

JEU NES DES IGN ERS



d **Marine
Bruneau**

v **Héloïse
Chatignon**

**Angela
Deschand**

félicitations **Sofia
Fahli**
félicitations **Gaël
Goutard**

**Elsa
Haïby**

mention **Sophie
Lim**
félicitations **Salomé
Michard**

mention **Péran
André**

o **Cécilia
Brondeau**

**Margot
Charpentier**

**Dayoung
Chung**

félicitations **Lise
Cognard**

**Manon
Congard**

mention **Fanny
Ehl**

félicitations **Léa
Genovese**

**David
Guimard**

mention **Marie
Hendriks**

**Dino
Huskie**

mention **Aurore
Jérôme**

félicitations **Gersende
Le Blay**

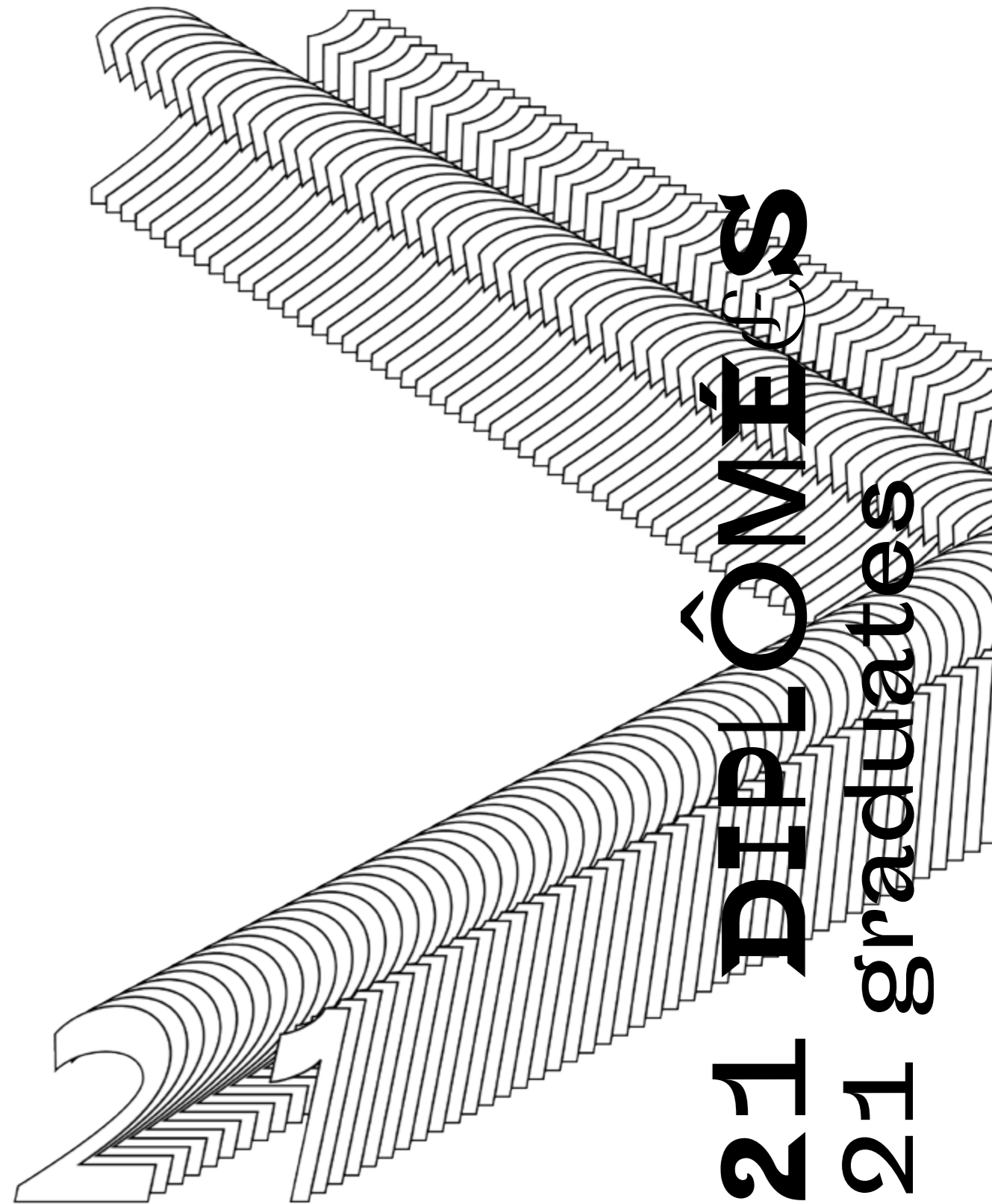
MOJT de la PRÉSIDENTIE

À l'heure de la Métropole

Chaque cohorte nouvelle de l'ÉSAD Orléans apporte sur notre territoire métropolitain, et bien au-delà, des compétences précieuses. Les jeunes diplômés participent de plus en plus à la nouvelle dynamique de l'orléanais notamment par leur capacité à se saisir des technologies nouvelles et à produire de l'innovation. C'est donc un vrai plaisir pour moi, en tant que présidente de l'ÉSAD et vice-présidente d'Orléans Métropole, que de féliciter la cohorte 2018 dans son intégralité. L'exposition se tient cette année encore au Théâtre d'Orléans / Scène nationale. Elle montre la capacité de ces étudiants à proposer des projets mêlant imagination, engagement et nouvelles propositions pour le futur. Proche de Paris, capitale de la création, la nouvelle Métropole se développe. Orléans Grand Campus* se construit. Et les artistes designers de l'ÉSAD favorisent la naissance de projets concrets art-sciences-sociétés si importants pour un nouveau territoire métropolitain.

BÉATRICE BARRUEL
PRÉSIDENTE
DE L'ÉSAD ORLÉANS,
VICE-PRÉSIDENTE
D'ORLÉANS MÉTROPOLE

*Orléans Grand Campus rassemble l'Université d'Orléans/le BRGM/le CNRS/le CHRO/l'ÉSAD Orléans



ÉDITION

ils seront demain...

«Une école d'art est un lieu à part, un lieu bizarre, enchanté, maudit, un abri, un théâtre, un microcosme, une île.»
CHRISTINE LAPOSTOLLE,
in ECOLDAR, ÉDITIONS MF
2018...

... Mais un jour, les étudiants sortent jeunes diplômés et se retrouvent «dans la vraie vie», dit-on... Au mois de juin, vingt et un étudiants ont passé ce diplôme (DNSEP, diplôme national supérieur d'expression plastique option design) sanctionnant leur deuxième cycle. On se demande toujours pendant cette année miraculeuse comment ils vont se sortir de cet énorme engagement qui leur est demandé pour ce fameux diplôme valant grade Master. Les projets qui sont présentés montrent à quel point les interrogations sont justes, sensibles, fragiles et puissantes à la fois.

Ils ont été formés pendant 5 années à l'ÉSAD Orléans.

«De même donc que la pédagogie fut inventée par les Grecs (païdeia), au moment de l'invention et de la propagation de l'écriture, de même qu'elle se transforma quand émergea l'imprimerie, à la Renaissance, de même, la pédagogie change totalement avec les nouvelles technologies, dont les nouveautés ne sont qu'une variable quelconque parmi la dizaine ou la vingtaine que j'ai citées ou pourrais énumérer.»
MICHEL SERRES,
IN PETITE POUCKETTE,
HUMENSIS 2015.

Les études en art et design exigent donc aujourd'hui à la fois un apprentissage, celui des formes et du langage plastique et technologique, celui de la culture et de l'histoire des arts, de l'expression, mais aussi cette capacité à interroger le monde par la création, individuelle et collective. Le design en école d'art s'est affranchi de son carcan industriel et standardisé, et nos jeunes designers sont préparés à se confronter au projet, en y apportant leur singularité, leur personnalité, en questionnant les moyens de dépasser «la commande», le déjà fait et le déjà vu, avec imagination et sensibilité... L'imagination de nos jeunes diplômés n'est pas une simple fantaisie

personnelle, mais une ré-interrogation du réel où s'inventent les possibles à venir.

Le langage de la création a besoin de s'enrichir de toutes les cultures. Il permet de se mélanger... il doit se frotter à l'art, à la culture, à la science, au territoire, au juridique, à l'économique, au social. Il parle toutes les langues. Les projets qui suivent en sont le témoignage. Ils incluent compétence et habileté, arts science et société, générosité et partage.

Nos jeunes diplômés ont voyagé en Europe ou dans le monde, se sont confrontés à des projets concrets par le biais de stages, des projets collaboratifs. Ils seront demain designers, graphistes, illustrateurs, vidéastes, web designers, formés à la recherche et à la création d'images, de signes, d'espaces, d'objets. En tout cas, les voilà confrontés au réel, capables de faire face et de proposer de nouvelles pistes de projets, de conceptions, d'interactions, d'échanges, de services pour une société plus légère et imaginative.

Qu'ils arpentent donc désormais ce monde que nous leur avons si mal préparé, nous avons bien besoin d'eux, de leurs lumières, de leurs réflexions engagées. L'école d'art, comme le dit Christine Lapostolle, a tenté

de leur donner les moyens de l'intelligibilité, de la confiance, de la curiosité et de l'imagination...

Alors certes nos jeunes designers sont encore jeunes. À eux de faire leurs expériences. À vous désormais de les accompagner et de leur faire confiance. Leur autonomie dans la préparation de cette exposition et de ce catalogue témoigne de leur capacité à prendre leur indépendance.

Que chacun soit ici remercié, enseignants, étudiants, équipes, tutelles et partenaires et bien sûr le Théâtre d'Orléans/Scène nationale qui accueille cette promotion 2018 de «jeunes designers»...

JACQUELINE FEBVRE
DIRECTRICE GÉNÉRALE
DE L'ÉSAD ORLÉANS

Le DNSEP 2018 s'est déroulé à l'ÉSAD Orléans entre le mercredi 13 et le jeudi 21 juin.

22 candidats ont été présentés
21 ont été diplômés:

13 en Design Objet - Espace
dont 4 avec une mention
et 3 avec les félicitations.

8 en Design Visuel - Graphique
dont 1 avec une mention
et 3 avec les félicitations.

