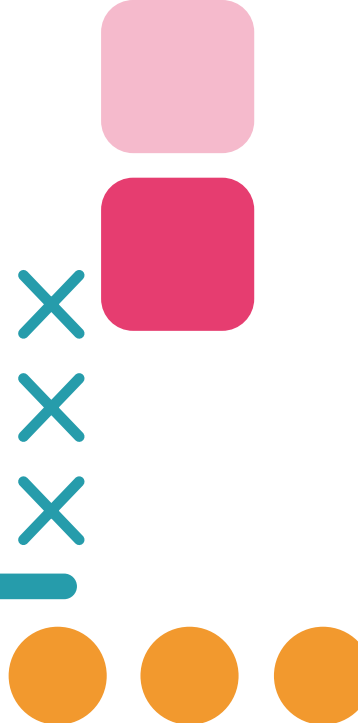
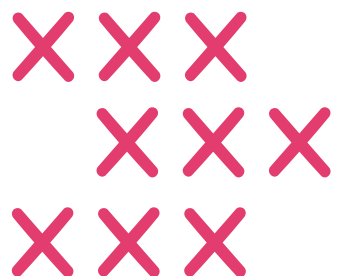






À travers une approche pédagogique et transversale du design — objet, graphisme, espace, numérique —
le collectif Mille Trois Cents propose des formes sensibles qui favorisent l'expérimentation,
la co-crédation et la découverte du design comme levier d'émancipation, de transmission et de construction collective des savoirs.

Merci aux partenaires institutionnels qui soutiennent notre démarche



La maison rayée

2016
Collectif Monts et Merveilles
Une semaine de résidence

Nous avons donné une identité visuelle forte à la façade de Monts et Merveilles en la recouvrant de rayures verticales et obliques dessinant la lettre M, référence à leur logo.

Ce motif graphique est une anamorphose, il joue avec la perspective : frontalement lisible, il devenait mouvant dès que l'on se déplaçait, transformant la façade en surface dynamique.

La Maison Rayée révélait l'architecture en alternant zones pleines et vides, jouant du cacher/montrer et donnant du caractère au bâtiment.





2017
Bordeaux Métropole
6 mois de développement
1 mois d'exposition



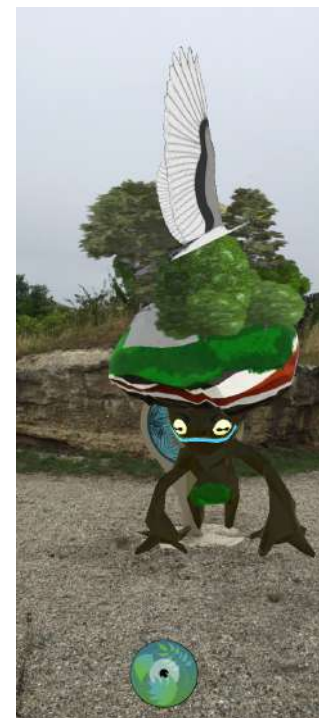
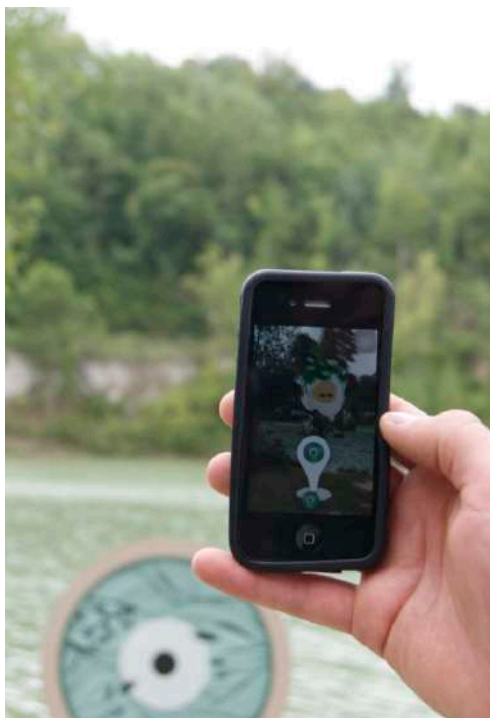
Fantasmasitu visait à détourner l'utilisation du téléphone dans trois parcs de la métropole afin de redécouvrir la faune, la flore et la topographie de chaque lieu.

Le concept était simple : superposer l'imaginaire au paysage.

Dans chaque parc, une intervention graphique invitait le public à utiliser son smartphone. En scannant le "patch", des créatures chimériques géantes apparaissaient en réalité augmentée.

Ces colosses virtuels proposaient une nouvelle lecture des lieux, mettant en avant ses spécificités.

Ce projet a été mené en lien avec les paysagistes et jardiniers de chacun des trois parcs investis.





