

CURIEUX ANIMAUX LOW TECH



Les animaux ont toujours été une grande source d'inspiration pour l'homme. Les étudiants de DN MADE design d'objet et élèves de Terminale STD2A du lycée Vauban, réunis par groupes de cinq, devaient s'intéresser à une famille et la représenter en trois dimensions.

Les animaux devaient être conçus à partir de matériaux curieux, principalement trouvés parmi les déchets mis à leur disposition. Ils devaient aussi être exposés comme dans un cabinet de curiosités. Ils devaient enfin être réalisés avec des technologies low tech. Aucun matériel électrique n'a donc été utilisé pour fabriquer ces animaux.

Les 14 familles d'animaux qui suivent ont été imaginées et fabriquées en une semaine, du 5 au 9 janvier 2026.

Merci au centre de tri Sotraval Triglaz de Plouedern pour la mise à disposition de la majorité des déchets recyclés dans les pages suivantes.



CURIEUX ANIMAUX LOW TECH

FAMILLE DE CHIMÈRES REPTILIENNES

Ce projet s'inscrit dans le thème des chimères. Nous avons imaginé une famille d'êtres hybrides partageant une base commune : le serpent. À partir de cette structure reptilienne, chaque chimère est associée à un autre animal : mygale, oiseau, hérisson, serval ou chat, et composée de matériaux du quotidien, mêlant nature et objets artificiels.

La chimère mygale, réalisée par Raphaël Kerrouault, conserve la queue du serpent et utilise des objectifs d'appareils photo et des manettes de consoles pour former sa tête.

La chimère oiseau, conçue par Youna Esnaux, reprend entièrement le corps du serpent, fabriqué avec une souris et un tuyau d'aspirateur, auquel s'ajoutent de grandes ailes en calculatrices reliées par un fil rouge.

La chimère hérisson, imaginée par Enora Jacques, garde la queue du serpent et remplace sa tête par celle d'un hérisson recouverte de vis et de touches de calculatrice.

La chimère serval, réalisée par Gaëlle Saint-Martin, associe la queue du serpent à une tête de serval en tapis et papier journal, avec des touches de calculatrice sur le corps.

La chimère chat, créée par Noéline Lapoulle, mélange la queue du serpent et celle du chat, avec une tête de serpent en tissu et éléments de calculatrice, et un corps en tapis et tissu, représentant le chat.

Ensemble, ces chimères forment une famille unie par la métamorphose et l'imaginaire.



LES CRUST'ACIERS

Les Crust'aciers se sont rencontrés lors de leur capture par un bateau de pêche intensive. Tous portaient des rayures blanches, marques de la pollution océanique.

Bernard L'Hermite, le doyen, créé par Elouan à partir d'une enceinte bluetooth, de pneus et de câbles, vit dans une carapace artificielle faite de coquillage.

Fabrice Eboué, la crevette faite par Justine en pneu, rasoir et papier mâché, rêvait de voyage avant d'être capturée.

Leomard, aux pinces de patins à roulettes, imaginé par Mona avec un robot jouet et un téléphone, a rejoint le filet.

Léontine la Langoustine, aux pinces brisées, a été façonnée par Hermine avec un rasoir, de l'aluminium et des branches.

Elvis l'Écrevisse, sculpté par Vivien avec une manette de x-box et du métal, veille sur elle.

Ensemble, ces créatures hybrides, mi-animales mi-déchets, dénoncent la surpêche et la pollution des mers.

Elouan Salaün, Justine Le Breton, Mona Jestin-Denis, Hermine Van Nieuwenhuyse, Vivien Garnier



INSECTES À GRANDES PATTES

Dans le jardin du voisin, sous le grand chêne, se trouve un petit lieu en friche. Ici se mêlent déchets électroniques, morceaux de tissus, câbles électriques et cartes électroniques abandonnées. Malgré ce brouhaha de matières artificielles, la nature règne. Les insectes ont repris leur place et la flore s'est développée autour des débris, transformant ce chaos en un nouvel écosystème.

De ce milieu naissent des créatures hybrides.

La mante religieuse, aux grandes pattes articulées, semble observer son environnement avec précision, comme une machine en veille.

L'éphémère rappelle la fragilité de ces matériaux, promis à une courte durée d'usage avant l'abandon.

La fourmi, bâtisseuse infatigable, assemble et détourne les fragments trouvés pour reconstruire.

Le mille-pattes, fait d'une succession de composants, avance lentement entre les câbles et les circuits.

Enfin, le scorpion, à la fois menaçant et protecteur, incarne la résistance et l'adaptation.

Sophia Jaffré, Elyna Eloir, Arthur L'herron, Apolline Rault, Nell Bertali



C LAMAR COA !

Famille de grenouilles bricolées, nées des restes du monde, cartes mères et papier mâché qui reprennent souffle COA

Dans la boue du recyclage ça mute, ça transforme, cycle de la vie qui recommence en douce COA

La structure c'est un cadre, un décor, un écosystème en scène qui palpite à bas bruit COA

Les déchets changent de peau, la machine devient organique, les circuits font des motifs qui dérivent COA

Les composants oublient leur fonction, deviennent texture, couleur, sensation, presque émotion COA

Le têtard glisse dans le temps, promesse d'évolution, futur qui frémit sous la surface COA

La luciole trop grande brille trop fort, tension étrange entre manger et être mangé COA

La langue s'étire, démesurée, attrape l'histoire et la fait basculer dans le conte COA

Au final on recrée du vivant avec du jeté, on joue avec l'échelle, le récit et le reste du monde COA

Romane Bothorel, Luze Cariou, Salomé Lardez, Ambre Côme, Aymeric Kerouedan





CURIEUX ANIMAUX LOW TECH

INSECTES DES JARDINS

Ce projet part d'une thématique qui nous semblait à la fois discrète, essentielle et trop souvent négligée : les insectes. Il s'agit ici de les réinventer, de les exagérer, de les amplifier, pour mieux révéler ce qu'ils représentent réellement dans nos environnements quotidiens.

En agrandissant ces insectes, en les rendant disproportionnés, nous leur redonnons une importance symbolique. Nous invitons le regard à se poser sur eux autrement, à les considérer non plus comme des détails insignifiants, mais comme des acteurs majeurs de la biodiversité. Notre collection se compose de Patouche la mouche, Michelle la coccinelle, Barnabé le scarabée, Léon le papillon et de Légume le scarabée plume.

