

# recherches projet



Dossier d'expérimentations - phase 1

Projet de fin de DN MADe

Dos Santos Ferreira Julie  
DN MADE DG3 SC

# sommaire

## 01. Intention du projet

rappel de l'article  
présentation du projet  
commanditaire  
veille culturelle

## 02. Recherches

la santé mentale ?  
les supports  
questionnements  
naming accessible

## 03. Expérimentations

explorations plastiques  
expérimentations mascottes  
expérimentations typographiques  
recherches interface

# 01. Intention du projet

rappel de l'article & présentation du projet



# rappel de l'article



## Mascottes numériques

En quoi le graphisme numérique renforce-t-il le rôle des mascottes comme outil d'engagement et de manipulation ?

### Enjeux et constats

- L'interactivité et le mouvement sont des leviers d'engagement et de séduction pour créer un lien entre un usager et une mascotte.
- L'omniprésence des mascottes sur tous nos supports digitaux révèle une tension entre divertissement et pression affective.
- Les codes graphiques des mascottes incarnent rarement des enjeux militants ou des causes profondes.



# Présentation du projet

## Projet

À travers ce projet, j'explore la possibilité de **déplacer les codes** commerciaux de la mascotte vers des secteurs à impact plus militant. Pour cela, je conçois l'interface UX/UI d'une **fresque interactive** en ligne où l'utilisateur fait émerger des zones sensibles (anxiété, burn-out) incarnées par des **mascottes** qui visualisent ces états psychiques.

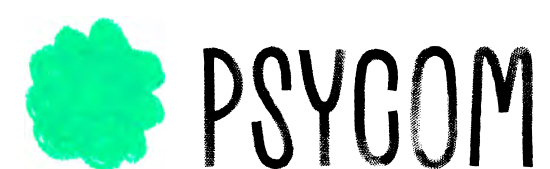
Le parcours permet de passer de l'émotion à l'information en accédant à des ressources **didactiques** (centres spécialisés, services d'écoute), avant de proposer une dimension plus créative. L'utilisateur pourra récolter ces éléments pour composer sa **fresque personnelle**, son poster mental qu'il pourra enregistrer en png, jpg ou pdf.

## Cible

Ce projet s'adresse aux enfants de **8 à 12 ans** et à leurs **parents**. À cet âge, l'enfant commence à ressentir des émotions de **plus en plus complexes**, mais il n'a pas encore toutes les armes pour les décrypter seul.

Comme ils sont encore jeunes et que l'autonomie numérique n'est pas encore acquise, l'interface est conçue pour que les parents les accompagnent dans cette découverte. La fresque interactive peut donc servir de support pédagogique pour **engager un dialogue** entre l'adulte et l'enfant et mieux appréhender leur esprit.

# commanditaire



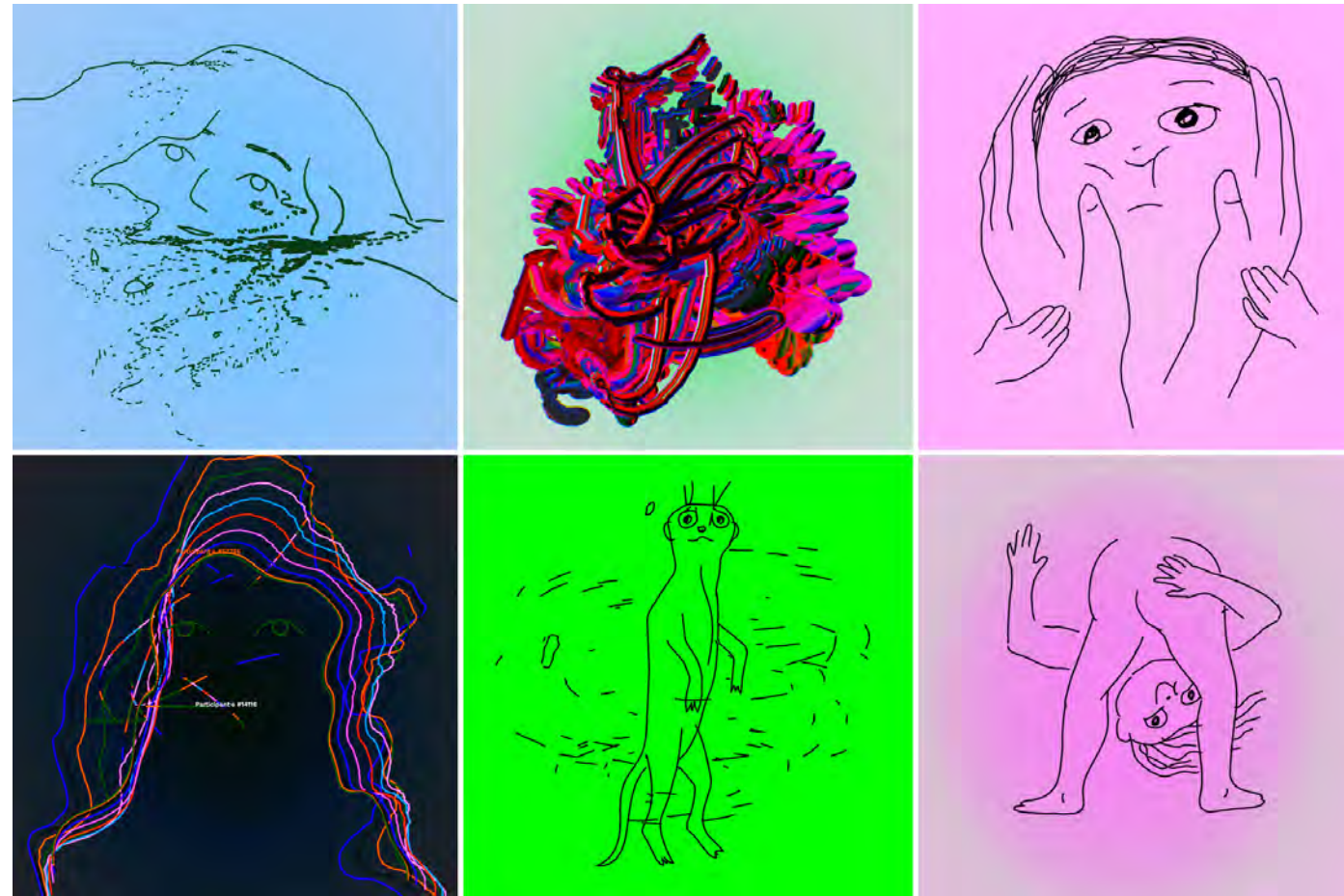
Fondé en **1992** par cinq établissements psychiatriques parisiens, Psycom est un organisme public d'information sur la santé mentale. Cette structure mise sur **l'éducation populaire** en créant des **supports pédagogiques** pour tous les publics : vidéos animées, livrets thématiques, podcasts pour enfants et jeux comme le Cosmos mental.

Membre actif du Collectif Santé Mentale Grande cause nationale, Psycom donne à chacun les clés pour comprendre et agir sur sa santé et celle des autres, transformant l'information en un véritable levier contre la stigmatisation.

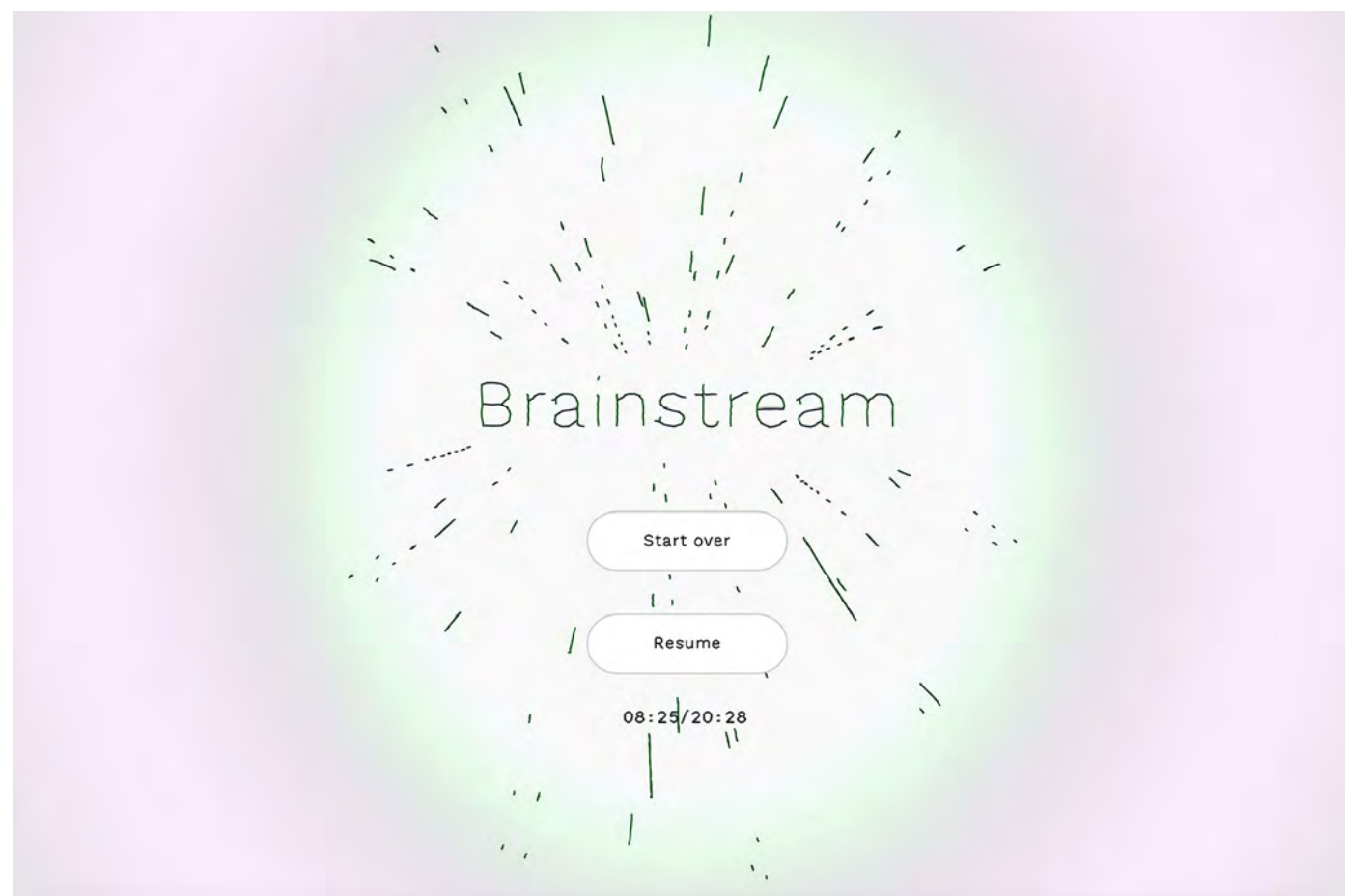


**Le Jardin du Dedans**, Psycom, 2025, podcast pour enfants de 6 à 9 ans.

# Veille culturelle



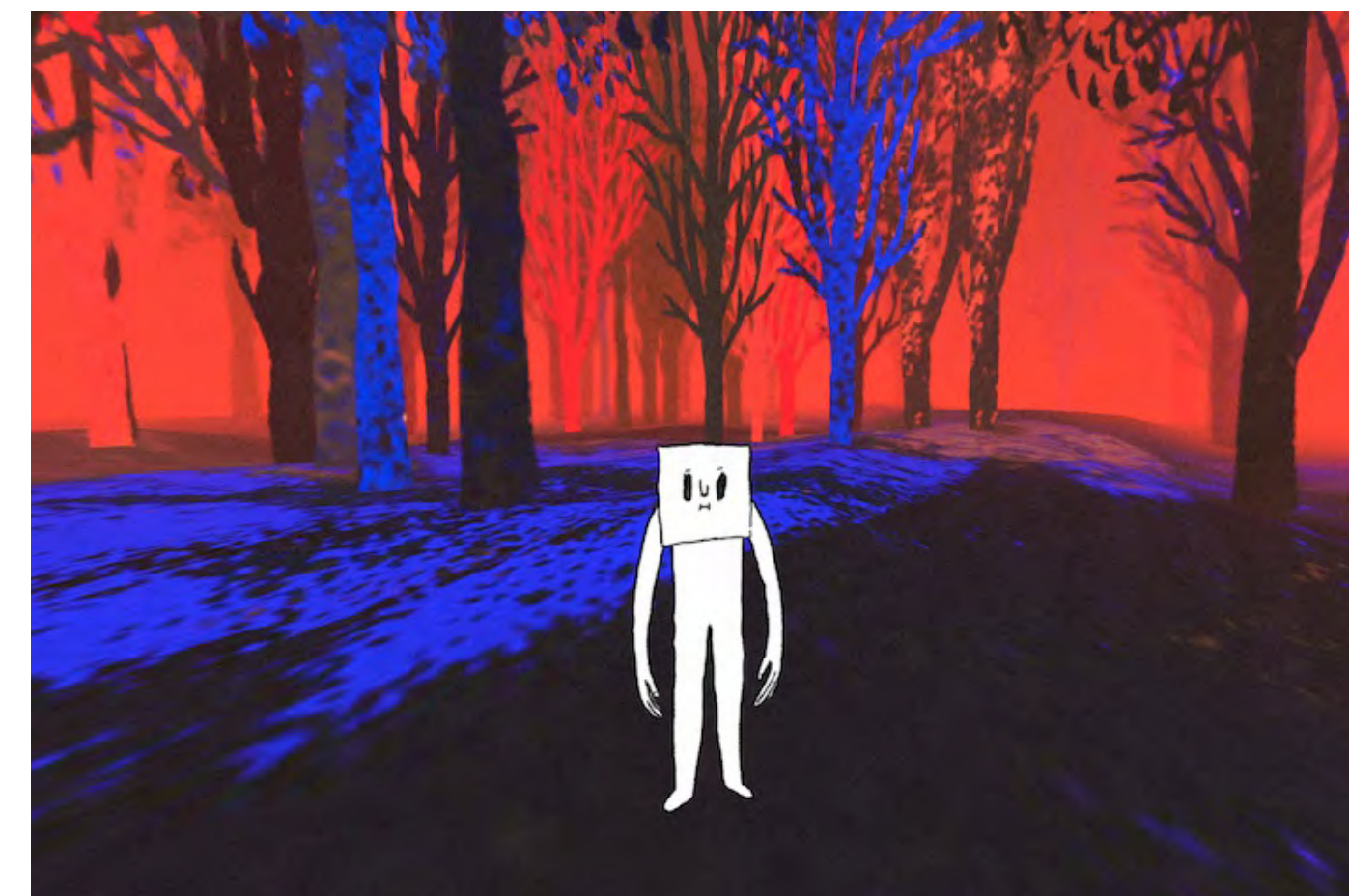
Le film interactif *Brainstream* réalisé par Caroline Robert en 2021, offre une immersion dans l'activité cérébrale d'une jeune fille. Cette œuvre fait directement écho à mon projet en exploitant la navigation comme une exploration sensible et libre. L'utilisateur ne suit pas un parcours linéaire, mais il fait plutôt confiance à sa sensibilité pour le guider. De plus, les illustrations manuscrites et naïves ajoutent une véritable touche plus humaine.



**Brainstream**, Caroline Robert, AATOAA Studio, 2021, film interactif.

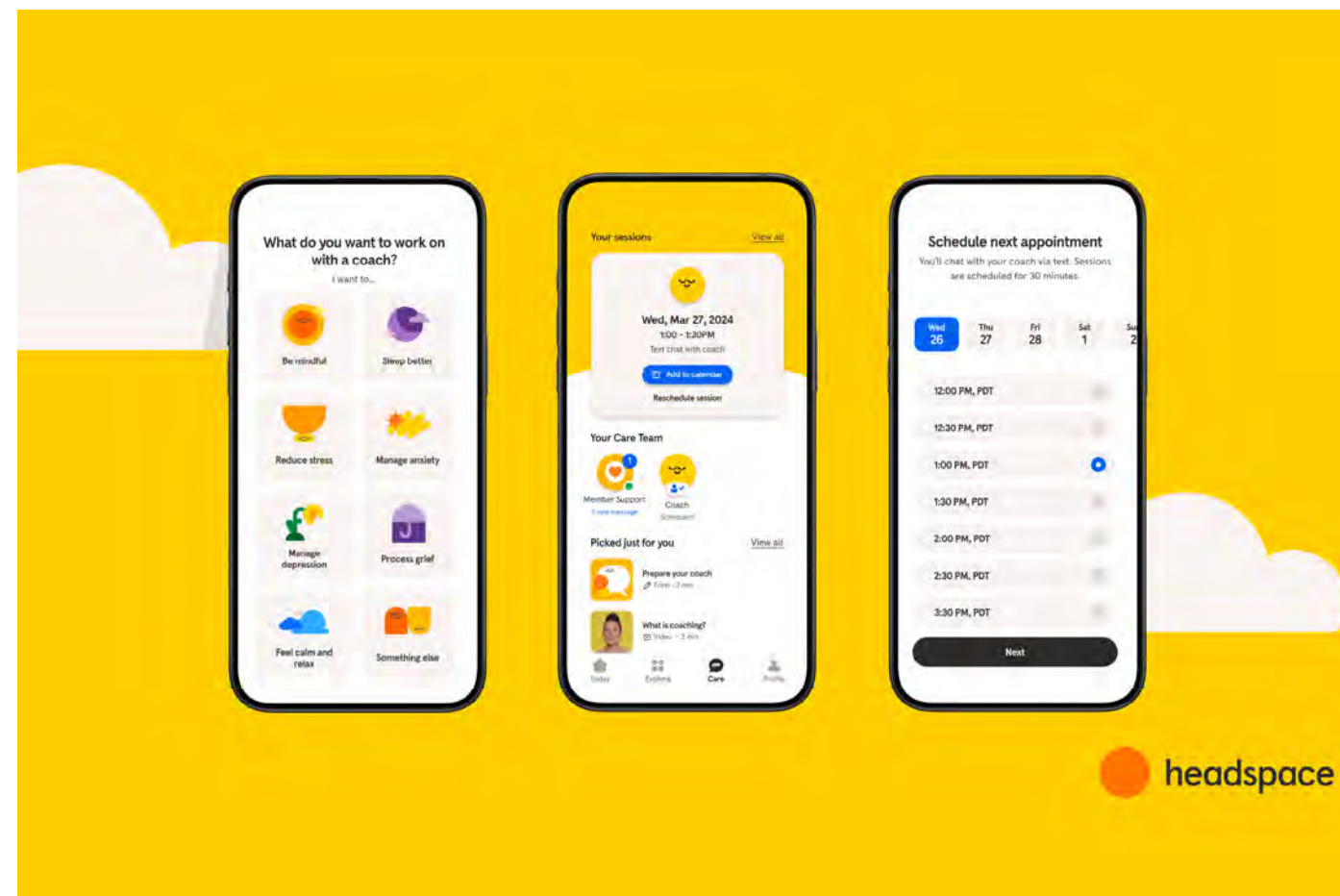


Cette expérience interactive accessible depuis un navigateur, nous plonge dans une déambulation en forêt. De manière totalement libre, l'utilisateur contrôle un personnage crayonné entouré de dessins faits à la main, de paysages graphiques texturés et d'un environnement 3D. La confrontation entre l'espace digital et les éléments plastiques nourrit ma démarche pour créer une immersion organique et habitée.



