

SURFACE DE RÉPA- RATION

DESIGN POUR
UN MONDE MEILLEUR

HABITER LE SOLEIL p.7 | GAGNER LA COOPÉRATION p.17 |
ARPENTER LES USAGES p.33 | PERFORMER
LA MATIÈRE p.55 | FUTURS PROBABLES p.73 |

L'ensemble des cartels sont regroupés dans ce livret afin de rendre libre le parcours de visite. Ils sont à retrouver par chapitre de l'exposition et plus aisément avec ce glossaire.

40° p. 12 | Agora p. 91 | Algue matière p. 78 | Al'Lin village p. 27 | À l'ombre des feuillages p. 21 | Artifices Chlorophylliens p. 25 | Autonomie de l'équipement outdoor p. 46 | Boléro de méditation p. 89 | Bricoler à 10 ans p. 29 | Bulle immersive p. 93 | Cairn p. 49 | Chaud devant p. 11 | Chaussure performance p. 81 | Chaussures wellness p. 87 | Chrysalide p. 67 | Clap Cool p. 28 | Classe A p. 16 | Claude p. 15 | Colporteur p. 51 | Combinaison de travail p. 82 | Corps Accord p. 24 | Crafting Behaviour p. 70 | Curt p. 40 | Déambulatrucks p. 42 | DECATHLON park p. 79 | ÉchoSphère p. 22 | En lisière p. 38 | En passant par la Lorraine p. 61 | Ensemble wellness t-shirt et pantalon p. 90 | Enzo Belt p. 52 | Éveil aux ultraviolets p. 13 | Expérience mobilité p. 95 | Fleur de Vent p. 30 | Fragilités entrelacées p. 47 | Francis p. 45 | Haltères p. 88 | J'en connais un rayon p. 31 | Kimono outdoor p. 84 | Kiosques p. 92 | Les dormants p. 41 | Les pochas de Cruet p. 53 | Linen p. 66 | Matter p. 54 | Mobilombre p. 14 | Monowheel et modules cargo p. 94 | Morpho wall p. 80 | Murmures de montagnes p. 39 | Oléa, matière d'avenir p. 43 | Pas à pas p. 48 | Plier, tracer, répéter p. 68 | Randonnez, c'est gonflé! p. 62 | Reflex p. 60 | Réhabiliter le travail industriel en France p. 26 | Replis p. 63 | Sac banane de collecte p. 83 | Sac wellness p. 86 | SensiWear p. 23 | Skargo p. 44 | Slow league p. 85 | Teryel p. 65 | Tropism p. 69 | Une ère de la location p. 50 | Varech p. 64 | Vié-lu, vié-lei, vié-los! p. 59 | Voie verte p. 96 |

Dans le jeu comme dans le monde, certaines zones concentrent les tensions. La surface de réparation, au football, est celle où tout peut basculer : faute ou exploit, chute ou renversement. C'est ici le titre d'une exposition qui réunit les forces créatives d'une grande entreprise mondiale de produits sportifs et d'une nouvelle génération de designers qui ont conscience d'évoluer dans une zone de vérité et cherchent à jouer juste face à la crise écologique. En envisageant la réparation, moins comme le résultat d'une faute ou une volonté de retour à un état antérieur, que comme un acte de soin, de coopération, de résistance.

Emmanuel Tibloux
Directeur de l'École des Arts Décoratifs – PSL

Se projeter dans l'avenir de l'activité physique révèle une vision où le sport se mue en une réponse aux défis majeurs de notre temps. Cette exploration dépasse la simple prospective ; elle constitue une invitation à repenser notre modèle et à questionner notre impact. Dès lors, il nous incombe d'imaginer de nouvelles propositions de valeur, d'élaborer des concepts inédits de création, de production et de partage, au sein d'univers où l'inclusion et le respect du vivant seront les piliers de notre engagement.

Sébastien Haquet

Directeur de l'Advanced Innovation DECATHLON

2025 marque la fin de la chaire Écodesign & Création avec plus 80 projets menés au cours de ces trois dernières années ! Nous pouvons être fiers du chemin parcouru ensemble, car notre transformation sera collective et intergénérationnelle, mobilisant une diversité de talents.

La Chaire témoigne de notre engagement envers une nouvelle génération de designers, pour concevoir et produire autrement, face à l'épuisement des ressources naturelles, et essayer de nouveaux modes de consommation, pour un futur habitable. Il nous reste si peu de temps.

Nathalie Guiot,

**Actionnaire, Membre du comité de transition DECATHLON
(2020-2023)**

SURFACE DE RÉPARATION

DESIGN POUR UN MONDE MEILLEUR

Surface de Réparation : un espace où les usages, les matériaux et les relations agissent en faveur d'une résilience partagée, fondée sur l'interdépendance. Reliant individus et collectifs, matières et milieux, humains et non-humains, l'objet y est envisagé comme une interface, une surface sensible traversée de tensions, de relations et de gestes réparateurs.

Dans un contexte d'urgence écologique et climatique, il ne s'agit plus simplement de fabriquer des objets, mais d'investir le design comme un champ de transition. **Cette exposition porte l'élan d'une génération qui ne se résigne pas et déplace l'attention du design vers le soin, contextuel et altruiste.** Elle intègre les enjeux d'adaptation et de régénération dans la raison d'être des objets : non plus comme réponses figées, mais comme interfaces relationnelles et évolutives.

Véritable terrain d'essai pour repenser nos façons d'habiter le monde, elle affirme une volonté de tisser des liens profonds entre les vivants, de défier les scénarios les plus pessimistes et d'intégrer l'altérité comme fonction. Les notions de territoire, de réparation et de modularité deviennent ainsi des leviers de transformation, articulant un design situé, attentif aux relations et aux conditions mouvantes de l'époque.

| Chaque temps de l'exposition fonctionne comme une expérimentation située. Le design y est une pensée en acte, chaque geste articule une position, chaque forme incarne une intuition et une innovation. L'objet devient un opérateur, capable de réagir, de dévier, de reconfigurer les cadres dans lesquels il s'inscrit.

| Ce que révèle cette exposition, ce n'est pas un avenir idéal, mais un présent en transformation, traversé de tensions et d'alternatives. Créer, dans ce contexte, ne consiste plus à innover, mais à rendre évolutif. C'est affirmer que chaque forme peut contenir une posture critique, chaque matière une décision, chaque usage une politique.

| Ce que cette nouvelle génération affirme ici, ce n'est pas une maîtrise du monde, mais un engagement dans ses conditions mouvantes; une série de gestes précis pour habiter l'époque, sans repli, sans cynisme et sans illusion.

Alice Audouin

**Commissaire de l'exposition «Surface de réparation»,
Présidente d'Art of Change 21**



HABITER

LE SOLEIL

Habiter le soleil n'est pas une métaphore poétique, mais bien un impératif contemporain. Le soleil modèle nos rythmes, nos seuils de tolérance, nos habitats. Face à l'intensification critique du réchauffement climatique, cette figure traditionnelle de l'abondance devient prémonition dystopique.

| Ce volet réunit des formes qui ne repoussent pas sa présence, mais qui la négocient. Les objets et les espaces présentés dessinent des écosystèmes où la lumière devient un médium et la chaleur une matière à penser, où l'ombre et la lumière tissent de nouveaux récits.

| Ce sont des architectures de l'ombre, des textiles rafraîchissants, des dispositifs attentifs, des interfaces sensibles entre corps, climat et espace.

| Le design prend acte d'un environnement saturé afin d'y implanter une grammaire de la cohabitation solaire.

| Au-delà de l'ingénierie et de la fonctionnalité, *Habiter le soleil* propose une lecture sensible et poétique, mais néanmoins alarmante de nos milieux de vie bouleversés. Le design se fait alors catalyseur d'un imaginaire solaire, non pas dans une posture de résistance mais en impulsant au contraire, une recherche de relations ajustées, subtiles, entre les vivants et les éléments.



11 |



12 |



13 |



14 |



15 |



16 |

CHAUD DEVANT

| Zoé Arnaud, Clarisse Coureau,
Justine Jacquey et Jeanne Mollier
| Design Objet
| 2024



Comment repenser la mobilité sportive quand les températures augmentent ?

| Sous la forme d'un scénario d'anticipation pour 2042, ce projet imagine la création d'une cellule « Innovation Canicule » chez DECATHLON. Ce service répond au besoin de se protéger de la chaleur en réemployant les tentes usées *Fresh and Black*, conçues pour garder la fraîcheur. Ces tentes sont revalorisées afin de développer une veste pour le vélo et une cape pour la marche.

| En suivant le modèle de construction et d'aération des tentes, les deux vêtements jouent des parcours des flux d'air à l'intérieur de leur structure, afin de rafraîchir le corps par convection pendant l'effort. En 2042, DECATHLON pourra récupérer les toiles de tente rapportées par les particulier-ères, découper les patrons sur les parties intactes ou réparables afin de ne pas employer d'éléments neufs.



40°

| Clarisse Coureau et Jeanne Mollier
| Design Objet
| 2024

Avec le changement climatique, les vagues de chaleur deviennent plus fréquentes, plus précoces et plus intenses. Dans le même temps, la population mondiale vieillit: selon l'ONU, le nombre de personnes âgées de 65 ans et plus pourrait doubler d'ici 2050. Or, cette tranche d'âge est particulièrement exposée aux risques liés à la hausse des températures. Il est donc essentiel d'accompagner les aînés durant les périodes de canicule en prévenant les risques et en adoptant les bons gestes.

| Pour faire face aux fortes chaleurs, le projet propose des vêtements légers, respirants et faciles à enfiler, des poches réfrigérantes à placer sur la nuque ou le bas du dos. En complément, des objets simples à utiliser en intérieur – horloge, thermomètre et hygromètre – rappellent, grâce à des modules intégrés, les gestes essentiels: s'hydrater, ouvrir les fenêtres, humidifier l'air ou activer un ventilateur. Un livret accompagne ces dispositifs, regroupant des conseils pratiques et des contacts utiles.

ÉVEIL AUX ULTRAVIOLETS

| Maude Guirault
| Design Textile et Matière
| 2023



Les rayons ultraviolets, à l'origine du développement de la vie, sont responsables de divers problèmes de santé. Alors que le nombre de cancers cutanés augmente, il est nécessaire d'éveiller le grand public à la présence potentiellement néfaste des UV.

| *Éveil aux ultraviolets* est une collection d'installations-témoins à destination du grand public. Dans une démarche liée au *care*, elles appellent à être expérimentées de manière sensible en rendant les UV perceptibles. Afin d'interpeller et de témoigner des variations d'intensité, ces pièces ludiques se transforment sous l'influence des UV qui les animent. Cette méthodologie de design poreux se nourrit de vocabulaires formels qui appartiennent à divers domaines: textile, artistique, scientifique, robotique et computationnel.