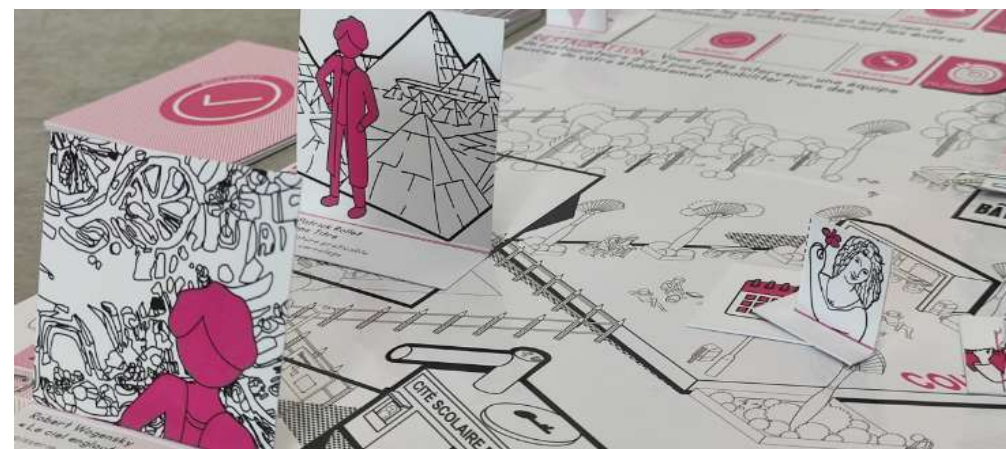
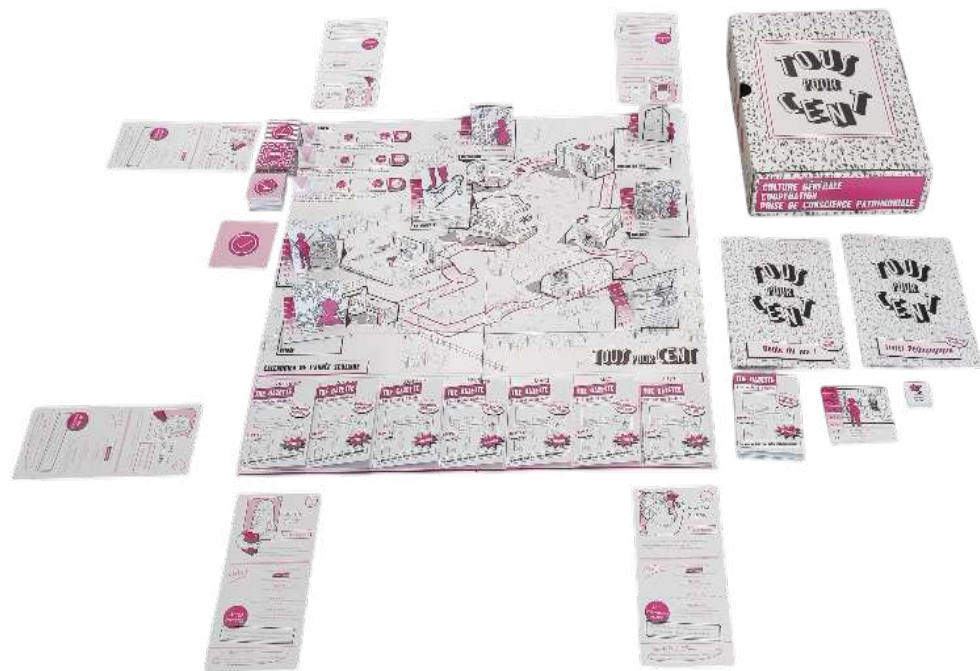
Tous pour cent

2019-2021
DRAC Nouvelle Aquitaine
Deux ans de développement

La Fabrique Pola a chargé le Collectif Mille Trois Cents de créer le livrable de l'action « Et toi, cette œuvre, elle t'a fait quoi ? ». dans le cadre de la valorisation des œuvres du 1% artistique.

Nous avons imaginé un jeu de société coopératif qui questionne la vie des œuvres dans les écoles : entretien, conservation, législation, appropriation par les élèves...

À partir des rencontres et anecdotes recueillies dans sept établissements scolaires de Nouvelle-Aquitaine, ce jeu permet de défendre les œuvres face au temps et aux aléas, de découvrir leur parcours et d'ouvrir le débat sur l'art dans le quotidien scolaire.





2019
Été métropolitain
6 mois de co-crédation
3 mois d'itinérance

Les joueurs évoluent en huis clos dans un univers où un élément du patrimoine local est menacé. Guidés par une voix off, ils doivent faire des choix décisifs pour résoudre des énigmes numériques et découvrir les indices qui orientent le récit. Chaque décision modifie le déroulement et la fin de l'aventure.

La scénographie plonge les participants dans un monde mystérieux, accessible grâce à divers dispositifs interactifs : déchiffrement de messages via réalité augmentée, activation d'hologrammes, interfaces numériques et autres mécanismes immersifs.

Ce projet était co-porté par l'association l'Art dans tous ses états.



Poliade est un projet social et intergénérationnel qui invite les habitants à redécouvrir le patrimoine de leur quartier à travers des ateliers collaboratifs. Ensemble, participants récoltent des souvenirs, anecdotes et traces intimes du territoire avant de les transformer en énigmes numériques intégrées dans une application ludique.

Au fil des ateliers – collecte de mémoire, création artistique et initiation aux outils numériques – les habitants co-construisent un parcours interactif permettant d'explorer l'espace public tout en résolvant des énigmes liées à son histoire.

Ce travail collectif aboutit à deux réalisations :
– une application immersive pour parcourir le quartier et découvrir ses secrets ;
– une archive sous forme de livret rassemblant les mémoires collectées.

