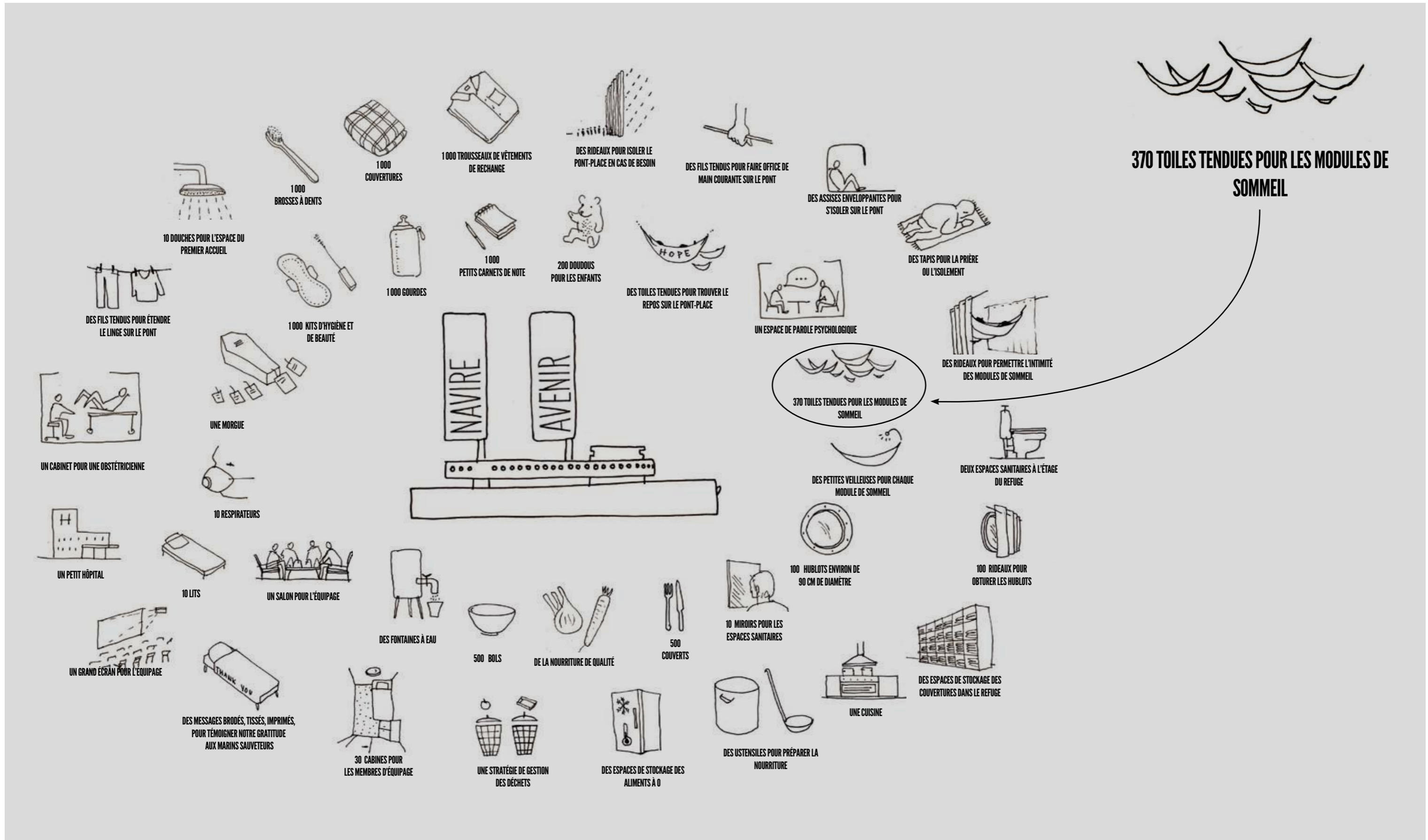


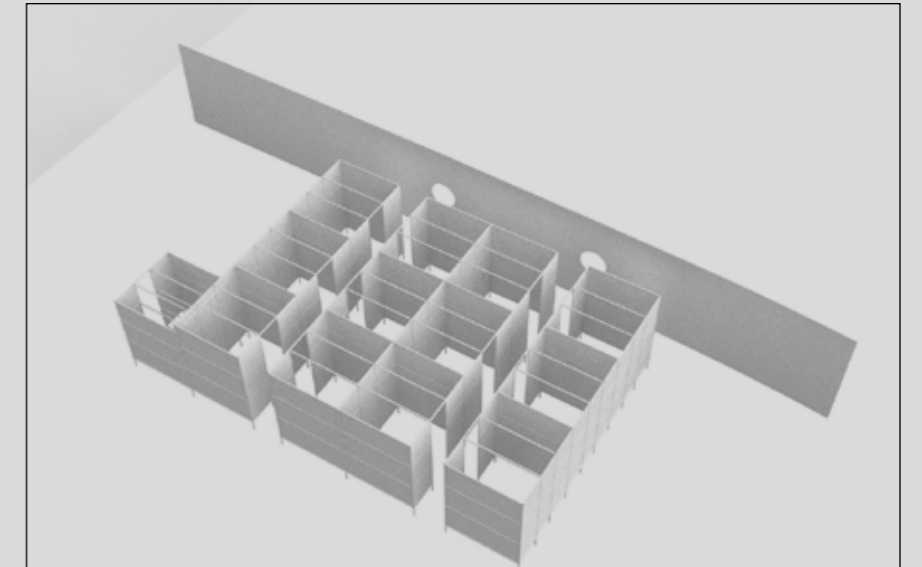
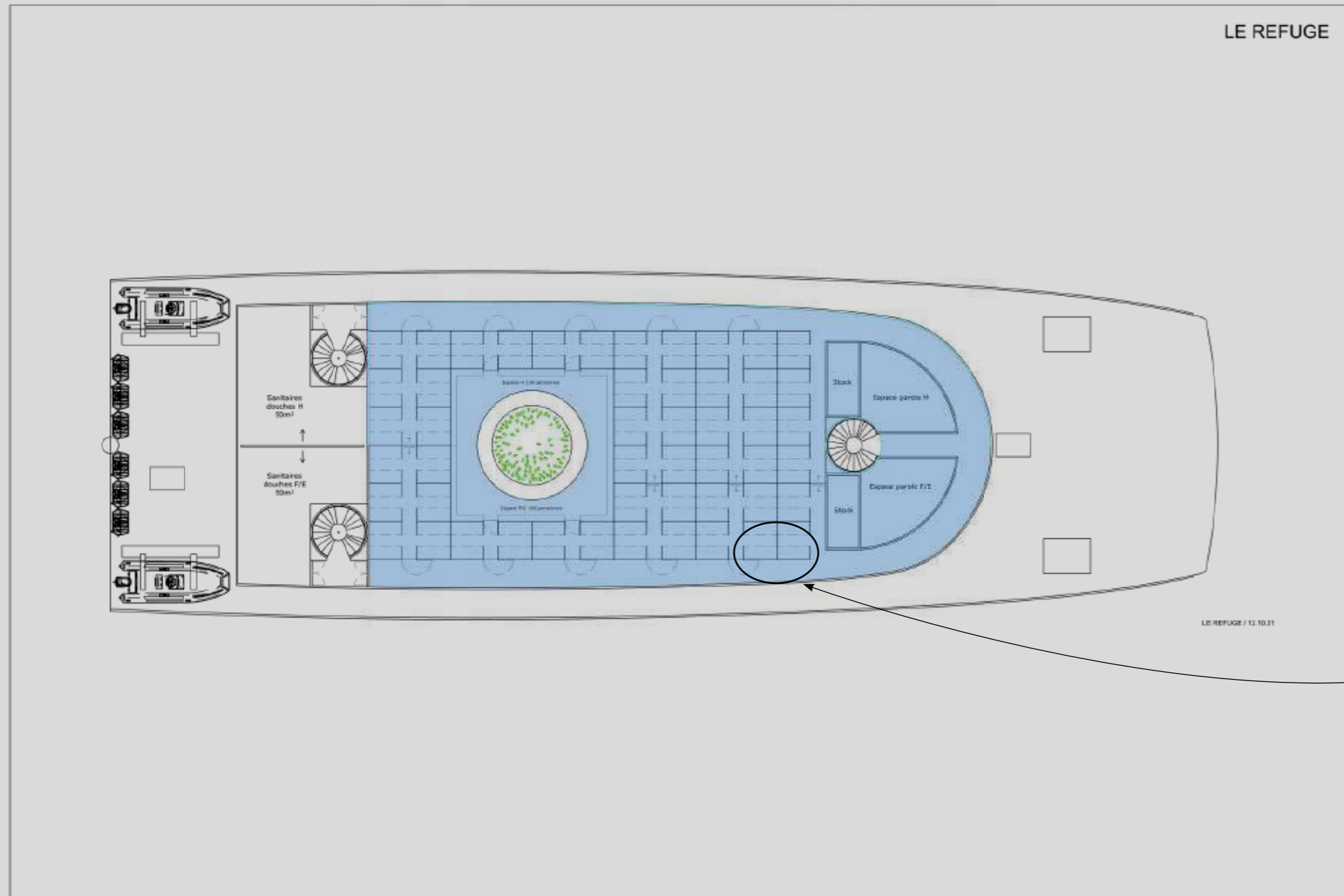
NAVIRE

