labo.mg

Portfolio

Design environnemental,
graphique & interactif

Présentation

2021 – *Le design n'est plus un objet de desir, il est un outil au service du vivant, de la biodiversité. Pour pouvoir mieux comprendre et appréhender notre rapport à la nature, pour réensauvager notre monde et destaurer les imaginaires autour de l'innovation et de l'appropriation des ressources naturelles,* ***labo·mg utilise les processus et les outils du design et travaille avec des acteurs locaux, territoriaux et engagés. Notre action consiste à créer pour changer notre insertion dans la nature et nos relations environnementales, autant sur le plan sensible, systémique que pragmatique***

Créé en 2019, *l'atelier de design indépendant* ***labo·mg*** *est la réunion des deux designers* ***Margaux Crinon & Geoffrey Dorne****. Avec pour démarche la réalisation des projets de design numérique, graphique et exploratoire,* ***labo·mg*** *oriente sa réflexion, ses projets et ses clients vers des futurs souhaitables, vivants et en inclusion avec la biodiversité.*

Margaux Crinon & Geoffrey Dorne sont tous les deux designers, *enseignants en design numérique et travaillent chacun l'identité, l'imprimé, le code comme le pixel mais aussi le bois, le végétal, le vivant. Passionnés par la diversité du monde, ses représentations et tous les savoirs et questions qu'il regorge, ils dédient leur temps à entreprendre au travers d'un design engagé pour une habitabilité du monde, dans toutes ses dimensions*

*Ce portfolio s'articule en **trois parties***

1 - réalisations de Labo.mg

de la page 7 à la page 29

2 - réalisations de Margaux Crinon & Geoffrey Dorne (2010 à 2020)

de la page 30 à la page 118

3 - références culturelles

page 119

1 – projets par Labo.mg

réalisations : 2019 - 2020

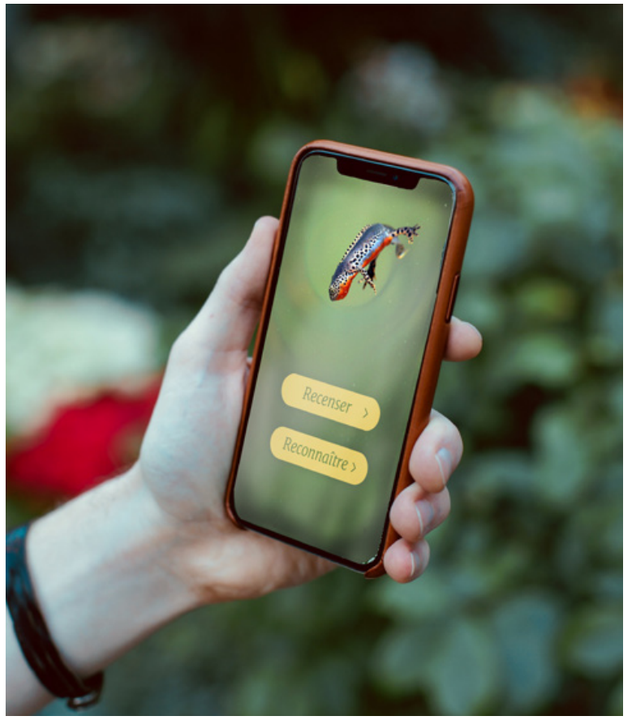
Application
Sciences Participatives

Sciences participatives × *Application* × *Labo.mg · 2019* ×

*Depuis 1996, la LPO Alsace est chargée par le Conseil Départemental du Bas-Rhin de coordonner les **opérations de sauvetage d'amphibiens** pour l'ensemble département du Bas-Rhin. Cette opération a pour but de préserver les populations d'amphibiens et de leur permettre de franchir les routes à fort risque d'écrasement en diminuant la mortalité routière. En 2017, le suivi des 60 sites d'écrasement d'amphibiens a été effectué par plusieurs **associations**, **municipalités** et **particuliers**.*

*Ayant participé au **recensement des amphibiens à Diemeringen** en mars 2018, Labo.mg s'est lancé lancé dans la réalisation d'une application simple et intuitive pour apporter une manière alternative d'effectuer ces fiches de relevés qui pourront être transmise au responsable de la remontée des données sur la **plateforme SERENA**.*

*Quelques mois plus tard, nous avons proposé un sujet de création similaire nommé **« Ça compte »** auprès d'une classe de BTS. Les étudiants ont ainsi créés des thèmes spécifiques suivant les espèces à recenser (faune, flore, diurne, nocturne, etc.) avec les mêmes objectifs : **apprendre à reconnaître et faciliter les ateliers de recensement citoyen**.*

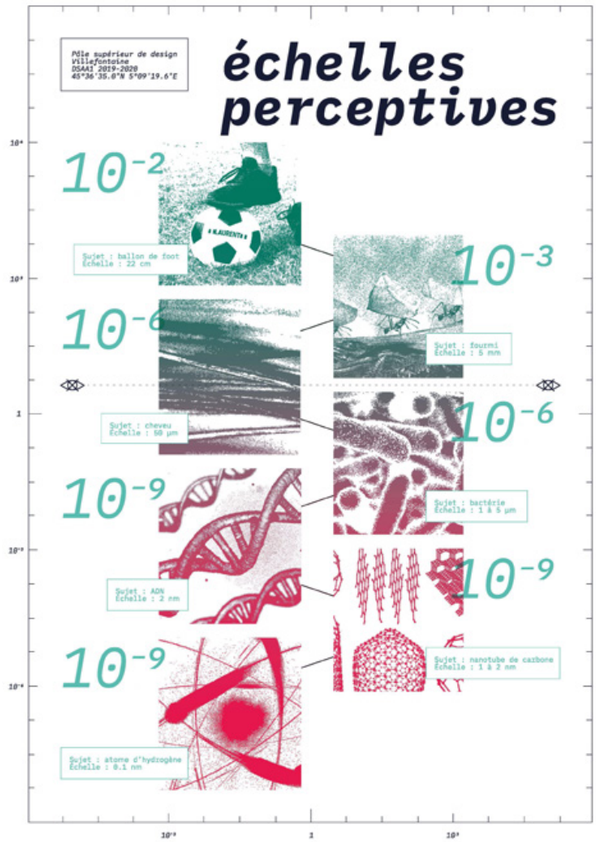


– Direction Pédagogique

Infra\visible

Pôle Supérieur de Design Villefontaine × *Exposition et médiation* × *2020* ×

*Réalisations de **dispositifs interactifs** et **scénographie** pour l'exposition **« créations émergentes »** au Mirage Festival 2020. Se jouant de la thématique du festival qui était «la cosmogonie» la classe de DSAA et Labo.mg avons présenté une série de dispositifs immersifs à partir de **microscopes** plutôt que de télescopes, renversant ainsi la conception de l'**exploration spatiale** et essayant de relier le **tout petit au très lointain**. Nous avons présenté dix dispositifs proposant chacun une nouvelle exploration. Cet atelier a été également mené par **Joël Chevrier**, professeur de physique à l'**université de Grenoble** et responsable d'un programme de maîtrise en nanotechnologie et nanosciences.*



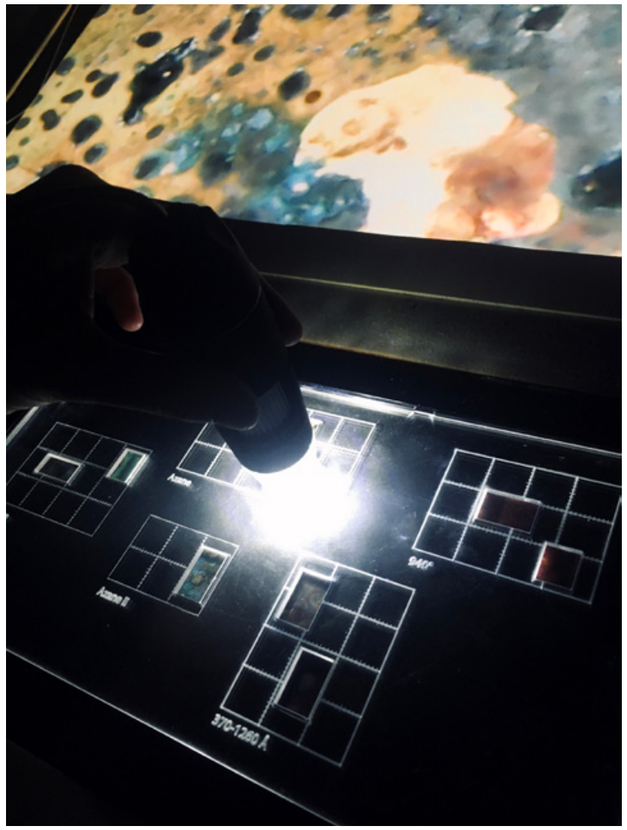
– Direction Pédagogique

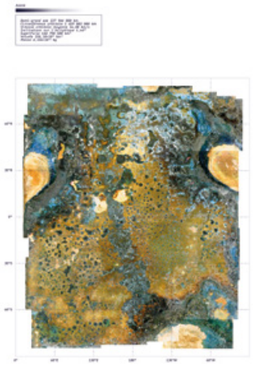
Infra\visible

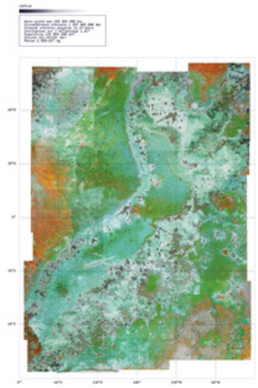
✕ *Pôle Supérieur de Design Villefontaine* ✕ *Exposition & médiation* ✕ *2020* ✕

ci dessous : Plaques de cuivre oxydées.
L'exploration avec le microscope USB donne l'illusion de se promener sur une planète lointaine.
réalisation : Julie Calmettes

◊







Brochure sur le matériau roseau

× *Parc Naturel Régional des Vosges du Nord* × *Brochure* × *2020* ×

Les roselières sont des milieux naturels avec une biodiversité qui lui sont propre. Ces espaces accueillent une centaine d'espèces d'odonates (libellules, demoiselles...), plus d'une trentaine d'espèces d'oiseaux (héron pourpré, Butor étoilé, rousserolle effarvatte) dont certaines sont d'intérêt patrimonial (bruant des roseaux, locustelle tachetée), ainsi que divers poissons, batraciens, reptiles et mammifères.

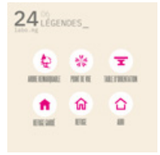
Dans un but de valorisation de ce patrimoine, autant sous le regard de la biodiversité que du matériau, le Parc Naturel Régional des Vosges du Nord nous a commandité la création d'un ouvrage imprimé valorisant et retraçant l'histoire, l'utilisation, la localisation et bien d'autres composantes autour du roseau et de ses usages contemporains.

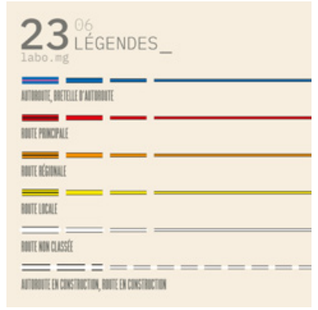
Fragments

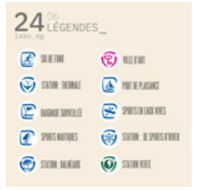
Graphisme et pédagogie × *Réseau social* × *Labo.mg · 2020* ×

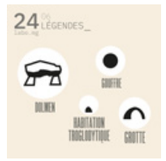
Miscellanées de faits et savoirs issus de la culture scientifique et écologique. Ce projet tente de manière humble de montrer en quoi notre culture est issue de ce que nous appelons la nature et vice et versa.

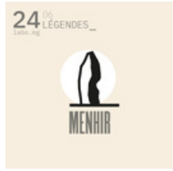
*Réalisation d'une **identité graphique** spécifique pour chaque « série » permettant une exploration et une pratique du graphisme en lien avec des **thématiques variées** (la robotique, les relations trophiques, les droits de l'environnement, la faune et la musique classique, etc.). Diffusion sur les réseaux sociaux **Twitter** et **Instagram**. Le projet constituera un corpus de 52 séries diffusées sur une année (une par semaine)*











Fragments

× *Graphisme et pédagogie* × *Réseau social* × *Labo.mg · 2020* ×

– Direction Pédagogique

Les outils du naturaliste

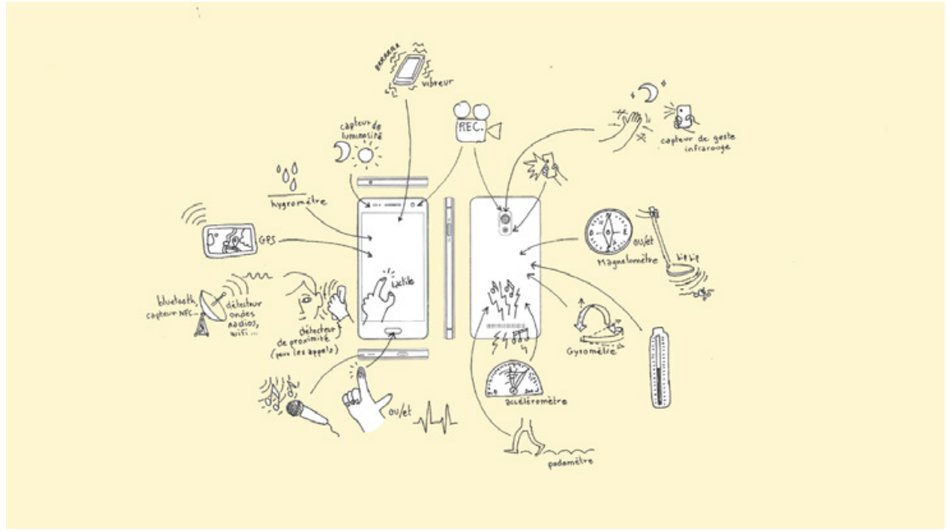
✕ *Pôle Supérieur de Design Villefontaine* ✕ *Rercherche* ✕ *2019* ✕