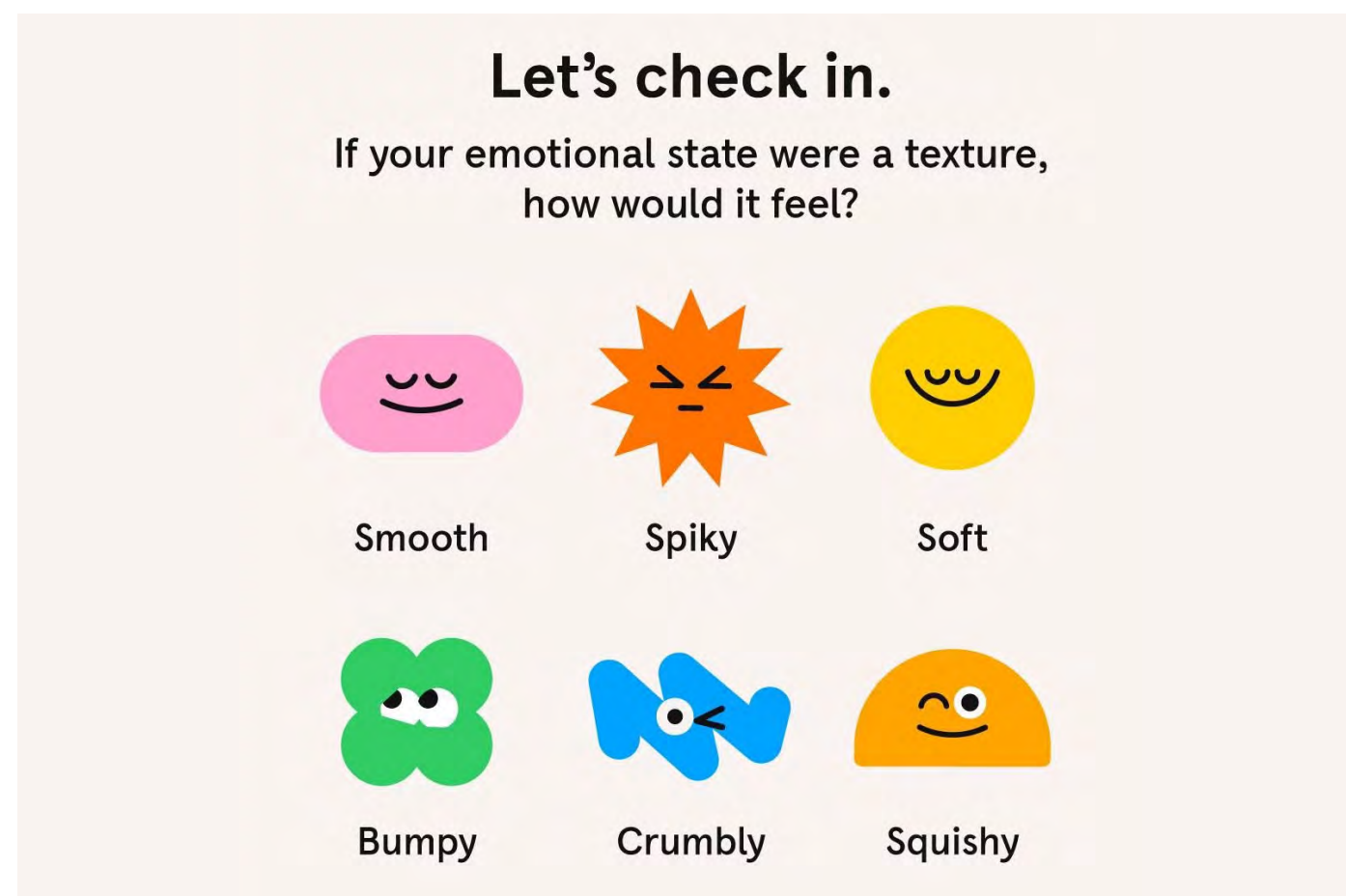
**Way to go**, Vincent Morisset, 2015, expérience interactive.

# Veille culturelle

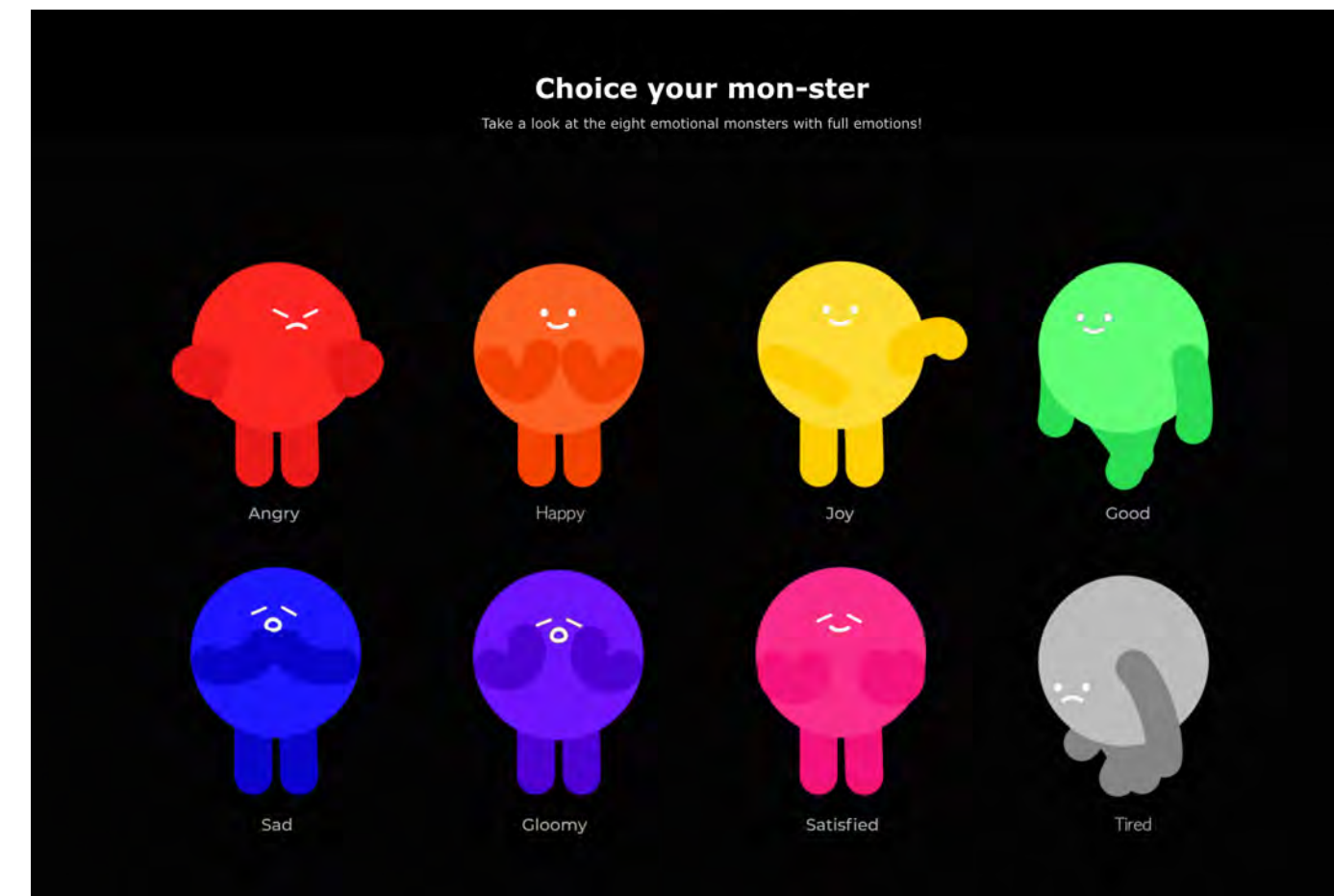


L'application mobile *Headspace* propose des outils de méditation et de conseils pour gérer ses angoisses. La personnalisation des différentes émotions donne un aspect plus engageant à l'expérience utilisateur.

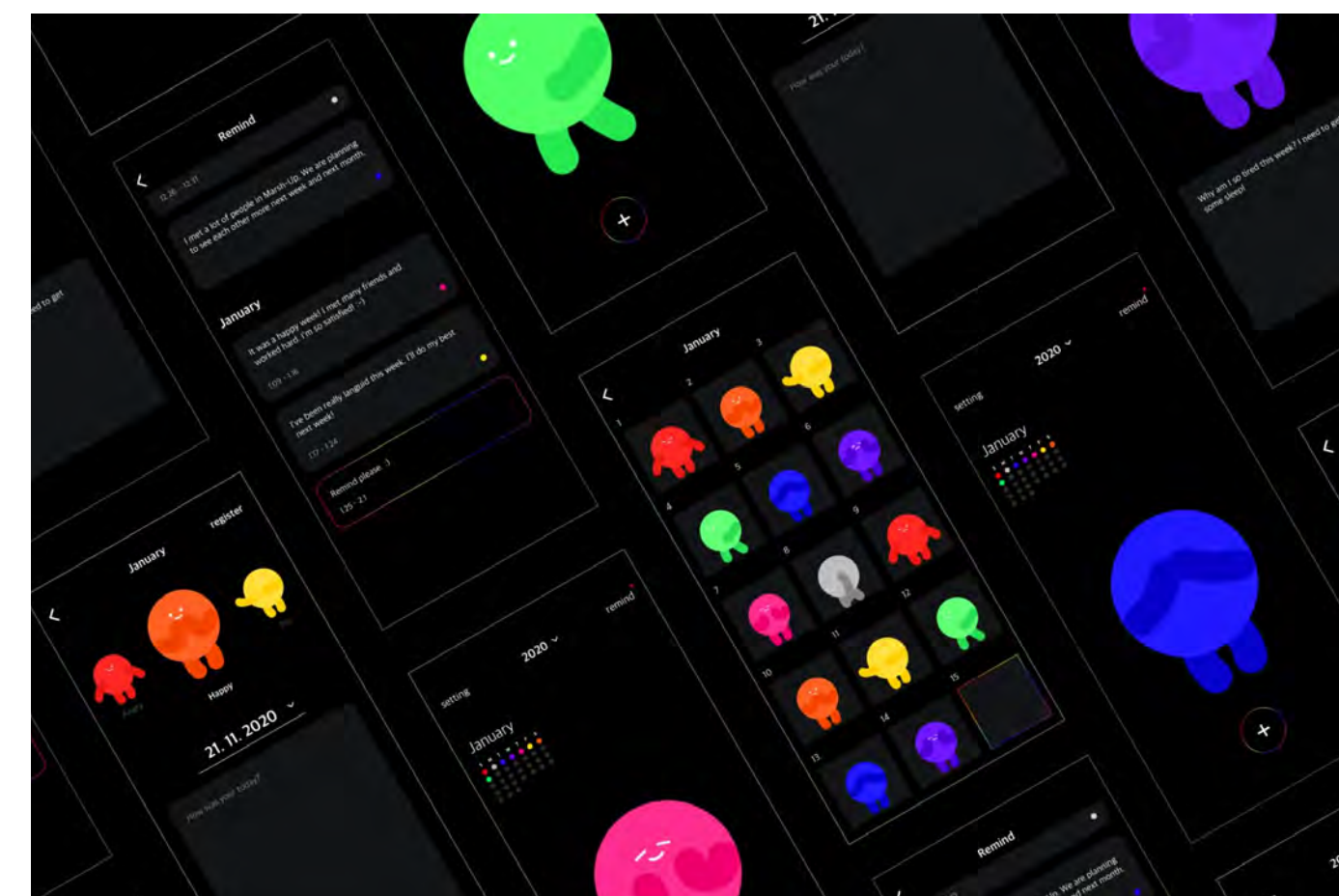
Cette approche transforme les sujets mentaux complexes en un univers compréhensible et accueillant pour tous. J'aimerais réinvestir cette idée de donner un univers unique à chaque sensation par le biais de formes géométriques.



**Headspace**, Andy Puddicombe, Richard Pierson, 2010, application mobile.



*Monnday* est une application mobile qui permet de suivre ses humeurs quotidiennes comme un journal de bord. La mise en page de la page d'accueil sous forme de calendrier est particulièrement pertinente pour visualiser son état psychique. Le contraste vibrant entre les couleurs saturées et le dark mode de l'interface donnent vie aux sentiments indiqués par l'utilisateur.



**Monnday**, Jiwook Jeong, 2020, application mobile.

# Veille culturelle



*La Fresque de la Santé Mentale* est un atelier créatif et collaboratif créé pour sensibiliser aux troubles psychiques. Les cartes colorées et illustrées permettent de concevoir un support modulable et unique pour chaque participant. Ce concept est une véritable inspiration pour mon concept. Les textures et les gestes spontanés offrent une dimension humaine et inclusive. Ces éléments imparfaits transforment un sujet intimidant en une expérience participative, éducative et ludique.



**La fresque de la santé mentale**, Association Nightline et Psycom, 2010, fresque pédagogique.



*Dumb ways to die* est une campagne d'affichage de prévention des risques ferroviaires. À travers un ton graphique décalé, les affiches utilisent l'humour pour sensibiliser le public aux dangers. Cet exemple marquant montre que les mascottes, sous une apparence ludique, peuvent incarner des messages sérieux. Cette capacité à créer un attachement immédiat souligne à quel point un personnage graphique peut interpeller sur des causes graves.



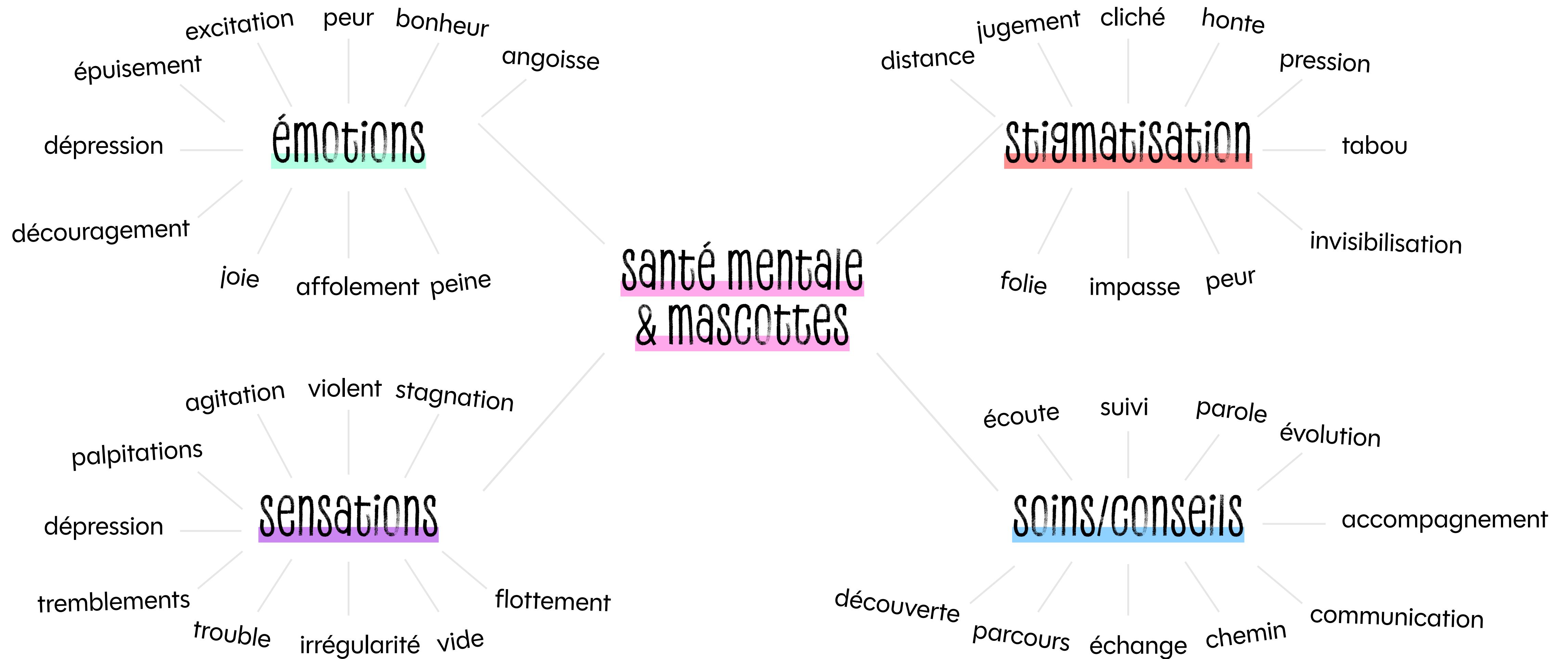
**Dumb ways to die**, Agence de publicité McCann, Melbourne, Australie, 2012, campagne d'affichage.