UN REFUGE DE HAUTE MER

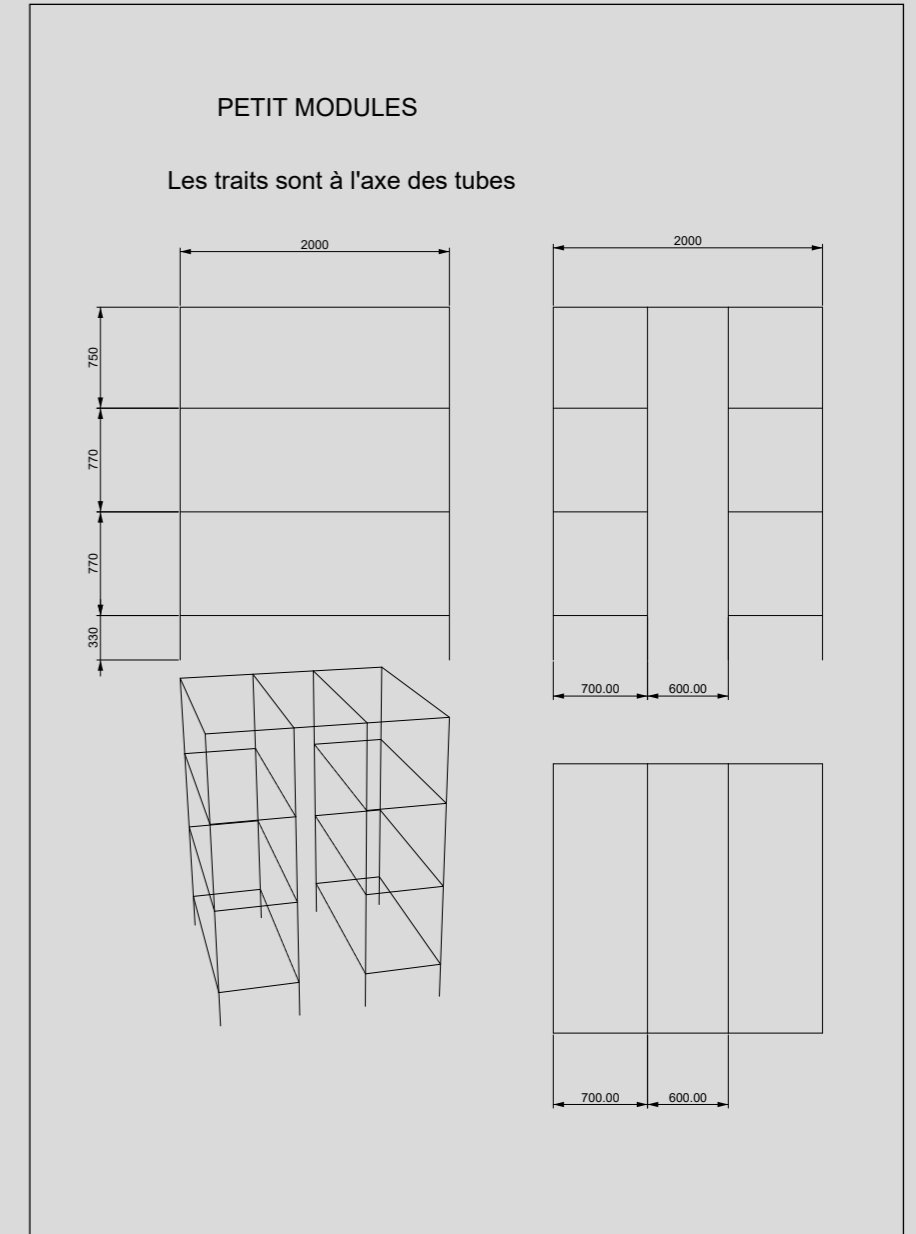
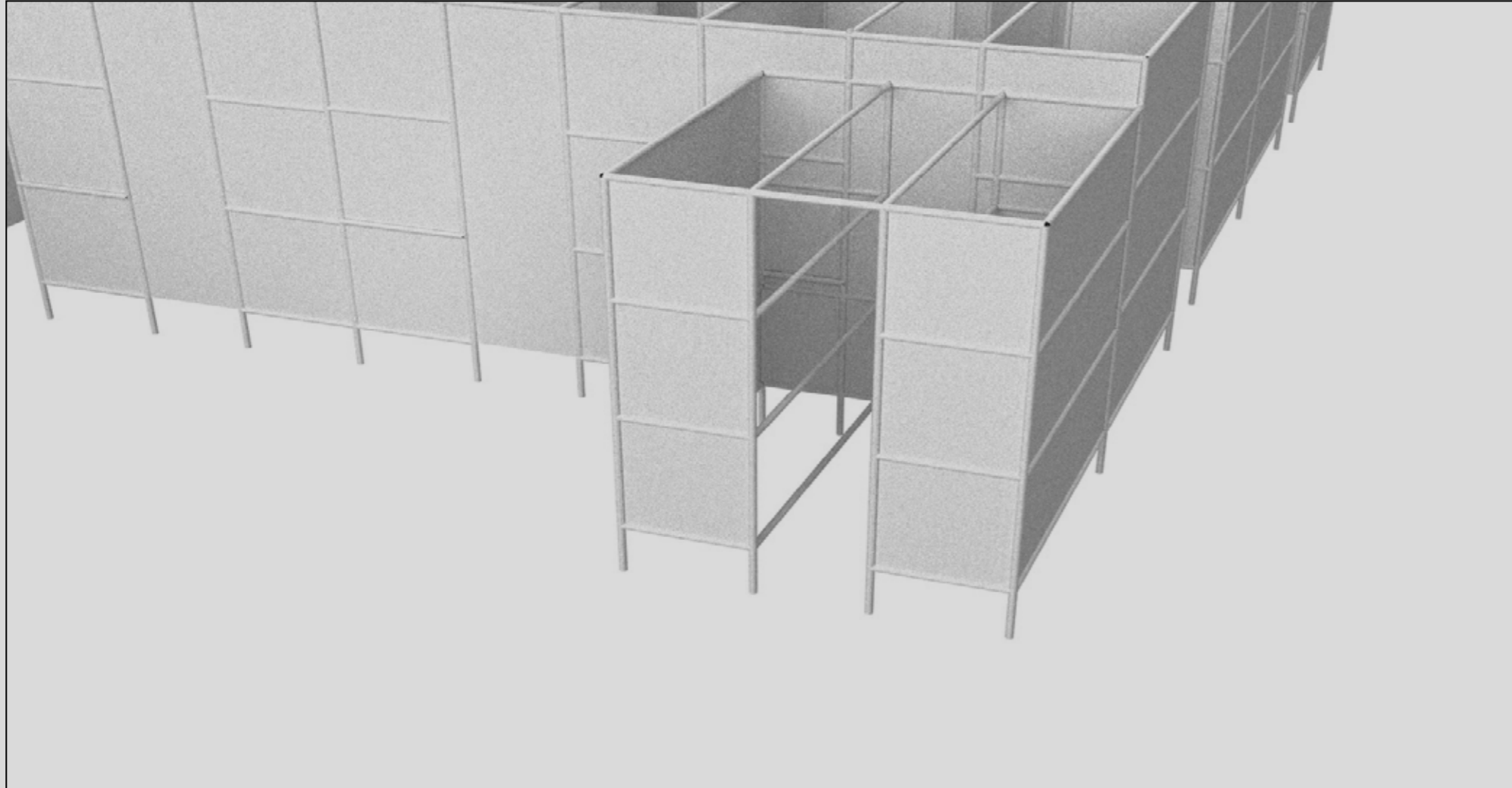
Inventaire des objets relevant de la catégorie Abriter Habiter



CONCEPTION / MISE EN FORME DES COUCHETTES



CONCEPTION / MISE EN FORME DES COUCHETTES



COMITÉ DE RÉFLEXION / ANCRAGE À MONTPELLIER



COMITÉ DE RÉFLEXION / ANCRAGE À MONTPELLIER



COMITÉ DE RÉFLEXION / ANCRAGE À MONTPELLIER



COMITÉ DE RÉFLEXION / ANCRAGE À MONTPELLIER



AGENDA / PROGRAMMATION DU PROJET

2021
11—13 NOVEMBRE
Montpellier

2021
1^{ER} DECEMBRE
Rencontre avec Sébastien,
présentation sujet
Campus Fonderie de l'image

2022
5 JANVIER
Deuxième jour workshop,
production et tests
Campus Fonderie de l'image

2022
26 JANVIER
Finalisation des productions
et présentation
Campus Fonderie de l'image

2022
9 AVRIL
Restitution Marseille
Coco Velten

2022
25 JUIN
Restitution Marseille
MUCEM

À PROPOS DU WORKSHOP

SUJET DU WORKSHOP

Nous vous proposons de travailler sur l'espace de repos, du sommeil, dans l'espace de couchette du navire. Un enjeu de design graphique consistera à imprimer des éléments sur les toiles tendues qui serviront de « couchettes » pour les rescapés à bord. Le refuge devrait être équipé d'éléments tubulaires qui devraient recevoir des toiles tendues en polyester perforé, et ce pour 300 personnes (voir les premières esquisses dans les éléments du lien). Nous pourrions imaginer que ces 300 toiles, à échelle humaine, peuvent recevoir des éléments d'information, plus ou moins sensibles, plus ou moins concrets, au sujet du territoire européen, au sujet des lieux / collectifs / gestes qui en Europe accueillent et accueilleront. Ce pourrait être une vaste cartographie en 300 morceaux développée à l'échelle du refuge, ou une seule répétée 300 fois. Ce pourrait être un espace de narration ouvert à chacun des groupes, lieux, etc qui en Europe font l'accueil (300 lieux donc par exemple) qui pourraient informer, dire des mots, raconter des choses, adresser un message, etc, et ce dans diverses langues, ce qui rend l'exercice de représentation riche et passionnant.