Nous avons travaillé à partir de matériaux de récupération, mêlant éléments naturels, fragments artificiels, composants technologiques et papier. Cette hybridation volontaire reflète la manière dont nos environnements contemporains mélangent vivant et fabriqué. Le fil conducteur du projet (au sens propre comme au figuré) est le fil de cuivre. Présent dans chaque insecte, mais aussi dans le décor, il crée une continuité visuelle et symbolique. Notre installation est donc une invitation à regarder autrement ce qui, d'habitude, se cache sous nos pas.



L'ÉCLOSION

On distingue un groupe de créatures reptiliennes aux silhouettes allongées, dont les surfaces écailleuses ou carapacées intègrent des composants électroniques. Elles paraissent issues d'un environnement lointain et prospectif, façonné par l'hybridation du vivant et du numérique.

Ce groupe se compose de cinq entités relevant d'une même espèce, dont la diversité formelle s'explique par une spécialisation poussée des corps et des fonctions. Chaque morphologie répond à une tâche précise au sein de la structure collective, générant une pluralité d'apparences. D'après nos analyses zoologiques, cette plasticité adaptative convoque des caractéristiques proches des Sphenodontia, des Squamata et des Testudines, sans pour autant suggérer une scission taxonomique.

Ces chimères bioniques, à la jonction des tortues, des caméléons et des lézards, s'organisent selon un système intra-spécifique fondé sur l'interdépendance. Le premier spécimen, de petite taille et agile, se consacre à la chasse. Le second, pourvu d'une carapace robuste, devient un refuge mobile, support du nid et garant de la protection du nourrisson. Un troisième, doté de capacités avancées de camouflage, occupe une position de sentinelle, scrutant l'environnement, tandis qu'un quatrième assure la défense active du foyer. Le cinquième correspond au stade juvénile : entièrement dépendant du groupe, il en constitue le cœur fonctionnel et symbolique.

Si une telle structuration peut, au premier regard, suggérer un déséquilibre, elle repose en réalité sur une collaboration harmonieuse. Aucun membre n'est lésé ; au contraire, l'articulation des rôles renforce la protection, la mobilité et la régulation thermique, garantissant la continuité et la survie de l'espèce.

En parallèle de cette scène de protection du foyer, se dessine une analogie avec l'évolution de ces créatures à travers leurs différents stades de développement, du juvénile à l'adulte. Cette progression biologique, tout en s'inscrivant dans une logique propre au vivant, fait écho à l'évolution humaine, tant sur le plan physique que symbolique. Elle évoque les étapes de la croissance, de l'apprentissage et de la transmission, ainsi que la nécessité constante de s'adapter à un environnement en mutation. Dans ce contexte, ces figures hybrides incarnent une nature contrainte de composer avec les transformations induites par l'activité humaine, intégrant la technologie comme réponse évolutive. C'est ainsi la relation entre héritage, évolution technologique et devenir des espèces qui se trouve interrogée.



LIBÉRÉS, DÉPLUMÉS

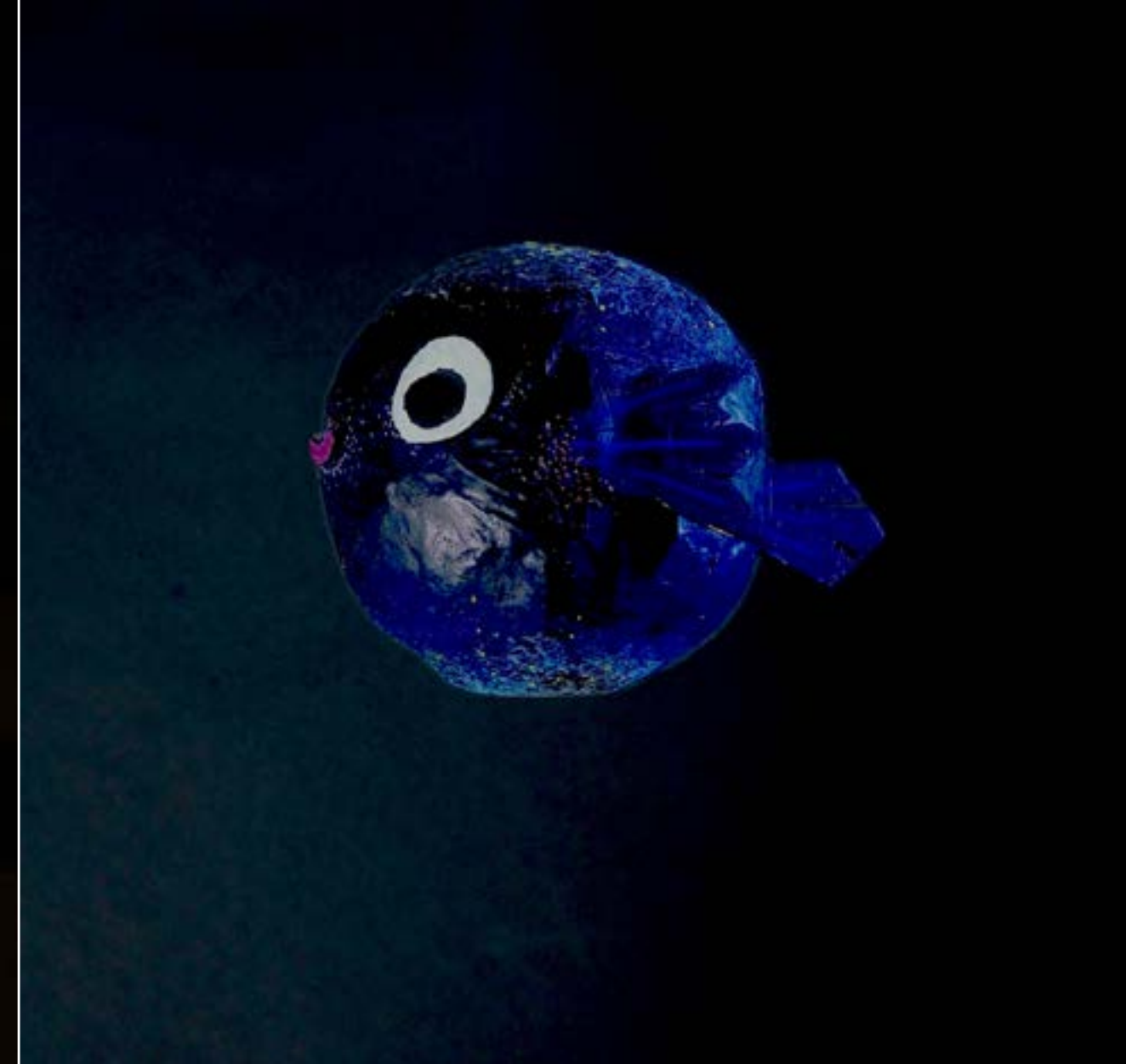
Notre famille de curieux animaux est constituée de quatre grands oiseaux. Chacun est lié et hybridé à un autre, que ce soit par son plumage, son bec ou encore ses pattes. On y trouve ainsi un cygne-canard, un canard-flamant rose, un flamant rose-ara et un ara-cygne.

