Dans le cadre de la manifestation France Design Week, le lycée Vauban présente les projets élaborés par les étudiants du DN MADE (diplôme national des métiers d'art et du design) spécialité design d'objet.

Samuel Bates **1**, Raphaël Cagna **2**, Antoine De Martel **3**, Mélissa Delaperle **4**, Meïmona Diop **5**, Louann Gac **6**, Léonard Graux **7**, Alexandre Le Nozahic **8**, Noélys Piton **9**, Killian Robin **10**, Léane Thoret **11**, Elsa Toulgoat **12**, Ewan Vieren **13**.

DIPLÔMES

2025

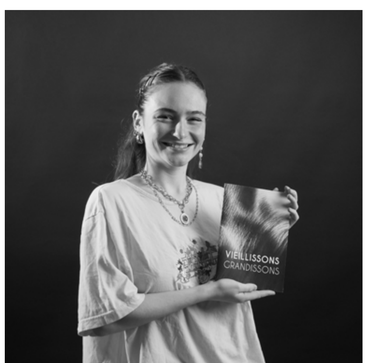
1

2

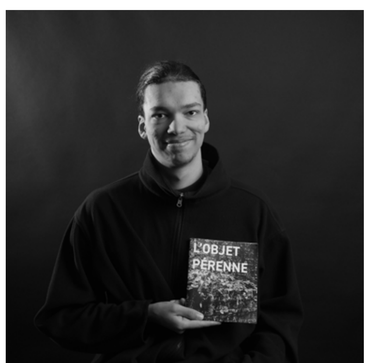
3

4

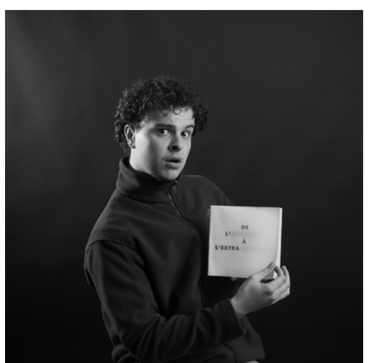
5



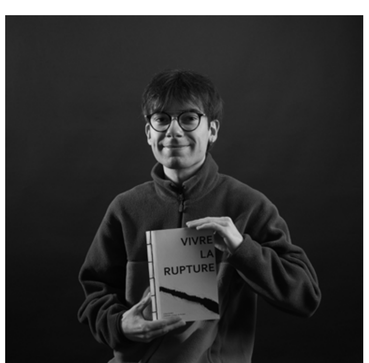
6



7


8

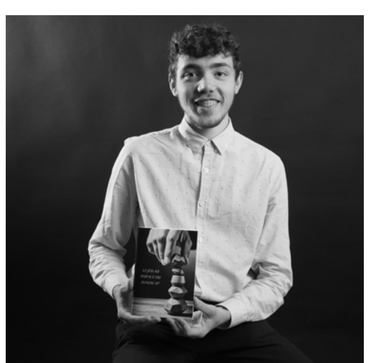
9



10

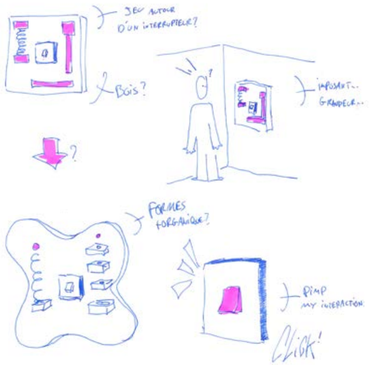
11

12


13

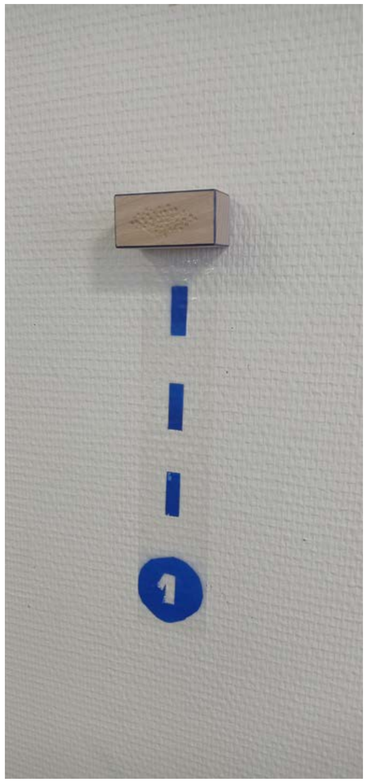
FRANCE DESIGN WEEK

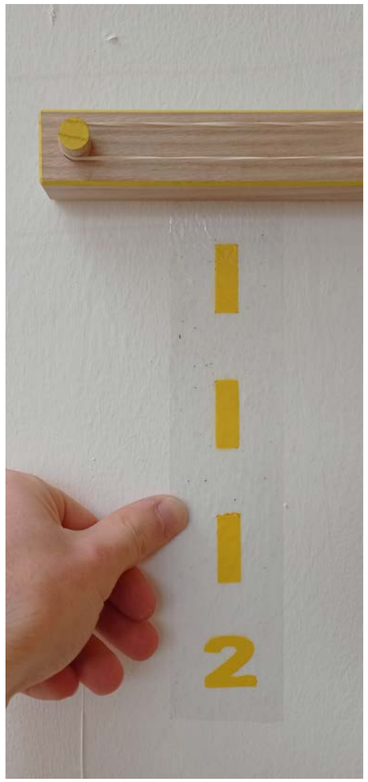
#6 ÉDITION 2025



Pour **Samuel Bates**, l'insouciance prend fin à l'âge de 10 ans, lorsqu'il n'a plus le droit de jouer au Småland d'Ikea, cet espace de jeux pour les enfants, pendant que ses parents font leurs achats. Il ne comprend pas l'importance de ces achats, ni l'importance du travail nécessaire pour gagner de l'argent. *« Dois-je commencer à avoir des responsabilités ? »* Pour conserver son âme d'enfant, il a réalisé une collection d'objets nommés **Pâquerett'**, qui éveille la curiosité des adultes et stimule leur envie de jouer. Fabriqués en frêne, ces dispositifs invitent l'utilisateur à redécouvrir l'enfant qui est en lui, à travers des interactions simples, sensibles et intuitives.

