
Ce document a pour ambition de vous présenter un extrait de chaque diplôme de la toute première promotion de DNMADe formée à l'ESDMAA.

Pour chaque étudiant, il s'agissait ici de présenter ses questionnements initiaux, des images de son banc de recherches et/ou de ses prototypes ainsi que des fragments d'argumentation permettant d'éclairer son positionnement.

Productions de jeunes artisans verriers et de designers en devenir sont présentées pêle-mêle, sans aucun soucis de segmentation ou de classement, de manière à laisser le lecteur apprécier par lui-même ce qui «fait école».

DIPLÔMES

DNMADe 2021

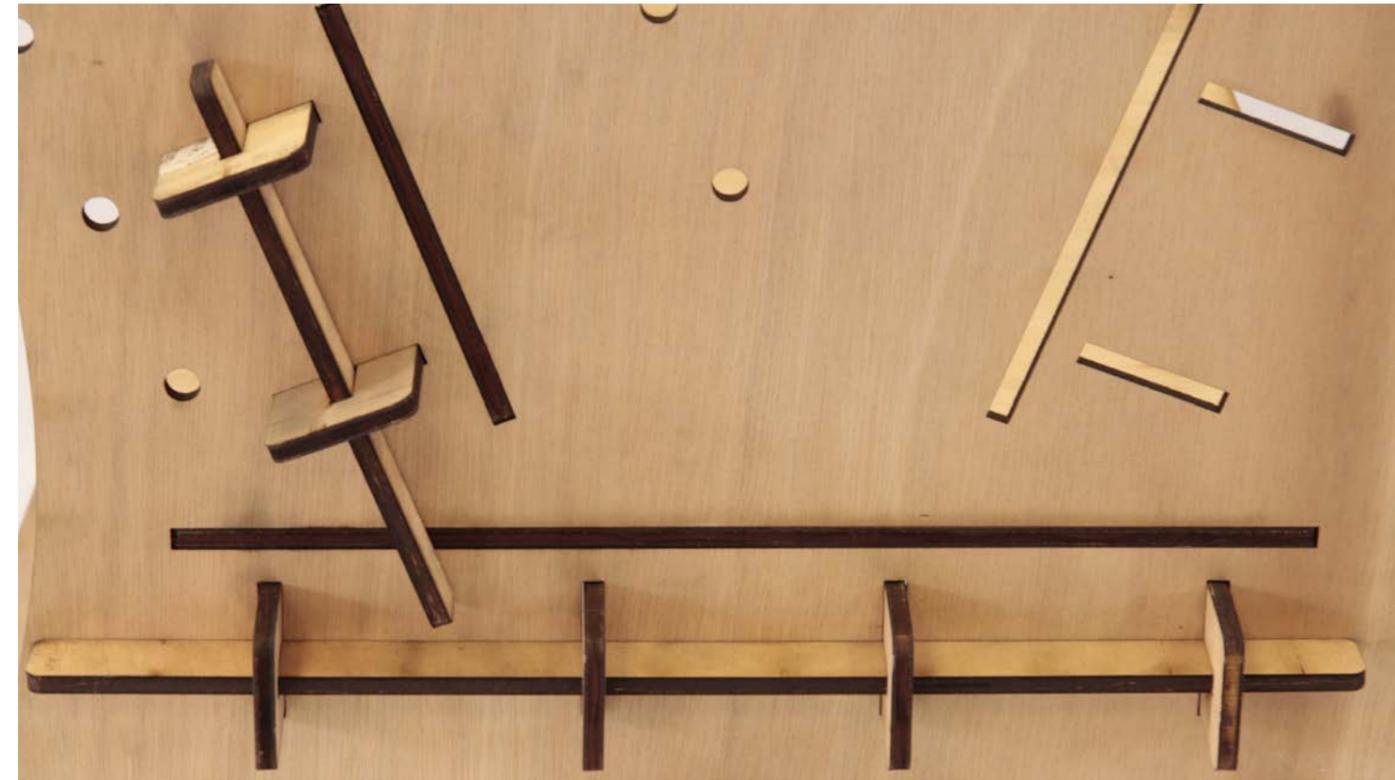
ESDMAA

*Les équipes pédagogiques en profitent ici pour remercier les membres de jury extérieurs :
DNMADe Matériaux-Créateurs Verriers :*

*DNMADe Objet
•Grégory Blain, designer /ATELIER BL119*

SOMMAIRE

Déambulateur d'Intérieur, **Marie AUBERT** / DNMADE mention Objet / [pages 6-11](#)
Loop, **Zoé BOUCHATEAU CHAUVET D'ARCIZAS** / DNMADE mention Objet / [pages 12-17](#)
La Rustinerie, **Virgile HEILI** / DNMADE mention Objet / [pages 18-23](#)
Phylea Observatorio, **Théo DELAMARE** / DNMADE mention Objet / [pages 24-29](#)
Seconde vie, **Manon GAGNAUD** / DNMADE mention Matériaux / [pages 30-35](#)
Écorce, **Camille KRIEGER** / DNMADE mention Objet / [pages 36-41](#)
Nomadisme, **Nathan LARTIGUE** / DNMADE mention Matériaux / [pages 42-47](#)
Textures Textiles, **Alisée LAURENT-MAITRE** / DNMADE mention Matériaux / [pages 48-53](#)
Le contexte émotionnel et l'art verrier, **Anaïs LEBOUTEILLER** / DNMADE mention Matériaux / [pages 54-59](#)
Lowland Dive, **Honorine LEFEBVRE** / DNMADE mention Objet / [pages 60-65](#)
Botanique Verrière, **Célia LERAY** / DNMADE mention Matériaux / [pages 66-71](#)
Hikami, **Élise MARCHAL** / DNMADE mention Objet / [pages 72-77](#)
Le Magnétisme, **Pierre ONDONGO** / DNMADE mention Matériaux / [pages 78-83](#)
Design Culinaire & Métiers d'Arts, **Anaïs PERRIER** / DNMADE mention Matériaux / [pages 84-89](#)
Cuisine préhistorique / moderne, **Pierre ZANELLI** / DNMADE mention Objet / [pages 90-95](#)
Vestiges de l'Allier, **Simon RIO** / DNMADE mention Objet / [pages 96-101](#)
Colore la Poussière, **Mélodie SAWRUK** / DNMADE mention Matériaux / [pages 102-107](#)
Obstacles, **Thomas NARCISO** / DNMADE mention Objet / [pages 108-113](#)
Verre en scène, **Léonore VIOLAS** / DNMADE mention Matériaux / [pages 114-119](#)



Déambulateur d'intérieur

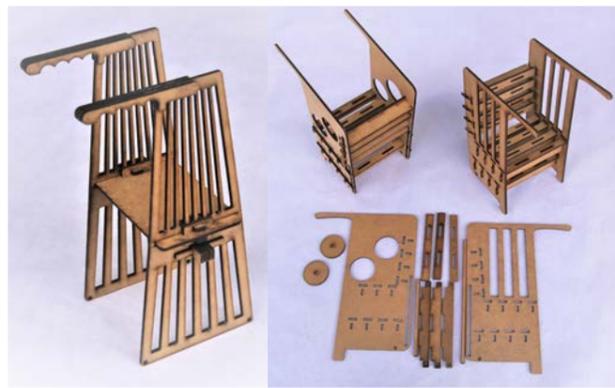
Marie AUBERT, DNMADE mention Objet

Mon projet de diplôme s'inscrit dans un design équitable tout comme l'énonçait mon mémoire. Il s'oriente sur la réalisation d'un fichier open source pour concevoir un objet adapté aux personnes à mobilité réduite qui serait accessible financièrement et serait adaptable pour répondre à un grand nombre d'utilisateurs.

Au début, je ne savais pas quel objet j'allais choisir, je tâtonnais parmi trois choix : le fauteuil roulant, la canne et le déambulateur.

Mon choix s'est finalement porté sur le déambulateur car, sur le marché actuel, il n'est pas très accessible économiquement et qu'il présente moins de contraintes techniques qu'un fauteuil roulant.

Je me suis alors donné pour missions de rendre le déambulateur accessible financièrement, adaptable à un grand nombre d'utilisateurs et de lui donner une image moins médicale, plus humaine.



Mobil' aide

Maquettes de recherches de déambulateur et assemblages

Mobil' aide est un déambulateur en contreplaqué okoumé réalisable avec une découpe laser et une imprimante 3D grâce à un fichier open source.

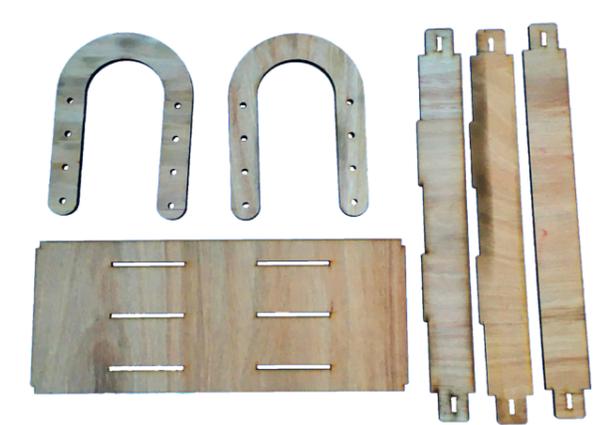
Ce fichier comporte les plans de découpe pour la laser et l'imprimante 3D ainsi qu'un guide de montage.

Mobil' aide est facile à monter sans colle, il suffit d'imbriquer les pièces de contreplaqué okoumé les unes dans les autres et de les bloquer grâce à des clefs. Les poignées sont imprimées dans le coloris du choix de l'utilisateur.

Ce déambulateur d'intérieur offre deux possibilités de hauteur de poignées ainsi que deux dossiers que l'utilisateur peut choisir selon sa convenance.

Il revalorise l'image du déambulateur en le rendant plus chaleureux et humain et ainsi convie son usager dans une ambiance de bien-être et de confort.

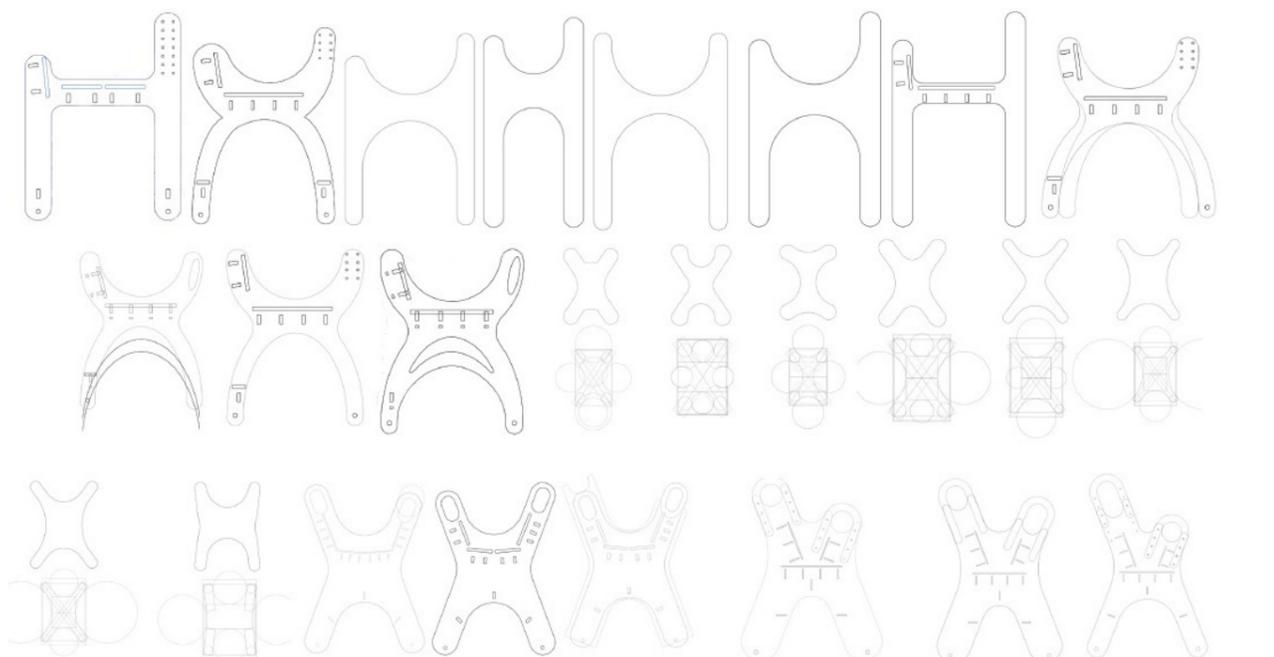
Mobil' aide s'inscrit dans un usage intérieur et sera un fidèle compagnon dans le quotidien de son usager.