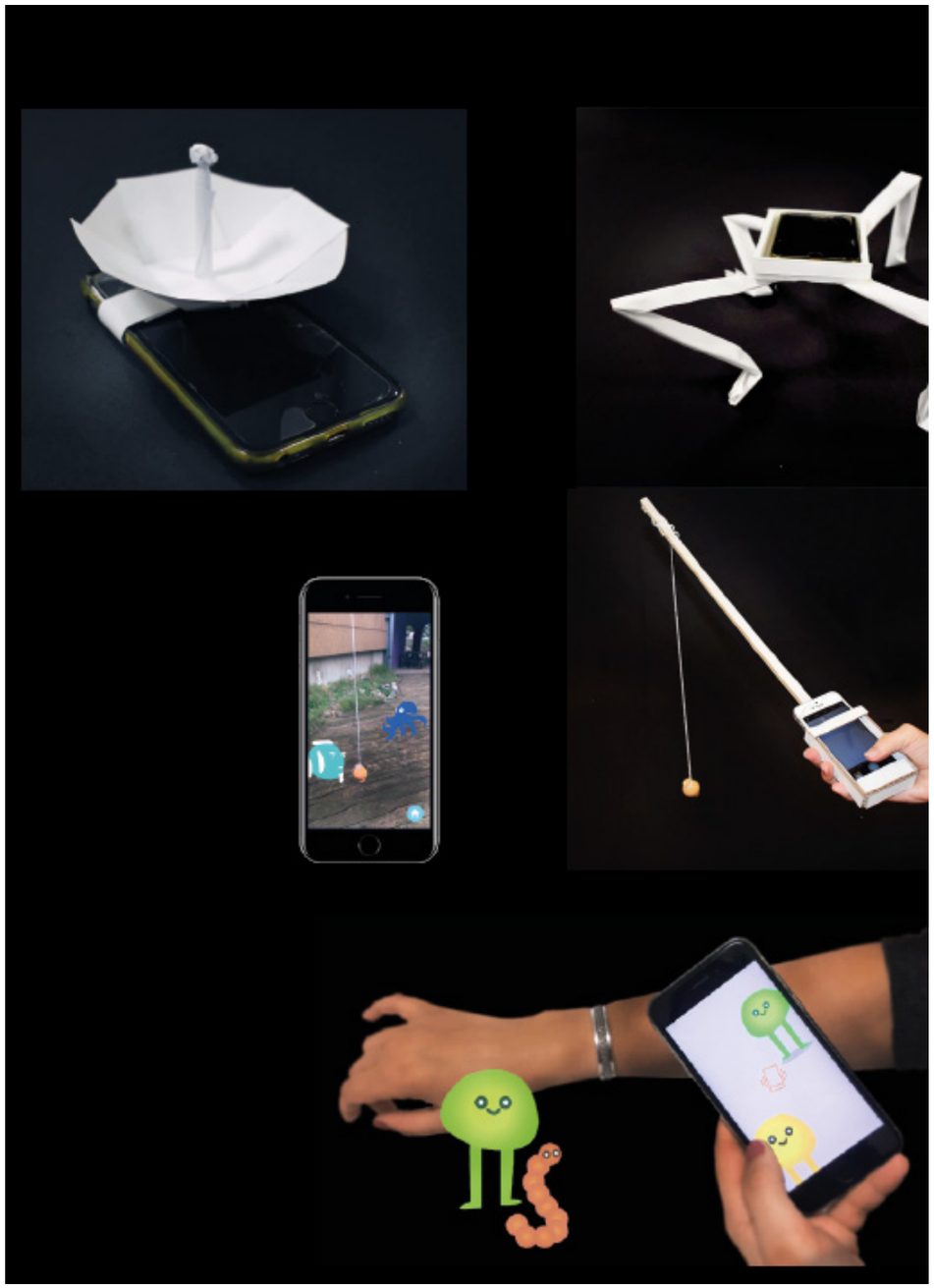
La biodiversité en France et dans le monde est en danger, menacée par de multiples facteurs pour la plupart liés à l'activité humaine. Pour questionner et œuvrer à la connaissance de cette richesse, les différents organismes étatiques et associatifs mettent en place des programmes de sciences participatives. C'est dans ce contexte que le projet ***Observer la nature a été conçu****.*

Avec la classe de BTS Design Graphique nous avons, dans un premier temps, créé une base de données commune recensant ***divers outils d'observation*** *utilisés par les* ***naturalistes*** *en faisant émerger les* ***scénario d'utilisation*** *et les* ***contextes d'observation****.*

Dans un second temps, chaque étudiant a choisi l'un de ces outils pour proposer une variante numérique à partir d'une ***augmentation – ludique et/ou utile – du smartphone****.*

L'ensemble du projet a permis de proposer des dispositifs à la frontière entre ***l'outil tangible et l'application numérique*** *offrant ainsi la possibilité d'être intégrés à des ateliers de* ***médiation culturelle****.*





– Création graphique & game design

Ours vs Inuit

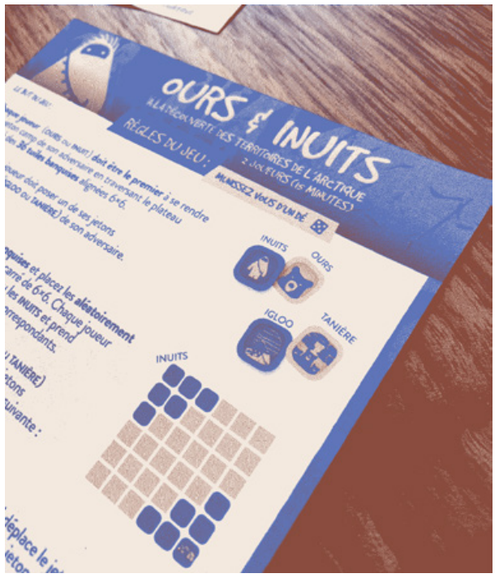
Projet de jeu réalisé pendant le confinement × *Game design* × *2020* ×

L'art inuit *rassemble la production graphique, culturelle, intellectuelle et artistique des peuples traditionnels Inuits Ce patrimoine culturel* ***vieux de 5000 ans*** *s'est maintenu dans un vaste territoire arctique s'étendant de la côte est de la Russie actuelle, en passant par l'Alaska et le Canada jusqu'à la côte est du Grœnland.*

Parfois appelés « Eskimos » par les non-Inuits, ce terme est erroné et n'a jamais été utilisé. Nous préférons ainsi le terme ***Inuit, ce qui signifie le peuple.***

Réalisé en avril 2020 ce jeu « Ours & Inuits » est un jeu qui se joue à deux joueurs, à partir de 7 ans. Ce jeu fait se rencontrer les ours et les Inuits sur un territoire culturel représenté par des éléments graphiques de la culture Inuit : animaux, oiseaux, harpons, alphabet Inuktitut, etc.

Ce projet est ***en libre téléchargement*** *sous licence Creative Commons CC BY NC.*



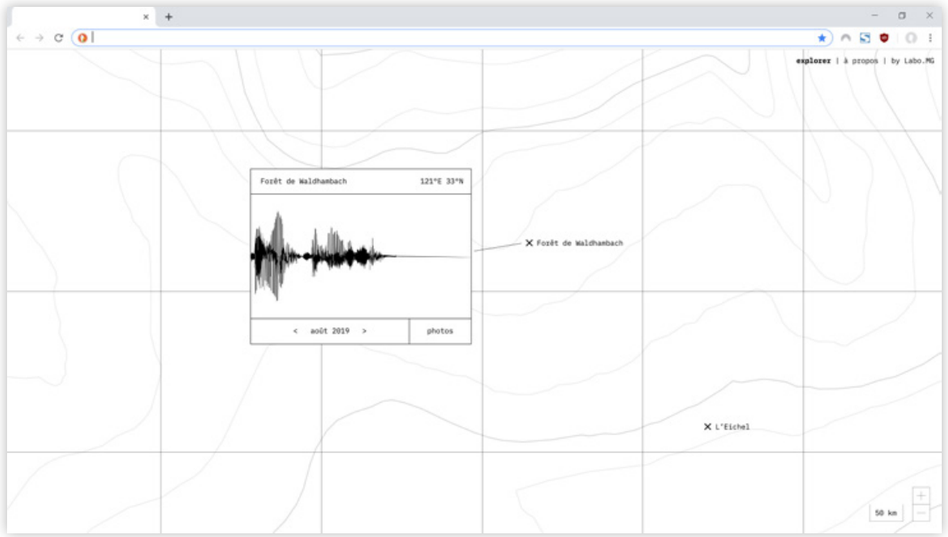
– Design d’interface

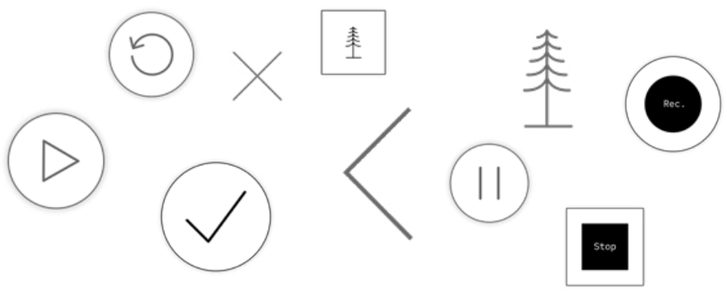
Biophonie

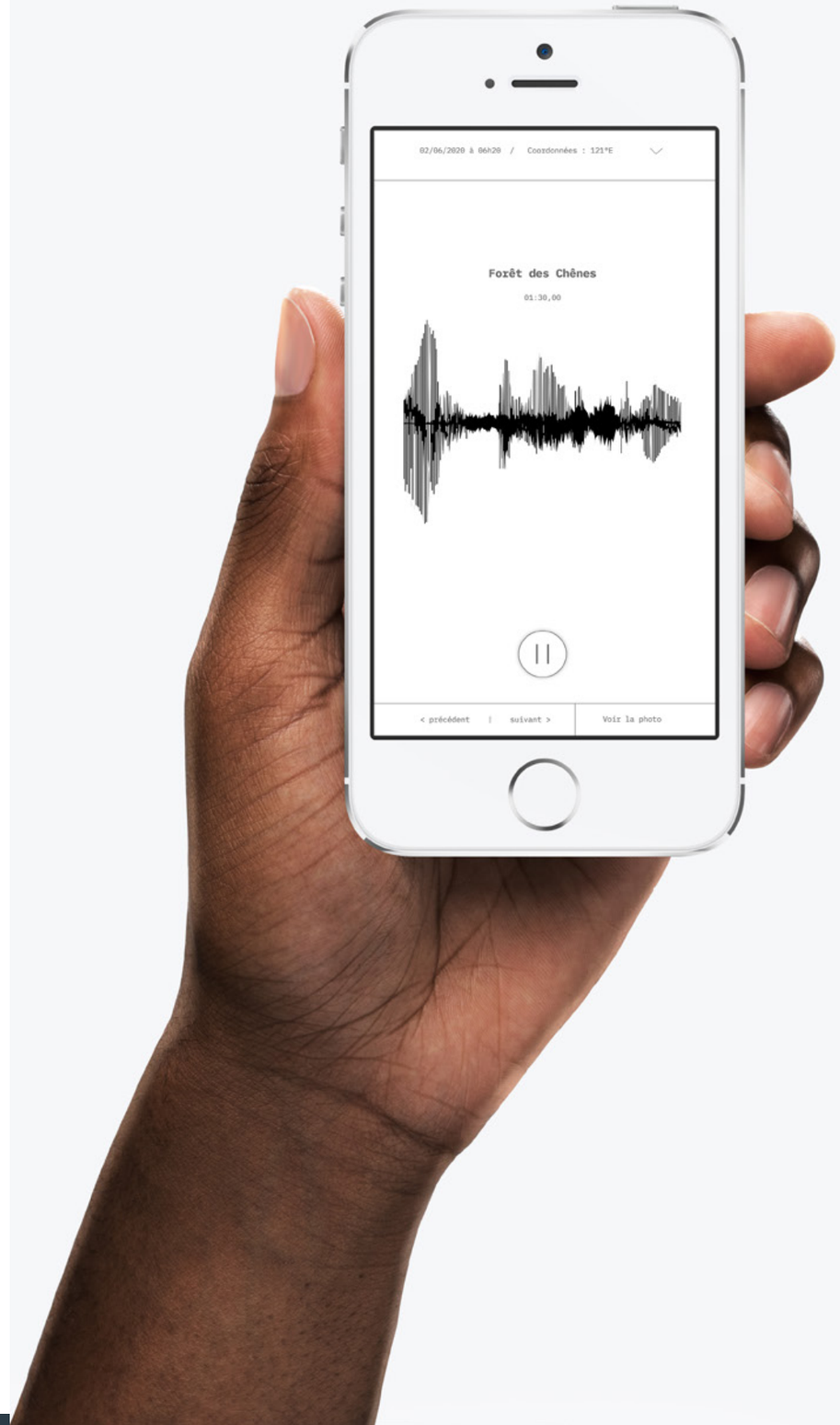
projet de recherche × *Interface* × *2020* ×

À l’instar du travail de Bernie Krause *qui étudie la* ***bioacoustique****, le projet numérique Biophonie cartographie des environnements sonores naturels au fil du temps. Qu’il s’agisse* ***du vent dans les arbres****, du* ***chant des oiseaux****, des sons subtils d’insectes à la tombée du jour, ces paysages sonores sont le reflet de la biodiversité et de* ***la vie présente dans notre environnement****.*

Une fois ces paysages sonores captés et observés*, Biophonie permet de les* ***comparer*** *d’une période à l’autre pour saisir l’appauvrissement ou la* ***croissance*** *des espaces naturels.*







– Direction Pédagogique

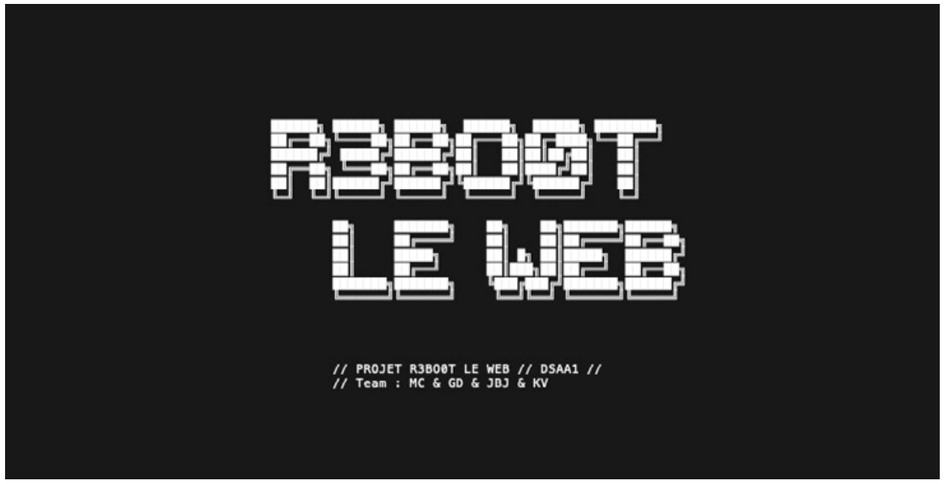
Projet Reboot le web

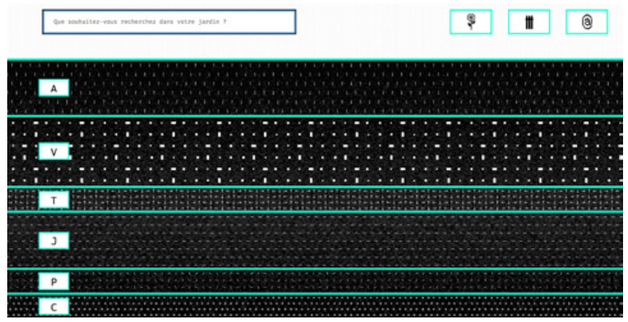
✕ *Pôle Supérieur de Design Villefontaine* ✕ *Recherche* ✕ *2019* ✕

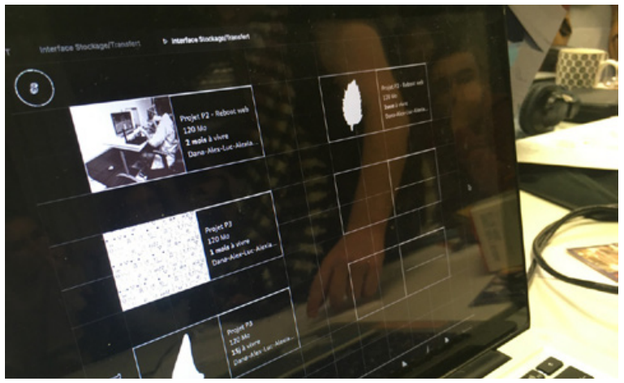
2019 - le web a 30 ans.
De part son activité (industrielle, numérique, des déplacements, etc.), l'humain transforme le monde vivant dans son ensemble et tend à ***réduire sa biodiversité****. Il dirige donc la planète vers une raréfaction des espèces.*

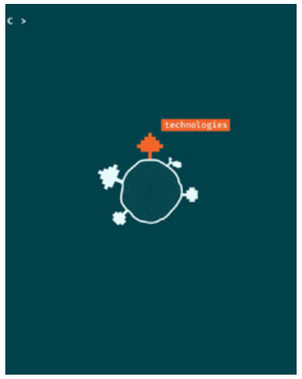
Depuis quelques années, des études confirment le ***rôle du numérique*** *sur ces enjeux et plus précisément le* ***rôle d'Internet*** *et de* ***ses usages*** *comme un élément destructeur. Cette destruction est aussi liée à la* ***crise de l'attention*** *(capitalisme attentionnel), à l'****aliénation des outils et plateformes*** *(Facebook, Google, Instagram, etc.), à la* ***crise de l'information*** *(fake news), ainsi qu'aux troubles psychologiques que cela engendre parfois. Pourtant Internet est libérateur, propage l'information, le savoir, les idéaux, crée des révolutions, rassemble, protège, permet de créer, de s'exprimer, de vivre.*