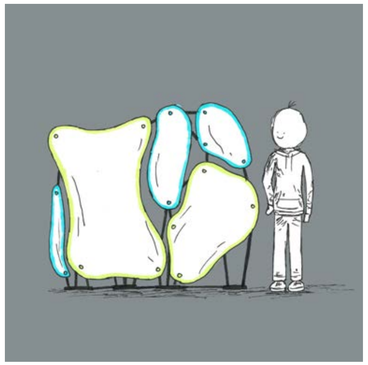
1

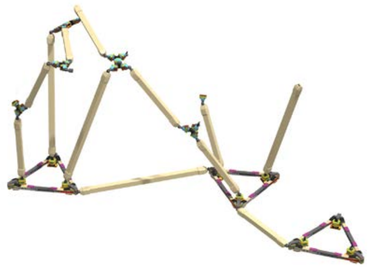


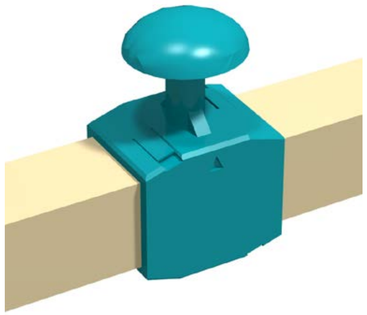


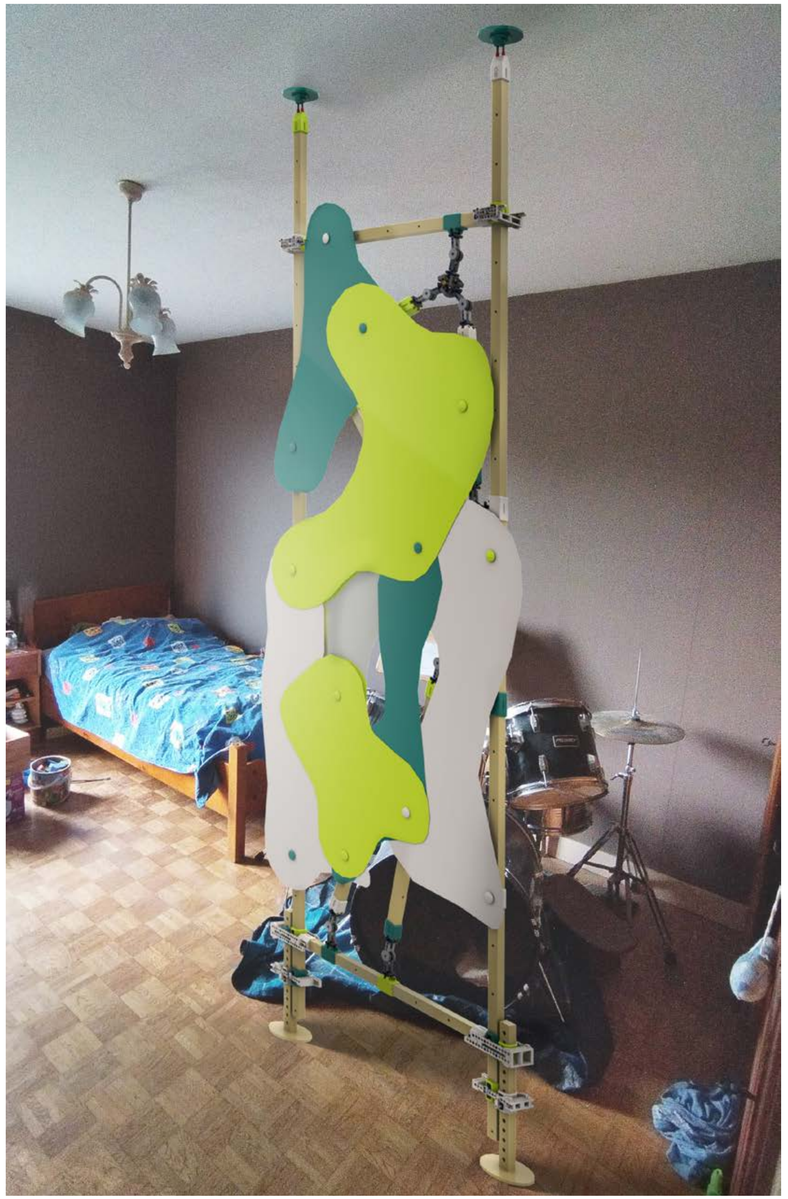
2

Raphaël Cagna s'est intéressé au problème du plastique marin, en mettant en lumière la beauté et le potentiel artistique de matériaux souvent considérés comme des déchets. Après une phase d'expérimentations autour des qualités plastiques et colorées de la matière récupérée sur les plages, le sac **Polymer** qu'il a mis au point est pensé pour faciliter la collecte des plastiques. Il est fabriqué avec les matériaux recyclés, fondus puis découpés sous la forme de plaques cousues qui structurent et renforcent le sac. Il est disponible dans les offices de tourisme et commerces de proximité. D'autres usages ont également été projetés.

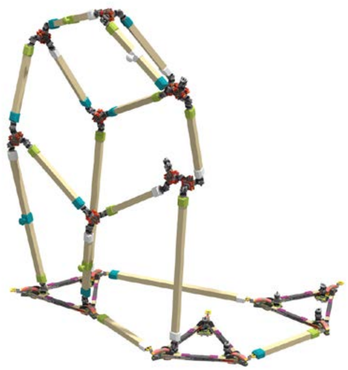


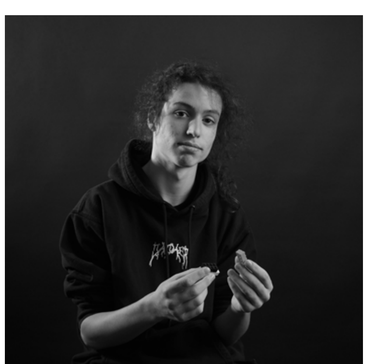


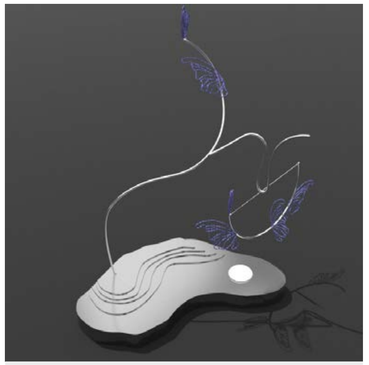