Ceux-ci sont regroupés et enfermés dans une cage bien trop petite pour eux. Ils cherchent à en sortir, à s'échapper. Ce sont, en effet, des oiseaux que l'on imagine s'épanouir dans la nature, en liberté. L'ara a réussi à s'échapper de la cage et à s'envoler. Il vient chercher les autres oiseaux. Ceux-ci passent leur tête au travers des barreaux pour regarder le monde extérieur, avec curiosité et envie.

Après avoir formé les oiseaux à l'aide de grillage à poule et de papier journal, nous leur avons fabriqué un plumage, principalement avec des chutes de tissu, des pailles et des vraies plumes. Ils ont donc été réalisés grâce à des matériaux réutilisés et sont low tech !

Marie Godec, Cécile Perrin, Marjorie Creach, Gabriel Dion





CURIEUX ANIMAUX LOW TECH

RÉCIF

Ensemble, ces créatures marines forment une famille aux nuances et dégradés de bleu, toutes recouvertes de petits pois orange.

Bernard, le poisson-globe réalisé par Léa, rêvait secrètement de devenir coach sportif pour sardines.

Patricia, la méduse réalisée par Margaux, elle, notait tout dans un carnet étanche qu'elle ne savait pas lire.

Suzy, l'étoile de mer réalisée par Maëlina, répétait qu'elle avait cinq bras mais aucune envie d'aider à déménager.

Gaetano, le crabe réalisé par Lily, avançait toujours de côté pour éviter de payer l'addition.

Sébastien, le homard bleu réalisé par Yann, affirmait que sa couleur rare faisait de lui une œuvre d'art vivante, même si personne ne lui avait rien demandé.

Et les coraux, témoins de tout ça, faisaient semblant de dormir pour ne pas être mêlés à leurs histoires.



LES MOUSTIQUES ASSASSINS

Nous avons conçu une série de cinq moustiques, chacun fondé sur l'exagération d'un attribut physique précis : les yeux, la trompe, les pattes, les ailes et l'abdomen. En isolant et en amplifiant ces éléments, nous avons cherché à perturber la reconnaissance immédiate de l'insecte. Ce travail interroge les différents niveaux de lecture de l'animal : à partir de quels indices visuels un moustique cesse-t-il d'être perçu comme tel ? À l'inverse, à quel moment une simple accumulation de signes suffit-elle à faire émerger son identité ? La série invite ainsi le spectateur à osciller entre reconnaissance et étrangeté, à recomposer mentalement la figure du moustique à partir de fragments volontairement amplifiés. Réalisées à partir d'une accumulation de déchets laissés bruts, sans peinture ni artifices, ces sculptures accentuent notre perception du nuisible, de ce dont on cherche à se débarrasser. Cette matière première, bien que d'origine industrielle, conserve une forme d'organicité, renforçant l'ambiguïté entre vivant et rebut.