MOBILOMBRE

| Fran Allio et Julie Cheveau
| La Renverse – Ateliers Médicis
| 2025

Le projet *Mobilombre* répond à l'absence d'ombre dans la grande plaine du parc des Docks de Saint-Ouen, un espace vaste et exposé à la chaleur estivale. Pour offrir une solution fonctionnelle et temporaire, un kit portatif et modulaire est imaginé, permettant aux usager·ères de créer de l'ombre où ils en ont besoin, tout en respectant la flexibilité de l'espace. Le kit *Mobilombre* comprend deux arceaux pliables, un système de fixation au sol et des modules ajourés inspirés de la végétation locale. L'ensemble est conçu pour être monté et démonté sans difficulté, offrant une ombre adaptable tout au long de la journée.

| *Mobilombre*, à la fois pratique, écologique et esthétique, répond ainsi à la demande de protection contre la chaleur, tout en apportant une dimension ludique et respectueuse de l'environnement. Ce dispositif peut être envisagé comme mis à la disposition des usager·ères par le parc, *via* le prêt ou la location.

CLAUDE

| Lorelei Borgies
| Design Textile et Matière
| Capucine Dubs
| Design Objet
| 2022



Claude est un chapeau en paille de blé tressée destiné à protéger la tête, les épaules et le dos des agriculteur·trices du soleil et de la pluie grâce à ses larges bords, tout en suivant les mouvements du corps grâce à son harnais.

| Chaque année, l'agriculteur·trice retire les sangles du chapeau et en observe l'usure due à l'exposition au soleil. Pour une récolte fructueuse, le blé a besoin d'un ensoleillement très important et ces sangles témoignent de la valeur des précédentes récoltes.

| Pensé dans une logique circulaire, le chapeau détérioré revient à la terre en se dégradant naturellement grâce à sa composition, tandis que la prochaine récolte de blé permettra d'en confectionner un nouveau, une fois la paille tressée et cousue.

| Ce chapeau devient alors un objet local, un objet rituel qui sublime l'usure pour lui redonner un sens, une utilité, une valeur.



CLASSE A

|Malo Mahuzier
|Design Objet
|2025

Le climat intérieur du logement illustre une dépendance à l'énergie qu'il devient urgent de repenser. Les politiques publiques misent sur des solutions techniques et structurales comme l'optimisation des enveloppes bâties, mais ignorent souvent les pratiques sensibles et pragmatiques des habitant-es. Or, même dans des logements performants, des adaptations saisonnières subsistent, comme les choix vestimentaires ou le confinement des espaces.

| Dans ce projet, au travers d'un bureau, un espace de travail est réinventé. Point sensible et contemporain du logement, il s'habille de feutres de laine isolants et de tissages de fibres végétales respirants.

| Les éléments textiles encouragent un confort adaptable à la saison, qui permettent de calfeutrer ou de ventiler. Ces objets sont conçus à partir de ressources locales et peu transformées, pour en minimiser l'impact environnemental. Il s'agit ici de témoigner d'une véritable «intelligence énergétique» domestique.





GAGNER

LA COOPÉRATION

Gagner la coopération, c'est envisager le design comme une pratique relationnelle, une fabrique du bien commun. Ici, les objets sont des structures ouvertes, prêtes à recevoir des gestes, des présences, des différences.

| Il ne s'agit pas de produire unité ou harmonie, mais de composer avec les tensions en organisant des points de contact, des espaces de rencontre où les divergences peuvent coexister sans domination. Le design devient ainsi le terrain d'expérimentation d'une réciprocité élargie, où inclusion, attention et hospitalité ne sont plus des intentions abstraites, mais les fondements de l'action pour un futur désirable.

| Un incubateur d'engagement, où empathie, altérité, soin physique et soin psychique, ouvrent la voie à une cohabitation tangible. Chaque interaction compte : chaque objet agit comme une interface active, capable de maintenir, de transformer ou de réparer les liens entre vivants, humains et non-humains.

| Les objets que l'on retrouve dans l'exposition réparent les fractures et renouvellent les imaginaires du collectif. La coopération s'émancipe de sa logique productiviste pour s'épanouir en modalités d'exercice du vivre-ensemble.



21 |



22 |



23 |



24 |



25 |



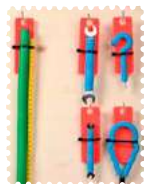
26 |



27 |



28 |



29 |



30 |



31 |

À L'OMBRE DES FEUILLAGES

| Emma Szymoniak
| Design Textile et Matière
| 2025



Ce projet combine design et sensibilisation à la biodiversité pour créer un espace immersif et apaisant destiné aux enfants atteints d'un trouble de déficit de l'attention avec ou sans hyperactivité (TDAH).

| La forêt est reconnue pour ses effets relaxants, particulièrement bénéfiques aux enfants. Une balade en sous-bois agit sur le cerveau comme la Ritaline, médicament prescrit pour ce trouble neurodéveloppemental, mais sans les effets secondaires du traitement. De ce constat naît l'idée d'une alternative douce et naturelle : un espace inspiré de clairières lumineuses, pensé comme un cocon protecteur. On y trouve des lits enveloppants, des couvertures lestées et des tissus suspendus évoquant la canopée. Un éclairage diffus et des sons naturels viennent parfaire l'atmosphère réconfortante.

| Bien que conçu pour les salles de sieste d'écoles, ce dispositif est adaptable à divers environnements éducatifs et thérapeutiques tels que les classes, les musées ou les hôpitaux.



ÉCHOSPHERE

| Shadi Bensaidi et Tyrika Tietie
| La Renverse – Ateliers Médicis
| 2025

Le projet répond à un diagnostic réalisé auprès des visiteur-euses du Grand Parc des Docks de Saint-Ouen, révélant un manque de connexion avec la biodiversité.

| Pensé comme une pause dans un quotidien très urbain, *ÉchoSphère* propose un espace immersif et écoresponsable.

| Ce lieu s'articule autour de dispositifs sensoriels conçus pour recréer un lien profond avec l'environnement. Une expérience auditive permet d'amplifier les sons de la nature grâce à des cornes acoustiques et des calecasses, révélant les bruissements des insectes, les chants d'oiseaux et les mouvements des plantes. Un parcours pieds nus propose une reconnexion physique à l'environnement.

| *ÉchoSphère* devient un espace de détente et de contemplation, où chaque interaction sensibilise les visiteur-euses à l'équilibre fragile entre le vivant. Par cette démarche, le projet contribue à une réflexion sur la façon d'imaginer des espaces résilients et harmonieux, tout en répondant aux besoins de reconnexion dans un cadre urbain.

SENSIWEAR

| Lily Céleste
| Design Vêtement et Accessoire
| Bérangère Grim
et Elsa Mazin Darmon
| Design Textile & Matière
| 2025



SensiWear est une gamme de vêtements techniques intégrant un système d'application de soins cutanés et de compression ajustable, pensée à l'origine pour les personnes en transition de genre.

| L'usage prolongé des *binders* traditionnels (brassières de compression) entraîne des risques pour la santé et limite l'accès au sport, tandis que l'application d'hormonothérapie nécessite une attention particulière. L'usage quotidien de gels ou crèmes de soin s'étend aussi à d'autres besoins : douleurs musculaires, soins médicaux ou pathologies cutanées nécessitant une diffusion régulière.

| De ces constats naît *SensiWear*, qui associe un dispositif favorisant une absorption homogène des soins à une compression ajustable garantissant un maintien personnalisé. La gamme comprend quatre produits – *SensiBinder*, *SensiClip*, *SensiThigh* et *SensiAbs* – conçus pour la poitrine, le dos, les cuisses et l'abdomen. Chaque vêtement assure confort et ajustement précis, redéfinissant le lien entre soin et textile pour tous·tes.



CORPS ACCORD

| Laura Delwaide
| Architecture Intérieure
| Altaïr Youb
| Design Objet
| 2025

Corps Accord est un dispositif de médiation équine destiné aux enfants présentant des troubles du spectre autistique. Il remplace la longe traditionnelle par un surfaix adapté, favorisant un apprentissage par le toucher, inspiré de la communication entre chevaux.

| Le projet naît de l'observation des limites des longues en équitation adaptée, notamment pour ces enfants sensibles aux stimulations sensorielles. Leur rapport particulier à l'environnement et au toucher invite à repenser la relation humain-e-cheval, en abandonnant la traction pour une approche plus intuitive.

| L'objectif? Réduire le stress de l'animal et de l'enfant et améliorer leur communication en transformant la prise en main du guidage. L'enfant guide par deux actions: le contact direct de la main avec le cheval et le pivotement permis par la corde intégrée au surfaix.

| Ce dispositif implique une période d'adaptation, où cheval et humain-e développent ensemble un dialogue basé sur l'apprentissage mutuel plutôt que sur le dressage.

ARTIFICES CHLOROPHYLLIENS



| Antoine Behaghel
| Design Objet
| 2024

Chaque printemps, les phytoplanctons photosynthétiques se multiplient abondamment dans l'océan, et y absorbent suffisamment de carbone pour rééquilibrer momentanément le bilan atmosphérique. *Artifices Chlorophylliens* est un éloge décoratif de ce phénomène d'«efflorescence» phytoplantonique.

| Aux côtés des scientifiques de l'Institut de Biologie de l'École Nationale Supérieure (IBENS), sont déplacées les images de ces microorganismes dans le registre de l'ornementation, afin de mettre en scène une expérience de réjouissance esthétique, qui associe une vidéo de vulgarisation à une collection de mobiliers. En réalisant une série de vases en partenariat avec la Manufacture de Sèvres, et en sollicitant le tissage Jacquard, sont juxtaposés savoir-faire et matériaux contemporains, comme le papier *Procédés Chénel*, produisant des effets lumineux et chromatiques.



RÉHABILITER LE TRAVAIL INDUSTRIEL EN FRANCE

| Vera Dubost et Pauline Landrieu
| Design Objet
| 2025

Des centrales énergétiques menacées par le manque de soudeur-euses, des logements ruraux sans ouvrier-ères, des usines sans confectionneur-euses, dans les années 2030, la population ouvrière semble toujours plus s'étioler. Que faire devant ce déclin et les dysfonctionnements qui s'accumulent ?

| En 2050, un consortium d'industriels inaugure un espace industriel pensé pour réhabiliter le travail ouvrier, alléger sa charge et prendre soin des travailleur-euses. On découvre une usine d'équipements sportifs, à base de matière réemployée. Elle est ouverte sur l'extérieur ; la végétation libre et la lumière naturelle visibles depuis les ateliers offrent un cadre agréable. À l'entrée du site, une exposition publique met en valeur la production des ouvrier-ères. Le consortium abrite également son propre centre de formation, où l'on peut apprendre un métier de la fabrication. Au sein des ateliers, pour soulager les corps et tendre vers la rentabilité, les travailleur-euses sont assisté-es par des automates.