Grand fan de Lego, **Antoine De Martel** a imaginé **Build On**, un séparateur d'espace modulaire et personnalisable destiné aux chambres d'enfant, dont les différents éléments sont maintenus en place par des pièces Lego. Initialement prévu comme un dispositif 3D, finalement bien trop volumineux et complexe à assembler, il s'est simplifié sous la forme d'un cadre dans lequel vient s'inscrire une structure en tasseaux de bois et un revêtement textile. Les pièces Lego et quelques connecteurs spécifiques - conçus et imprimés en 3D par Antoine - assurent les jonctions entre les différentes parties, ainsi que la stabilité entre le sol et le plafond de la chambre.





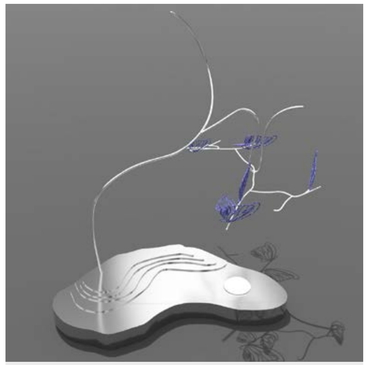


PAPILLON VOLTIGE
DANS UN MONDE
SANS ESPOIR

KOBAYASHI ISSA

MILLE PETITS POISSONS BLANCS -
COMME SI FRÉTILLAIT
LA COULEUR DE L'EAU

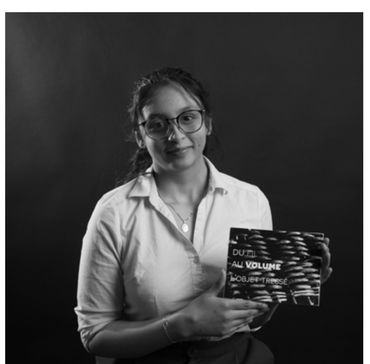
KONISHI RAIZAN



COUVERT DE PAPILLONS
L'ARBRE MORT
EST EN FLEURS !

