieur d'arts appliqués. Trois secteurs - design graphique, design d'espace, design de produits - y sont enseignés, construisant un cadre pluridisciplinaire ET interdisciplinaire, où les étudiants de chaque spécialité développent une démarche approfondie, en même temps qu'une pratique où convergent approches complémentaires.

La nature de cette formation engage une réflexion aboutie, en terme de projet de design, une capacité à problématiser une situation donnée et à chercher de manière ouverte et créative. C'est pourquoi l'activité en DSAA comporte une très forte dimension de conception, en plus d'une exigence de grande précision dans les projets développés (mises en place de stratégies créatives complexes, sélection de moyens techniques/ technologiques adaptés).

About the stakeholders

LAAB, the design sector in Rennes-Bréquigny

The curriculum is part of the public school Rennes-Bréquigny, in Rennes (France). It provides a course to students who have already attained a qualification in design. There are three available courses: graphic design, architecture -space and environment design- and product design. The curriculum intends to develop in the same time extending knowledge and depth practice in the design response , and interdisciplinary team work.

The aim of such a curriculum is to enable the students to analyze a complex situation and to answer in a creative and adventurous way. As suggested by the course title (DSAA designer-concept designer) students spend time developing concepts and process as well as properly designing.

We intend to make the students develop an approach and process based on research and questioning by implementing complex creative strategies and by enticing the students to confront them.

Contact Contact

Contact des étudiants présents dans ce communiqué de presse Students contacts mentioned in this release

Laetitia Avril
avril_laetitia@hotmail.fr
<http://avril.laetitia.free.fr>

Guillaume Blaichet
blaichet.guillaume@live.fr
<http://guillaume.blaichet.free.fr>

Prune Bodenez
prune.bodenez@sfr.fr
<http://prune.bodenez.free.fr>

Annabelle Durand
annabelle.durand@hotmail.fr
<http://durand.annabelle.free.fr>

Pauline Gounin
pauline.gounin@hotmail.fr
<http://pauline.gounin.free.fr>

Hicham Lahmamsi
h.lahmamsi@hotmail.fr
<http://hicham.lahmamsi.free.fr>

Aurore Laulanet
a.laulanet@gmail.com
<http://a.laulanet.free.fr>

Ronald Marcel
marcel.ronald@laposte.net
www.ronaldmarcel.com

Pierre Mourey
mourey.pierre@gmail.com

Elisa Venner
elisavenner@yahoo.fr
<http://elisa.venner.free.fr>

Communication Communication

LAAB, le pôle design Rennes-Bréquigny
LAAB, the design sector in Rennes-Bréquigny
7 avenue Georges GRAFF
BP 90516
35205 RENNES Cedex 2

DSAA - pôle design
dsaa@lyceebrequigny.fr
<http://laab.fr/dsaa>

Émilie Lemaître
professeur teacher
lemaitre.em@gmail.com

Émeline Belliot
professeur teacher
emeline.belliot@ac-rennes.fr

Maximilien Bøerg
professeur teacher
m.boerg@yahoo.fr



la conscience
de l'ordinaire