# 02. RECHERCHES

questionnements, supports et naming



# La santé mentale ?



# LES SUPPORTS

## Interface interactive

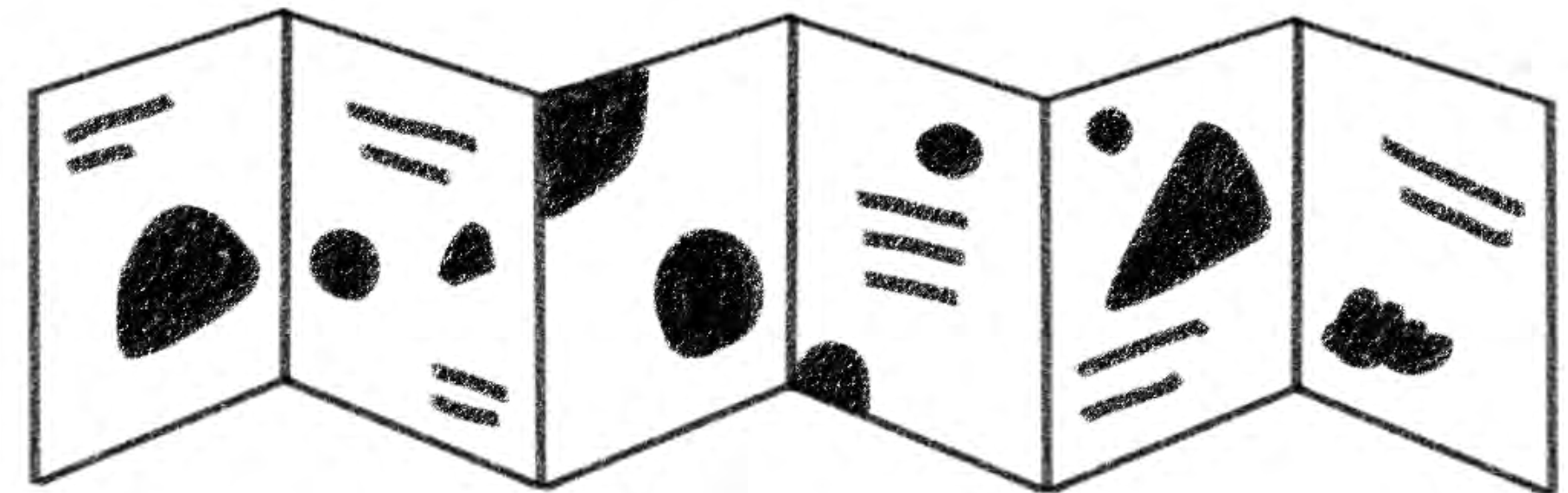
**1. Explorer:** l'utilisateur navigue librement sur une interface où ses mouvements font apparaître des mascottes incarnant différents états mentaux (anxiété, frustration...).

**2. S'informer:** en cliquant sur une mascotte, l'usager accède à un espace didactique proposant des ressources concrètes (services d'écoute, centres spécialisés) pour agir sur sa propre santé.

**3. Créer:** le parcours se conclut par la création d'une affiche, d'une fresque personnelle regroupant mascottes et ressources, exportable en image ou en PDF pour être conservée ou partagée.


## Leporello des posters


Pour clore ce projet, l'ensemble des posters sera rassemblé dans un leporello. Ce format reliera physiquement les créations issues des phases de tests menées avec mon public cible. Ce dépliant deviendra une œuvre collective témoignant de l'appropriation de leurs sentiments de manière ludique.




# Questionnements

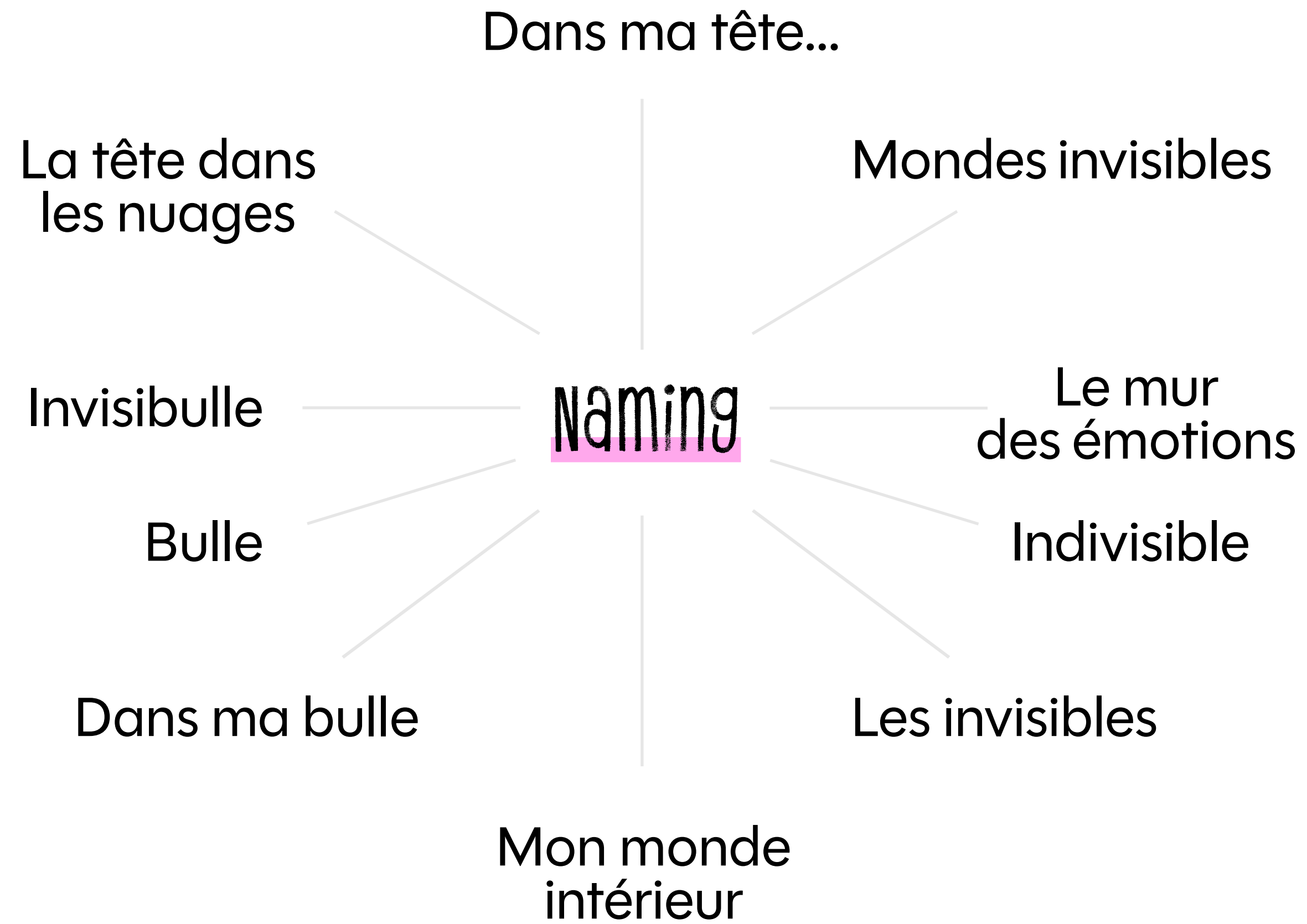
 Comment représenter divers états mentaux invisibles de manière incarnée et sensible ?

 De quelle manière la forme graphique d'une mascotte peut-elle faire ressentir des sensations à un utilisateur ?

 Dans quelle mesure le graphisme peut-il rendre les troubles émotionnels visibles sans les stéréotyper ?

 Comment rendre les enjeux du bien-être mental plus abordables et moins intimidant ?

# naming accessible



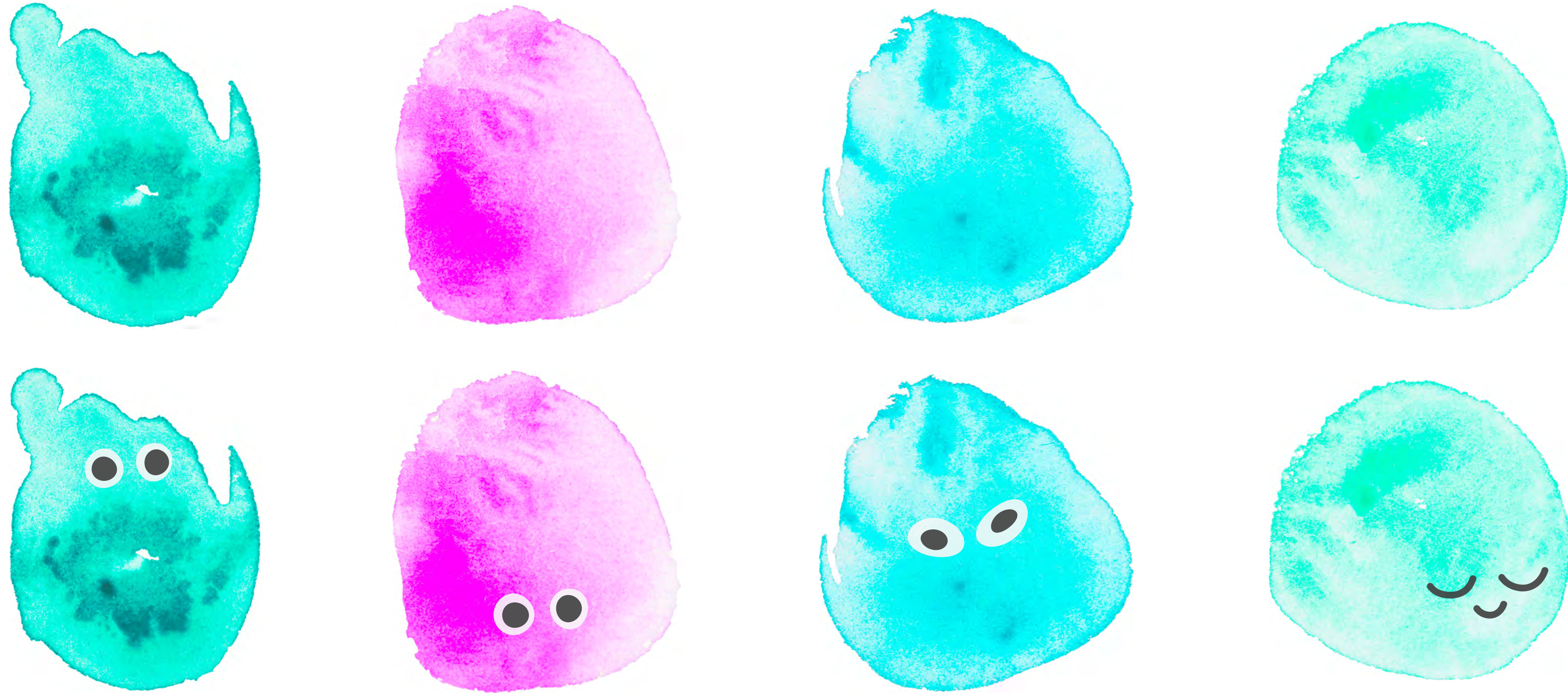
# 03. EXPÉRIMENTATIONS

recherches plastiques, numériques, typographiques



# Nuances émotionnelles

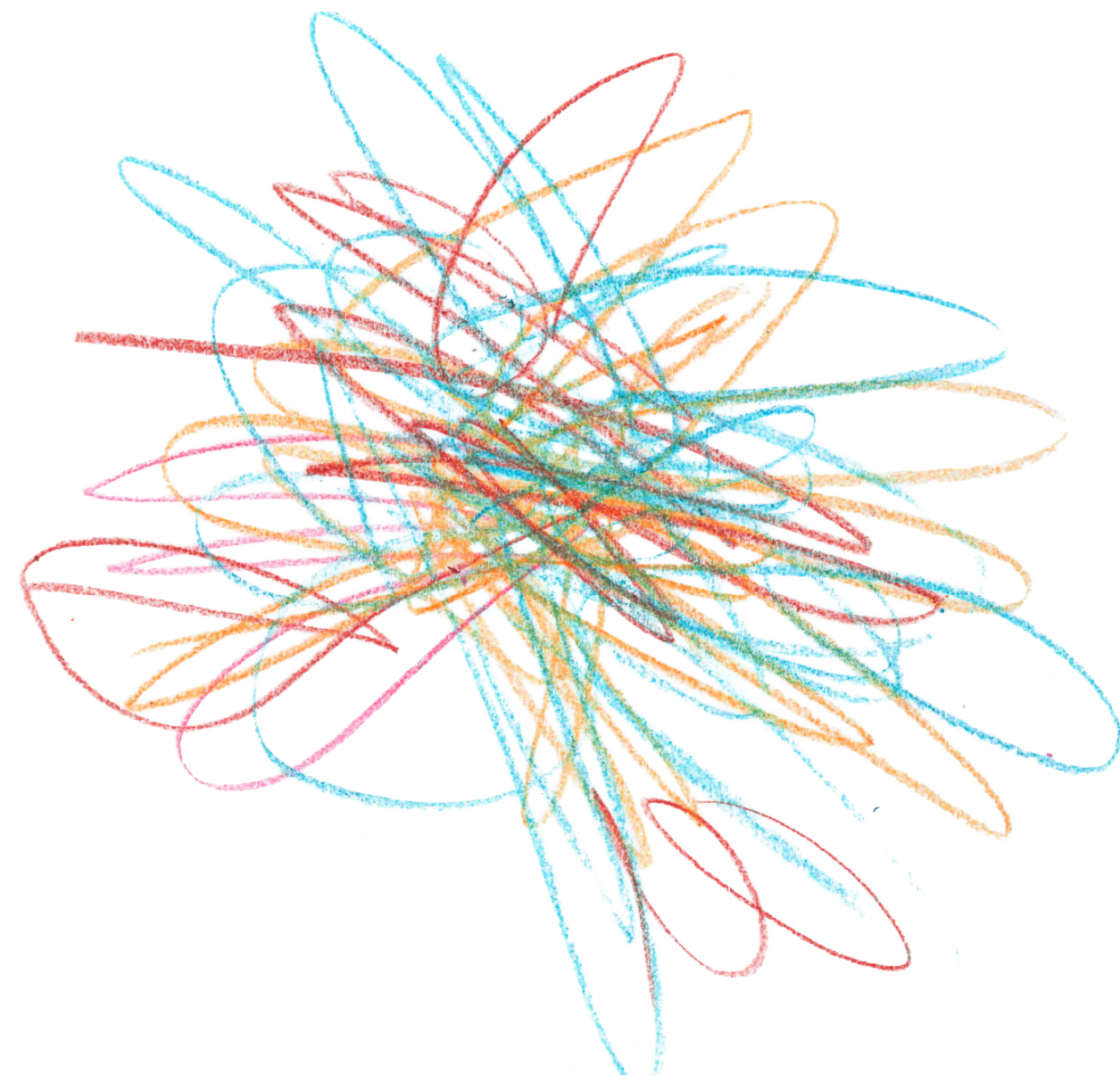
Explorations plastiques



Utilisation de l'aquarelle pour obtenir une liberté de formes que je ne pourrais pas avoir numériquement. La concentration plus ou moins forte de peinture permet de montrer l'intensité de l'émotion en question.

# Gribouillages agités

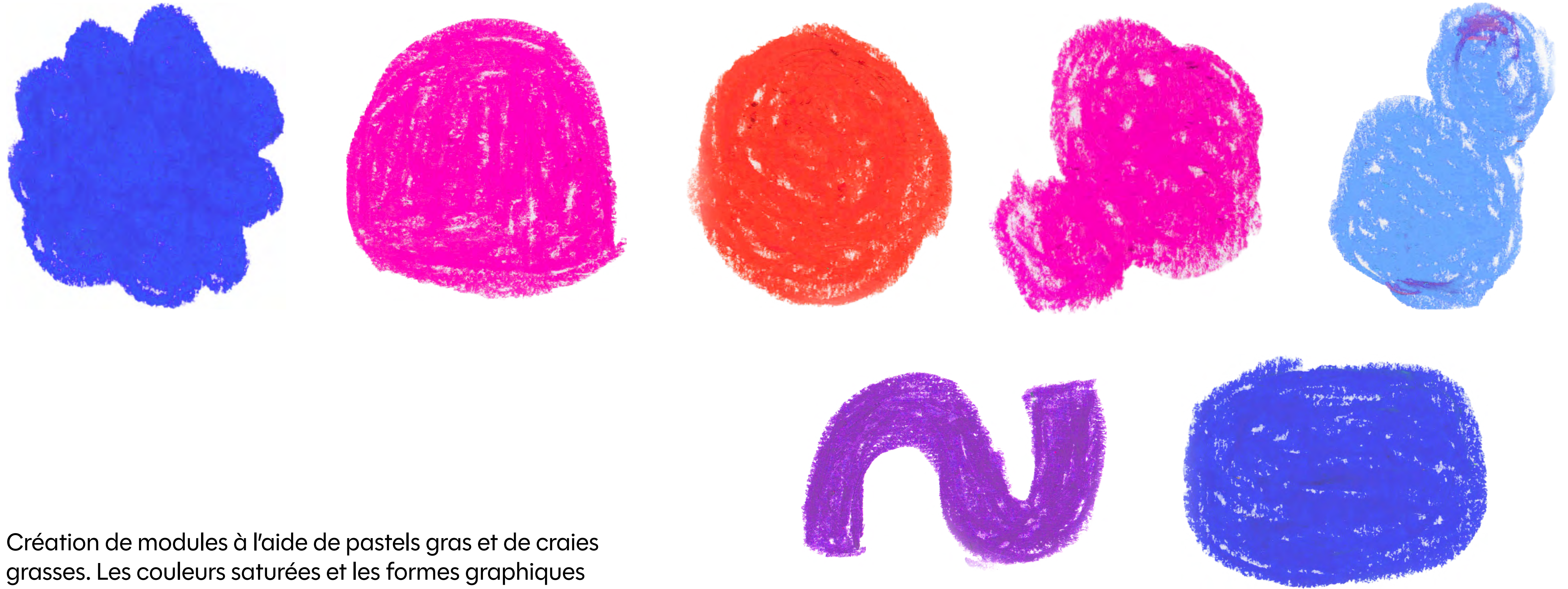
Explorations plastiques



Expérimentations de gribouillages, de brouillons à partir de crayons de couleur. Cette technique très libre met plutôt en avant l'effervescence et l'agitation.