THEY WILL BE TO FLOW

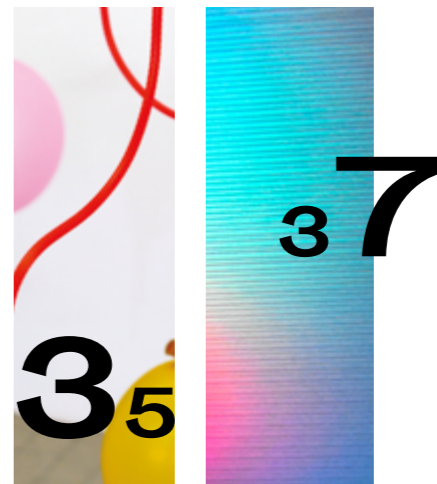
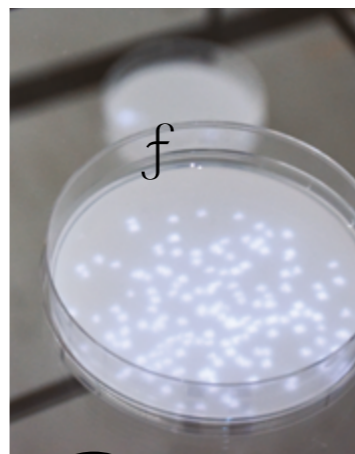
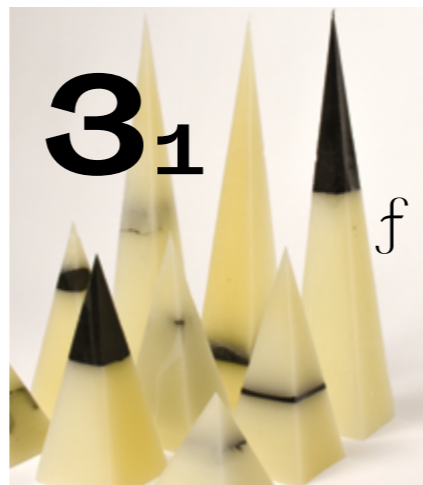
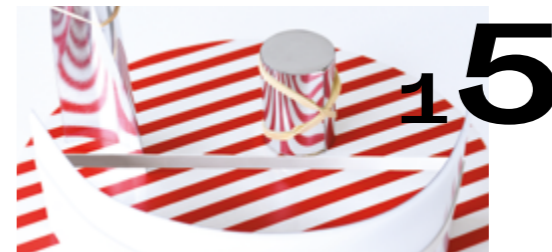
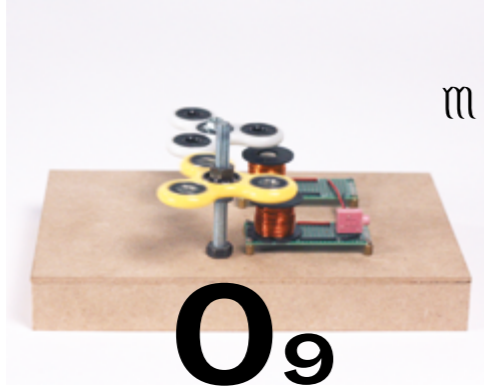
21
projets

13 DOE
8 DVG

6 félicitations
5 mentions

SOMMAIRE

des diplômés

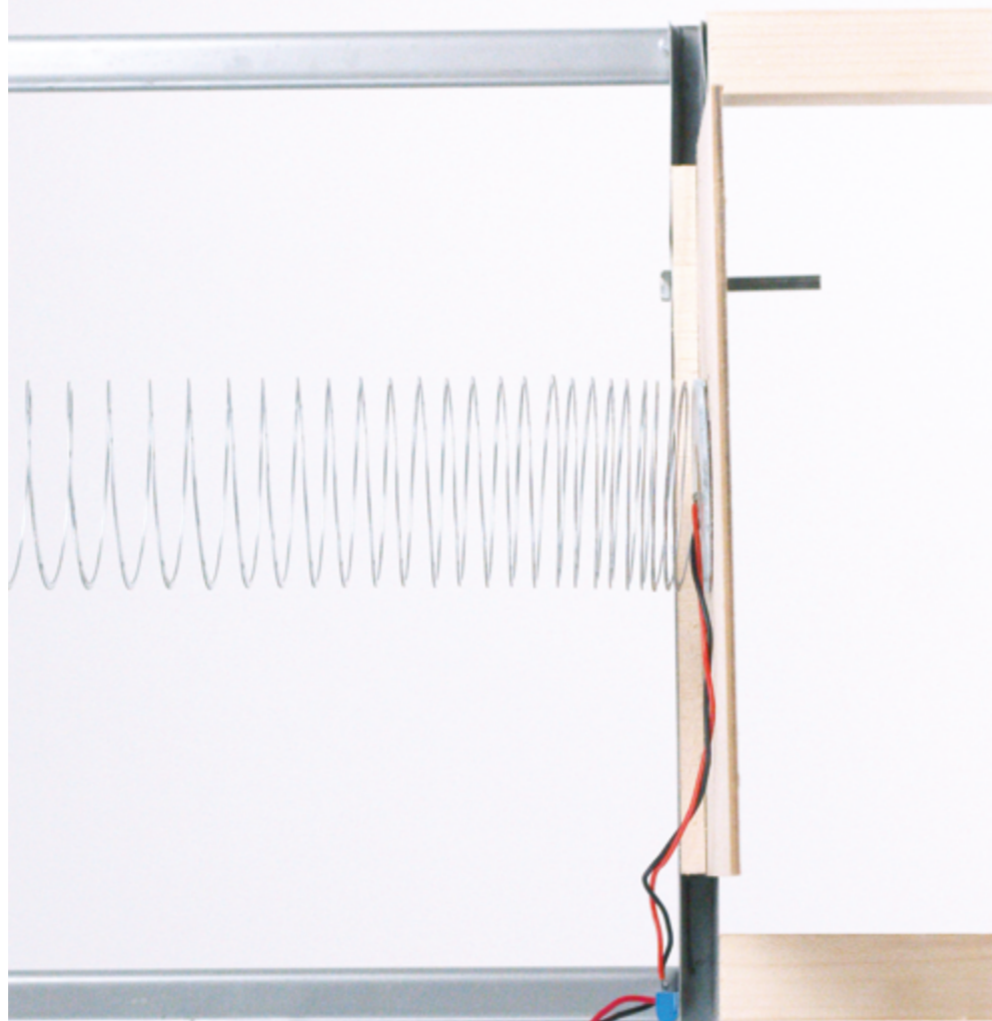


- 09 Péran André
- 11 Cécilia Brondeau
- 13 Marine Bruneau
- 15 Margot Charpentier
- 17 Héloïse Chatignon
- 19 Dayoung Chung
- 21 Lise Cognard
- 23 Manon Congard
- 25 Angela Deschand
- 27 Fanny Ehl
- 29 Sofa Fahli
- 31 Léa Genovese
- 33 Gaël Goutard
- 35 David Guimard
- 37 Elsa Haïby
- 39 Marie Hendriks
- 41 Dino Huskic
- 43 Aurore Jérôme
- 45 Gersende Le Blay
- 47 Sophie Lim
- 49 Salomé Michard

Archi- pel so- nore

pandre@esad-orleans.fr
le-temps-espace-son.tumblr.com

RÉBRAN ANDRÉ



admis avec mention

Tuteurs
Ludovic Duhem
X Olivier Bouton

DOE
Design Objet - Espace

De nos jours, les comportements sonores des objets familiers des technologies multimédia agissent au second plan. C'est-à-dire que les sons qui nous entourent agissent comme accompagnement. Ce sont des sons neutres, destinés à accompagner une tâche. Parfois le design sonore désigne la multiplication des performances acoustiques d'un espace, et parfois, désigne la création d'un son en cohérence avec une image de marque.

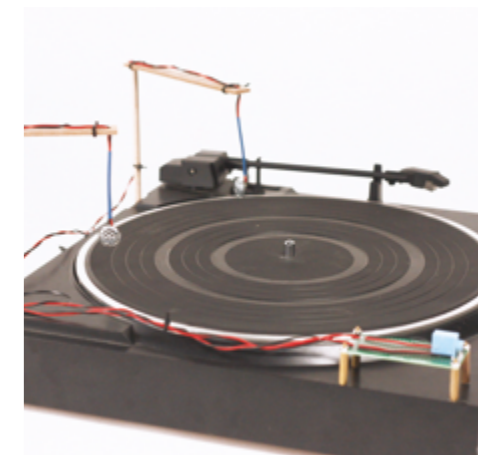
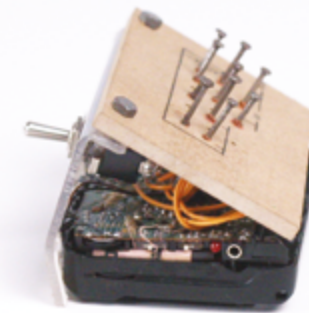
Ma production sonore n'appartient qu'à elle-même, elle a sa propre identité, porteuse de sens. Avec une approche électroacoustique du design sonore, il est possible d'atteindre de nouvelles expérimentations sonores, en apprenant quelques circuits électroniques, des expérimentations sur la composition, le minimalisme, et la science des sons et instruments sonores.

Des expérimentations de Ernst Chladni sur les figures acoustiques, aux pionniers du cinéma graphique expérimental avec des sons visuels et inversement, jusqu'aux actuels systèmes et méthodes de synthèse modulaire, je veux promouvoir un design des sons qui emprunte un chemin secondaire qui se détourne du chemin principal et laisse une place à l'inattendu de manière à s'enrichir par l'erreur.

Nowadays, our familiar objects, sound devices, technologies, and multimedia hardware sound design act in the background. This means that the sounds surrounding us are not allowed to act in the foreground. They are neutral, and designed as an extra thing to go along with a task. Sometimes sound design means to enhance the acoustic performance of a room, and sometimes, means to create a sound that fits a corporate identity. My sounds bring their own identity, they create sense.

With an electroacoustic approach to sound design we can reach new experimental types of sounds, learning from electronic devices, music and experiments on composition, minimalism, and the science of sounds and sonic tools.

From Chladni's early acoustic figure experiments on vibration and waveform, the pioneers of Optical sound and visuals with painted sounds on optical-tape, to actual modular synthesis types and methods I want to show a particular sound design path that takes the winding road. Avoiding the presupposed path to let unexpected things happen, learn from them, change the path, and learn again.



Toute prison a sa fenêtre

S'évader avec les moyens du bord

ceciliabrondeau@gmail.com
ceciliabrondeau.com

CÉCILIA BROND & AU



Tuteurs
Didier Laroque
& Éric Verrier

DOE
Design Objet - Espace

Ce projet est le témoin d'une investigation, vers un territoire hermétique et une population carcérale. Bien loin de vouloir redessiner une prison idéale, ce projet propose de s'interroger sur la place que peut trouver le design dans le quotidien de personnes détenues. Cela passe par l'importance de garder un lien avec l'extérieur pour préparer une réinsertion, améliorer son confort et aménager son environnement, car c'est déjà faire preuve de résilience. Une prison, c'est un ensemble de relations entre des êtres humains et cet ensemble peut relever du design. Il ne s'agit pas uniquement de concevoir des objets particuliers selon des préférences circonstancielles, mais d'envisager une conception globale, des actions propices à la réinsertion. Au delà donc d'une proposition plastique, ici le design trouve sa place sous la forme d'un service où le protocole de recherche et la volonté d'améliorer le quotidien sont au centre de la recherche. Ce projet a donc pris la forme d'ateliers de conception et de fabrication que j'ai animés dans plusieurs établissements pénitentiaires; en a résulté une diversité de propositions plastiques fabriquées par les détenus eux-mêmes avec des matériaux de récupération puis réunis dans un ouvrage collectif diffusé dans les bibliothèques carcérales.

This project wants to be the testimony of an investigation into the hermetic territories that are the French prisons, where high security, population and fantasy ambiances co-exist. Far from wanting to redesign an ideal prison, this project proposes to question the place of design in the lives of detainees. It comes through the importance of keeping a link with the outside to prepare reinsertion, improve comfort and rearranging their environment, because it shows resilience early on. A prison is a set of relationships between humans and this set can come under design. It is not only about conceiving particular objects according to contingent preferences but considering global conception, actions suitable to imprisonment like reinsertion. Beyond a plastic proposal, here design finds its place in the shape of a service where the protocol and the desire to improve daily life are the focus of the research. This research took shape in idea and production workshops which I led in several penitentiaries. These resulted in a diversity of plastic proposals made by detainees with recycled materials, gathered in a collective work distributed in prison libraries.

