

DÉAMBULER

ALERTER

CADRER

DIRIGER

CONTEMPLER

UN GRAPHISME EN VOLUME

EXPLORER

ORIENTER

PRENDRE

PARCOURIR

TRAVERSER

LE CADRE

Un graphisme en volume

Pensée dans la ville et donc Associée à des notions telles que déambuler, traverser ou alerter, etc., l'expérience de design graphique à destination du promeneur, si elle est bien envisagée, doit pouvoir lui faciliter la vie ou bien l'enrichir afin qu'il en perçoive une forme de bénéfice personnel. On retrouve ce principe dans les projets de bons graphistes qui prennent en compte l'expérience du passant-regardeur. C'est le cas dans des projets graphiques artistiques - des graphistes proposent une expérience esthétique à vivre par le biais d'une installation associée à un scénario impliquant le visiteur ou l'habitant d'un quartier - dans le graphisme plus traditionnel quand l'affiche est pensée comme une proposition de dialogue ou un questionnement ouvert. En somme, un petit jeu intellectuel qui vient accompagner notre promenade méditative dans la ville.

Penser aussi la relation du graphisme au volume dans la ville est une piste logique aussi. Sans dénaturer l'espace urbain, et en dehors des circuits de diffusion habituels, des options existent...

LE PROJET

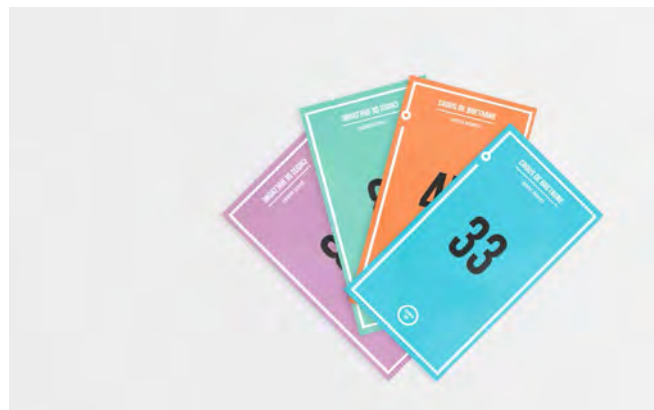
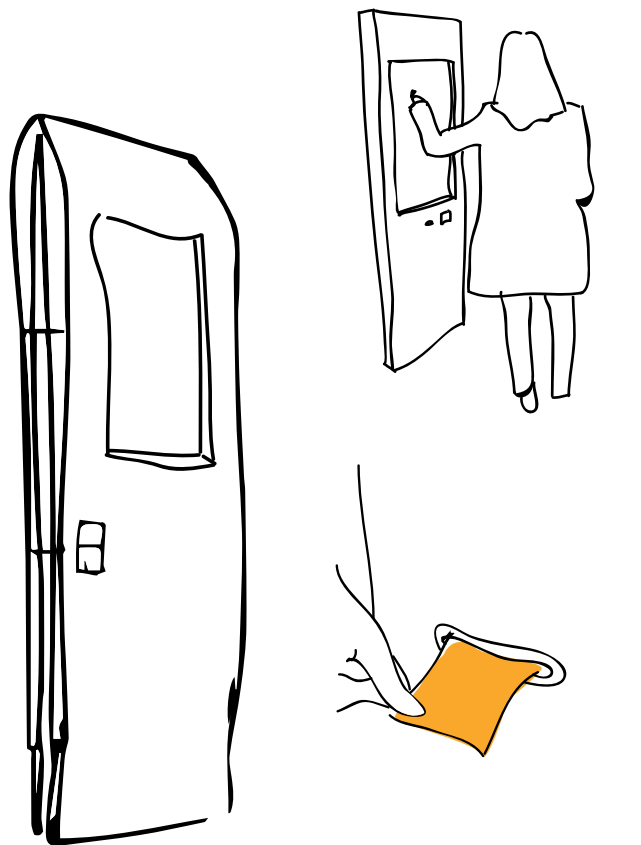
Volume :

Espace occupé par quelque chose, considéré dans son rapport avec d'autres, et en particulier dans son effet esthétique : Admirer la répartition des volumes.