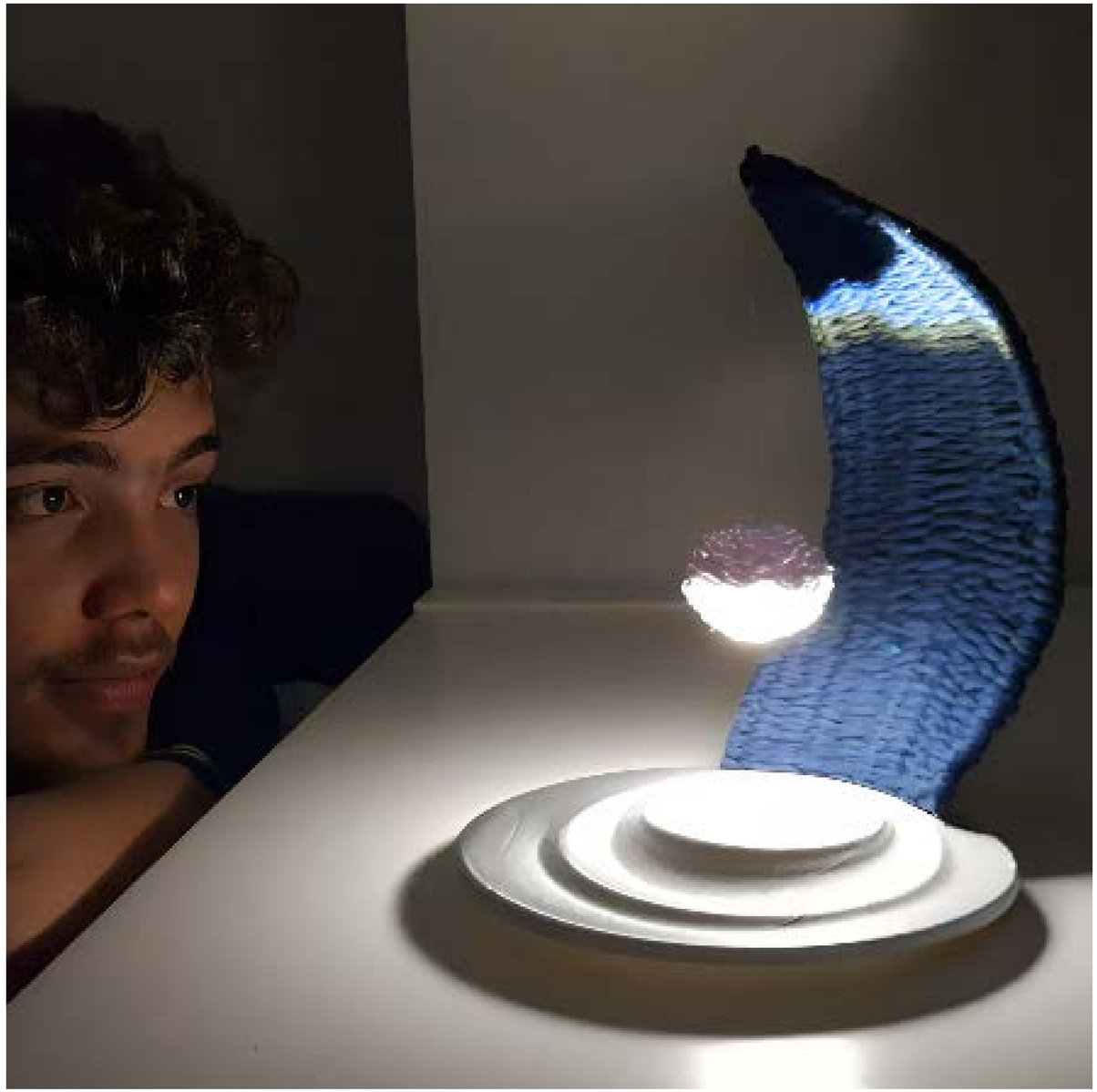
KOBAYASHI ISSA

Haiko est une veilleuse poétique, mêlant fabrication industrielle et artisanat traditionnel. Inspirée par un haïku d'Ueda Chôshû évoquant la Lune reflétée sur l'eau, cette création de **Mélissa Delaperle** combine une sphère suspendue et des sections tressées à la main, rappelant la vannerie. Proposée sous forme de kit, elle invite l'utilisateur à un rituel DIY, mêlant gestes répétitifs et concentration pour favoriser un état de méditation active, ou « tricothérapie ». Cette hybridation entre pièces industrielles et travail manuel rend le projet accessible et économique, en offrant une expérience sensorielle riche et propice à la contemplation et à l'introspection.