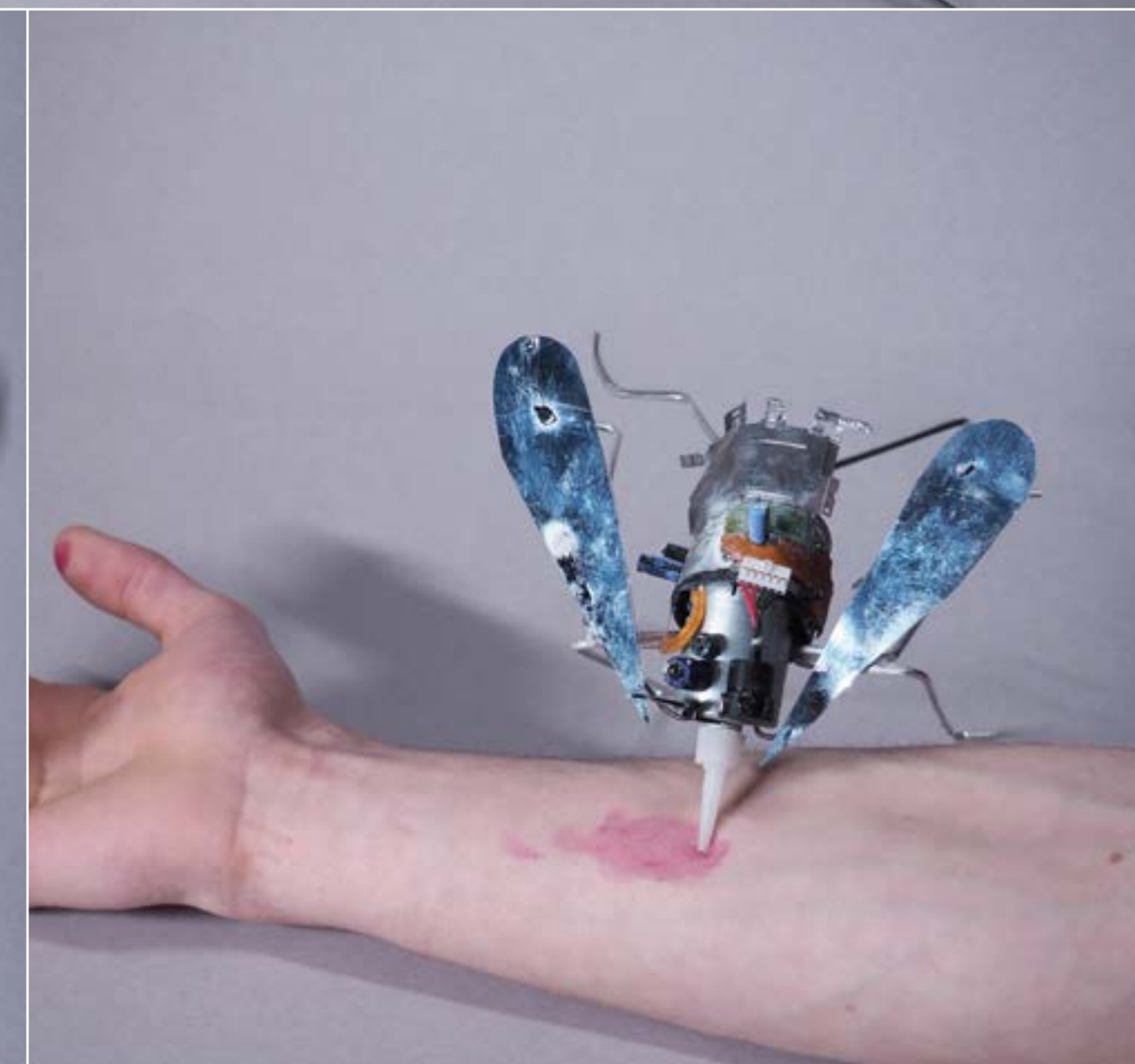
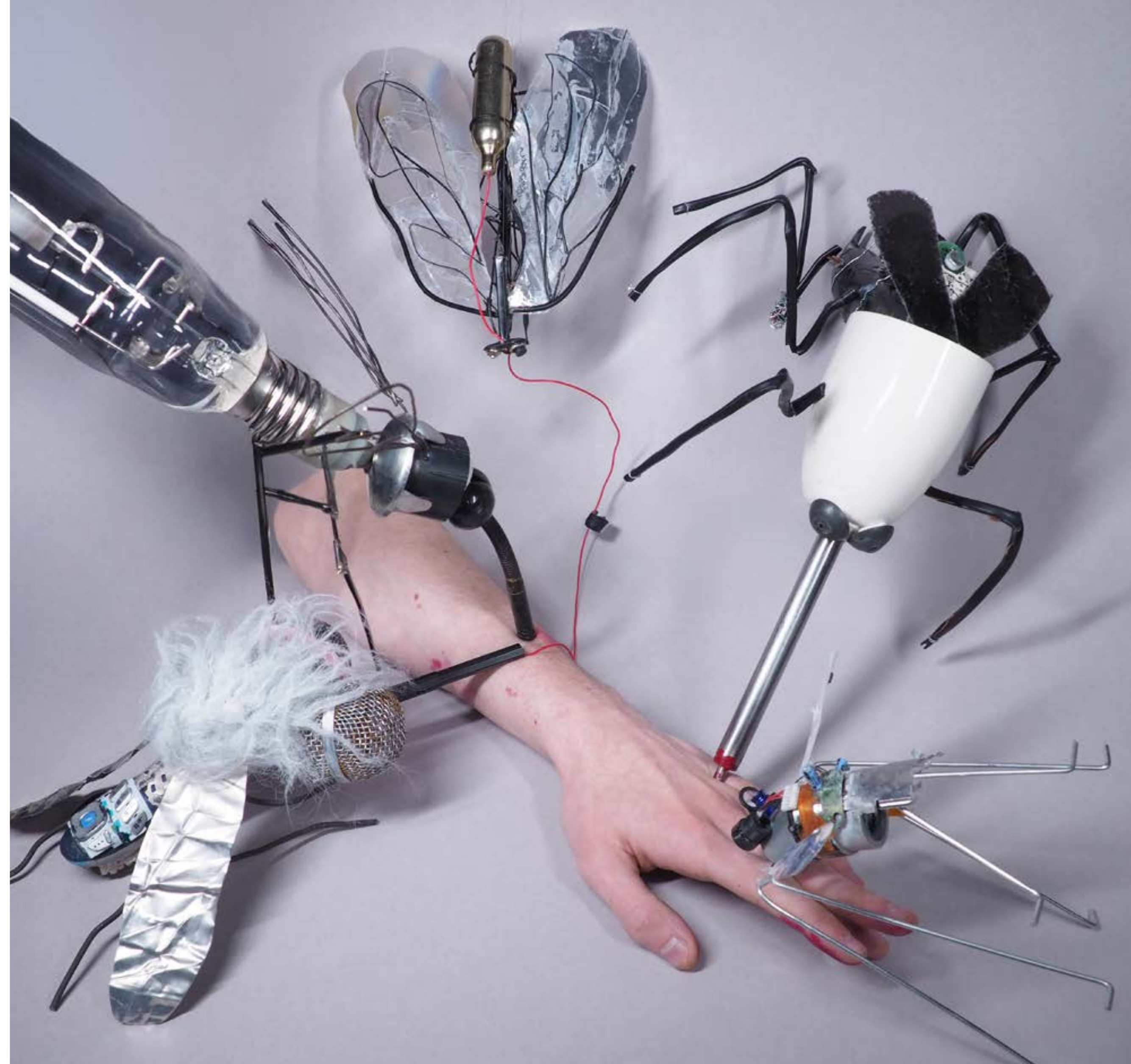
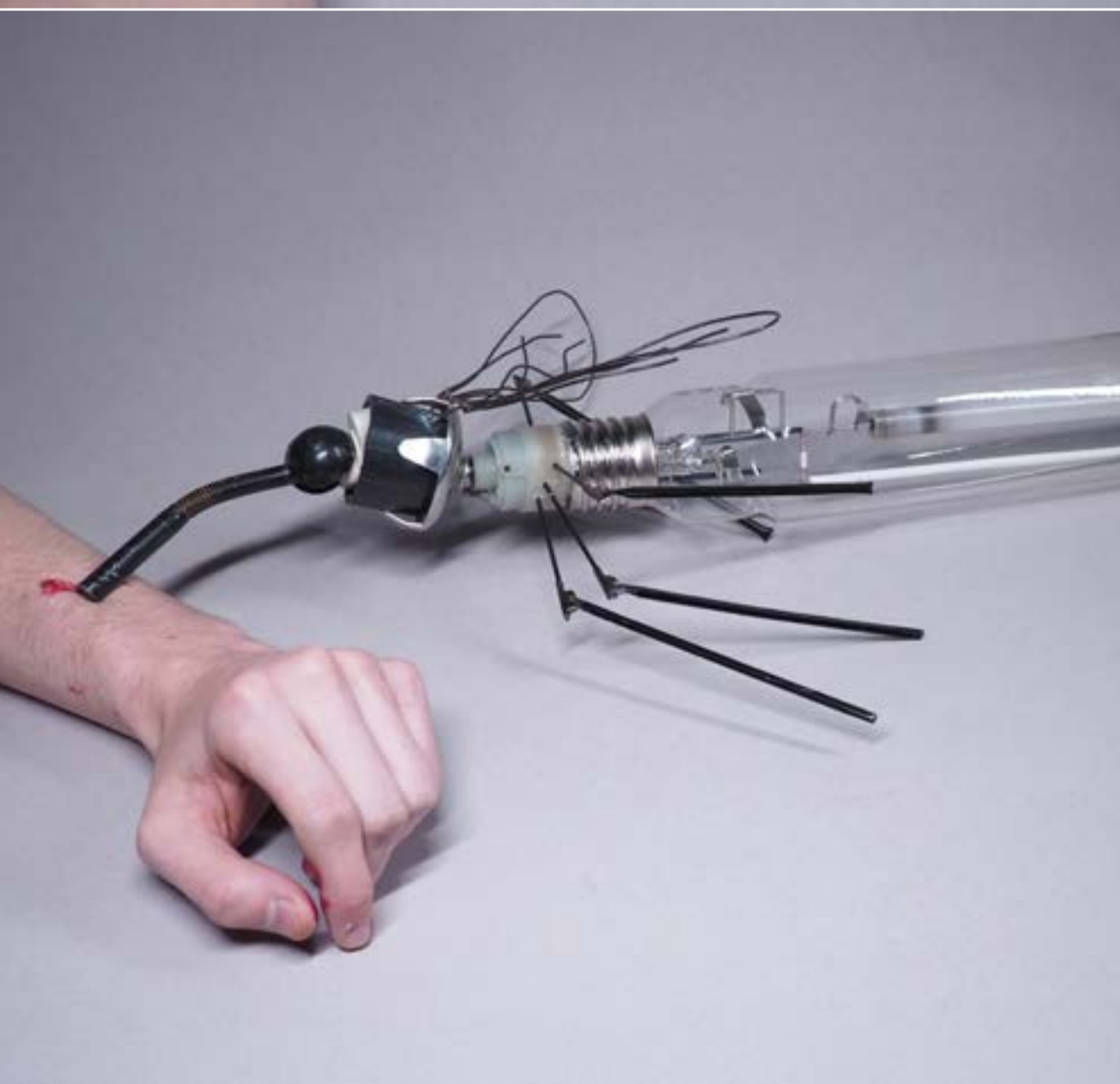
Éric est un moustique aux gros yeux. Fait à partir de micros, ils sont à l'échelle du bruit qu'il produit. Comme sa coiffure en témoigne, Éric dérobo les cheveux de ses proies, provoquant une alopecie sévère.