Poliade, une enquête sensible et participative au cœur du territoire est une application disponible gratuitement qui permet de découvrir deux quartiers de Bordeaux (Capucins, Bastide) et la ville de Bourg.





2019-Aujourd'hui

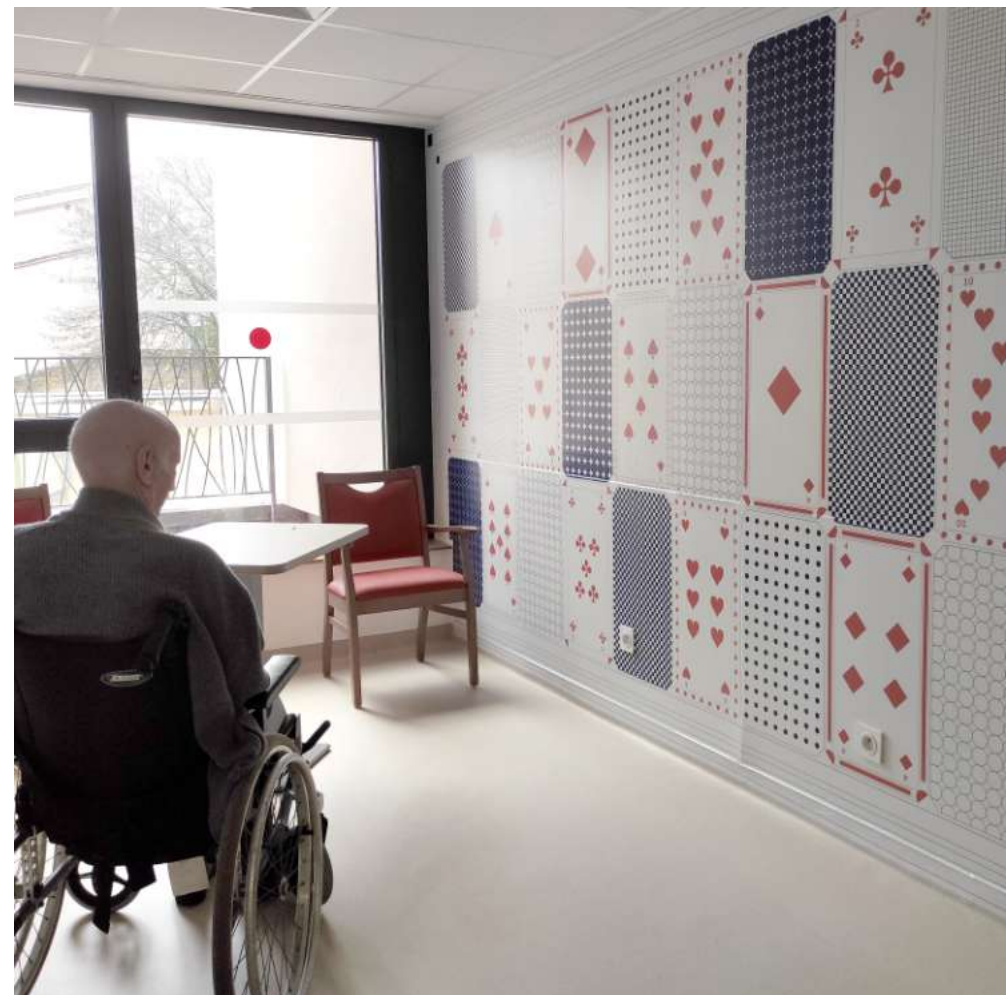
En développement constant

Reset(te) est un jeu de cuisine collaborative qui questionne la notion d'écosystème social, à travers la réalisation d'un dessert. Il se compose de cartes de jeu ainsi que d'outils de cuisine pensés pour être utilisés uniquement à plusieurs.

Il invite à un questionnement sur les dynamiques de groupes et, plus globalement, sur l'agir commun. Poussés par l'objectif de réaliser la recette, les joueurs vont s'entraider, communiquer.

Imaginé lors d'une résidence de création à la Maison Forte, ces outils permettent de créer une expérience commune.





Dec'Orientation s'articule autour du développement du sentiment de "chez soi" à l'EHPAD.

Le repérage et l'orientation étant des facteurs indispensables à la qualité de vie, l'année 1, a porté sur la création collective d'une signalétique de "village" et l'aménagement de petits salons thématiques, propices à faciliter l'orientation.





L'année 2 s'est articulée autour de la mise en place d'une "Zone d'Activité Expérimentale du Design". Cet espace a été pensé comme un atelier de pratique dynamique, vivant, ouvert à tous, autour de la question du design d'objet au sein des espaces communs de l'Ehpad. Le but est de créer un meuble manifeste qui rassemble les aspirations des habitants.





Le projet "Super-naturelle" a   t   co-cr     avec les habitant  s d'Eysines. Il avait pour objectif de r  aliser une exposition de plantes imaginaires ainsi que des filtres Instagram pour le Festival des Arts M  l  s. Les visiteurs voyaient un graphisme s'int  grer    leur portrait via une tablette ou un smartphone.