# Profondeur des sentiments

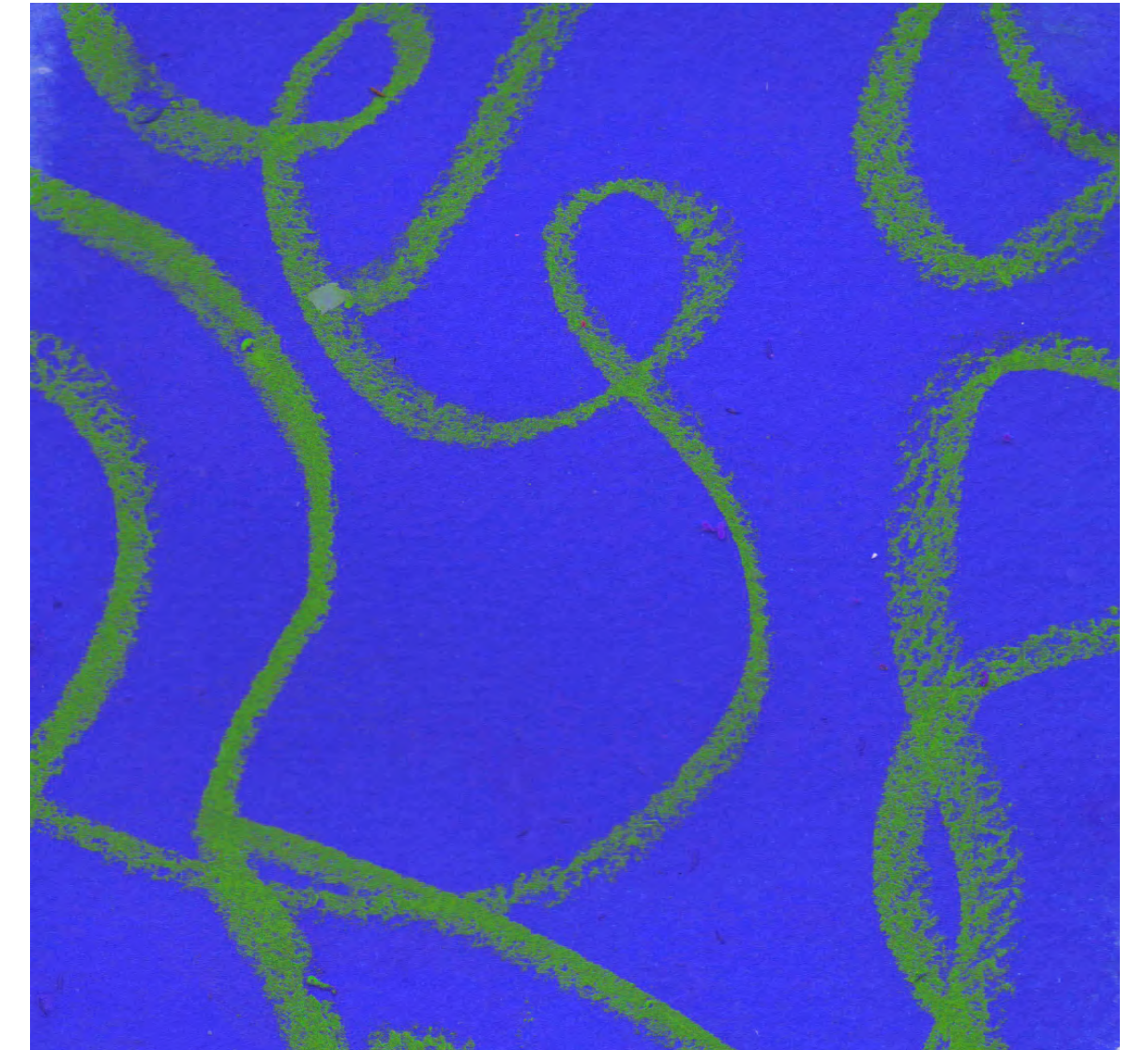
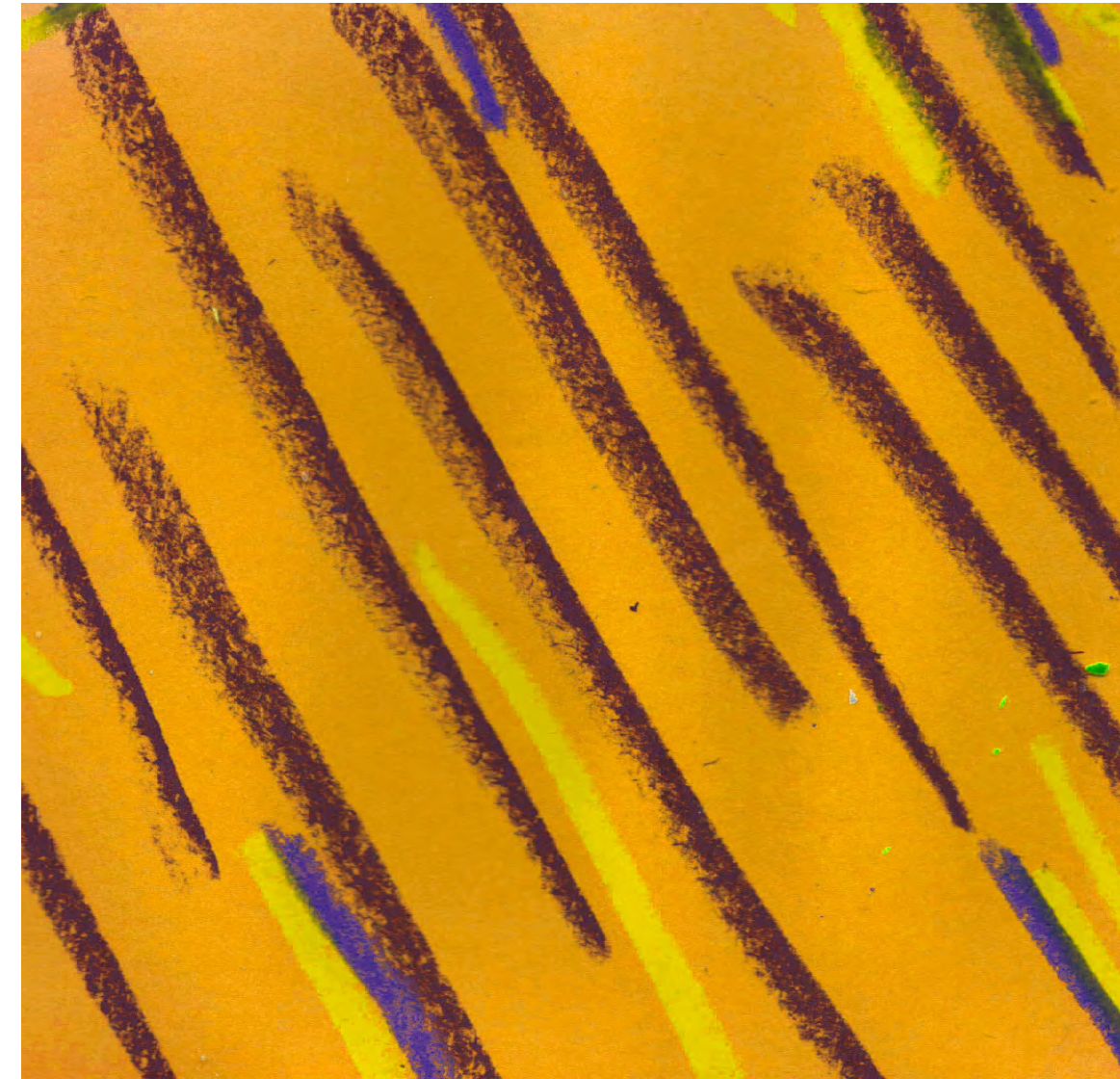
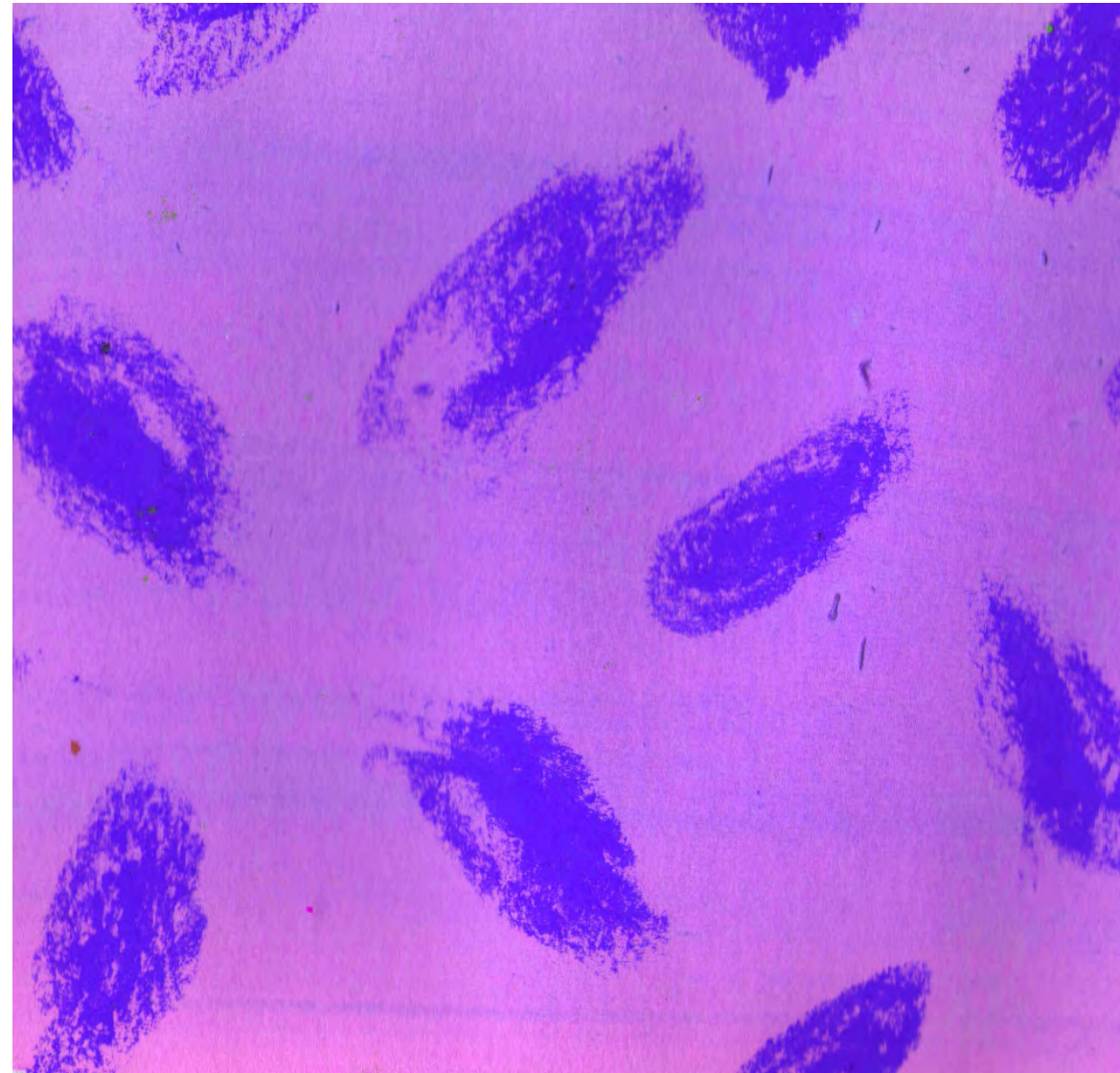
Explorations plastiques



Création de modules à l'aide de pastels gras et de craies grasses. Les couleurs saturées et les formes graphiques pleines montrent l'intensité et la vivacité d'un sentiment.