Prototype déambulateur, échelle 1, en contre-plaqué okoumé 5mm



Prototype final déambulateur, échelle 1, en contre-plaqué okoumé 10mm



Ensemble de recherches formelles du déambulateur





Loop

Zoé BOUCHATEAU CHAUVET D'ARCIZAS, DNMADE mention Objet

Ses vêtements, elle les bricole elle-même. Elle dit qu'elle ne convient pas au prêt-à-porter. Elle passe des heures à fouiller dans des bacs, écumer des portants, s'imprégnant de cette odeur si particulière, pour trouver LA pièce. Celle qu'elle va travailler, changer, transformer. Souvent, elle commence par mettre le tissu à plat. Tantôt, elle trace des formes dedans, tantôt elle découd des morceaux. Après quelques coups de ciseaux réfléchis, des poses d'épingles et des essayages réguliers, elle passe à la machine. Passer le fil, hoisir le point, elle appuie sur la pédale et c'est parti. Avec excitation, elle décide d'ajuster des détails. Une poche, un pli, une sangle. Après ces longs tâtonnements, retours en arrière et bonds fulgurants, l'objet est fini. Sans le savoir, elle a fait œuvre de design. Elle a réussi à créer l'objet qui répond à son envie et à ses besoins.

De même, un designer tâtonne pour trouver une forme, ajuster un usage : réflexion, maquettes, croquis, prototype... On retrouve dans ces phases du projet autant de possibilités d'évolution de la projection initiale.

Dans La Pensée Sauvage, Lévi-Strauss dit à propos de l'artiste qu'il "[...] tient à la fois du savant et du bricoleur : avec des moyens artisanaux, il confectionne un objet matériel qui est en même temps objet de connaissance."

La frontière bricoleur-artiste-designer est donc fine.

Ainsi, on peut se demander comment le designer, s'appuyant sur ses savoir-faire spécifiques, pourrait élaborer des mises en forme plus "savantes" de cette matière textile abandonnée.

La boucle est bouclée.

*Banc d'échantillonnage
/tri par rapport à la durée de création*

Un T-shirt transformé équivaut à un nouvel objet aimé.

Afin de se battre contre la surconsommation de vêtements que l'on porte et que l'on jette, Loop propose de ré-exploiter les T-shirts que l'on ne porte plus. Le jersey de coton, le matériau des T-shirts, est élastique, doux et simple à travailler. Ce projet veut en faire des objets que l'on apprécie et revaloriser cette matière.

À partir d'une pelote, différents tressages peuvent être faits, à base de nœud, tresse, points de tricot... Chacune de ces techniques a ses avantages et inconvénients, et permet de générer des formes différentes. Ces savoir-faire populaires et accessibles à tous tels que le tricotage et tricotonage deviennent un jeu, menant à un objet que l'on s'approprie à travers une forme, un usage, voire une couleur.

J'ai aussi expérimenté la teinture végétale, qui permettrait de s'approprier jusqu'à la couleur du T-shirt. La communication associée à ce projet se veut lisible et synthétique.







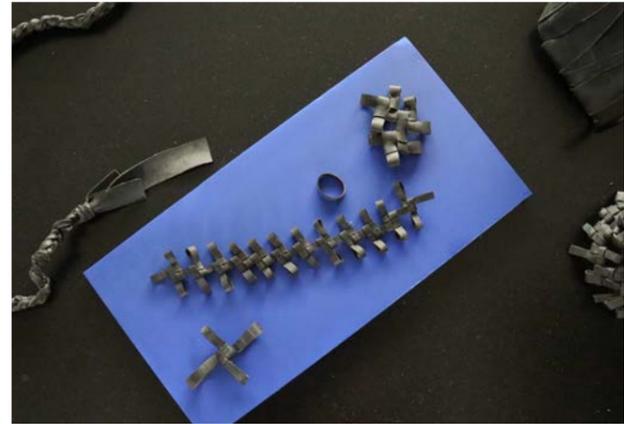
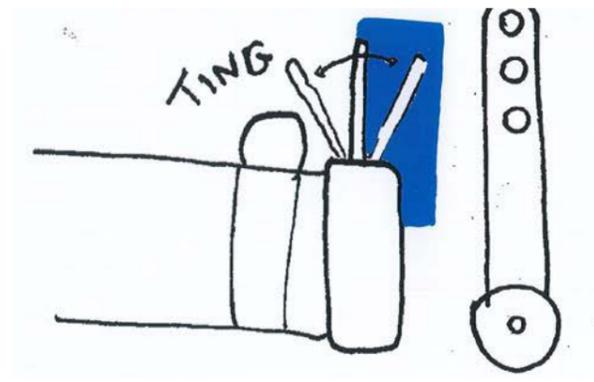
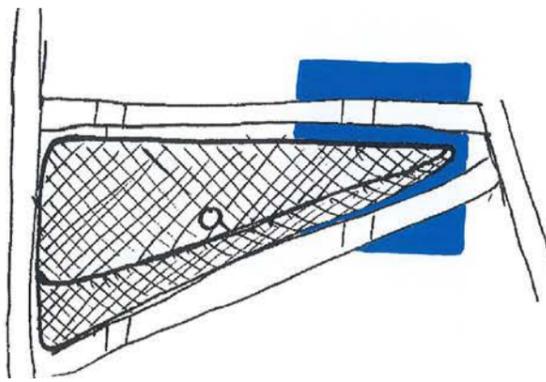
La Rustinerie

Virgile HEILI, DNMADE mention Objet

Porter son vélo dans des escaliers, emporter son journal, accrocher sa veste, stocker l'essentiel,... Autant de contraintes auxquelles les cyclistes sont exposés chaque jour.

La *Rustinerie* est un atelier qui produit des objets répondant à certaines de ces contraintes en utilisant un déchet non-recyclé généré par les cyclistes : la chambre à air. L'enjeu principal de ce projet est d'offrir une seconde vie à la chambre à air en la faisant retourner au monde du cyclisme sous une nouvelle forme.

En m'inspirant de techniques artisanales utilisées dans la vannerie et le travail du cuir, j'ai tressé, percé et manipulé la chambre à air. Mon objectif était d'utiliser à mon avantage les qualités de ce matériau. J'ai particulièrement exploité son élasticité pour proposer des objets basés sur le principe du tendeur par exemple.



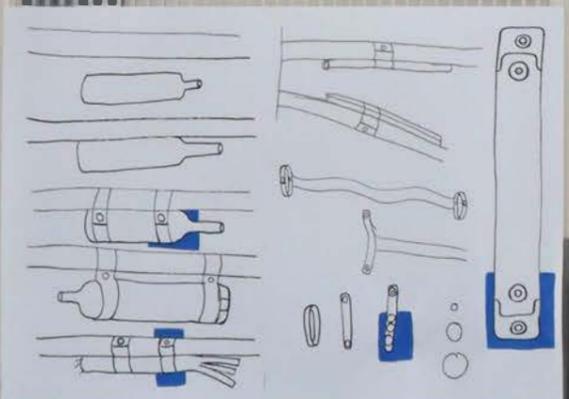
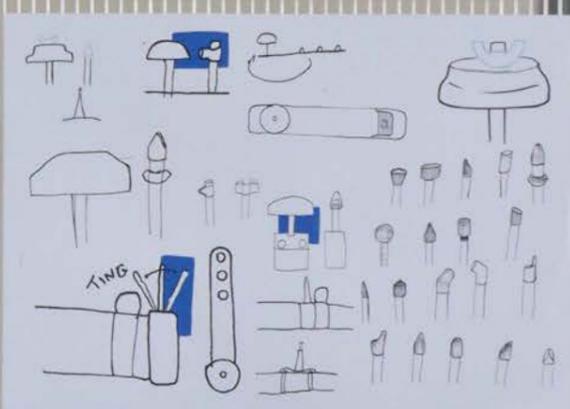
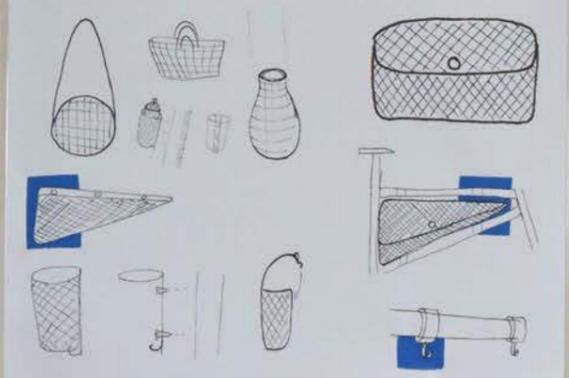
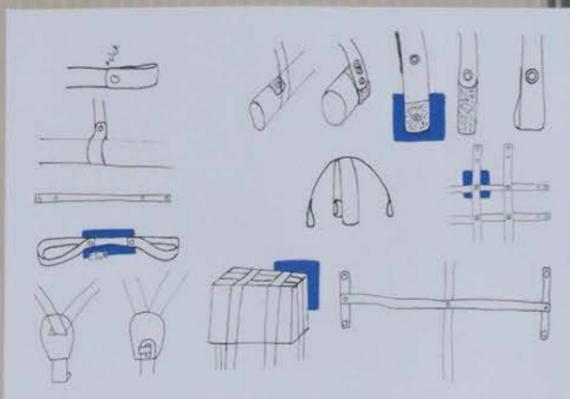
Pour réussir à figer la chambre à air dans une position précise, j'ai dû l'associer avec de la quincaillerie de base comme des boutons-pressions et des œillets.

J'ai choisi de proposer des objets simples réunis sous une même identité de marque. Cette identité passe visuellement par deux facteurs autres que la matière première : les systèmes d'accroche utilisés et la couleur employée. Le bleu que j'utilise dans chacun de ces objets pointe des éléments techniques, les met en valeur et ponctue le noir de la chambre à air de touches colorées.

La gamme se compose finalement de 5 objets. Le panier qui utilise un système de tressage autobloquant. La sonnette qui donne un nouvel usage à la valve. Le tendeur et le bandeau qui exploitent l'élasticité de la chambre à air. Et enfin, une poignée de transport qui utilise la flexibilité de la chambre à air afin de soulever aisément son vélo.

Phase de recherche / croquis et confrontation avec la matière.

Gamme complète équipant un cadre VTT.





Phylea Observatorio

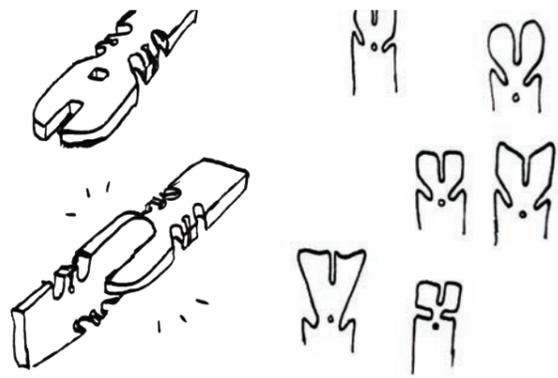
Théo DELAMARE, DNMADE mention Objet

Curieux, observateur, intrigué, fasciné. À l'aire du numérique, ce jeu de construction ludique et pédagogique sur le monde de la phyllotaxie et de la géométrie végétale fait usage de nouvelles technologies telles que la réalité augmentée ainsi ouverte au grand public.

Inscrit dans un univers graphique fort, *Phylea Observatorio* devient un petit laboratoire immersif à la maison.

Des plaques de médium sont découpées en FabLab, suivant un format optimisé. Ces plaques sont ensuite sérigraphiées pour obtenir différents motifs didactiques quant à la nature des objets et leurs usages.

Associé aux fiches tutorielles, le kit ainsi constitué est emballé. À la réception, l'ouverture de la boîte se fait tel un livre, à l'image d'un herbier ou de planches botaniques. Les différentes pièces peuvent être dé-clipsées par l'utilisateur. L'ensemble évolue dans un univers neutre en couleur, tel un support quasi fantomatique.



Échantillonnage et recherche technique de mécanismes pour l'assemblage des pièces.

Les pièces supports permettront de soutenir la production avec un jeu d'équilibre faisant écho à l'aspect sensible et précis d'une composition ornementale tel de l'Ikebana.

Des pièces de support mural offrent la possibilité de fixer l'objet dans un intérieur, diffusant l'univers de Phylea observatorio à l'image de végétaux en développement, qui grandissent et se répandent.