Nous avons proposé aux étudiants de DSAA de ***repenser le web de nos jours****, avec* ***ce nouveau regard*** *et ces* ***nouvelles contraintes****.*







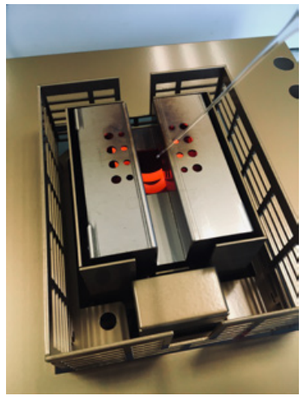


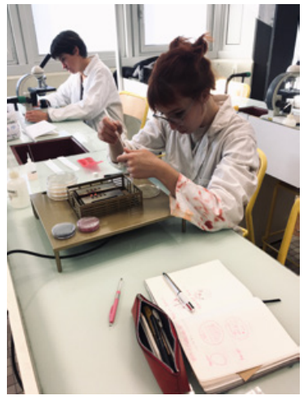
– Direction Pédagogique

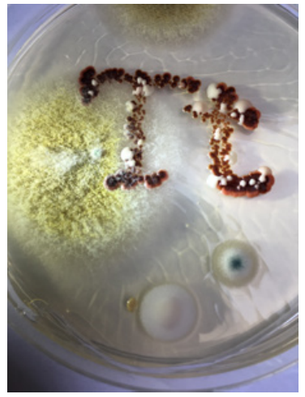
Micro-organismes

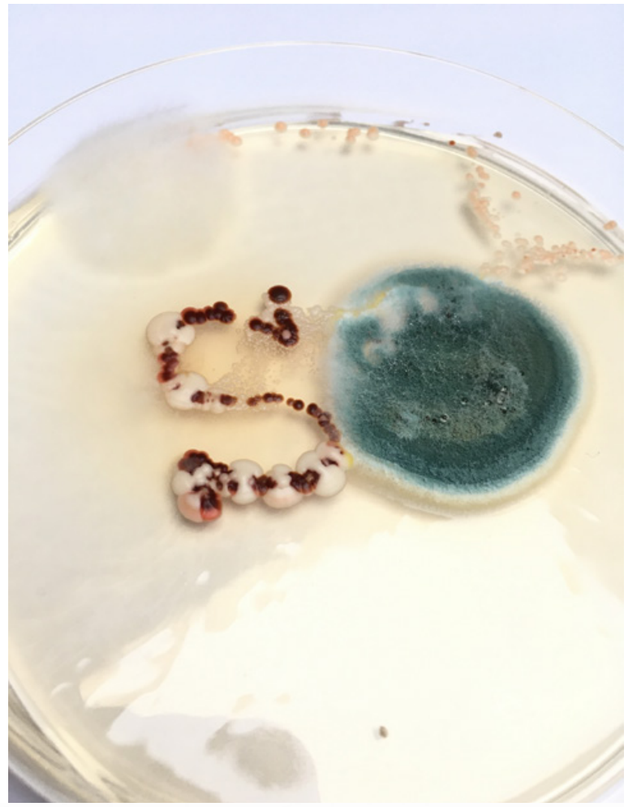
× *Pôle Supérieur de Design Villefontaine* × *Atelier SVT* × *2020* ×

*Ce travail de **création typographique** par ensemencement de levures **Saccharomyces souche G** a permis l'apprentissage des **gestes de laboratoire** et **protocoles sanitaires** proches de la **précision du travail calligraphique**. Les résultats obtenus ont ainsi fait apparaître un alphabet constitué d'**organismes vivants et variants**.*









2 – projets
par Margaux Crinon & Geoffrey Dorne

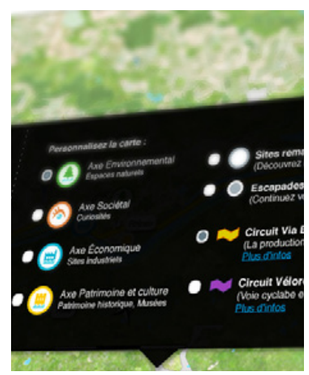
réalisations : 2010 - 2020

Au Fil du Rhin

Culture & patrimoine *Interface - Site internet* *Latitude · 2010*

*Réalisation d'une **carte interactive** pour l'association transfrontalière **Au Fil du Rhin** qui agit pour la valorisation de la bande rhénane, dans le respect du **développement durable.***
*Ce site propose une **exploration** des différents lieux emblématiques, touristiques, industriels le long du Rhin. Il propose également une navigation au fil du temps pour parcourir des images d'archives.*

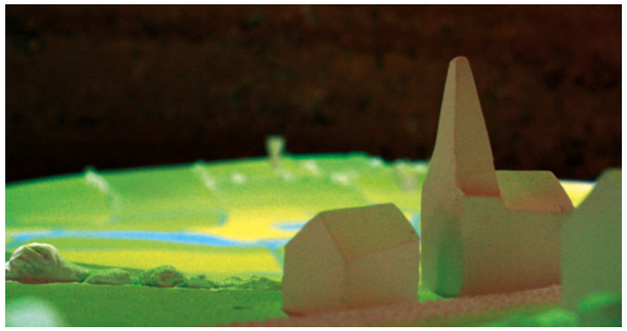
Intuitive et immersive, la page d'accueil du site plonge l'internaute dans la vallée rhénane, à l'horizontale, du Lac de Constance à Karlsruhe en Allemagne. Sur cette carte à trois niveaux de zoom, une trentaine de pointeurs invitent l'internaute à découvrir l'héritage rhénan. On retrouve ainsi la passe à poissons de Gambsheim, la centrale hydroélectrique de Kembs, le plan d'eau de Plobsheim ou encore Europa Park... un mix de lieux qui se structurent autour des trois axes du développement durable : économie, environnement, sociétal.

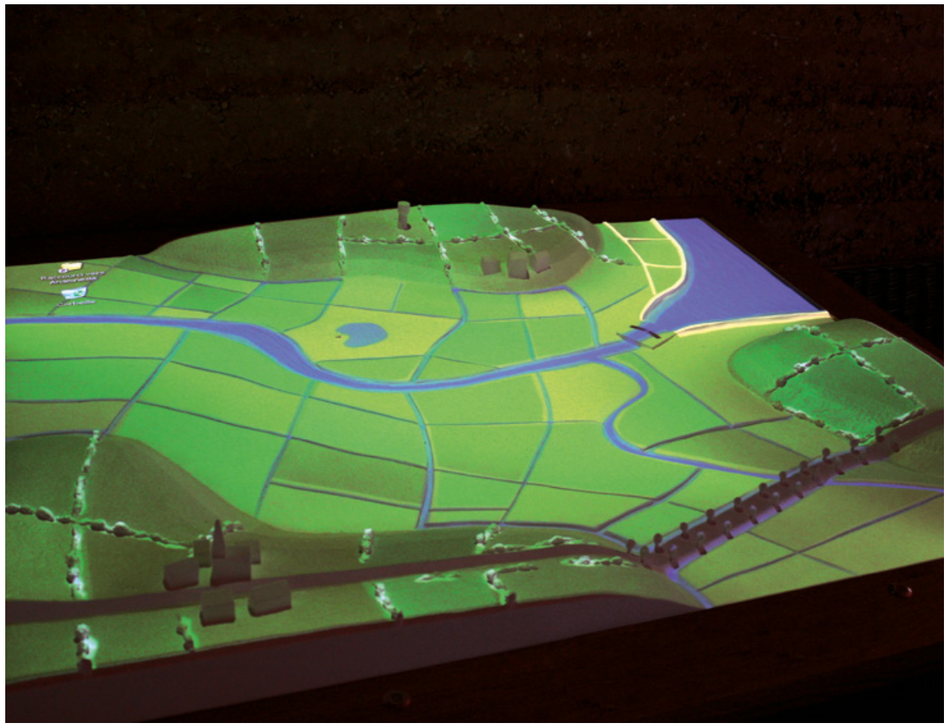


Parc Naturel
du Cotentin et du Bessin

Médiation culturelle × *Maquette interactive* × *Anamnesia · 2009*

*Projection d'une **animation interactive** sur maquette blanche. Cette installation rend compte de l'évolution du paysage et des acteurs des marais du Contentin et du Bessin tout au fil des saisons. L'ensemble de ce projet de design interactif a été installé dans la **maison du Parc Naturel Régional du Contentin et du Bessin**.*

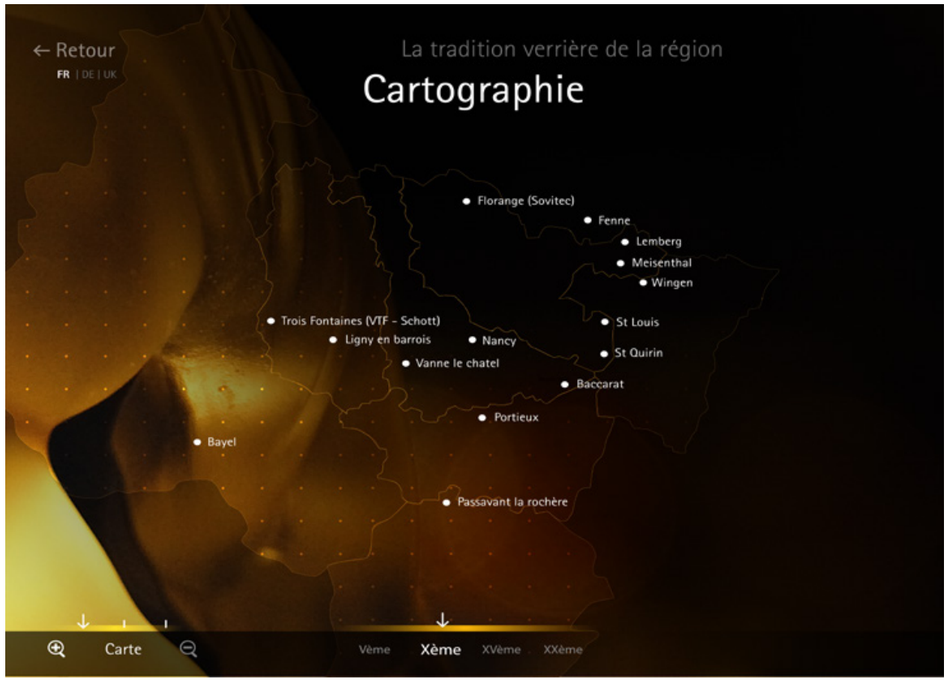




Musée Lalique

Médiation culturelle *Écrans interactifs* *Anamnesia · 2009*

Lors de ma mission dans l'agence de médiation culturelle Anamnesia à Strasbourg, j'ai participé à l'élaboration des interfaces graphiques pour le ***Musée du Verre et du Cristal René Lalique*** *à* ***Wingen-sur-Moder****. J'ai conçu les écrans sur la tradition verrière de la région proposant une carte interactive présentant l'histoire de* ***l'implantation du savoir-faire verrier*** *dans les* ***Vosges du Nord.***



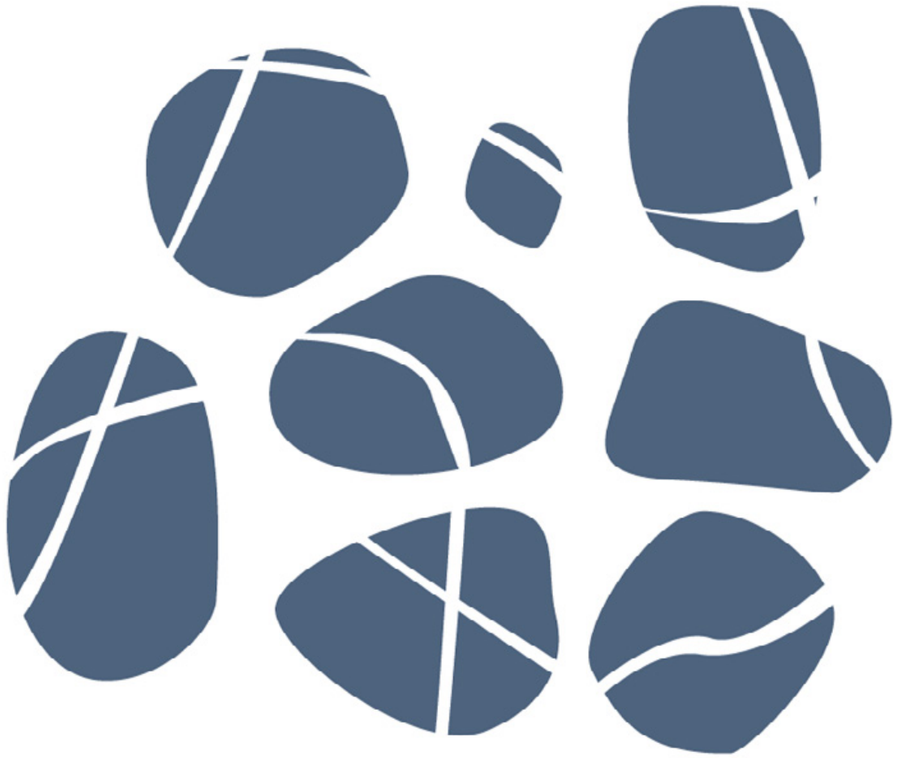
Les Randonnées Urbaines

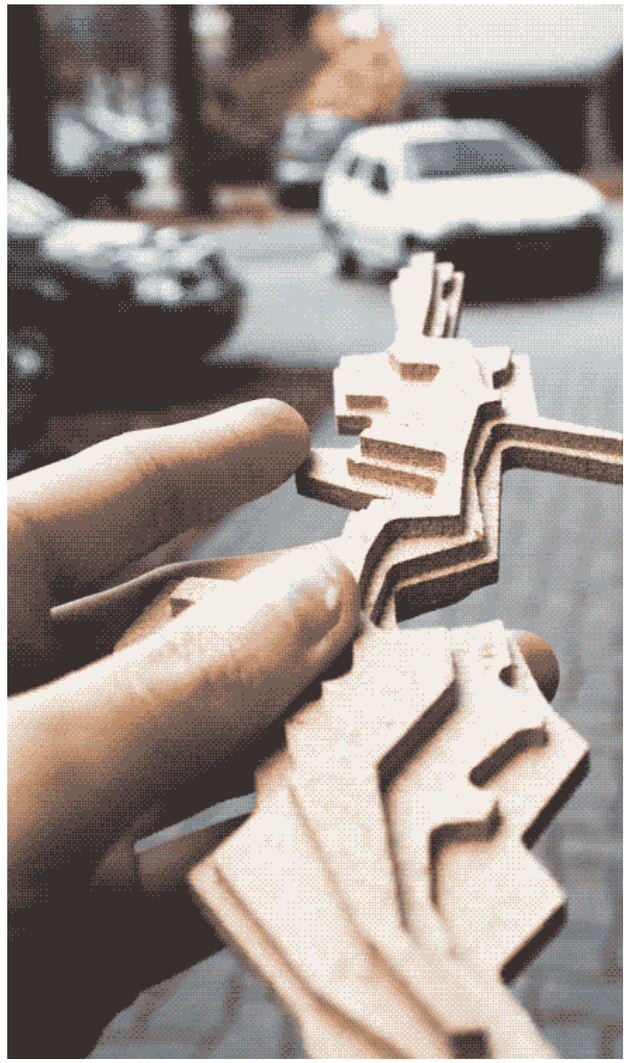
Projet de diplôme DSAA × *Application* × *DSAA · 2010* ×

*Lors de mon **Diplôme Supérieur en Arts Appliqués** j'ai réalisé un travail de recherche autour de **la marche** ainsi qu'une série d'expérimentations menant à un dispositif de parcours offrant une **nouvelle lecture de l'espace urbain**.*

*Cette application appelée **« RU - randonnées urbaines »** propose une série de promenades et d'errances au fil de cairns (amoncellement de pierres) disposés numériquement par les promeneurs. Ces cairns peuvent signaler des **sites d'exceptions**, **notables** ou **discrets**, permettant de visiter la ville **au travers du regard de ses arpenteurs**.*

*Ce travail de recherche a été accompagné d'un mémoire intitulé **« Du chemin dans la rue »**.*