L'exposition "Eysines Super-naturelle" a entra  n   le public dans un univers onirique, tel un cabinet de curiosit  s v  g  tales tout juste sorti des cartons, invitant    d  couvrir les nombreuses plantes imagin  es et r  v  l  es par les habitant  s.



cr  dit photo : Max Dubois





crédit photo : Max Dubois





La fabrique sensorielle a produit une scénographie participative, sensible et sensorielle, qui améliore la qualité de l'accueil des résidents et la qualité de l'environnement de travail des professionnels du soin. Graphiquement, le lien avec la nature était au centre du projet afin de tisser des liens avec l'environnement extérieur, en s'inspirant des jardins de l'EHPAD.

L'année 2023 était dédiée à l'exploration de la lumière et de la couleur dans les espaces collectifs qui ont été mis en avant. Graphiquement, un travail plastique mené à partir d'herbiers a donné lieu à la mise en place de 9 vitrophanies. L'année 2024 s'est concentrée sur la création de plantes imaginaires investissant les murs et les plafonds et faisant appel aux sens du toucher, tant dans la démarche de création que dans la finalité de production.







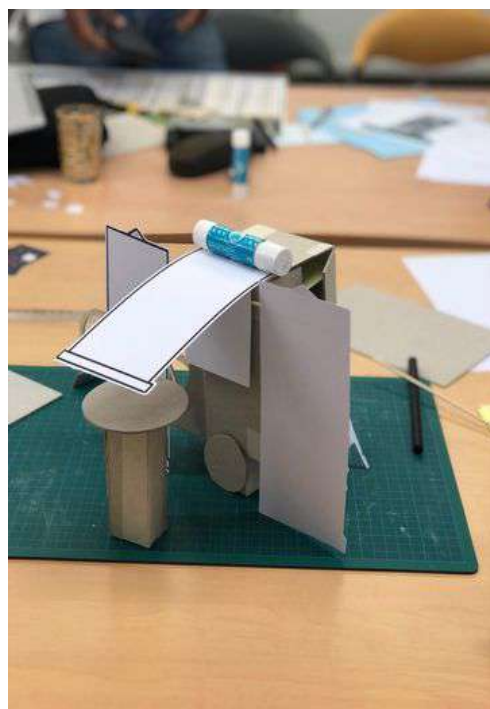
2024
Pimms et Gip médiation
1 an de développement

Ce projet propose l'aménagement collaboratif d'un triporteur de médiation. À travers des ateliers créatifs avec les médiateurs et médiatrices, les participants ont imaginé les usages et la forme du nouvel équipement.

Deux temps forts ont structuré la démarche :
Atelier 1 – Idéation créative : lors d'une sortie avec le triporteur, les participants ont exploré des solutions imaginatives aux besoins identifiés.

Atelier 2 – Maquettage : en créant des maquettes 2D et 3D, ils ont donné forme concrète aux futures pistes d'aménagement.

Un processus collectif pour concevoir un outil mobile adapté aux besoins du terrain.





Mon préau rêvé est une installation collective, ludique et colorée, imaginée avec les élèves pour transformer leur préau en un espace de jeu, de repos et de rêverie.

À travers une série d'ateliers de design graphique, les enfants ont exploré différentes manières de créer des formes et des motifs, puis ont composé ensemble un grand paysage imaginaire et des parcours au sol.

Ce travail a permis de réinventer l'usage de cet espace du quotidien, en stimulant l'imaginaire et la créativité.