Effet permettant de rendre les trois dimensions dans les arts plastiques ou graphiques : Le jeu des ombres donne du volume.¹

À partir d'une notion exprimée par un verbe d'action, les étudiants ont conçu UN PROJET DE GRAPHISME EN VOLUME physiquement contextualisé proposant un dialogue véritable entre l'usager et le projet du designer.

¹ LAROUSSE,
disponible sur <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/volume/82504>,
consulté le 11-09-2015.



ICI ET LÀ ESTHER BOUQUET

Le CROUS de Rennes regroupe plusieurs services à l'attention des étudiants de l'agglomération : bourses, logements, restauration, culture, action sociale, santé... En partant de la constatation que l'accueil était constamment engorgé, les informations peu accessibles, les indications vagues et le temps d'attente beaucoup trop long pour un temps d'ouverture restreint, le projet propose un nouveau service interactif en volume permettant une plus grande rapidité, une meilleure orientation, et enfin une optimisation du temps des étudiants comme du personnel.

Le projet se déploie autour d'une notion principale : l'idée de « prendre ». Il s'agit ici de faire un parallèle entre numérique et support de communication imprimé pour allier leurs qualités respectives. Dans un premier temps, les étudiants sont invités à *prendre* l'information sur une borne, à choisir le service qui les intéresse, puis à *prendre* un ticket sur lequel apparaît leur numéro d'arrivée, le service demandé. Enfin, ils sont enjointes à *prendre* la bonne direction, *prendre* le bon chemin grâce à une signalétique virtuelle qui vient ainsi se superposer au système actuel

pour en pallier les manques, pour plus d'efficacité pour permettre une meilleure gestion.

Le ticket retiré à la borne devient ainsi l'interface entre le domaine du tangible et du virtuel. Il est le support d'information qui interagit avec l'utilisateur à la manière d'un paper toy : c'est grâce à la combinaison du ticket et du smartphone que l'utilisateur peut avoir des informations en temps réel : en scannant le QRCode sur le ticket, il peut ainsi voir l'attente, le trajet à effectuer, le temps de parcours, mais également sur des informations complémentaires afin d'affiner sa demande, améliorer la réponse du service. Pour ne pas défavoriser les étudiants sans smartphone, ces derniers peuvent alors se diriger vers le personnel qui a, du fait de la présence de ce service, plus de temps à leur accorder.



CAFÉ-CHANTIER

AURÉLIE COUSQUER

Les chantiers sont d'ordinaire interdits au public et cachés à la vue des passants par des palissades. Ils sont des lieux dévalorisés et relégués visuellement, spatialement et aussi socialement. La ville de St Pol de Léon souhaite mieux faire accepter à ses habitants le chantier des Ursulines, implanté au cœur de la ville. Les travaux ayant commencé, le public est invité à participer à leur avancement. Ces aménagements revitaliseront la ville et offriront aux habitants un cadre de vie plus agréable.