AL'LIN VILLAGE

| Antoine Bouilly et Charles Deltombe
| Design Objet
| 2025



En 2050, les quantités de microplastiques ingérées par la population lilloise inquiètent. Les textiles synthétiques produits jusqu'alors sont au cœur du problème : à chaque lavage, des microparticules de polymère contaminent les êtres vivants. Comment sortir de cette ère du polyester quand le recyclage du plastique est toujours présenté comme vertueux ?

| Situé au nord de la France, une région réputée pour sa culture du lin, le *Al'Lin Village* démontre qu'une transition à grande échelle vers la fibre naturelle est possible.

| Arrivant *via* un canal dans l'enclave du village, la classe de Luka ne connaît rien du textile, ni de ses conséquences. Ils sont venu-es camper quelques jours. Dans le paysage qui rassemble chaque étape de transformation des fibres, Luka découvre des parcelles de lin, une filature, un atelier de tissage, une usine. Sur une île, il visite le pavillon central et découvre les risques posés par les polymères, mais aussi la large production possible de vêtements et d'objets en lin.



CLAP COOL

| Victoria Vorozhtsova
| Design Objet
| 2024

Clap Cool est un kit de création d'instruments sonores, conçu pour rassembler les supporteur-rices lors d'ateliers collectifs et encourager le partage avant, pendant et après les événements sportifs.

| Le projet redéfinit la place du/de la supporteur-ric(e) en créant des espaces de rencontre autour de la passion du sport. Par le rythme, langage universel, *Clap Cool* unit les individus et favorise les liens entre passionné-es, y compris en situation de handicap, grâce à une expérience créative partagée.

| Des ateliers permettent aux participant-es de fabriquer leurs instruments à partir d'un kit en bois, enrichi d'éléments personnalisables. Ces moments conviviaux deviennent des espaces d'échange et de créativité. L'instrument de percussion réalisé matérialise le moment partagé et continue d'évoluer au fil des événements. Cette approche enrichit l'offre de produits DECATHLON destinés aux supporteur-rices et valorise une culture participative où processus de création et objet créé ont la même valeur.

BRICOLER À 10 ANS

| Alix Bazin et Malo Mahuzier
| Design Objet
| 2023



Le sport rythme le quotidien des enfants, à l'école comme à la maison, avec des équipements devenus familiers.

| Si DECATHLON propose déjà une large gamme de produits destinée aux juniors (trottinettes, rollers, raquettes, etc.) pensée pour être résistante et accessible, la sensibilisation de jeunes consommateur-rices à la réparation reste un champ inexploité.

| Une étude des méthodes possibles de réparation simples et ludiques est mise en œuvre afin de concevoir une gamme d'objets de bricolage spécialement conçue pour les enfants. Cette solution prospective présente des outils classiques (pinces, clés, etc.) et d'autres plus ciblés (système de liens rapides, aides au bricolage) pour rendre le bricolage accessible et moins intimidant pour les enfants.

| Cette pédagogie du bricolage favorise l'autonomie via l'explication des pratiques basiques (visser, reconnaître les vis, etc.) et prépare une future génération d'adultes conscient-es et rompu-es à la réparation des objets.



FLEUR DE VENT

| Callie Charlier
| Design Objet
| 2025

La pollution, la standardisation végétale et le réchauffement climatique accentuent les allergies au pollen en ville. Repenser nos modes de vie urbains devient crucial pour réduire l'exposition, améliorer le quotidien des personnes allergiques et sensibiliser chacun·es à cet enjeu de santé publique.

| Le projet *Fleur de Vent* explore des façons de cohabiter avec le pollen tout en limitant l'impact sur les plus sensibles. Il s'appuie sur la recherche de matériaux filtrants et se décline en trois typologies d'objets éco-conçus.

| À l'échelle individuelle, des accessoires protègent le visage et les cheveux des personnes allergiques. Ils sont conçus comme des chapeaux, alliant confort et nécessité.

| À l'échelle urbaine, des « parapollens » installés dans les parcs freinent la dispersion du pollen et créent des zones protégées.

| Enfin, une signalétique poétique repère les espèces allergisantes en ville, sensibilise les usager·ères et invite à une perception sensible des paysages urbains.

J'EN CONNAIS UN RAYON

| Éliisa Seban
| Design Objet
| 2023



Le soleil est un astre indispensable au développement de la vie. Bien qu'essentiel, il peut également impacter négativement notre santé. En France, le nombre de cas de mélanomes cutanés ne cesse d'augmenter. Les enfants sont les plus fragiles face à ces rayonnements solaires imperceptibles.

| *J'en connais un rayon* est un dispositif pédagogique pensé d'abord pour le milieu scolaire. Afin de sensibiliser les enfants à la photoprotection, il comprend plusieurs objets présentés lors d'ateliers pédagogiques. Ceux-ci deviennent à la fois rituels de formation des enfants à la protection du soleil et jeux ludiques pour leurs temps de récréation collective. La répétition de l'expérience par le rituel permet d'acquérir les bons réflexes en matière de protection, tout en s'amusant.

NOTES



ARPENTER

Arpenter, c'est défaire la linéarité du geste. C'est habiter l'usage comme un territoire instable, traversé de récits, de pratiques vernaculaires, de détournements. Ici, le design ne produit pas de fonctions, il configure des possibles. Au-delà d'une logique utilitaire, le design devient un terrain d'exploration, un espace où les objets s'adaptent, se recomposent au fil des usages.

| Les projets réunis dans ce volet dépassent l'artefact figé pour interroger des dynamiques d'adaptation : comment un objet évolue-t-il en étroite relation avec de multiples utilisateur·rices ? Comment se module-t-il en fonction des mutations du climat et des écosystèmes et repense-t-il les modes de vie ?

| Réparabilité, réemploi, multifonctionnalité, ergonomie climatique deviennent autant de leviers pour repenser les gestes du quotidien – protection, partage, transformation – et les inscrire dans une démarche active de durabilité. Le design s'affirme comme une expérimentation collective, où les usages se recomposent face aux crises. Il invite à reconfigurer le quotidien afin qu'il soit plus fluide, plus adaptable, et engagé. Chaque geste devient une variation sur le thème de la persistance.

LES USAGES



38 |



39 |



40 |



41 |



50 |



51 |



52 |



53 |



42 |



43 |



44 |



45 |



54 |



46 |



47 |



48 |



49 |



EN LISIÈRE

|Théophile Narcy
|Design Objet
|2025

La lisière est une limite progressive, une zone de transition entre deux milieux. Ce projet prend pour point de départ la figure du berger, qui vit à la lisière de la civilisation et du sauvage. Il vit sobrement, connaît son territoire, ses ressources, s'adapte, échange avec les éléments. Il est figure d'équilibre, de négociation, de réciprocité et de convivialité.

|Le projet explore cette posture en revisitant des archétypes du mobilier montagnard, afin de renouveler l'imaginaire de l'habitat et du confort. Inspirées des cabanes pastorales, les pièces sont fabriquées avec rationalité en pin, une essence locale et accessible. À cette sobriété s'ajoutent des éléments naturels moulés en bronze, venant rythmer les pièces en bois. Ils apportent une touche de beauté brute dans nos intérieurs.

|*En lisière* propose des objets nés d'une hybridation entre sobriété et générosité, fonctionnalité et ornements. L'objectif ? Faire émerger un imaginaire sensible de nos liens aux milieux que nous habitons.

MURMURES DE MONTAGNES

|Manon Réauté
|Design Graphique
|2025



Nos perceptions des territoires montagneux sont trop souvent façonnées par des représentations qui nous poussent à les appréhender comme des espaces à conquérir ou à exploiter. Il est pourtant essentiel de réactiver notre sensibilité, de prendre conscience des échelles de temps et des rythmes des écosystèmes qui nous entourent.

|Ce projet se veut un espace d'observation des évolutions morphologiques des paysages montagnards. Tantôt visibles, tantôt invisibles, ces processus se jouent en permanence, mais nous y demeurons souvent indifférent-es. Ce travail graphique résulte d'un arpentage de plusieurs jours sur les chemins du massif des Bornes et de la chaîne des Aravis. Les mots, les sons, les images, les chiffres et les matières glanés forment un alliage d'objets imprimés et numériques.

|Les échos des débats sur la venue des Jeux olympiques dans les Alpes retentissent. Les montagnes murmurent à qui sait les entendre, il s'agit d'apprendre à les écouter.



CURT

| Coline Girard
| Design Textile et Matière
| Yvan Zimmermann
| Design Vêtement Accessoire
| 2024

Bienvenue en 2054: l'installation se présente comme une simulation du quotidien, orchestrée par le gouvernement. La «*Task Force* intergouvernementale de lutte contre la bêtise systémique par le Design de Surface» y dévoile les modes de vie qu'elle préconise pour l'année à venir. L'expérience se concentre sur deux espaces: le domicile et le lieu de travail, peuplés d'objets et de vêtements censés incarner un avenir plus responsable. Au cœur de cette fiction, les habits deviennent réversibles: un recto librement personnalisé par les individus et un verso fourni par l'État, uniforme, normatif et assorti d'un QR code d'identification. Ce dispositif, supposé réduire la consommation textile, révèle surtout la logique de façade d'un système bureaucratique où l'écologie sert de paravent idéologique. En confrontant cette promesse à la réalité, le projet met en lumière un futur où les solutions ne font qu'effleurer la surface, tout en renforçant le contrôle étatique sur les corps et les existences.

LES DORMANTS

| Paul Gauthier
| Design Objet
| 2023



Ce projet propose d'élargir les usages et les représentations de la ressource de seconde main dans le domaine du mobilier. L'objectif est ici de maximiser les ressources employées, tout en minimisant les transformations de la matière.

| Un répertoire de systèmes d'assemblage démontables et réutilisables y est développé, afin de faciliter les créations futures. Cette méthodologie permet d'obtenir des objets facilement réparables, personnalisables et capables de s'adapter à la variabilité des ressources disponibles. Ces objets, reproductibles à petite et à grande échelle, conservent leur singularité. Leur assemblage, simplifié au maximum, élimine le besoin d'outils.

| Le dénominateur commun de la collection est une sangle de cuir, qui maintient chaque ensemble en place.

| Les matières premières employées proviennent principalement de «pièces dormantes», identifiées dans l'entrepôt de stockage de la Maison Liaigre.