ON VOUS PROPOSE DE FORMER DEUX THÉMATIQUES DE SUJETS

1 - TOILE TENDUE

la toile imprimée recto-verso. Dessiner un espace sur lequel on s'allonge au recto, et un espace au verso qui sera au-dessus de nos têtes, très rapproché, qui mérite d'être questionné de manière plus abstraite? poétique ? Penser à rendre les supports existants et banaux plus accueillants par la création de signes qui traduisent l'idée du partage, du lien et du dialogue. Un travail qui peut également passer par la mise en forme de mots ou phrases en français ou autres langues. Le texte pourra être manipulé dans plusieurs langues, afin de parler à tous et toutes. La place du signe permettra de contribuer au développement d'un langage universel. Créer de l'interaction entre les toiles par un jeu de formes (main tendue...) ou de questions ?

2 - CARTOGRAPHIE

Le plafond de cet espace de repos peut aussi être considéré. Pour cela, la question de la cartographie européenne semble intéressante. Nous adressant à des personnes en situation de migration contraintes, il serait intéressant que la cartographie donne à voir des lieux/espaces qui leur seraient utiles. Ainsi, un travail d'exploration graphique est à réaliser, mais dans ce cas quels signes penser ? Quelle forme cartographique ? Quel graphisme ? Quelle couleur ?

Vous travaillez au minimum en binôme et au maximum par groupe 4 personnes. Pour le mercredi 1 décembre, merci de choisir déjà les groupes

RÉTROPLANNING

1^{ER} DÉCEMBRE

Présentation projet,
rencontre avec Sébastien
Thiéry fondateur du collectif
Pérou, premières réflexions
conceptuelles et créatives,
mise à l'échelle du format

12 JANVIER

Création graphique et
plastique en classe avec une
direction graphique claire

26 JANVIER

présentation de vos créations

PRÉSENTATION DES GROUPES

GROUPE 1

Pictogramme
Dimitri Sénac, Anastasia
Champeau, Lucie Turenne

GROUPE 2

Outremer
Noémie Hay, Mélanie Girard
Camille Janjec

GROUPE 3

Carto'revée
Benjamin Rua, Baptiste
Moreau, Méryll De Carvalho

GROUPE 4

Lucie Wax, Zoé Klein
Mathilde Courtès

GROUPE 5

Nuits abstraites
Elsa Duffo, Natalie Deas

GROUPE 6

Aurélien Brigaud
Antoine Jarnaud
Romain Marc
Noémie Cadillon
Meg Nathanson
Corentin Echivard
Coline Pages

GROUPE 7

François Barrere
Anthony Villechenoux
Fiona Ardourel
Sénareth Ham

GROUPE 8

Carto'revée
Camille Ameline
DeCadeville
Zoé Vinardell
Clémentine Cayzeele
Cassandra Lavital
Solène Moal

GROUPE 9

Monde imaginaire des rêves
Adrien Jouannet
Pierre Voisin
Melissa Le Dréau

GROUPE 10

Un paysage unique
Eva, Mae, Gabriella,
Lois, Fanette, Audrey,
Lucie

GROUPE 11

Charlotte Essique
Marine-Anne Parreaux
Eva Kjiellgren
Audrey Egrot

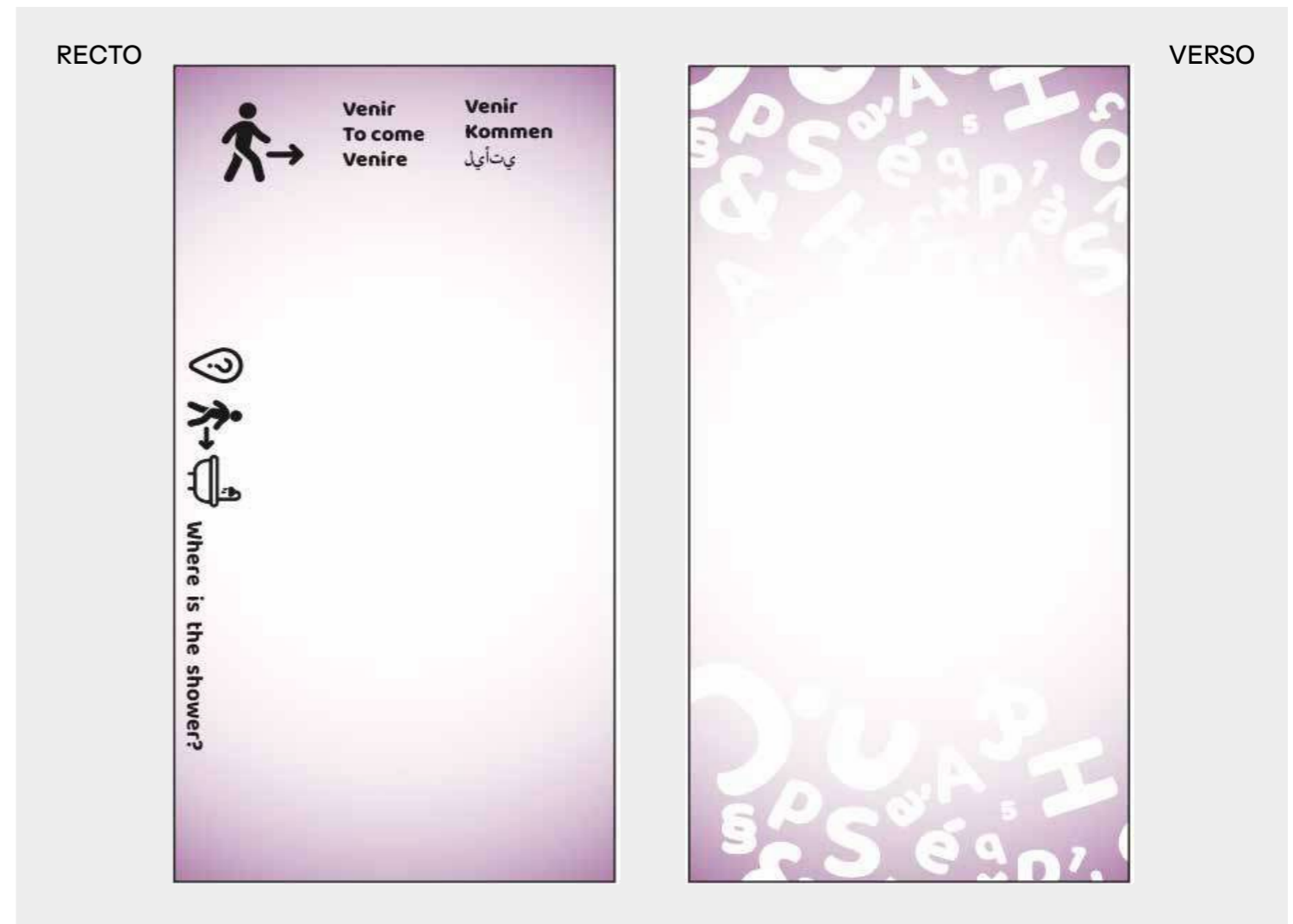
PICTO'

Chaque couchette est un espace personnel privé, une zone de repos et de sommeil. Chaque personne doit se retrouver facilement dans l'espace et s'appropriier la couchette grâce à son propre pictogramme. Les pictogrammes sont destinés à faciliter le premier contact et l'accueil de personnes réfugiées. Chaque pictogramme représente un mot. Ce mot est traduit en arabe, français, italien, espagnol, allemand et anglais. Les passagers peuvent se repérer grâce à la couleur et le pictogramme. Chaque zone (regroupant des couchettes) représente une thématique pour les pictogrammes. Il est important de transmettre des idées positives et d'apprendre des mots basiques, indispensables pour communiquer.