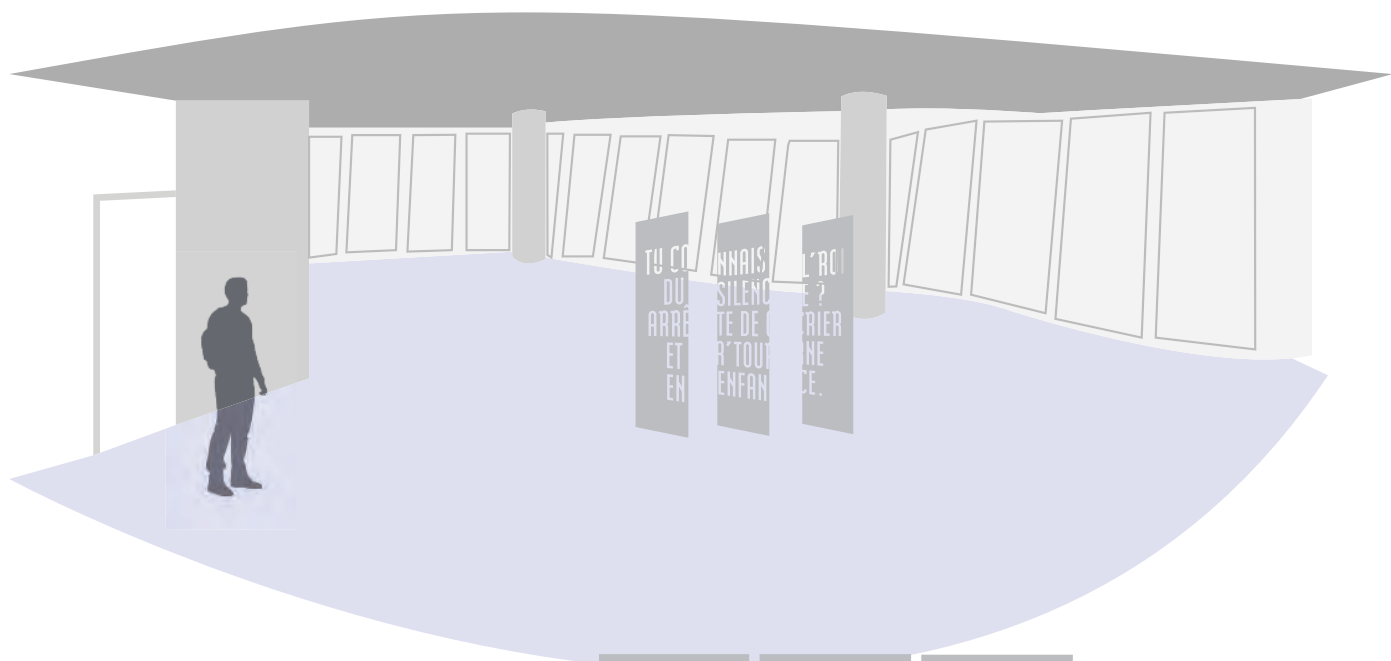
Ce projet de chantier ouvert et participatif, intitulé *café-chantier* cherche ainsi à rendre visible le processus de fabrication de la ville et à impliquer davantage la population dans ce processus. Il réoriente l'image négative du chantier vers l'image d'un lieu fédérateur et enrichissant, et propose d'appréhender le chantier comme un lieu de vie et non comme un empilement fonctionnel de choses provisoires.

Pour ce *café-chantier*, un dispositif de conteneurs surplombant le site, sont mis en place, et invitent les passants



à y entrer. À l'intérieur, les habitants peuvent observer le chantier à travers la vitre, suivre les différentes phases des travaux et se tenir informés des différents événements proposés par le *café-chantier*. Ces conteneurs agissent comme les lieux de rassemblement au projet. L'exploitation des signes graphiques forts du chantier permet d'alerter visuellement le passant. Cet inventaire de formes détournées agit comme des modules ludiques.

La communication in situ est relayée par des cartes de communication postées par la municipalité, qui invitent la population qui n'habiterait pas dans le quartier mais qui serait susceptible d'être intéressée, à se joindre au projet.