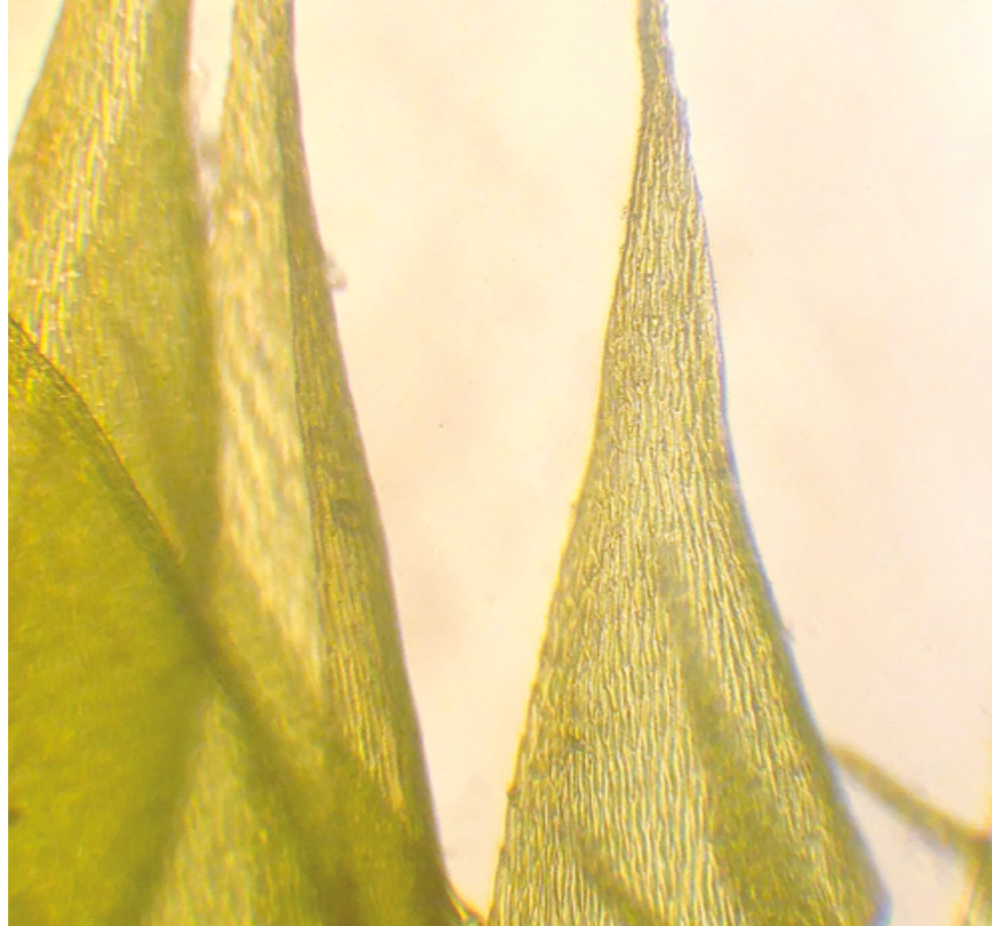


11

Bryo- blossom x Le Ciel sous nos pieds

marine.bruneau@icloud.com
mbgraphisme.wordpress.com
vimeo.com/marinebruneau

MARINE BRUNEAU



Tutrices
Sophie Monville
x Caroline Kassimo-Zahnd

DVG
Design Visuel - Graphique

Dans une démarche d'attention et d'observation en milieu urbain, c'est par la façon de voir que je vise à sensibiliser tout marcheur-promeneur à ces espaces pour une éducation du regard et l'amener finalement à la prise de conscience de sa responsabilité dans la préservation des écosystèmes urbains.

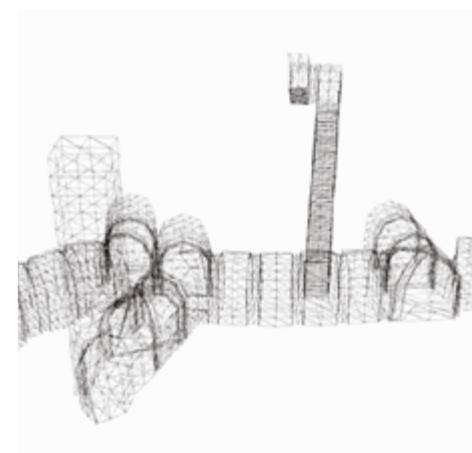
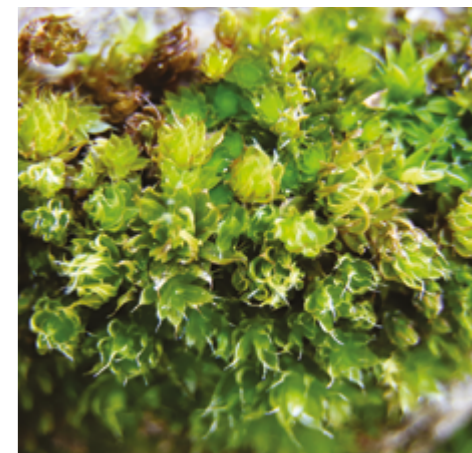
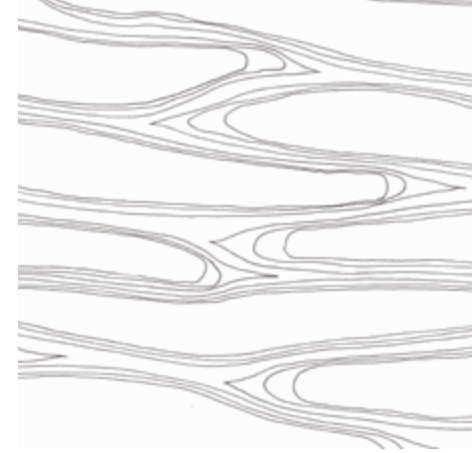
Bryo-blossom est un ensemble de vidéo-projections urbaines géolocalisées qui invitent le citoyen marcheur-promeneur à ouvrir son regard au monde microscopique des mousses et à y trouver une vérité du vivant insoupçonné.

Pour un regard plus en profondeur, **Le Ciel sous nos pieds** est une application mobile située qui nous éclaire sur l'écosystème souterrain du centre-ville d'Orléans en révélant ses caves et carrières - ces autres ciels sous nos pieds - tout en nous faisant comprendre de quelle façon celui-ci coexiste avec la surface. Selon le terme archéologique, le ciel de carrière correspond au plafond d'une carrière, le concept de l'application fait alors écho à cette terminologie.

In this approach to an attentive, observational study of the urban environment, it is through the way of looking that I aim to make every walker-stroller sensitive to these spaces to educate the eye and finally make people realize they are responsible for preserving urban ecosystems.

Bryo-blossom is a set of urban geolocated video projections which invite the city walker to open his eye to a microscopic world of moss and find an unexpected living world.

For a deeper look, **Le Ciel sous nos pieds (The Sky Under Our Feet)** is a mobile app which informs us on the Orléans downtown underground ecosystem by revealing its cellars and quarries - these other skies under our feet - while making us understand how they coexist with the surface. According to the archeological term, the sky of the quarry means the roof, the concept of the app echoes this terminology.



Family Hack

margot.charpentier1@gmail.com
margotcharpentier.com

MARGOT CHARPENTIER



Tuteurs
Laurence Salmon
X Joachim Jirou-Najou

DOE
Design Objet - Espace

L'arrivée du numérique dans la sphère familiale a bouleversé les relations parents/enfants dans l'espace de la maison. Depuis près de 20 ans, la télévision, unique écran du foyer fédérant tous les membres de la famille, a été remplacée par des écrans individuels à usage privé. Intégrés dans la maison, ces outils affectent tous les rituels quotidiens de la vie de famille. Les parents sont tiraillés entre un respect de l'intimité de leur enfant et une envie de contrôle, souvent source de conflits. Ces écrans entretiennent un paradoxe : ils mettent à distance des personnes proches géographiquement et sentimentalement.

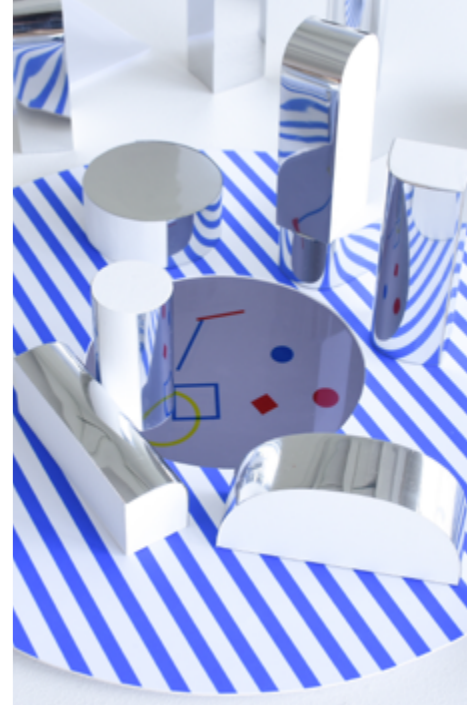
Comment alors retrouver une proximité perdue entre les membres de la famille et stimuler une communication entre les parents et les enfants via un usage détourné de ces écrans perturbateurs ? J'ai voulu penser des dispositifs renvoyant à l'imaginaire, vecteurs d'histoires, de narrations et qui développeraient les capacités créatrices de chacun.

Pour cela, j'ai souhaité dessiner des objets hybrides : entre la technicité des technologies et l'efficacité d'une forme de low tech, d'archaïsme. Ma proposition se définit par des jeux graphiques de trames, de masques faisant office de filtres colorés ainsi que des formes simples réfléchissantes interagissant avec la surface de l'écran.

The emergence of digital technology in the family sphere has upset the parent/children relationships within the household. For about 20 years the television set, the only screen within the home federating all the members of the family, has been replaced by individual screens for personal use. Integrated in the house, these tools affect all the daily rituals of family life. Parents are torn between respecting their child's privacy and a desire to control causing conflict. These screens maintain the paradox: they alienate people who are geographically and sentimentally close.

How can we find again a lost proximity between family members and stimulate communication between parents and children via a misuse of screens?

I wanted to design devices referring to the imaginary, vectors of stories, narratives and which would develop the creative abilities of each users. In order to do so, I wanted to think hybrid objects: between the technicality of technologies and the efficiency of a form of low tech, archaism. My proposal is defined by graphic sets of frames, colored masks filters and simple shapes interacting with the surface of the screen.



La marche

Une alternative
de poésie urbaine

HELDISE
CHARTIGNON

helwasec@orange.fr
behance.net/Helwasec

Tuteurs
Gunther Ludwig
& Panni Demeter

DVG
Design Visuel - Graphique



Me questionnant sur la marche dans le quotidien urbain, je cherche à parvenir à une alternative de poésie urbaine destinée au marcheur. Il s'agit d'amener le citoyen à un rapport sensible à la marche, qu'elle soit physique et/ou psychique. Je me demande comment retrouver le sens de la flânerie, de la déambulation dans un monde de passage où tout est dirigé? Comment sortir de la routine, des carcans de la marche urbaine?

- Je cherche à questionner la perception du designer dans son environnement quotidien avec pour but de:
- > Créer des espaces qui permettent de circuler avec poésie pour détourner et transformer les quartiers d'une ville.
 - > Habiter ces espaces plus poétiquement et collectivement.
 - > Réfléchir au sens de la marche dans la ville et au sens que la ville donne à la marche.

Par mon travail, je propose des interventions, des dispositifs, des installations in situ qui incitent à la marche, à la découverte d'une ville. Pour cela, j'ai travaillé dans le contexte d'une ville, Corbeil-Essonnes, située en région parisienne. Je présente cette ville comme un grand collage, un puzzle architectural et géographique proposant plusieurs parcours afin de découvrir la ville à pied.