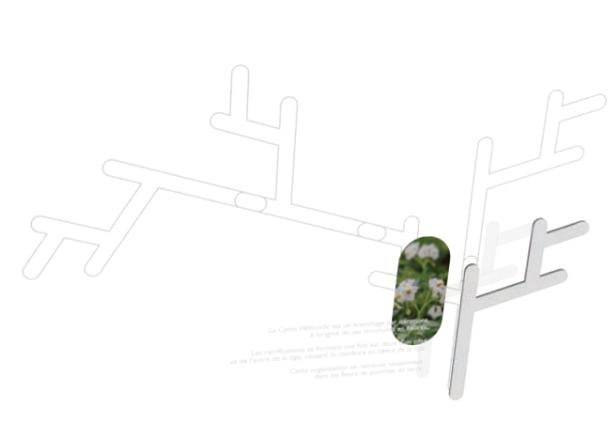
Une fois assemblée, la construction peut s'enrichir avec des kits supplémentaires contenant jusqu'à 24 pièces différentes.



Disponible via le QrCode du packaging ou directement sur des plateformes de téléchargement, l'application Phylea Observatorio révèle tout un deuxième univers dans cet observatoire miniature.

Très vite après une courte navigation dans l'application, la page de Réalité Augmenté s'ouvre et révèle les secrets de ces différents symboles cryptiques et dévoile l'essence des pièces.

Les pièces Trackers peuvent être disposées autour de la construction pour aider l'application à mieux se repérer dans l'espace. Grâce aux codes sérigraphiés sur les pièces, l'application peut lire l'orientation du plan dans l'espace, le sens du code et ainsi développer des animations qui se superposent aux pièces. Expliquant comment elles se multiplient, et quelles espèces de végétaux suivent ces logiques de croissances.



L'utilisateur est alors immergé dans un univers à la frontière entre étude botanique et technologie numérique.



Scénario d'usage et assemblage des pièces.





Seconde vie

Manon GAGNAUD, DNMADE mention Matériaux - Créateur Verrier

Les objets sont partout, ils nous entourent, ils nous suivent et rythment nos vies.

C'est pour cela que je me suis questionnée sur la récupération d'objets mais d'un point de vue de l'artisan et de ses outils.

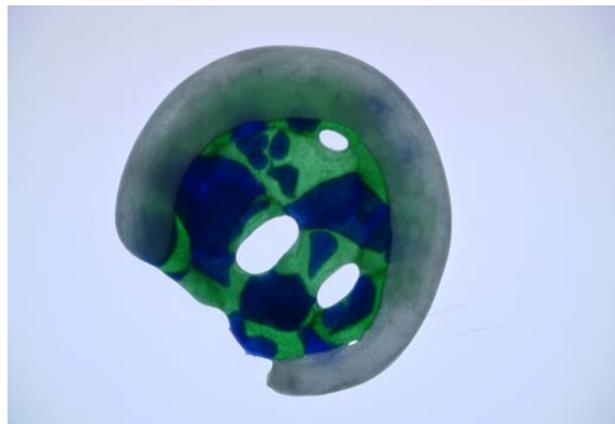
Lorsqu'on commence à « entreprendre » un atelier, on a généralement peu de moyens pour s'acheter du matériel, on se tourne donc souvent vers la seconde main. Certaines fournitures demandent un grand investissement comme l'acquisition d'un four par exemple.

Avoir recours à ces « outils » alternatifs paraît donc être une idée judicieuse.

Détourner des objets du quotidien semble être

une alternative intéressante pour créer ses moules verriers. Pour avoir ces objets, il est possible de les trouver d'occasion, sur des marchés, brocantes et autres vide-greniers.

Parfois, certaines techniques exigent un savoir qui n'est pas forcément à notre portée, comme le moulage qui demande une maîtrise pointue de la matière. Avec des objets du quotidien presque tout peut devenir un moule.



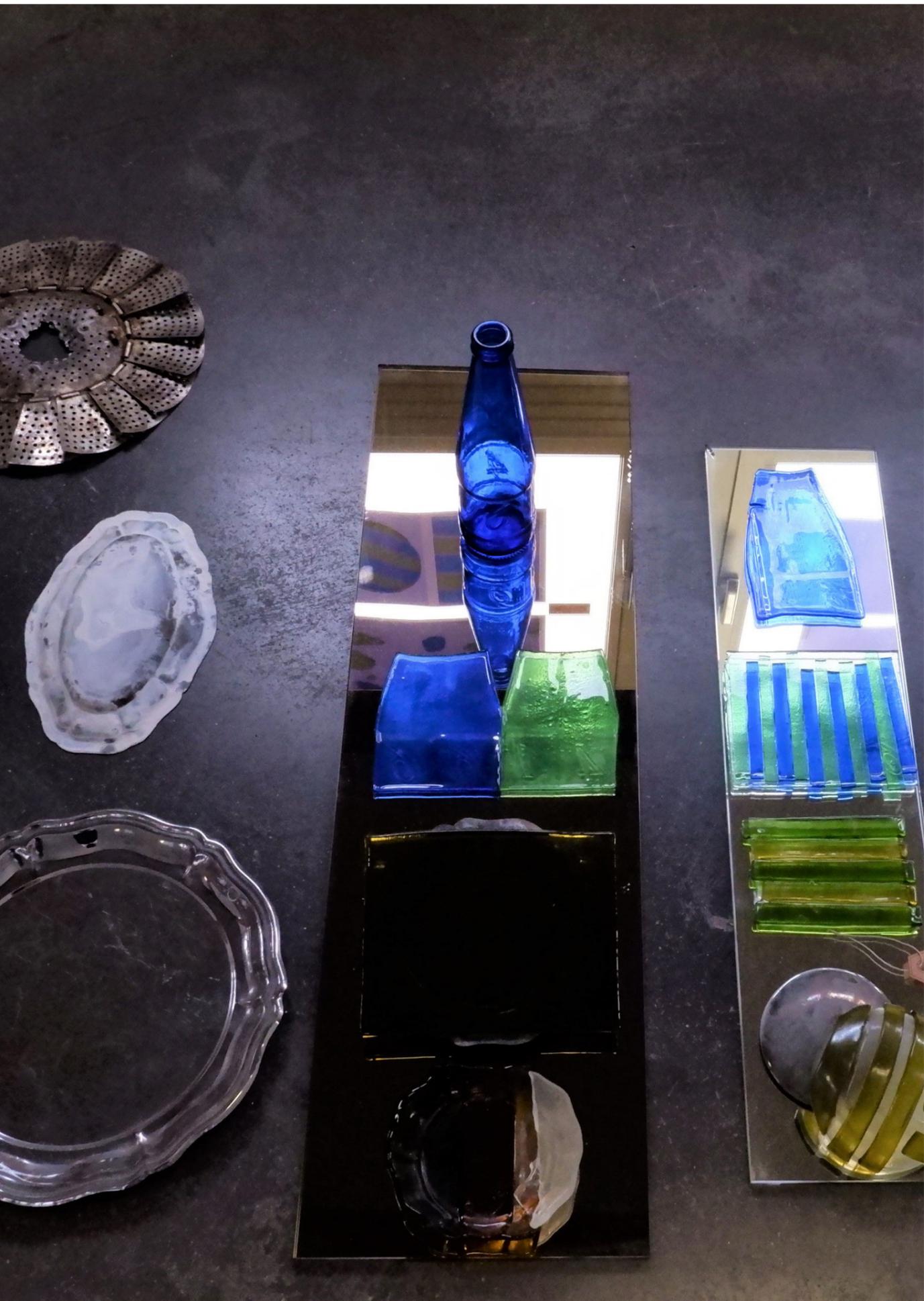
Sur les brocantes et autres vide-greniers, on trouve des objets divers et étranges. Parfois on se demande même quelle était leur utilité et, sans le vouloir, on va se rapprocher l'objet et le détourner de sa fonction initiale. Pour cette collection d'objet en verre, j'ai chiné des ustensiles et autres objets d'art de la table en inox pour les utiliser en tant que moules verriers.

La forme de ces objets reste inchangée ; je m'attarde principalement sur la richesse des décors et ornements de ces objets anciens. Les objets en verre sont directement moulés sur les objets existants qui deviennent ainsi des moules de thermoformage.

Je collecte également le verre qui nous entoure et qui peut parfois nous envahir comme les bocaux ou autres bouteilles en verre. En le concassant et en le faisant fondre au four, j'obtiens de petits couvercles adaptables à n'importe quel récipient et capables de les transformer en soliflore. Une cueillette de verre au service d'une cueillette de fleurs.

Vue d'ensemble des prototypes

Cuillères en verre, réalisées à partir de bouteilles recyclées



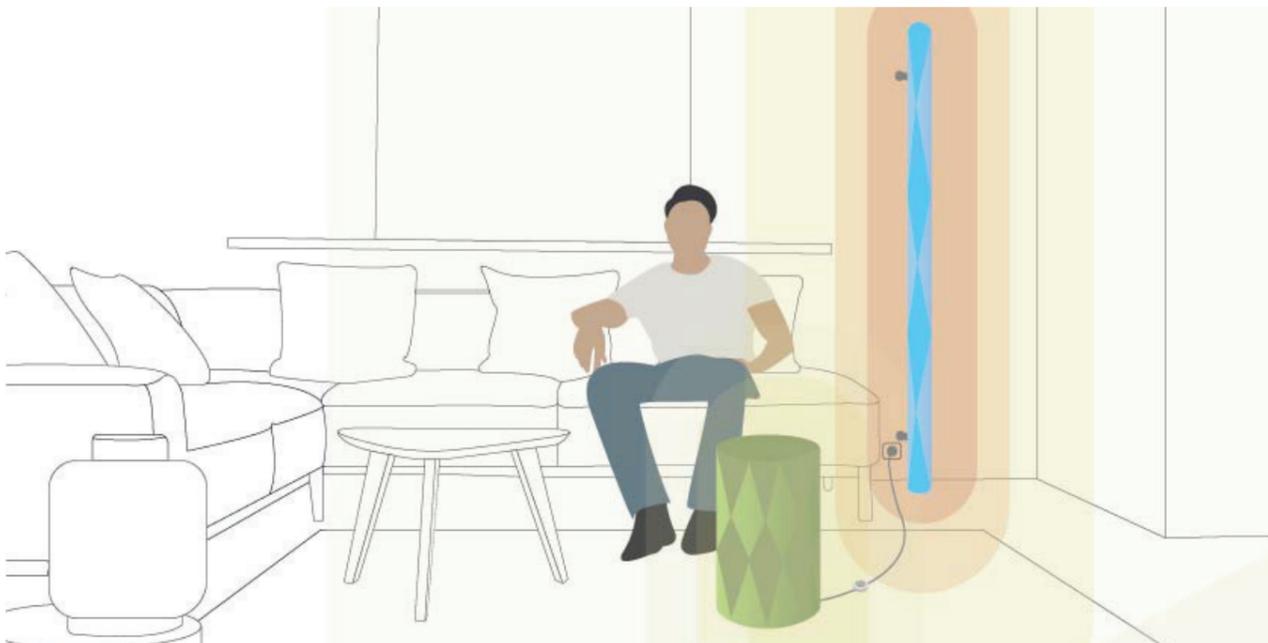


Écorce

Camille KRIEGER, DNMADE mention Objet

Comment faire entrer le béton dans nos foyers à l'échelle d'objets?

À l'aide d'un jeu de plis montagne et de plis vallée, je fais naître un facettage complexe à la surface de mes pièces de béton. Le motif graphique du moule s'inscrit sur ces colonnes massives et longilignes afin de raffiner et d'alléger la matière. Le béton n'est plus seulement un matériau de construction, mais le composant d'un objet sculptural qui joue avec les ombres et lumières et qui trouvera sa place dans votre intérieur.



Objets chauffants

Le radiateur que je crée n'est plus un objet honteux. La matière béton, laissée mate et poudreuse, permet d'obtenir un objet chauffant à l'aspect naturel qui prendra place au cœur de la maison.

Nommée «*écorce*», la gamme fait ainsi référence au langage formel des arbres : objets longilignes, énergie interne et aspect rythmé de l'enveloppe. Cela me permet de domestiquer le béton et d'utiliser ses qualités structurales afin de le ré-enchanter par la chaleur.

Mettez *La bûche* à vos pieds, asseyez-vous dessus ou posez-y votre tasse.

Cet objet se démarque par sa simplicité et par l'intégration de nouvelles fonctionnalités qui augmentent l'expérience du chauffage d'appoint. Cette bûche est réconfortante et nous rappelle nos souvenirs au coin du feu.