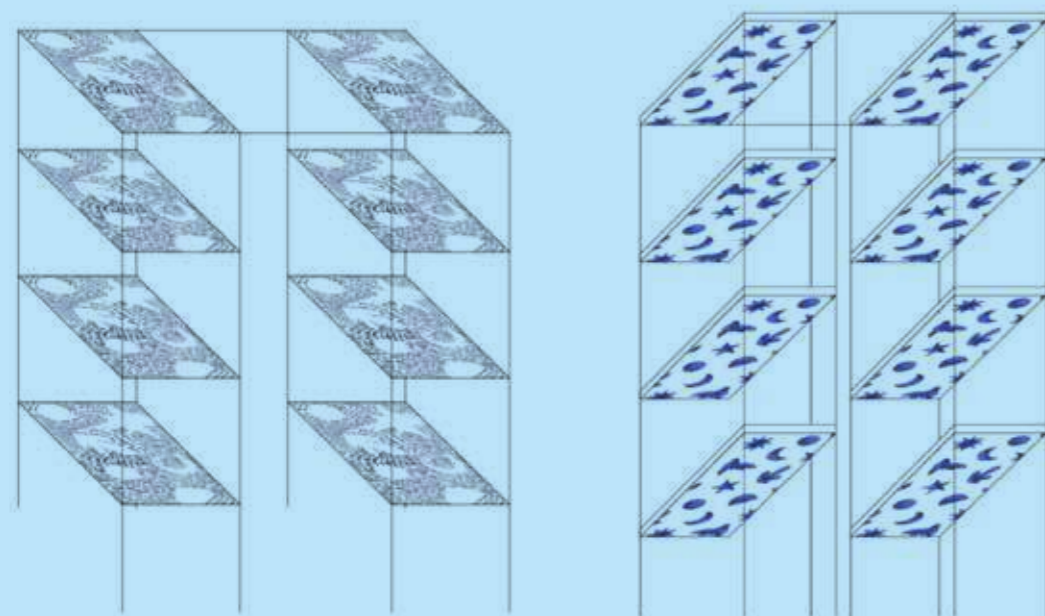
Repérage
Dialogue
Pictogramme

GROUPE 1



OUTREMER

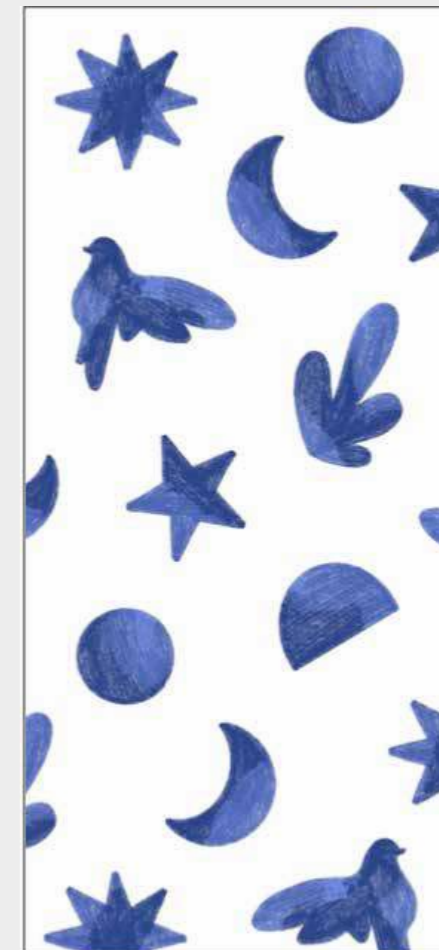
Dans un jeu de formes et contre-formes oniriques aux nuances bleutées, des poèmes rédigés à la main à l'encre ondulent sur les couchettes. Ces textes originaux d'Europe abordent, dans différentes langues parlées sur le bateau, les thèmes du voyage, du sommeil, de l'espoir, du rêve et de la nuit. Ils invitent les dormeur-euses à s'initier à leur compréhension en créant un échange entre les passager-ères du bateau.



RECTO



VERSO



Poésie

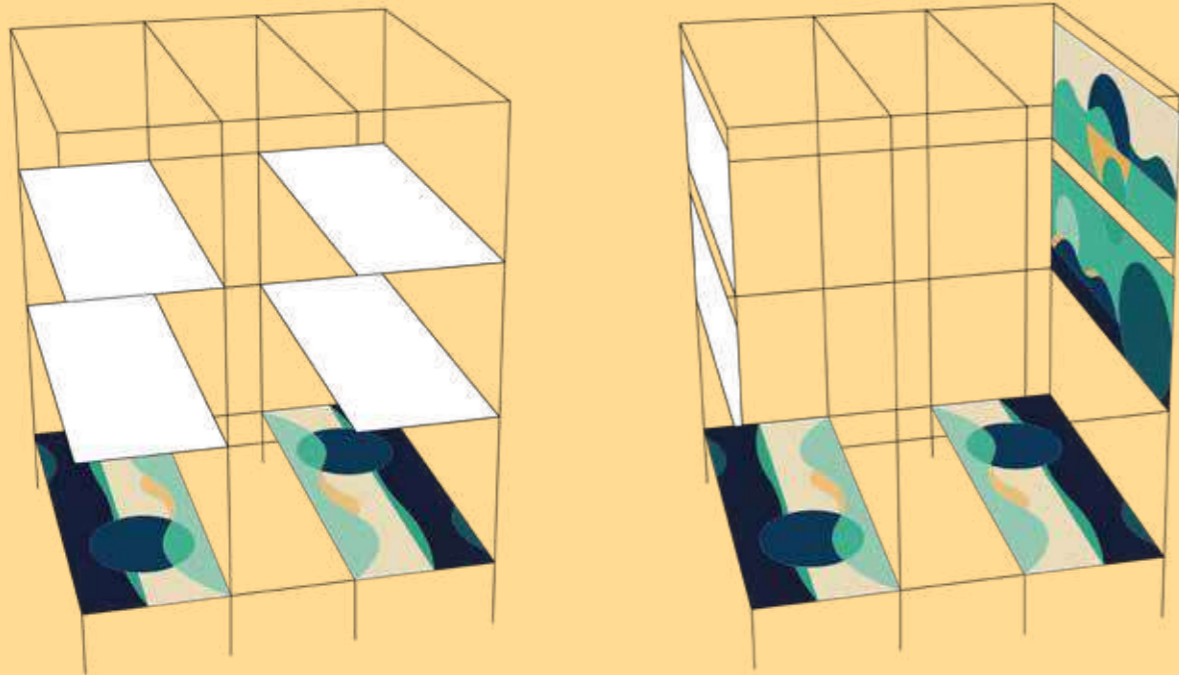
Rêve

Espoir

GROUPE 2

UN PAYSAGE UNIQUE

Les murs de la chambre et les couchettes seront peintes de telle sorte à ce que lorsque les couchettes sont repliées, les dessins dessus se fondent avec ceux du mur pour ne former qu'une immense «frise». Les éléments du motif sont composés de façon à pouvoir imaginer plusieurs paysages différents et dans plusieurs sens. Il n'y a ni de haut, ni de bas. Ainsi, que ce soit lorsque les couchettes sont repliées, ou bien quand on est allongé, des paysages différents se forment et laissent place au rêve et à l'imagination.



Imaginaire

Coloré

Fantastique

GROUPE 10



RECTO

VERSO



CARTO'REVÉE GROUPE 3

Pour ce projet de création, placé sur le plafond de l'espace couchette du bateau Navire/Avenir, nous voulions nous pencher sur les principes de la cartographie, outil visuel qui nous permet de nous situer mais aussi du rêve, qui est ce moment d'évasion où notre imaginaire prend le dessus, Nous ne voulions pas utiliser des images propres qui pourraient peut être froisser certaines personnes présentes sur le bateau, c'est pourquoi on s'est penché sur les images abstraites, ces images libres d'être interprétées comme chaque personne le veut.

Repères

Carte

Orienter



DÉGRADÉ PASTELS GROUPE 4

Dans l'espace couchette du navire, nous voulons nous focaliser sur l'instant présent, et n'aborder ni le passé, ni un futur incertain: l'instant est au sommeil. Nous voulons dédier cet espace au rêve en amenant une douceur visuelle. Afin de contribuer à créer une atmosphère la plus apaisante possible dans le moment difficile que les personnes à bord traversent, nous utiliserons des couleurs pastels, douces, en jouant avec des dégradés de teintes pour apporter de la vie sans créer de contrastes trop fort pour l'œil. Afin d'éviter toute appropriation culturelle ou autre maladresse quant à ce qu'une image pourrait évoquer, nous choisissons l'abstrait.

Douceur

Berceuse

Instant présent

RECTO

VERSO

Way up high

There's a land that I heard of

Once in a lullaby

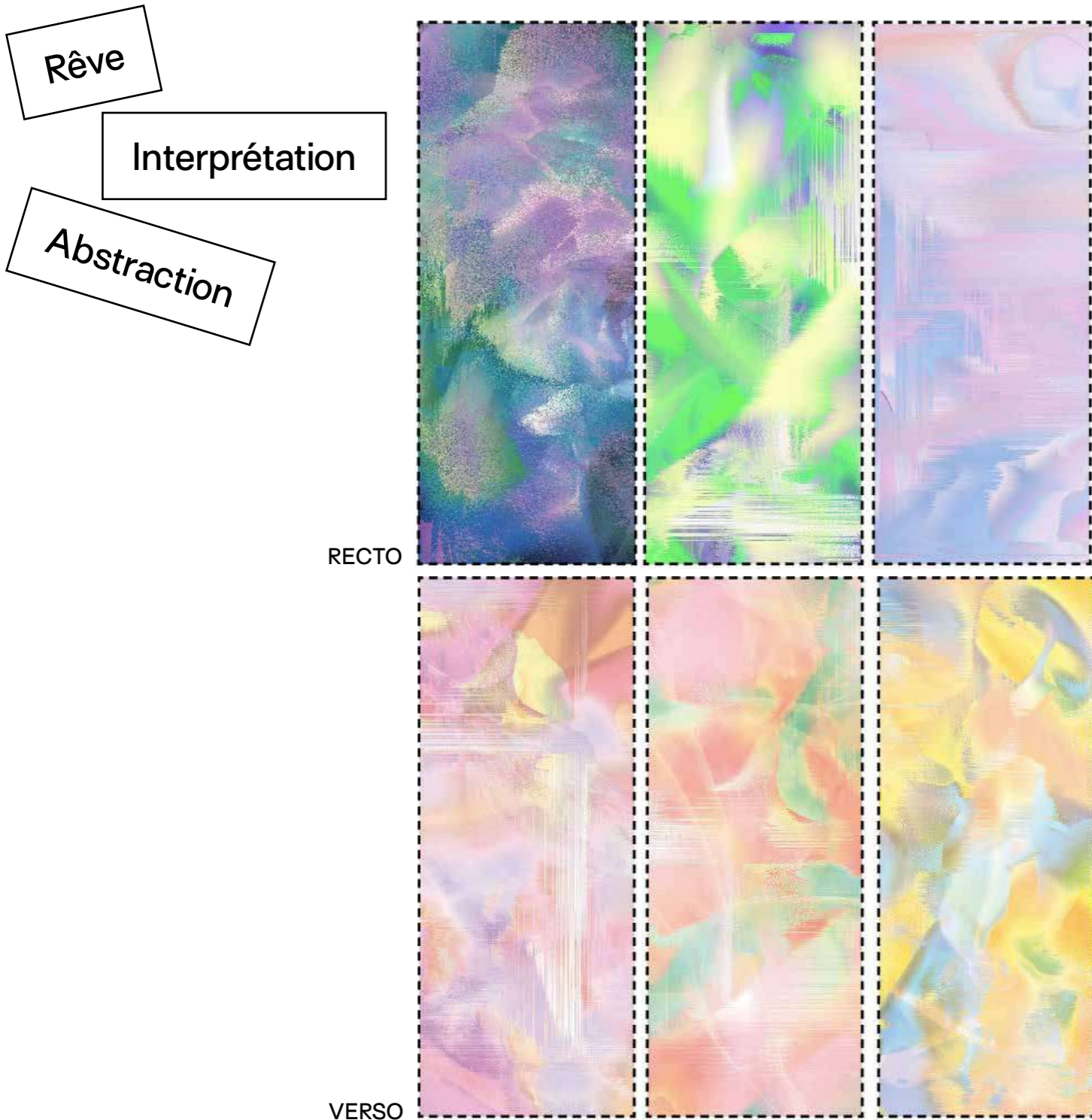
The first star I see tonight;

I wish I may, I wish I might,

Have the wish I wish tonight.