DÉAMBULATRUCKS

| Marius Gauge et Yann Mazzalovo
| Design Objet
| 2025

Déambulatrucks est un dispositif d'aide à la mobilité tout-terrain qui, grâce à des pneus flexibles, facilite l'accès aux sentiers forestiers et aux chemins côtiers aux personnes en situation de mobilité réduite.

| Ce déambulateur est conçu pour simplifier les déplacements sur terrains accidentés et créer un pont entre rééducation et usage quotidien. Il s'adresse aussi bien aux seniors actifs qu'aux personnes confrontées à un handicap temporaire.

| Le projet répond aux besoins de Chloé, 22 ans, née avec une malformation du cervelet affectant sa motricité. Son déambulateur actuel, inadapté en milieu urbain, la confronte à des difficultés liées aux vibrations, aux obstacles et aux surfaces irrégulières.

| L'innovation majeure, développée avec le 3D Lab de DECATHLON, repose sur des pneus flexibles imprimés en TPU (polyuréthane thermoplastique). Ce matériau à la fois souple et résistant, absorbe les chocs et améliore l'adhérence sur les terrains irréguliers.

OLÉA, MATIÈRE D'AVENIR

| Lexia Campo
| Architecture Intérieure
| 2025



Ce projet accompagne la transition de l'oléiculture en Provence-Alpes-Côte d'Azur, avec pour ambition de préserver et de valoriser l'olivier comme patrimoine vivant, dans un contexte de crise climatique. Cette culture, aujourd'hui délaissée et fragilisée, appelle des alternatives durables, susceptibles de séduire les jeunes générations. Trois axes sont explorés: passer de la monoculture à une polyculture plus résiliente, implanter un centre d'écodéveloppement et créer un laboratoire de biomatériaux à partir des noyaux d'olives. Ces derniers, riches en cellulose, possèdent des propriétés thermiques, acoustiques et mécaniques encore peu exploitées. Implanté au cœur de l'olivieraie du Domaine Lessatini à La Trinité, le projet fédère oléiculteur-rices, scientifiques, agronomes et designers au sein d'un lieu commun dédié à la recherche, la production et la transmission. Chaque partie de l'arbre y est valorisée, dans une démarche circulaire intégrant le vivant et le territoire.



SKARGO

| Claire Hollinger et Éloi Régnier
| Design Objet
| 2023

Les recherches et intuitions prospectives à l'horizon 2040 permettent d'envisager une baisse de la consommation, du temps de travail et des revenus, favorisant ainsi une vie plus urbaine et flexible. À cette tendance de «déconsommation» s'ajoute un déclin de la possession au profit de la location: les objets possédés, plus rares, deviennent des compagnons de vie, dont il faut prendre soin pour des raisons écologiques et économiques.

| Skargo réinvente le sac à dos traditionnel en proposant une forme hybride et modulable, conçue pour que chacun-e puisse se l'approprier et le réparer. Grâce à un système d'assemblage ingénieux, l'utilisateur-riche peut démonter, réassembler ou remplacer des modules, prolongeant ainsi la durée de vie du sac et l'adaptant à toutes les situations. Le fabricant propose une bibliothèque de modules offrant des niveaux de complexité technique variés.

FRANCIS

| Léa Beaunée
| Design Textile et Matière
| Siann Bergbaum
| Design Graphique
| Théophile Narcy
| Design Objet
| 2022



Francis explore la question de la protection solaire pour les habitant-es des montagnes, qui y marchent quotidiennement et pendant de longues heures. C'est la figure du berger qui inspire ici le développement d'une casquette en feutre de laine moulé. Ce matériau, reconnu pour ses propriétés thermo et hydrorégulatrices, assure une climatisation naturelle: il protège à la fois des vagues de froid et des fortes chaleurs, tout en absorbant jusqu'à un tiers de son poids en eau sans paraître humide.

| Le procédé de fabrication – le moulage du feutre – élimine les coutures, zones d'usure les plus fréquentes des vêtements. Ainsi, le couvre-chef s'use sous l'effet du temps (sueur, soleil, plis), sans que sa fonction protectrice ne soit altérée.



AUTONOMIE DE L'ÉQUIPEMENT OUTDOOR

| Damien Comolli-Miramont
et Gwangmin Lee
| Design Objet
| 2023

Voici un duo d'objets indispensables pour l'aventure *outdoor*: un sac à dos de randonnée et un abri hybride, entre tente et hamac. Ce projet part d'un constat: le besoin de dépaysement en pleine nature ne cessera de grandir et il est essentiel de cultiver l'autonomie – notamment en permettant de réparer l'un grâce à l'autre. Deux éléments clés composent leur signature: un module en bande textile formant l'enveloppe du sac et servant aussi de tendeur pour l'abri, et une boucle de serrage multifonctionnelle, ni femelle ni mâle, commune aux deux objets. Grâce à ce système, si une bande est endommagée sur l'un des deux équipements, il suffit d'utiliser une bande de l'objet complémentaire pour la remplacer. Cette solution est rendue possible par la symétrie des usages en conditions réelles: quand on campe, on ne porte plus son sac.

| L'objectif est ici de faciliter les réparations d'urgence, de prolonger la durée de vie des équipements et de réduire leur impact environnemental, tout en offrant liberté et autonomie aux aventurier·ères.

FRAGILITÉS ENTRELACÉES

| Claire Buet
| Design Objet
| 2023



Comment redonner sens à nos gestes du quotidien en ravivant des traditions oubliées et en réapprenant à percevoir notre environnement par les sens?

| La désorientation de notre société contemporaine se manifeste par un appauvrissement progressif de nos modes de vie et des usages qui en découlent. Ce projet souligne l'urgence d'une transition vers des modèles plus attentifs, soigneux et respectueux, et propose de nouveaux usages inspirés d'une étude des structures sociétales matriarcales, notamment leurs valeurs de partage et de soin.

| Les objets présentés ici constituent une collection née d'un tissage minutieux de savoir-faire et de pratiques domestiques. Conçus pour inviter à la lenteur, à la contemplation et au bien-être, ils portent une poésie discrète, incarnée dans la matière. Leur fabrication patiente, leur usage délicat et leur évolution au fil du temps esquissent une autre façon d'habiter le monde – une manière plus consciente et sensible.



PAS À PAS

|Yohan Bonnet
|Design Objet
|2024

L'escalade sportive, autrefois réservée aux habitant·es des régions montagneuses, s'adresse aujourd'hui à un public néophyte qui la pratique comme un loisir. Cependant, les grimpeur·euses en salle, souvent peu expérimenté·es, sont exposé·es à des blessures, notamment aux doigts, en raison des tensions extrêmes exercées sur les tendons. Il est donc essentiel de bien s'échauffer et de renforcer progressivement ses tendons pour prévenir les blessures et progresser dans la discipline.

|Le dispositif prend la forme d'un agrès d'échauffement et d'entraînement accompagné d'un jeu de cartes à usage domestique. Il propose une nouvelle approche de la discipline, une façon ludique et conviviale de se préparer à l'escalade seul·e ou entre ami·es.

|Le projet a été développé en collaboration avec une équipe de passionné·es, Simond, marque d'escalade chez DECATHLON, Étienne Duval, grimpeur et étudiant graphiste à l'École des Arts Décoratifs-PSL et Léa Bonnet, kinésithérapeute et coach de CrossFit.

CAIRN

|Kawter El Massioui,
Sophiane Faret et Bravan Nunes
|Design Vêtement Accessoire
|2024



Ce projet donne à voir une approche minimaliste de la chaussure *outdoor*. L'objectif est de réinventer la chaussure pour limiter les problèmes de santé associés aux modèles de chaussures rigides et standardisés (pathologies telles que l'*hallux valgus*, les métatarsalgies, les fractures de fatigue, etc.).

|Cette recherche présente une chaussure-chaussette à semelle fine, avec des orteils séparés, conçue pour favoriser un mouvement naturel du pied. La tige en maille extensible, agissant comme une chaussette gainante, offre un maintien optimal tout en garantissant une liberté de mouvement. Renforcée d'une bio-résine à base d'algue, elle assure une structure solide et réduit les points de pression.

|Ces chaussures sont imaginées pour permettre à son utilisateur·rice de trouver un équilibre entre performance et bien-être.



UNE ÈRE DE LA LOCATION

| Lucas Bocquet,
Martin Bouillon, Justine Dubreucq
et Louisa Monte Alegre
| Design Objet
| 2025

2042: DECATHLON révolutionne son modèle de distribution; la majorité des produits est désormais accessible à la location, en vacances, en salle de sport ou à l'école.

| La famille Lessure, qui réserve une maison en Bretagne pour les vacances, bénéficie, *via* l'interface de réservation, d'un onglet dédié à la location de matériel de plongée et de plage, disponible dès son arrivée.

| Sacha, élève de primaire, découvre chaque trimestre un nouvel équipement correspondant à un sport différent (maillot, crampons, lunettes de piscine), avant que celui-ci ne réintègre le circuit de prêt.

| Dans ce modèle plus sobre en ressources, DECATHLON transforme ses magasins en arrière-bases logistiques et en ateliers de réparation.

| Les produits sont repensés pour résister aux chocs et aux tendances: les baleines fragiles des parasols sont remplacées par des courroies résistantes; les fermetures des sacs étanches sont ultra-robustes; les lunettes de piscine sont démontables et dotées de pièces interchangeables.

COLPORTEUR

| Martin Bouillon, Antoine Bouilly,
Justine Dubreucq et Belén Fernández
| Design Objet
| 2023



Comment concevoir un sac à dos de randonnée de 30 litres à la fois polyvalent, confortable et accessoirisé, tout en évitant l'assemblage de matériaux multiples qui compliquent le recyclage à grande échelle? C'est à ce défi que le projet *Colporteur* tente d'apporter une réponse.

| Sa structure dorsale est résistante tout en étant dépourvue d'attaches rigides. Elle permet à son utilisateur-riche de composer son sac en sélectionnant parmi une gamme de compartiments aux propriétés techniques variées: isolation thermique, imperméabilité, rigidité, respirabilité, ou encore rembourrage molletonné.

| Le sac nous accompagne au bureau en semaine, lors des sorties pique-nique le week-end en famille, ou durant des aventures en pleine nature pendant les vacances. Cette dorsale propose de nouveaux scénarios: plutôt que de changer intégralement de sac, pourquoi ne pas louer différents compartiments selon ses besoins?