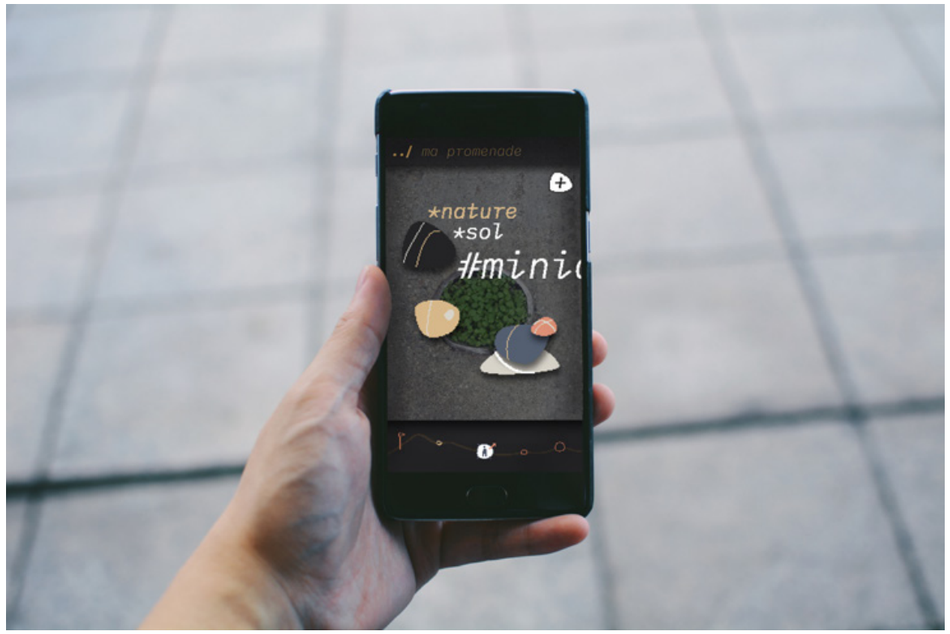
◊

expérimentations
ci dessus : typographie faite à partir des rues de Strasbourg.
ci-contre : invitation à la promenade, carte subjective en bois

– suite du projet

Les Randonnées Urbaines

Projet de diplôme DSAA × *Application* × *DSAA · 2010* ×



– suite du projet

Les Randonnées Urbaines

– suite du projet

Les Randonnées Urbaines

Design typographique

Expérimentation graphique · *Typographie* · *DSAA · 2009*

*Série d'**expérimentations typographiques** réalisées lors de mon cursus en graphisme.*

*Cette font appelée « Slim » fait la synthèse de tout le travail typographique de **Robert Slimbach**, créateur d'une vingtaine de caractères typographiques comme le Myriad, le Trajan, l'Utopia. Il redessina de nombreux caractères classiques pour les adapter à un usage numérique.*

*Cette fonte propose une trace fantomatique et synthétique, laissant apparaître l'**essence de ce qui constitue la lettre**, dans une forme presque **organique** et **évanescente**.*

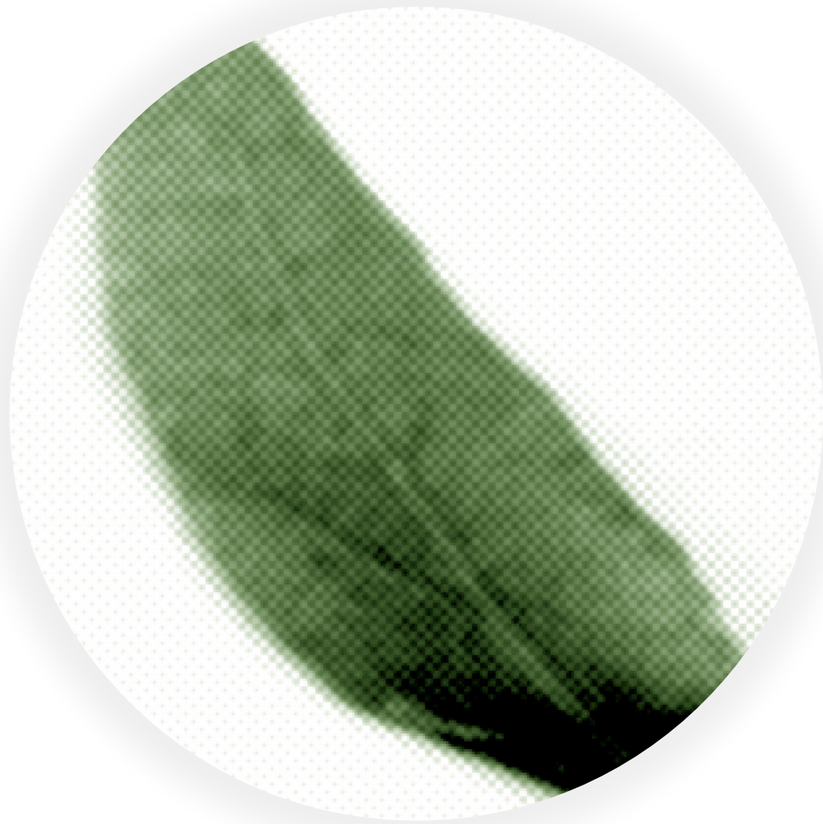
– suite du projet

Design typographique

Expérimentation graphique · *Typographie* · *DSAA · 2009*

*Série d'**expérimentations typographiques** réalisées lors de mon cursus en graphisme.*

*Réalisation d'une fonte à partir de **feuilles de tilleul courbées**. Ce travail a été conçu en collectant un ensemble de feuilles, pliées puis prises en photo. Une fois ces photos numérisées, l'ensemble des feuilles ordonnées, ont pu donner naissance à un alphabet.*



Shokubutsu pikuseru

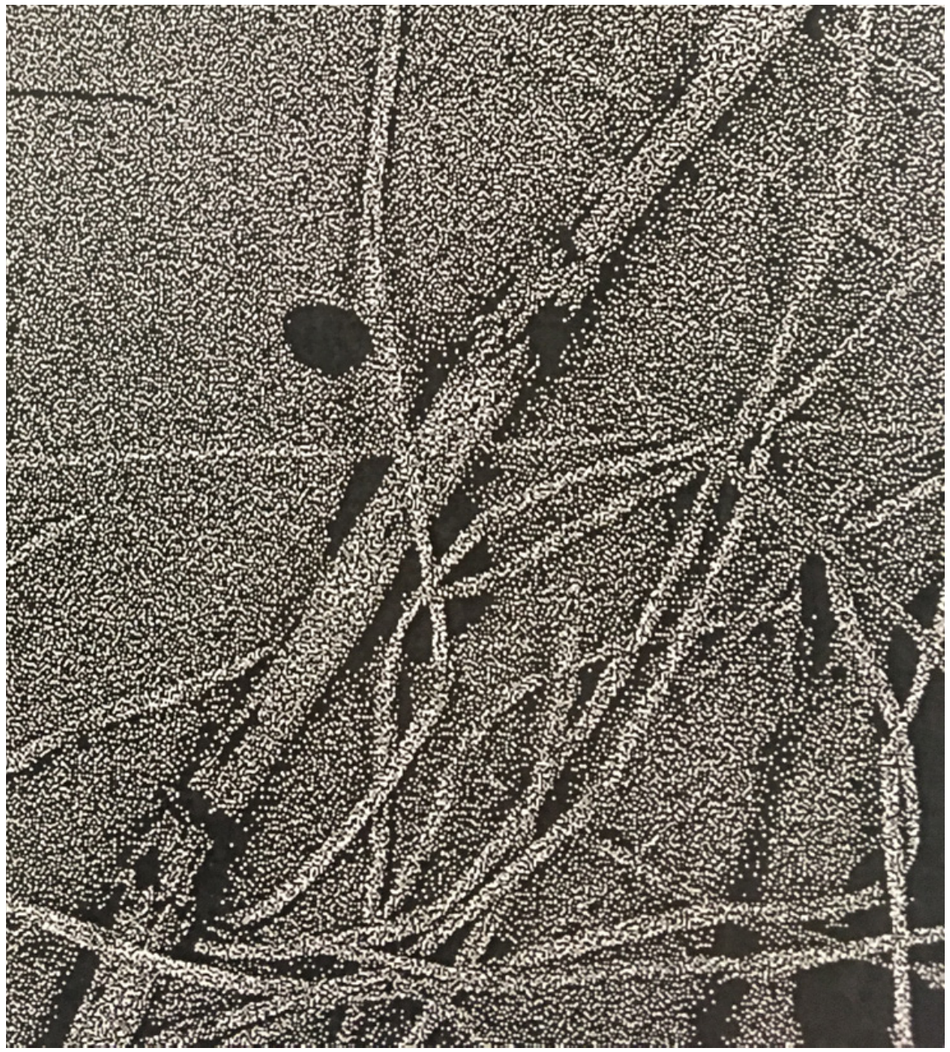
× *Graphisme* × *Motif textile* × *2020* ×

Shokubutsu pikuseru (pixel de plante en japonais) est une série d'expérimentations graphiques réalisées à la photocopieuse. Cet outils m'a permis de ***numériser du végétal*** *pour jouer avec le* ***grain****, la* ***texture*** *et le* ***pixel*** *par des jeux d'agrandissement et contraste.*
Cet applatissement, comme pratiqué dans un ***herbier****, fait apparaitre la plante comme une* ***empreinte*** *ou un* ***fossile.*** *Ces propositions auront pour support final de longues bandes de textile – kakemono – pour jouer sur un changement d'échelle, le tout petit devenant très grand.*

– suite du projet

Shokubutsu pikuseru

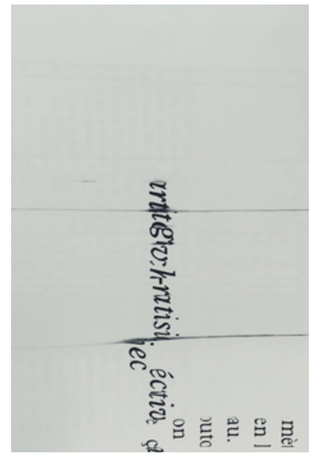
Travail personnel × *Motif textil* × *2019* ×



99x Queneau

Travail personnel × *Graphisme* × *2019* ×

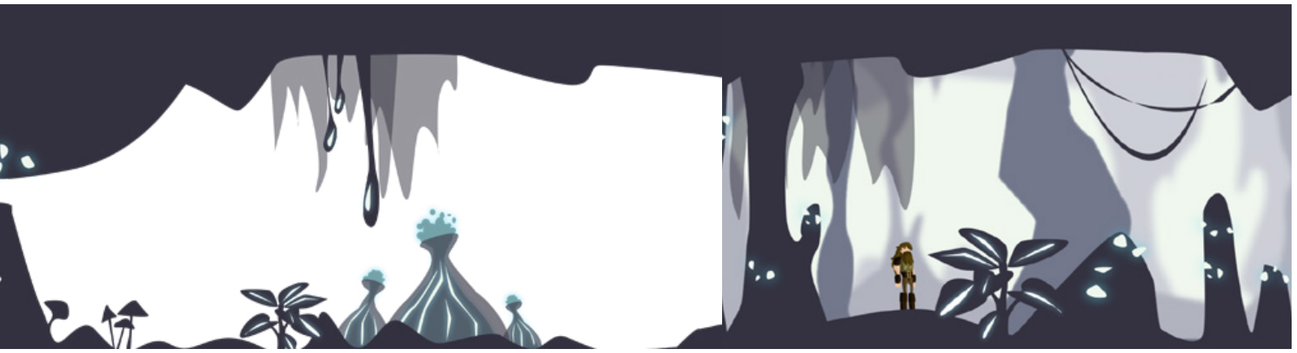
Variations graphiques autour des 99 exercices de style de Raymond Queneau. Cet ouvrage singulier raconte 99 fois la même histoire mais 99 façons différentes. La contrainte littéraire devient alors un plaisir ludique pour l'auteur. J'ai profité de ce contete pour jouer avec la notion de variations par des expérimentations proches du fragment et de la strate géologique. Ces jeux d'étirements rappellent cette poursuite d'un même exercice, comme une note qui se tient tout en changeant d'intensité.



Game design

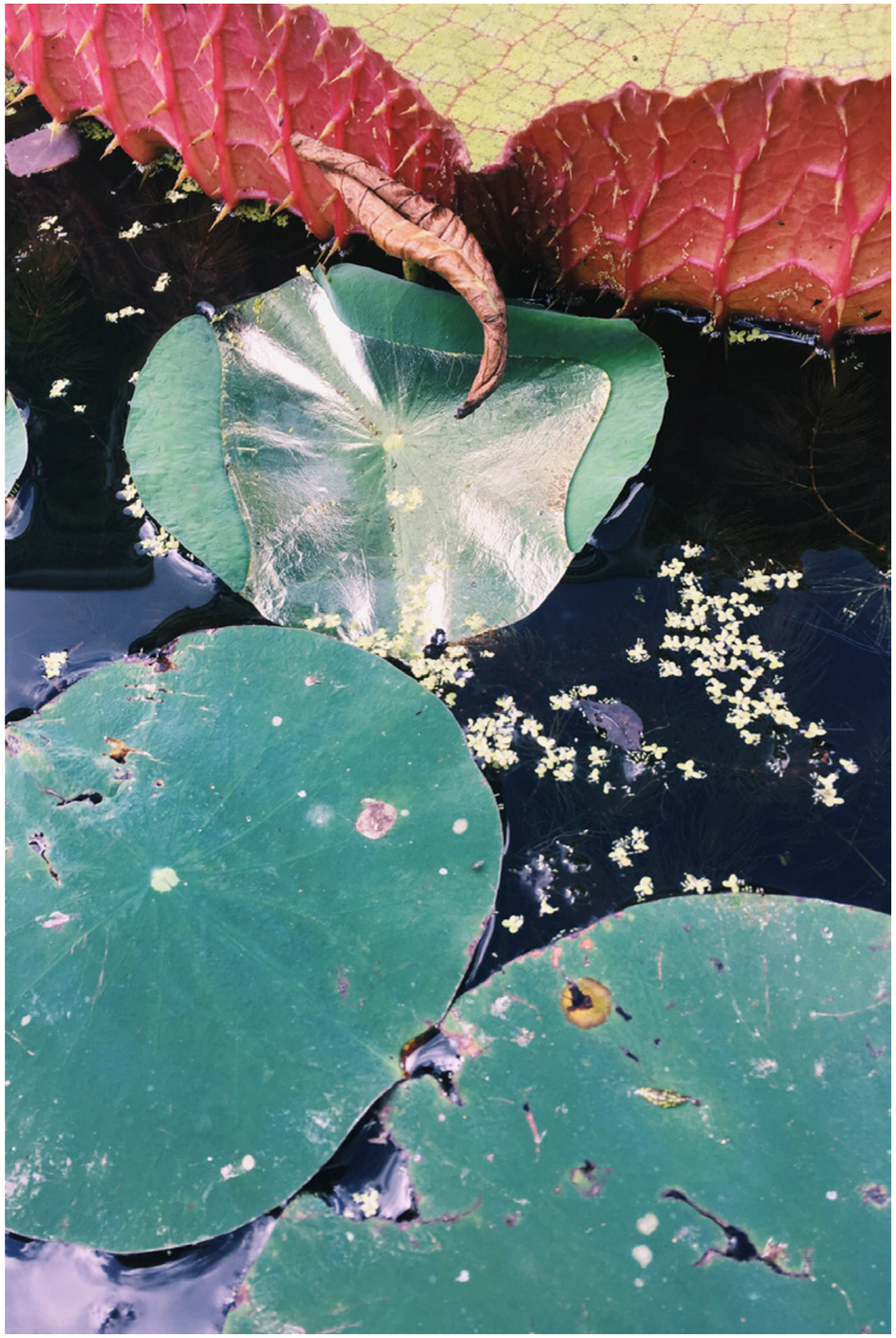
Yggdrasil *Jeu vidéo* *Game Jam • 2013*

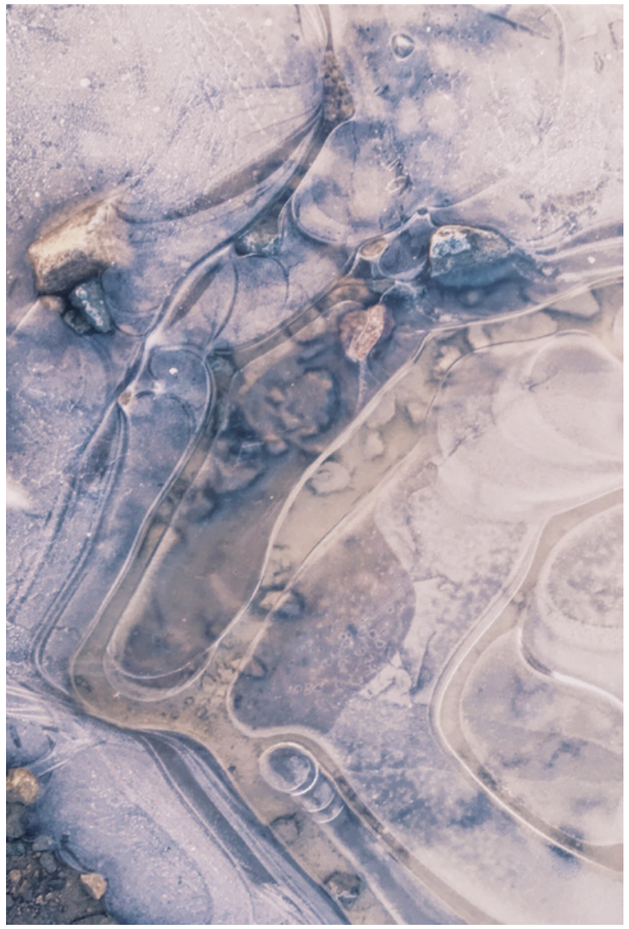
*Création d'un **univers graphique** (paysages et personnages) pour un projet de **jeu indépendant** nommé **Yggdrasil** lors d'une game jam (atelier créatif limité sur une durée de 72h). Le joueur accompagne Jarl à la recherche de son frère Baldr au travers d'un ensemble d'événements inspirés de la mythologie nordique. J'ai pu concevoir tout l'univers graphique, les personnages ainsi que les animations.*