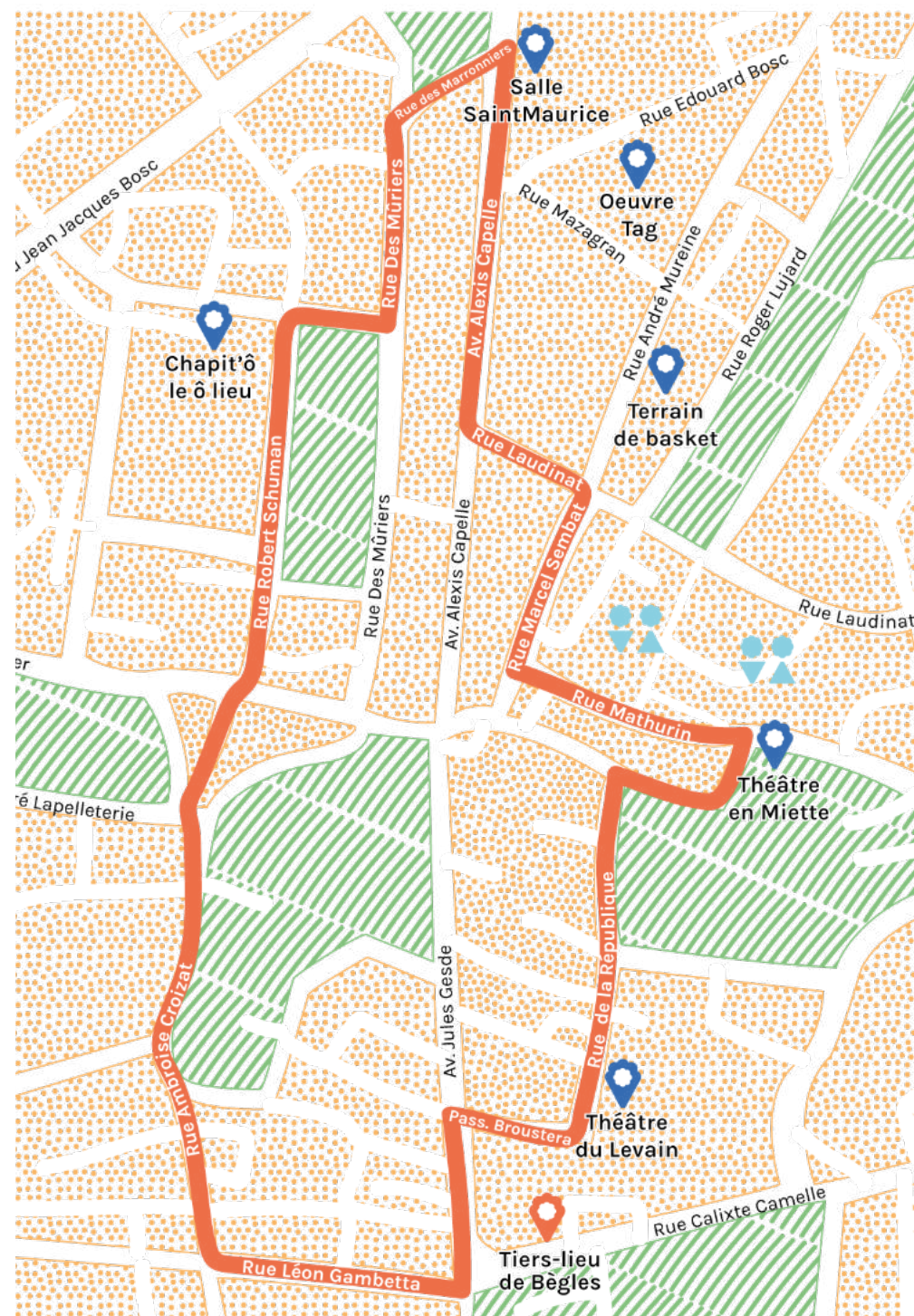
Parcours adapté

2024-Aujourd'hui
Association So j'aime
Projet en cours

Nous avons animé des ateliers de concertation citoyenne visant à définir les besoins et à co-créer des parcours culturels à vélo adaptés aux personnes à mobilité réduite à Bègles. Ces trajets, pensés collectivement avec les usagers et acteurs locaux, seront diffusés sous forme de livrets en cours de création.

Notre démarche consiste à imaginer des itinéraires inclusifs, sécurisés et riches en découvertes patrimoniales, afin de permettre à chacun de profiter de balades culturelles adaptées à différents types de vélos.

Au-delà de la création d'itinéraires, ce projet vise à renforcer l'inclusion, encourager la participation de tous et contribuer à ouvrir l'espace public à travers une expérience culturelle partagée.