Asking myself about the issues of walking in urban life, I seek, through artistic means, to achieve an alternative urban poetry for the walker. It is a question of bringing the citizen to a sensitive link with the idea of walking, be it physical and/or mental. I wonder, how to rediscover the meaning of strolling and wandering in a world of passage where everything is directed? How to leave the routine, the shackles of the urban walk?

- I also seek to question the perception of the designer in his daily environment with the aim of:
- > Creating spaces that allow us to circulate with poetry and imagination in order to divert and transform the neighborhoods of the city.
 - > Inhabiting these spaces more poetically and collectively in an idea of sharing creation.
 - > Reflecting on the meaning of walking in the city and the meaning that the city gives to walking.

Through my work, I propose interventions, devices, site-specific installations that encourage walking, to discover a city. For that I worked in the context of a city, Corbeil-Essonnes, located in the Paris region. I present this city as a big collage, an architectural puzzle and geographical offering several routes to discover the city on foot.



Objet poten- tiel

DAYDUG
CHUNG

dayoungue@gmail.com

Tuteurs
Gunther Ludwig
X Joachim Jirou-Najou

DOE
Design Objet - Espace

À partir d'une recherche sur le détournement et l'appropriation d'objets par l'utilisateur, la question a été posée: pourquoi réagit-on et adapte-t-on différemment le même objet? Le caractère des individus s'exprime à travers leurs objets avec leur imagination et leur créativité, afin de les rendre propres et de mieux les adapter à leur environnement.

Notre atmosphère de vie ne reste pas statique, elle est dynamique, flexible et différente pour chacun, y compris les objets. L'objet que j'appelle potentiel représente en effet une évolution mutuelle et une interaction entre l'objet et l'utilisateur. Il est à la fois un médium de stimulation de créativité et en même temps un support d'imagination. Cette intervention vient de l'intimité de l'utilisateur, elle est affectée et influencée par la totalité de l'espace et des objets qu'il possède.

La lumière permet à l'objet potentiel d'entrer en harmonie avec l'espace et les objets qui l'entourent. Ces objets lumineux, avec leur non-forme ou forme indéterminée, laissent la possibilité de transformer le galbe et la direction de la lumière. Ils donnent ainsi une sensibilité particulière à l'ensemble de l'ambiance grâce à leur articulation dans l'espace.

Starting from research on the transfiguring and appropriation of objects by users, this raised question why do we react and adapt differently to the same object? The personality of individuals expresses itself with their imagination and creativity through their objects, in order to make them their own and better adapted to their environment.

Our living ambience, including our objects, is not static, it is dynamic, flexible and different for each of us. Indeed, the object which I call potential represents a mutual evolution and an interaction between the object and the user. It is both a medium for stimulating creativity and a support for imagination. This intervention takes place in the user's privacy, it is affected and influenced by the whole space and all the objects owned.

Light allows the potential object to be in harmony with the space and the objects around. These luminous objects, with indeterminate shapes, or non-forms, make it possible to transform the direction and shape of the light. Therefore, they give a particular sensitivity to the whole atmosphere through their articulation in the space.



19

Dé- jouons les fron- tières

LISE
COGNARD

lise.cognard94@gmail.com

Tuteurs
Ludovic Duhem
& Alessandro Vicari

DOE
Design Objet - Espace



admise avec félicitations

Déjouons les frontières interroge les valeurs des activités sportives et ce qu'elles peuvent apporter dans l'espace urbain dans un contexte de crise migratoire. C'est un projet qui permet de réfléchir à comment mieux penser l'intégration des urbains en favorisant les échanges sociaux et culturels par l'investissement ludique de l'espace public. Et comment le jeu sportif devient alors une occasion de réfléchir à notre façon de vivre ensemble.

Déjouons les frontières s'inscrit dans un contexte social qui est la difficulté d'intégration des Mineurs Isolés Etrangers à Orléans. J'ai donc collaboré avec le COJIE (Collectif des Jeunes Isolés Etrangers) et, à travers des ateliers de conception, nous nous sommes approprié le jeu sportif qu'est le football.

Déjouons les frontières est un foot de rue qui représente le parcours des Mineurs Étrangers Isolés qui ont quitté leur pays pour venir en France et qui tâchent d'y (re)construire leur vie. Tout au long de la partie, les équipes doivent franchir des obstacles et enclencher de nouvelles règles qui sont à l'image de ce qu'ils ont traversé et ce qu'ils vivent actuellement pour essayer de s'intégrer.

Déjouons les frontières (Let's foil the borders) questions sports values and what they can bring to the urban space in the migratory crisis context. This project allows to reflect on how we can think urban integration by promoting social and cultural exchanges through the playful commitment to the public place. And how the sports game becomes an opportunity to think about our way of life together.

Let's foil the borders fits in with the social context which is the difficulty of integrating for the Lone foreign minors in Orléans. Therefore, I collaborated with the COJIE (a Collective of the Lone Foreign Young People) and through different workshops we appropriated the game soccer.

Let's foil the borders is a street football which represents the journey of lone foreign minors who have left their countries to come to France, and who are trying to build their new life. During the game, teams have to overcome obstacles and engage new rules which are images of what they have been through and what they are experiencing at present while trying to integrate.



21

La Famille des Rê- veuses

manon.congard@gmail.com
manoncongard.wordpress.com

MANON CONGARD



Tutrices
Catherine Hospitel
& Laurence Salmon

DOE
Design Objet - Espace

Mon projet de diplôme s'inscrit dans une recherche de création de mobilier «manifeste» à partir de matériaux jetés en déchetterie. J'imagine ainsi récupérer certains éléments qui y sont jetés et les transformer pour former ce que je nomme **La Famille des Rêveuses**. Celle-ci est composée de trois membres: La Parachutée, L'Équilibriste et La Paresseuse, qui sont des assises destinées à s'installer sur les places et jardins de la ville.

À travers chacun de ces membres à la personnalité bien particulière, l'enjeu est pour moi de sensibiliser la population au réemploi. Je ne cherche pas à aboutir à des objets identiques, mais bien à garder la singularité de chaque élément récupéré, en construisant, à partir de chacun, des structures à l'identité marquée. La notion «d'instabilité» est également importante dans mon processus de création. Cette notion est en effet ancrée dans la pratique du réemploi par le caractère aléatoire et donc instable du gisement de matériaux. Je joue de cette diversité lors de la création de mes assises pour amener surprise et réflexion auprès de leurs utilisateurs.

My project is part of research into creating manifesto furniture from materials thrown into landfills. I imagine retrieving some of the elements that are discarded and transforming them into what I call **The Dreaming Family**. This family is composed of three members: The Parachute, The Tightrope walker and The Layabout, which are seats intended to be placed in the squares and gardens around the city.

Through each of these members with a very particular personality, the challenge is for me to make people more sensitive to reusing. I don't seek to achieve identical objects, but to keep the singularity of each retrieved element, building from each of the structures to the marked identity. The notion of "instability" is also important in my creative process. This notion is indeed rooted in the practice of reusing by the random and unstable nature of the deposit of materials. I play with this diversity throughout creating my seats to bring surprise and reflection to their users.

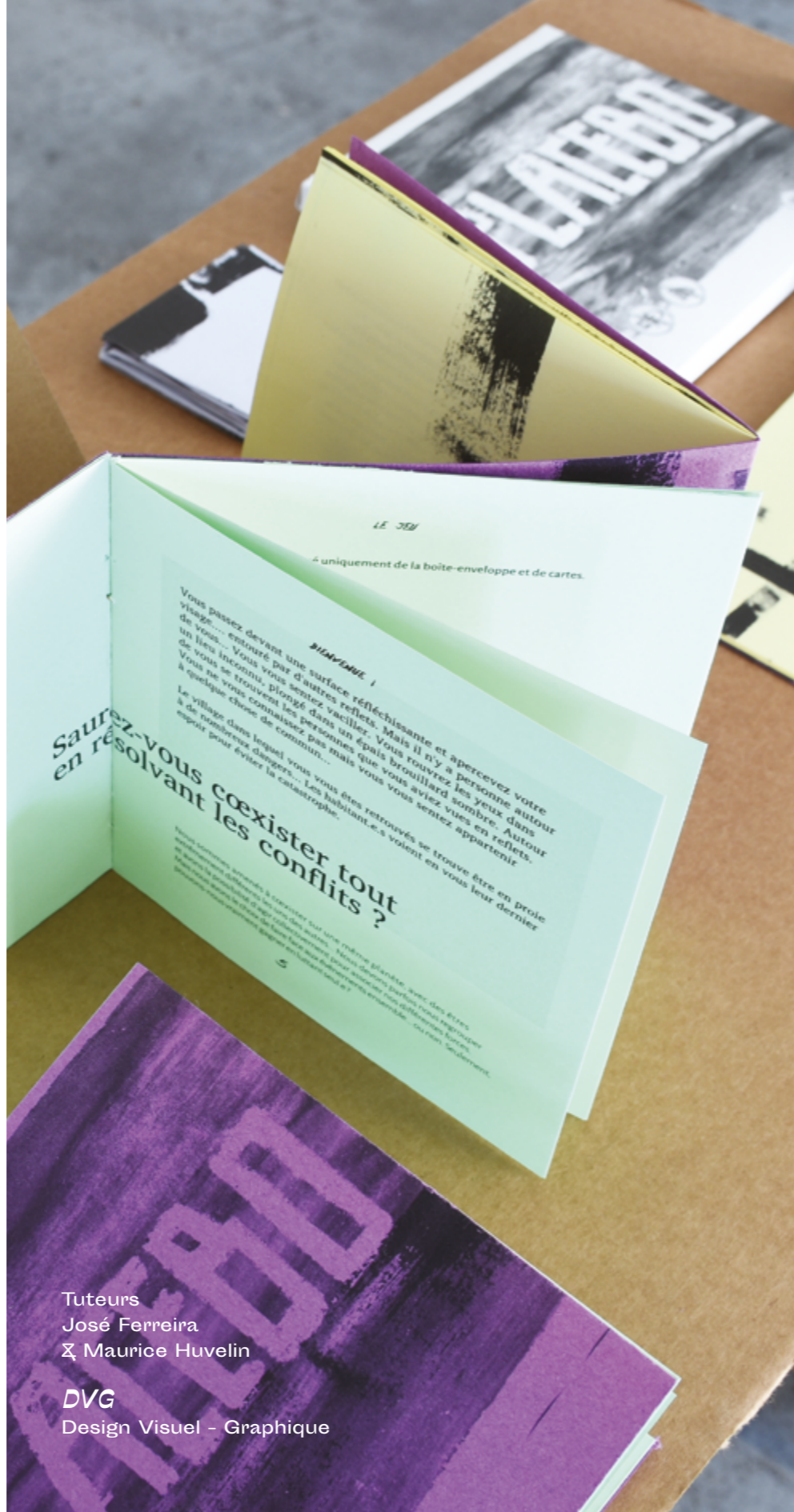


23

Placebo

ANGELA DESCHAND

angela@lilo.org
angela-d.eu



Tuteurs
José Ferreira
X Maurice Huvelin

DVG
Design Visuel - Graphique

Mon objectif en tant que graphiste et auteure est d'amener autrui à réfléchir à l'éthique de la non-violence, à devenir plus responsable vis-à-vis de ce qui l'entoure et à encourager à participer à divers projets où chacun s'implique. Mon propos est de développer un jeu où chacun.e est encouragé.e à coopérer en imaginant des actions collectives.