FÛT-CE EN MILLE ÉCLATS
ELLE EST TOUJOURS LÀ
LA LUNE DANS L'EAU !

UEDA CHÔSHÛ

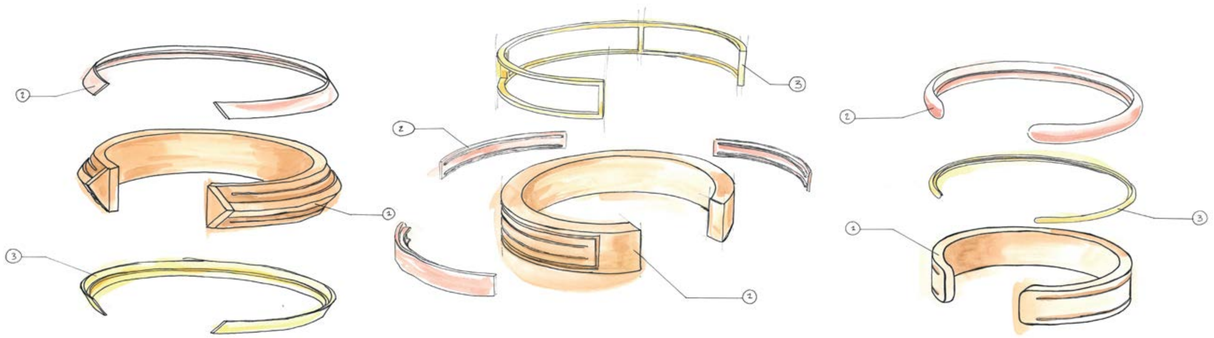


« ***MÏO***, *c'est quoi ? MïO, c'est une marque née pour les gens. Un mélange de tout ce qui m'anime : le design d'objet, la mode, le textile et la culture. C'est un univers qui me ressemble, entre création, expression et passion.* » **Meïmona Diop** a ainsi imaginé, dessiné et fabriqué un objet textile d'intérieur pour créer son identité communautaire. Inspirée par l'univers graphique de la rue, elle a appliqué la technique du tufting pour réaliser une tapisserie contemporaine et urbaine à partir des motifs et des couleurs qui lui sont chers. Des poches de rangement plaquées sur le motif du fond apportent une dimension utilitaire à cet objet à vocation identitaire.

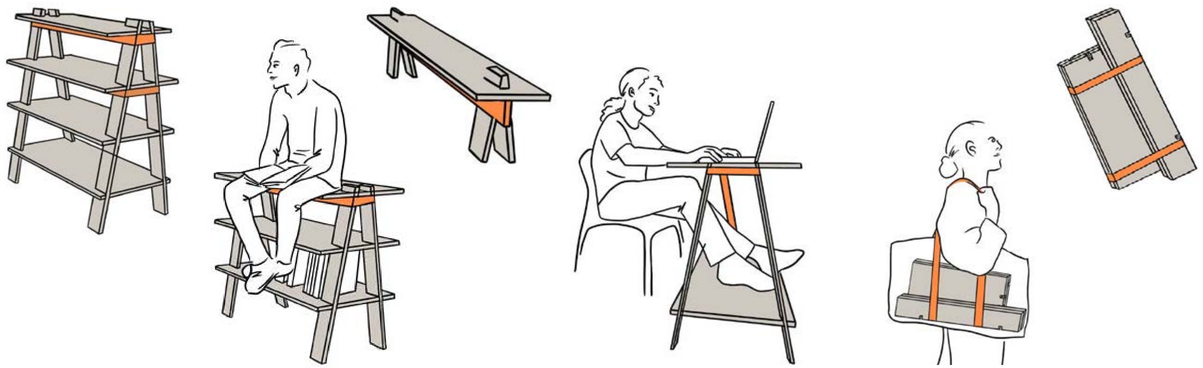
6

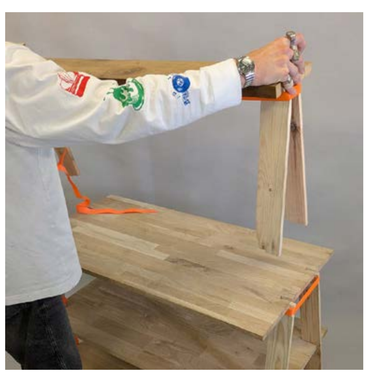
Louann Gac s'intéresse à la relation entre le vieillissement et l'estime de soi à travers le prisme du design. Cette réflexion s'incarne dans la conception d'un objet proche du corps, évoluant avec l'utilisateur tout au long de sa vie pour symboliser l'acceptation du vieillissement et en révéler la beauté.
Germina est né avec l'ambition de créer une gamme de bracelets destinés à être offerts à une jeune personne. Grâce à des matériaux acceptant une évolution, chaque bracelet témoigne des changements qui s'opèrent au fil des années, illustrant l'acceptation du temps qui passe et invitant à percevoir le vieillissement comme une patine précieuse et positive.