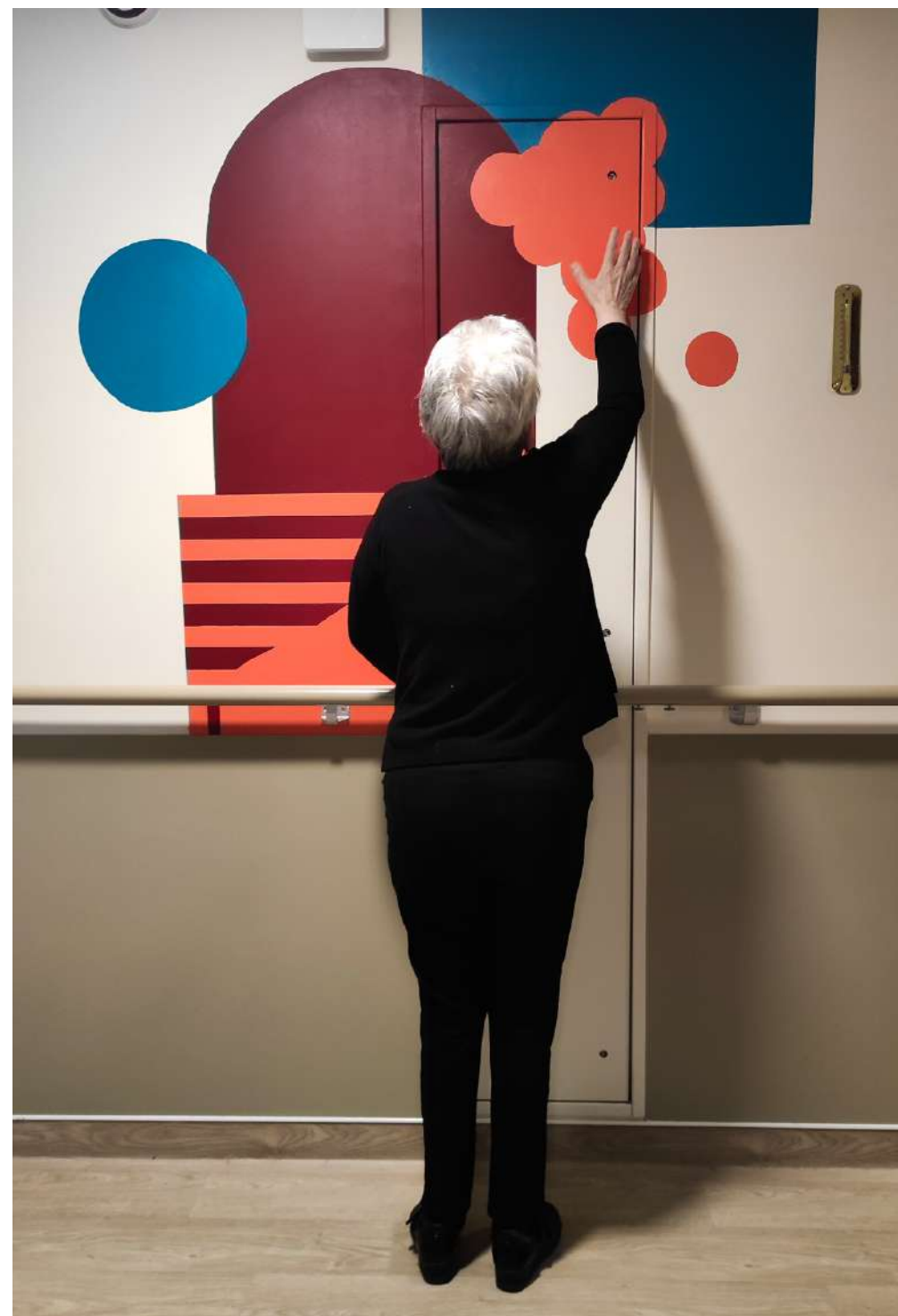




2025
Ehpad Henry Dunand
Deux semaines de résidence

L'être reçu parle de "comment habiter l'EHPAD". Etre reçu c'est être accueilli. Ce projet porte sur l'aspect accueillant des couloirs de l'ehpad en veillant à donner une identité à chaque étage. Ainsi les habitants-es se réfèrent à cette identité graphique dans leur orientation.





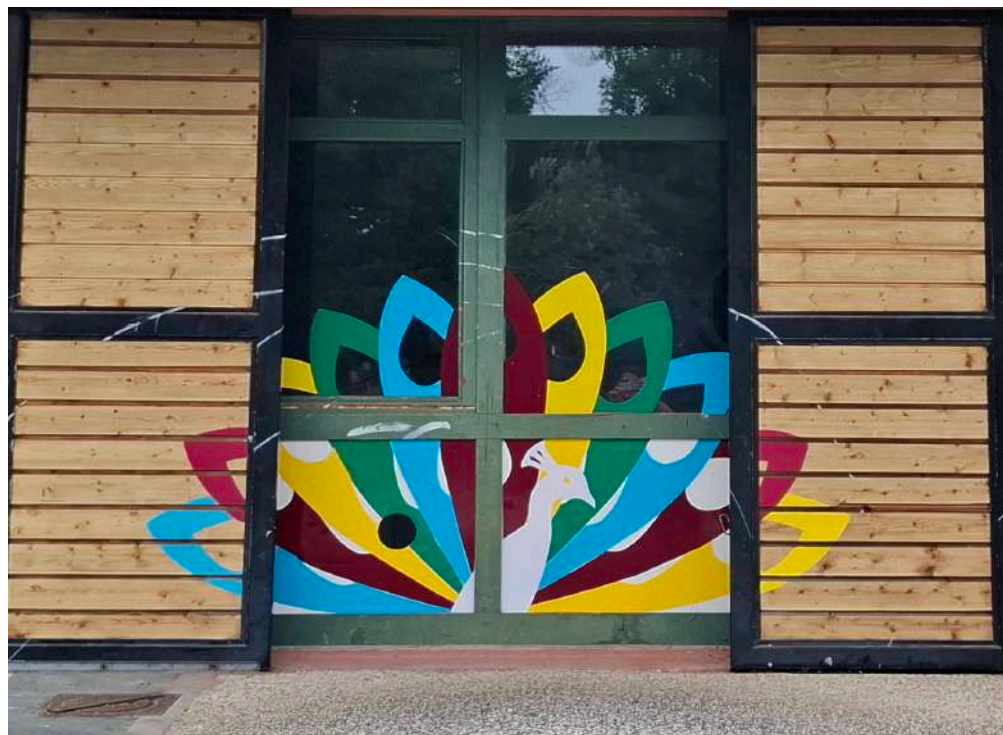


2025
CDEF Eysines
Deux mois de co-cr  ation

H  raldique est un projet r  alis   avec le CDEF d'Eysines pour donner une identit   visuelle au b  timent Hera.

Inspir   de la d  esse H  ra et du blason, il a r  uni les enfants autour de deux cr  ations collectives : une fresque murale combinatoire utilisant les volets coulissants, int  grant le paon et la couronne, et un blason devenu l'embl  me du lieu.

Ce travail participatif (collage, estampe) a permis aux jeunes de s'approprier leur espace et de construire un rep  re commun, porteur de sens et durable.







Nous avons réalisé une signalétique sportive reliant le terrain 1 au terrain 2. Les participant-es ont composé des pochoirs, découpé du médium et des palettes, puis peint et marqué le sol à la bombe temporaire pour créer un parcours dynamique permettant de courir, sauter et tourner.