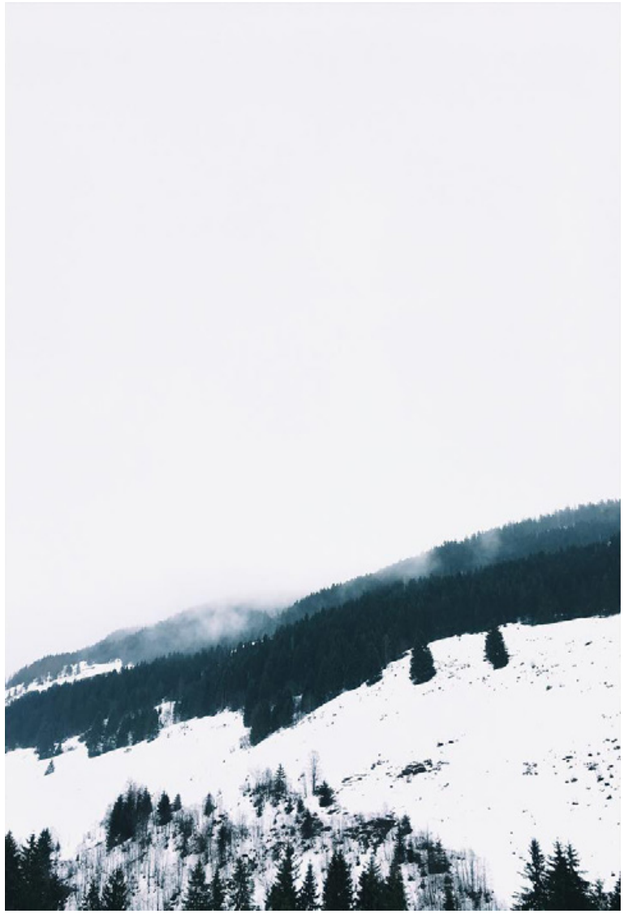


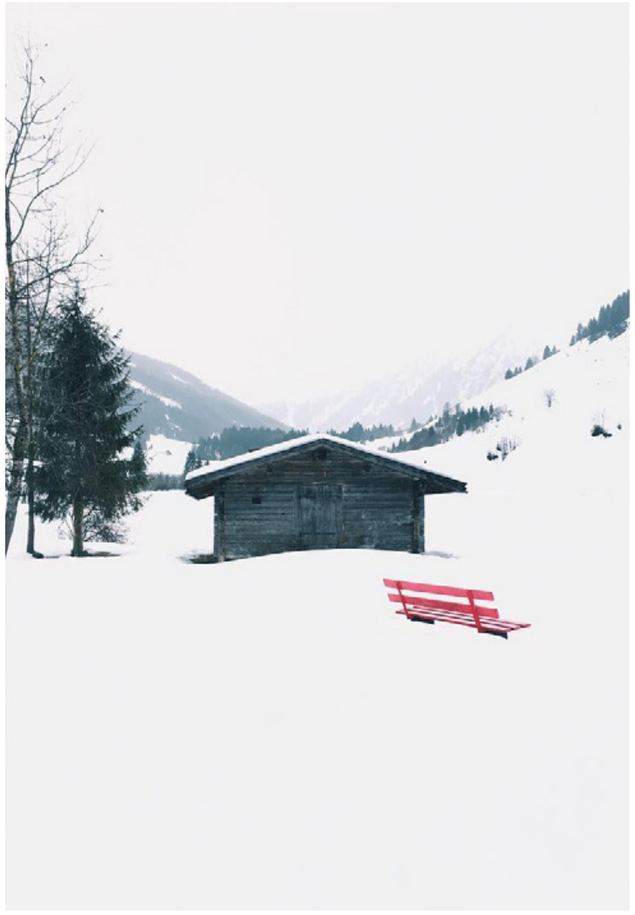
Photographies

Pratique personelle × *Canon 1000D 50mm*
iPhone SE × *2010 - 2020* ×







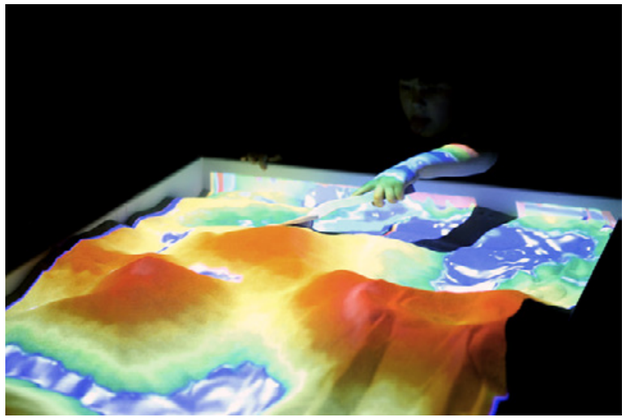


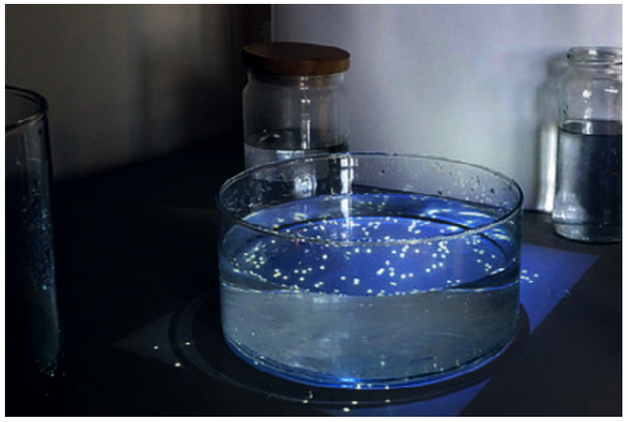
– Direction Pédagogique

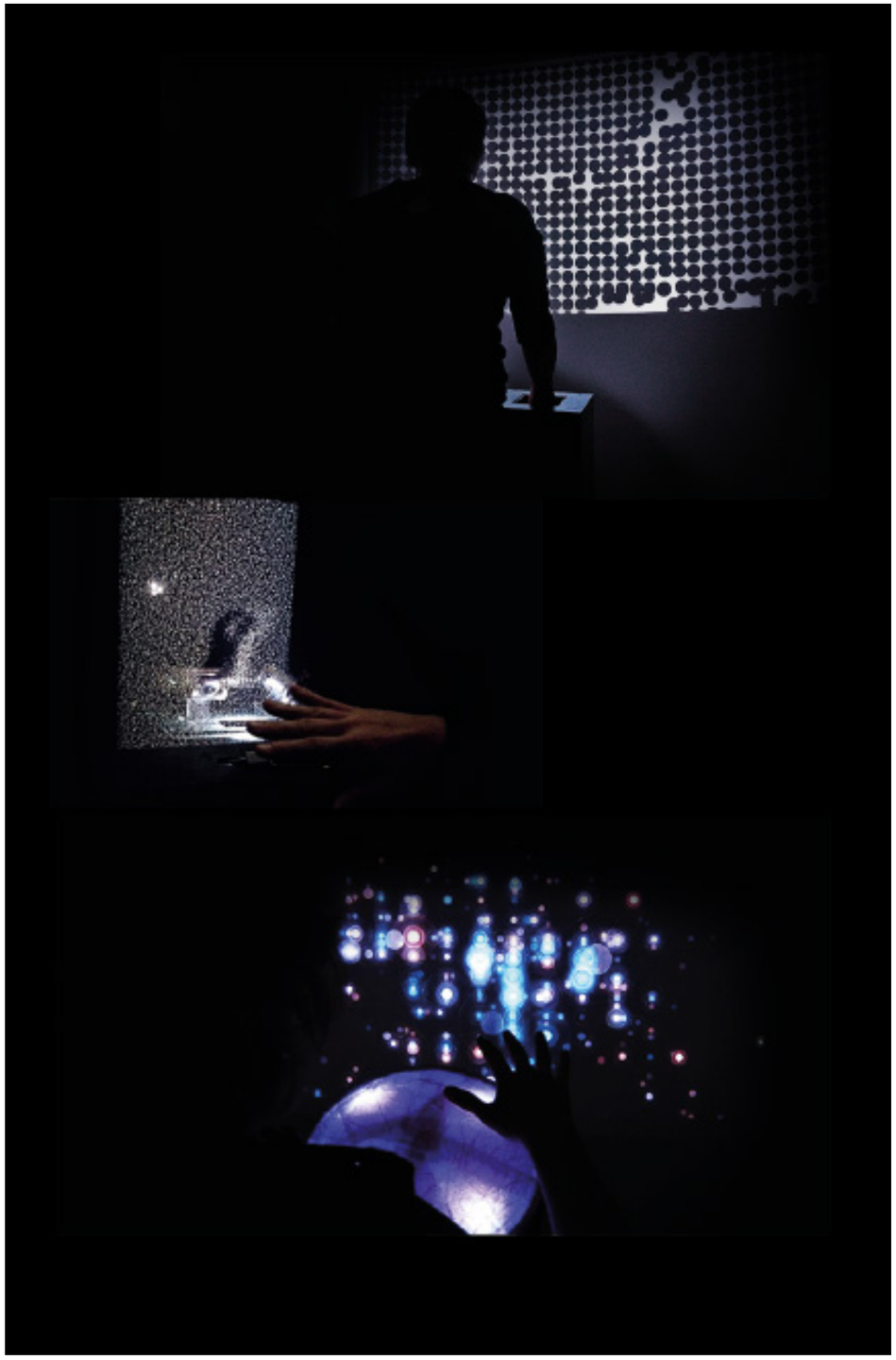
Interagir avec la matière

✕ *Pôle Supérieur de Design Villefontaine* ✕ *Exposition et médiation* ✕ *2015* ✕

*Création de divers dispositifs interactifs conçus pour une exposition temporaire au **planétarium de Vaulx-en-Velin**. Ces dispositifs permettent au public de questionner par le geste son **rapport à la matière** (l'eau, la terre, l'air). Un univers poétique et déroutant à mi-chemin entre la **science et l'art** a pu ainsi être développé. Cette exposition et ce projet ont été mené grâce à la participation du **centre Erasme**, le **living lab** de la **Métropole de Lyon**.*







– Direction Pédagogique

Identités visuelles

Pôle Supérieur de Design Villefontaine × *Graphisme* × *2015*

Création d'un système d'identité pour les prémices du ***projet OPEN (les Observatoires Participatifs des Espèces et de la Nature*** *du* ***MNHN*** *qui s'appelait à l'époque* ***65 millions d'observateurs*** *(65mo). Déclinaisons des identités sur les différents pôles des sciences participatives :* ***vigie nature, vigie ciel, vigie mer, vigie nature école****.*

– Direction Pédagogique

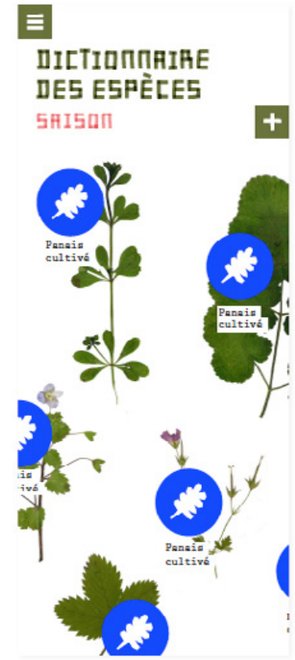
Applications scientifiques

Pôle Supérieur de Design Villefontaine × *Projets Professionels* × *2012 - 2018*

En tant qu'enseignante et coordinatrice du BTS Design Graphique je suis chargée de l'accompagnement des ***projets professionnels de fin d'études*** *réalisés par mes étudiants.*

J'encourage régulièrement la réalisation de ***dispositifs de médiation culturelle*** *pour des* ***organismes publics divers (parcs régionaux, musées, planétarium, etc.)****. J'accompagne ainsi les étudiants dans la réalisation du dossier d'étude qui permet la* ***connaissance fine du contexte, du client et des publics*** *ainsi que la* ***réalisation des interfaces*** *et du* ***graphisme.***

ci-contre :
Reconnaître la flore
Application pour le PNR du Haut-Jura
réalisation : Sandra Parriaud



ci-contre :
Sauvages de ma rue
Redesign de l'application existante
réalisation : Zoé Paille

– Direction Pédagogique

Applications scientifiques

Pôle Supérieur de Design Villefontaine × *Projets Professionels* × *2012 - 2018* ×

page de gauche :
application pour le mnhn galerie de paléontologie
réalisation : Maéva Laurent
application pour l'aquarium de Lyon
réalisation : Justine Moragues

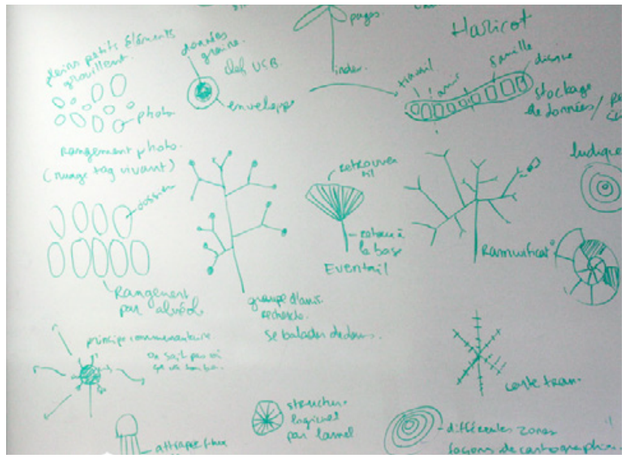
ci dessus :
application comprendre le système solaire
réalisation : Océane Gratessole

– Direction Pédagogique

Nature & numérique

Pôle Supérieur de Design Villefontaine × *Recherche* × *2018* ×

Le travail a consisté en l'invention de nouvelles ***métaphores du Web*** *(la toile) à partir d'observations d'****éléments récoltés*** *comme des pierres et des plantes.*
La deuxième partie de cet atelier traitait du langage et de la compréhension de l'espace. Cet atelier permettait ainsi de challenger les étudiants en design graphique en abordant la communication par un angle autre que le visuel (par la danse et par le son) en se basant sur les manières dont d'autres espèces communiques (abeilles, fourmis, chauves-souris).



