

Scénographie & design graphique

L'équipe en charge de la scénographie travaille à Vilette Makerz by WoMa, l'espace associatif et de fabrication numérique situé dans le parc de la Vilette. Ateliers et bureaux partagés permettent aux membres de ce lieu de s'associer au gré des projets, pour répondre parfaitement aux exigences et aux besoins de chacun. C'est ici que se sont rencontrés les membres de l'équipe et qu'ils ont commencé à travailler ensemble.

Tom Hebrard est designer produit. Il travaille à la conception de produits durables dans les domaines de l'électroménager, du mobilier et de l'aménagement.

Célestine Peuchot est artiste plasticienne. Diplômée des Beaux Arts de Paris, elle développe sa pratique à travers des sculptures et des installations sensorielles dans un langage spatial souvent immersif.

Thomas Rième, architecte, prône le développement de savoir-faires techniques liés aux ressources disponibles localement. La notion de réemploi en milieu urbain est au cœur de son travail. Il est également membre du comité d'administration de la Requincaillerie de Pantin (association pour la prévention des déchets par l'initiation citoyenne au bricolage).

La scénographie, conçue et réalisée sur place, est le fruit de la complémentarité de leurs approches.

L'échelle de la scénographie est celle d'un aménagement intérieur et suppose d'importantes collectes de matériaux, sélectionnés pour leur qualité et leur aspect. Chaque élément est traité sobrement, afin de laisser la place aux objets exposés, sans pour autant cacher la nature variée des matériaux.

Au fil des collectes, rendues possibles par **Alain Masmondet** et **Jacques Rouge** (membre de la matériauthèque Amat) les espaces ont été définis pour mettre en avant la diversité des pièces des designers présents.

Constituer une scénographie harmonieuse avec des matériaux issus du réemploi supposait une grande créativité et une organisation rigoureuse. Chacune de ces matières possédant différentes couleurs, textures et formats, les espaces ont été dessinés au fur et à mesure en suivant une idée commune.

La scénographie de « Nouvelles Vies », démonstration du réemploi en tant que tel, s'est articulée avec le travail de **Eugénie Garcia** (designer graphique) : la création d'un vocabulaire de formes abstraites et géométriques pour offrir de « nouvelles vies » à des figures primaires en les transformant en un alphabet ludique. Un système pour la signalétique, la classification des pièces des designers et la communication de l'exposition.

RECYCLAGE

La technique permettant de récupérer des matériaux comme des métaux, des plastiques, des bois, d'autres déchets industriels et des ordures ménagères pour les réintroduire dans le cycle de production d'un objet.

ECO-CONCEPTION

C'est la démarche de production qui vise à réduire les impacts environnementaux dans la conception, le développement d'un objet et tout au long de son cycle de vie (extraction de matière première, fabrication, logistique, transport, usage et obsolescence).

UPCYCLING

Un ensemble de procédés par lesquels on récupère et l'on transforme des produits hors d'usage et des matériaux destinés à être jetés afin de créer de nouveaux matériaux et de concevoir des objets d'une qualité ou d'une utilité supérieure pour les réintroduire dans la chaîne de consommation.