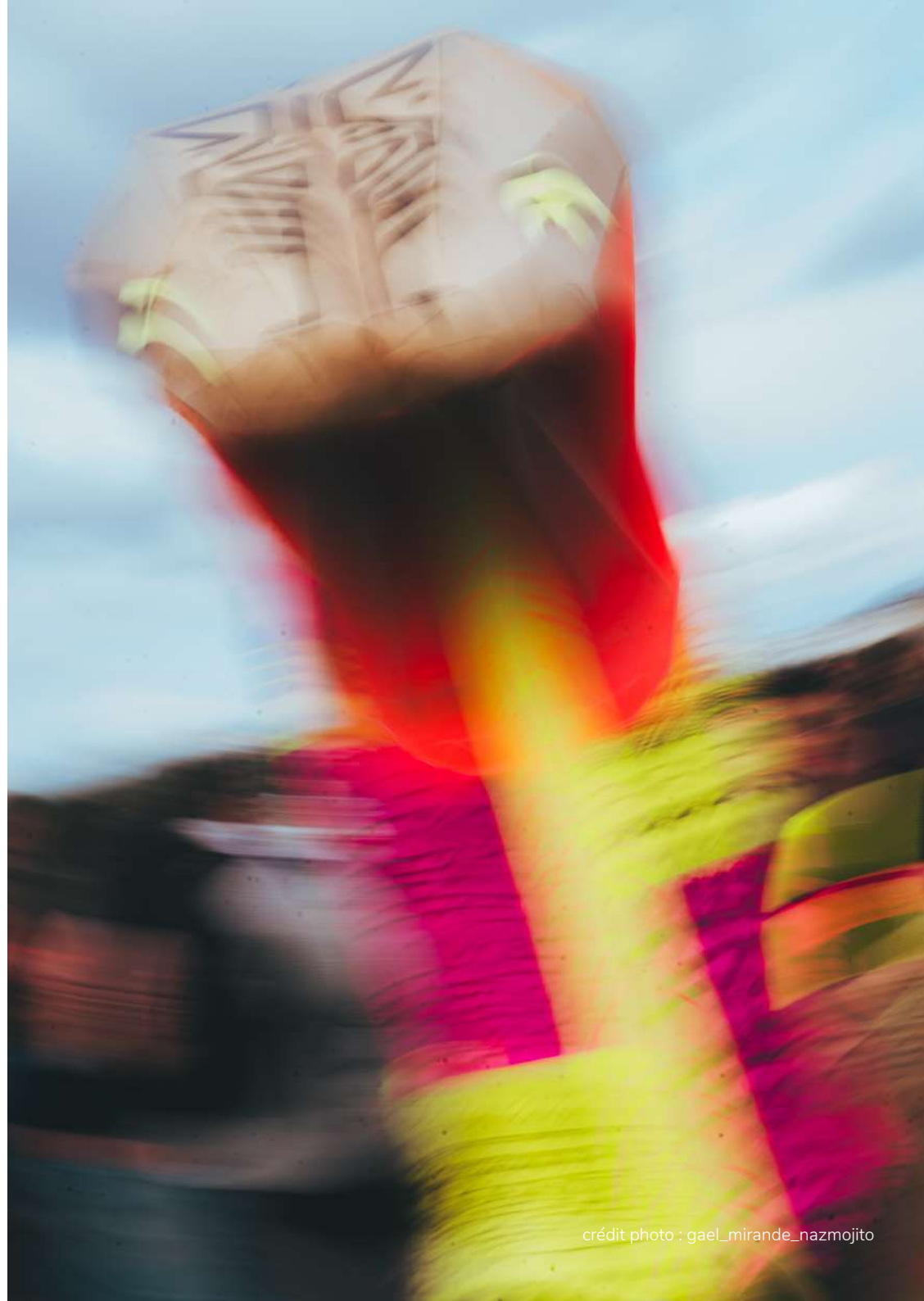
Lors de la palmer block party, les participant-es ont fabriqué des mini-drapeaux de supporters : choix de la forme, composition d'un motif en collage à partir de formes pré-dessinées, puis assemblage du drapeau pour supporter leur équipe.





Ronin des rives est un projet d'ateliers participatifs inspiré de l'art shipibo d'Amazonie et du serpent cosmique Ronin, symbole de transformation. Les participants ont créé ensemble un serpent articulé géant, orné de motifs kené, qui a déambulé dans la ville tel un dragon du nouvel an. Des coiffes et des serpents volants ont également prit part au défilé.

Conçu comme un moment intergénérationnel et inclusif, le projet a réuni habitants autour de la fabrication, du dessin et de la peinture, célébrant l'année du serpent et valorisant le changement, le lien et l'écologie circulaire. Ronin des rives a défilé pour les carnivals de Bordeaux et de Caudéran.