Placez *Le tronc* au centre de votre pièce, laissez le vivre et réchauffez-vous tout l'hiver. Votre chauffage devient un objet unique, sculptural, qui a enfin toute sa place dans votre salon.

Grâce à leur inertie, les objets de la gamme «*écorce*» diffusent une chaleur douce en continu.

Variations du rythme du facettage béton.

Mise en situation de la bûche et de la colonne.





Nomadisme

Nathan LARTIGUE, DNMADE mention Matériaux - Créateur Verrier

Dans ce projet de diplôme, j'ai étudié les cultures de peuples nomades, essentiellement à travers leurs objets.

De la tente cousue main par les anciens de la tribu, au pendentif sacré en métal martelé lors d'un moment d'introspection, les objets et leurs fonctions sont diversifiés et chargés d'histoires, de traditions.

« *Nomadisme* », un mot qui peut parfaitement définir le désir de voyage.

Quand il renvoie aux peuples nomades classiques, il résonne comme le destin d'une vie. Loin de nous, nous avons trouvé quelques groupes qui se sont déplacés à travers leur pays pour vivre à leur manière, proches de la nature. Ce diplôme vise à leur rendre hommage.

Aujourd'hui, ces petites communautés itinérantes disparaissent doucement à cause de la mondialisation et de son impact ; elles se voient remplacées par des groupes plus ponctuels de personnes appréciant ces comportements nomades, qui leur permettent de renforcer leur lien avec la nature. Par des activités comme le camping, le trek ou encore la randonnée, ces nomades 2.0 prolongent la tradition nomade en la contemporanéisant. Ce diplôme leur est également adressé.



Détail du versement de l'eau valorisé par la taille du bec de « Bleu Touareg ».



Vase sablé muni de côtes vrillées, qui évoquent la yourte mongole et les émanations de fumées qui s'échappent de son foyer.



Bleu Touareg

Avec ce set, l'objectif est de raconter l'anecdote culturelle liée au port du Tagelmoust, un voile bleu arboré par le peuple Touareg. L'histoire concernant ce châle est réintroduite dans notre quotidien par le biais d'une carafe et de ses gobelets, enveloppés tels ces nomades dans un tissu bleu cousu main. Les formes souples des enveloppes rappellent le profil voilé des Touaregs, tandis que les teintes bleutées du verre amènent l'idée que le tissu aurait déteint sur le verre, comme sur la peau de ces hommes et femmes du désert.

Yourtes soufflées

Les « yourtes soufflées » sont des vases soufflés sculpturaux représentant le lieu de vie traditionnel mongol.

La conception de ce produit s'appuie sur le fait que le sens de circulation au sein d'une yourte est ritualisé, toujours autour du foyer central. Cette anecdote est mise en parallèle avec le procédé de soufflage au moule de l'industrie verrière où le souffleur crée sa pièce en faisant tourner sa canne dans un moule fermé. L'utilisateur obtient ici un objet qui raconte deux histoires et qui conserve de manière sensible une zone de verre irrégulière au sommet de la pièce, qui correspond à une partie habituellement jetée que l'on nomme « calotte ». Cette dernière rappelle un nuage de fumée épaisse qui s'envole au dessus de la yourte.



« Crochets & enveloppes » : gamme de gobelets enrichis par une poignée de métal plié, ou par une coque en cuir cousue à la main.





Textures Textiles

Alisée LAURENT-MAITRE, DNMADE mention Matériaux - Créateur Verrier

Le verre est un matériau qui peut être travaillé, transformé, texturé jusqu'à former des éléments qui se tissent. Le verre et le textile sont deux matériaux différents. L'un est lisse et froid, tandis que l'autre est rugueux, riche et chaleureux. Que se passerait-il si on les confrontait ? Est-il possible de transférer des qualités de surfaces du tissu sur le matériau verre ?

Afin de répondre à cette question, il s'agira de définir les propriétés de l'art du textile. Le textile est un matériau vaste. Très souvent utilisé, il est présent autour de nous. On en voit, on en touche, on en porte. Pourtant il est discret, sensuel, sensible et touche à nos sens.

Il s'agira aussi de se questionner sur les textures du verre. Il existe un certain nombre de techniques pour affiner le verre et produire un véritable design sensoriel, qui appelle le toucher et l'interaction tactile à l'échelle de la main. Par ailleurs, tout comme le design, l'art du verre aspire au confort.

Une réflexion se met en place pour épouser les formes du corps et rendre le matériau ergonomique.



Prototypage objet en volume - Soliflore enrobé de sa toile de verre coloré



Prototypage objet en volume
Carafe par empreinte textile «Bottle bag»



Prototypage objet en volume
Set de bols à thé "froid" «Pelote»



Soliflore

Ce pot est un contenant recouvert d'une toile colorée de verre. Il est utilisé comme soliflore. À la fois fin et fragile, la toile de verre entoure délicatement l'objet, la plante, la fleur. À l'image d'un ornement, cette toile n'est pas fonctionnelle mais apporte une plus-value technique, propre au métier d'art.

Bottle Bag

Les carafes sont texturées sur la paroi extérieure. Elles sont enveloppées d'une housse textile. Le but est de cacher la texture grâce à la housse. Lors de leur utilisation, les deux éléments se séparent, nous pouvons découvrir une trace, comme si le tissu avait marqué le verre. Une de ces formes permet de verser, la longue lanière inspirée d'un sac en toile évoque le transport en ville ou jusqu'au travail.

Pelote

Ce contenant est utilisé pour boire du thé. Cet objet est un set de 2 bols. L'objet seul est texturé à l'intérieur. Le motif s'inspire de l'univers du textile, c'est une réinterprétation. Pour créer un échange entre le sachet et la tasse, la coloration du thé est révélée par le verre qui, lui, est neutre. Ce set est encastrable dans son support en bois. Je me suis inspirée ici de diverses images de tissu (riche, rugueux, en relief ou ajouré) qui m'ont permis de graver le plâtre avant cuisson.





Le contexte émotionnel et l'art verrier

Anaïs LEBOUTEILLER, DNMADE mention Matériau - Créateur Verrier

L'émotion permet d'évaluer un objet, une personne, une situation et d'adapter notre comportement en conséquence. Associées à la joie, au bonheur, les émotions peuvent être perçues de manière positive mais elles peuvent aussi être source de souffrance.

Ce projet s'interrogera sur le contexte des émotions. Ces contextes forts que nous travaillons sont le souvenir et le deuil.

Comment exploiter les propriétés du verre pour faire écho à ces émotions fortes ?

Le verre est sensible, fragile, cassant, déformable, coupant ce qui lui permet de transmettre une émotion, une sensation.

Étudiante ayant un parcours dans le verre et étant issue des formations verrières (CAP et BMA), le verre à chaud est ma prédilection. De multiples techniques peuvent être exploitées comme le moulage, le soufflage, les apports, le craquelé, les empreintes...

Le matériau verre peut être un vecteur d'émotion.



Les vases couronnes de fleurs
Soufflé fixe et technique du craquelé

Les vases couronne de fleurs

Ces vases sont à disposition à l'entrée du funérarium pour y déposer des fleurs. Chaque personne prend un vase et une fleur et les dépose sur une table près du cercueil. L'ensemble des vases réunis forment une couronne de fleurs comme les couronnes traditionnelles. Tous les vases forment un grand bouquet. Ces vases symbolisent alors la réunion autour du défunt de tous les êtres qui lui étaient chers. Le dépôt de fleurs dans les vases est un rituel proposé par le service funéraire. Une collaboration entre ces services et l'artisan verrier est alors mise en place.

La technique utilisée est le soufflé moulé fixe. Le décor utilisé est la technique du craquelé qui est un choc thermique dû à l'eau et à la pièce chaude. J'ai choisi cette technique pour son aspect cassé, fissuré qui montre la fragilité de l'être humain. Chaque modèle est unique.



Les Boîtes Memory

Mes boîtes *Memory* servent à déposer toutes sortes d'objets, précieux ou non. Ces boîtes sont gardées tout au long de la vie, comme un journal intime. C'est une boîte à secret.

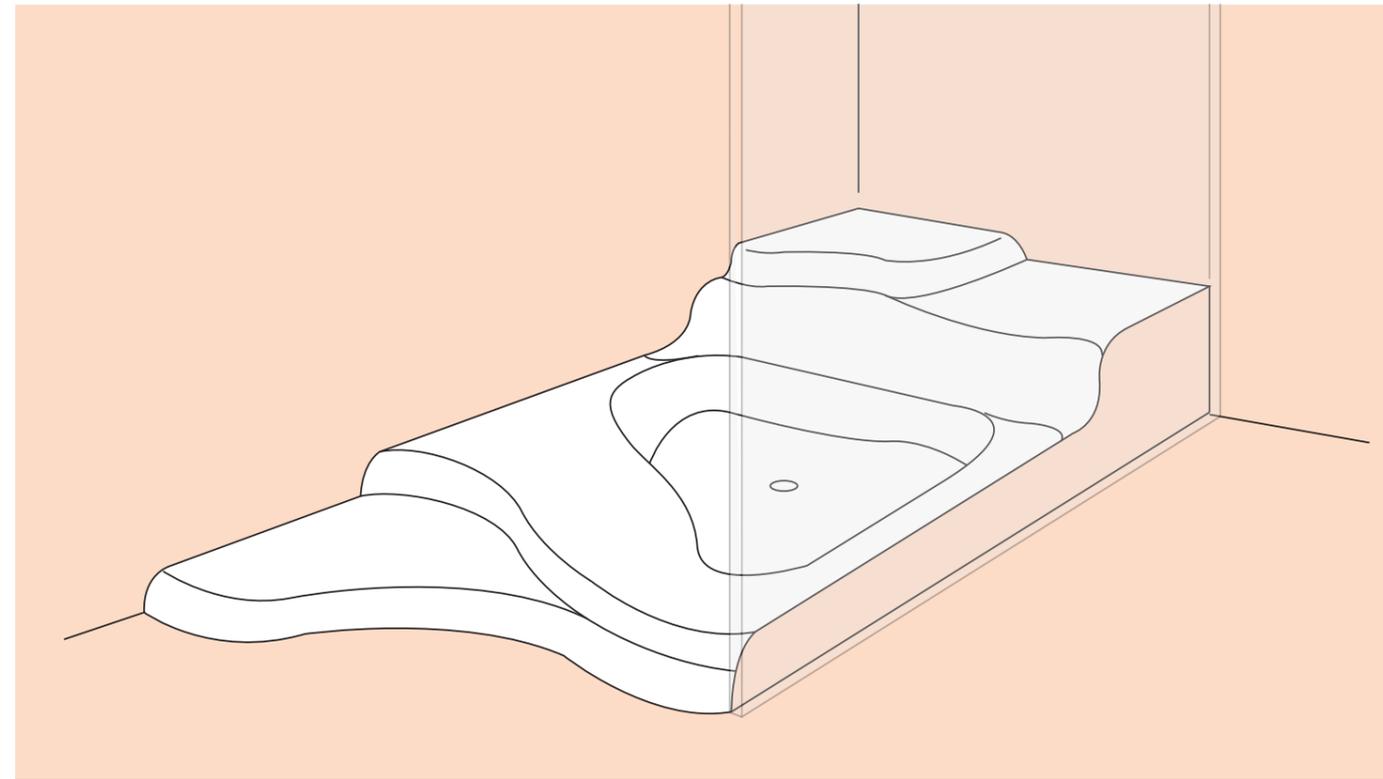
Le bouchon est décliné en deux matières : une boule en bois ou une boule en verre comme un sulfure. La forme choisie est ronde car l'objet doit être agréable au toucher et au regard ce qui peut faire penser à une silhouette ou à un personnage.

Ces boîtes sont réalisées à la volée sans aucune contrainte. Le violet signifie la mélancolie, la délicatesse et la paix. J'ai opté pour une gamme de teintes violettes plus au moins intenses. J'ai utilisé deux types de techniques de colorations : la poudre et la ballotte. J'aime ce côté opaque qui permet de dissimuler ce qu'il y a à l'intérieur de la boîte. La transparence du verre est altérée par la couleur ou par l'épaisseur de la matière. Chaque boîte est unique.



Les boîtes Memory
Soufflées à la volée avec plusieurs types de colorations : poudre et ballotte





Lowland Dive

Honorine LEFEBVRE, DNMADE mention Objet

Plaine, colline et lac : *Lowland dive* est un objet paysage.