VIENS CADRER DE PLUS PRÈS

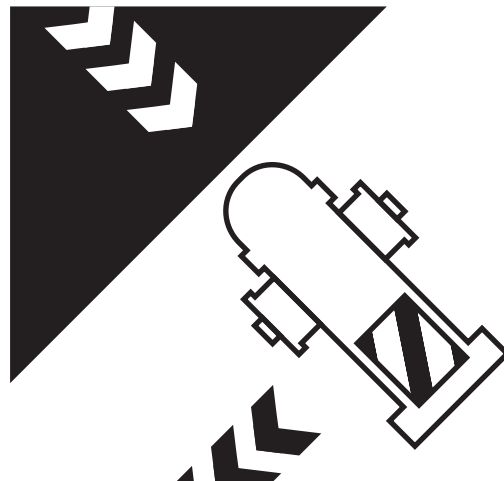
ADRIENNE DERMIGNY



En partant du mot « cadrer », j'ai travaillé autour de la notion « cadrer quelqu'un », de respecter, limiter, guider. Ainsi, j'ai construit mon projet *Viens cadrer de plus près*, qui intervient dans la Bibliothèque des Champs Libres, à Rennes. La bibliothèque est un espace qui fonctionne avec des règles de comportement individuel. Malgré ces règles connues de tous et évidentes, il y en a toujours qui ne sont pas respectées. Après une enquête au sein de la bibliothèque, j'ai pu définir l'espace « Mezzanine » (espace dédié à la jeunesse, adolescence) comme étant le lieu le plus problématique en terme de comportements. En effet, il y a ponctuellement des soucis de grignotage, de brutalité vis à vis du matériel, et des nuisances sonores (voix, téléphones). Mon objectif était alors de faire prendre conscience des règles de vie, tout en ayant une intervention douce auprès de la jeunesse. Mais pour communiquer cette idée, j'avais besoin de travailler un contenu en amont, du texte. J'ai voulu jouer de la cible pour adapter un langage particulier, celui de la « punchline » (phrase courte et percutante, souvent écrite en rimes).

J'en ai alors écrit quelques unes en rapport avec les

problèmes à aborder, par exemple « Tu connais l'roi du silence ? Alors arrête de crier et r'tourne en enfance ». Pour mettre en scène ce contenu, j'ai pensé à un système de panneaux en triptyque. Une punchline serait écrite et décomposée sur un ensemble de trois panneaux. Ceux-ci seraient disposés de manière successive et espacée, pour ne pouvoir lire l'information que d'un certain point de vue. Ce principe de chercher le positionnement de lecture rend l'intervention douce, bien qu'il s'agisse de rappel à l'ordre, d'interdiction. D'une part l'utilisateur se trouve cadré par le fond du contenu, mais dans la forme c'est lui qui cadre et vise pour accéder à l'information. Il subit et il agit. Cette technique permet au dispositif une utilité pérenne et autonome, aidant ainsi le personnel quotidiennement.



RENNES AUTREMENT

JIMMY FROMENT

Le concept de Rennes Autrement est de proposer une alternative au fait de se diriger dans la ville. Lors des journées du patrimoine, le touriste sera invité à utiliser de façon ludique ce nouveau plan. La volonté ici est de l'aider à se diriger en suivant une signalétique simple et éphémère le menant aux lieux historiques ouverts ces jours-là. L'utilisateur sera alors manipulé de manière inconsciente à travers la mise en place d'un jeu consistant en chaque étape à glaner des informations historiques sur le lieu vers lequel celui-ci se dirige. Il empruntera donc des chemins par lesquels il ne serait pas passer habituellement lui faisant découvrir Rennes autrement. En référence au cartel, la signalétique appliquée sur les bâtiments viendra sacraliser c'est volumes que personne ne regarde habituellement en leur donnant une «importance». En cette journée du patrimoine, le travail du noir, du blanc et des lignes fait écho au drapeau breton ainsi qu'aux maisons en colombage que l'on peut découvrir dans le centre historique de la ville. La signalétique auparavant figée sur la carte, vient ici épouser les volumes de la ville pour en faire partie intégrante : valoriser la ville en la rendant support de la direction. Rennes Autrement se caractérise par un langage à la fois

visuel et textuel.

Le touriste se voit proposer la carte Rennes Autrement lors de son arrivée à l'office du tourisme. Celui-ci assimile le graphisme à un des trois parcours proposés (faites vous juger, respirer un coup, avoir le pied marin). Une fois à l'extérieur le touriste aperçoit la première signalétique qui correspond à son parcours. Se dirige vers celle-ci, lit l'information historique du lieu vers lequel il se dirige et continue son parcours dans la direction indiquée afin de découvrir l'information suivante. Dans ce contexte, le graphisme permet une interaction entre l'utilisateur, son plan et les volumes de la ville.



