

Retour sur le Bootcamp Wonderful.Stream 2021



Plongé·es au cœur de la forêt en plein mois d'octobre, les participant·es du bootcamp Wonderful.Stream ont bénéficié du cadre idéal pour faire naître de nouvelles idées, connecté·es à la nature, aux éléments et entre eux. Leur objectif ? Trouver des solutions innovantes pour la revalorisation des déchets résiduels de six entreprises wallonnes.

Un projet collaboratif à bien des égards

Ce bootcamp lançait le deuxième cycle [Wonderful.Stream](#), un

projet Interreg liant sept organisations partenaires actives dans le Limbourg belge et néerlandais, la Wallonie et ayant des liens avec la région allemande d'Aachen. Ce projet appuie une vision multidisciplinaire de l'économie circulaire dans le but d'aider des **PME** de l'Eurégion à traiter plus intelligemment leurs déchets résiduels.

Durant 3 jours, des expert·es dans les domaines de la **technologie**, du **design** et du **développement commercial** ont collaboré avec des **étudiant·es** de filières STEAM (Sciences, Technology, Engineering, Arts and Mathematics) pour trouver des solutions concrètes aux challenges des PME, à l'aide de **méthodes issues du design thinking**.

Simultanément aux bootcamps organisés à Maastricht et à Hasselt, Wallonie Design et [EKLO](#) ont accueilli les participant·es du bootcamp wallon dans le cadre inspirant du [Préhistomuseum](#) de Flémalle, du 19 au 21 octobre.



© Robin Kellinger

Quelles idées sont nées dans la forêt

Liégeoise ?

Puisqu'il s'agissait d'accueillir cinq groupes de personnes amenés à travailler de manière intensive pendant plusieurs jours, le choix du Préhistoricum a été mûrement réfléchi par Wallonie Design et EKL0. Le décor est planté : un feu de bois trônant au cœur d'un cercle de huttes – une pour chaque groupe de travail – au milieu d'arbres ancestraux. Un lieu où se retrouvent aussi, quotidiennement, des historiens travaillant à l'analyse de déchets millénaires. Ce cadre inspirant et résolument en lien avec la thématique a offert les conditions idéales pour stimuler les méninges des différentes équipes, qui, le temps d'une pause hors de leur hutte de travail, pouvaient reconnecter avec la nature et la Terre, premières bénéficiaires de la démarche.

Les équipes étaient composées d'**étudiant·es** et de **jeunes diplômé·es** d'écoles belges (ESA Saint-Luc Bruxelles et Liège, HELMo Gramme, HEC Liège, l'IFAPME Liège-Huy-Verviers, la HEPL et l'Institut Eco-Conseil) et supervisées par des **designers** et des **expert·es en technologie et en développement commercial**.

En amont du bootcamp, les équipes se sont rendues dans les entreprises participantes pour collecter un maximum d'informations sur les déchets produits par ces dernières et prendre le pouls de la réalité de terrain.

Se sont ensuite enchaînées trois journées de travail intense, rythmées par des moments conviviaux – dont le plus apprécié a sans doute été la session de yoga dynamique – à la recherche de **solutions-concepts** pour répondre aux challenges des différentes entreprises wallonnes visitées.

A l'issue de ces trois jours, les équipes ont présenté leurs concepts devant un **jury** de professionnels en économie circulaire, composé de :

– **Rafael Jaimes Contreras** (Head of Circular Economy Unit –

Pôle Mécatech),

– **Olivier Capellin** (Cellule environnement de l'Union Wallonne des Entreprises),

– **Ludovic Dubasiaux** (Chargé de projet au Pôle Eco-Transition de la Sowalfin) et

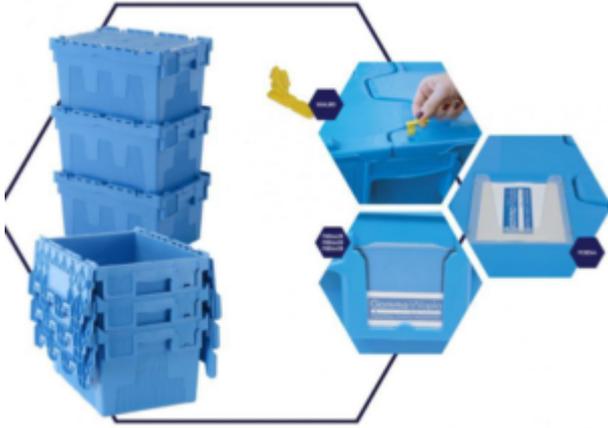
– **Manuel Mengoni** (Formateur Management environnemental et économie circulaire au Forem).