# Enchevêtrement des pensées

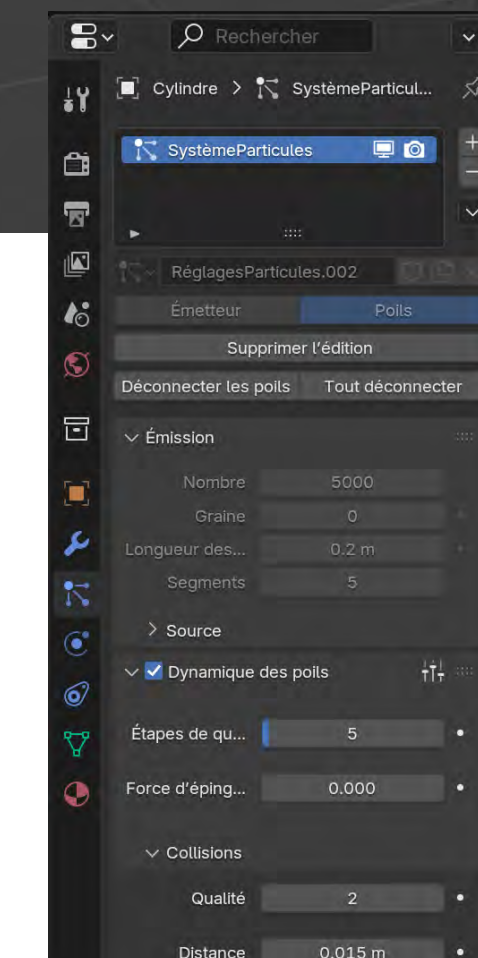
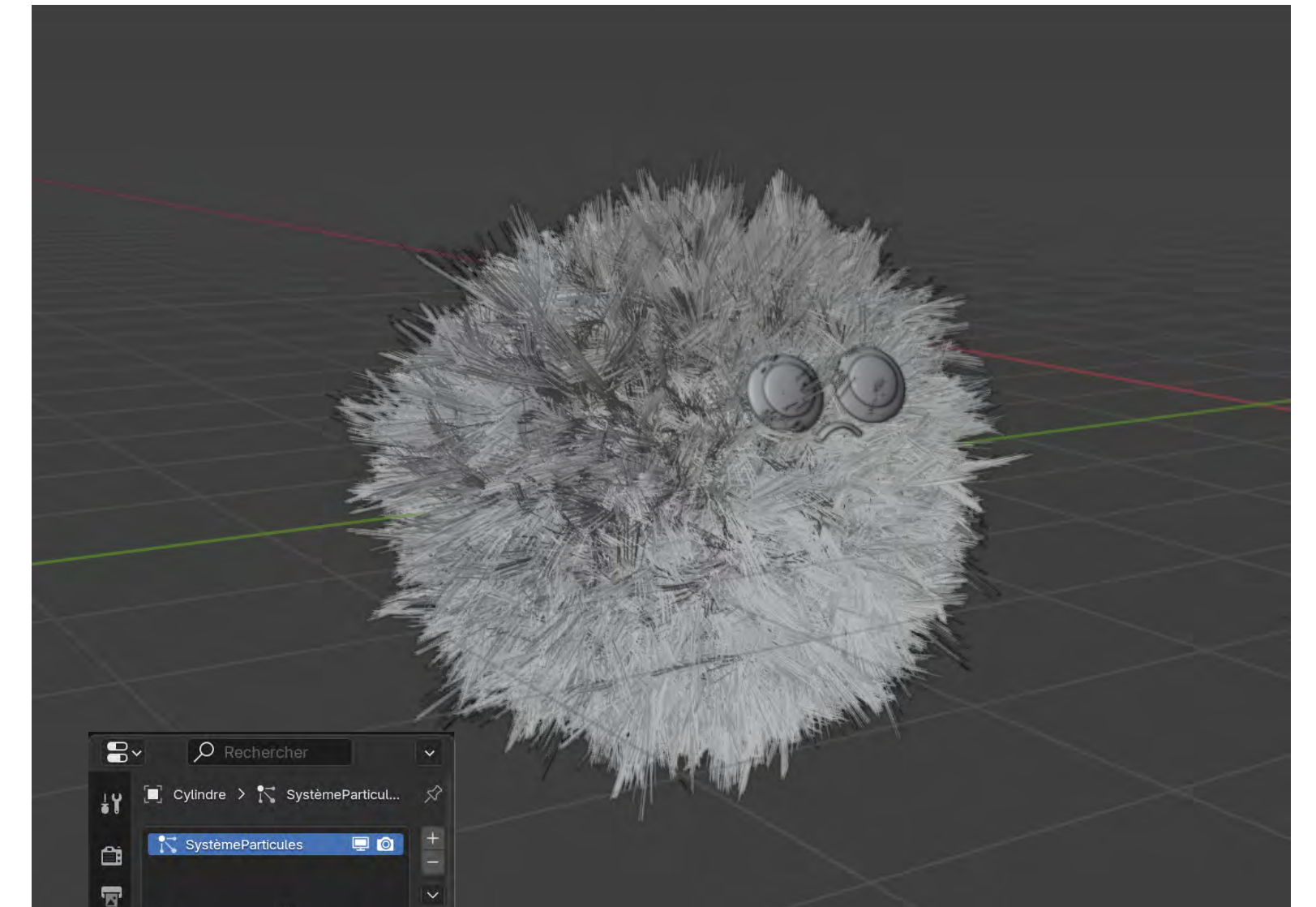
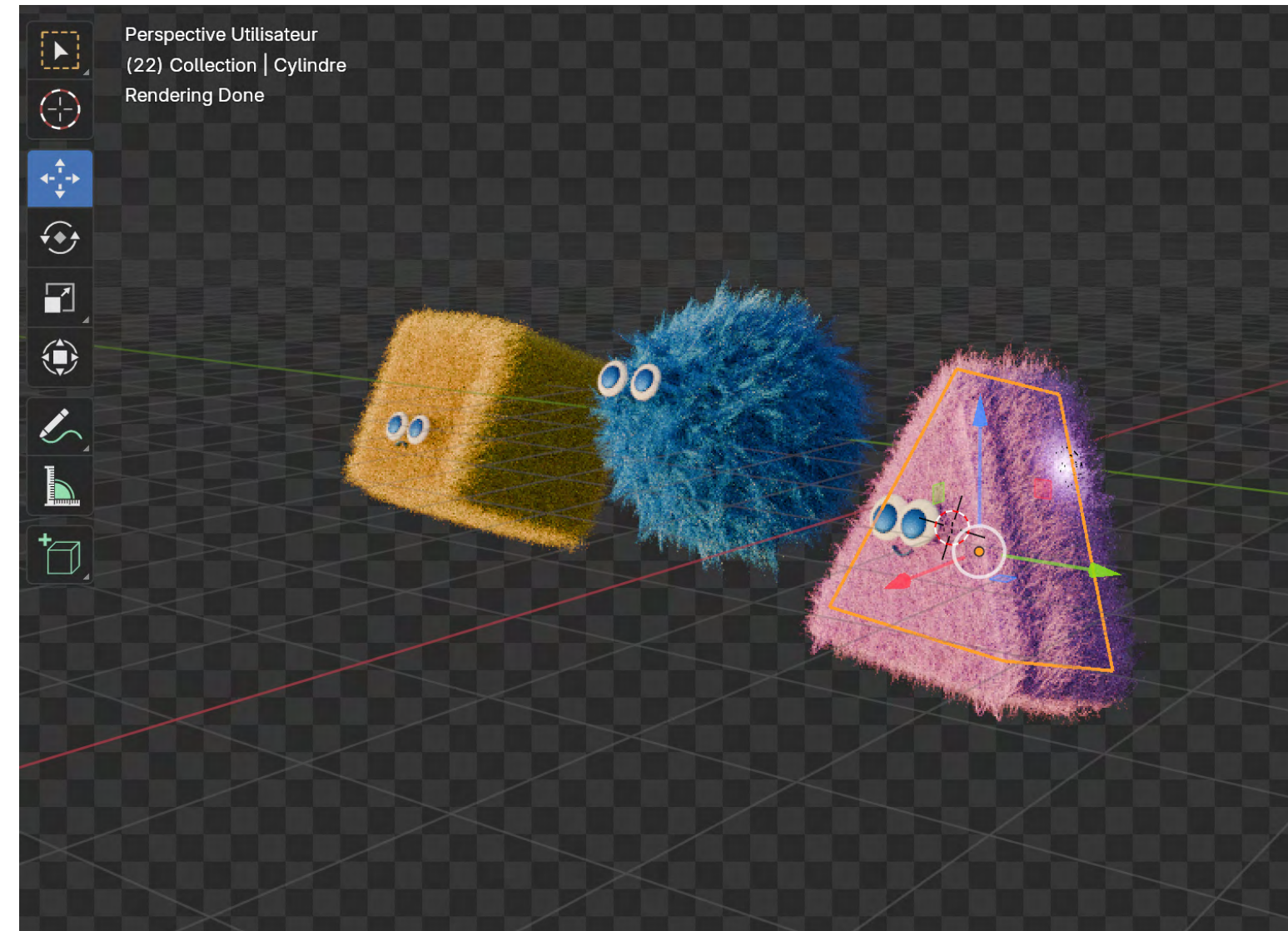
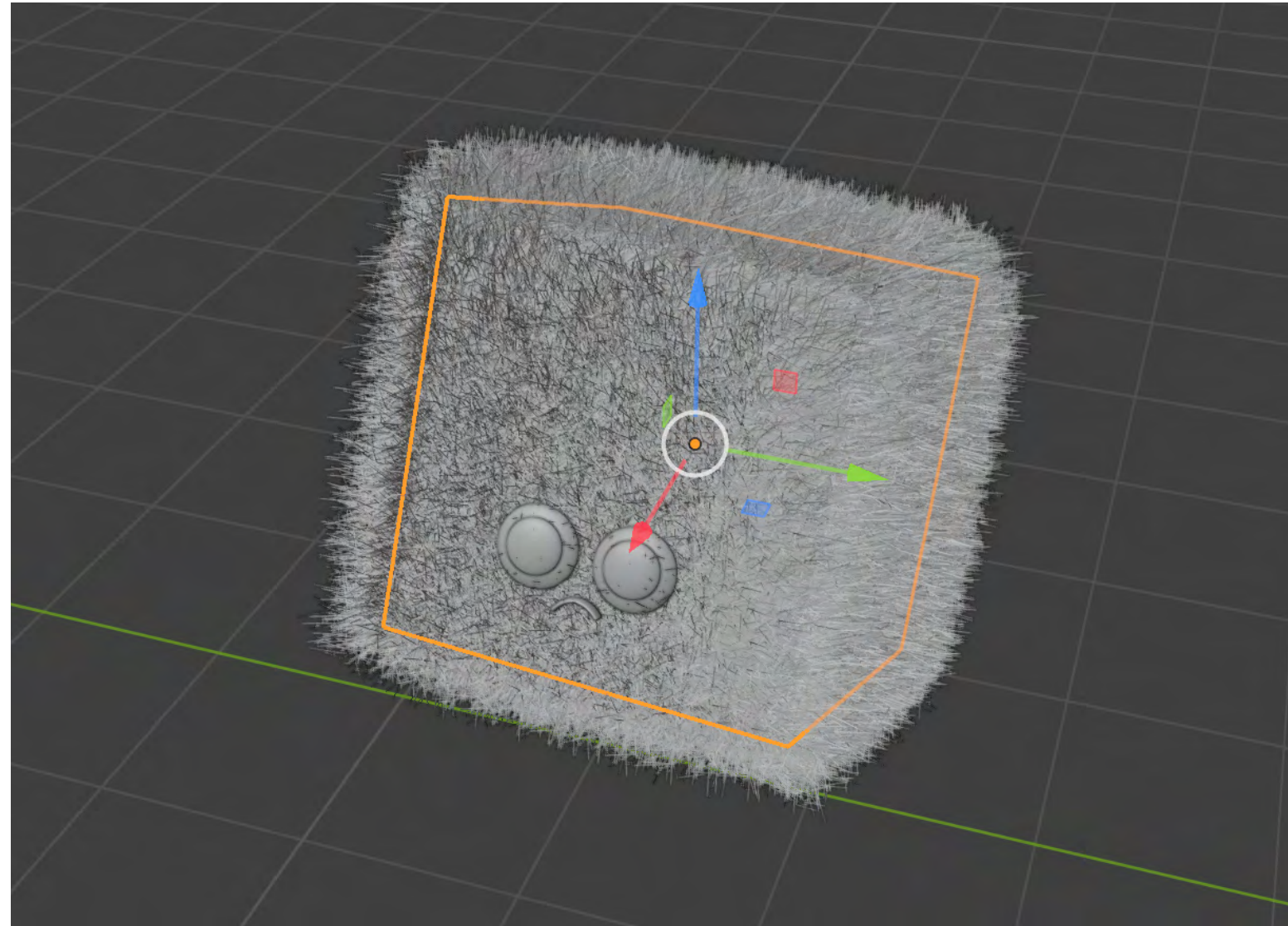
Explorations plastiques



Expérimentations visant à créer des motifs graphiques avec de l'encre colorée en fond et des pastels gras. Chaque forme, chaque vignette représente la complexité mentale et les questionnements qui s'entremêlent.

# EXPÉRIENCES SENSORIELLES

Expérimentations mascottes



Sur Blender, j'ai décidé d'expérimenter autour des particules pour créer un effet de poils. Cette texture poilue permet d'être déclinée pour donner un aspect plus doux, apaisant, piquant ou rêche, représentant l'état psychologique d'un individu par la texture.

# EXPÉRIENCES SENSORIELLES

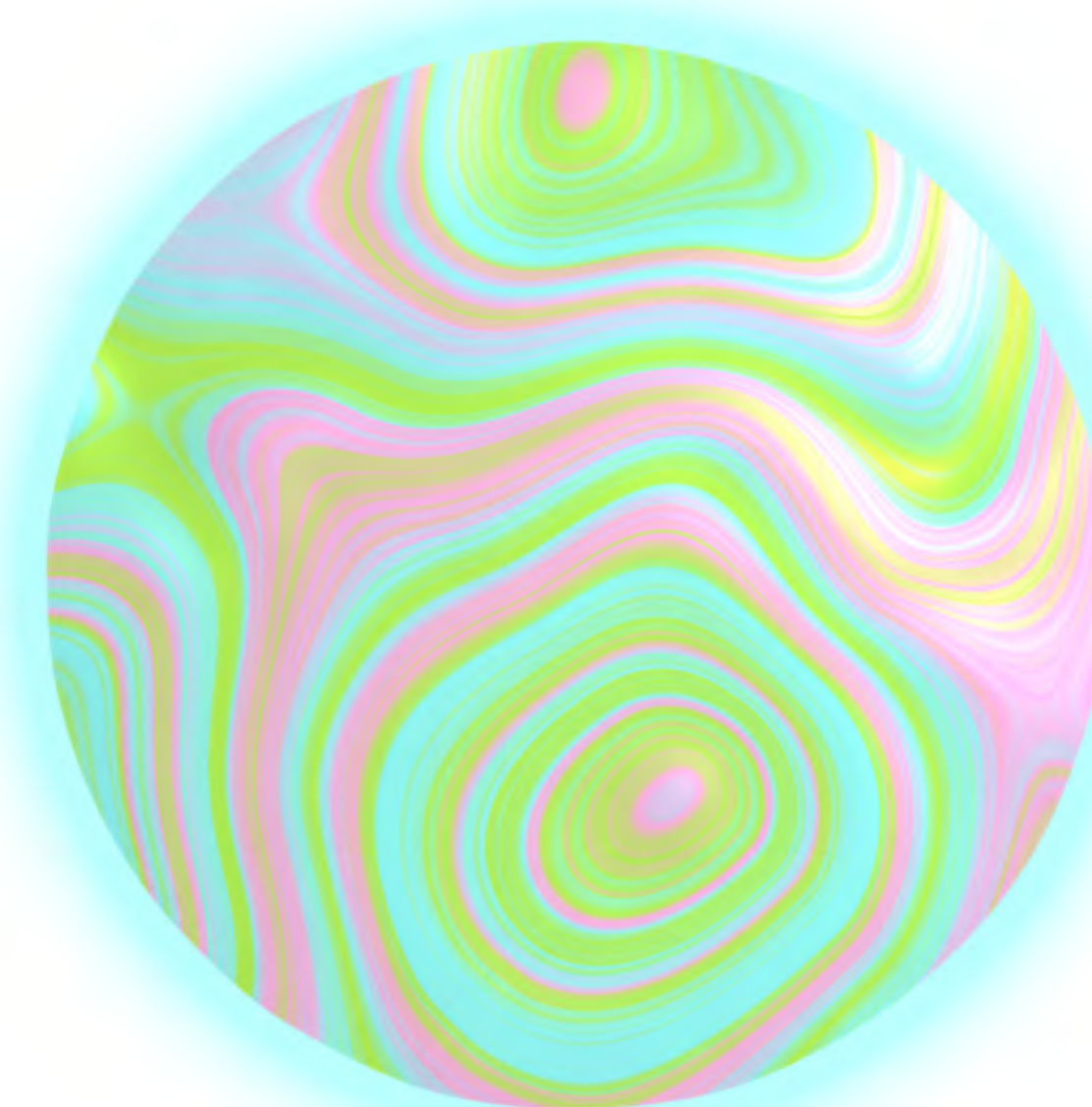
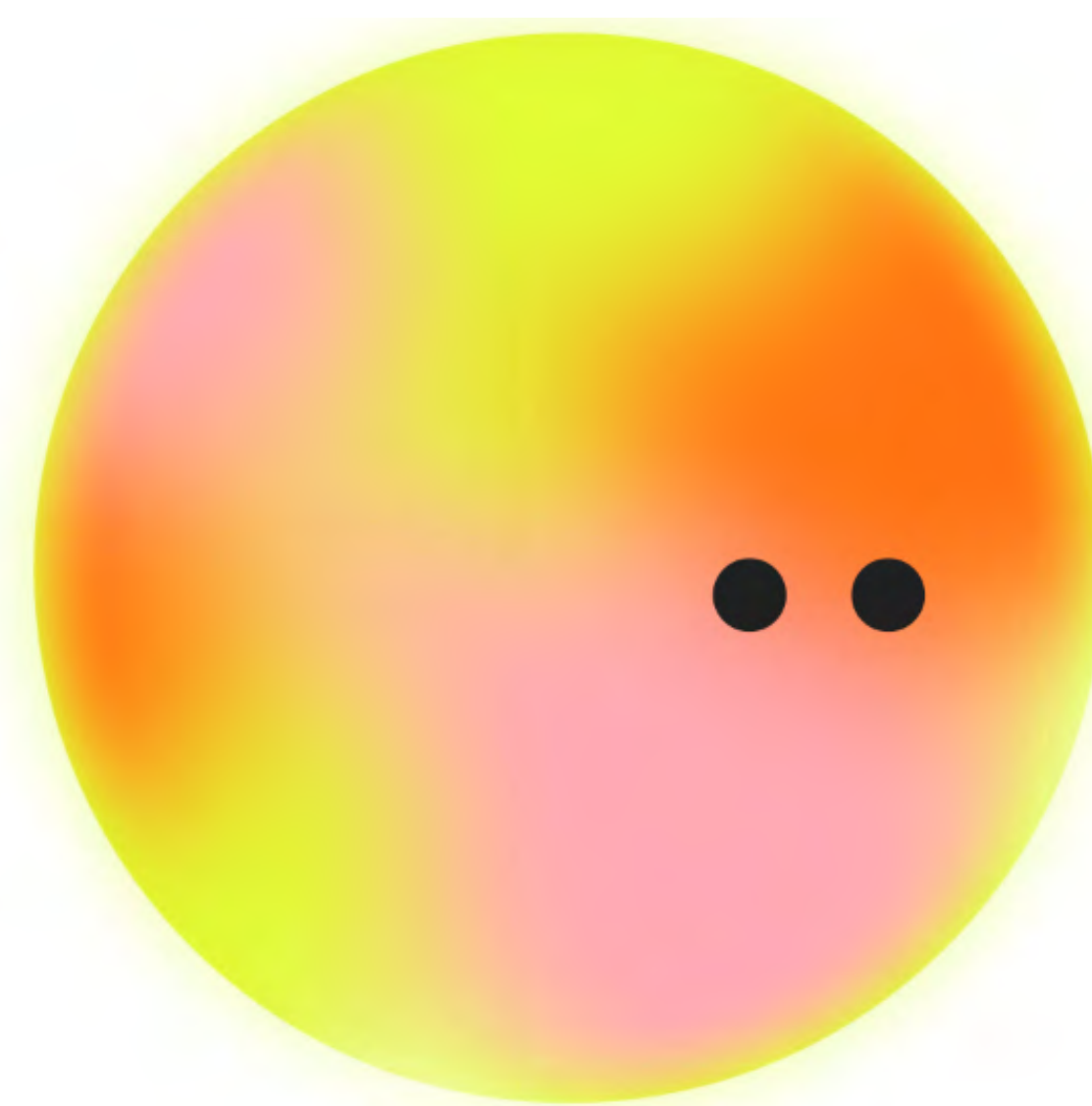
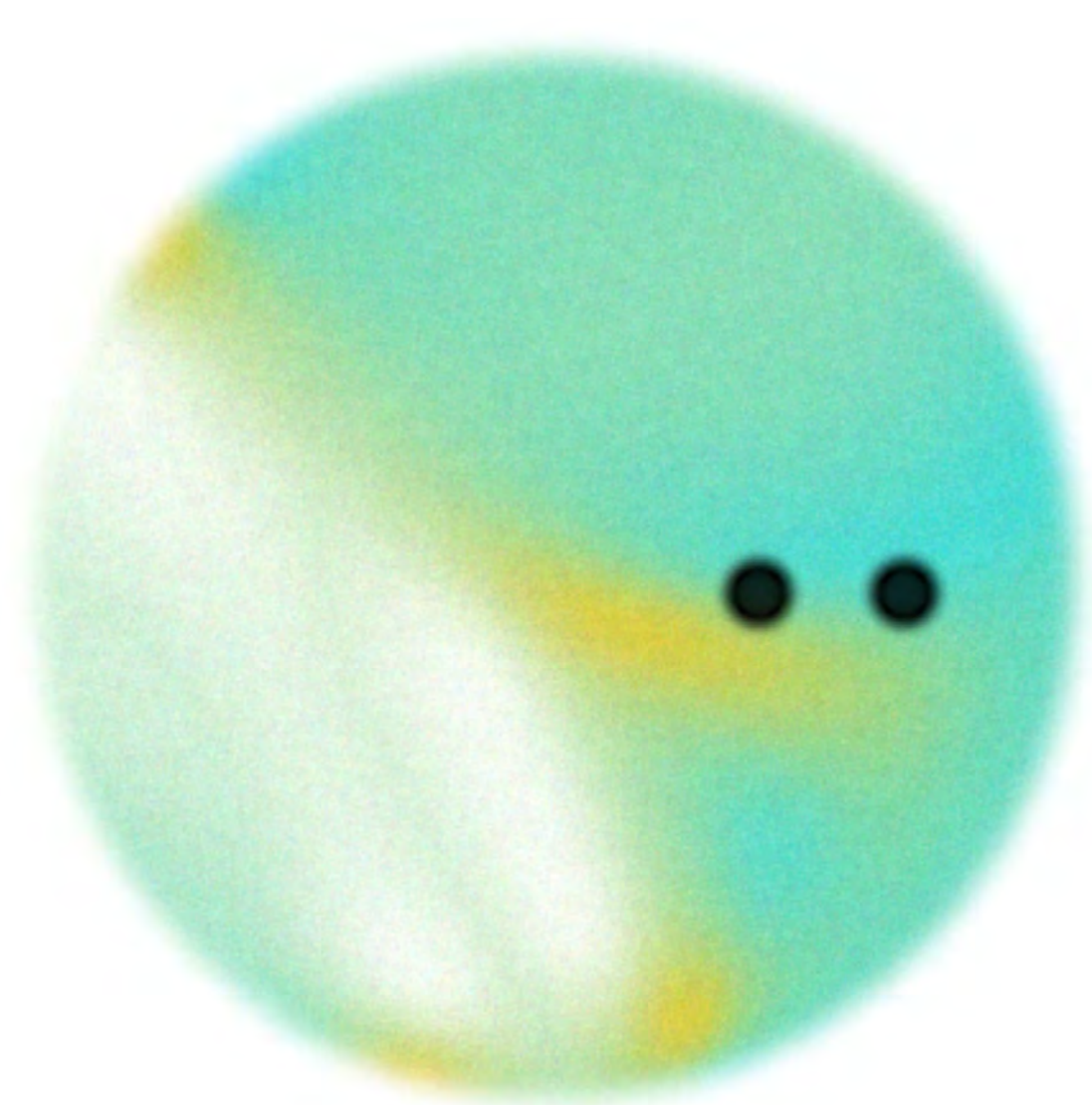
Expérimentations mascottes