– Direction Pédagogique

Observer la nature

✕ *Pôle Supérieur de Design Villefontaine* ✕ *Pratique artistique* ✕ *2020* ✕

Dans cette période de prise de conscience du changement climatique, il est de notre devoir de prendre connaissance de notre environnement pour y observer le moindre changement.

Le soucis du vivant ne peut arriver qu'avec la ***conscience de ce qui nous environne*** *et l'envie de préserver est mue non pas uniquement par devoir moral mais également par l'****émerveillement que nous apporte la diversité des formes du vivant****.*

Ce projet de pratique artistique partant d'émerveillement et d'observations a permis de réaliser des pistes graphiques à partir de ***récoltes de végétaux****. J'ai amené mes étudiants a avoir une* ***attention fine portée sur les structures, couleurs, sensations*** *pour ainsi proposer une réalisation graphique exacerbant et valorisant cette observation. Cet exercice leur a permis d'approfondir leur pratique des logiciels de* ***création graphique****, le* ***travail de la couleur*** *ainsi que leur* ***pratique photographique.***

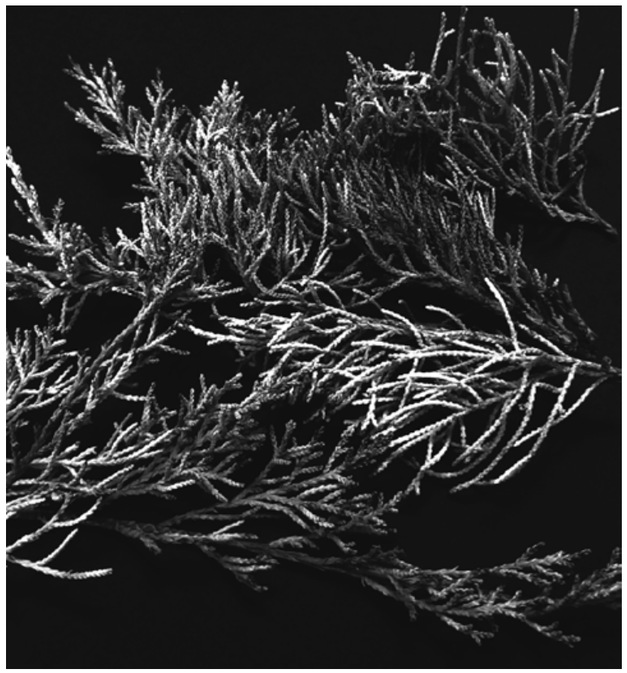
– suite du projet

Observer la nature

Pôle Supérieur de Design
Villefontaine

Pratique artistique

2020



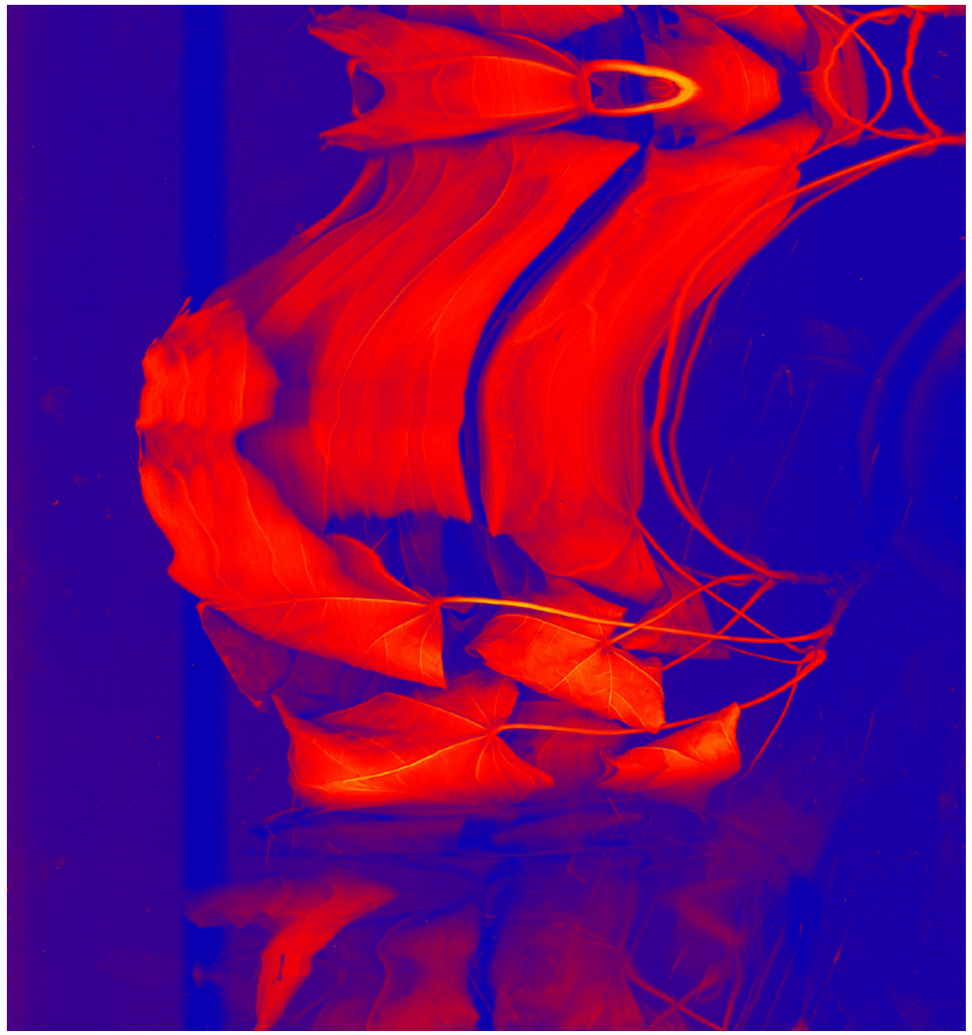
– suite du projet

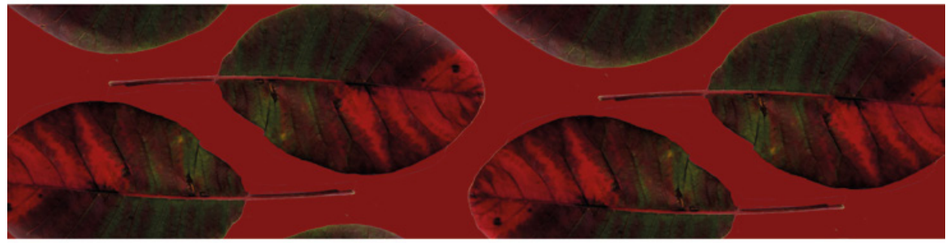
Observer la nature

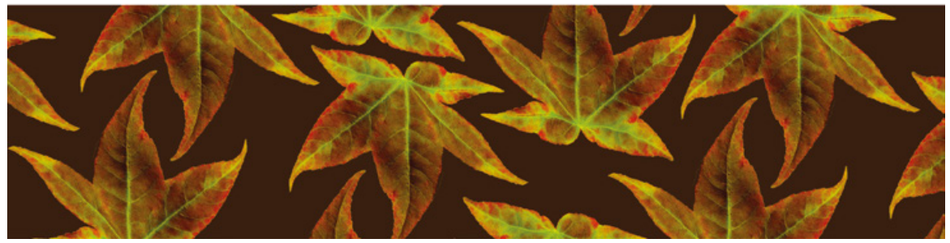
Pôle Supérieur de Design
Villefontaine

Pratique artistique

2020





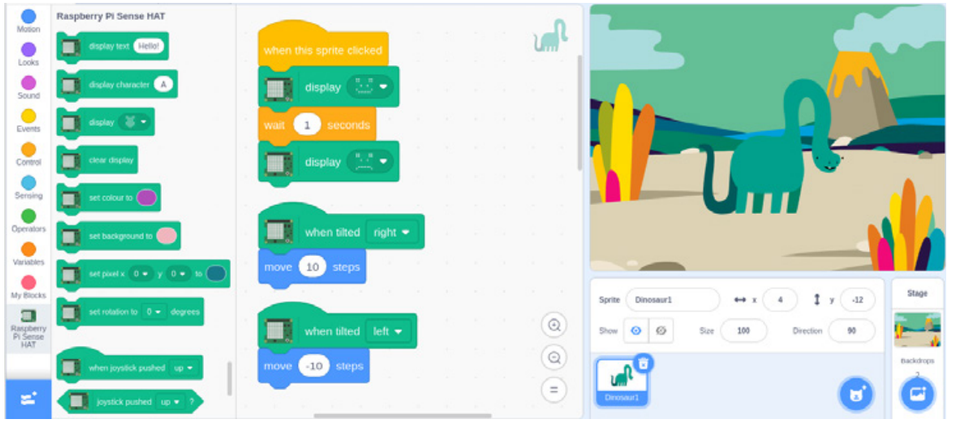


– Direction Pédagogique

gamejam et ateliers

Pôle Supérieur de Design Villefontaine × *Projets Professionels* × *2012 - 2018* ×

*Découverte et apprentissage de différents **logiciels de création de jeux vidéo** (Scratch, Construct, Unity). Création d'univers graphiques et animation de personnage. Augmentation du jeu par des dispositifs interactifs comme **Arduino** ou **Makey Makey**.*

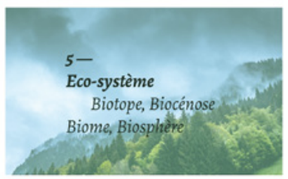


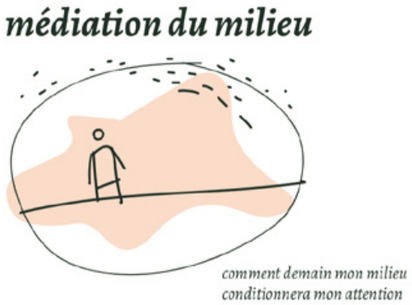
– Recherche & Pédagogie

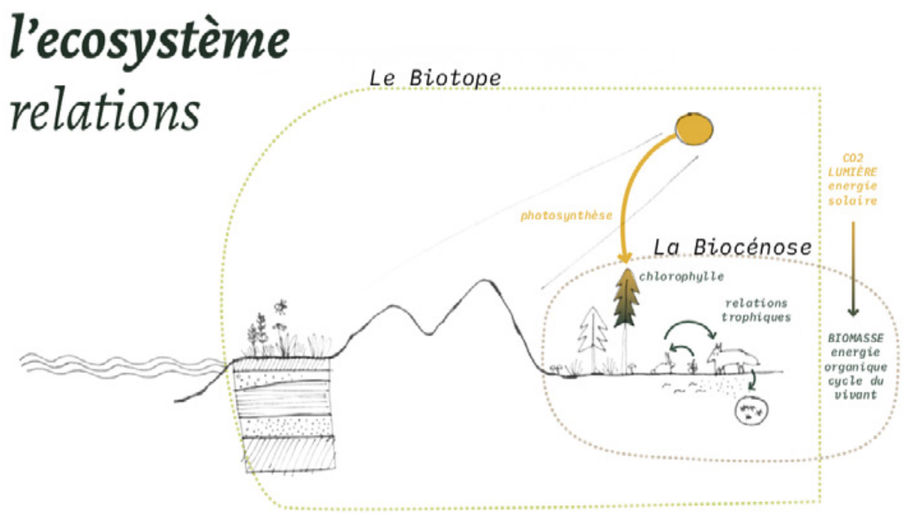
Écologie du design

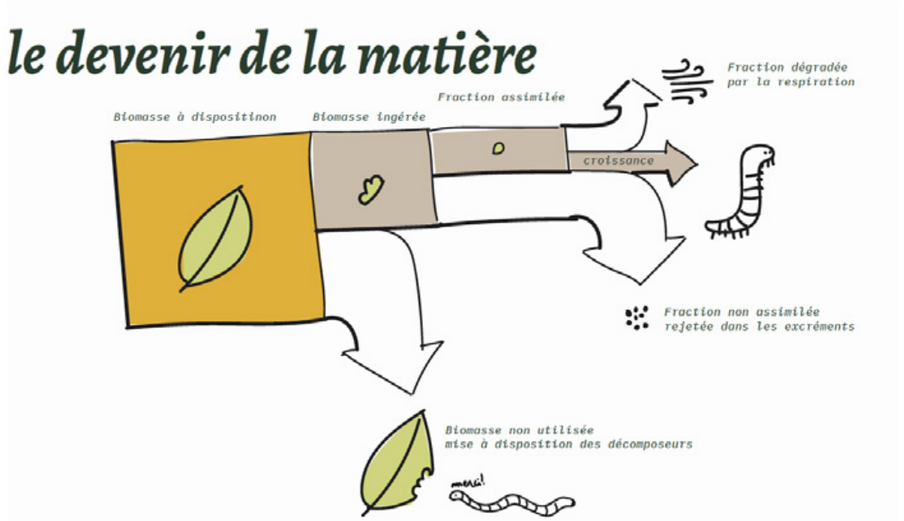
✕ *Pôle Supérieur de Design Villefontaine* ✕ *UE1 Humanité et Écologie* ✕ *2019 - 2020* ✕

*Création d'un corpus d'enseignement sur l'**écologie du design**. L'objectif de ce cours est d'apporter une ouverture sur les disciplines traitant des **relations environnementales** (écologie, anthropologie, psychologie environnementale, humanités environnementales, histoire environnementale, etc.) ainsi qu'une compréhension du **fonctionnement des écosystèmes**, la **place et l'impact du design sur nos milieux de vie**. Nous avons achevé ce premier cycle sur la question de l'attention et le milieu.*
Réalisation du corpus, des recherches, de l'iconographie ainsi que des méthodes et exercices.