La boîte-enveloppe contient les règles et les cartes. Il y a 9 rôles répartis dans 3 compétences, des obstacles inspirés d'événements accélérés par l'activité humaine, des actions correspondant aux compétences des personnages, ainsi que des objets pour aider à la narration. Chacun.e incarne à tour de rôle le « meneur » ou conteur... et la phase de jeu est constituée d'une action commune.

Ce jeu n'a pas vocation à être une solution mais plutôt un outil de discussion et de partage d'expérience. Ce qui est intéressant est le récit collectif, autant que la façon dont chaque joueur.se accorde son univers personnel avec ceux des autres.

Les choix sont en corrélation avec l'éthique de la non-violence (utilisation d'outils libres, diffusion en PNP...). Je souhaite que ce jeu soit un dispositif apportant de la « valeur ajoutée » à des évènements.

As a graphic designer and an author, my goal is to make others think about the ethics of nonviolence, to become more responsible of their environment and footprint and to encourage participation in projects where everyone gets involved. My purpose is to develop a game which invites everyone to cooperate by imagining collective actions.

The game box is like an envelope, containing the rulebook and the cards. There are 9 Characters Cards divided into 3 skills; Obstacles Cards inspired by our human ecological footprint; Action Cards corresponding to the characters skills; and Item Cards useful to help create the story. Each player draws a Character Card, Action Cards X Item Cards. The one who has the game-box is the current "game master", so this player draws one Obstacle Card.

Of course, the goal isn't to solve all the climatic problems -created by human activity- but to talk about them. This game won't be an answer but a discussion and experience sharing tool. What I find interesting is the collective narrative, and the way players will get along with other players' imaginary.

My choices are linked to the ethics of nonviolence because I used free tools, spreading it by Print and Play, and linked to politically committed graphic design and DIY. I wish this game to become an item adding "added value" to events.



25

Le biodalisme

Le permis de biodaliser

fANNY

ehifanny@gmail.com
IG @fannyehi
vimeo.com/vandale

E~HL

Tuteurs
Laurence Salmon
X Eric Verrier

DOE
Design Objet - Espace

admise avec mention



Le projet sur lequel j'ai travaillé a pour objectif de sensibiliser les citoyens face à l'artificialisation et l'imperméabilisation des sols au sein de l'espace urbain. J'ai souhaité m'inscrire pleinement dans l'actualité en travaillant sur la thématique des pavés, 50 ans après mai 68.

Le biodalisme est un mouvement qui consiste à végétaliser l'espace urbain par de micro-interventions. Proche du design de fiction, il s'agit d'élaborer une équipe, appelés les dépa-vistes. Ces protagonistes retirent les pavés décon-solidés des rues pour les remplacer par le pavégétal, un pavé constitué de terre et d'argile pouvant accueillir une plante.

Le protocole est impor-tant, les dépa-vistes doivent obligatoirement porter un gilet jaune et un casque de chantier pour être intégrés à la ville et se camoufler des autorités.

Par la suite, les chantiers urbains ont pour vocation de sensibiliser les citoyens aux préoccupations écolo-giques en leur permettant d'entretenir les plantes et les terrains eux-mêmes avec un «kit à biodaliser».

Le «permis de biodaliser» vient à l'encontre du permis de végétaliser mis en place par la Mairie de Paris qui me semble bien trop res-treint pour véritablement préserver la biodiversité.

The project I have been working on aims to raise citizens' awareness of the 'artificialisation' and waterproofing of soils within the urban space. I wanted be anchored in the current events by working on the theme of cobblestones, 50 years after May 68.

Biodynamics is a movement that consists of greening the urban space by micro-interventions. Close to the design of fiction, it is about developing a team, called the 'dépa-vistes' (cobblestone removal team). These protagonists remove the deconsolidated cobblestones from the streets to replace them with the 'pavégétal', a pavement made of earth and clay that can accommodate a plant.

The protocol is important, the removers must wear a yellow vest and a hard hat to be integrated in the city and hide from the authorities.

Subsequently, the urban projects are intended to educate citizens about ecological concerns by allowing them to maintain the plants and land themselves with a "kit to biodalibrate".

The "permit to biodalise" is opposed to the planting permit established by the Paris City Council, which seems too small to truly preserve biodiversity.

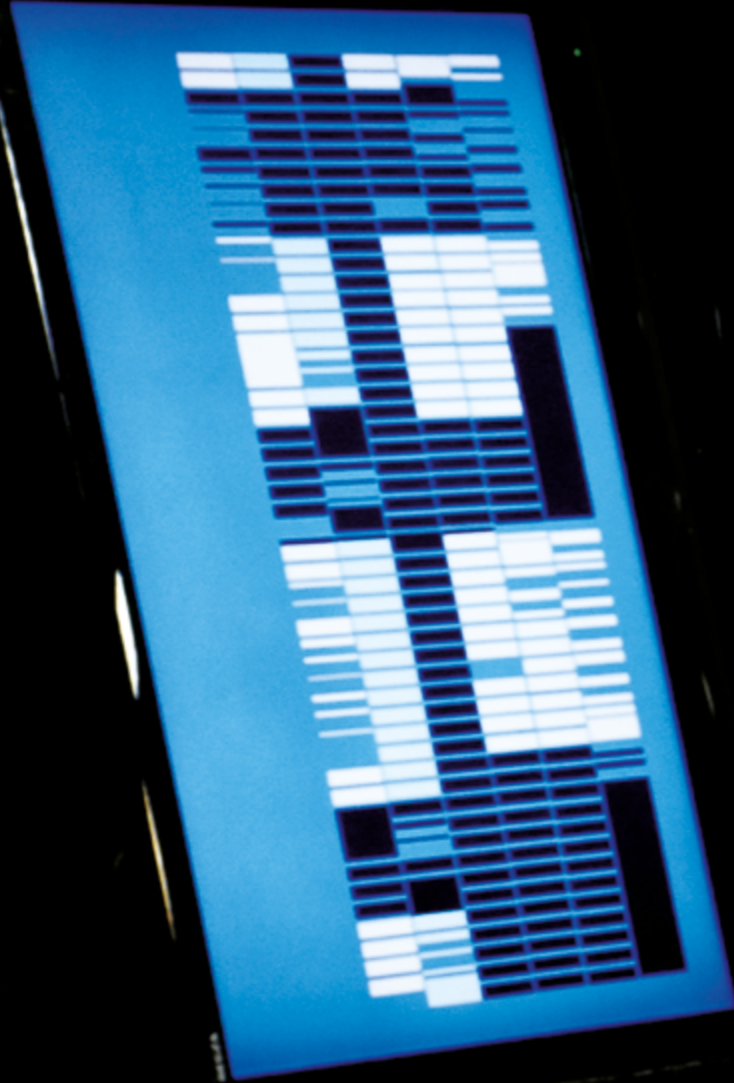


27

4 Pieces for Global Jam

SOFIA
fAHILI

sofahih@gmail.com
IG @sofiadrummer
sofahih.cargocollective.com



Tutrices
Sophie Monville
Uli Meisenheimer

DVG
Design Visuel - Graphique

admise avec félicitations

4 Pieces for Global Jam est un événement sonore et visuel basé sur le principe de jam. Traditionnellement, une jam session est une improvisation qui rassemble plusieurs musiciens.

Dans ce projet, les musiciens interprètent des images. Le titre fait référence au projet de mix télévisuel de Nam June Paik, **Global Groove** en 1973.

Le projet se décline en 4 types d'événements composantes du graphisme qui sont la forme, la couleur, le texte et la photographie. Ainsi, un ensemble de musiciens sont présents à l'événement «forme» et doivent interpréter une suite de «formes», en temps réel, qui apparaissent sur des écrans. Le but est d'interroger les nouvelles formes de création instinctive. Les artistes sont aussi invités à jamer en présentant une série de leurs créations qui sera interprétée par les musiciens.

4 Pieces for Global Jam se veut nomade, transportable et publiable.

Une communication et un site internet permettent de publier les différents événements et de partager le contenu visuel pour pouvoir suivre les projets dans différents lieux.

Simplement, une nouvelle forme de création à la croisée de l'image et du son.

4 Pieces for Global Jam is a multidisciplinary creation project. It is a sound and visual event based on the principle of a jam session. The idea was to create a jam where musicians interpret images. The title refers to the 1973 television mix project of Nam June Paik, **Global Groove**. The project is divided into 4 types of events that represent the components of the graphics that are form, color, text and photography.

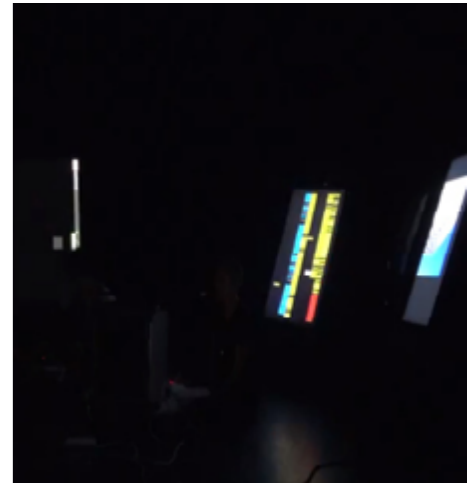
Thus, a group of musicians present at the "form" event interpret a series of "forms" which appear on screens in real time. The goal is to question the new forms of instinctive creation.

The artists who create the visuals are also invited to jam by presenting a series of their creations. This series of images will be performed by the musicians.

4 Pieces for Global Jam is a nomadic, transportable and publishable project.

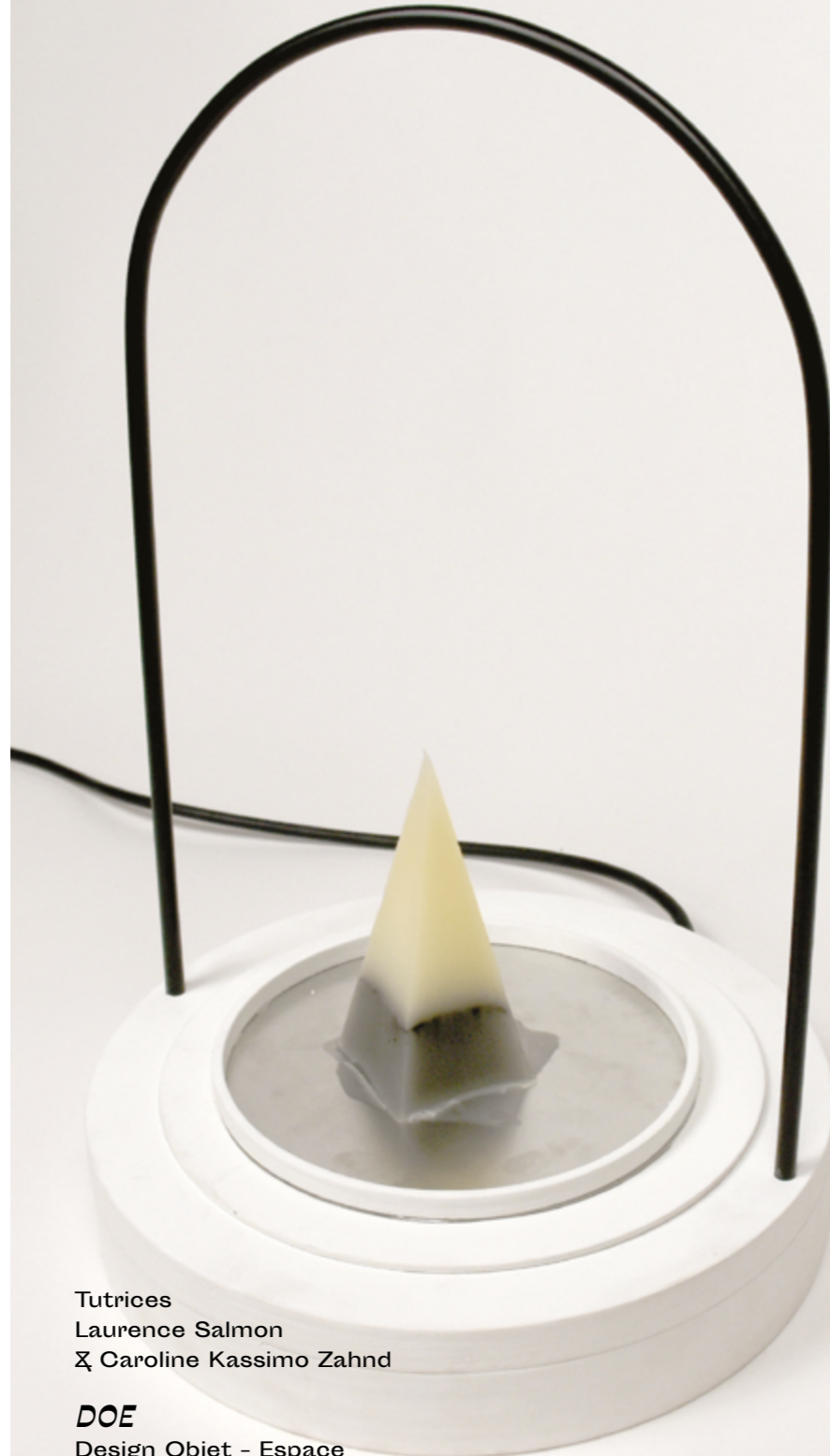
A website allows to communicate on and publish the different events, share the visual content and follow the projects in different places.