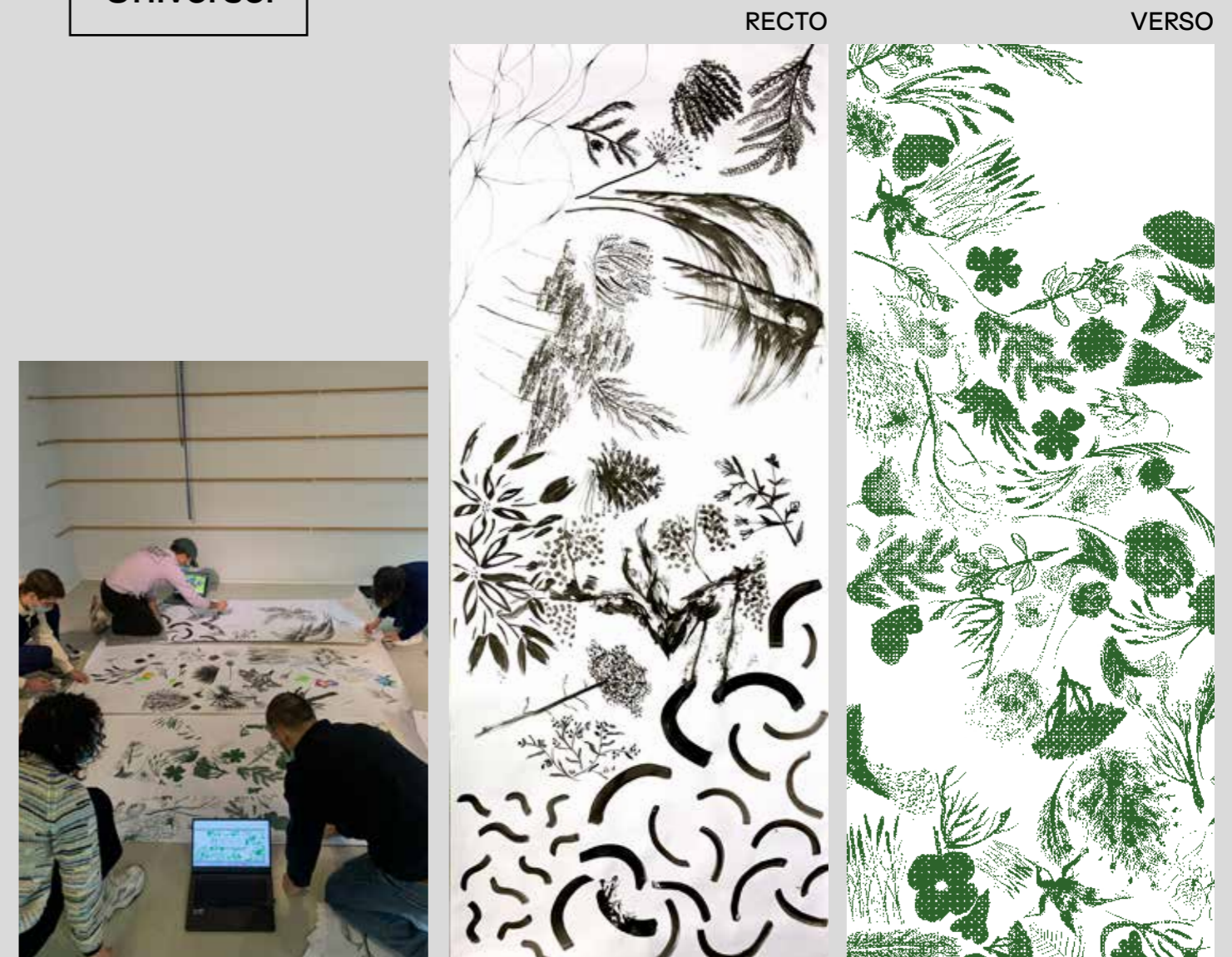
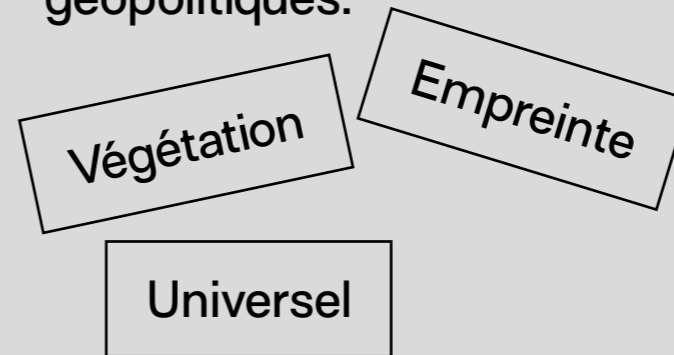
NUITS ABSTRAITES GROUPE 5

Notre idée consiste à créer sur l'envers des toiles qui serviront de couchette. De ce fait, les personnes qui verront la création seront couchées en dessous de celle-ci. Nous nous sommes ainsi dit qu'à la manière d'un plafond que l'on fixe avant de s'endormir, la création graphique serait la dernière chose que l'on verra avant de s'endormir. De ce fait, nous avons choisi de faire une création abstraite libre à interprétation qui convient autant aux adultes qu'aux enfants qui pourront interpréter ce qu'ils pensent voir avant de s'endormir.



UN NOUVEAU PAYSAGE GROUPE 6

Nous souhaitons développer une carte joignant l'Europe et la méditerranée en évoquant les territoires uniquement par la nature. Ceci pour leur permettre de retrouver l'intimité, dans un paysage lacunaire qui vient faire le lien entre les continents. À travers la flore et les minéraux — ces indices des paysages — nous souhaitons donner à rêver et rendre plus présente une terre encore trop lointaine. Cette carte permettrait à ceux et celles qui la regardent de mieux appréhender la géographie qu'ils s'apprêtent à découvrir, au-delà des frontières et des lourdeurs géopolitiques.