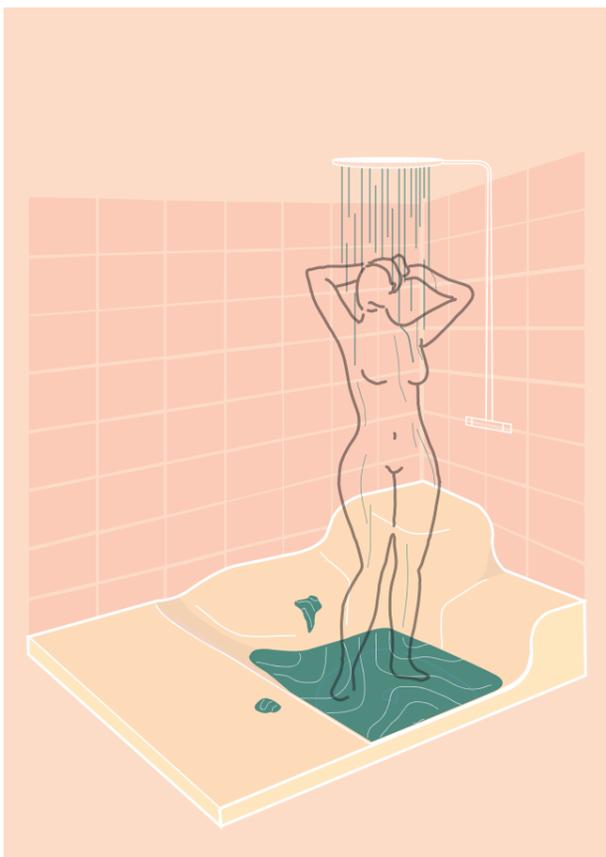
Le corps y prend place le temps de la toilette. Pouvoir s'asseoir ou se coucher, se plonger dans un fond d'eau chaude, prendre le temps de profiter de la satisfaction d'être sous l'eau et ce sans consommation d'eau excessive.

L'eau vient ruisseler le long des plaines qui composent le relief du receveur pour remplir progressivement le bassin où il est possible de se prélasser.

Vous pouvez profiter de ce moment avec vos jeunes enfants tout en créant de bonnes habitudes pour ne pas gaspiller l'eau.



*Échantillonnage de strates
et de motifs sur coupelle*



*Maquette et dessin numérique
de receveur travaillant par strates*

Plongée dans les plaines

Partant d'une envie de réanimer le toucher du corps, j'ai implanté mon projet dans la salle de bain. Un lieu où les vêtements ne font pas barrière au toucher.

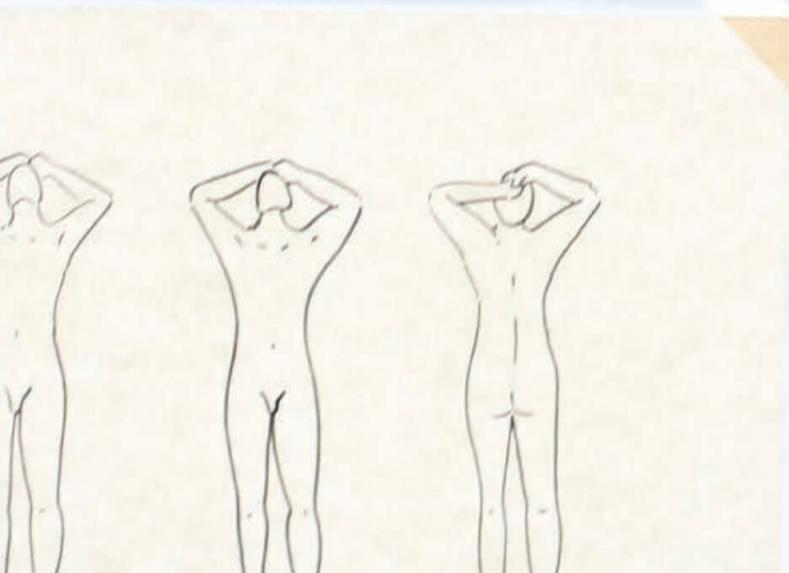
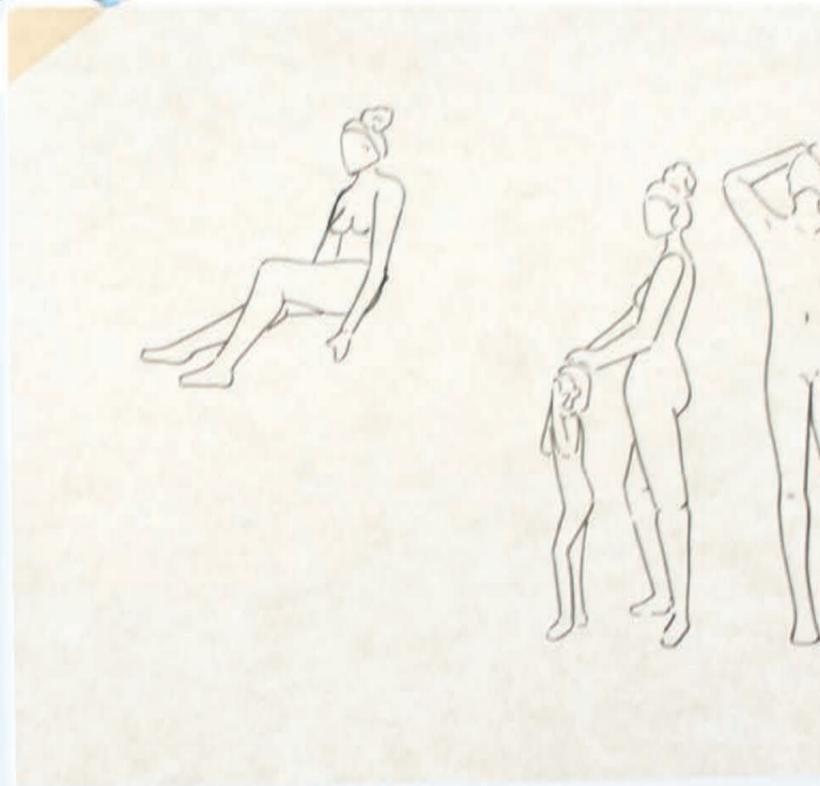
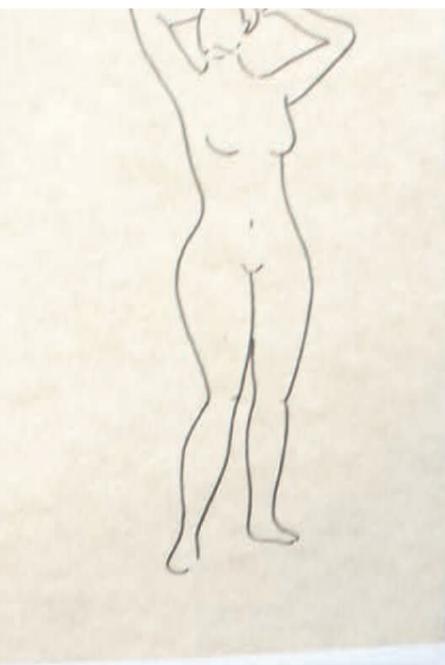
La seconde envie a été de créer une gamme d'objets répondant à un besoin d'économie d'eau. Un objet bon pour le corps et pour l'environnement. Pour de nombreuses personnes, la douche est un moment de détente grâce à la sensation de l'eau qui coule et ce plaisir va à l'encontre d'une consommation raisonnable.

Je me suis principalement inspirée de l'ancêtre du bac de douche, le tub, qu'on peut retrouver sur les peintures d'Edgard Degas et qui se rapproche davantage de la baignoire.

Cet objet-espace permet de réguler la quantité d'eau pour éviter sa sur-consommation. Pour déterminer la quantité d'eau à la fois modérée et apte à procurer du plaisir, je me suis basés sur ce que nous consommons plus ou moins le temps moyen d'une douche. En 5 min, 40 à 50 litres d'eau vont couler, en 10 min, il faudra 120 litres d'eau, ce qui est l'équivalent d'un bain. 40 litres sont suffisants pour pouvoir créer un bassin assez généreux pour un corps. Je m'en suis servie comme point central pour intégrer une assise.

En parallèle, je me suis intéressée aux postures qu'implique cet environnement consacré à l'hygiène. Ainsi, je tente de dessiner un paysage dans lequel le corps prend place comme il le souhaite.







Botanique Verrière

Célia LERAY, DNMADE mention Matériaux - Créateur Verrier

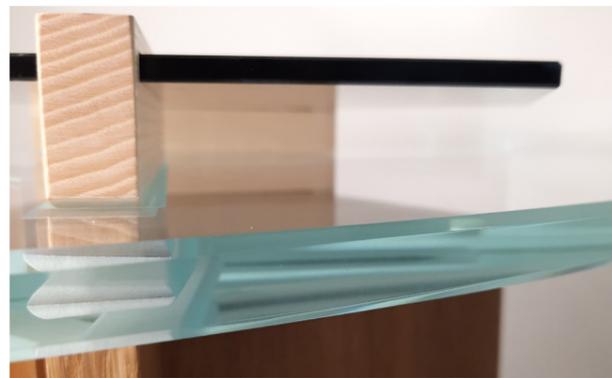
La greffe végétale permet d'augmenter et d'améliorer les capacités d'une plante ou encore d'assembler différentes familles botaniques. Le domaine verrier, lui, est un domaine dans lequel les techniques se doivent d'être aussi précises que celles d'une greffe. Réaliser un transfert de savoir-faire entre le domaine de la greffe végétale et l'artisanat verrier semble alors être pertinent pour aller vers des savoir-faire verriers innovants.

Bien qu'étant des domaines totalement opposés, des notions techniques comme la compatibilité ou encore l'assemblage entre diverses espèces sont des savoir-faire qu'il est possible de reproduire et de tester sur des éléments en verre.

Ce diplôme est une recherche sur le multi-matériau, par l'association du verre avec d'autres matériaux (le bois, le métal). Cela permet d'exploiter les propriétés de plusieurs matériaux comme la souplesse du métal ou encore la tendresse du bois. C'est aussi une recherche sur les possibilités d'application des techniques de greffe végétale sur le verre.



*Chimeria, Table d'appoint
Chêne, Frêne, Verre float et bronz*



*«Écorces», Vases
Verre à chaud, Verre float et St Just, Élastiques en caoutchouc naturel*



Composé d'un plateau en verre et d'une structure en bois, *Chimeria* devient le **fruit hybride** obtenu par la **greffe** du bois et du verre. Reprenant les systèmes d'emboîtement à la fois présents dans la greffe mais également dans l'ébénisterie, cette table d'appoint est pensée de façon à ce que le bois et le verre s'**encastrent** parfaitement.

Dans «*Écorces*», le parti-pris est d'associer volontairement deux verres **non compatibles**, le verre St Just et le verre Float, pour se servir des fissures qui se créeront. Voulant garder dans ce projet le lien avec le végétal, «*Écorces*» devient un objet jouant à la fois le rôle d'un vase mais également celui d'un **tuteur**.