Respect Zone

Respect Zone · *Design d'interface* · *Mobile · 2019*

Respect Zone est une une ONG française *de prévention positive des cyberviolences et de protection de l'enfance, créée par Philippe Coen en 2014. Respect Zone œuvre pour l'exercice d'une liberté d'expression responsable, pour la prévention de la cyberviolence et la protection de la jeunesse.* ***J'ai ainsi créé cet outil éducatif contemporain*** *pour se battre contre le racisme, l'antisémitisme, le sexisme, l'homophobie, la glorification du terrorisme, le stigmate de handicaps et le harcèlement.*

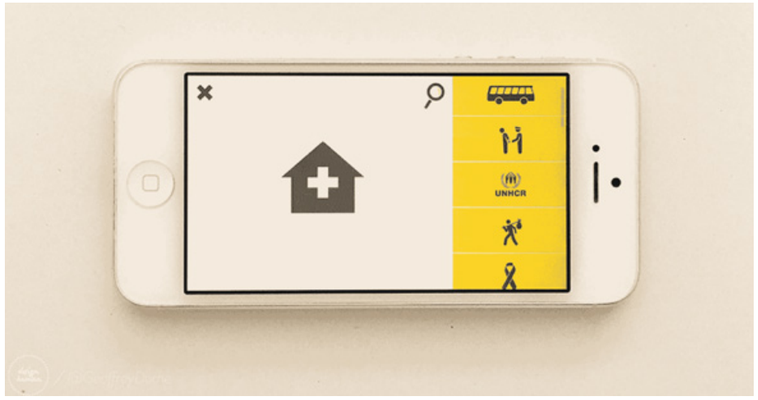
Refugeye

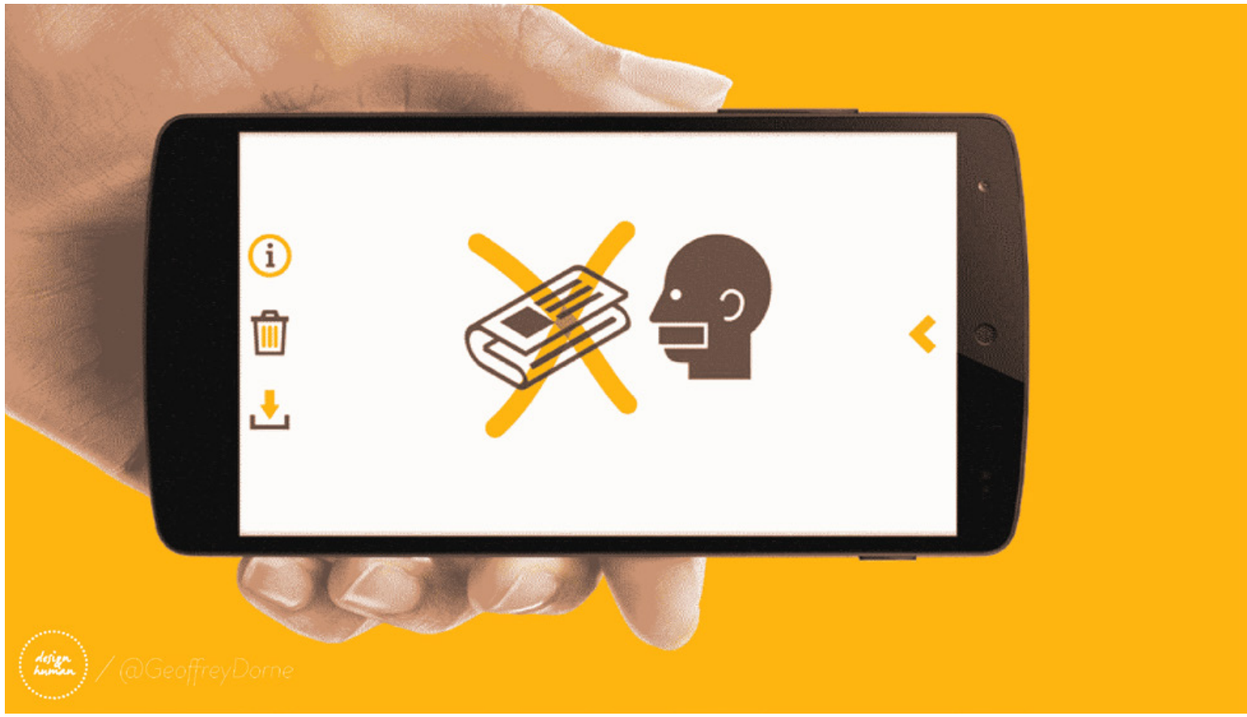
UNHCR × *Design d'interface* × *Mobile · 2017*

Refugeye est né d'une volonté de dialogue entre les personnes réfugiées et les citoyens, *les administratifs d'un pays. J'ai ainsi créé une application qui vient faciliter l'échange entre deux personnes qui ne parlent pas la même langue, qui ont du mal à se comprendre et qui pourtant ont un* ***besoin vital de communiquer****. J'ai tout d'abord regardé ce qui existait pour les réfugiés. Il s'agissait parfois de lexiques en papier, parfois de lexiques numériques, des outils de traduction aussi. Mais je ne trouvais rien qui pouvait se passer réellement de mots, qui pouvait être vraiment simple. Je me suis dit que le dessin était une bonne façon d'échanger, parfois de rire même, de se comprendre. Sachant évidemment que* ***tout le monde n'a pas le dessin aisé****, j'ai réalisé qu'une librairie de pictogrammes ferait un bon équilibre avec le dessin. C'est comme ça qu'est né l'idée.*

À partir de là, j'ai rapidement fait quelques croquis, puis des maquettes sur mon ordinateur. Très vite j'ai compris qu'une application native mobile serait quelque chose par lequel il faudrait que je passe pour que ***Refugeye soit un outil à part entière****.*

Dans l'idée initiale, je souhaitais aussi que ***Refugeye soit OpenSource.*** *J'ai donc placé l'intégralité du travail en licence GPL GNU ce qui fut rapidement chose faite. Quelques jours plus tard naissait le site Internet de Refugeye :* ***Refugeye.com*** *et déjà quelques dizaines d'utilisateurs possédaient l'application. Fin décembre je présentais* ***Refugeye à la Cité des Sciences*** *devant des réfugiés syriens qui utilisent maintenant l'application et qui m'ont fait de précieux retours. Plus tard, je présenterai Refugeye à* ***Bibliothèque Sans Frontières****, afin qu'il puissent l'intégrer dans toutes leurs bibliothèques* ***IDEAS Box*** *partout dans le monde. Aujourd'hui, j'aimerais poursuivre le travail sur cette application, en ajoutant plus de pictogrammes et de traductions, en la faisant développer également pour iOS (mais cela coûte encore un peu d'argent) en ajoutant certaines fonctionnalités, en corrigeant certains petites choses qui pourraient être meilleures et aussi en l'ouvrant simplement à tout le monde, réfugié ou pas, puisque* ***si tout le monde arrive à communiquer, je me dis que l'on aura sûrement plus de chance de se comprendre****.*





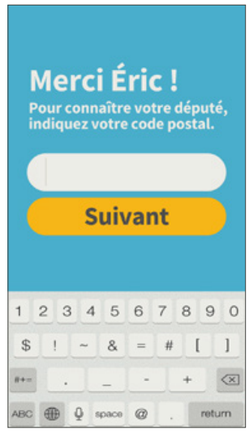
Nos Lois

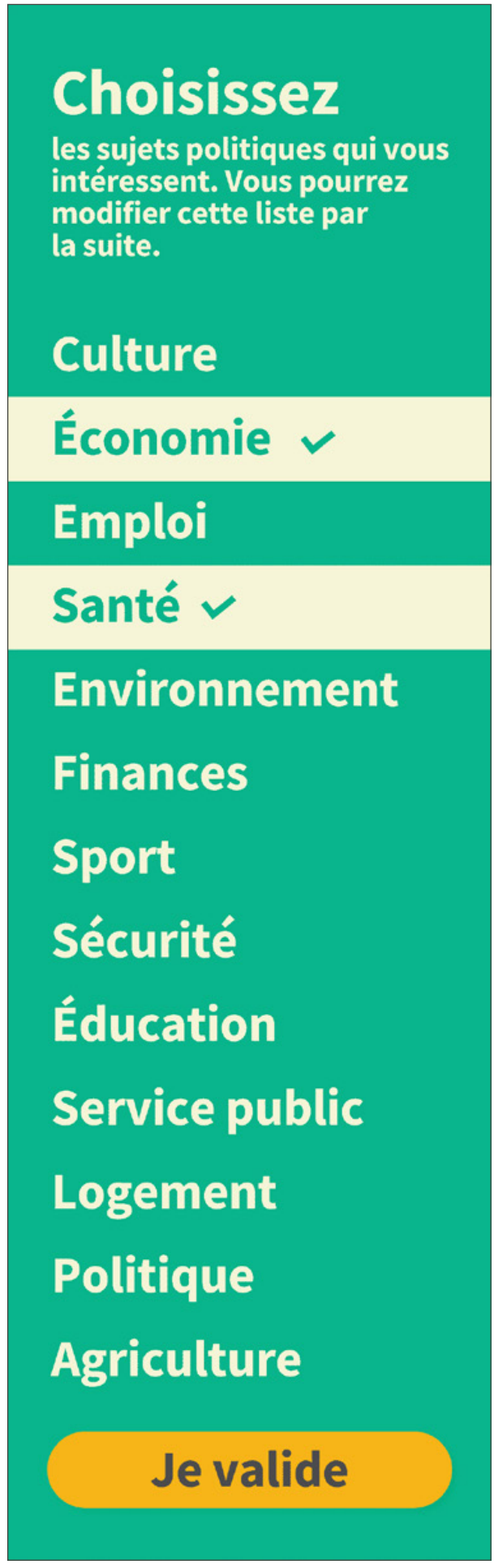
Projet citoyen × *Design d'interface* × *Mobile · 2018*

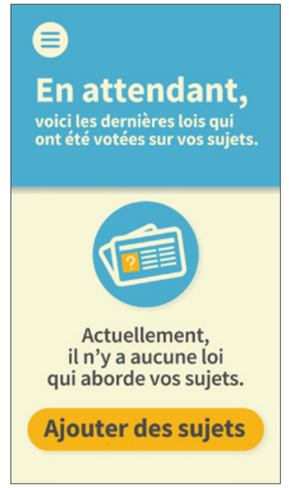
Nos lois est un outil mobile *qui permet trois choses : 1 :* ***être au courant des lois*** *qui vont être votées et qui nous intéressent / 2 :* ***pouvoir voter*** *en tant que citoyen / 3 : connaître* ***le vote de son député.***

Ce projet est non-profit et s'inscrit dans une ***démarche citoyenne****, sans apporter de réponses compliquées auprès des citoyens.* ***Le processus est simple*** *: j'installe Nos Lois, je renseigne mon prénom, mon code postal et les sujets de loi qui m'intéressent. Ainsi, dès qu'une loi va être votée (le lendemain, le surlendemain, dans un mois) à l'assemblée, je reçois une notification pour me prévenir.* ***À partir de là je peux voter*** *(pour / contre / blanc) ou m'abstenir et je peux contacter mon député pour échanger avec lui (le convaincre ? écouter sa position, etc.). Une fois la loi votée, je reçois une notification qui m'informe du résultat du vote en 3 parties :*

- ce que les députés ont voté
- ce que mon député a voté
- ce que les autres utilisateurs de l'appli ont voté







Urban Explore

Dédale × *Design d'interface* × *Tablette · 2015* ×

Basé sur l'utilisation en mobilité de ressources numériques, ***Urban Explore*** *propose un nouveau mode d'échange et de lecture du territoire ou d'un lieu spécifique.*

Tablette numérique en mains, le public se lance dans une ***exploration*** *et se laisse guider par le récit d'un conférencier. Convoquant* ***témoignages in situ, archives audiovisuelles*** *ou* ***documents textuels*** *la visite livre une* ***vision singulière du territoire****.*

Yggdrasil

Pablo Servigne × *Design d'identité* × *2019*

***Yggdrasil est un magazine** qui est là pour partager plus que des mauvaises nouvelles sur notre monde qui change. Il est là pour créer du lien entre les personnes qui se sentent concernées.*

*Cet ouvrage traite des **questions liées à l'effondrement** et à la résilience de notre civilisation. Ni catastrophiste ni idéaliste, l'approche est pragmatique**, scientifique** et sensible, **politique** et spirituelle.*

J'ai réalisé l'ensemble de l'identité visuelle de l'ouvrage.

YGGDRASIL

Effondrement & renouveau

Hackstock

Podcast × Design d'identité × 2018 ×

Hackstock *est un podcast parlant de Hacking et de design. J'ai co-fondé ce podcast dans lequel je me me place pas du côté des experts mais bien au contraire, des* ***citoyens****, curieux, qui doutent, qui cherchent à comprendre mais aussi à agir.*

Au sommaire, nous abordons les ***sujets suivants*** *:*

- La façon de vous protéger de la ***surveillance en ligne***
- Les ***personnalités*** *(francophones ou anglophones) du monde du numérique & du hacking*
- La culture musicale dans ***l'univers cyber-punk / hacker***
- La littérature dans la culture du hacking
- Les médias activistes dans lesquels plonger

J'ai également créé l'identité visuelle du podcast.

Défions les saisons!

Défions les saisons! *Design d'identité* *2015*

Défions les Saisons *est une aventure collaborative organisée par Pari Osé, en collaboration avec le Numa Paris et mobilisant une troupe de citoyens engagés sur les questions environnementales.*

Les ***quatres saisons*** *sont représentées par* ***quatre journées grand public****. J'ai ainsi créé* ***l'identité de cet événement, logo, affiche, identité visuelle,*** *etc.*

Éthique & numérique

La CNIL × *Design d'identité* × *2016*

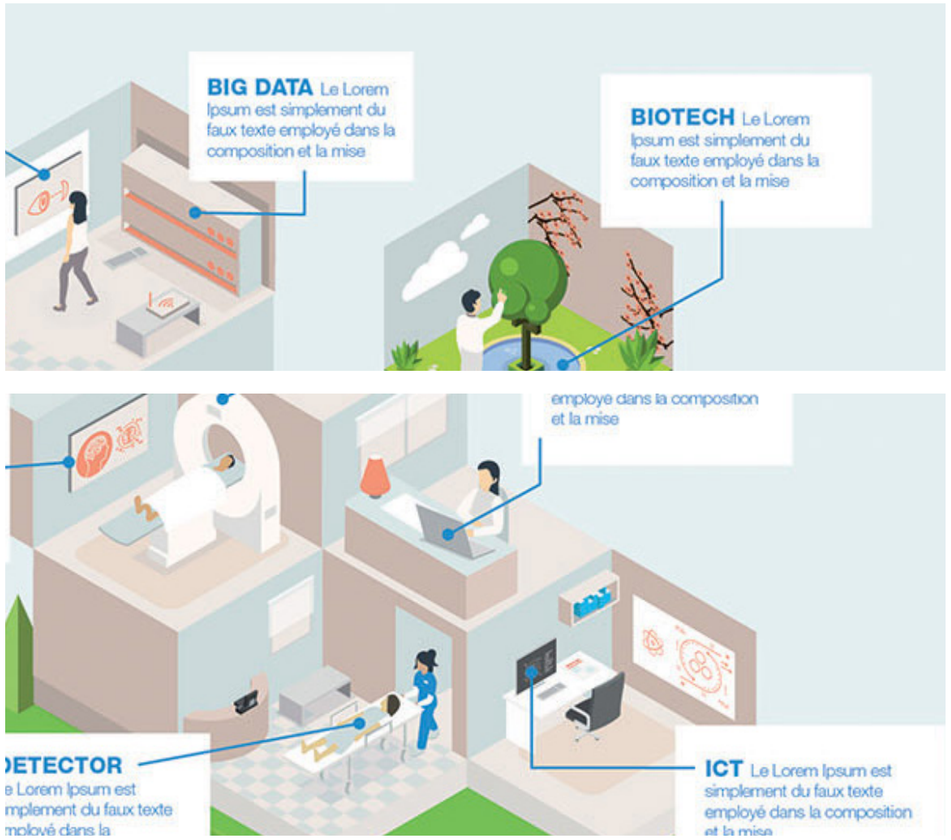
La loi pour une République numérique *du 7 octobre 2016 a confié à la CNIL la mission de conduire une réflexion sur les enjeux éthiques et les questions de société soulevés par l'évolution des technologies numériques.* ***La CNIL*** *m'a ainsi contacté dans son idée d'y répondre rapidement en initiant un* ***cycle de débats publics****, ateliers ou rencontres. Ce travail d'identité consistait à la réalisation d'un* ***logotype ainsi que d'éléments visuels pour promouvoir ce travail de recherche,*** *de débats et* ***d'enjeux éthiques.***