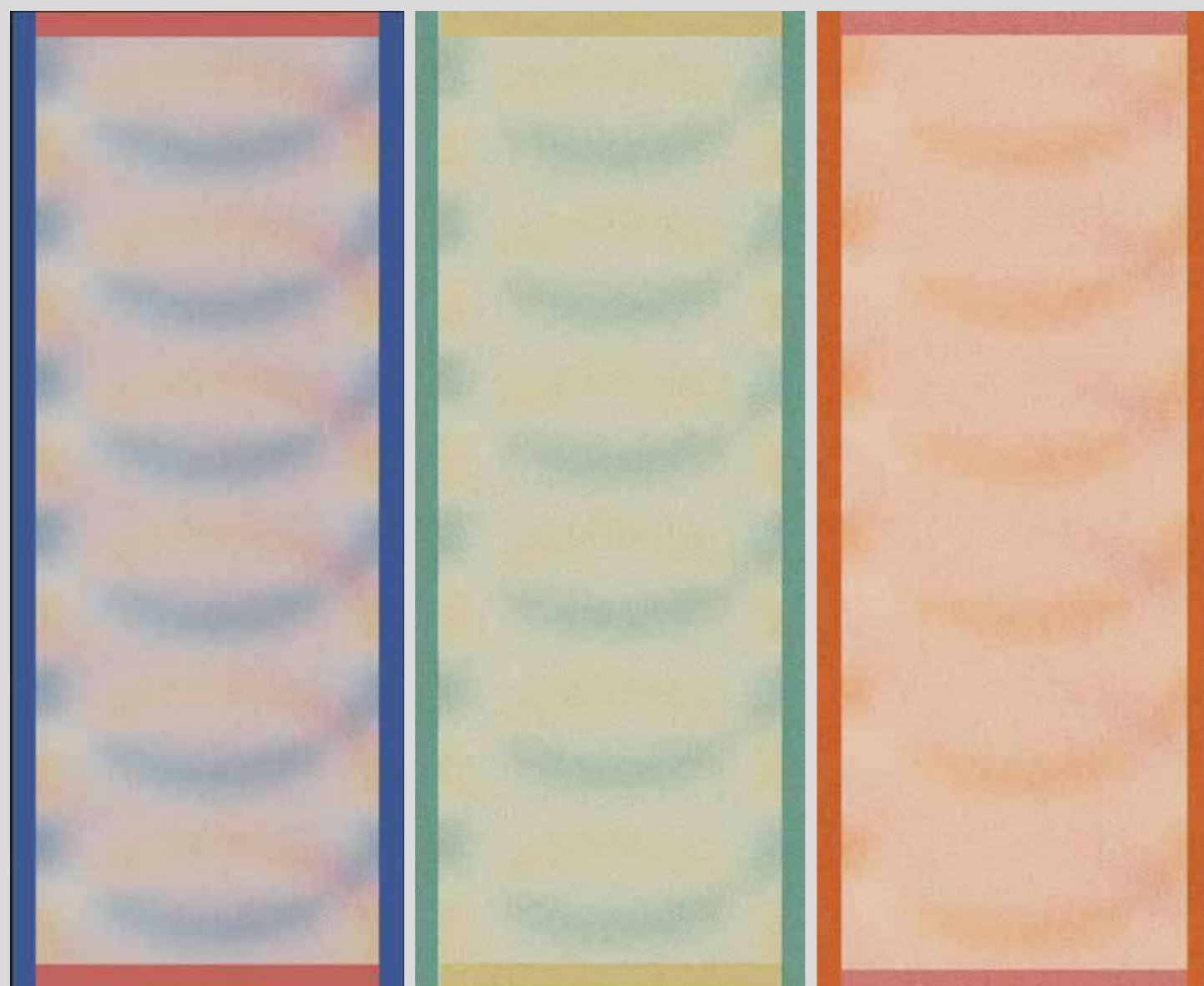


L'AURORE GROUPE 7

Formes vaporeuses

Nuageux

Couleurs chaudes



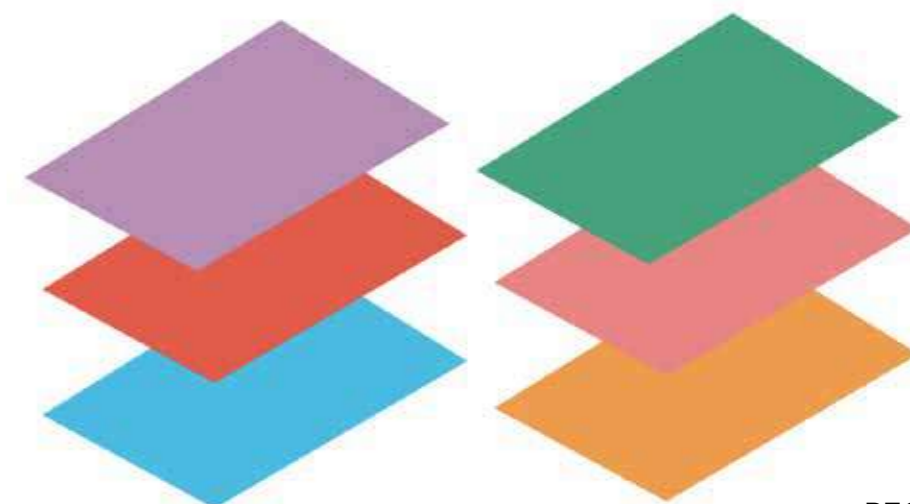
COMPTINES GROUPE 8

Notre projet de création de couchettes tourne autour des enfants. Afin de leur permettre de trouver (ou retrouver) le sommeil malgré leur situation, nous avons pensé à récréer un espace intime à travers ces designs. Nous avons réalisé des formes rappelant une histoire (une comptine). L'enfant pourra les lire, se les réapproprier (seul ou avec un adulte). Cela permettra de réinstaller dans un espace étranger, un moment familier, rassurant, de partage.

Narration

Rassurer

Comptines



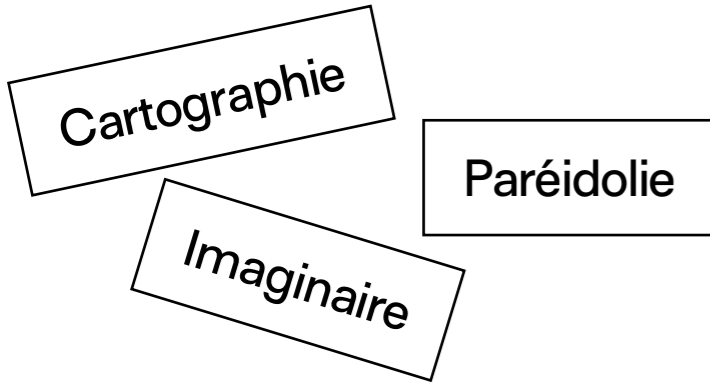
VERSO

RECTO

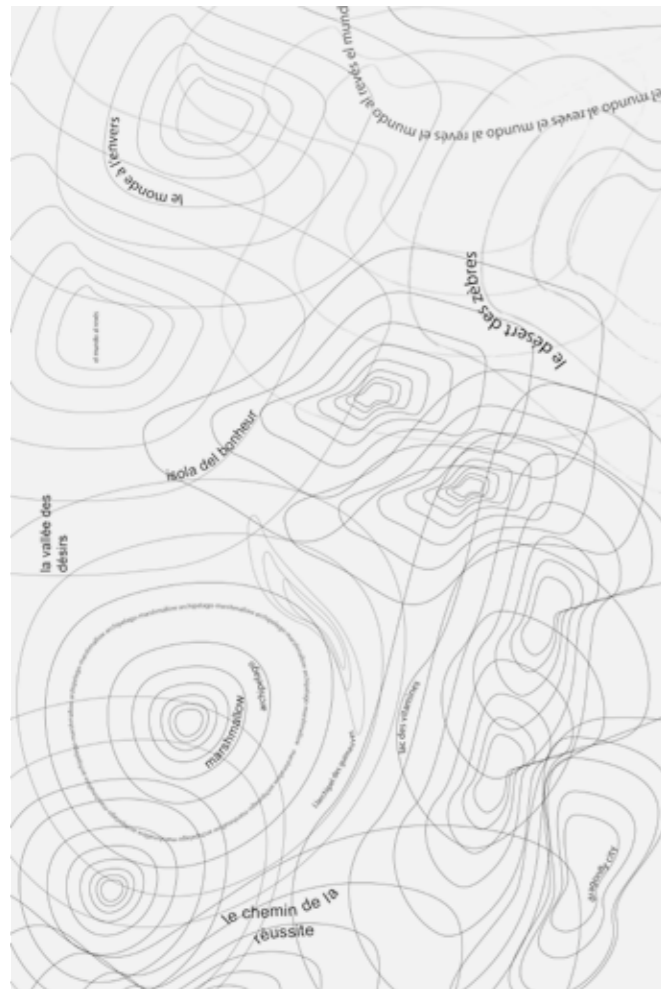


MONDE IMAGINAIRE DES RÊVES GROUPE 9

Nous avons imaginé une cartographie du Monde Imaginaire des Rêves. Les îles en forme abstraites vont être assimilées et transformées par notre cerveau en forme familière, référencées dans notre imaginaire. Combiner la paréidolie et la cartographie permet de créer un univers dans lequel le rescapé peut se laisser porter par les formes et le texte poétique pour se détendre, et être apaisé.



RECTO

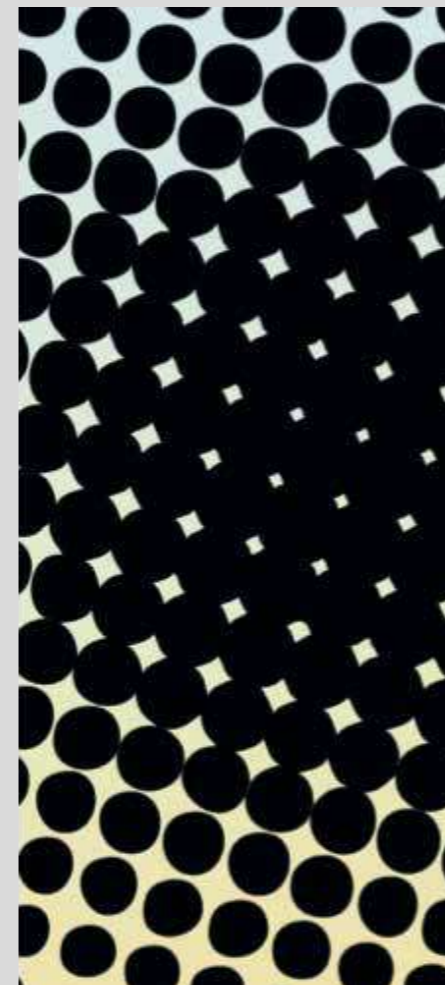
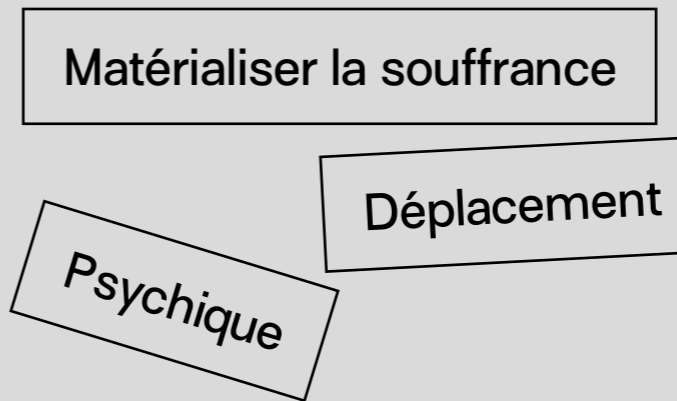


