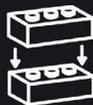


JEUNES
DES
IGN
ERS

UNE
HISTOIRE
D'AVENIR

20
15

École É /
supérieure
d'Art S A
et de D
Design
d'Orléans



Le mot de la Présidente

C'est un vrai plaisir pour moi, en tant que présidente de l'ÉSAD et vice-présidente de Agglomération Orléans Val de Loire, d'accueillir dans l'ancien Hôtel de Ville d'Orléans, bâtiment Renaissance construit par Jacques 1er Androuet du Cerceau, dans le cadre des Journées Européennes du Patrimoine, des étudiants tout juste diplômés de l'École supérieure d'art et de design d'Orléans. Deux esthétiques qui s'affrontent, se confrontent, dans un petit clin d'œil : certains élèves de l'ancienne Ecole gratuite des beaux-arts d'Orléans ont peut-être œuvré dans ce bâtiment patrimonial ? Parce qu'ils seront demain, à l'heure de notre avenir numérique, les nouveaux concepteurs de notre environnement, ces jeunes créateurs de l'ÉSAD sont une vraie mine pour l'avenir d'un territoire comme le nôtre.

Béatrice Barruel
*Présidente de l'ÉSAD Orléans,
Vice-présidente de l'Agglo Orléans Val de Loire*

JEUNES DESIGNERS 2015 UNE HISTOIRE D'AVENIR

Dans le cadre des Journées européennes du Patrimoine

Exposition du 19 septembre au 2 octobre 2015.

*A l'Hôtel Groslo, Orléans
Samedi 19 de 17h à 19h et dimanche 20 de 10h à 19h
puis du lundi au dimanche de 9h à 12h et de 14h à 18h*

*A l'ÉSAD Orléans
samedi 19 et dimanche 20 de 10h à 19h
puis du lundi au vendredi de 10h à 19h*

Un pas d'avance pour une histoire d'avenir

Parmi les savoirs mis en avant par Edgar Morin pour l'éducation du savoir, il en est un qui nous concerne particulièrement dans nos écoles supérieures d'art et de design : il s'agit d'apprendre à affronter l'incertitude. Au sens du philosophe, prédire le destin humain est une illusion et le futur se nomme incertitude. Ce qui est primordial est donc de savoir affronter les incertitudes, avec intelligence et créativité.

La question du design (du dessin au dessein) qu'enseigne l'ÉSAD Orléans, est à la confluence d'idées nouvelles empruntées à la science, à l'art, à l'économie et à la politique (Vilém Flusser). Elle fonde les interrogations des étudiants, dans le domaine de la création, du signe à l'espace, du corps à l'image, du matériel au virtuel, du sensible à l'interactif.

Formés à passer de l'idée au projet et du projet à la réalisation, nos jeunes diplômés dont l'exposition présente les travaux ont passé cinq ans à l'ÉSAD pour obtenir leur Master. La plupart d'entre eux ont élargi leurs horizons par des voyages en Europe ou dans le monde. Leurs projets interrogent notre environnement, celui du quotidien, celui de notre devenir, celui de nos peurs ou de nos fantasmes, dans une approche imaginative, sensible et prospective du projet.

C'est pourquoi nous avons souhaité répondre à la proposition de la Mairie d'Orléans, en exposant nos diplômés 2015 dans le cadre des Journées Européennes du Patrimoine les 19 et 20 septembre en cohérence avec le thème national « Le patrimoine du XXI^e siècle, une histoire d'avenir ».

Cette exposition collective présente les projets de 13 sélectionnés (sur 24 diplômés) parce qu'ils ont reçu une mention ou les félicitations de leur jury, ou encore parce que leurs travaux, interrogeant avec sensibilité l'espace, le numérique, la narration, nous semblent en adéquation avec le thème : une histoire d'avenir.

Je remercie infiniment Gunther Ludwig et Eric Verrier qui ont assumé la coordination et la scénographie d'une exposition un peu impromptue, les tuteurs et enseignants et les équipes de l'ÉSAD qui ont participé à leur formidable formation. Et bien sur nos tutelles, la Mairie d'Orléans et le Ministère de la Culture et de la Communication qui permettent, avec l'aide de la Région, du Département et le soutien de nos partenaires, le financement de notre école de la création.