Véronique est un moustique avec une tête et une trompe surdimensionnées. Cela l'handicape pour se nourrir. Véronique a la fâcheuse tendance de rester bloquée dans le membre de ses victimes.

Monique est une moustique très gourmande, trop gourmande... Son énorme poche de sang lui provoque souvent quelques complications au moment de l'envol.

Émeric a émergé d'une déchetterie électronique, il aspire tout le sang de sa cible en sirotant doucement celle-ci. Il stocke ensuite ses réserves dans sa bonbonne métallique. Léger et fébrile, il pourrait se démanteler d'un coup de vent mais ses grandes ailes lui permettent de sillonner les airs simplement. Sa trompe est plus longue que lui.

Frédéric est le plus petit et jeune de la famille. Ses longues pattes l'empêchent de faire ses propres lacets.





CURIEUX ANIMAUX LOW TECH

SERPENTS EN CAGE

Ce projet présente une famille de serpents de tailles différentes, choisie pour la souplesse et la morphologie singulière de cet animal. Le serpent, toujours en mouvement, peut se tordre, s'enrouler et s'adapter à son environnement. Cette capacité fait écho à la cage, pensée à la fois comme un espace de contrainte et comme un volume à investir.

Les serpents sont réalisés principalement en textile, un matériau souple et peu transformé, en lien avec une démarche low tech. Chaque pièce possède sa propre identité tout en s'inscrivant dans un ensemble cohérent, évoquant une famille plutôt qu'une accumulation d'objets.

Les plus petits serpents évoquent une vipère, un serpent des blés par sa couleur, ou encore un cobra grâce à sa collerette. L'un est réalisé en cuir découpé et assemblé à la main, un autre en cuir synthétique avec des carrés cousus représentant la peau du serpent. Un troisième combine grillage, cuir et textiles colorés, suggérant la diversité des espèces.

Le serpent au sol repose sur une base de rouleaux de carton permettant de créer sa courbe, recouverte de tissus et de motifs en carton plume pour représenter les écailles. Le plus grand utilise un tuyau en PVC et des écailles variées, évoquant un anaconda ou un python. L'usage de couleurs vives adoucit leur apparence et les rend plus attractifs.

Cette installation met en avant le travail collectif et propose une représentation douce et accessible du serpent.



LIBIDULE

Dans cet échantillon, nous présentons une dystopie située au cœur d'une nature profondément polluée. Sur les rives d'un étang saturé de déchets toxiques et électroniques, des créatures viennent s'abreuver. Par nécessité de survie et de symbiose avec cet environnement altéré, une sélection génétique s'est opérée, provoquant l'apparition de nombreuses mutations.