TRAVERSES

HIPPOLYTE JACQUOTTIN

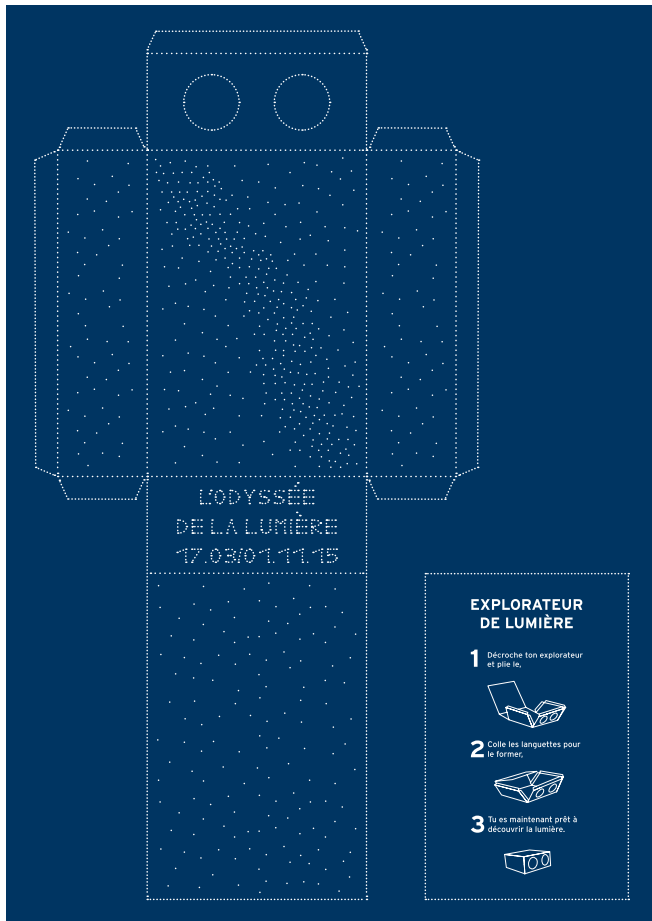
La signalétique des festivals n'est pas toujours efficace surtout lorsqu'il s'agit de se déplacer entre différents lieux. J'ai donc réfléchi à une manière de proposer des parcours pour le festival photographique *Traverses* à Rennes, afin de guider les utilisateurs vers les différentes expositions sans qu'ils aient besoin de plan.

Traverses propose une nouvelle manière de parcourir, en faisant interagir le public dans l'espace afin de trouver la bonne direction à prendre. Grâce à un système de visée optique qui cible trois directions différentes suivant la position devant le dispositif, l'observateur peut se diriger vers la destination voulue. Cette interactivité permet de capter, de conserver l'attention et d'éviter une simple consultation d'un plan, pas toujours évidente et surtout plus longue. Une fois la direction choisie, il est guidé par des panneaux, utilisant les codes graphiques choisis, jusqu'au lieu.

Tout le long, l'idée de la visée reste en place, puisque les lieux et les panneaux sont observables de très loin afin de reconnaître facilement son parcours. Sur la structure

principale des flyers sont à dispositions des utilisateurs, récapitulant le contenu des expositions.

Les codes graphiques sont simples, épurés et facilement identifiables. Pour cela j'ai créé des pictogrammes liés aux parcours qui deviennent un moyen de reconnaissance rapide. L'utilisation du jaune est un rappel à la lumière et donc à la photographie, le bleu foncé permet d'augmenter le contraste et de rendre le jaune plus lumineux. L'identité du dispositif étant homogène, forte et déployée sur un espace important, elle renforce la présence du festival dans la ville de Rennes et augmente sa visibilité.



EXPLORATEUR DE LUMIÈRE LÉA MARAND



Pour l'Année Internationale de la lumière en 2015, la Cité des Sciences et de l'Industrie a organisé l'exposition, *L'Odyssée de la Lumière*, une exposition multimédia immersive et interactive mêlant vidéos et animations pédagogiques. Elle présente le parcours de la lumière qui nous vient du cosmos selon deux trajets qui convergent vers la Terre. Chaque trajet est décrit comme un voyage immergeant le spectateur à l'échelle de l'Univers et des étoiles.