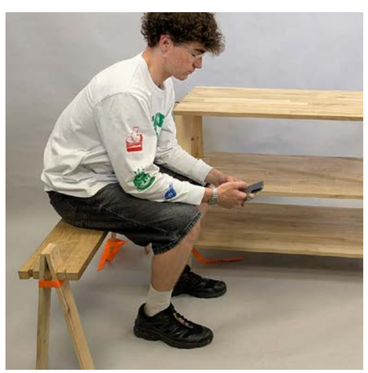
Germina

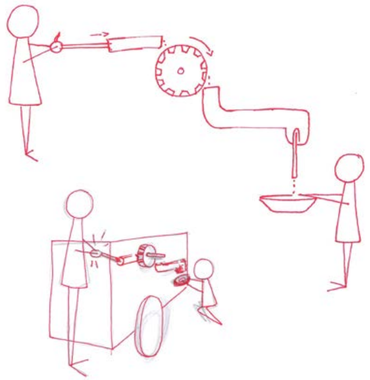


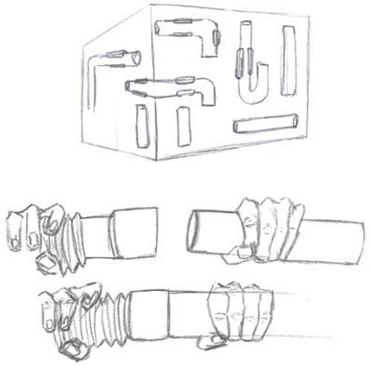
En s’appuyant sur le concept de modularité, **Léonard Graux** explore une piste de réponse concrète : proposer des mobiliers évolutifs, réparables et adaptables à long terme, **des objets pérennes**. Par cette démarche, il cherche à montrer comment le design peut favoriser une relation plus durable, responsable et personnelle avec les objets du quotidien. La composition de meubles qu’il a conçus et prototypés peut servir dans plusieurs configurations : étagère, table, banc. Sa fabrication en chêne massif assure sa solidité dans le temps. Et son assemblage au moyen de simples sangles garantit sa facilité de transport et de montage, sans aucun outil.