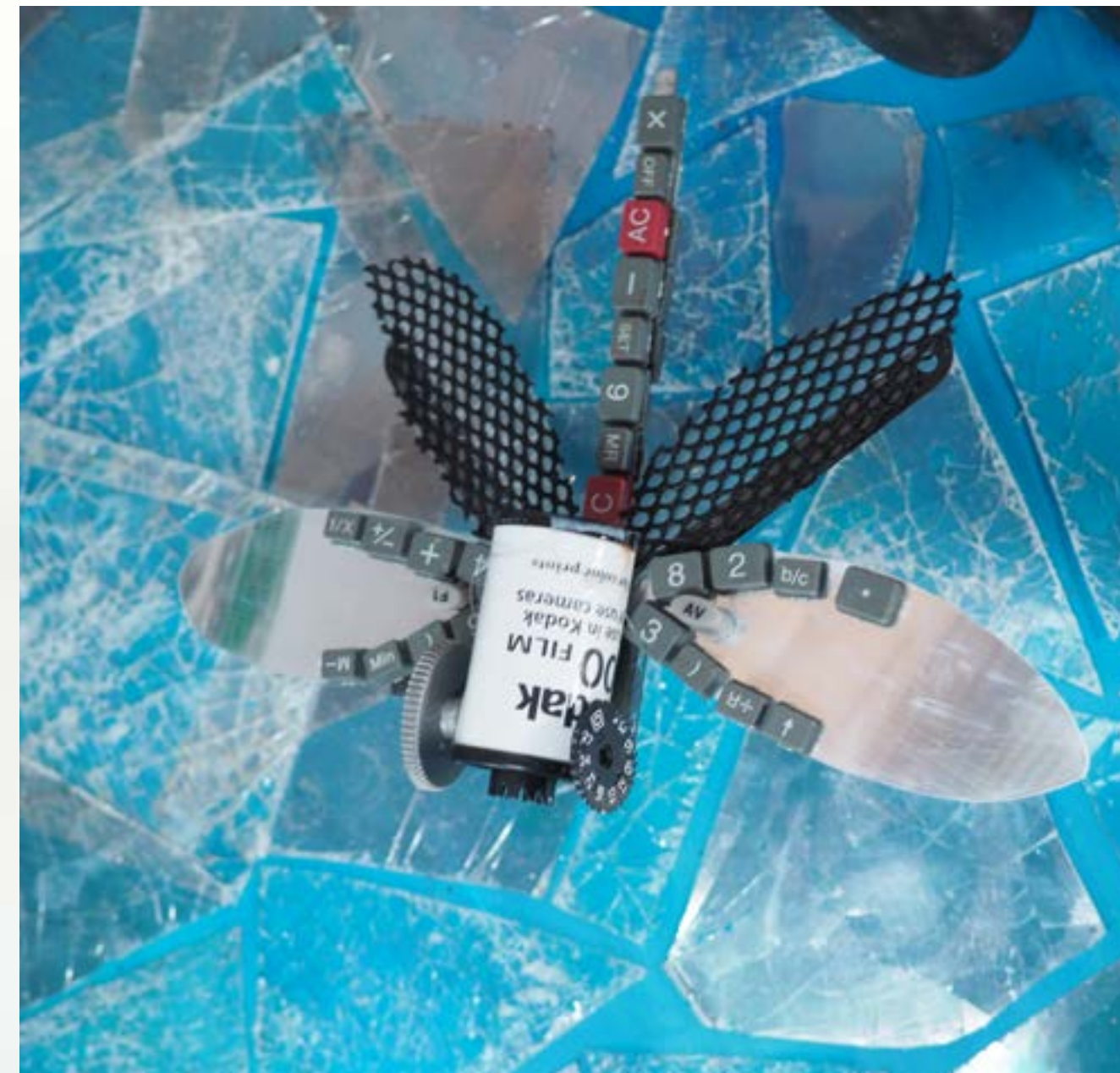
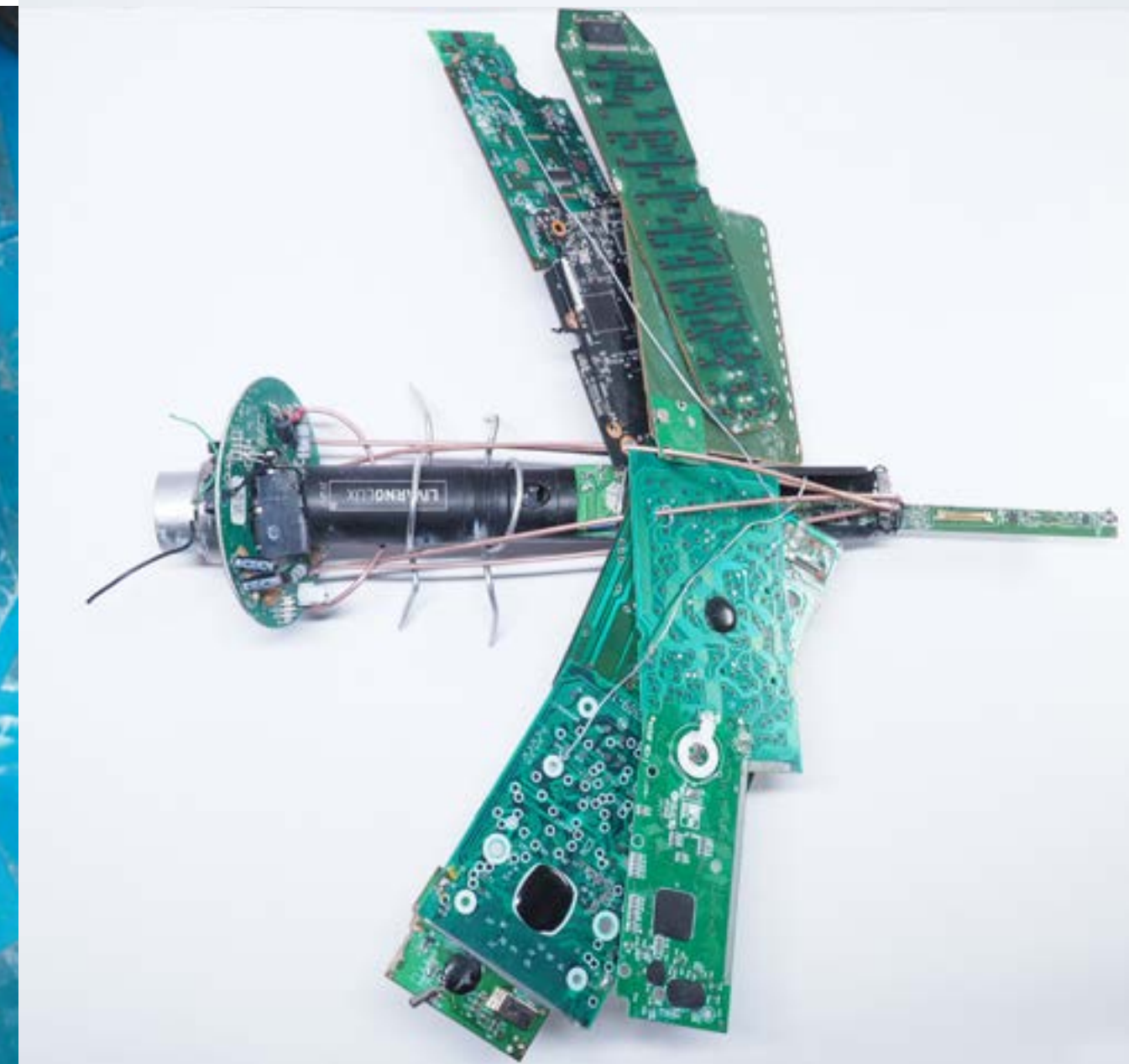
On observe d'abord une libellule aux ailes constituées de cartes électroniques, entièrement composée de déchets technologiques. Trop lourde pour voler, elle demeure prisonnière de son îlot de rochers faits d'ordures, tandis que d'autres libellules, assemblées à partir d'appareils électroniques différents, conservent une plus grande mobilité.