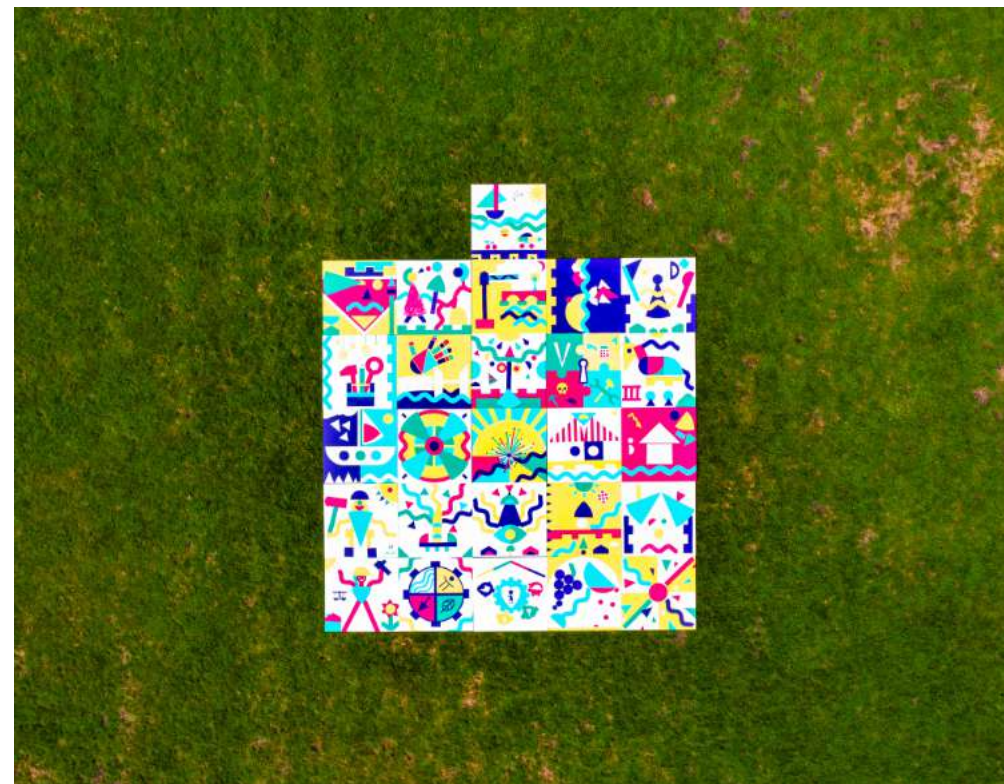




2025
Bordeaux métropole
Une demie journée d'atelier

Lors d'un atelier de 3 heures, rassemblant 300 participants répartis en 26 équipes, nous avons accompagné les agents du Pôle Bâtiments de Bordeaux Métropole dans la création d'une fresque collective composée de totems muraux. Chaque équipe a imaginé et réalisé un totem symbolisant l'identité et les missions du pôle, dans une démarche créative et participative. Des formes basiques pré découpées ont permis aux personnes de travailler des compositions diversifiées en conservant une identité graphique commune.

Totemik a permis de stimuler la créativité, la collaboration et la prise d'initiative, tout en laissant une empreinte durable sur la façade du bâtiment : une œuvre murale collective, visible par tous et porteuse de sens.



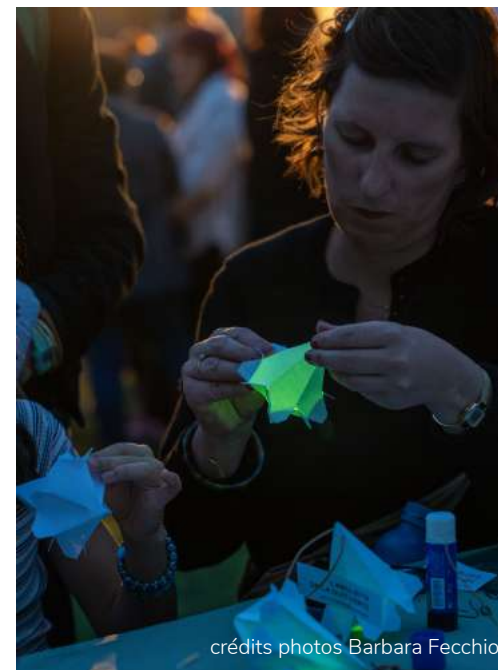
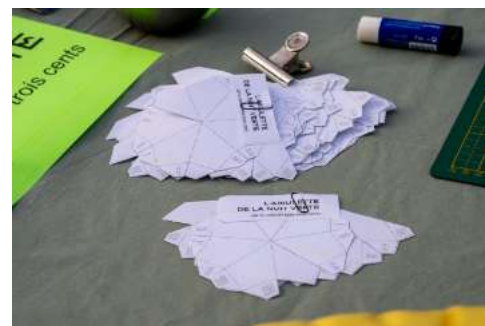
L'amulette de la nuit verte

2025
Panorama - la nuit verte
2h d'atelier

Et si quelques plis de papier pouvaient faire revenir le soleil ? Inspiré de la tradition japonaise des Teru Teru Bōzu, ces petits esprits accrochés aux fenêtres pour chasser la pluie, notre atelier a invité les participants à créer leur propre amulette lumineuse en origami.

Accessible à tous, ce moment créatif a permis à chacun d'imaginer et d'assembler une petite lumière porte-bonheur. Lorsque la nuit est tombée sur le parc de l'Hermitage, l'ensemble des créations s'est mis à scintiller, transformant les arbres et les sentiers en un ciel de lucioles enchantées.

Un geste simple et collectif, qui a permis de faire ensemble, d'imaginer, et de rêver la nuit.



crédits photos Barbara Fecchio



Comment nous contacter ?

Notre démarche vous intéresse ?
Vous souhaitez monter un projet ?
Parlons-en !

Chloé Bauchet & Louise Garnier
06 46 84 30 25 | 06 88 91 99 84

contact@milletroiscents.com
www.milletroiscents.com