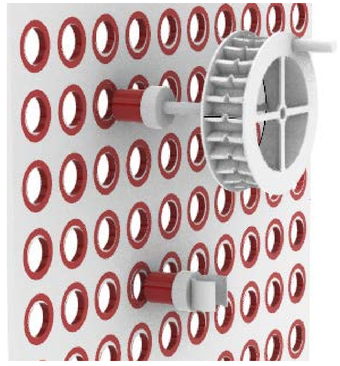


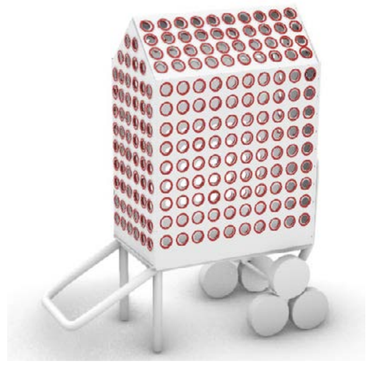






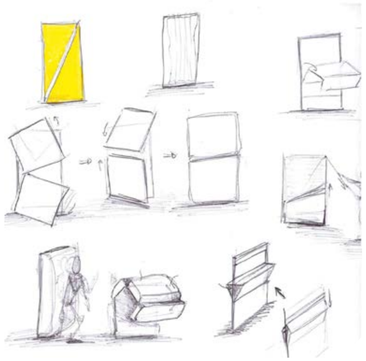


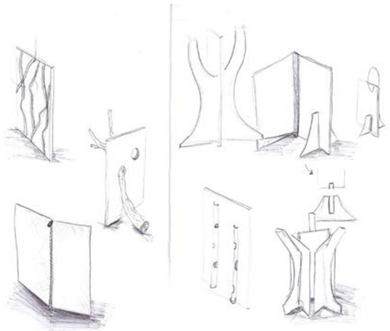


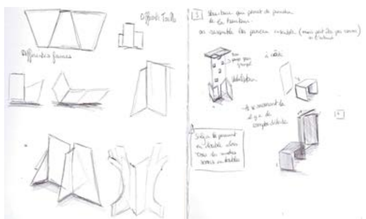


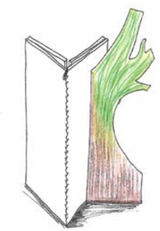
« *Ouvrez-vous souvent votre robinet ? Et quand vous le faites, réalisez-vous à quel point cet objet est en réalité magique ?* »
Pour un enfant, le robinet n'a pourtant rien de merveilleux. **Alexandre Le Nozahic** a choisi de lui redonner une part de magie en créant un moment d'enchantement pour les enfants, au moyen d'un jeu itinérant, **le Charivari**. Les enfants construisent leur propre système de tuyauterie en y intégrant des éléments fantastiques tels qu'une roue à aube ou un verre de Pythagore. Ce parcours ludique et immersif leur permet de comprendre le cheminement de l'eau tout en s'émerveillant, redonnant ainsi au robinet toute sa dimension magique.

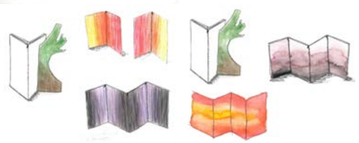
Suite à une réflexion menée sur les objets dans le spectacle vivant, **Noélys Piton** a conçu un objet scénique. Le point de départ - le conte hindouiste de Savitri La Vaillante - a inspiré les thèmes de l'amour, de la forêt, du corps, de l'équilibre et de la rue. Elle a ensuite réalisé **le Modul'Arbre**, une structure constituée de plusieurs pièces qui s'agencent de différentes manières, à l'aide de fermetures à glissière et de scratch pour créer des visuels qui évoluent avec le récit. La structure principale est en carton ondulé, choisi pour sa légèreté et ses très bonnes propriété mécaniques. Les couleurs ont été sélectionnées en fonction des temps forts de l'histoire de Savitri.