Dans le cadre de cette exposition, j'ai imaginé un *Explorateur de lumière* à monter soi-même afin de poursuivre l'exploration au-delà de l'exposition dans un univers plus doux et poétique. Mon intention est d'inciter et stimuler la curiosité chez l'utilisateur pour que mon dispositif s'inscrive dans la logique pédagogique de l'exposition et plus largement à celle de la Cité des Sciences et de l'Industrie. Il doit donc séduire, être manuel et ludique. Un petit mode d'emploi détachable se trouve sur les chutes afin de guider l'utilisateur dans la mise en forme de son explorateur. Les schémas sont simples et fonctionnels pour garantir une bonne compréhension. La technique du micro perçage

m'a permis de jouer avec la lumière, l'élément central de ma recherche plastique en cohésion avec mon contexte. Les perforations illustrent une voie lactée qui s'illumine lorsque l'on regarde à l'intérieur de l'explorateur. On peut également y découvrir des informations sur l'exposition avec un lettrage à partir de points qui a été pensé pour être le plus visible et lisible possible à une distance très rapprochée de l'œil. La forme en parallélépipède a été adaptée à l'accommodation de l'œil.

L'*Explorateur de lumière* est à disposition des visiteurs dans un présentoir à la fin de l'exposition et non au début car il viendrait perturber et desservir la visite de l'exposition. Il n'est donc pas obligatoire de le prendre. C'est une manière de prolonger cette longue exposition riche en informations complexes et de maintenir une immersion dans cet univers de la galaxie.