VERSO

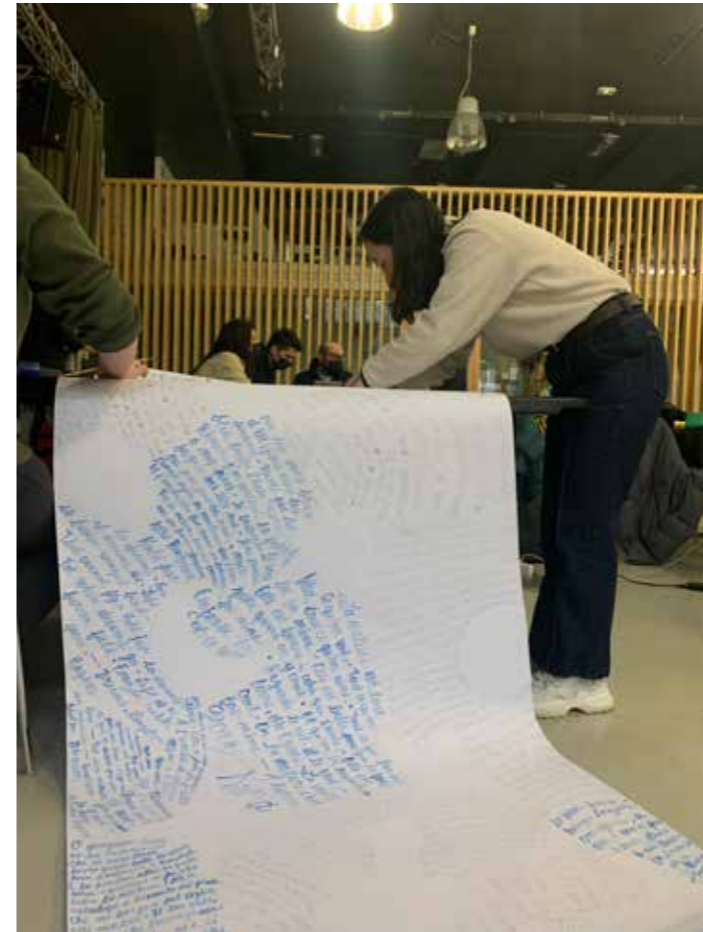


POINTS NOIRS GROUPE 11

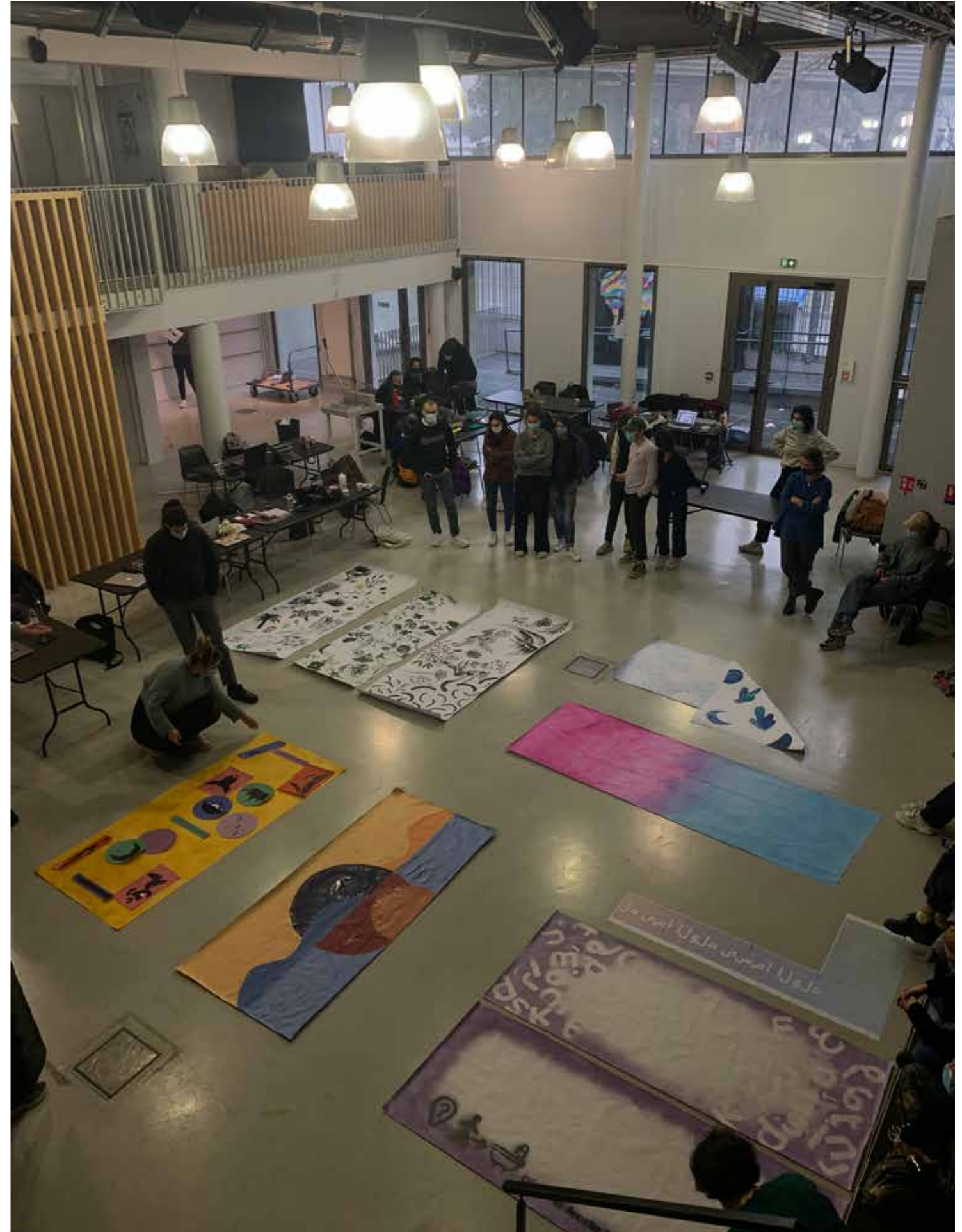
Nous proposons de recouvrir les tissus des couchettes de morceaux de tissus de formes rondes et noires. Ces pièces seraient scratchées ou boutonnées au verso (pas sur la pan où l'on dort, mais de l'autre côté). Ainsi les personnes allongées dans les lits-hamac du bateau pourraient enlever ces morceaux de tissus que nous métaphorisons comme des morceaux de traumatisme. En enlevant ces formes présentes au-dessus d'eux dans les lits, les passagers laisseront alors découvrir le dégradé de couleur vive du tissu de la couchette présent en-dessous.



PROCESSUS / RÉALISATION



PROCESSUS / RÉALISATION



INTERVIEW 1/3

COMMENT LE PROJET N/A A-T-IL COMMENCÉ ?

Nous étions invités par Civic City à participer au projet international et pluridisciplinaire "Inscriptions en relation" au Musée de l'immigration. Avec Stéréo Buro, nous avons organisé un workshop au Campus Fonderie de l'image avec la création d'un journal "décoloniale" exposé au musée et une rencontre entre les classes de plusieurs écoles internationales. Eddy Terki a participé à une table ronde sur la question de l'inscription dans l'espace public où il a présenté son travail en se concentrant sur un projet d'inscription calligraphique à l'Institut du Monde Arabe.

Suite à cet événement, Sébastien Thierry a organisé avec le collectif Perou et Civic City un appel à contribution pour Navire Avenir, afin d'apporter une réflexion au sujet de la construction d'un navire pour venir en aide aux migrants en mer Méditerranée pour faire face à la vague migratoire sans précédent que nous vivons. C'est à partir de ce moment que notre collaboration prend forme et que le projet sur l'espace de refuge commence.

POURQUOI VOUS ÊTES-VOUS CONCENTRÉ SUR CETTE PARTIE DU NAVIRE ?

Nous avons été invités début novembre par Sébastien Thierry afin de le rejoindre au Centre choréographique national de Montpellier pour rencontrer les architectes du projet, Marc Van Peteghem et Marc Ferrand, ainsi que le collectif PEROU et, de ce fait, travailler à l'échelle 1 du navire.

Lors de ce temps de rencontre, nous avons décidé de nous concentrer sur le refuge qui est l'espace le plus intime du navire. Le défi de cet espace nous semblait évident car les rescapés allaient l'occuper par groupe de 6 personnes sans forcément se connaître, après un traumatisme assez dur. Ainsi, nous nous sommes demandé en quoi le design graphique pouvait-il être porteur de sens à cet endroit ? Comment pourrions-nous nous

adresser à eux.elles en plusieurs langues ? Quelles histoires raconter ? Quels sujets aborder ? Quelles images créer ? Ainsi, en quoi un espace de sommeil peut-il devenir un espace d'accueil et de rêve ? Quels messages, narrations, cartographies imprimer sur les toiles tendues de l'espace refuge afin de glisser dans l'espace du sommeil et des rêves des signes de celles et ceux qui en Europe font l'hospitalité ?

EN QUOI LE DESIGN VOUS SEMBLE IMPORTANT À CET ENDROIT ? DANS CE TYPE DE PROJET ?

Le design graphique est un outil pour donner à voir, faire comprendre et rendre lisibles des enjeux complexes de notre société afin de donner du pouvoir aux citoyens d'agir. Nous voulons par le design graphique apporter des messages d'hospitalité, mettre en forme des éléments d'information, plus ou moins sensibles, plus ou moins concrets, au sujet du territoire européen, au sujet des lieux / collectifs / gestes qui en Europe accueillent et accueilleront.

Par le design graphique, et plus particulièrement l'apport plurilingue des écritures, ou encore le langage universel des pictogrammes, nous souhaitons donner des outils de lecture pour des actions pratiques sur le présent du navire, et futures une fois arrivés à port. La représentation de la cartographie, informative ou poétique, permet encore de visualiser un territoire et un déplacement, mais aussi une place individuelle dans un ensemble. C'est un exercice de représentation riche et passionnant, qui permet de rendre les supports existants et banaux plus accueillants par la création de signes qui traduisent l'idée du partage, du lien et du dialogue.

INTERVIEW 2/3

COMMENT ET POURQUOI AVEZ-VOUS FAIT LE LIEN AVEC LES ÉLÈVES ?

Mes étudiant.e.s en design graphique ont la chance de pouvoir travailler en alternance, ce qui leur donne l'opportunité de se confronter au monde professionnel. Je pense que ce projet est l'occasion pour eux.elles de se confronter à une forme de réelle, plus sensible, plus humaine et plus engageante. C'est la raison pour laquelle il nous semblait important de faire le lien avec le Campus et nos élèves.