This is a new form of creation at the crossroads of image and sound.



Contacts,
vers des
possibles
numé-
riques

genovese.lea@gmail.com
LÉA
GENOVESSE



Tutrices
Laurence Salmon
& Caroline Kassimo Zahnd

DOE
Design Objet - Espace

admise avec félicitations

L'utilisation croissante des outils numériques tel que la tablette et le smartphone entraîne une perte de contrôle de l'outil, une perte de conscience réelle de notre consommation de temps passé dessus.

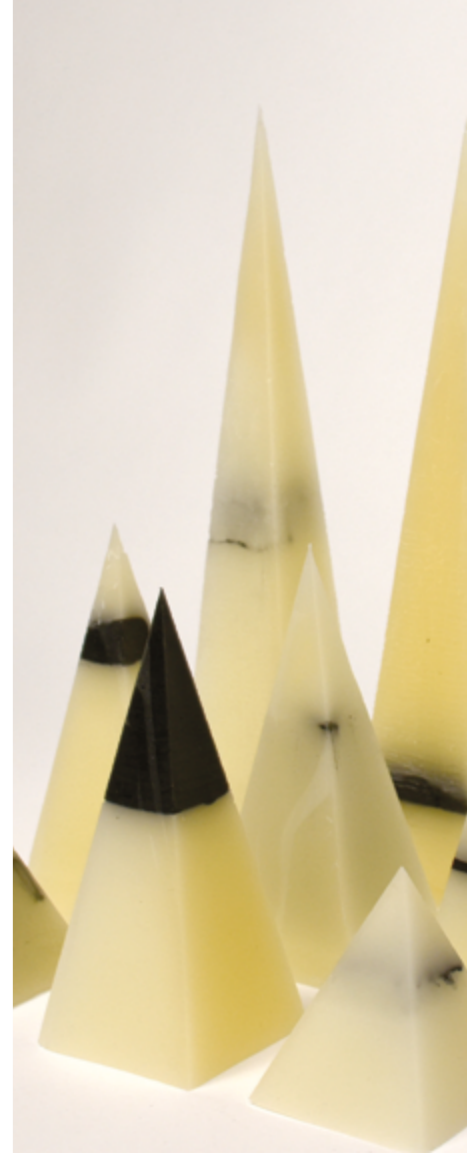
Mon projet s'articule autour de deux phases qui sont deux réflexions spéculatives sur une façon de visualiser cette consommation, cela afin de permettre d'éveiller la conscience des utilisateurs et ainsi faire réfléchir à notre futur avec le numérique. Comment le design peut-il intervenir afin de mieux anticiper et gérer nos comportements associés?

La première phase est une vidéo mettant en scène des insectes en papier. L'insecte relève d'un système invisible régissant notre monde, comme un système similaire à l'organisation de la vie numérique. Chaque insecte correspond à une donnée numérique, prend vie et se déplace quand celle-ci est activée sur le smartphone. La représentation par les insectes accentue le caractère anxiogène et invasif de notre utilisation. En réponse à cette prolifération, la seconde phase est un objet de régulation. Notre temps consommable est symbolisé par des pyramides en cire qui prennent place au centre d'un dispositif chauffant synchronisé avec l'activité du smartphone. La cire fond durant l'utilisation du téléphone et donne ainsi à voir une matérialisation de notre consommation.

The increasing use of digital tools such as tablets and smartphones entails a loss of control of the tool itself, a real loss of awareness of time spent on them.

My project revolves around phases of speculative reflection on the manner of visualising of this consumption, in order to raise user awareness and therefore make us reflect on our future with the digital. How can design intervene to better anticipate and manage our associated behaviour?

The first phase is a video staging paper insects. The insects fall within an invisible system ruling our world, like a system similar to the organisation of the digital world. The first phase of the video stages paper insects. The insect belong to an invisible system determining our world, similar to the organisation of digital life. Each insect matches digital data and comes alive and moves when it is activated on the smartphone. The representation by insects accentuates the unnerving and invasive feature of our use. In response to this proliferation, the second phase is a control object. Our consumable time is symbolised by wax pyramids place in the centre of heating device synchronised with the smartphone activity. The wax melts while using the phone thus visibly materialising our consumption.



3 1

Level One

ggoutard@esad-orleans.fr

G AËL GOUTARD



Tuteurs
Sophie Monville
& Nicolas Tilly

DVG
Design Visuel - Graphique

admis avec félicitations

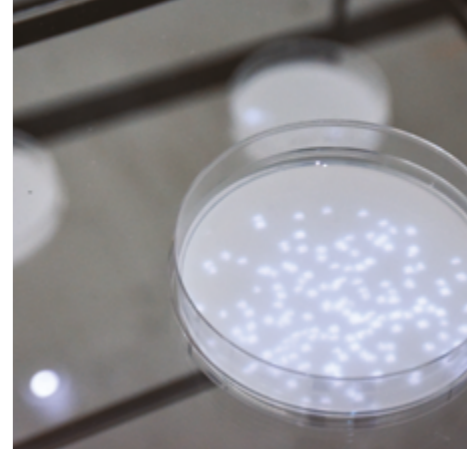
Level One est une recherche portant sur les environnements numériques et les dialogues qui s'établissent en leurs seins dans l'alternance entre geste du corps, écriture de programmation et geste d'un automate. Différentes questions se sont posées autour des formes de narration à l'heure de l'imageactable^{*}: comment celles-ci pouvaient naître dans le temps de la performance, aussi temps d'une cohabitation, dans un territoire-système ou théâtre peuplé de créatures numériques?

Il a été question, durant cette recherche, de découvrir les arcanes de jeux vidéos -d'en constituer une archive- tout autant que d'y chercher des nouveaux territoires et la nature de ce qui les compose par strates de dépouillement. **Level One** est la tentative de confronter ces espaces à de nouvelles dispositions, dénudées et matricielles; série de dispositifs dans lesquels nous pouvons jouer et mesurer nos corps dans les battements de la machine en un temps dont les extrémités n'ont pas été définies.

^{*}Barboza Pierre et Weissberg Jean-Louis (dirs.), Image Actée. Scénarisations numériques, Parcours du séminaire. L'action sur l'image, Paris, éditions L'Harmattan, 2006.

Level One is a research on digital environments and the ensuing dialogs that form within them -between human gesture, program writing and robotic movement. With the advent of "imageactable"^{*}, different questions have risen about possible narrative forms: how could they come to be during time of performance -also that of a cohabitation- in a system-area or a theatre inhabited by digital creatures?

Throughout this research, the point was to discover the secrets of video games -while keeping a record on them- to define new territories and uncover the nature of the levels that compose them. **Level One** is an attempt to confront those spaces to new stripped layouts and matrix environments; a set of devices where we can play and measure our bodies in the beating of machines, in a time where ends have not been defined.



33

Bapaco

dguimard@gmail.com

DAVID GUIMARD



Tuteurs
Ludovic Duhem
X Olivier Bouton

DOE
Design Objet - Espace

En tant que designer, j'ai voulu ouvrir un environnement de techniques de création adapté aux enfants pour qu'ils viennent s'en saisir et se les approprier. Pour cela, je propose le **Bapaco**: un espace d'apprentissage et de transmission de savoirs et savoir-faire.

Bapaco est un dispositif composé de machines outils simples et pensées pour l'enfant. Ces machines outils, par leur forme et leur utilisation particulières, communiquent à l'enfant la technique, le process utilisé. Il y a deux process de base: le **Bapa** (un procédé de moulage au plâtre) et le **Baco** (un procédé de tournage au fil) pouvant se combiner et évoluer. L'enfant a une série de choix à faire tout au long de sa création qui conduiront, par ses gestes et les matériaux utilisés (ajout d'additifs par exemple), à un résultat unique. Le faire, l'expérimentation de l'enfant est ainsi mis au service de la connaissance des process. Les machines outils permettent aussi des systèmes de collaborations et d'entraides créant une dynamique de création.

As a designer, I wanted to open an environment of creation techniques to children. I propose Bapaco, a knowledge and know-how transmission and learning space for children.

Bapaco is composed of machine tools simple and thought for the child. These machine tools by their particular forms and their use communicate to the child the technique, the process used.

There are two basic processes, the **Bapa** (a plaster casting process) and the **Baco** (wire filming process) that can combine and evolve. The child has a series of choices (gestures, materials) to create a unique result. Doing is at the service of the learning about and making the object(s).



35

Nomad Flow

ELISA
elsa.haiby@gmail.com
IG @elsaelhaiby_

HAIBY
IG @optimalflow
IG @klajokliu_zine

Tuteurs
Gunther Ludwig
X Stéphane Pichard

DVG
Design Visuel - Graphique

Mes réflexions autour du nomadisme ont commencé par une nécessité, un besoin viscéral de me sentir connectée avec autrui, avec le monde, avec le réel... Ce sentiment, je le partage avec de nombreuses personnes que j'appelle des nomades sédentaires. Ce sont des gens itinérants, parfois physiquement mais surtout mentalement et qui, attirés par les énergies de leurs entourages, s'arrêtent de temps à autre afin d'être au moment présent.

J'ai ainsi décidé, au printemps 2018, de partir en Lituanie, en Pologne et en Allemagne afin de retrouver le **Nomad Flow** qui me permettra de produire des images en mouvement. Pour ceci, j'ai instauré des rituels créatifs de captation de l'image basés sur la répétition d'une même tâche, d'un même geste. Les vidéos étaient systématiquement filmées à la verticale pendant 15 secondes et ce en zoomant au maximum sur l'objet de notre attention. L'idée était d'apprendre la lenteur, la patience et de rentrer dans une méditation de l'image. À travers ceci, je souhaite questionner nos rapports contemporains avec trois éléments : l'image, le corps humain, et le corps étranger.