ENZO BELT

| Luca Caffagna
et Raphaël Pommereau
| Design Objet
| 2025

Enzo Belt est un dispositif de sécurité modulable et évolutif, conçu pour faciliter la pratique de la natation chez les personnes concernées par des handicaps moteurs sévères. Inspiré par Enzo, un enfant de 6 ans atteint de polymicrogyrie, cette ceinture pallie les limites des dispositifs existants, souvent inadaptés à la croissance, aux évolutions corporelles et aux besoins spécifiques de chaque utilisateur·rice.

| Elle se compose d'une ceinture élastique ajustable, disponible en deux versions – sous les aisselles ou autour de la taille – et permet d'insérer un nombre variable de frites standards de piscine. Son système modulaire propose différentes configurations, allant d'un simple soutien flottant à une stabilisation complète du tronc et de la tête.

| Conçue pour s'adapter à l'âge, aux progrès ou à la situation de chacun·e, *Enzo Belt* offre une solution durable, accessible et sécuritaire, favorisant une pratique de la natation à la fois adaptée et inclusive.

LES POCHAS DE CRUET

| Elsa Neumüller
| Architecture Intérieure
| 2025



Ancré dans le village viticole de Cruet, en Combe de Savoie, ce projet propose une exploration sensible du territoire pensée pour les habitants, et particulièrement pour les familles et les enfants. Entre forêt, plaine et piémont alpin, il invite à arpenter douze lieux-étapes, chacun associé à une ou plusieurs thématiques – patrimoine bâti et non bâti, contes et légendes, écosystèmes en évolution.

| Une carte relie ces lieux aux sentiers existants, tandis qu'un meuble médiateur, installé en bibliothèque, donne accès à douze pochettes empruntables. Celles-ci contiennent des objets sensibles, des outils d'observation et des récits. Elles permettent de choisir son itinéraire et de découvrir le village et ses alentours.

| Ce projet propose une manière sensible d'arpenter le territoire, en tissant des liens entre récits et lieux, savoirs et usages, habitants et milieux. Il invite à prendre soin d'un territoire en prenant d'abord soin du regard qu'on lui porte.



MATTER

| Mathis Marty et Matéo Villain
| Design Objet
| 2025

En 2040, une loi bouleverse les règles afin de lutter contre l'extraction abusive. Les codes de la propriété sont renversés: désormais, les entreprises productrices d'objets resteront propriétaires inamovibles de la matière qui les constitue. La matière est marquée de traceurs nanoscopiques et pistée par *blockchain*, afin d'en suivre le cycle de vie. Comment ce basculement transforme-t-il le quotidien?

| Matthieu rejoint un club de foot amateur. Sur son appli DECATHLON, il s'équipe en maillot et crampons, des articles qui rejoignent son vestiaire numérique. Plus tard, il quitte le club et décide de «dématérialiser» son équipement, soit de le restituer à DECATHLON. Dans son vestiaire numérique, chaque objet figure désormais virtuellement, en forme «d'Ima», pour immatériel. Quand Matthieu convertit un objet en «Ima», il accumule des points et peut bénéficier de récompenses, comme d'un cours de diététique. L'été suivant, Matthieu s'inscrit dans une salle de sport; il rematérialise alors son maillot.





PERFORMER

LA MATIÈRE

Performer la matière, c'est explorer ses capacités intrinsèques, révéler sa singularité, et réinventer notre manière d'interagir avec elle dans un monde où la circularité, la régénération et le biomimétisme ne sont plus des options, mais des nécessités. La matière n'est plus un simple conducteur, mais un agent actif ; elle n'est plus choisie pour sa seule performance, mais pour sa trajectoire, son ancrage territorial, sa capacité à générer du lien, à porter de nouveaux récits et à générer de nouvelles connexions.

| Replacer la matière au cœur du geste créatif, c'est interroger les cycles : comment un matériau peut-il renaître ? Que devient un objet lorsqu'il n'est plus une fin, mais un fragment en devenir ? Cette approche ouvre une lecture radicale et poétique de la plasticité.

| Les projets réunis ici mobilisent des logiques de réemploi, d'assemblage, de transformation minimale. Chaque intervention devient un geste situé, porteur d'une écologie de la décision : chaque choix engage une chaîne de relations, un ensemble de conditions sociales, environnementales, économiques et symboliques.

| *Performer la matière* revient à faire du design une pratique attentive à la mémoire et au devenir des matériaux ; non pour restaurer un ordre perdu, mais pour faire émerger de nouveaux régimes d'usages, sobres, ajustés à l'état réel du monde.



59 |



60 |



61 |



62 |



63 |



64 |



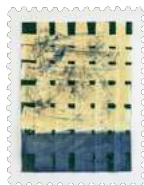
65 |



66 |



67 |



68 |



69 |



70 |

VIÉ-LU, VIÉ-LEI, VIÉ- LOS!

«voyez-le, voyez-la, voyez-
les!» (morvandiau)

| Séverine Lauxerrois
| Design Textile et Matière
| 2024



En Morvan, se manifeste une profonde souffrance des écosystèmes face aux variations climatiques. Dans un contexte de croissance fulgurante de l'industrie textile, de plus en plus déconnectée du vivant, comment une recherche textile et matière peut-elle soutenir la régénération des sols du Morvan?

À la fois verdoyant et doté d'une terre acide difficilement cultivable, ce territoire est propice à l'exploration des interactions entre espèces. Par l'immersion, les collectes sur place et les échanges avec habitant-es, acteur-ices et expert-es locaux, ce projet développe une conscience collective autour d'une recherche textile ancrée dans le territoire. Il tisse un lien entre humains, faune, flore et sol. Véritable laboratoire de matières, il brosse un portrait sensible du lieu à travers le tissage, le feutrage ou l'impression textile, avec des procédés pensés pour nourrir les sols et s'y décomposer naturellement. Ce projet célèbre le patrimoine du Morvan et la diversité des vivants qui y cohabitent.



REFLEX

| Yaël Ziv
| Design Textile et Matière
| Maud de Saint Viance
et Tatiana Valet
| Design Objet
| 2023

Ce projet prend pour point de départ l'iconique sac à dos 10 litres de DECATHLON, reconnu pour sa légèreté, sa compacité et son accessibilité. Conçu pour accompagner les sorties du quotidien, il est pensé pour contenir l'essentiel.

| *Reflex* interroge un enjeu clé de l'écoconception : la présence de fermetures à glissière, qui compliquent fortement le recyclage des sacs car elles nécessitent des opérations de démontage manuelles.

| Le projet propose une alternative innovante : un système de fermeture sans zip, inspiré des principes de l'origami. Par un simple geste de rotation, le sac s'ouvre et se referme, sans ajout de pièces mécaniques. Cette solution s'inscrit dans une logique monomatière, qui facilite la fin de vie du produit.

| La géométrie du sac, conçue pour permettre ce mouvement, devient un élément identitaire à part entière, alliant fonctionnalité, sobriété formelle et circularité.

EN PASSANT PAR LA LORRAINE

| Lena Manns, Emma Pin
et Lucy Zhang
| Design Vêtement Accessoire
| 2024



Ce projet repose sur trois principes fondamentaux : repenser les modes de production des produits de grande consommation, favoriser le dialogue entre les savoir-faire locaux et concevoir des produits à partir de matériaux naturels entièrement compostables.

| Il vise à valoriser des filières de production délaissées, en prenant comme point de départ une parcelle de lin à Trésauvaux, en Lorraine.

| À l'image du sabot lorrain traditionnel, qui se porte avec une chaussette et une semelle de paille, cette chaussure se compose d'une chaussette tricotée en lin, d'un sabot feutré en lin et d'une semelle en mycélium.

| Ce projet s'attache à développer les conditions de production d'une chaussure écoresponsable, reflétant à la fois un écosystème local, une filière de production et les personnes qui y travaillent. Par extension, il vise également à penser la fin de vie de la chaussure, en la réintégrant dans le territoire qui l'a vue naître.



RANDONNEZ, C'EST GONFLÉ !

| Lola Coulonges et Tom Wernoth
| Design Vêtement Accessoire
| 2024

Ce projet explore la revalorisation des déchets d'équipements de sport. Le matériel sportif, souvent renouvelé pour des raisons de performance, est rarement réutilisé ou recyclé ; le ballon de foot en est un exemple parfait. L'objectif est ici de réemployer les matières constitutives d'un ballon pour concevoir des chaussures de randonnée.

| Un ballon de foot se compose de trois couches contrecollées : une enveloppe très résistante de modules hexagonaux, une chambre à air en caoutchouc et une membrane de maintien. En séparant ces couches et en réinvestissant leurs fonctions, il est possible de créer jusqu'à trois chaussures *outdoor*.

| Chacun-e pourrait déposer chez DECATHLON son ballon usagé ou délaissé et le retrouver plus tard dans les rayons du magasin, transformé en chaussure de randonnée.

REPLIS

| Alfonsina Fernandez
et Charlotte Redonnet
| Design Objet
| Léo-Paul Lhuissier
| Design Vêtement Accessoire
| 2023



Replis naît de l'analyse d'une parka DECATHLON, pensée pour le confort, l'imperméabilité et la praticité. Le défi ? Conserver ses fonctions clés – poches, capuche, resserrages, isolation, étanchéité, liberté de mouvement – tout en adoptant une approche monomatière.

| La parka est taillée dans une unique pièce de tissu de 170×145cm, ce qui minimise quasiment toutes les chutes et facilite grandement son assemblage. Inspirée du kimono, la construction repose sur des superpositions : poches et capuche émergent naturellement du jeu de plis, sans ajout de pièces extérieures.

| La parka affirme un langage visuel épuré, dénué de coutures superflues et d'éléments standards comme la fermeture à glissière. À la place, des mousquetons assurent une fermeture ajustable, dissociables et recyclables. Des lacets, substitués sobres aux stoppeurs plastiques, assurent les points de resserrage par un simple jeu de nœuds. L'ensemble incarne une démarche de design inventive et circulaire.



VARECH

|Maxence Bassett et Sara Genin
|Design Vêtement Accessoire
|2024

Le projet *Varech* marie l'univers de la ballerine et celui de la mer. Plus qu'un simple objet fonctionnel, la ballerine incarne des souvenirs, une relation intime: elle est portée, réparée et transmise. Ici, elle se confronte à un enjeu écologique contemporain: la prolifération des algues invasives, conséquence du réchauffement climatique et du déséquilibre des écosystèmes.

|Conçue pour être préservée et transmise, elle se distingue par son assemblage unique: des motifs marins unissent la tige à la semelle. Les parties en maille sont conçues avec des coulisses interrompues, laissant passer des lacets issus de surplus de production, formant des boucles qui s'entrelacent. Ces boucles évoquent des formes organiques façonnées par la mer.

|*Varech* est une chaussure hybride, conçue pour la randonnée comme pour la ville, dont l'esthétique questionne notre lien émotionnel aux objets et à l'environnement, tout en célébrant la beauté fragile des écosystèmes marins.