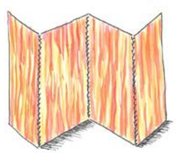


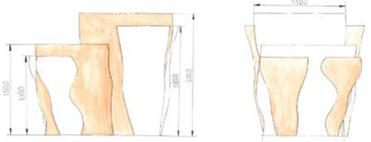


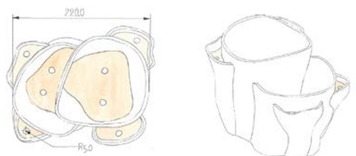




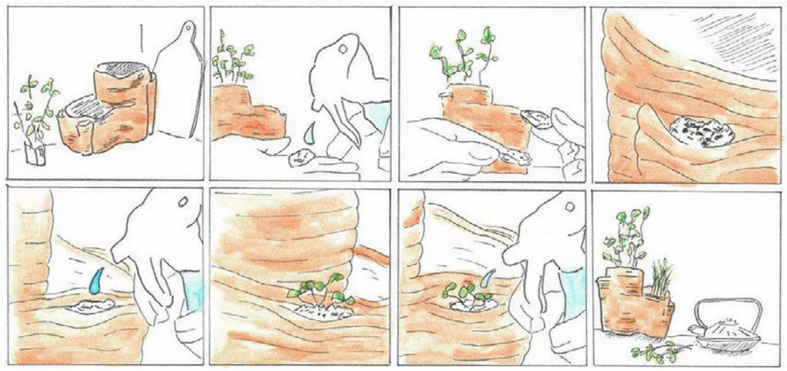


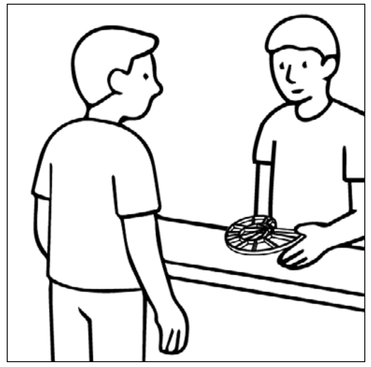




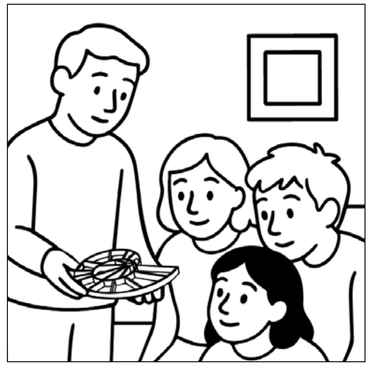


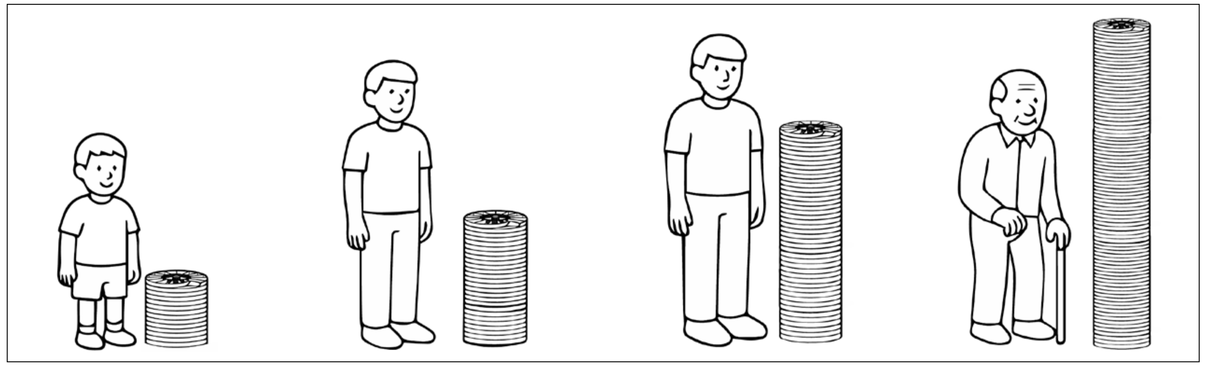
Pour accompagner la rupture que représente le départ d'un enfant pour ses études, **Killian Robin** a imaginé un objet rituel maintenant le lien parent-enfant. Des cocons transportent des graines transmises par le parent. Ils portent en eux souvenir, soin et racines partagées malgré la distance. Pensé comme un contenant accueillant ces cocons, **Racines** est conçu en impression 3D céramique à partir d'un algorithme génératif. Il se compose de quatre germoirs pour faire pousser les graines transmises et de deux contenants accueillant les plantes en pleine terre. L'ensemble articule geste technique et symbolique, en matérialisant un lien vivant, évolutif et enraciné.



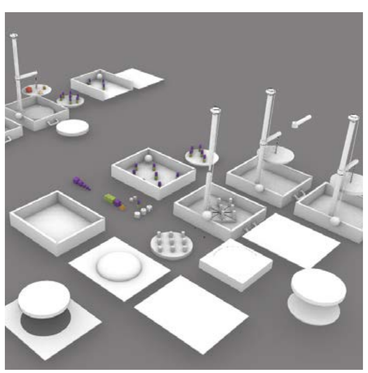


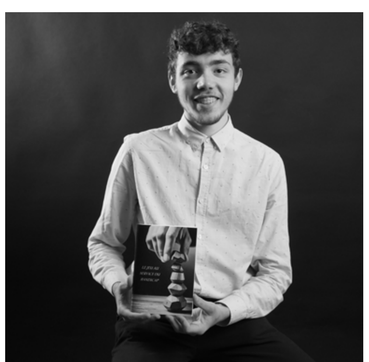
Les objets que nous conservons, souvent sources de bien-être et de souvenirs, peuvent parfois devenir un fardeau lorsque leur accumulation devient excessive.
Ce projet de **Léane Thoret** propose des solutions pour revaloriser ces objets à travers le recyclage, l'upcycling et le lâcher-prise. Son contenant **Ammonite** est conçu pour ne garder que la meilleure partie de nos souvenirs, réduits en fragments - si nécessaire - par différentes actions, et délicatement disposés dans des compartiments dédiés. Les strates s'ajoutent une à une, finissant par constituer une colonne qui réunit et protège les meilleurs souvenirs des années passées.





Conçu par **Elsa Toulgoat**, puis testé et validé par les élèves en classe de CM1/CM2, **MiniMap** est un jeu pédagogique et ludique destiné aux enfants. Il vise à améliorer leur compréhension des insectes et des enjeux liés à leur disparition. Il se divise en quatre parties distinctes, abordant chacune une thématique spécifique. Le jeu bleu est un escape game qui permet de découvrir les caractéristiques et la diversité des insectes. Le jeu rose est un memory visant à reconstituer les écosystèmes des insectes. Les pions du jeu de plateau rouge révèlent le cycle de vie des insectes. Le jeu jaune invite à réfléchir aux interactions entre nature et activités humaines.





En s'appuyant sur son intérêt pour les objets interactifs, son engagement dans les projets solidaires et sa collaboration avec Ronan Le Bras, une personne atteinte de sclérose en plaques, **Ewan Vieren** a conçu un objet thérapeutique et ludique, visant à allier plaisir et soin. **Le Birinic Nevez** prend la forme d'une mallette composée de plusieurs dispositifs permettant de varier les activités, autour d'un jeu breton choisi comme point de départ par Ronan, le Birinic. L'ensemble est pensé pour être ludique, accessible à tout âge, sécurisant, facile à manipuler et fabriqué avec des matériaux résistants et durables.