My research on nomadism began with a visceral need to connect with others, with the world, with reality... This feeling of endless longing I share with many people (who I call sedentary nomads) is what drives me to create. We are permanently moving, sometimes physically but above all mentally, and from time to time we stop because we hear surrounding energies call upon us to take a moment and be in the now.

In the spring of 2018, I left what I called home and travelled to Lithuania, Poland and Germany. I wanted to find the **Nomad Flow** that will allow me to produce art. For this, I established a set of creative rituals with the aim of capturing moving images. They were based on the repetition of one exact task, of one exact gesture. The videos were systematically filmed vertically for 15 seconds while zooming to the maximum on the subject of attention. The idea was to learn how to slow down and be patient in hopes of going into a meditation of the image. Through this work, I wish to question our contemporary relationships with three elements: visual data, the human body, and the foreign body.



Les para- pluies inversés

Espaces dédiés
à la pluie

marie.hendriks@outlook.com

MARIE HENDRICKS

Tuteurs
Didier Laroque
& Alessandro Vicari

DOE
Design Objet - Espace

admise avec mention

Suite au constat que l'eau de pluie n'est pas aujourd'hui considérée comme une ressource mais comme un déchet, j'ai cherché le moyen de la valoriser dans l'espace urbain. Du fait de l'imperméabilisation des sols en ville, l'eau de pluie est généralement dirigée vers des canalisations et est chargée de particules fines dues à la pollution de l'air.

Soucieuse de trouver des solutions quant à un rapport différent avec l'eau de pluie dans l'espace urbain, j'ai élaboré, en tant que designer, un projet sensibilisant les citoyens, en trouvant une alternative écologique à ces problèmes.

Pour cela, à l'échelle du quartier, je propose aux habitants de participer à la construction éco-responsable d'un espace pédagogique et sensible dédié à la récupération, la dépollution naturelle ainsi qu'à l'utilisation de l'eau de pluie.

Avec ce projet, je propose un soutien aux collectivités locales en prônant un moyen de faire entrer dans les mœurs une nouvelle économie de l'eau pluviale, et un confort de vie plus naturel. Je voudrais ainsi offrir aux citoyens le moyen de s'informer tout en se reposant et en laissant s'évader leurs sens.

Following the observation that rainwater is not today considered as a resource but as waste, I have sought the way to value it in the urban space. Due to the waterproofing of urban ground, rainwater carries fine particles from air pollution and is usually directed to pipes.

Eager to find solutions for a different relationship with rainwater in the urban space, as a designer I have developed a project to find an ecological alternative to these problems and raise awareness.

For this, at the neighborhood scale, I propose the inhabitants participate in the eco-responsible construction of a teaching and sensitive space dedicated to the recovery, natural cleaning and use of rainwater.

With this project, I propose support to local communities by advocating a way to make a new economy of rainwater and more natural living conditions become commonplace. I would like to offer city-dwellers a way to get information while resting and letting go.



39

Pro- ducts guerilla

DINOSKIC
dinohuskic.hk@gmail.com
dinohuskic.vi.wixsite.com/dinohuskic

Tuteurs
Ludovic Duhem
X Olivier Bouton

DOE
Design Objet - Espace

L'expérience de consommation a fortement changé pour l'individu depuis l'émergence de la société de consommation et la naissance des centres commerciaux. Aujourd'hui, le consommateur est un guerrier qui doit se battre pour acquérir ses produits lors d'événements promotionnels toujours plus exorbitants. La consommation est un conflit violent et physique.

Ce projet est un «kit de survie» pour le consommateur en milieu consumériste hostile. Il se compose de plusieurs objets qui ont pour but d'aider le consommateur à se défendre lors d'émeutes commerciales, ainsi que camper dans la rue devant les boutiques.

La production plastique a été inspirée par l'univers formel d'objets de guerre, détournés et réinventés pour le consommateur.

Ce «kit de survie» explore les notions de protection et d'agression tout en ironisant sur les événements et les comportements que crée le consumérisme aujourd'hui. Empreint de sarcasme et d'absurdité, ce projet s'appuie sur une réalité pour amplifier son non-sens.

The individual consumer experience has greatly changed since the beginning of the consumer society and the birth of shopping centres. Today, the consumer is a warrior who must fight to acquire products during promotional events ever more extreme. Consuming is a violent and physical conflict.

This project is a consumer survival kit in a hostile consumerist environment. It is made up of several objects which aim to help the consumer defend himself during commercial riots, and also camp in the street outside stores.

Taking inspiration from the formal world of war artefacts, the plastic production gives them a new twist and reinvents them for the consumer.

This survival kit explores the notions of protection and aggression while making fun of the events and conduct which consumerism causes today. Suffused with sarcasm and absurdity, this project rests on a reality to amplify its nonsense.



41

Chemins de mémoire et objet du souvenir

ajerome@esad-orleans.fr
aurorej.bruei

AURORE JÉRÔME

Tuteurs
Laurence Salmon
✂ Joachim Jirou-Najou

DOE
Design Objet - Espace

admise avec mention

Les souvenirs permettent de voyager à travers les différentes temporalités. Ces paysages mentaux sont constitués de fragments, de points forts, de trous noirs... Étant propres à chacun, ils peuvent cependant appartenir à une mémoire collective mais ces souvenirs sont vécus de façon personnelle. Marcel Proust considère comme «vrais» souvenirs ceux qui ont été oubliés, enfouis au plus profond de nous. Tapis dans l'ombre, ils surviennent de façon soudaine à travers la perception d'un de nos sens, cela peut être un son, une odeur, une image...

En traçant différents chemins, les souvenirs façonnent les paysages de nos intérieurs. Ainsi, il est important de se souvenir pour exister. Les sensations que l'on perçoit se basent sur le réel mais peuvent s'en détacher progressivement pour évoquer, insinuer, suggérer de nouvelles images et créer de nouveaux paysages. Ainsi, une forme d'imaginaire, voire de mystérieux, prend place dans notre esprit comme une nouvelle cartographie du souvenir.

Le texte crée la toile de fond de mon projet et m'amène à créer des dispositifs nécessitant l'intervention du visiteur de différentes manières afin que celui-ci vive une expérience sensorielle qui le ramènera peut-être à ses propres souvenirs.

Memories allow to travel through different temporalities. These mental landscapes are made up of fragments, strong points, black holes... Being specific to each of us, they can however belong to a collective memory but these memories are experienced in a personal way. Marcel Proust considers "true" memories those which have been forgotten, buried deep within us. Lurking in the shadows, they occur suddenly through the perception of one of our senses, maybe a sound, an odor, an image... which somehow takes some of us back into the past, where on the contrary, an event previously experienced is reborn in the present time. By tracing different paths, memories shape the landscapes of our interiors. So, it is important to remember in order to exist. The sensations we perceive are based on the real but can be gradually detached to evoke, insinuate, suggest new images and create new landscapes. Thus in our mind a form of imaginary, even mysterious, takes place as a new cartography of memory.

Text creates the backdrop for my project and leads me to create devices that require the visitor's intervention in different ways so that they experience a sensory experience that, perhaps through a smell, displacement, sound, "contemplation" will take him back to his own memories.



43

Cons-
truire
ensem-
ble

gle-blav@esad-orleans.fr

GÉRSEUDE
LE BLAV

Tuteurs
Gunther Ludwig
✂ Alessandro Vicari
✂ Sébastien Pons

DOE
Design Objet - Espace



admise avec félicitations

Mon projet de diplôme traite de l'apprentissage de la coopération à l'école. Je cherche à établir dans le contexte scolaire élémentaire un climat favorable à des interactions apaisées et plus fluides entre les individus. Pour cela je me penche sur la méthode de travail du designer, puisque lui aussi doit coopérer dans sa pratique créative.

Pour cela, j'ai développé trois projets : le premier est un set d'objets permettant aux enfants d'exprimer leurs émotions. Ainsi, ils ont la possibilité de mieux appréhender leur état émotionnel qui influe sur leur relation à l'autre. Mon second projet est un mobilier qui permet aux enfants de gérer leurs émotions. C'est un espace où ils peuvent venir se réfugier pour se calmer et mieux revenir dans les apprentissages. Enfin, le dernier projet est un outil de construction des rapports humains sous forme de marquage au sol. On utilise des bandes colorées à mettre au sol pour soutenir un rituel nouveau dans les interactions des individus, puis, une fois le rituel établi, les marquages peuvent se retirer et seules les relations restent.

My diploma project deals with learning cooperation at school. I am seeking to establish a climate conducive to calmer and more fluid interactions between individuals in the elementary school context. To achieve this, I have looked at the working method of designers, since they too must cooperate in this creative practice.

Consequently, I have developed three projects: the first is a set of objects allowing children to express their emotions. Thus, they have the opportunity to better understand the emotional state that affects their relationship to the others. My second project is furniture that allows children to manage their emotions. It is a space where they can come to find refuge to calm down and better go back to learning. Finally, the last project is a tool for building human relationships in the form of floor markings. Colored strips are used to support a new ritual in the interactions of individuals, then once the ritual is established, these markings can be withdrawn and only relations remain.



45

L'imagination chez l'enfant

SOPHIE
LJM

slim@esad-orleans.fr
IG @sophieilms
sophieilm.fr

Tuteurs
Emmanuel Cyriaque
& Uli Meisenheimer

DVG
Design Visuel - Graphique



admise avec mention

Mon projet de diplôme se base sur des questions d'enfants. À travers des workshops et des ateliers de dessin menés avec des enfants, j'ai été confrontée à certaines questions de leur part sur des sujets divers et face auxquelles les réponses me semblaient évidentes, tellement évidentes que je ne pouvais pas moi-même les expliquer.

À travers un travail d'auteure et de plasticienne constitué d'illustrations et d'animations, je propose des éléments de réponses à l'enfant et à l'adulte non pas dans le but d'apporter une vérité absolue mais plutôt dans l'intention de mettre en valeur le rôle que joue l'imagination dans l'apprentissage de l'enfant.

Il s'agit avant tout d'une expérience plastique dans laquelle je pose un regard subjectif sur l'enfance tout en essayant de sensibiliser l'adulte à cet univers poétique. Ces éléments de réponses s'appuient sur les caractéristiques propres de la psychologie enfantine et il vise à provoquer un échange autour de représentations différentes du monde. Mon travail d'animation est également pour moi une façon de questionner les nouveaux supports d'écriture et de lecture notamment à travers la narration numérique.

My degree project is based on children's questions. Through drawing workshops with children, I have been confronted with some of their questions on various topics and been quite unable to explain some answers which seemed so obvious to me.

It is through a written and plastic work composed of illustrations and animations that I propose part of the answer to children and adults, not with the intention to offer absolute truths but rather to emphasize the part played by imagination in children's learning.

This is, first and foremost, a plastic experience in which I look subjectively at childhood while trying to make adults sensitive to this poetic world. The elements of the answers are based on the characteristics specific to child psychology, and aim to bring about an exchange around the different representations of the world. My animation work is equally a means of questioning new writing and reading media, especially through digital narrative.