Demain, nos jeunes diplômés confronteront leur vision du monde au réel. Créateurs d'images, de signes, d'espaces, d'objets, de services, designers, graphistes, illustrateurs, vidéastes ou web designers... parfois un peu tout cela... Ils sont capables de faire face aux incertitudes de notre monde pour proposer de nouvelles pistes d'interventions, de conceptions, d'interactions, d'échanges, pour une société plus légère et imaginative.

Nous leur souhaitons bonne chance, l'avenir a besoin d'eux...

Jacqueline Febvre,
Directrice générale de l'ÉSAD Orléans



Représentation des souvenirs 2.0

Constamment, l'homme a imaginé, créé, diffusé des images. Plus particulièrement, l'homme a fait des images le support de ses souvenirs. **Souvenir historique, souvenir commun, souvenir personnel, voire intime : ces images ont des destinataires et des buts variés.** Ces images témoignent d'un besoin nécessaire à l'homme : celui de laisser des traces de son existence dans le temps. L'image fait trace : elle transmet un fait, un savoir, un rappel du passé, une culture... Aujourd'hui, le numérique est présent dans notre vie quotidienne et est sollicité dans nos actions les plus banales. Notre manière de penser en a été transformée.

Notre avenir se construit par le numérique, et notamment le Web, qui laisse des traces de nos existences d'un genre nouveau. L'avènement de cette technologie a opéré une mutation considérable : nous diffusons et stockons nos souvenirs virtuellement. Entretenons-nous un rapport différent avec ce nouveau genre d'images ? **Comment percevons-nous ces images-souvenirs numériques ?** A travers mes projets, j'ai voulu questionner le regard que nous portons sur ces images, les souvenirs 2.0, ceux qui apparaissent et disparaissent constamment. Internet a apporté un nouveau langage, une nouvelle culture, qu'il est important d'interroger et de constater.



MARINE BRÉMONT

DES TERRAINS CONNUS
AUX TERRES INCONNUES

Voyage au bout de mon tapis

« Des terrains connus aux terres inconnues » est un projet qui s'imprègne de la culture de la découverte. Il répond, à sa manière, aux questionnements posés par l'acte de voyager. Originaire de la côte, voir la ligne d'horizon séparant le ciel de la mer est le panorama qui me procure des désirs d'évasion. Cette ligne qui se dessine sous mes yeux m'encourage à partir et me donne envie d'aller chercher ce qui se cache derrière. Aller voir plus loin et ne pas rester sur ce que l'on connaît.

Il faut reprendre la route du voyage et réapprendre à regarder le monde qui nous entoure et les gens qui le peuplent.

Ici, le voyage reste imaginaire et introspectif mais s'amuse à reproduire les rituels et les préparatifs d'un voyage. Le projet prend la forme d'un dispositif lumineux qui s'installe dans l'habitat. Il se compose de trois parties : une cale en métal pour maintenir le mât en position verticale, un mât en bois de hêtre avec un profil en goutte d'eau, où s'amarre le tapis, un tapis tissé d'une multitude de bandelettes de cuir-miroir qui rayonnent, accrochent la lumière et notre

regard. Une fois les trois éléments positionnés, hissés et amarrés, tout est fin prêt pour s'installer et « partir en voyage ». C'est l'aventure improvisée et nul ne peut dire où elle va vous conduire. La source lumineuse (présente dans le mât) éclaire le tapis qui, par réfraction, renvoie la lumière sur notre environnement. Ce « bruit » lumineux recrée une atmosphère dans la pièce, sorte de nouvel horizon qui fluctue chaque jour. Le tapis est à la fois le « Port d'attache » - il représente le rapport au sol, la matérialité - et le moyen de transport. Enfin c'est le territoire d'où l'on vient et celui que l'on veut découvrir. Le mât représente quant à lui la verticalité, la spiritualité et l'élévation des sens. Il abrite la source lumineuse qui est le rapport aux étoiles, à l'orientation, au ciel. Entre les deux s'installe un nouveau paysage, qui décloisonne notre regard. **On laisse aller notre imagination, on s'abandonne à la rêverie, confortablement installé sur le tapis.** Ainsi, l'expression « Des terrains connus aux terres inconnues » prend tout son sens.

