

GRA- PHISME EMPA- THIQUE

L'ÉCONOMIE
DE MOYENS COMME
LEVIER CRÉATIF

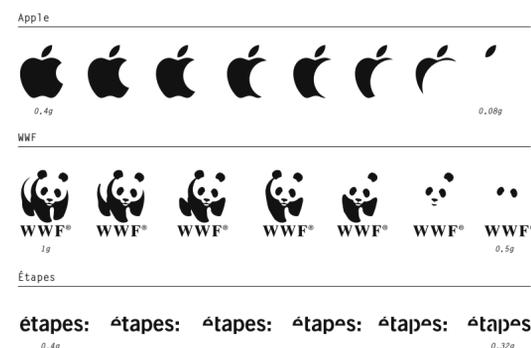


Quentin Sixdeniers revendique une approche professionnelle du design qui ne considère pas l'utilisateur comme un consommateur mais comme un citoyen; le design graphique relève à ses yeux d'une forme de discours civique, dotant l'utilisateur d'outils et d'informations nécessaires à la compréhension de son environnement.

Dans l'optique d'aider les concepteurs en communication et les usagers à opérer des choix vertueux en faveur du développement durable, Q. Sixdeniers s'est intéressé aux relations entre formes graphiques et économie d'énergie. Il a étudié notamment les économies que certaines formes graphiques permettent de réaliser grâce à une réduction des fichiers à la compression. Ses propositions visuelles mobilisent un dispositif électronique (Processing + Arduino) permettant de modifier à l'écran une proposition graphique et de quantifier les économies ainsi réalisées (traduites en taux de CO2 rejeté dans l'atmosphère).

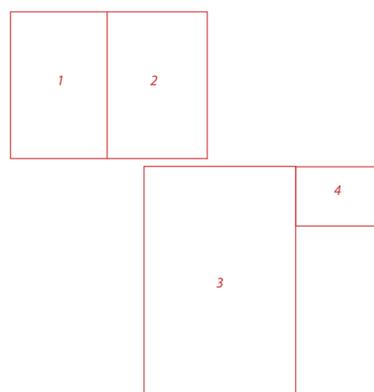
«Il me paraît essentiel que les designers prennent en compte aujourd'hui l'impact de leur production sur l'état de la planète et évaluent à sa juste mesure la dépense énergétique liée à la conception, à la transmission et à la consultation des messages publicitaires et des supports de connaissance.»

À terme, évaluer quelle pression une proposition graphique exerce sur l'environnement peut aider les acteurs de la communication visuelle : designer et usager disposeront d'informations et d'outils efficaces pour mettre leur exigence formelle et leur compétence technologique au service du développement durable.



QUENTIN SIXDENIERS

Lycée Saint Exupéry / 2013
 Quentin Sixdeniers
 quentin.sixdeniers@gmail.com
 (514) 430-1301
 371 Rue Dowd
 loft 201
 H2Z 1B6
 Montréal (QC)



1. Affiche
 2. Affiche et équivalences en activités quotidiennes
 3. Affiches et équivalences en consommation de CO²
 4. Logotypes et équivalences en consommation de CO²