Les concepts imaginés par les 6 équipes :

L'entreprise [Pasta Della Mamma](#) a mis au défi l'équipe 1 de repenser le packaging de ses pâtes fraîches, actuellement composé d'une grande quantité de plastique. Accompagnés du designer **Julien Hac** ([Neutral Agency](#)), les étudiant·e·s ont imaginé un tout autre système d'emballage des pâtes, et travaillé sur le conditionnement des paquets de pâtes lors du transport. Pour ce faire, ils ont développé un système de consignes et un système de collecte auprès de la clientèle.

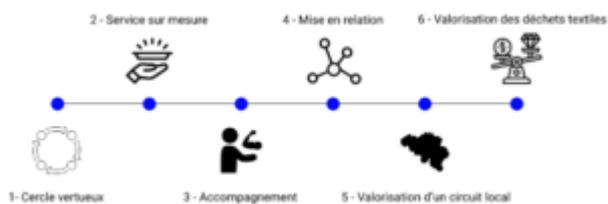


Concept 1 – Pasta Della Mamma



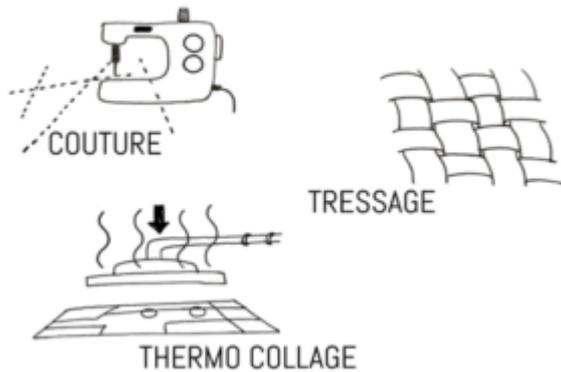
Concept 1 – Pasta Della Mamma

L'équipe 2 s'est plongée dans le domaine du textile en s'attaquant au challenge de l'entreprise [Lainyl](#), qui cherche à valoriser ses chutes de textiles techniques synthétiques. Avec l'aide de la designer Céline Poncelet ([Atelier Blink](#)), les étudiant·e·s ont proposé deux concepts. Le premier visait à mettre en place une plateforme en ligne permettant de lier l'offre et la demande locale en matière de récupération / revalorisation des déchets textiles. Le second visait à revaloriser les chutes de l'entreprise en les transformant en nouveaux produits textiles (upcycling) grâce aux techniques de tissage, de couture ou encore de thermocollage.



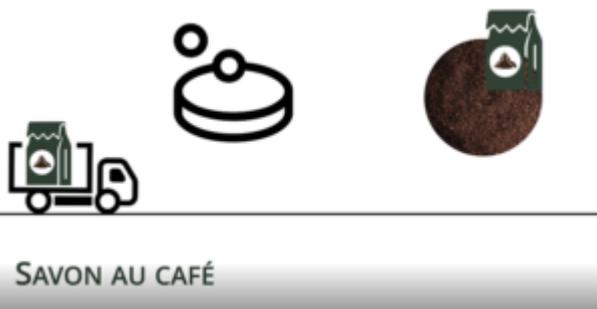
Lainyl – Concept 1

Re-cr  er une mati  re



Lainyl – Concept 2

L'  quipe 3, accompagn  e du designer [Romain Thiry](#), s'est vu confier le challenge li      la valorisation du marc de caf   et des d  chets organiques du processus de fabrication de l'entreprise [Charles Li  geois](#). Apr  s analyse et recherches, les   tudiant  s ont identifi   les possibilit  s de collecter le marc de caf   aupr  s de la client  le Horeca pour le transformer en deux produits sp  cifiques. Le premier : une gamme compl  te de savons au caf  , produite en partenariat avec des producteurs locaux sp  cialis  s, et le second : un combustible pour l'  quipement au fumage    froid, en utilisant la pellicule de la graine de caf   obtenue lors de la torr  faction.