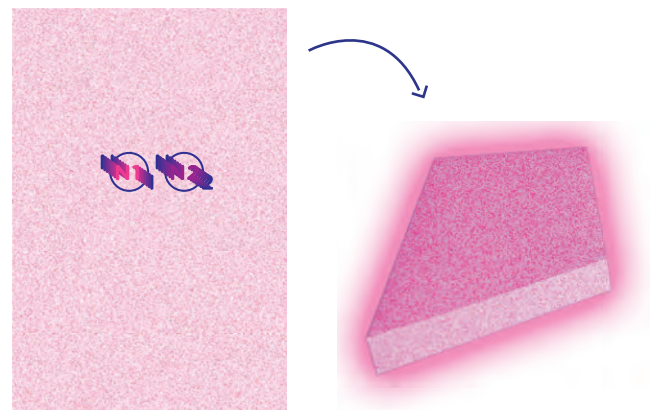


PETIT POUCKET

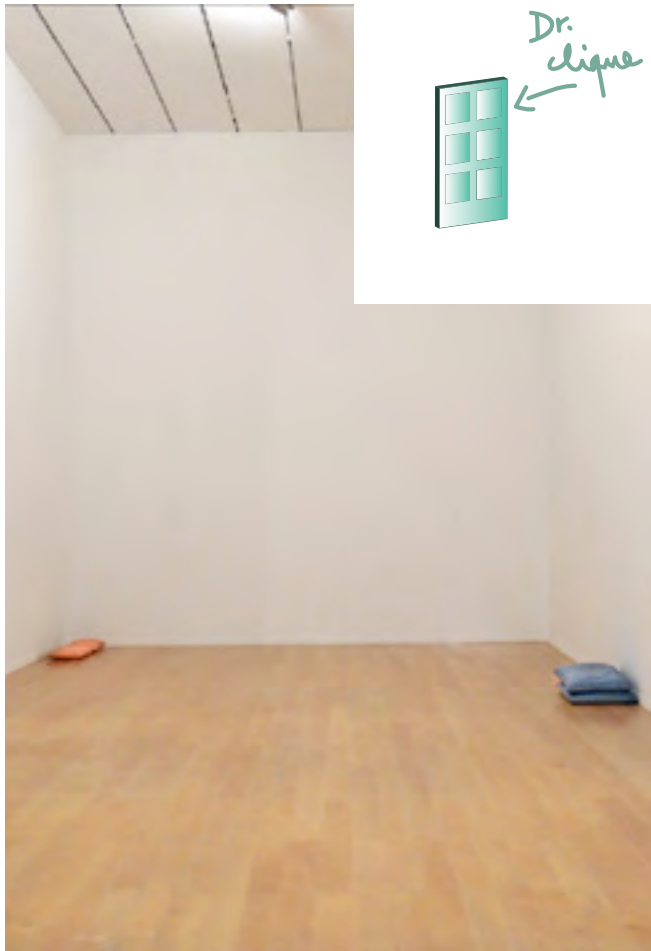
ESTHER POCH

Inspiré du conte du *Petit Poucet*, des pavés lumineux sont parsemés dans la ville afin d'orienter les usagers vers les arrêts des bus de nuit N1&N2 de la ville de Rennes. Ainsi il est possible de retrouver son chemin sans plan ni téléphone. La forme des pavés et sa texture font référence aux petits cailloux déposés dans la forêt afin de retrouver le chemin de son foyer. Cette forme simple s'intègre à tout type de sol et permet, grâce à un angle plus prononcé, de se diriger dans la bonne direction. La couleur de celui-ci dénote dans le paysage nocturne afin de ne pas le confondre avec la signalétique routière. De ce fait l'ensemble de la communication a une teinte nocturne qui évoque la féerie du conte. L'illumination du pavé prend lieu la nuit tombée, le dispositif est écologique et peu coûteux puisqu'il contient des LED et est alimenté par énergie solaire.

Dans la partie communication, l'affiche est principalement conçue pour être placée dans des panneaux-sucettes, elle reprend les codes d'une cartographie tout en indiquant le scénario d'usage des pavés. Les arrêts propres aux deux lignes y sont représentés par les pavés qui, grâce au rétro-éclairage et à une défonce dans sur le recto de l'affiche,



sont mis en exergue. Deux messages sont délivrés par ce système, le jour informe sur l'existence des bus de nuit, et la nuit sur le principe d'utilisation des pavés. Le traitement graphique de la typographie rappelle les néons ainsi que la traînée lumineuse laissée par les bus. Le flyer quant à lui est imprimé au recto avec une encre phosphorescente rose et indique à son verso le scénario d'utilisation. De plus une prédécoupe permet de transformer le flyer afin qu'il prenne la même forme que les pavés lumineux. L'effet de matière présent au verso renvoie à la texture des cailloux/pavés. Le flyer s'ancre donc dans l'idée du projet puisqu'il nous raccompagne et veille sur nous jusqu'au coucher. L'ensemble des dispositifs est financé par la ville de Rennes, la région Bretagne ainsi que l'agence Star.



PROJECTION

ANAÏS RALLO

Les salles d'attente sont des lieux dans lesquels nous ne sommes que de passage. Et plus particulièrement dans celle d'un psychologue, dans laquelle nous ne passons pas plus de 5min, malgré un temps d'attente très court, la personne se retrouve seule.

Le but d'une thérapie est de rétablir le dialogue, de trouver, cibler, le problème qui nous touche.

Mais quels moyens plastiques utiliser pour que l'utilisateur soit le plus touché (sensoriellement) et qu'il se sente immergé en seulement quelques minutes?

Objectif: permettre au sujet de rêvasser pendant un instant. Le patient découvre le lieu par une mise en confiance passive, dans le but de s'imprégner du lieu et de se détendre avant la séance par le biais d'une projection numérique contemplative, projetée au plafond, qui sera présente dans la salle lors de son temps d'attente. Des formes graphiques abstraites ondulantes lentement et créant un effet de profondeur infinie: plus les ondes avancent, et on perçoit une autre forme qui continue d'avancer et de nous immerger. La position semi-allongée se rapporte à l'idée

de repos, de décontraction. Elle pousse automatiquement le patient à orienter sa tête légèrement vers le ciel, comme lorsqu'on contemple les étoiles.

Ce dispositif vise toutes les tranches d'âge, tous les profils, puisque n'importe qui peut avoir une période de sa vie (même très courte), que ce soit dans le cadre professionnel, familial, social, ou il sera amené à voir un psychologue.