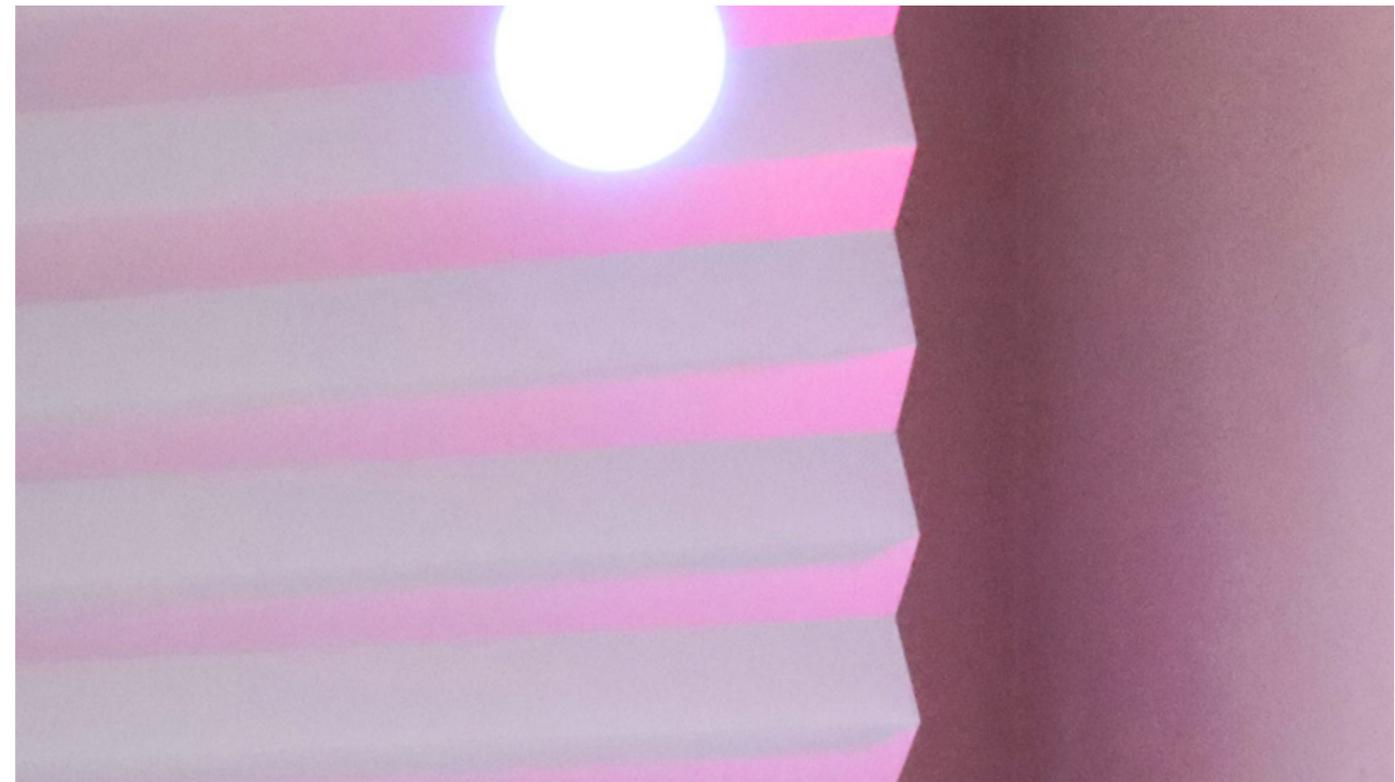
S'inspirant à la fois du **sertissage** de pierres précieuses et des **ligatures** nécessaires à la greffe de végétaux, *Sertissage* est une collection de vases et de boîtes. Utiliser le métal dans un projet de verre permet d'exploiter et de confronter la souplesse du métal à la dureté du verre.



*Sertissage, Vase et Boîte
Verre à chaud et métal*







Hikami

Élise Marchal, DNMADE mention Objet

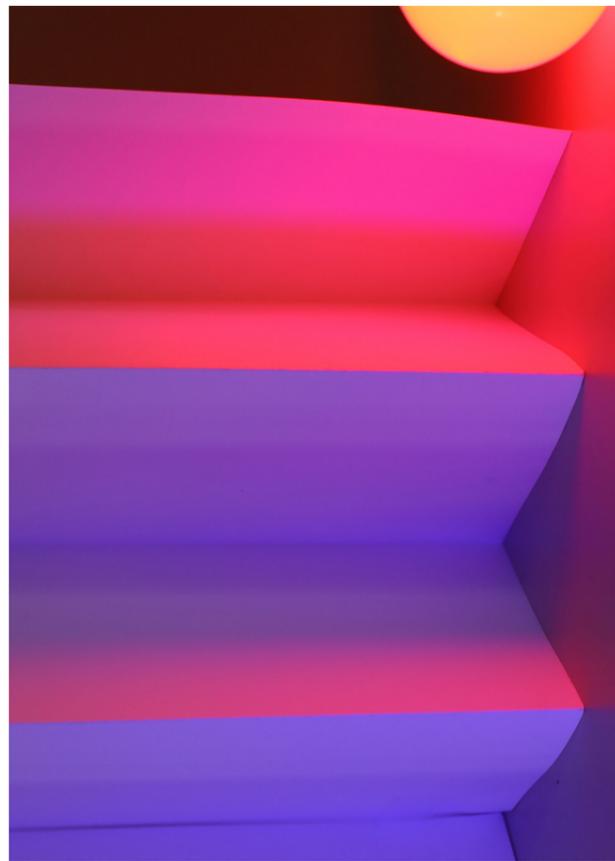
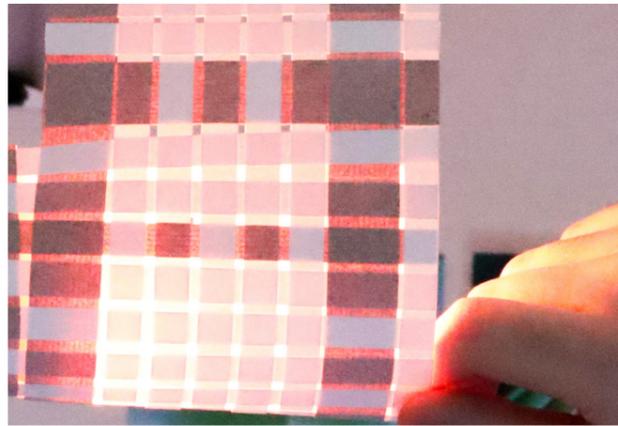
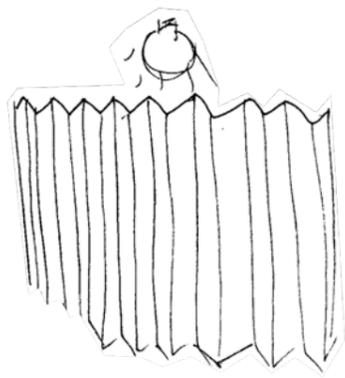
Lumière, couleur, papier. Des matériaux à portée de main qui tendent à être observés sous un nouvel angle.

Lumière puissante, douce, tamisée, chaude, froide. On peut la moduler selon ses envies, de même pour la couleur. Association de deux teintes ou plus, synthèse additive, les possibilités sont infinies.

On peut créer notre ambiance avec simplement deux ou trois réglages. Pas besoin d'être un as de la lumière pour trouver chaussure à son pied.

Papier. Papier blanc, blanc cassé, beige. Fin, épais, avec des fibres apparentes, résistant ou encore déchiré. Une multitude de surfaces pour recevoir la lumière, la couleur.

Une relation qui se crée entre les deux matériaux pour trouver le bon équilibre sur l'éclairage du papier et de l'environnement.



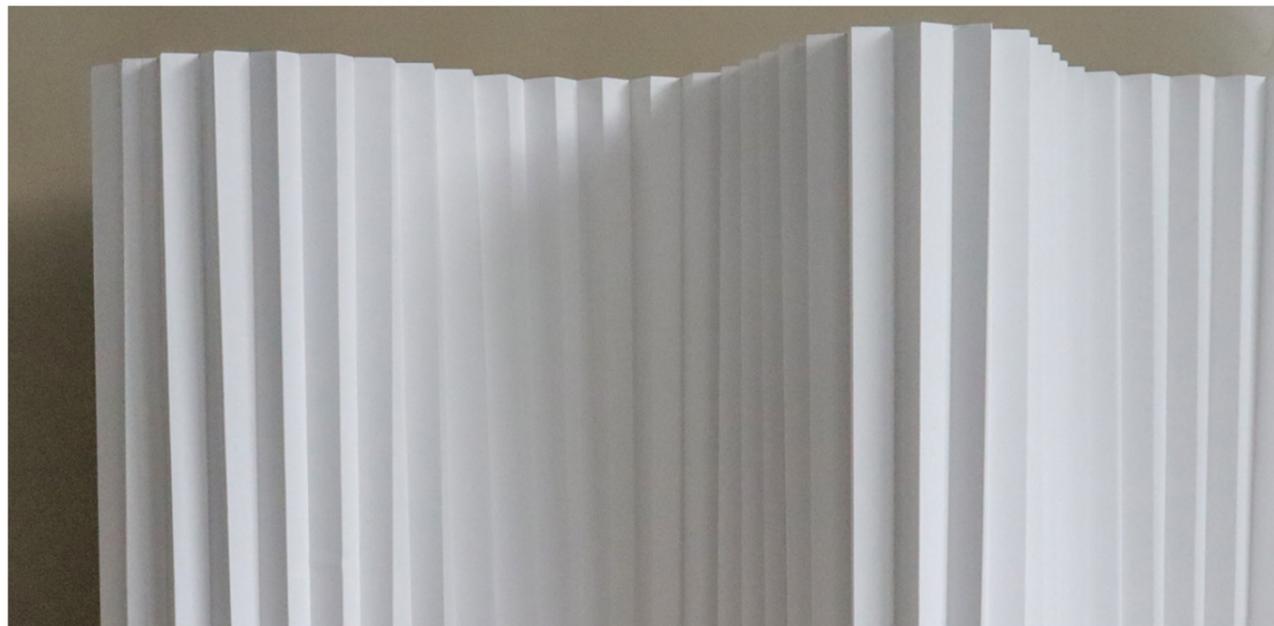
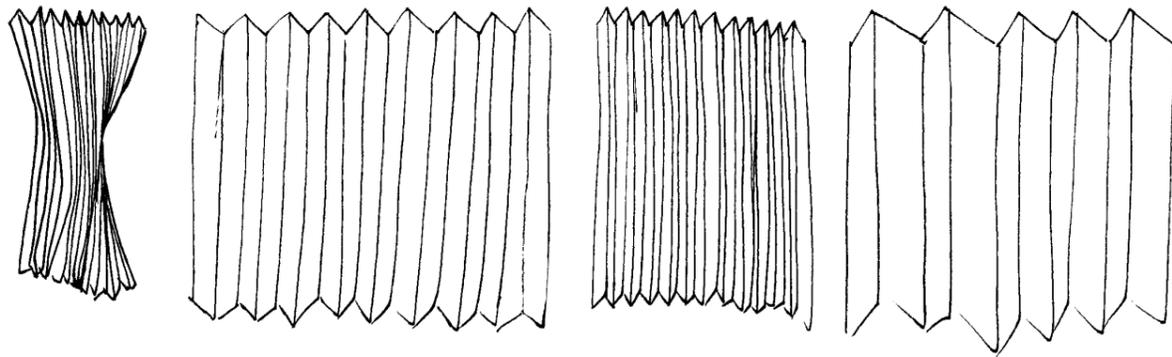
Papier de lumière

Utiliser le papier comme surface au service de la lumière. Surface blanche, réfléchissant et renvoyant la lumière, c'est le matériau idéal pour s'accorder avec celle-ci.

2 ou 3 lampes Led RGB, un papier, et c'est parti ! Positionner, décaler, éclairage direct, indirect et... photo !

Donner une autre dimension au papier et à la lumière, que les deux puissent vivre ensemble pour créer ce tableau unique. Créer l'inattendu avec des associations colorées improbables, un tableau changeant en fonction de la luminosité ambiante.

Tests lumière







Le Magnétisme

Pierre Ondongo, DNMADE mention Matériaux - Créateur Verrier

Ce projet va traiter du magnétisme et de ses champs, dans le but d'appliquer ce phénomène au verre par le biais de différentes techniques et notions.

Le magnétisme est un phénomène qui est présent dans la nature et utilisé dans différents domaines. En effet, il est couramment présent dans les transports ferrés ou en électronique sous une autre forme.

Le verre, lui est aussi, à une place importante dans notre société.

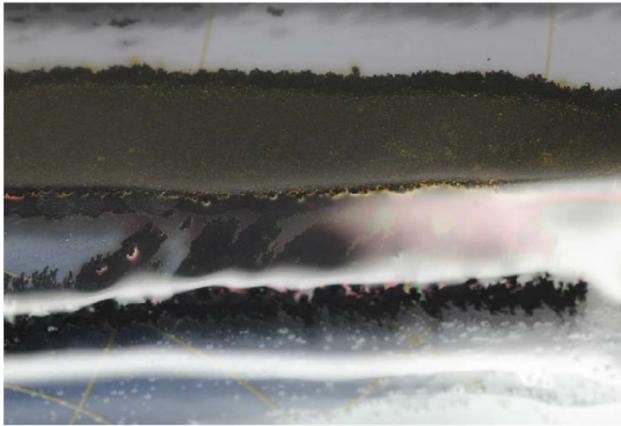
L'un est un phénomène qui, par sa transformation et sa mise en forme, se donne à voir. Alors que le magnétisme se fait plus ou moins discret. Il est rendu visible en de rares occasions. Il est perceptible grâce à un autre matériau ou à des moments ponctuels.

Que se passerait-il si on avait la possibilité de les manipuler pour les appréhender ?

Ces deux phénomènes nous amèneraient à nous demander comment les confronter pour créer une expérience qui peut mener à une appréhension du magnétisme.



FIELD



HOOK



Dans le but d'apporter de la médiation autour du magnétisme, j'ai décidé de me concentrer sur l'espace du bureau.