# Fluctuation des états

Expérimentations mascottes

[Voir l'animation](#)

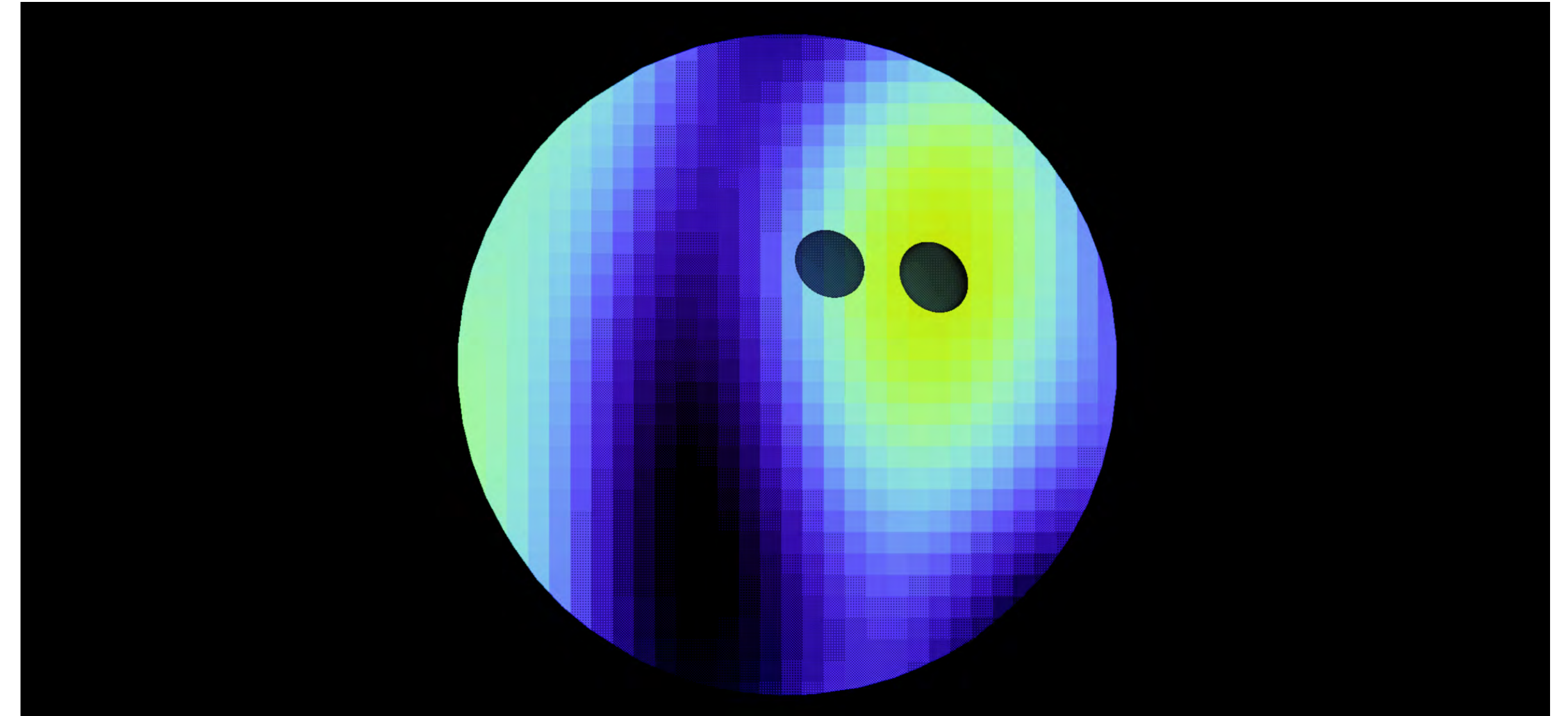
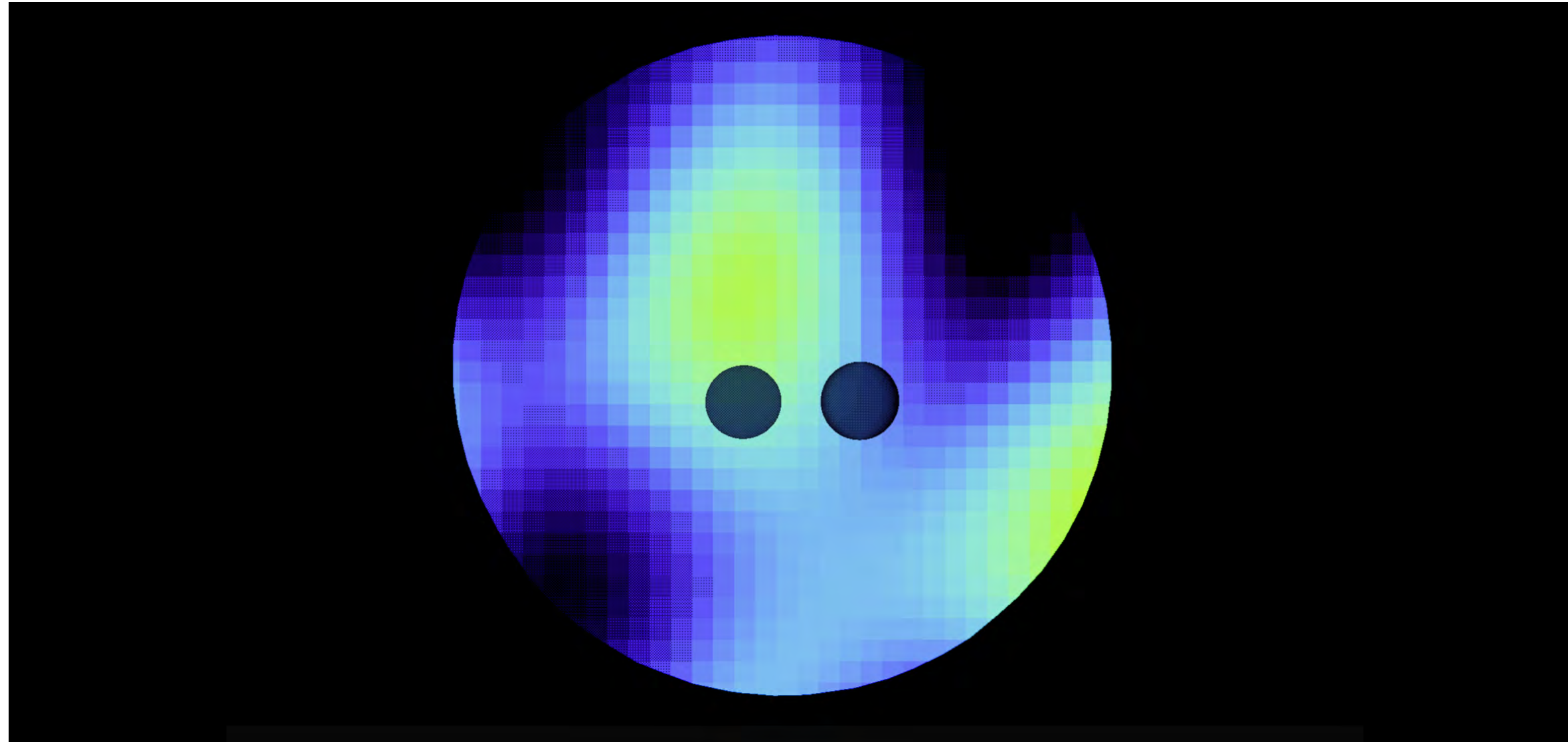


[Voir l'animation](#)

Exploration autour du dégradé. Cette expérimentation montre que les émotions sont subtiles, qu'elles forment un flux et qu'elles circulent en permanence. Elle produit un effet vivant, organique et vibrant.

# Fluctuation des états

Expérimentations mascottes



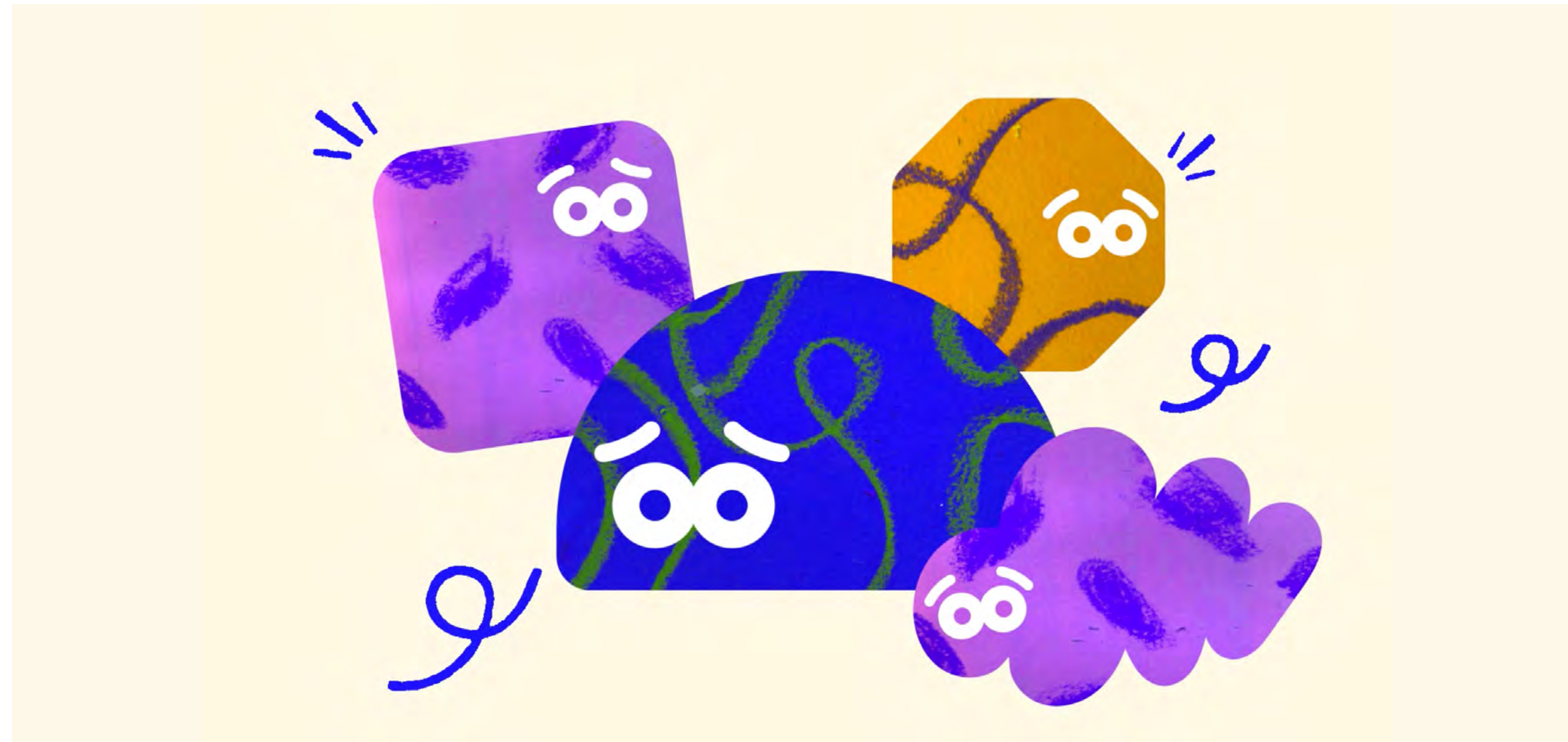
[Voir l'interaction sur cables.gl](#)



Sur [cables.gl](#), j'ai conçu une mascotte interactive, les yeux réagissent aux mouvements de la souris. J'ai également animé le dégradé, cette fois-ci avec un effet pixelisé, pour donner un rendu fluide et fluctuant mais aussi complexe.

# Modularité de l'espace mental

Expérimentations mascottes



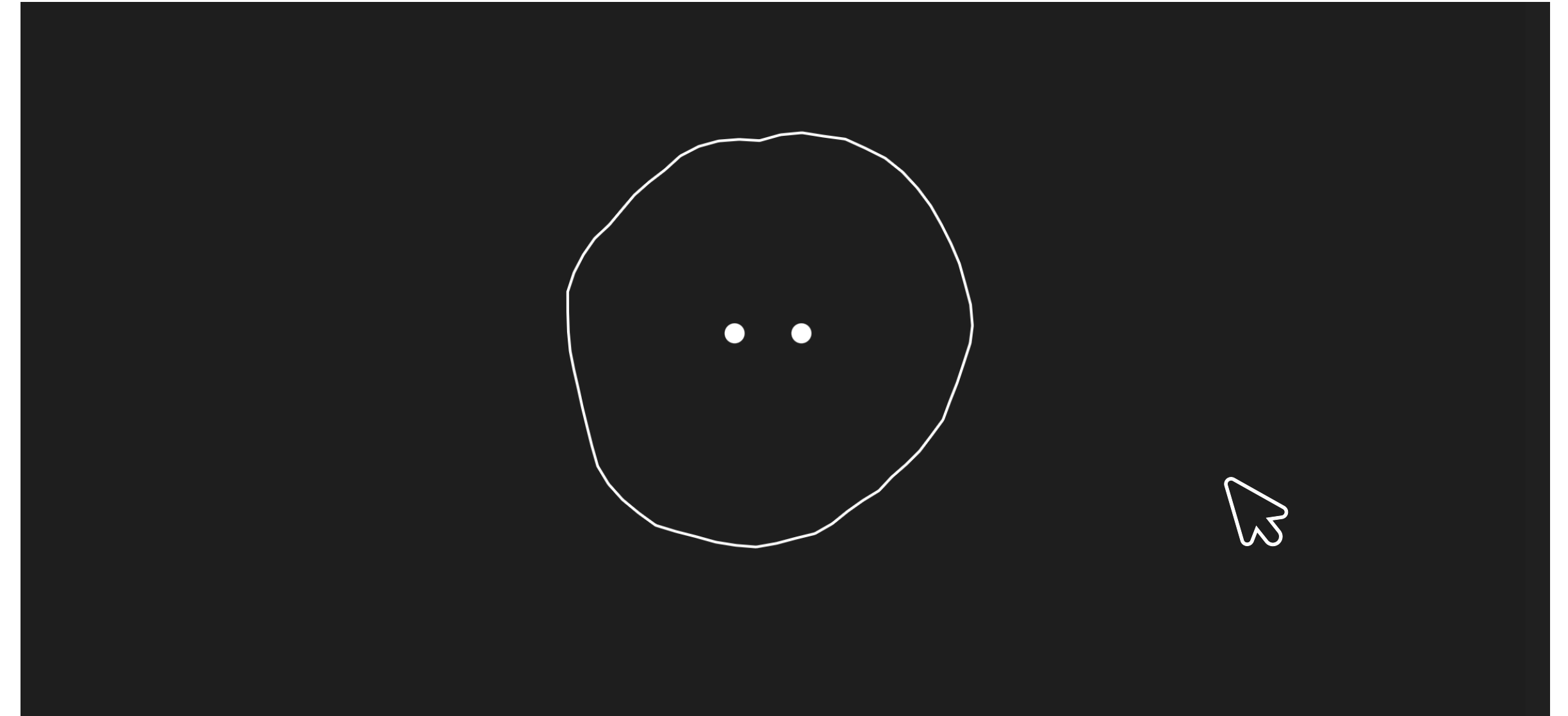
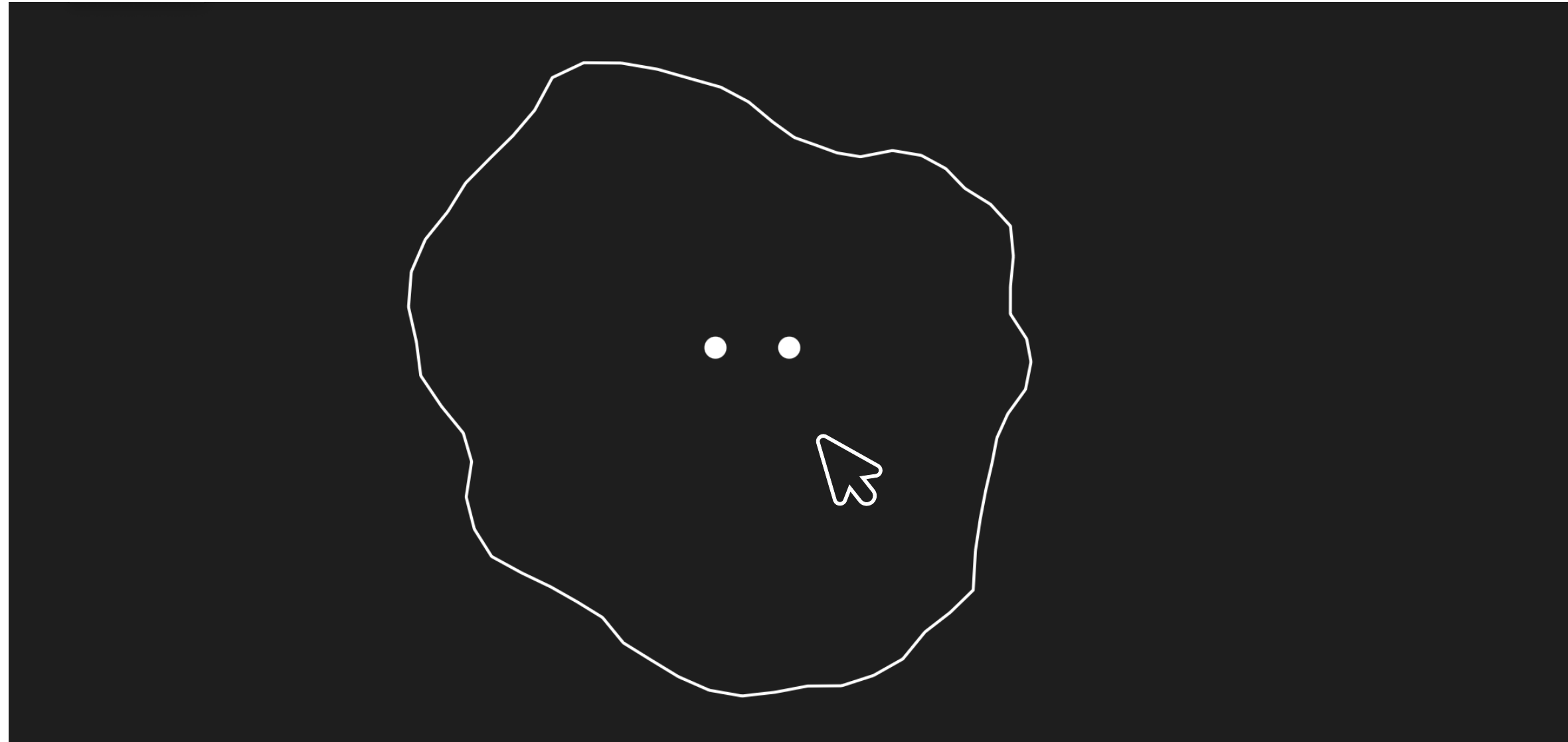
[Voir l'animation](#)