SALOMÉ MICHARD

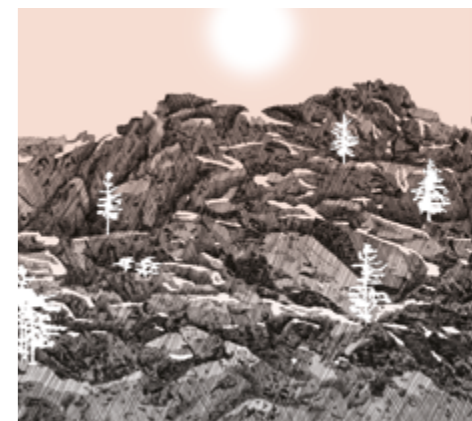
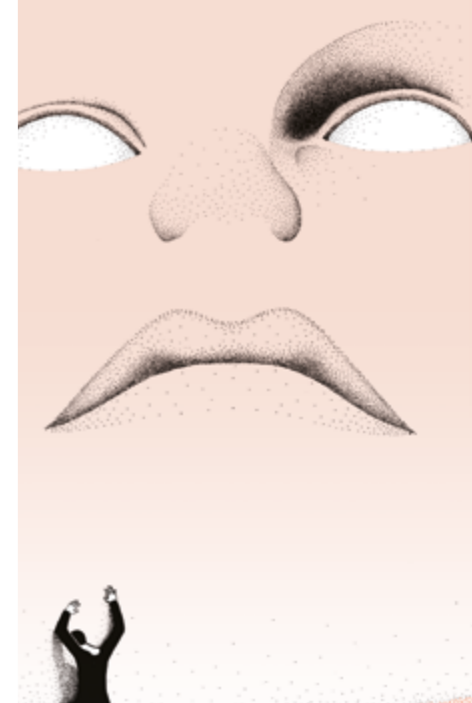


Mes diverses recherches et rencontres m'ont fait constater l'omniprésence de métaphores liquides pour parler des flux migratoires (frontières poreuses, marée humaine qu'il faut canaliser, un afflux de migrants qui se déverse...). Ces mises en mots et en images constituent des dispositifs rhétoriques qui saturent les discours et les représentations. Dans mon mémoire, j'ai eu envie de montrer que la naturalisation de groupes humains en masse aqueuse les déshumanise. Je voulais ouvrir les yeux sur ces tics de langage et leur omniprésence à travers le parcours fragmenté d'un exilé.

Pour mon projet plastique, j'ai souhaité continuer de relater un parcours métaphorique. Mes premières recherches se sont concentrées sur la représentation de l'exil et les différents modes de narration. Mes diverses expérimentations m'ont amenée à intégrer le personnage, anonyme exilé, dans une narration graphique. Il y est toujours question de fragmentation du parcours et de l'identité, mais ici, l'exil s'inscrit dans une errance. On ne sait ni d'où il vient ni où il va. Au fil du récit, on le voit évoluer physiquement et psychologiquement. Tout se délite, lui comme ce qui l'entoure. J'utilise cette narration comme un moyen de poser un autre regard sur le phénomène migratoire et l'exil. J'envisage la fiction, la métaphore et l'imaginaire comme un possible pour pousser à la réflexion de manière plus douce sans pour autant imposer un discours péremptoire.

My several researches and encounters made me realize that liquid metaphors referring to migratory flows are omnipresent (porous borders, human flood, inundation, migratory wave...). Actually these words and imageries constitute rhetorical tools and saturate both speeches and representations. In my thesis, I wanted to show that assimilating migration into a liquid mass leads to dehumanize exile. I was looking for opening people's eyes to those language habits and to the omnipresence of that vocabulary in the fragmented process of an exile.

In my plastic project, I have wished to still talk about a metaphoric process. First, I have worked on the exile representation. Then, I have questioned myself on different readings and narrative forms. These experiments have led me to integrate the character, an anonymous exile, into a graphic narration. It is still a question of process and identity fragmentation. Exile enters into wandering. We don't know where he comes from or where he goes. In the story, we can see him progressing physically and psychologically. Identity fragmentation also alters the overall landscape that becomes totally unreal. I am using this narration as a way of having a different perception of the migratory phenomenon and exile. I consider fiction, metaphor, imaginary as an invitation to think.



ÉSAD ORLÉANS

École Supérieure d'Art et de Design

L'École Supérieure d'Art et de Design d'Orléans est un Établissement public de coopération culturelle (EPCC) dédié à l'enseignement supérieur artistique. Elle fait partie du réseau des écoles d'art publiques du ministère de la Culture. Elle forme des étudiants à temps complet et les amène au grade Master II.

Comptant une cinquantaine de professeurs et assistants d'enseignements pour près de 300 étudiants, l'ÉSAD Orléans se distingue par sa spécificité design, du signe à l'espace, au sein des enseignements supérieurs artistiques français. La question du design (du dessin au dessein) à l'École Supérieure d'Art et de Design d'Orléans accompagne la question de la création. Ancrée dans une approche artistique contemporaine, imaginative et prospective, elle fonde les projets qui se déploient du signe à l'espace, du corps à l'image, du matériel à l'immatériel, du sensible à l'interactif.

L'ÉSAD Orléans propose deux filières (design visuel - graphique; design objet - espace) et délivre des diplômes nationaux: DNA (Bac +3) et DNSEP conférant le grade Master (Bac + 5, RNCP 1).

En dehors des deux cycles DNA/Licence et DNSEP/Master, une classe PRÉPA prépare les jeunes post-bac aux métiers de la Culture. Une Unité de recherche ECOLAB permet aux post-masters (art/design/architecture) de se questionner sur des recherches environnementales.

Présidente:
Béatrice Barruel

Directrice générale:
Jacqueline Febvre

Secrétaire générale:
Patricia Pujol

Directeur des études:
Frédéric Mary

Colophon

Direction de la publication:
JACQUELINE FEBVRE

Graphisme

Coordination:
ULI MEISENHEIMER

Conception:
ANGELA DESCHAND
& ELSA HAÏBY
DNSEP 2018

Relectures & corrections:
ANGÉLIQUE
SWIERCZYNSKI
& MARIE DANSE (français)
ANDRÉE FUREY (anglais)

Suivi technique:
MARLÈNE BERTOUX
CLÉMENCE BRUNET

Scénographie

Coordination:
SÉBASTIEN PONS

Conception:
Les gens géniaux
(GERSENDE LE BLAY
& LÉA GENOVESE)
DNSEP 2018

Régie technique:
MICHAËL DE LOOZE
ANDRÉ MARIA
DAVID JUGI
STÉPHANE DETREZ
CAMILLE LEGRIFON
& MADI KASSAY

Communication
JULIE QUESNEL
MORGAN BODART

Relations extérieures
& partenariats
CATHERINE BAZIN

Enseignants tuteurs de diplômes DNSEP

EMMANUEL CYRIAQUE
coordinateur
design visuel – graphique

GUNTHER LUDWIG
coordinateur
design objet – espace

OLIVIER BOUTON
PANNI DEMETER
LUDOVIC DUHEM
JOSÉ FERREIRA
MAURICE HUVELIN
JOACHIM JIROU-NAJOU
CAROLINE KASSIMO-ZAHND
DIDIER LAROQUE
ULI MEISENHEIMER
SOPHIE MONVILLE
STÉPHANE PICHARD
LAURENCE SALMON
NICOLAS TILLY
RAPHAËL UHRWEILLER
ÉRIC VERRIER
ALESSANDRO VICARI

Remerciements

À toute l'équipe
enseignante, administrative
et technique de l'ÉSAD
Orléans

À nos partenaires
À Orléans Métropole,
À la DRAC Centre-Val de Loire,
Au Théâtre d'Orléans,
notamment son directeur,
François-Xavier Hauville,
et son régisseur
Denis Augros

Jeunes_ designers _2018

Publication de
l'ÉSAD Orléans,
École Supérieure
d'Art et de Design

[www.esad-orleans.fr]

Imprimé à l'imprimerie
municipale d'Orléans

Septembre 2018

Exposition_ du_11_09_ _au_15_09_ _2018

au Théâtre d'Orléans
Bd. Pierre Ségelle
45000 Orléans, France

Typographies _utilisées

Blocus, de Martin Desinde
Combat, de Martin Desinde
Savate, de Wesh
Sporting Grotesque,
de Lucas Le Bihan

[www.velvetyne.fr]

École
supérieure
d'Art
et de
Design
d'Orléans

É
S
A
D

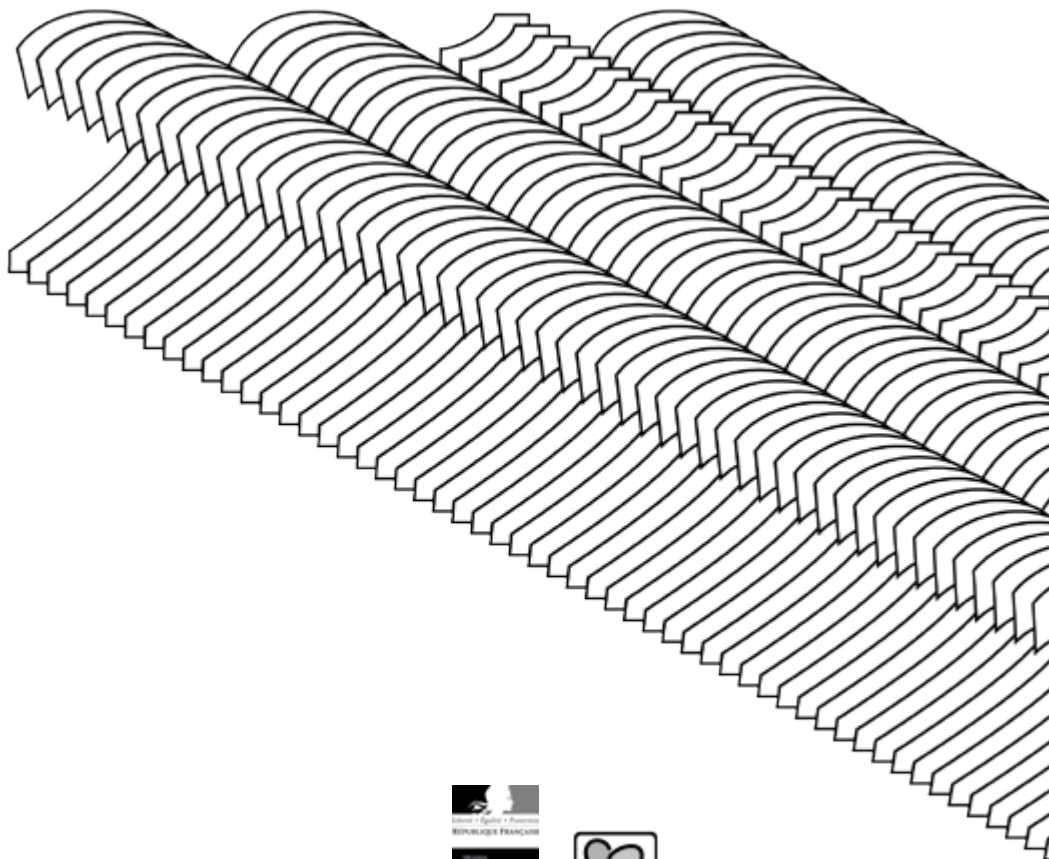
YOUNG DESIGN- ERS 2018 DIPLOMAS

VISUAL – GRAPHIC DESIGN
OBJECT – SPACE DESIGN

DIPLOME NATIONAL SUPERIEUR
D'EXPRESSION PLASTIQUE

DNS (E)D

**DESIGN VISUEL & GRAPHIQUE
DESIGN OBJET & ESPACE**



la Scène
nationale
d'Orléans

ORLÉANS
MÉTROPOLÉ



Loiret
votre Département