Le bureau est un lieu de réflexion. Le besoin de sortir de son écran arrive souvent afin de rester en éveil. Je propose différents objets qui sont souvent utilisés dans cet espace comme de petits tabloïds.

Je me suis concentré sur les techniques du verre plat, principalement celle de l'emprisonnement.

Entre deux plaques de verre, j'incruste des particules métalliques dans un four de fusion. Le fer conserve sa susceptibilité magnétique puisque la courbe de cuisson ne dépasse pas le point de Curie, une plage de température dans laquelle les métaux perdent leur attraction magnétique. La cuisson permet le thermocollage du verre sans perdre le ferromagnétisme. J'ai décidé d'apporter une touche de couleur qui rappelle l'éclat de la magnétite.

Field permet d'avoir un appui pour dessiner ou écrire. Il y a également deux versions disponibles au format légèrement plus grand que A4. Il se déplace dans l'espace du bureau principalement. Lorsqu'il n'est pas utilisé, il devient un tableau éphémère.

La technique utilisée pour *Field* reste la même que le reste de la gamme. Ce qui varie c'est la disposition de la matière, donc du motif. Les plus grandes masses sont aux extrémités.

Hook permet de séparer deux espaces de bureau physiquement, mais de garder une certaine transparence afin de communiquer et de garder une visibilité.





Design culinaire & Métiers d'Arts

Anaïs PERRIER, DNMADe Mention Matériaux - Créateur Verrier

Le design culinaire est un domaine de création qui met en avant le dessin d'un plat et la scénarisation de celui-ci. Le consommateur est alors plongé dans une expérience, que ce soit par le plat, sa présentation, son goût ou les aliments choisis par le designer. Il crée un lien très étroit entre contenants, contenus et consommateur.

Dans ce projet, le consommateur est immergé dans les ateliers de verre à chaud, l'environnement, l'ambiance de ces ateliers, la chaleur des fours, la rigidité des outils, la viscosité du verre, la fumée...

De nouveaux modes de cuisson des aliments ont été expérimentés durant cette année afin de proposer un parallèle entre enjeux des

métiers d'art et design, notamment culinaire.

L'épaisseur des fumées créées par les aliments, les odeurs qui se dégagent, le tout soutenu par un véritable savoir faire verrier dans la conception des contenants font le sel de ce projet.

Après une démarche de recherches fonctionnelles de design d'objets pour accompagner la dégustation et la scénarisation des produits, les productions finales ont été réalisées en se basant sur des observations liées aux aliments, comme la prise d'empreintes, la coloration de verre...



Fumée, flammes & torréfaction

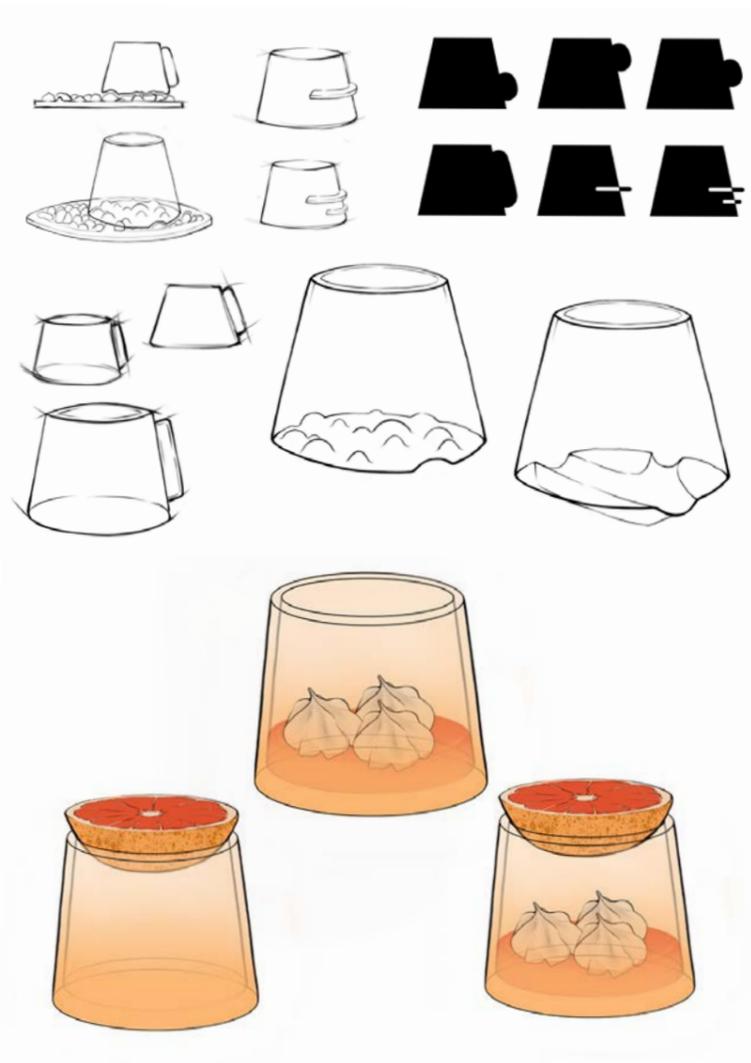
Objet librement inspiré de l'idée de "café gourmand". Les aliments rentrant dans la composition de ce dessert sont torréfiés grâce au verre à chaud.

Les noisettes, ayant servi à la réalisation de biscuits suite à leur cuisson, ont imprimé leur marque dans les tasses à café, par l'empreinte qu'elles y ont laissée ou par leur colorimétrie qui a inspiré la teinte des coupelles fumées.

Pamplemousse & sa cuisson

La cuisson du pamplemousse se fait grâce au verre en fusion. Jouant sur des contrastes de chaud et de froid, la dégustation s'accompagne de meringues pour contre-balancer l'amertume du pamplemousse.

Le contenant sert donc à manger et à recevoir des liquides comme le jus du pamplemousse, qui enrichit cette dégustation.







Cuisine préhistorique, moderne.

Pierre ZANELLI DNMADE mention Objet

Le point de départ de mon projet de diplôme était la notion de jeu au cours du repas. Dans mon mémoire qui s'intitule « Jeu de table » je mets en avant l'interdiction de jouer pendant le repas. C'est sur cette «règle» que se base ma réflexion.

motifs, jeux d'assemblages des couverts, jeu de superposition des assiettes en fin de repas... L'ensemble de cette recherche m'a permis de mettre en avant des notions comme la manipulation et la gestuelle qui sont toutes deux présentes dans le jeu et dans le rituel du repas.

Mon mémoire se compose de deux parties : la première traite de ce qui fait jeu globalement et la deuxième traite du lien entre la notion de jeu et le rituel du repas. Dans cette seconde partie je mets en avant la façon dont les accessoires du repas deviennent sources d'amusement : dressage de la table qui constitue une série de

Je décide alors d'orienter ma recherche autour d'objets / accessoires / ustensiles qui mettraient en avant de nouvelles gestuelles avec la volonté de faire de ces «nouveaux» objets une source de découverte, de partage, d'échange lors du repas.



Prototype objet «couper» en granite noir.
Réalisé par Mr Denizard en atelier de verre.
110 x 90 x 15mm

Kit d'outils à salade

Le kit d'outils à salade intervient comme une recherche autour de l'usage et de la gestuelle et s'inscrit dans le temps du repas.

Le point d'entrée de cette expérience est la préparation de la salade car travailler des aliments crus implique moins d'étapes. Ce côté synthétique ma permis de classer les différents aliments ainsi que leur mode de préparation par verbe d'action : couper, émincer, râper, écraser, moudre.

Les aliments consommés crus entrent en écho avec les matières utilisées dans la confection des ustensiles (granite et bois) que l'on peut qualifier elles aussi de crues / brutes. Ce kit d'outils intervient donc comme un médium d'échanges entre matières crues et aliments bruts.

La volonté première de ces objets est de créer ou de recréer un lien plus étroit entre la main, le geste, l'outil et les aliments.

Directement inspirés de la forme des silex et des pierres polies du néolithique, ces objets au formes sculpturales, intrigantes, deviennent sources de discussion et sont sujets à interprétation.

L'usage et la manipulation se base sur des gestes intuitifs.

Comme une tribu, les convives se retrouvent autour de ce kit et partagent outils, aliments, savoir faire.

De ce fait, la découverte est au cœur de ce projet.



Scénario d'usage / émincé de salade et d'aromates.





Vestiges de l'Allier

Simon RIO, DNMADE mention Objet

Planches de bois, branches, fragments de brique, morceaux de verre poli; une multitude de matériaux intrigants rejetés par la mer ou les fleuves...

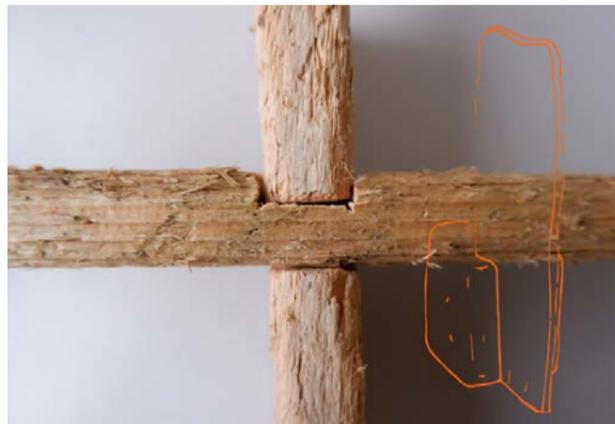
Ces formes accidentées ou adoucies nous ouvrent les portes de l'imaginaire : crocodile, mouton, couteau, bonhomme ? Une abondance d'images que les enfants aiment y projeter.

Ils s'amuse à les récolter et les glissent instinctivement dans leurs poches, à la grande surprise de leurs parents.

Plus grand, nous nous questionnons sur l'origine de ces matériaux : leur histoire, leur utilisation passée, leur provenance.

Trous, clous, résidu de peinture, inscriptions quasi effacées, éclats ; autant de détails, de cicatrices et d'indices qui peuvent nous laisser deviner la possible origine de ces matériaux et leur ancien usage. Des récits réels ou fictifs s'écrivent, alimentant alors l'intérêt d'une collection.

L'eau offre son mouvement aux rebuts et les modèle, les façonne, les sculpte tel un maître-artisan. Elle leur permet de retrouver une valeur, un sens, qui peuvent nous mettre sur la piste d'une nouvelle utilité.



Fabrication vernaculaire

Au lieu de fabriquer un objet dans un atelier avec de la brique glanée, je fabrique sur le lieu de récolte.

La brique est un matériau de construction très présent sur le territoire bourbonnais. Elle se trouve aussi au bord de l'Allier en tant que vestige.

Muni d'un sac contenant deux seaux, une paire de gants, une pelle à main et un sac de ciment, je me rends au bord de l'Allier pour fabriquer des éléments de mobilier afin d'aménager un espace encore sauvage.

Pour créer ce mobilier, j'utilise le sable, l'eau et la brique que je trouve sur place. Avec le sable, l'eau et le ciment, j'obtiens du mortier que je mélange dans un seau. Ensuite, je creuse une forme dans le sable qui servira de coffrage. Puis, je coule le béton dans ce coffrage et je le recouvre de sable.

Après une nuit, la pièce peut-être sortie du sol.

Ce qui est intéressant ici, c'est le fait d'enterrer et de déterrer. Comme si je créais de faux vestiges que j'allais rechercher par la suite. C'est parfois un jeu parce qu'il m'est arrivé de ne plus savoir exactement où se trouvait un bloc de béton.

Une fois coulées et recouvertes de sable, le devenir des pièces jusqu'à leur récolte est incertain.

Plus que de créer un seul objet, ce procédé permet d'en créer des différents à chaque moulage.

Les formes obtenues sont possiblement infinies. C'était là l'une des volontés principales du projet : proposer un objet unique grâce à des matériaux peu coûteux et une sobriété des moyens.

Échantillonnage
Ensemble d'expérimentations
sur brique et bois flotté

Dispositif d'installation
/assises et brasero en bord d'Allier





Colore la Poussière

Méلودie SAWRUK, DNMADE mention Matériaux - Créateur Verrier

Prendre conscience de notre écosystème est devenu essentiel. Beaucoup d'études ont été réalisées sur notre environnement et sur la manière dont l'Homme l'influence.

Dans le domaine verrier, nous utilisons de moins en moins de ressources naturelles. Pourquoi ne pas approfondir la démarche d'un point de vue plus écologique ou plus sain ?