Sur cette piste, j'ai réinvesti les motifs obtenus de manière analogique. Cette idée de modules permet de créer un système de construction tangible et rassurant pour l'enfant. Ils peuvent s'assembler pour former un univers mental unique.

# INFLUENCE extérieure

Expérimentations mascottes



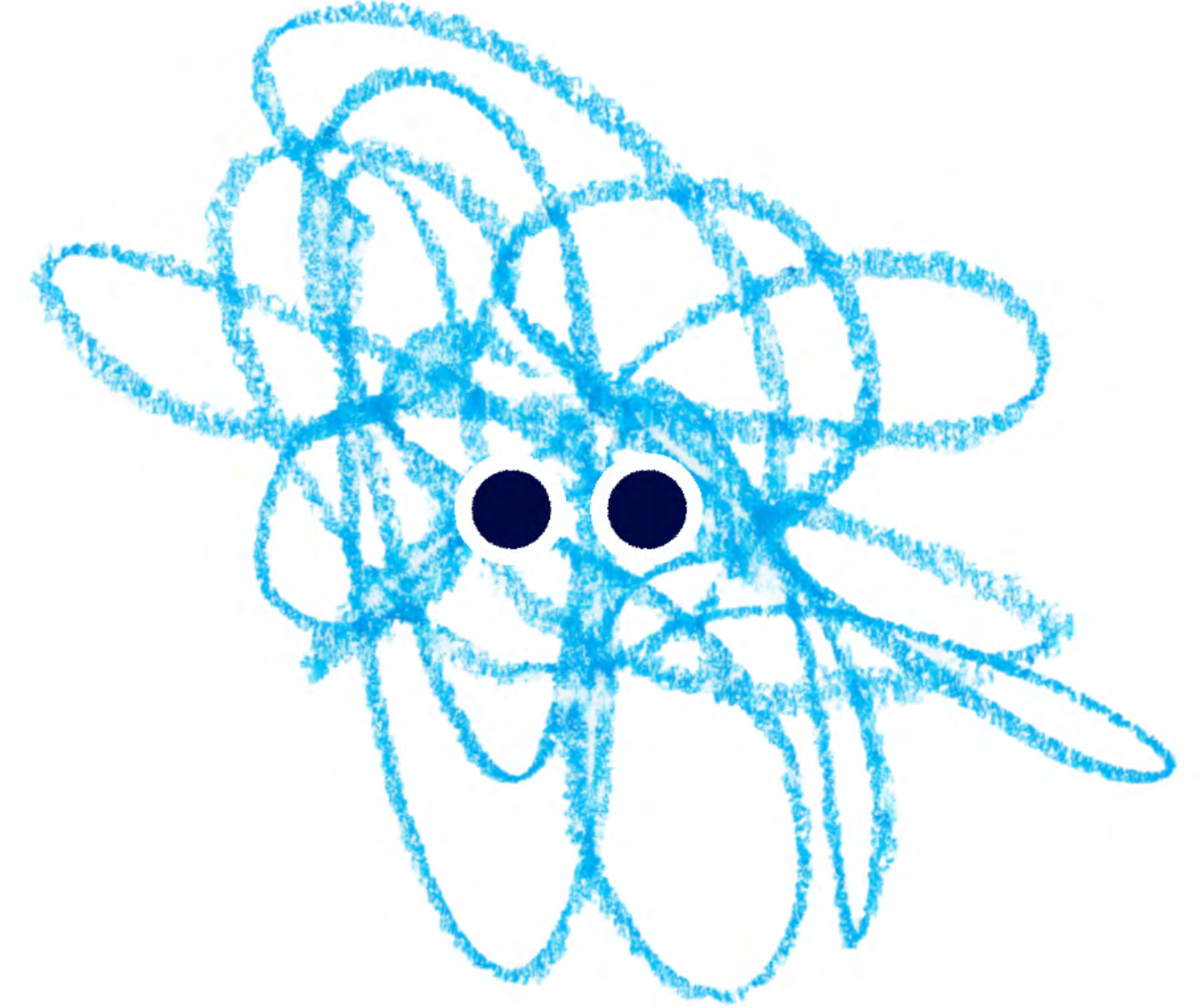
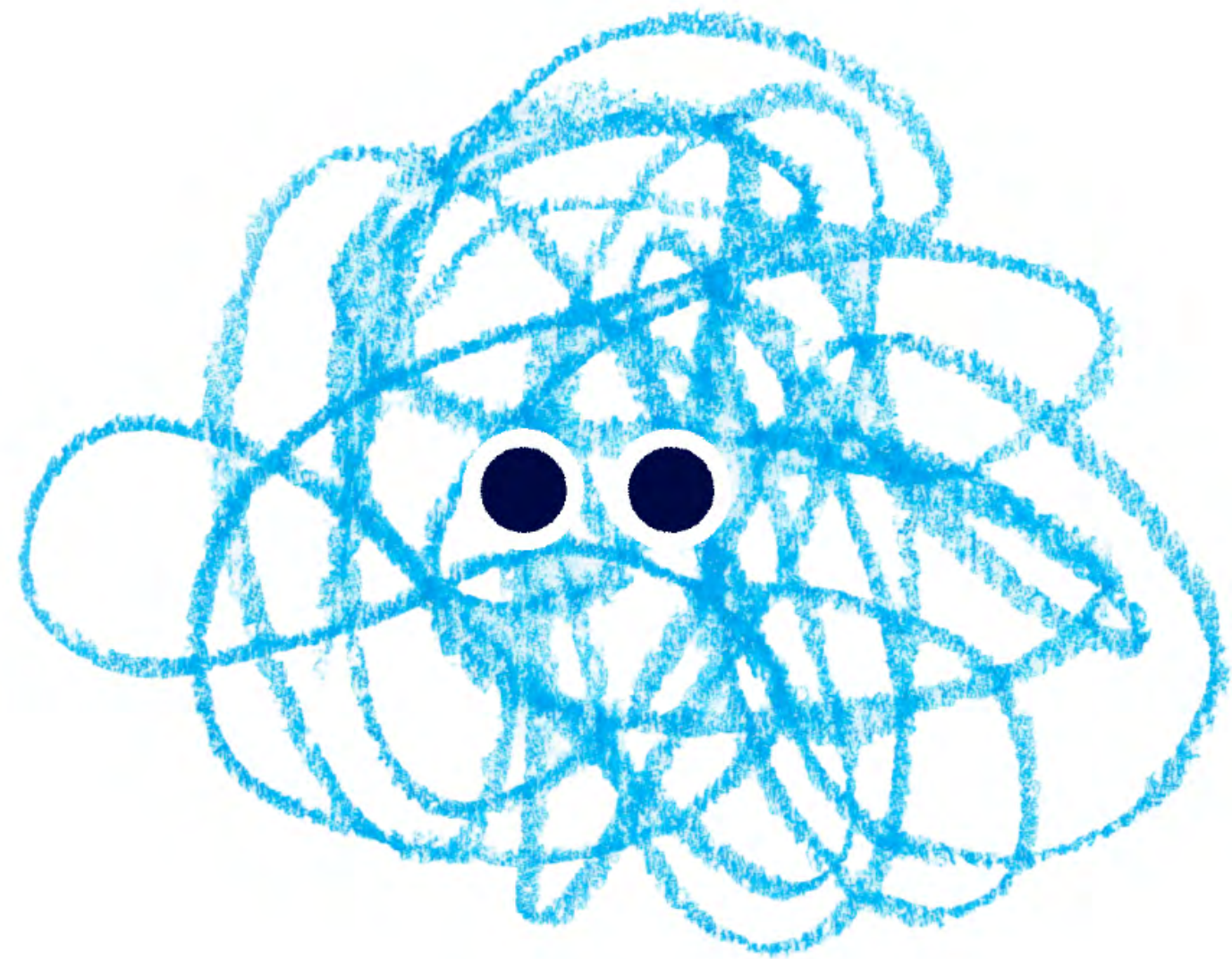
[Voir l'interaction](#)



Ce rendu graphique explore l'idée d'ondes et de forces vibratoires. En s'adaptant à la proximité de la souris de l'utilisateur, la mascotte se transforme en un personnage réactif et oscillant aux interactions extérieures.

# Gribouillages agités

Expérimentations mascottes



[Voir l'animation](#)



Réinvestissement des gribouillages plastiques afin de créer une animation agitée et turbulente. Cette technique très libre souligne un état vivant et bouillonnant tout en procurant un aspect presque fragile.

# Vivant et ludique

Expérimentations mascottes



[Voir l'animation](#)



À partir des formes obtenues à la craie grasse, j'ai souhaité donner vie à ces textures plastiques de manière légère et naïve. Cet aspect irrégulier et texturé renforce ce caractère humain et sensible de la mascotte.

# sentiment vaporeux et effacé

Expérimentations typographiques

[Voir l'animation](#)



[Voir l'animation](#)



J'ai tenté d'expérimenter des animations typographiques autour du grain et de l'effacement. Cette apparence friable et flottante met en avant une émotion fugace et insaisissable.

indivisible

# LOGOTYPE SENSIBLE

Expérimentations typographiques

mon monde  
intérieur

ÉMOTIONS

mon monde  
intérieur

mon  
monde  
intérieur

mon  
monde  
intérieur

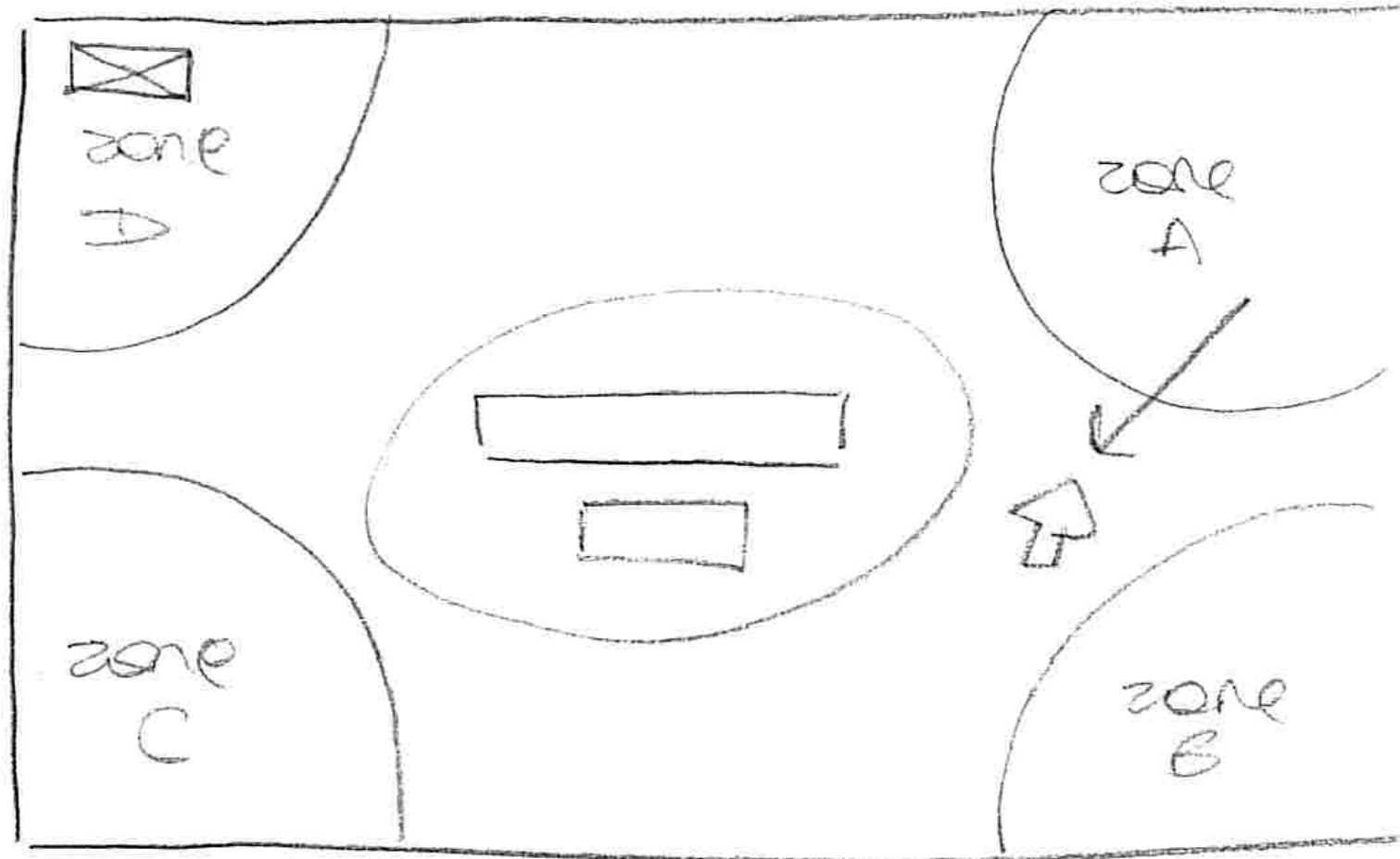


Ces premières propositions de logotypes pour mon interface dépeignent un aspect sensible et instinctif. Les typographies sans serif ainsi que les éléments graphiques manuscrits offrent un visuel spontané, ludique et audacieux.