TERYEL

|Leïla Kiker
|Design Vêtement Accessoire
|2023



Inspiré par l'œuvre littéraire de l'écrivaine Leïla Slimani, ce projet explore l'influence des mythes et de l'oralité dans notre construction sociale. *Teryel*, ogresse sanguinaire des contes amazighs, exilée de la civilisation, bouleverse les valeurs morales et dérange.

|Nourri des traditions nord-africaines et de leur patrimoine matériel, ce projet développe un langage modulaire à travers une collection de vêtements et d'accessoires en monomatière. Fabriqués entièrement en laine – matière emblématique du peuple amazigh – ces produits facilitent le recyclage, préservent la biodégradabilité et, par leur fertilité, contribuent au développement des cultures. La fibre, tricotée, tissée ou feutrée, se décline en nuances d'écru.

|En écho à la célébration de la fertilité, chaque pièce comporte des découpes révélant des parties du corps, comme la poitrine et le bas-ventre. Cette mise en scène de la fécondité, étrangère à *Teryel*, interroge les limites de la maternité.



LINEN

| Juliette Herry, Matéo Villain
et Louisa Monte Alegre
| Design Objet
| Jalil Ouadah et Sixtine Palluet
| Architecture Intérieure
| 2023

Linen est un sac de couchage 100% lin. Conçu pour une utilisation responsable, ce sac sans fermeture éclair est entièrement recyclable. Il offre un confort optimal pour le camping, au van ou au bivouac, par temps doux aux alentours de 15°C.

| La culture du lin ne nécessite pas d'irrigation – contrairement au coton – et ne génère aucun déchet lors de sa transformation en textile. Environ 75 % de sa production est européenne, notamment dans le nord de la France, en Belgique et aux Pays-Bas. Travailler cette fibre soutient le développement d'une économie locale et anticipe la nécessité urgente de trouver des alternatives aux matières issues de la pétrochimie. Le lin se recycle selon les mêmes procédés que le coton ou la laine.

| Enfin, concevoir un sac de couchage en monomatière naturelle implique de repenser son système de fermeture. Le sac se plie, s'enroule et se déploie aisément grâce à un système simple composé d'une poche, d'un rabat et de boutons, tous en lin.

CHRYSLIDE



| Valentine Brault
et Margaux Dumielle
| Design Textile et Matière
| Charles Deltombe
| Design Objet
| 2023

| Le projet *Chrysalide* naît de l'étude d'un sac de couchage de type sarcophage proposé par DECATHLON. Celui-ci, composé de polyamide, de duvet de canard et de divers éléments plastiques (zips et élastiques), s'avère difficilement recyclable.

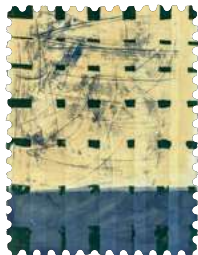
| Dans une démarche d'écoconception, le projet vise à concevoir un sac sarcophage entièrement tissé, sans couture, grâce à la technique du Jacquard. Tissé d'une seule pièce, il est à la fois isolant et facilement recyclable.

| L'étiquette du produit est également repensée : seules les informations essentielles y sont conservées, et un QR code est directement tissé dans l'étoffe du sac, redirigeant les utilisateur·rices vers une fiche technique complète.

| Cette transition vers le tissage Jacquard marque une évolution à la fois fonctionnelle et esthétique : elle remplace l'étiquette traditionnelle tout en renforçant l'engagement écoresponsable du produit.

PLIER, TRACER, RÉPÉTER

| Chloé Hercé
| Design Textile et Matière
| 2023



Comment produire des pièces uniques en série? Dans un contexte de raréfaction des ressources, est-il encore souhaitable de produire des objets identiques à grande échelle?

| Ce projet marque le début d'une chaîne de gestes créatifs, aboutissant à des pièces uniques produites en série. Comment générer de l'unicité de manière efficace? Quelles variations émergent entre les éléments d'une même série? Qu'est-ce qui les unit et les distingue?

| Le projet propose des protocoles de production adaptés aux matières et aux techniques employées. Les méthodes et les rythmes utilisés en révèlent les potentialités à différentes échelles: artistique, artisanale ou industrielle. La couleur, élément central, s'appuie sur des pigments naturels, offrant une palette chromatique exceptionnelle, sans recourir à la pétrochimie.

| *Plier, Tracer, Répéter* – une exploration centrée sur le rythme et la couleur dans la série – se pose en alternative à la production classique: unique, réfléchie, désirable et durable.

TROPISM

| Luisa Olivera-Lopez
| Design Vêtement Accessoire
| 2024



Le projet explore les parallèles entre mouvements végétaux et mouvements du corps, à travers une collection de bijoux réalisés en impression 3D sur textile, inspirés du principe de «structures des tensions actives». La collection propose des silhouettes fluides et des broderies en volume, accompagnant les gestes du corps et imitant des comportements végétaux comme l'éclosion d'une fleur. Fabriqués à partir de matériaux recyclés et de stocks dormants issus de filières françaises, ces bijoux allient exigence écologique et poésie. Réversibles et modulables, ils s'inspirent de la thigmonastie, un mouvement végétal déclenché par le contact tactile.

| Les formes développées évoquent notamment la végétation tropicale, comme les *Orchidaceae* (orchidées) ou les énigmatiques *Rhizanthés deceptor*, ces plantes fleurs vivaces et holoparasites de la famille des *rafflesiaceae*, originaires de Sumatra.



CRAFTING BEHAVIOUR

Variation et imprévisibilité dans la conception des systèmes de matériaux actifs à base de filaments

|Ana Piñeyro| Ph.D., designer et chercheuse en textiles et matériaux
Groupes *Reflective Interaction* et *Soft Matters* d'EnsadLab | École des Arts
Décoratifs - PSL | 2023-2025

Crafting Behaviour explore la création de systèmes de matériaux actifs, en mettant l'accent sur l'expressivité de son comportement. Ces structures intègrent des filaments torsadés et enroulés qui changent de forme sous l'effet de la chaleur. Suivant une approche du textile artisanale et guidée par la matière, et s'appuyant sur la relation structure-disposition pour le mouvement, nous abordons la capacité de la variation morphologique à générer un comportement variable et imprévisible, conférant des qualités organiques et vivantes. Subtiles variations de morphologie et fluctuations thermiques modulent la temporalité du comportement, influençant son expression. Invitant à la contemplation, ces corps filamenteux nous entraînent dans leurs rythmes. S'adressant à notre expérience sensible, ils résonnent avec nos gestes et nos expressions corporelles. Guidée par une logique matérielle, leur animation invite à imaginer une coexistence avec de futures formes de comportement artificiel autonome.

MATERIAL INSTINCTS

Design Textile et de Matériaux | Ana Piñeyro
Logiciel | Börkur Sigurbjörnsson et Enkh-Amgalan Enkhurt
Hardware | Alexandre Mazel
Consultant technique | Martin Piñeyro

SHADOWS OF STABILITY

Design Textile et de Matériaux | Ana Piñeyro
Logiciel | Börkur Sigurbjörnsson
Hardware | Alexandre Mazel

CRAFTING BEHAVIOUR – EXPLORATION

Design Textile et de Matériaux, vidéo | Ana Piñeyro
Illustrations | Raphaël Journaux

DEVICE FOR THE FABRICATION OF TWISTED AND COILED ACTUATORS

Concept et spécifications | Ana Piñeyro et Martin Piñeyro
Ingénierie | Alexandre Mazel

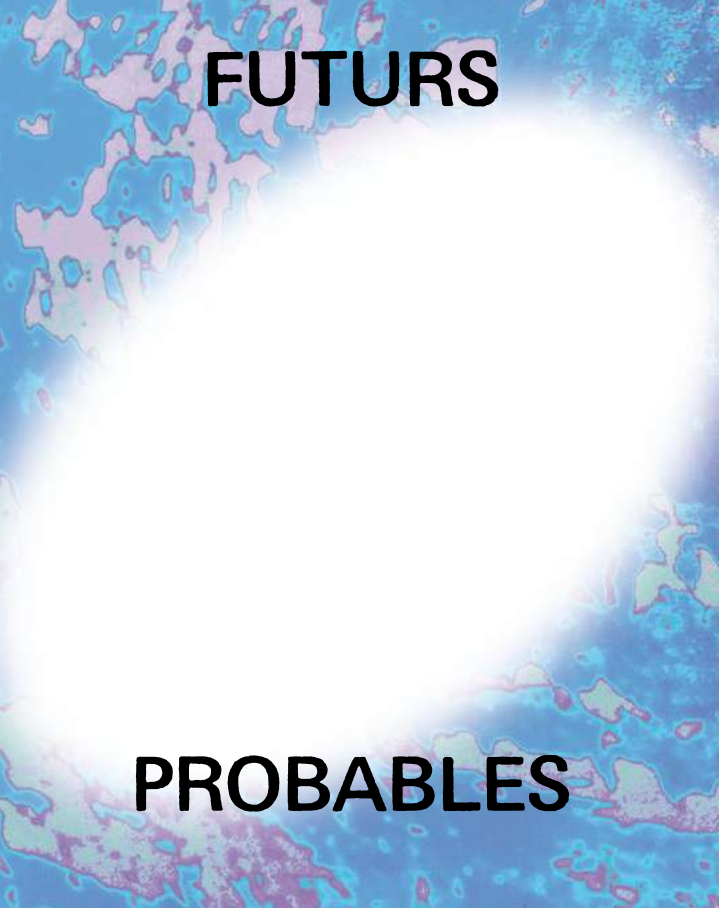
REMERCIEMENTS

Clément Assoun, Samuel Bianchini,
Laura Barthier, Olivier Bienz, Édith Buser,
Mona Cara, Caroline Dupré, Emmanuel
Mahé, Aurélie Mosse, Abbey Muzatko,
Martine Nicot, Sabrina Oliveira,
Martin Piñeyro, Christophe Pornay,
Börkur Sigurbjörnsson, Daniel Suarez
et Félix Vanneste



NOTES





FUTURS

PROBABLES

Imaginer DECATHLON dans vingt ans, c'est penser un futur où le sport devient une solution aux grands défis de notre époque.

| Ce projet d'exploration est né d'une ambition forte : faire de DECATHLON une entreprise ayant adopté une philosophie régénérative, où chaque action contribue à restaurer et améliorer notre environnement, tout en favorisant le bien-être collectif. Nous croyons que le sport peut réparer, fédérer et inspirer. Pour relever ce défi, nous avons structuré notre vision autour de quatre piliers clés : le bien-être, car un corps et un esprit en équilibre sont les piliers d'une société plus épanouie ; la performance sportive, qui repousse les limites et incarne l'esprit de progrès et de dépassement de soi ; *l'out-door*, pour reconnecter l'humain à la nature et préserver les terrains de jeu d'aujourd'hui et de demain ; la mobilité, afin de repenser nos déplacements à travers des solutions sportives et durables.

| Plus qu'un simple exercice prospectif, cette exploration est une invitation à repenser notre modèle et à questionner notre impact. Nous devons faire émerger de nouvelles manières de créer, de produire et de partager, dans un monde où l'inclusion et le respect du vivant seront les piliers de notre engagement.

| Et si, dans vingt ans, DECATHLON était une véritable force motrice d'un changement positif, où le sport devient une réponse concrète aux défis sociétaux et environnementaux ? Et si DECATHLON devenait une entreprise d'utilité publique ?