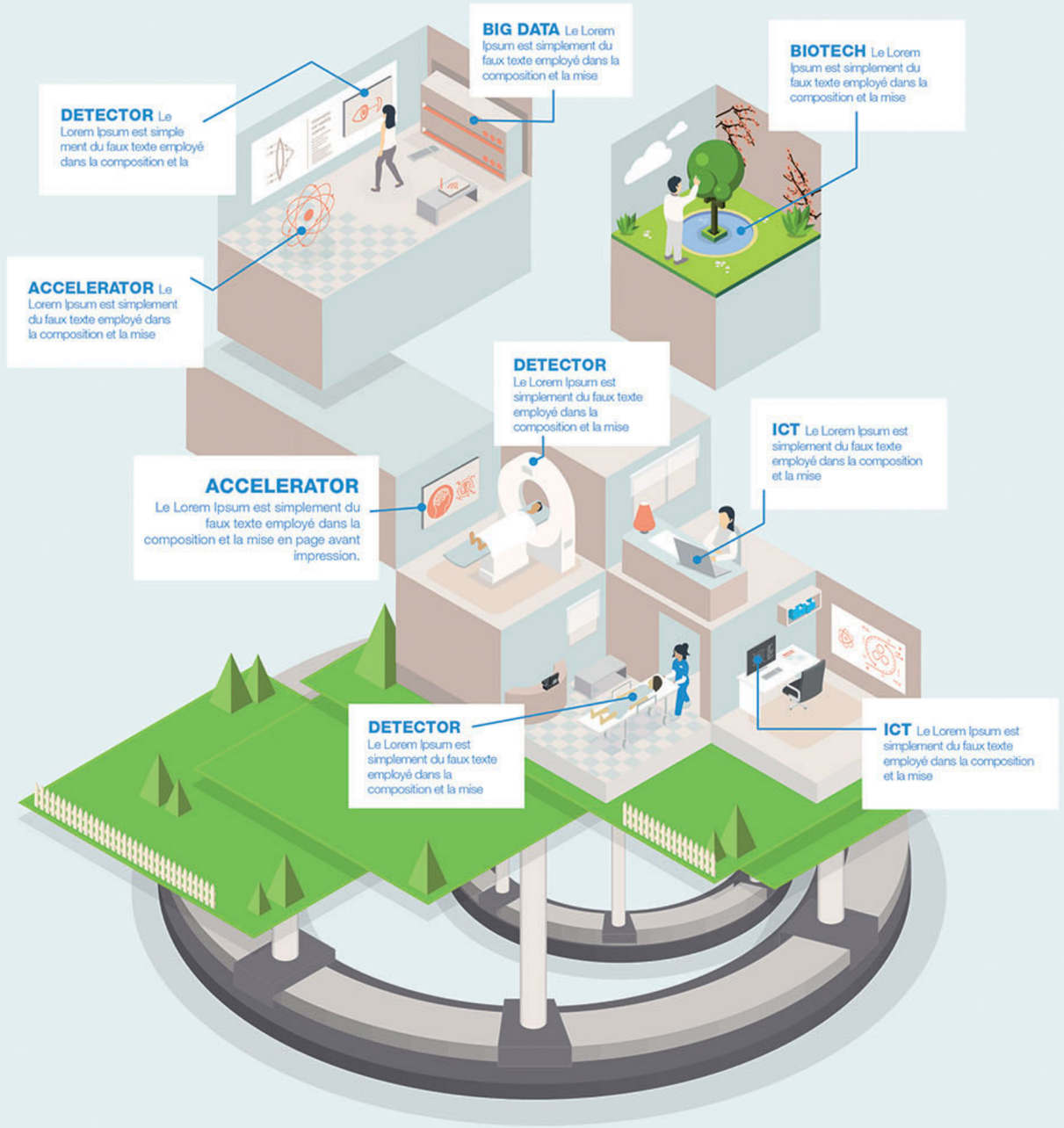
Le CERN en images

Le CERN × *Design graphique* × *2017*

Le CERN, *l'Organisation européenne pour la recherche nucléaire, est l'un des plus grands et des plus prestigieux laboratoires scientifiques du monde. Il a pour vocation* ***la physique fondamentale,*** *la découverte des constituants et des lois de l'Univers. Il utilise des instruments scientifiques très complexes pour sonder les constituants ultimes de la matière :* ***les particules fondamentales.*** *En étudiant ce qui se passe lorsque ces particules entrent en collision,* ***les physiciens appréhendent les lois de la Nature.***

Pour présenter les installations du CERN *mais aussi certains processus de travail, j'ai réalisé un ensemble d'illustrations infographiques en isométrie destiné aux ouvrages imprimés du CERN ainsi qu'à son site Internet.*





Mes Droits mes cartes en main

× *AFPAD* × *Design d'objet* × *2018* ×

Avec Marie Potel Saville, avocate et fondatrice de l'agence de Amurabi, *agence de legal design, j'ai réalisé* ***15 entretiens ethnographiques*** *à l'Association pour la Formation, la Prévention et l'Accès au Droit* ***(l'AFPAD)****. L'objectif de ces interviews était de recueillir des témoignages des parcours souvent difficiles de femmes dont les droits ont été mis de côtés, par action volontaire, par ignorance, pour des raisons sociales. De ces entretiens, nous avons* ***identifié des points critiques****, de blocage afin de créer un ensemble de prototypes dessinés.* ***Ces prototypes ont donné lieu à la réalisation d'un jeu de cartes autour des droits des femmes.***

L'objectif était simple : se réunir autour d'un objet simple, sur des ***questions parfois complexes.*** *Présenté à l'AFPAD et distribué aux femmes qui nous ont aidé,* ***ces jeux de cartes*** *sont là pour être diffusées (aux enfants, aux compagnons, aux amies, etc.), pour mieux* ***comprendre les questions de droit****, connaître les* ***numéros d'urgence****, de trouver parfois l'inspiration et les arguments pour contrecarrer certaines situations dans lesquelles* ***les droits des femmes sont bafoués.***

Design circulaire

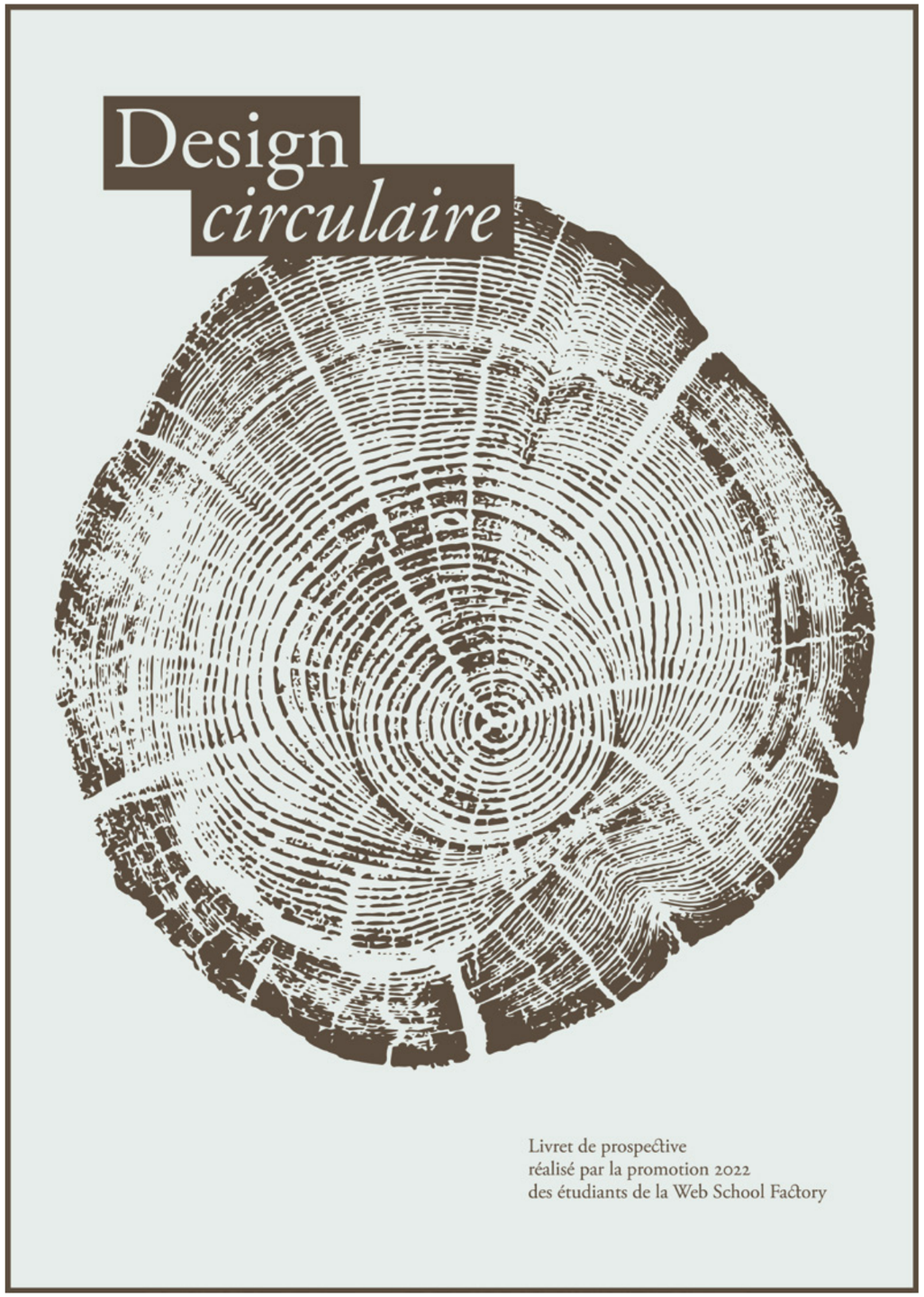
Webschool *Design de livre* *2019*

Puisqu'aujourd'hui le ***design est placé dans les sphères stratégiques*** *et décisives des grandes et moyennes entreprises, des ONGs, de projets locaux comme internationaux, puisque le design est un outil politique et qu'il peut changer le quotidien de millions de personnes mais aussi puisque le design est parfois présenté comme une nouvelle forme manipulation du grand public : pour toutes ces raisons, il faut penser,* ***écrire et élaborer le design contemporain avec pour objectif de créer celui de demain.***

C'est dans cette optique que ***les étudiants en design de la Webschool Factory et moi-même*** *avons travaillé à la rédaction de cet ouvrage avec pour thématique le* ***design circulaire.***

En introduction à la ***préparation de cet ouvrage****, nous avons rencontré* ***Justine Laurent,*** *Circulab network manager de l'agence* ***Wiithaa*** *spécialisée dans le design circulaire. Ses précieux conseils nous ont permis d'ouvrir le spectre large des nombreux aspects de cette approche du design : méthodologiques, économiques, intellectuels, éthiques, sociaux, le tout teinté de nombreux exemples.*

En conclusion de cet ouvrage, on comprendra aisément qu'une fois ***la pensée circulaire du design explorée*** *: il s'agit là, non pas d'une innovation, mais d'une révolution – au sens étymologique du terme – à savoir : un retour aux racines, une boucle :* ***celle d'un design pérenne et responsable.***



Illustrations

Art graphique *Aquarelles* *2018-2019*

*Diplômé de **l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs**, je travaille en parallèle à mon **activité de designer**, sur des illustrations de **paysages**, de **nature**, **d'environnements**. Ces illustrations sont disponibles sur **Instagram.com/GeoffreyDorne***

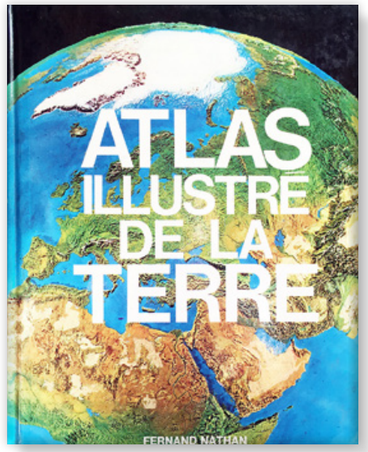
/ Références & culture

Quelques ouvrages issus de notre bibliothèque

INDEX
ATLAS
oberthur
éditeur

Guide de poche
DES OISEAUX
DE FRANCE
Guide POINT2

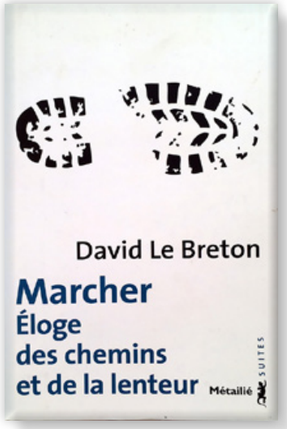
RELIEFS
LA REVUE DES EXPLORATEURS D'HIER ET DE DEMAIN
TROPIQUES
Le chant des Achuar, Philippe Descola
Grand angle sur les tropiques, Francis Hallé
RECOMMANDÉ PAR GEO

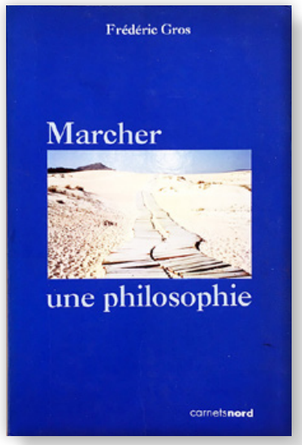

ATLAS
ILLUSTRÉ
DE LA
TERRE
FERNAND NATHAN

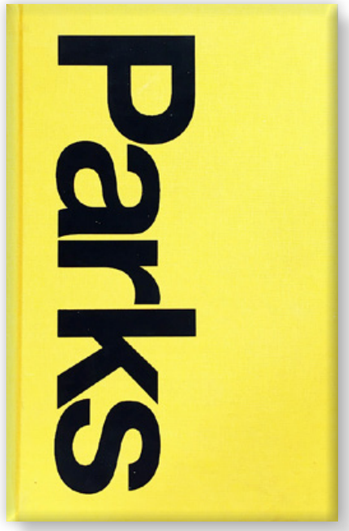
De la marche
Henry David Thoreau
MILLE ET UNE NUITS

GÉO-
ESTHÉTIQUE

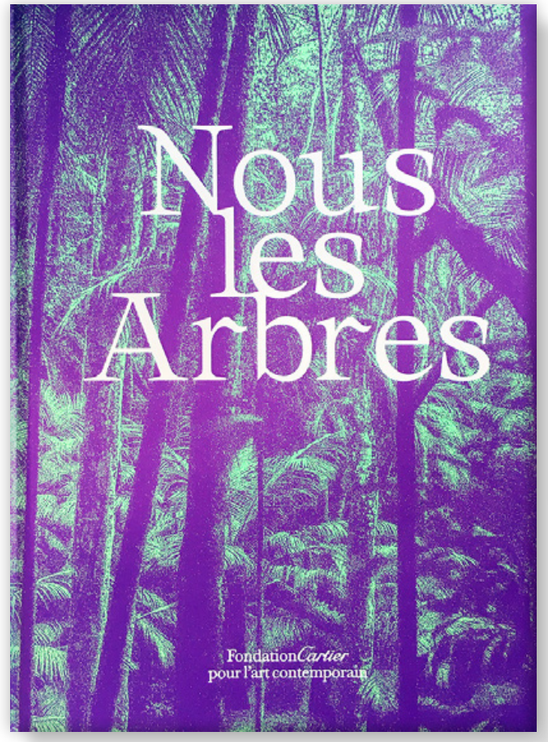
COPAIN
DES BOIS


David Le Breton
Marcher
Éloge
des chemins
et de la lenteur
Métailié


Frédéric Gros
Marcher
une philosophie
carnetsnord


Parks

Pierre Sansot
Variations
paysagères
PETITE BIBLIOTHÈQUE PAYOT


Nous
les
Arbres
Fondation Cartier
pour l'art contemporain

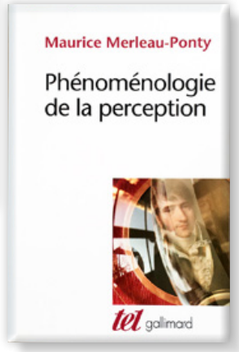
UN MULTIGUIDE
NATURE
Les plantes
sauvages
d'Europe en couleurs
B. Ursing
elsevier

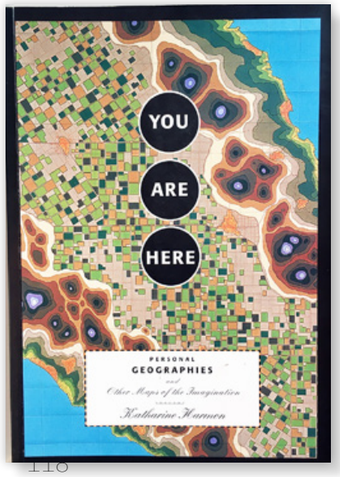
Le Monde
HORS-SÉRIE
GÉOPOLITIQUE
DES ÎLES EN
40 CARTES

RAYON ART
Francesco Careri
Walkscapes
la marche comme pratique
esthétique
Éditions Jacqueline Chambon

Jacques Rancière
Le temps du paysage
Aux origines de la
révolution esthétique
La fabrique
éditions

QUEL EST
DONC
CET ARBRE?
521 photographies en couleurs
UN GUIDE NATHAN


Maurice Merleau-Ponty
Phénoménologie
de la perception
tel gallimard


YOU
ARE
HERE
PERSONAL
GEOGRAPHIES

merci !

hello@labo.mg

06 76 91 62 01