Ce projet leur permet de faire partie d'un panel de disciplines plus vaste : les architectes qui construisent le navire, les sauveteurs qui apportent des précisions sur l'état émotionnel des rescapés, des aides-soignantes qui interrogent les premiers gestes des soins et secours. Ce sont des données à prendre en compte en tant que design graphique dans le projet. Il s'agit de penser de manière plus ample aux questions liées à aux espaces et aux usages du Navire : se déplacer, interagir entre cultures et langues différentes, de manière intergénérationnelle et encore rêver d'un futur meilleur possible.

Les élèves ont alors pensé à l'échelle de la couchette, mais également à celle de l'espace de la cellule de refuge et à celle du Navire. Les signes graphiques proposés permettent de nouvelles formes d'interactions sociale.

Ainsi, le lien nous l'avons imaginé via un workshop en trois temps afin de leur laisser le temps de développer leur projet. La première rencontre a eu lieu le 1er décembre avec la présence en distanciel de Sébastien Thierry pour présenter les enjeux du projet. Les élèves se sont rapidement emparés du sujet afin de construire une première intention conceptuelle. Avec Eddy, nous avons pris le temps d'encadrer ce workshop entre chaque séance afin de les aider à développer leur projet. La seconde séance a eu lieu

le 12 janvier ou nous avons réagi aux premières maquettes en vue de la réalisation échelle 1 pour la séance du 26 janvier. Nous avons invité à ce moment Lucile Pincon, étudiante de DNMADE Graphisme en action au lycée Garamont, à assister au rendu et nous accompagner sur la restitution finale. Nous l'avons rencontrée à Montpellier car elle mène son projet de mémoire sur le projet Navire/Avenir. Il nous semblait intéressant de donner place à Lucile afin d'ouvrir le projet et de permettre au Campus de faire lien avec une autre école.

Ce projet a également la particularité d'être ouvert aux écoles du monde entier, il invite donc à une réflexion collective. C'est sensiblement la démarche que je développe pour le nouveau master au sein du Campus Fonderie de l'Image, où le design graphique se confronte aux problématiques sociétales. Cette formation interdisciplinaire souhaite former et initier les designers à une posture critique de "praticiens-chercheurs". De ce fait, développer un regard critique sur leur pratique leur offre toutes les clefs pour travailler avec des entreprises soucieuses des problématiques de société, en apportant une réflexion éthique et sociale. Les futurs designers graphiques pourront alors participer activement à des transformations contextuelles. du dialogue.

INTERVIEW 3/3

QUEL ÉTAIT D'APRÈS-VOUS L'APPORT PÉDAGOGIQUE POUR LES ÉTUDIANTS ? QUEL EST L'IMPORTANCE DE LES INVITER À PARTICIPER À CE PROJET ?

L'apport pédagogique premier est celui de les sortir de l'école et de sujets imaginaires pour les confronter à des sujets de société ou l'enjeu du design graphique n'est pas seulement formel mais également contextuel. Quand les élèves s'investissent dans le projet, ils se posent plein de questions durant le workshop sur la portée de leur forme, la justesse de leur réponse et l'impact qu'elle va avoir. Ainsi, il nous semblait important de re contextualiser leur futur métier et de leur donner une place plus concrète et plus engageante.

Un autre apport pédagogique important est celui de travailler en groupe. Penser un projet en collectif mettant les richesses et singularités de chacun.e au service du projet. Avec Eddy nous défendons une qualité d'écriture graphique qui peut se forger au sein de projets collectifs. L'apport de l'autre, dans la question plurilingue qui intéresse Eddy, ou dans celle de mise en espace pour moi est un enrichissement premier. Savoir également que l'on fait partie d'un plus grand groupe, formé d'autres écoles et disciplines, permet de penser un projet en relation aux autres.

Enfin, la problématique sociale actuelle de la migration ne peut pas être plus importante. Le design est là pour imaginer des prototypes à usages universels dans nos diversités. Penser et donner forme au vivre ensemble est pour nous l'enjeu des designers graphiques de demain. Il faudrait imaginer d'ailleurs de nouveaux navires terrestres...

COMMENT ENVISAGEZ-VOUS LA SUITE DU PROJET ? POURRIEZ-VOUS NOUS EN DIRE PLUS SUR L'ÉVÉNEMENT À MARSEILLE ?

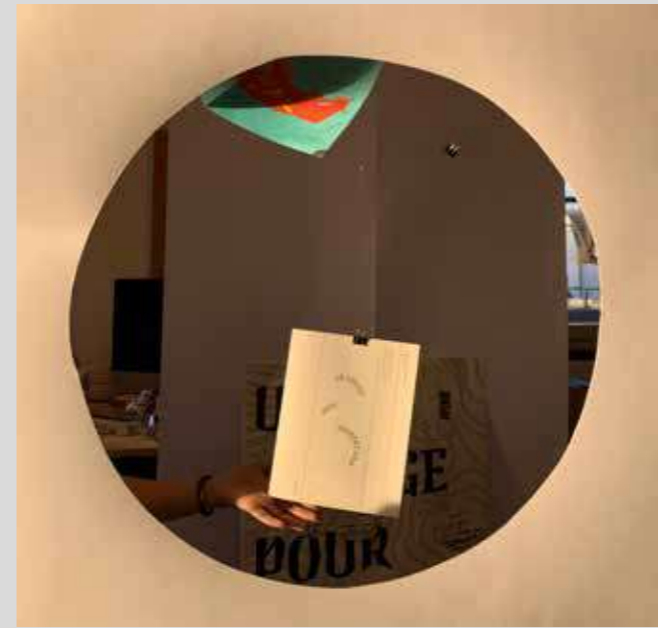
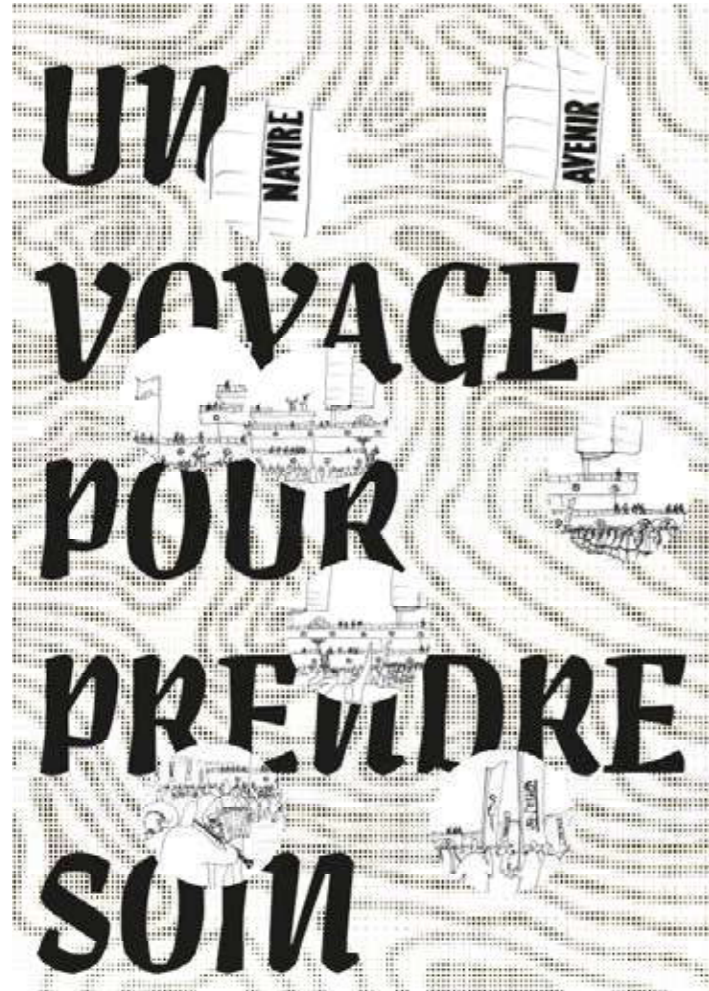
La suite du projet va se dérouler à Marseille, premier lieu d'accueil où seront présentés les projets des écoles participantes.

La restitution a été imaginée en deux temps : dans un premier temps une soirée de rencontre à Coco Velten est organisée le 9 avril, avec une mise en espace simple afin de voir les projets. Dans un second temps, nous serons de nouveau à Marseille le 25 juin. Ce jour-ci une marche collective est organisée vers le musée du Mucem avec l'ensemble des productions. Ainsi, le MUCEM va accueillir et indexer l'intégralité des projets dans leur archive, ce qui constitue une protection et une conservation au vue de recherches futures. Le 25 juin sera également le temps de découverte de l'édition que nous allons réaliser, qui donnera à voir et à lire l'ensemble du projet et des démarches des élèves durant ce workshop.

Avec Eddy nous souhaitons développer le projet afin de l'ouvrir davantage. En effet, en tant que Génoise, je souhaite faire du port de Gênes, un autre point d'accueil du projet, car il est un repère d'accueil historique. Cette suite, nous l'imaginons en collaboration avec l'Université de design et d'architecture de Gênes pour pouvoir continuer la réflexion avec leurs étudiants en design naval et graphique et ceux du Campus fonderie de l'image du nouveau master qu'on développe avec Jean-Marc Bretegnier et dans lequel Eddy Terki enseignera.

UN VOYAGE POUR PRENDRE SOIN

En corrélation avec le projet Navire, une étudiante en DNMA De graphisme au Lycée Claude Garamont réalise son projet de diplôme au sein de ce chantier naval. Le questionnement principal qui construit la réflexion est « En quoi le design graphique peut-il être un outil pour faire vivre l'hospitalité et prendre soin des exilés? ». Plusieurs enjeux sont sollicités notamment le fait de rendre familier un espace d'hébergement étranger et communiquer au delà des frontières.



CONTACT

silviadore@stereo-buro.com

bonjour@eddyterki.fr

AVENIR