78 |



79 |



80 |



81 |



90 |



91 |



92 |



93 |



82 |



83 |



84 |



85 |



94 |



95 |



96 |



86 |



87 |



88 |



89 |



ALGUE MATIÈRE

| Advanced Innovation
| **REGENERATIVE**

En s'inscrivant dans une démarche *cradle-to-cradle*, ou d'économie circulaire, le projet *Alga* et l'approche entière du studio Samuel Tomatis mettent en lumière des scénarios prospectifs. Ces derniers permettent de s'éloigner de la production de masse. Ils incitent l'utilisateur-rice à intégrer l'éphémère dans sa consommation et tendent vers un changement de paradigme où des solutions se dessinent pour réduire l'impact de nos déchets anthropocéniques.

| Pour la plupart, ces objets et ces matériaux modifient notre lien avec la matérialité. La notion d'héritage prend un tout autre sens: elle se perpétue non plus d'humain à humain, mais plutôt d'humain à la nature. Les matériaux extraits de la mer retournent ainsi à la terre. Au contact de l'humidité des sols, le cycle de biodégradabilité sera initié. Les matériaux y retrouveront l'un des usages ancestraux des algues: servir d'engrais et favoriser la biodiversité de façon totalement naturelle.

| Les matériaux pourront être réintégrés aux processus de fabrication et retravaillés à l'infini.

DECATHLON PARK

| Advanced Innovation
| **PERFORMANCE**



Avec l'expansion urbaine, les magasins périurbains d'aujourd'hui sont appelés à devenir les magasins de quartier de demain. En réponse à cette évolution, DECATHLON transforme ses points de vente en *DECATHLON Parks*, de véritables îlots urbains de verdure, en collaboration avec les pouvoirs publics. Ces parcs s'érigent en véritables poumons verts au cœur des villes. Ils intègrent la réalité virtuelle et augmentée pour protéger et sanctuariser les espaces naturels. Grâce à ces technologies immersives, même les terrains les plus reculés deviennent accessibles.



MORPHO WALL

| Advanced Innovation
| **PERFORMANCE**

Parmi toutes les expériences sportives accessibles au *DECATHLON Park*, le *Morpho Wall* propose toutes les sensations de l'escalade en altitude à deux mètres du sol.

| Le *Morpho Wall* est un mur d'escalade évolutif offrant des sessions libres et inédites aux possibilités infinies. En associant la réalité virtuelle et augmentée, cette activité offre une expérience unique qui transforme l'entraînement en un jeu stimulant. Il est possible de personnaliser chaque entraînement. On peut aussi défier la communauté, grimper entre ami·es et repousser ses limites grâce à différents modes. Grâce aux scans des plus belles parois du monde et des voies urbaines de parcours, le *Morpho Wall* est capable de reproduire fidèlement chaque paroi et chaque immeuble du centre-ville, offrant ainsi un entraînement en toute sécurité. Avec son mode «monde virtuel», la seule limite aux défis est l'imagination des concepteurs.

CHAUSSURE PERFORMANCE

| Advanced Innovation
| **PERFORMANCE**



Inspirée à la fois par l'univers urbain et montagneux, cette chaussure est un hybride entre la pratique du parkour et celle de l'approche de falaise en escalade. Reprenant les codes de ces deux pratiques, elle se distingue par sa légèreté et sa résistance. Des câbles, intégrés à sa structure, s'adaptent dynamiquement aux flexions du pied et aux irrégularités du terrain, garantissant un maintien et un serrage parfaits.



COMBINAISON DE TRAVAIL

| Advanced Innovation
| **OUTDOOR**

Fabriquée à partir de laine bouillie recyclée et teinte à l'indigo, cette pièce utilise un processus de teinture respectueux de l'environnement. Des bactéries favorisent la prolifération de la couleur indigo dans des cuves, sans composant polluant ni toxique.

| Grâce à cette méthode, la consommation d'eau est réduite et la teinture peut être réutilisée plusieurs fois, offrant ainsi une variété de nuances de bleu au fil de son utilisation.

SAC BANANE DE COLLECTE

| Advanced Innovation
| **OUTDOOR**



Conçu à partir d'algues recyclées et de matériaux *upcyclés*, ce sac banane accompagne la cueillette de plantes et la collecte de déchets. Sa composition, à 80% d'algues issues de filières de valorisation, témoigne d'une approche écoresponsable. Léger et résistant, il allie fonctionnalité et engagement environnemental.



KIMONO OUTDOOR

| Advanced Innovation
| **OUTDOOR**

Ce kimono est un exemple de produit entièrement confectionné à partir d'algues. Des plaques souples ont été moulées, puis la matière a été matelassée avec de l'ouatine recyclée. L'appuie-tête et les épaulettes sont également fabriqués à partir de ces plaques.

SLOW LEAGUE



| Advanced Innovation
| **OUTDOOR**

La SLOW (*Symbiotic League for Organic Wealth*) rassemble des organisations interdépendantes qui partagent une vision commune pour protéger la planète. Elle rassemble des entités comme DECATHLON, des ONG, des bénévoles, des industrielles et des scientifiques qui unissent leurs forces vers un objectif commun : préserver les ressources et écosystèmes du vivant. En favorisant une économie régénérative, des producteur-rices collaborent avec des chercheur-euses pour développer des matériaux durables issus de ressources renouvelables. DECATHLON se concentre sur le régénératif, en impliquant les sportif-ves dans la collecte de matières organiques et recyclables. Ce mouvement défend le fait que la préservation de l'environnement est un objectif atteignable grâce à la collaboration entre différent-es acteur-ices.



SAC WELLNESS

| Advanced Innovation
| **WELLNESS**

Ce sac présente un fond et des boutons confectionnés en algue. Sa sangle est réalisée en papier viscosé teinté de manière écologique avec un mélange de réséda (plante herbacée commune) et de fer.

CHAUSSURES WELLNESS

| Advanced Innovation
| **WELLNESS**

Cette chaussure, inspirée des *geta* japonaises, allie tradition et technologie. Sa semelle intermédiaire est constituée d'algues, offrant une isolation thermique et une absorption des chocs. Un réseau de fils de cuivre, intégré entre la semelle intérieure et la semelle extérieure, permet une conduction électrique naturelle, favorisant la dissipation des charges statiques accumulées par le corps. Le dessus est confectionné en maille 360° *knit* recyclée grège.





HALTÈRES

| Advanced Innovation
| **WELLNESS**

Ces haltères sont composés à 100% d'algues, transformées en plaques usinées, puis gravées. La masse volumique de l'algue compressée est identique à celle du sable, idéale pour le renforcement musculaire et le *soft fitness*. Le produit possède des disques additionnels pour ajuster le poids lors de la pratique, devenant ainsi un objet qui se fond discrètement dans votre habitat.

BOLÉRO DE MÉDITATION



| Advanced Innovation
| **WELLNESS**

Dans une vision future dédiée au bien-être, l'habitat sera conçu pour favoriser le partage et la cohabitation. Prendre soin de soi et s'accorder des moments pour la méditation deviendront essentiels. Ce boléro permet d'offrir un co-con de méditation grâce à sa cage acoustique intégrée, qui permet de s'isoler des bruits environnants. Il dispose aussi d'une cape pour se couvrir après la pratique du yoga.

| La cage acoustique a été réalisée en utilisant une structure lattice imprimée en 3D (*via le computational design*) dans les ateliers de DECATHLON. Le tissu du boléro est en soie teintée à partir de sargasse.



ENSEMBLE WELLNESS T-SHIRT ET PANTALON

| Advanced Innovation
| WELLNESS

Ce t-shirt a été conçu selon la méthode *Minimal Waste Design*, minimisant ainsi les déchets de fabrication. Son style ultra *loose* est pensé pour offrir un confort optimal. Les fibres qui le composent sont créées en laboratoire à partir de polymères issus de la fermentation bactérienne d'ingrédients d'origine végétale, puis transformées en fil pour produire le tissu.

| Le pantalon est quant à lui réalisé à partir de bandes d'algues tissées. Chacune est placée sur un métier à tisser, puis reliée aux autres par un fil de lin, formant ainsi un textile souple, respirant et adapté aux usages du quotidien.

AGORA



| Advanced Innovation
| WELLNESS

Véritable point de connexion sociale autour du sport, imprégnée de la philosophie de l'Ubuntu, l'*Agora* se pose comme un catalyseur de changement positif au sein de la ville et de chaque quartier. Elle favorise la rencontre, la créativité et l'épanouissement personnel, contribuant à créer une société plus solidaire et plus respectueuse de l'environnement.

| Les *Agoras*, autonomes en eau (tour en structure latice filtrant l'humidité de l'air) et en énergie (vitres en panneaux solaires), se distinguent par leur végétalisation, créant de véritables points froids en ville avec une structure en constante évolution pour la pratique du sport. L'*Agora* est également un lieu culturel et social, proposant des programmes éducatifs, culturels et artistiques accessibles à tous.



KIOSQUES

| Advanced Innovation
| **WELLNESS**

Les Kiosques DECATHLON, c'est comme une extension de nos appartements et de nos maisons. C'est le garage que l'on n'a pas chez soi, la caverne d'Ali Baba du sport. Dans les kiosques, on consomme du sport! On y vient pour utiliser un vélo et le déposer après usage. On peut y prendre tous les types de produits sportifs: des raquettes de tennis au stand-up paddle.

| Les kiosques sont des points de passage DECATHLON, implantés un peu partout en ville.

| Dans ce nouveau type de magasin, l'intelligence artificielle est utilisée pour réserver une activité à l'Agora, déposer, louer ou acheter du matériel, ainsi que pour effectuer l'ensemble des tâches logistiques.

BULLE IMMERSIVE



| Advanced Innovation
| **WELLNESS**

En prenant en compte l'humeur de l'utilisateur-riche et en ajustant des éléments comme les sons, des projections ou l'éclairage, la bulle immersive aide à aligner le corps, le mental et l'état émotionnel grâce à un capteur d'émotions, créant ainsi les conditions idéales pour atteindre un état de bien-être. La bulle immersive est capable de se connecter aux Agoras et à d'autres bulles à travers le monde. Elle peut aussi se connecter à des mondes virtuels, des espaces naturels tels que des forêts, des montagnes, des rivières... Le principe étant que chaque sportif peut choisir un espace où il se sent bien. Ses utilisateur-rices peuvent ainsi partager des expériences de bien-être en se connectant avec d'autres personnes partageant les mêmes intérêts à l'échelle mondiale.