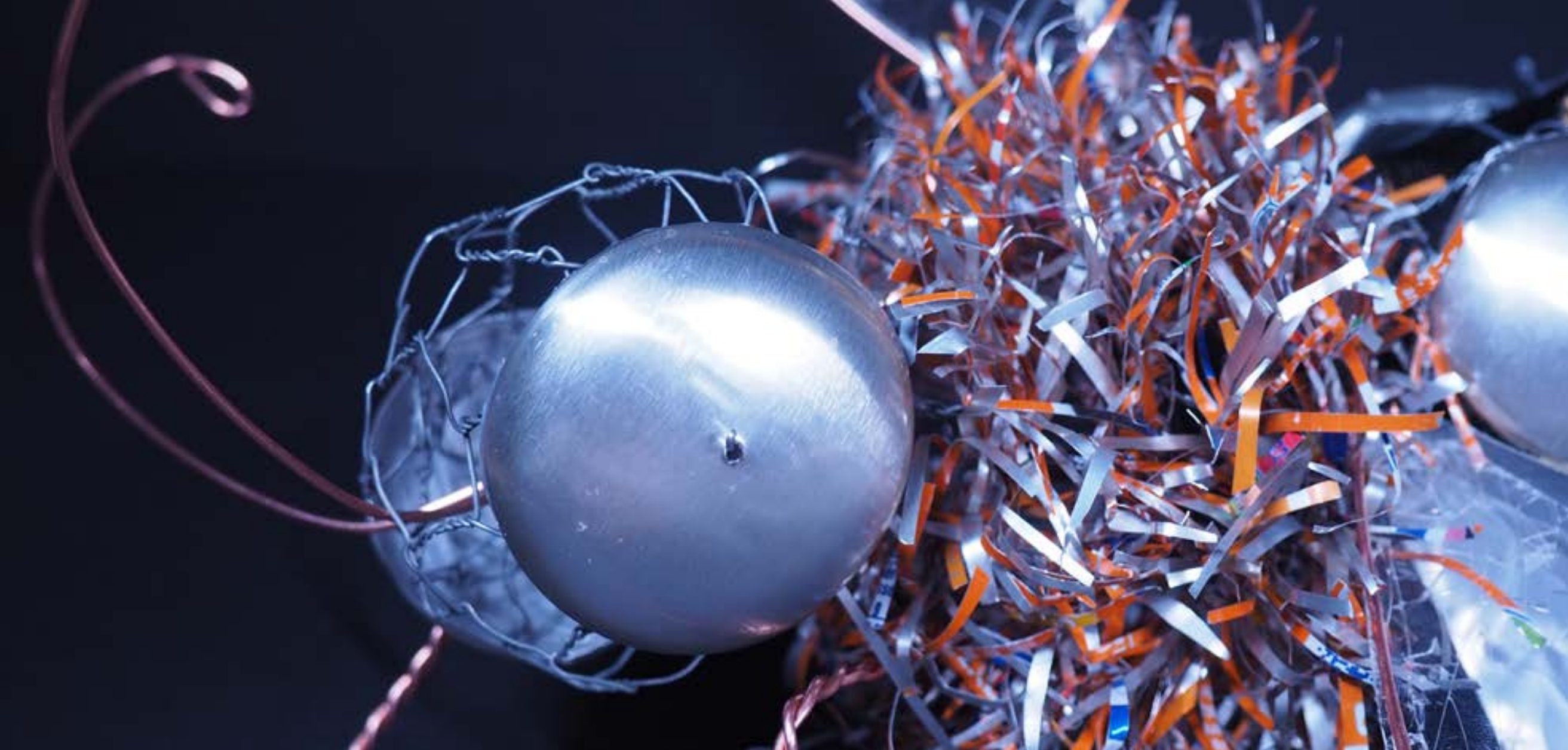
Certaines libellules, dotées de pattes de fer et de corps mêlant plastique et métal, semblent adaptées à ce milieu artificiel et amorcent difficilement leur envol hors de ce cocon numérique.

D'autres, en hauteur, incarnent un compromis entre les mondes : faites de perles associées à des déchets métalliques et de verre brisé, elles créent un contraste entre industrialisation et nature.

Plus on s'éloigne de cette dystopie, plus les libellules retrouvent leurs formes originelles, leurs couleurs et leurs ailes naturelles.