LE BLOSNE

ÉLODIE TOURBIER

Mon projet se fonde sur la notion de déambulation, d'errance. En effet, le fait de marcher est pour la plupart d'entre nous non pas une expérience à chaque trajet, mais une mécanique accomplie sans réflexion, et sans réellement utiliser nos sens et notre perception. Il s'agirait donc, dans un contexte spécifique, de donner vie non pas à une destination, mais à la marche en elle-même. Ainsi, j'ai choisi le quartier Le Blosne de Rennes, autant pour sa réputation nuisant à l'image d'un quartier pourtant agréable et aimé par beaucoup, que pour sa structure, étant constitué de blocs d'immeubles entre lesquels circulent des chemins s'entrelaçant et se rejoignant. Je souhaite donc utiliser ces chemins sans véritable destination et les faire revivre en utilisant la typographie. Cela consisterait en plusieurs dispositifs, visant à solliciter les sens du piéton, et à réveiller chez lui la curiosité, le désir de suivre ses pas plutôt que de les laisser le mener. Ainsi la typographie s'inclut dans le parcours, en s'inspirant du quartier, sa vie, celle des gens qui y vivent, et sa géométrie ondulante, organique. Elle se présente sur le sol, les murs de immeubles, d'une façon se voulant aléatoire, une sorte de clin d'œil qu'on découvrirait par hasard, en déambulant dans le quartier. Le dispositif ne s'impose pas dans son environnement, mais plutôt s'y inclut et s'y adapte. Il suit ainsi les lignes déjà existantes, cherche à s'harmoniser avec le paysage et sa végétation. La population y est également représentée, sous forme de citations et de témoignages d'habitants, agissant comme un dialogue avec le public et le reste du dispositif.





FÊTE NATIONALE DES GAUCHERS

MAXIME VÉRINE

Le verbe traverser représente selon moi ce qui rattache un point A à un point B.

La traversée est donc ce qu'on pourrait définir comme l'entre 2. Mon questionnement en tant que graphiste a donc été de me demander comment exprimer visuellement cette notion, qui s'inscrit à la fois dans le temps et l'espace.

Mon intérêt pour la lisibilité d'une information a petit à petit focalisé toute mon attention car cela comprend de s'intéresser à la fois à la notion d'espace et de temps (vitesse).

Parallèlement, DROITE/GAUCHE a fait écho en moi par rapport à un constat que j'ai pu faire lors d'une expérience passée.

En effet, j'ai découvert que les enfants gauchers pouvaient avoir de réelles difficultés lors de l'apprentissage de l'écriture car ils ont la faculté de lire et écrire en miroir naturellement. Le sens de lecture de gauche à droite peut alors être perturbant car contraire à leur logique visuelle et nécessite une adaptation.

Depuis 2005, une fête nationale des gauchers est célébrée donnant lieu à Brive la Gaillarde (Corrèze) à une fête dans la ville, proposant des ateliers en présence de psychopraticiens, pédopsychiatres et professionnels de l'éducation.

J'ai mis en place un principe graphique basé sur l'écriture en miroir et la latéralité permettant d'agir et de contrôler le temps

de lecture de l'utilisateur.

En jouant sur les notions de DEVANT/DERRIÈRE, j'ai choisi de proposer une affiche en kakemono pour promouvoir la fête nationale des gauchers. L'information est lisible en deux temps car lisible devant et derrière. Par un jeu de transparence qui contraint l'affiche de ne pas être placardée au mur, les informations se lisent dans un sens puis dans l'autre.

Ce système graphique oblige l'utilisateur à passer de part et d'autre de l'affiche, il fallait donc que celle-ci soit accrochée dans un contexte où les passants se baladent, et où son allure ne l'empêche pas de lire toutes les informations qui s'y trouvent.

En me basant sur mon principe de lecture en double sens, j'ai envisagé une seconde proposition d'un système vidéo installable sur les panneaux JC DECAUX (arrêts de bus, centres commerciaux).

L'affiche apparaît, disparaît, sur un principe de miroir. Les sens se croisent et se complètent jusqu'à ce que tout se mette naturellement dans l'ordre le temps de quelques secondes.