MONOWHEEL ET MODULES CARGO

| Advanced Innovation
| **MOBILITY**

Grâce à la technologie gyroscopique, la taille de cet archétype est réduite au maximum. Son système d'équilibrage intégré permet de rester en mouvement sans jamais poser le pied au sol. Ce moyen de transport ultramodulable et compact (plus réduit qu'un vélo en longueur) offre une mobilité optimale. Le *pod*, une fois le trajet terminé, retourne de manière autonome à une station de recharge libre.

| Dans sa configuration «plateforme», grâce à sa grande capacité de chargement, la *monowheel* peut transporter jusqu'à 2m³ de chargement. En mode «cargo», elle offre un espace pour accueillir deux enfants ou un adulte ; des sièges bébés sont aussi prévus pour les plus petits. En cas d'intempéries, un toit assure aux passager-ères de rester au sec.

EXPÉRIENCE MOBILITÉ

| Advanced Innovation
| **MOBILITY**



La façon de consommer et de se déplacer a profondément changé. En 2035, un effort mondial concerté a été entrepris pour revégétaliser les centres urbains et redonner aux sols leur perméabilité naturelle. Cette initiative a progressivement évincé les infrastructures et les transports d'antan. Cette métamorphose a commencé avec la fin de la vente des véhicules à moteur thermique, bientôt suivie par celle des voitures électriques particulières. Les routes, qu'elles soient grandes ou petites, partagent dorénavant l'espace avec des chemins verdoyants, offrant des oasis de fraîcheur dans un monde où les températures ne cessent de grimper, même en hiver. Ce mouvement global ne s'est pas limité aux infrastructures; il a aussi englobé un programme ambitieux de sensibilisation à la santé et au bien-être. De grandes enseignes comme DECATHLON, en collaboration avec les gouvernements et des figures emblématiques du sport, ont encouragé la population à adopter un mode de vie plus actif.

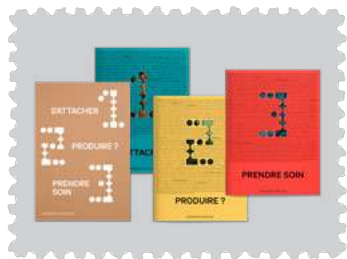


VOIE VERTE

| Advanced Innovation
| **MOBILITY**

Les stations de recharge, autonomes en eau et en énergie, proposent une offre de services modulables. Vous y trouverez des bancs pour vous reposer, des appareils de *fitness* pour vous dépenser, et des bornes de recharge pour *monowheels*, vélos électriques et autres moyens de transport légers. L'objectif est double: construire de nouvelles voies de mobilité sécurisées sans entreprendre des travaux titanesques en ville, et créer des espaces annexes aux voies pour favoriser le lien social.

NOTES



La collection *Écodesign & Création* a chaque année scandé la chaire de la parution d'une publication entre 2022 et 2025. En donnant à connaître au grand public en temps réel l'avancée des recherches et innovations portées par étudiant-es et chercheur-es impliqué-es, elle a ouvert un espace de dialogue transgénérationnel avec des contributeur-rices invité-es: designer-es, poète-s, économiste-s, écrivain-es, pour donner toute la profondeur possible à ce champ d'expérimentation du design et de la création.

Regroupés en coffret à l'occasion de l'exposition, la conception des trois numéros *S'attacher*, *Produire?*, et *Prendre soin* a été confiée au studio Pilote Paris, complice des trois années d'existence de la Chaire Écodesign & Création. Leur méthodologie éditoriale écoresponsable, déclinée depuis la conception graphique jusqu'à la fabrication, s'offre à la lecture et fait école pour un design graphique créatif et résilient.

Coffret: 39 euros | Chaque numéro: 13 euros |

En vente pendant l'exposition et sur le site des Presses du réel

AGENDA

L'EXPOSITION AUX MAGASINS GÉNÉRAUX

Du 5 au 16 novembre 2025 de 14 h à 19 h
Entrée gratuite et libre, accessible
aux personnes à mobilité réduite



MÉDIATION EN CONTINU

Une équipe de médiation est à la disposition du public pendant les heures d'ouverture. Elle vous accompagne à la découverte de l'exposition et vous invite à lire, écouter, regarder et à vous exprimer.

VISITE GUIDÉE

Par Alice Audouin, commissaire d'exposition
Visites à la demande pour les groupes
en contactant caroline.dupre@ensad.fr

ATELIERS EN FAMILLE

Les samedis et dimanches après-midi
Gratuit sur réservation

Infos, réservation et programmation complète
sur magasinsgeneraux.com

La Chaire est née de la collaboration entre l'École des Arts Décoratifs-PSL et le département de l'Advanced Innovation de DECATHLON, dans un moment où les pratiques du design et les modèles industriels sont mis à l'épreuve par l'urgence écologique. Pendant trois ans, cette chaire a offert un espace d'expérimentation et d'exploration d'hypothèses utopiques et de visions critiques aux étudiant-es. En confrontant leurs visions, les deux entités ont imaginé d'autres manières de concevoir. Ce dialogue a permis à l'Advanced Innovation de DECATHLON de nourrir sa réflexion au contact d'une génération attentive aux mutations en cours. Dans cette réciprocité, ont émergé des projets, des formes, des protocoles – des pistes pour repenser le design au présent.

Depuis 1766, l'École des artistes, designers et créateur-ices du décor actif, la fabrique du beau dans l'utile en réponse aux défis de notre temps.

Au travers de ses nombreuses collaborations en partenariat, l'École des Arts Décoratifs-PSL –établissement sous tutelle du ministère de la Culture– se veut être le lieu où les générations actuelles de designers posent aux générations futures des questions auxquelles les réponses manquent encore. Aujourd'hui multi-située, l'École des Arts Décoratifs-PSL entend donner la pleine mesure de sa mission nationale de réinvention des arts de vivre et d'habiter de notre temps. Elle réactive l'idée même des arts décoratifs, au plus proche des enjeux et des défis qui nous sont adressés à l'échelle de notre maison terre.

DECATHLON

L'entreprise intègre les enjeux écologiques au cœur de son projet stratégique et s'engage à ce que 100% des produits sportifs et techniques bénéficient d'une démarche d'éco-conception à l'horizon 2026. Pour y parvenir, le groupe décline son action en deux volets : en utilisant, d'une part, des matières issues de sources plus durables, et en mobilisant, d'autre part, des procédés de fabrication à moindre impact pour la planète qui prennent en compte l'ensemble du cycle de vie d'un produit. Les designers de DECATHLON ont à cœur d'écouter et de prendre en compte les démarches et les propositions exigeantes des futurs designers de l'École, qui alimentent les réponses qu'ils pourront apporter aux enjeux de la transition écologique.

**L'École des Arts Décoratifs-PSL et DECATHLON remercient
très chaleureusement l'ensemble des acteurs qui ont
contribué aux activités de la Chaire Écodesign & Création
entre 2022 et 2025.**

ÉCOLE DES ARTS DÉCORATIFS – PSL

Emmanuel Tibloux | *Directeur de l'École des Arts Décoratifs – PSL*
Jérôme Meudic | *Directeur de la communication et du développement*
Caroline Dupré | *Coordinatrice de la Chaire Écodesign & Création*
Lauriane Beaunier | *Enseignante, secteur Design Textile et Matière*
Alexandre Fougea | *Enseignant, secteur Design Objet*
Aurélien Mosse | *Designer, coordonnatrice du groupe de recherche Soft
Matters – EnsadLab | École des Arts Décoratifs – PSL*
Samuel Bianchini | *Artiste, coordonnateur du groupe de recherche
Reflective Interaction – EnsadLab | École des Arts Décoratifs – PSL*
Emmanuel Mahé | *Directeur de la recherche de l'École des Arts Décoratifs – PSL*
Édith Buser | *Directeur adjointe de la recherche de l'École
des Arts Décoratifs – PSL*

DECATHLON

Julien Leclercq | *Président de DECATHLON*
Nathalie Guiot | *Actionnaire, Membre du comité
de transition écologique (2020-2023)*
Sébastien Haquet | *Directeur de l'Advanced Innovation*
Sabrina Oliveira | *Designer Advanced materials*
Alexandre Guillon | *Directeur de l'Écodesign Lab*
Clémence Robine | *Directrice de la communication,
Direction créative de marque*
Charlotte Bourgeois | *Directrice communication et contenu
– Advanced Innovation*

EXPOSITION SURFACE DE RÉPARATION

Alice Audouin | *Présidente d'Art of Change 21, commissaire d'exposition*
Oscar Bardet | *Assistant commissaire d'exposition*

PRODUCTION & COMMUNICATION

Amélie Pauvert | *Ajointe à la direction
de la communication et du développement*
Emmanuelle Barbey | *Responsable de production*
Jean-François Losson | *Régisseur général*

SCÉNOGRAPHIE | Grâce au mécénat de compétence d'ARTER |

Renaud Sabari | *Directeur*
Marie Corbin | *Architecte scénographe*
Charlotte Robin | *Assistante scénographe junior*
Claire LaFitte | *Chargée de communication*

MAGASINS GÉNÉRAUX – BETC

Rémi Babinet | *Président-fondateur de BETC et des Magasins Généraux*
Julia Dartois | *Directrice exécutive*
Anna Labouze & Keimis Henni | *Directrice et directeur artistiques*
Emeric Descroix | *Directeur de communication et des partenariats*
Caroline Arce Ross | *Responsable de communication et de programmation*
Maëlle Tournadre | *Responsable publics et territoires*
Chloé Coquilhat | *Responsable de production et de programmation*
Lolita Siad-Guillera | *Chargée de production*

DESIGN GRAPHIQUE | Collectif Beaucoup – Tommy Bougè et Juliette Nier | Remerciements au Studio Pilote Paris, à Mathieu Mermillon, à Yannick James et Yannis Pérez, dont le travail graphique a inspiré ce livret de visite | Imprimé sur les presses de la CCI Marseille, sur Munkin Lynx Rough blanc 150 g/m², composé en **Fluxisch Else**, Journal OT et **Basoule** | **CRÉDITS PHOTO** | © Béril Libault | © DECATHLON
ISBN | 978-2-905710-63-5 | EAN | 9782905710635

Trois années d'investigation
de la Chaire Écodesign & Création



Exposition réalisée
avec le soutien de

MAGASINS
GÉNÉRAUX
DES ARTS DÉCORATIFS PARIS
ARTER
PROJETS



EXPOSITION DU 5 AU 16 NOVEMBRE 2025
AUX MAGASINS GÉNÉRAUX, PANTIN