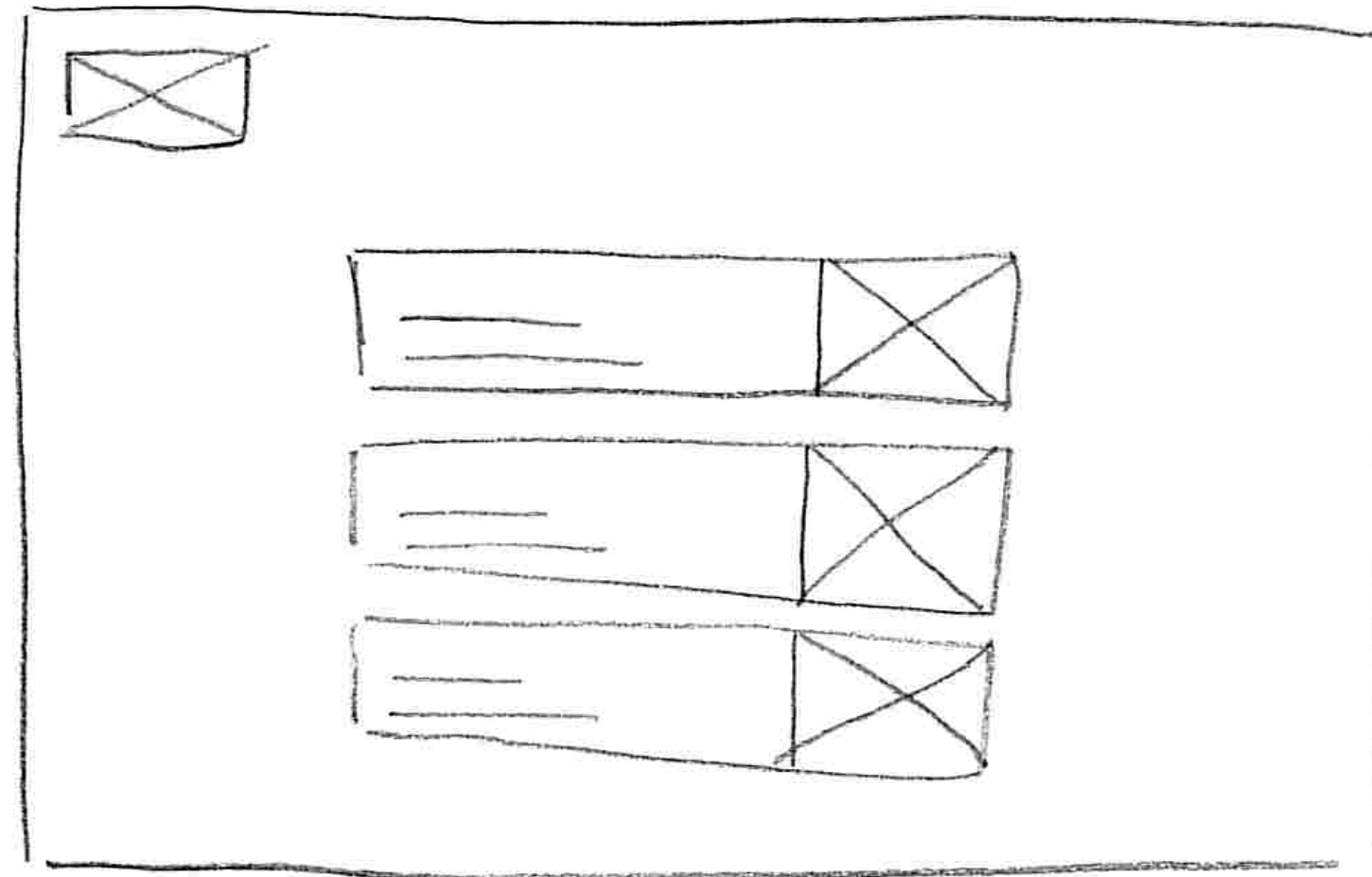
# Navigation immersive

Recherches interface

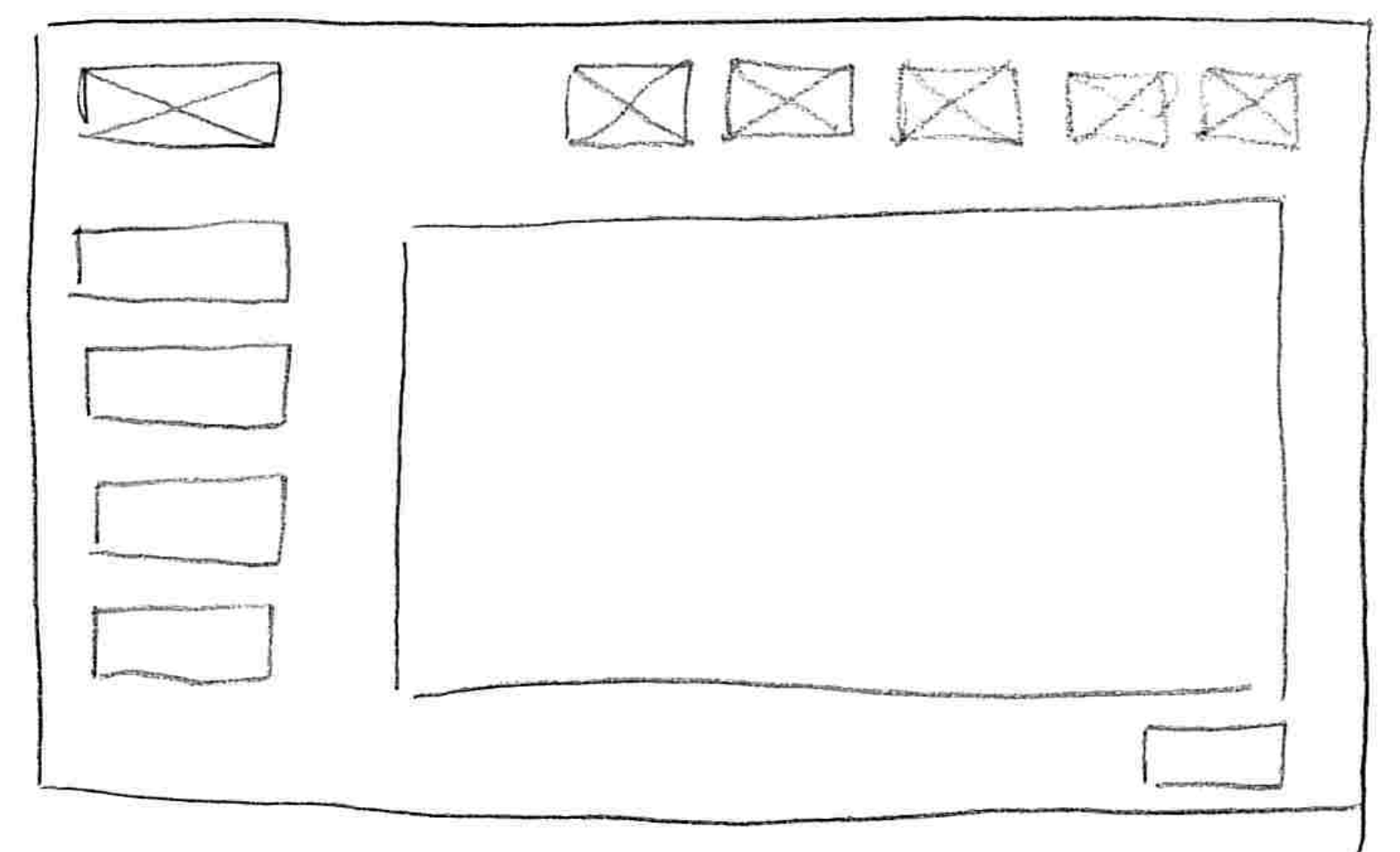
## Page 1 : Exploration



## Page 2 : S'informer



## Page 3 : Créer

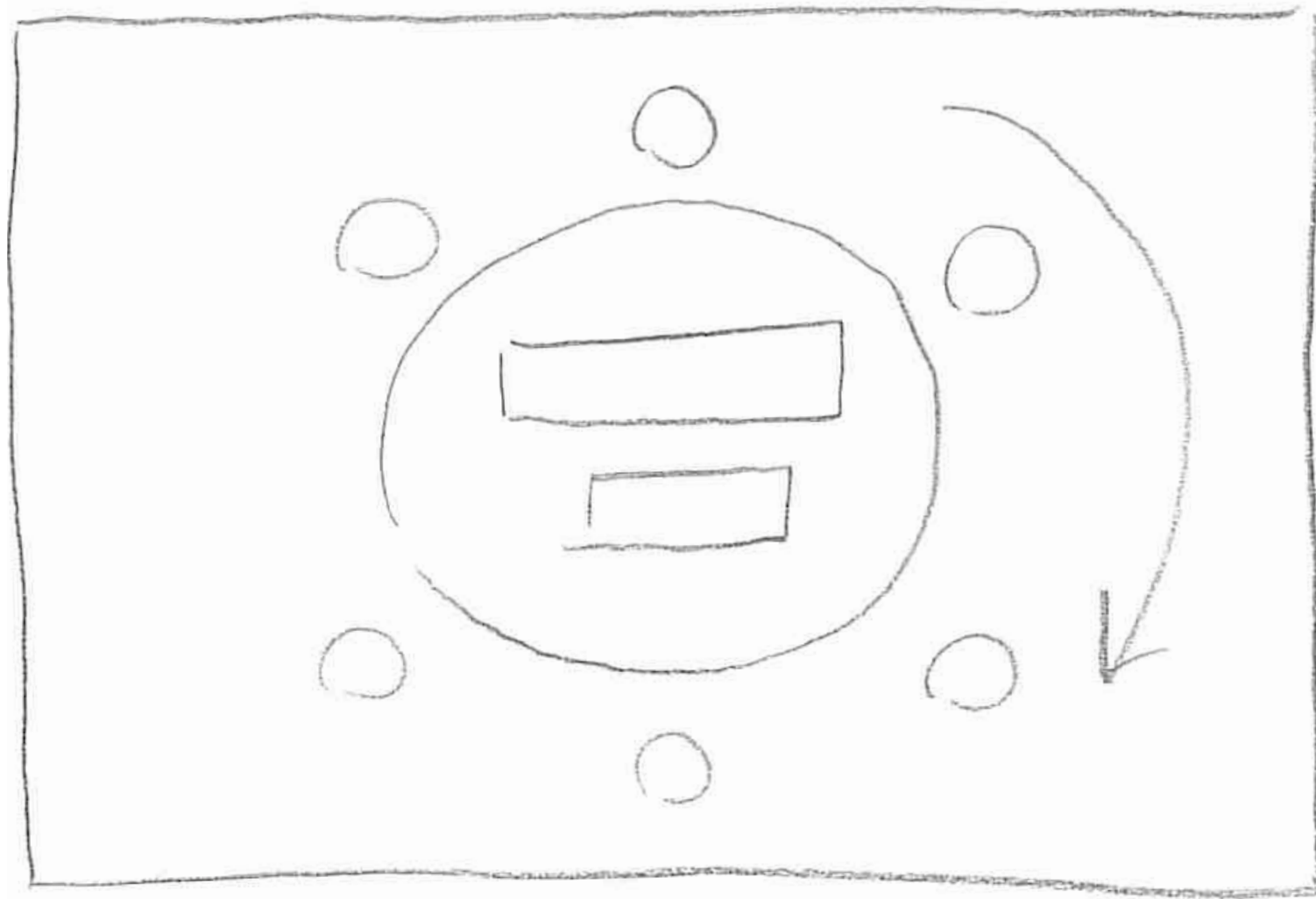


Propositions de wireframes pour les différentes pages qui conçoivent ma fresque interactive. Sur cette première piste, j'ai souhaité mettre l'accent sur une navigation immersive et ludique pour un enfant.

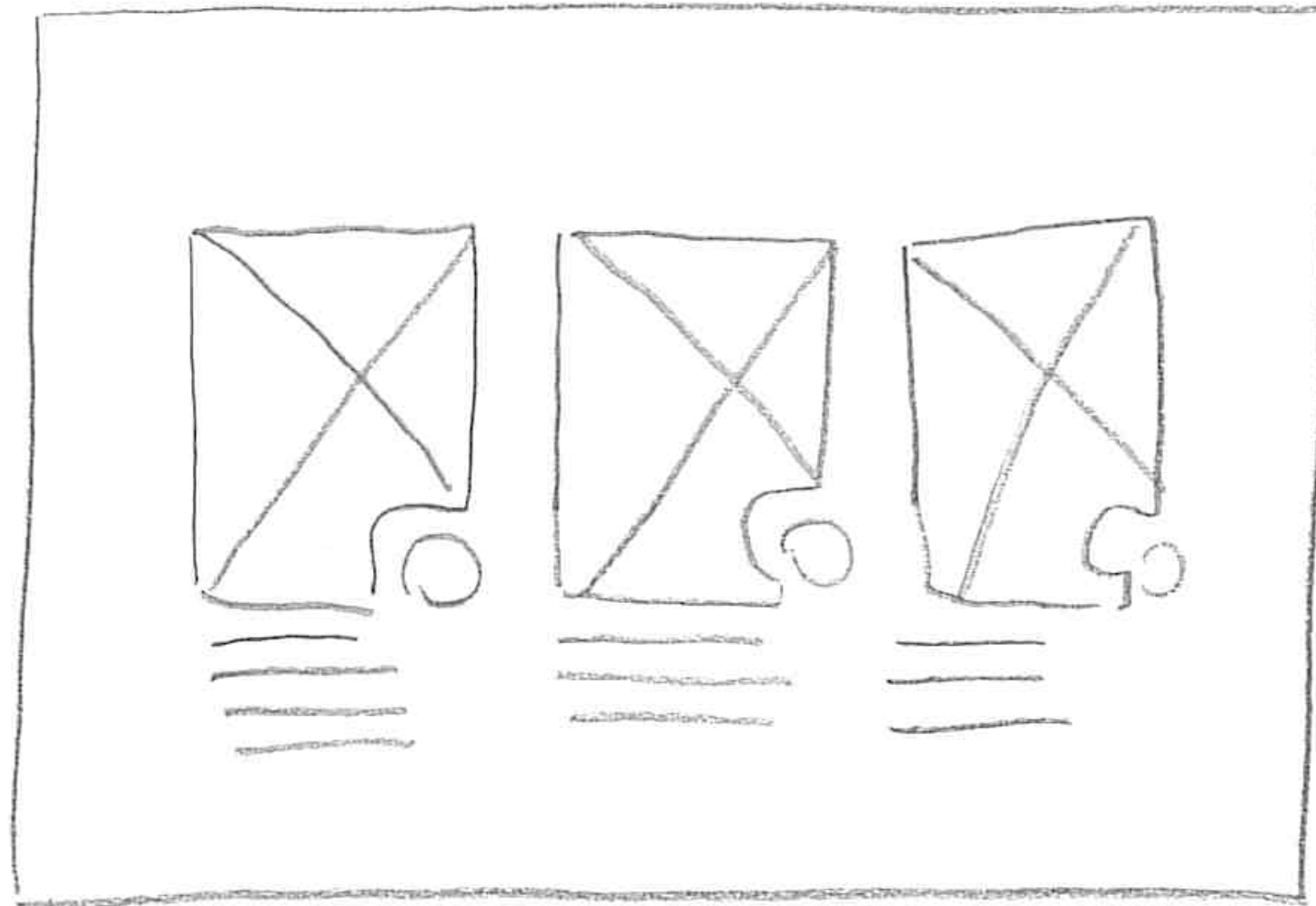
# Parcours guidé

Recherches interface

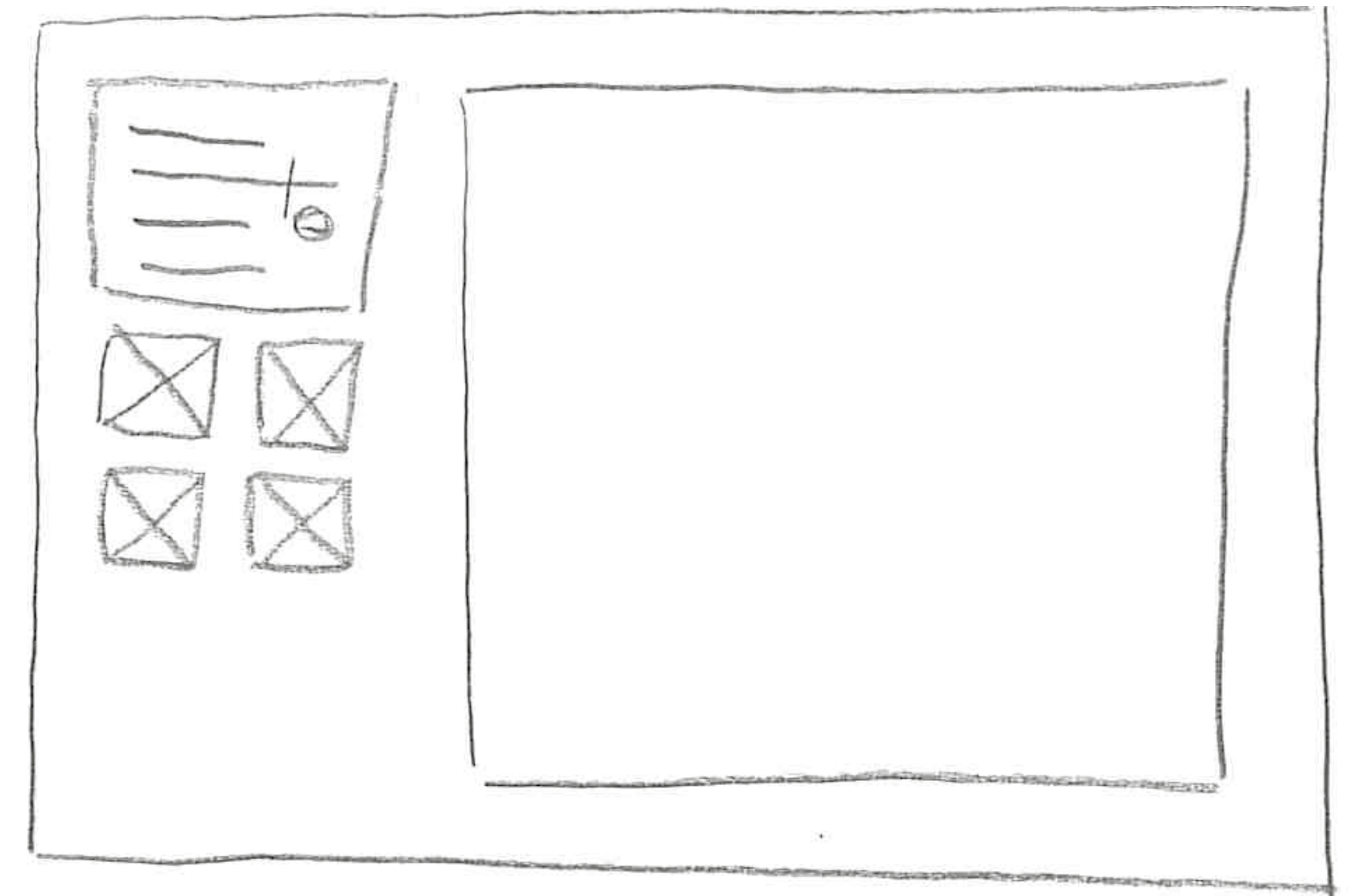
## Page 1 : Exploration



## Page 2 : S'informer



## Page 3 : Créer



Cette seconde piste propose un parcours direct et cadré. L'organisation structurée des contenus textuels et l'apparition des mascottes rendent la double découverte, pour l'enfant et le parent, plus compréhensible et intuitive.

# Parcours guidé

Recherches interface



[Voir l'interface](#)



Cette expérimentation constitue une première tentative de l'interface de création de posters. Cet espace permet à l'enfant de composer sa propre image grâce à une boîte à outils (les mascottes) et en ajustant les paramètres grâce aux boutons sur le côté, qu'il peut ensuite télécharger.

# recherches projet



Dossier d'expérimentations – phase 1  
Projet de fin de DN MADe

Dos Santos Ferreira Julie  
DN MADE DG3 SC