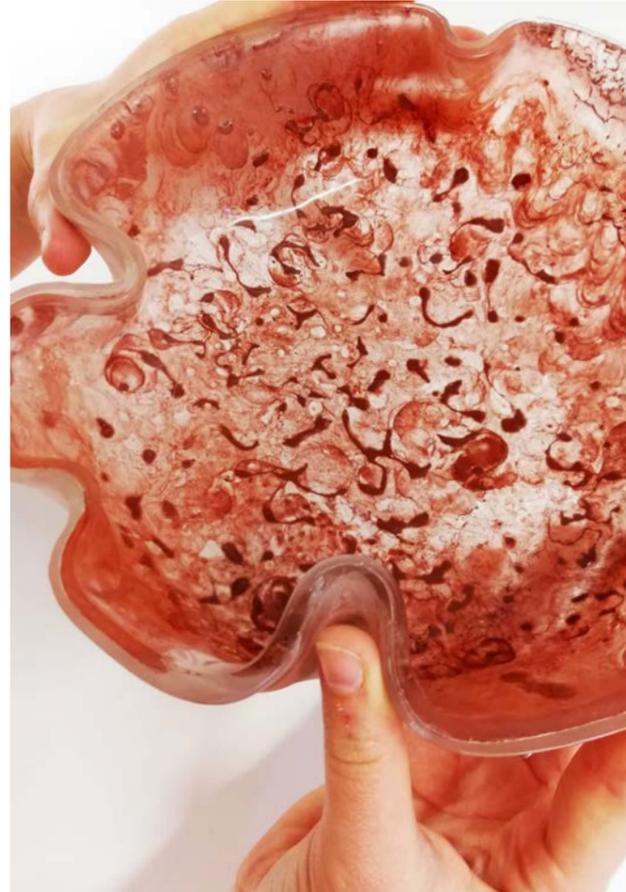
Le "fait main" pourrait rendre l'artisanat verrier plus naturel. Ce mouvement aura un but précis dans ce projet, pour extraire le pigment des minéraux. Faire un maximum de choses à la main est devenu un objectif actuel et essentiel.

C'est pour cela qu'au cours de cette année de recherche, je vais broyer mon propre pigment : ainsi le verre sera plus "naturel".

J'utiliserai l'ocre de Roussillon, car c'est le premier matériau naturel que l'Homme utilisa pour dessiner dans les grottes. Mes productions évoqueront les paysages du Vaucluse afin de rappeler l'origine de cette "poussière colorée".



Prototypage objet en volume
Cloche à bijoux «Roc»



Prototypage d'objet en volume
Corbeille à fruits «Roussillon»



Prototypage d'objet surfacique
Plateau «Mosaïque»

"Roc" est une petite gamme de cloches (réalisées par moulage d'après l'empreinte d'une pierre) qui s'inspire des massifs montagneux du Vaucluse. Ces cloches servent à renfermer, à protéger de précieux objets. Elles rappellent les premiers bijoux fabriqués artisanalement avec des matériaux naturels comme la pierre et le bois. Elles nous surprennent par leur transparence qui laisse apercevoir l'intérieur. De la taille d'une main, elles n'ont pas besoin de poignée. Chaque pièce en verre, sécurisée par sa double épaisseur, est robuste et s'encastre dans un socle en bois, unique.

"Roussillon" s'inspire également des paysages du Vaucluse. Ce contenant aux allures brutes donne envie d'être touché malgré sa texture rugueuse et granuleuse. Sa forme rocailleuse permet d'avoir des prises aléatoires et faciles. Sa transparence laisse entrevoir l'intérieur. Posé à l'envers, il devient socle, mais aussi petit paysage, petit relief.

Le plateau "Mosaïque" s'inspire du jeu du Tangram. Le plateau en bois possède un renforcement dans lequel de petites pièces en verre sont déposées. Chacune de ces pièces possède ses propres motifs.

La mosaïque ainsi produite est modulable. Une plaque en verre simple maintient le tout contre le socle afin de parer aux mouvements brusques. Cette plaque peut être dévissée pour accéder aux petites mosaïques. Deux poignées aux extrémités facilitent la manipulation de ce plateau.





Obstacles

Thomas Narciso, DNMADE mention Objet

Le skateboard est directement lié à la rue. Cet environnement est un terrain de jeux où les mobiliers urbains sont détournés afin d'y faire des "tricks".

Le fingerboard découle de la même culture, dans une version miniaturisée.

Mes modules sont directement inspirés de cet environnement urbain, je ne tends pas vers une miniaturisation de cet espace mais vise une version extravagante du skateboard que je retranscris par des formes impromptues, tout en ne perdant pas de vue l'affordance de mon objet.

J'utilise le béton car il est à la fois directement lié à la culture du skateboard mais aussi un excellent matériau pour générer des formes détaillées et propres.

Les couleurs de mes modules sont un rappel direct de la rue. J'ai repris le rouge et le jaune des trottoirs et des marquages au sol car ce sont des couleurs qui permettent de planter un univers pop. Je propose aussi la possibilité d'avoir une couleur blanche, dénuée de vernis, permettant ainsi à l'utilisateur de customiser le module à sa guise.



Module *Pyramid*

Pyramid

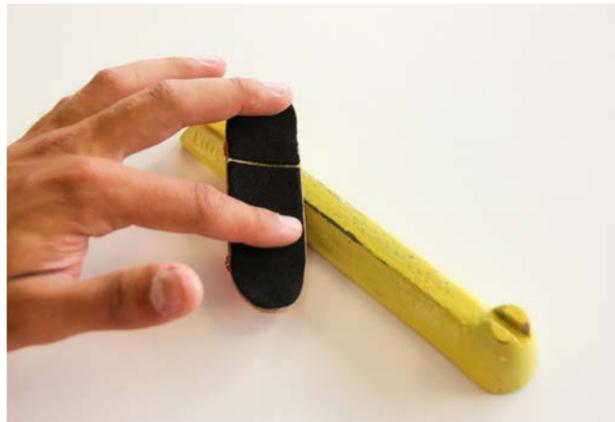
En skateboard, nous accordons beaucoup d'importance au graphisme, c'est pourquoi il me semble important de pouvoir en profiter. En plus d'être une surface "skatable" ce module permet de ranger son fingerboard : pratique pour le contempler lorsqu'on ne l'utilise pas. En plus de servir de socle à votre fingerboard, *Pyramid* est un obstacle à rajouter dans votre ligne.



Module *Parking Block*

Parking Block

Parking block s'intègre parfaitement dans votre sac à dos et garantit la meilleure sensation de grind ! En surface, les fissures fines dues au processus de séchage lent du béton, sont normales et font partie du facteur de réalité du matériau !



Fluid Box, module principal de la gamme

Fluid Box

Obtenez une vraie sensation de rue dans votre maison avec cette touche d'excentricité non négligeable. Ce module aux formes fluides est composé de deux pièces afin de pouvoir y ranger les outils ou pièces de rechange dans une boîte qui restera sur le bureau.







Verre en scène

Léonore VIOLAS, DNMADE mention Matériaux - Créateur Verrier

Tout au long de l'année, mon projet a tourné autour du geste dans la danse. Amatrice de danse contemporaine dans le privé, je suis sensible à la beauté du geste qu'il soit artistique, technique ou même quotidien. La danse est une discipline mais aussi un art qui a su aider l'Homme à évoluer dans l'histoire, et l'aide encore aujourd'hui. A travers mon étude, je souhaite sensibiliser les individus à observer le mouvement et les encourager à découvrir la notion d'expression corporelle au sein de l'habitat.

Pour cela, j'ai souhaité orienter mon travail sur plusieurs pistes techniques, guidées par quatre notions de danse : répéter, amplifier, saccader et tourner.

Mon autre inspiration a été l'univers de la salle de danse. Le miroir y est indispensable, puisqu'il permet de refléter les mouvements et la danse de chacun.

Dans ce projet, ce n'est plus le corps qui danse face au miroir, c'est le miroir qui nous emporte dans une danse...

Le but a été de créer des pièces qui déforment notre perception du corps afin de donner une dynamique au mouvement et inciter l'utilisateur à évoluer dans l'espace, afin de valoriser le matériau, le geste et l'expression corporelle.



Amplification, Miroir mural
Prototype et échantillons associés.



Amplification

Partir d'un geste, d'un état et le faire évoluer en l'étendant, l'accélérant, l'intensifiant. En danse contemporaine, l'amplification est un effet technique ayant pour but de représenter une évolution. Un geste ou enchaînement de gestes va être effectué puis amplifié, déformé, extrapolé de façon à créer une chorégraphie dans un ordre établi, pour créer l'émotion chez le spectateur. Cet effet est retranscrit à travers *Amplification* qui, lorsque nous évoluons face à lui, permet de réaliser l'effet de déformation du corps par le reflet.



Refrain, Miroir mural
Prototype et échantillons associés.



Refrain

Démarrer un geste, le recommencer puis en ajouter un second, recommencer encore en en amenant un troisième, jouer avec l'espace, la vitesse et le format du mouvement. L'accumulation est un procédé de danse contemporaine jouant sur la répétition pour créer des effets et des histoires chorégraphiques afin de s'exprimer et narrativiser le mouvement. Additionner les gestes permet de générer une écriture chorégraphique que *Refrain* tente de retranscrire.

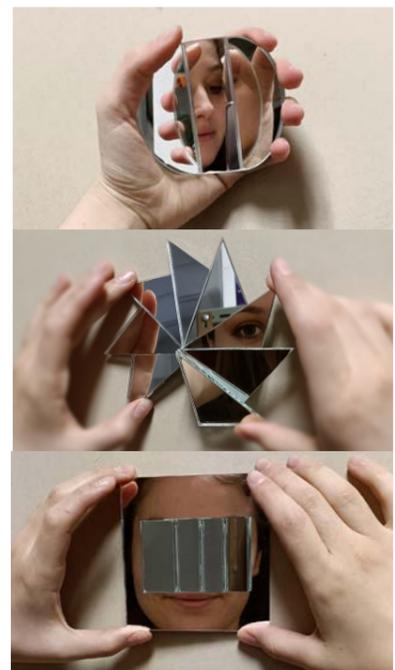


Swivel, Miroir mural
Prototype et échantillons associés.

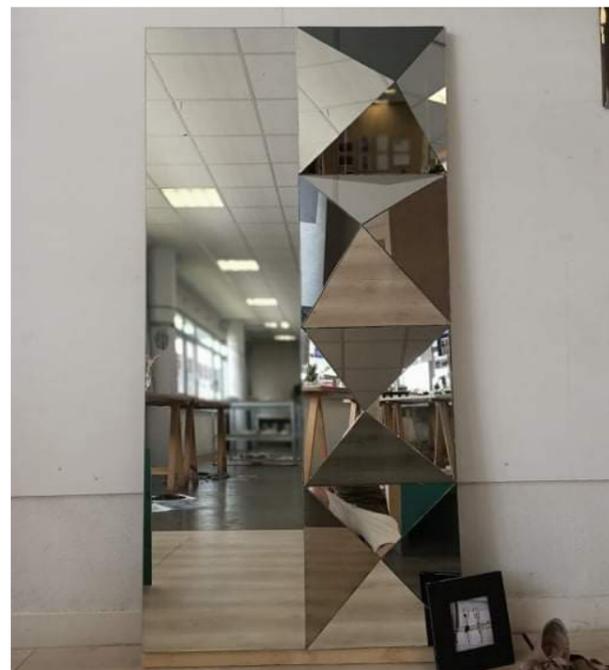


Swivel

Le tour pivot est un geste technique et artistique présent dans tous les styles de danse. C'est un mouvement unique et largement utilisé pour l'effet qu'il produit, qu'il soit conceptualisé ou simplement esthétique. Le mouvement tourné nous donne à voir un mouvement rapide, créant un effet brouillé et aéré chez le danseur comme chez le spectateur. *Swivel* réinterprète cet effet visuel à travers un motif abstrait et dynamique, de façon à donner l'illusion d'un reflet en plein pivot lorsque nous nous déplaçons devant.



Popping, Miroir mural
Prototype et échantillons associés.



Popping

Il prend son inspiration de la discipline dansée du même nom, aussi appelée «electric Boogaloo» ou encore «smurf». Ce style de danse se caractérise par les notions de cassure et d'effet de désarticulation des parties du corps dans leurs mouvements. *Popping* rend hommage à cette danse en reproduisant cet effet de cassure, nous offrant un reflet fragmenté, désarticulé.



E S
D
M A
A

ECOLE SUPERIEURE
DE DESIGN ET
METIERS D'ART
D'AUVERGNE