Ana Carbonnier, Yann Pinvidic, Anaïs Pega, Ambre Dovin, Enora Sourdin





CURIEUX ANIMAUX LOW TECH

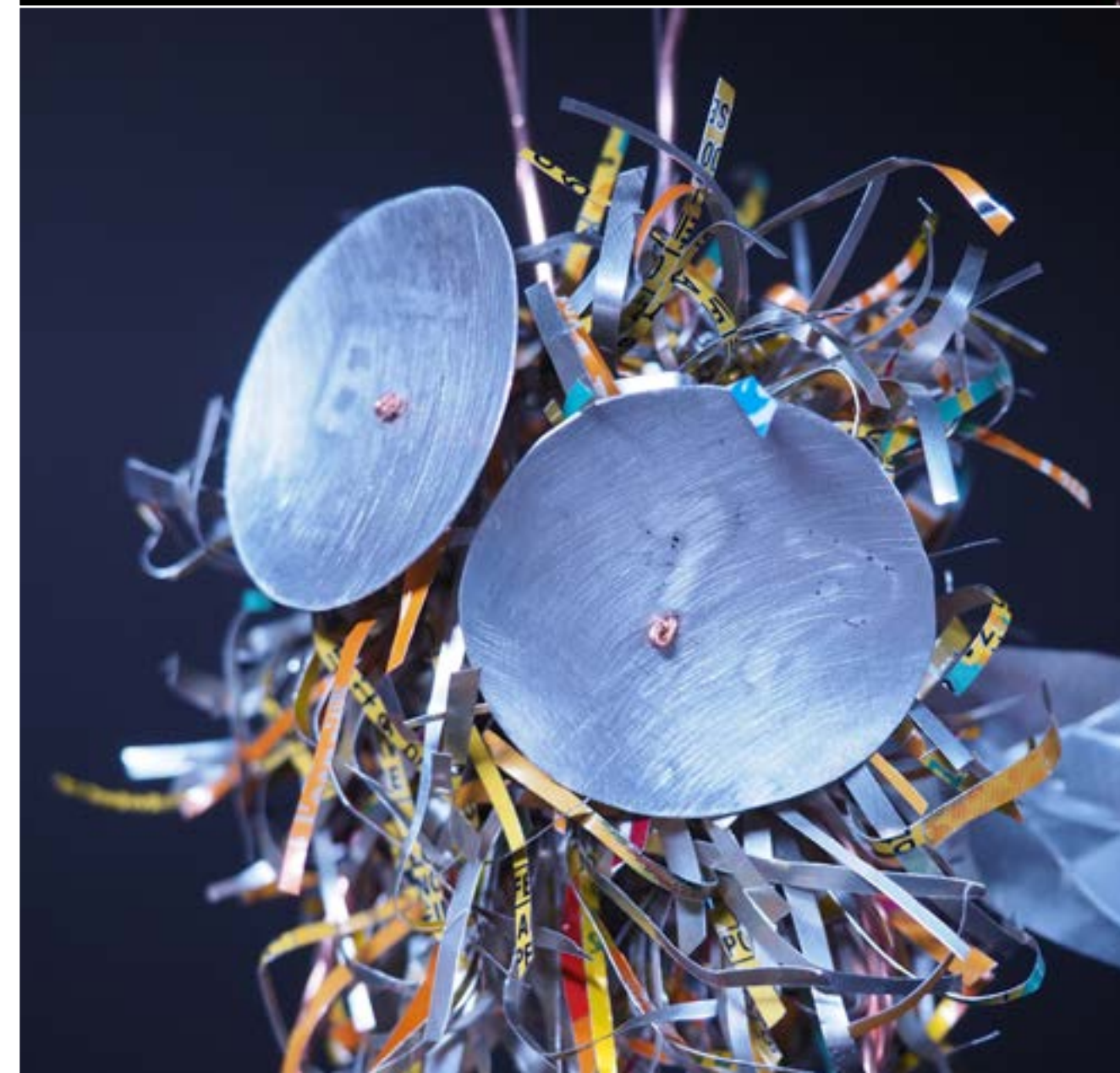
HABEEBEE

Nous avons décidé de concevoir une famille d'abeilles, principalement à l'aide de canettes et de morceaux de fer afin de donner un aspect brillant et métallique. Les canettes ont pu être transformées de différentes manières telles que des fils pour les poils des thorax, des surfaces lisses pour recouvrir les abdomens pour créer diverses formes et textures.

Dans notre famille, il y a la reine, trois ouvrières, ainsi qu'une petite abeille. Nous avons choisi de différencier les individus par la couleur. La reine est plus importante par la taille de ses ailes et de son abdomen tandis que la petite se distingue par l'absence d'abdomen et de tête.

Notre choix s'est porté sur les abeilles pour symboliser cette semaine de travail en groupe. La connotation environnementale des abeilles nous semblait également importante à évoquer.

Nos abeilles forment la famille HABEEBEE, composée de Beegoudène, Wasabee, Beenoclard, Beegoudi et Beechette. Elles habitent à Babelone et leurs activités favorites sont le beevouac et les balades à beecyclette. Souvent, elles s'ambiancent grâce à des groupes célèbres tels que les Beetles ou les Beegees avant de manger un flambee.



FAMILLE DE MÉDUSES

Cette famille de méduses naît de l'assemblage de composants électroniques, de fragments de tissus et de métaux récupérés, sans recours à l'électricité. Elle fusionne deux univers : l'immensité silencieuse du milieu marin et la surcharge matérielle liée à l'essor technologique.

Au centre, la méduse mère se distingue par son ombrelle massive et translucide. Autour d'elle gravitent quatre méduses filles, plus petites, reconnaissables à leurs ombrelles opaques. La morphologie des méduses, plus dense, traduit une forme de mutation : elles portent les traces visibles de la technologie à travers l'intégration de cartes mères. Reliées par des matériaux communs, elles forment un écosystème cohérent, une famille.

En choisissant de créer des animaux sans cerveau à partir de composants technologiques, le projet joue sur un contraste volontaire. Il met en relation une forme de vie simple, guidée par des réflexes, avec des objets issus d'une technologie complexe et contrôlée. Ce décalage rend notre choix de la méduse intéressant car il questionne la place de la technologie dans le vivant.

Charlotte Perthuis, Marine Sébastia, Aziliz Pouvreau, Olive Dubeaupaire, Sulliane Desplanques





CURIEUX ANIMAUX LOW TECH

FAUNE MARINE IRIDESCENTE

Ce projet plastique s'articule autour d'une exploration de la faune marine, réinterprétée à travers le prisme de l'iridescence et de la saturation ornementale. Notre démarche consiste à créer une famille de « créatures curieuses » dont l'unité formelle repose sur une accumulation anarchique d'éléments hétéroclites : strass, perles et textiles nacrés. Cette surcharge décorative vise à traduire la complexité des reflets sous-marins et la richesse chromatique des profondeurs. Derrière cette cohérence visuelle, chaque spécimen affirme sa singularité par l'intégration d'un matériau de prédilection, créant un dialogue entre le biologique et l'artificiel.

Le Crabe intègre des circuits imprimés, symbolisant une hybridation entre l'organique et le technologique.

Le Poisson se pare de tissus brillants, dont les jeux de textures imitent la fluidité et le mouvement aquatique.

L'Oursin réemploie l'aluminium pour faire de l'aspect scintillant de ce métal un élément décoratif.

La Méduse privilégie la perle, soulignant la préciosité et la transparence éthérée de son anatomie.

La Crevette, enfin, se structure autour de fragments métalliques, renforçant l'aspect segmenté de sa carapace.

Par ce travail de juxtaposition, notre collection interroge la perception de l'objet naturel, en détournant des matériaux manufacturés pour recréer le vivant.