Charles Li  geois – Concept 1



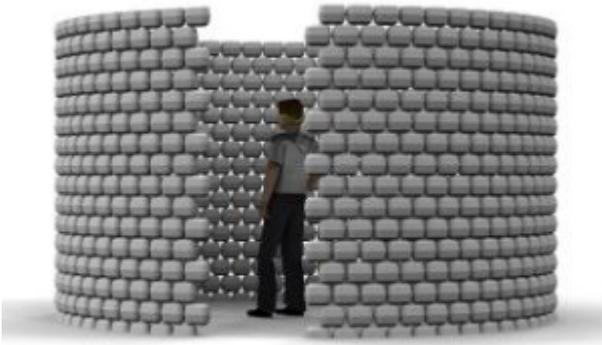
FUMAGE À FROID

Charles Liégeois – Concept 1

La designer [Louise Charlier](#) a soutenu l'équipe 4 pour répondre à la demande de l'entreprise [Purifungi](#) consistant à identifier des applications pour un matériau à base de mycélium, issu d'un processus de dépollution des mégots de cigarettes et de chanvre. L'équipe a imaginé deux produits à vendre pour financer la collecte et la dépollution des mégots. Ces produits, créés à base du matériau précité, sont l'Acoufungi, un plafonnier acoustique pour l'Horeca, les entreprises, l'événementiel... et le Scénofungi, un système modulaire de briquettes pour créer des structures et des éléments scénographiques lors d'événements d'envergure.



Purifungi – Concept 1



Purifungi – Concept 1

Les entreprises [3BFiberglass](#) et [Fiven](#) ont quant à elles chercher à valoriser les déchets de fibres de verres avec l'équipe 5 et la designer Aurélien Bory ([iDcas](#)). Les étudiant·e·s ont développé deux produits. D'une part, des panneaux transparents, en polycarbonate rembourrés de fibres de verre broyées, démontables en fin de vie et pouvant servir de parois acoustiques translucides ou de panneaux extérieurs pour des abris à vélos. D'autre part, des tuiles et des briques, pouvant être utilisées dans la construction – tant bien à l'extérieur qu'à l'intérieur.

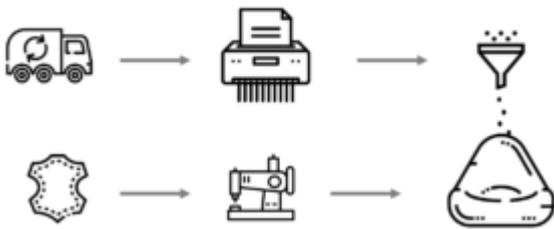


3B Fiberglass & Fiven – Concept 1

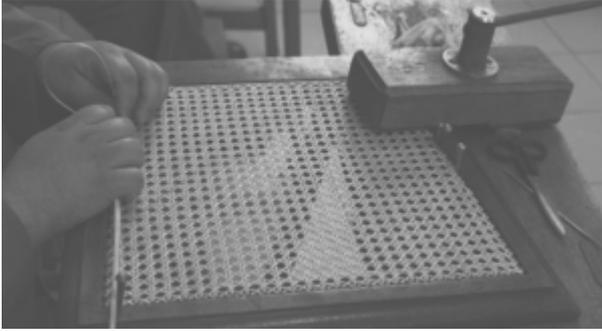


3B Fiberglass & Fiven – Concept 1

Enfin, Jean-François Bodson ([Designwithgenius](#)) a prêté main forte à l'équipe 6, impliquée dans le challenge de l'[ETA La Lumière](#). L'objectif consistait à revaloriser des déchets résiduels produits par l'entreprise, tout en générant la création de nouveaux emplois en son sein. Deux pistes ont été trouvées : la création de poufs rembourrés de papier issu de la destruction de documents confidentiels, et la revitalisation du service existant de cannage en boostant la demande.



ETA La Lumière – Concept 1



ETA La Lumière – Concept 2

Et pour la suite ?

Chaque cycle de Wanderful.stream se compose de trois grandes étapes : une cartographie identifiant des PME et leurs déchets résiduels, un bootcamp pour passer du défi au concept et enfin, un parcours d'innovation pour arriver au prototype. Suivant cette logique, la théorie va laisser place à la pratique avec la sélection des concepts et des entreprises qui pourront faire l'objet d'un **parcours d'innovation** pour revaloriser concrètement leurs déchets résiduels. Ces expériences feront l'objet de futurs articles dans le courant de l'année prochaine.

Pour plus d'informations, n'hésitez pas à contacter **Sara Boxus**,
Chargée de projet Wanderful.stream :
sara.boxus@walloniedesign.be.



Quelques photos de l'événement



© [Robin Kellinger](#)



© [Robin Kellinger](#)



© [Robin Kellinger](#)





© [Robin Kellinger](#)











Photos :

© Robin Kellinger, 2021

maeoka.be

*Article rédigé par Cécilia Rigaux
avec le soutien du Fonds européen de développement régional.*



LE FONDS EUROPÉEN DE DÉVELOPPEMENT RÉGIONAL
ET LA WALLONIE INVESTISSENT DANS VOTRE AVENIR