*Master DNSEP
Mention Design Objet et Espace
Tuteurs : Laurence Salmon
et Eric Verrier*

Co-crédation virtuelle et physique

Carrousel évoque le flux, le déplacement et l'attraction.

Carrousel est une plateforme collaborative numérique et scénographique.

Le service permet de rapprocher les projets des étudiants des Écoles supérieures d'art et de design avec des étudiants des Universités et Écoles scientifiques, d'ingénieurs, de marketing, etc. C'est un foyer de proximité et de croisement entre des domaines perçus comme différents.

La plateforme numérique permet de co-crédation en ligne et offre une découverte des projets grâce à une cartographie intelligente. Par ailleurs, le service organise des rencontres physiques par le biais d'un « carrousel », architecture légère de présentation nomade, qui se monte, se démonte, décrit un itinéraire de ville en ville ou de campus en campus.

Il s'agit d'accueillir, rassembler, sensibiliser, dialoguer, rapprocher les auteurs des projets, provoquer des échanges et présenter face à un public plus ou moins averti, les projets collaboratifs les plus aboutis. Le scénario d'usage s'inspire des procédés théâtraux de la tragédie classique française du XVIIe siècle.

Cela conduit les différentes disciplines à s'unir et à donner vie aux conflits transdisciplinaires sur la place publique.

La vocation du projet est de donner des outils de co-crédations pour faire se rencontrer les gens de milieux divers, et ainsi créer des zones publiques éphémères, à vocation culturelle.

Master DNSEP
Mention Design Objet et Espace
Tuteurs : Gunther Ludwig
et Eric Verrier





ÉLÉA DOS SANTOS

L'avenir du passé, le récit

Mon projet est une visite de mes angoisses, mes peurs et mes souvenirs par le dessin. La forêt y est représentée à la fois comme espace mental, décor de récits imaginaires, et comme espace réel de mon quotidien, à l'intérieur duquel émergent des événements marquants de mon passé.

Figures anthropomorphes anonymes, monstres improbables, situations déambulatoires étranges, paysages isolés sur la page blanche ont donné lieu à des séries de dessins.

Certaines ont par la suite été regroupées dans des éditions, accompagnées ou non de textes d'auteurs ou de moi-même. L'ensemble du projet construit un réseau de formes, de couleurs, parfois de mots qui, grâce à ce médium, dialoguent entre eux

pour créer un univers plastique et cathartique. La forêt intérieure me permet d'analyser mon regard d'adulte sur mon enfance, d'observer cette distance, et d'y déceler des moments, fantasmés ou avérés, néanmoins déterminants pour la construction de ma personnalité. Elle m'a d'une certaine manière permis de me connaître à travers plusieurs âges, entre remémoration du passé vécu, vision mûre d'aujourd'hui et mise en lumière d'éléments mieux compris après la réalisation du projet. Ces trois regards différents, entre introspection et rétrospection, m'aident à présent à construire la personne que je suis en train de devenir. Ils m'éclairent sur la voie que je m'appête à emprunter en tant que plasticienne.

LA FORÊT INTÉRIEURE

Master DNSEP
Mention Design Visuel et Graphique
Tuteurs : Gunther Ludwig
et Raphaël Uhrweiller

Notre image dans le monde numérique

A la suite de divers projets personnels sur la relation entre le visage et son image, j'ai axé la recherche pour mon diplôme sur la présence des visages relayés par les médias de masse dans notre environnement quotidien.

*Mon mémoire, déjà intitulé **Visages consommés, visages consommés, est une réflexion sur le rôle prédominant du visage dans nos relations à l'Autre et sur l'ambiguïté de la représentation - la photographie en particulier - entre voir et croire.***

J'aborde également la place de ces images diffusées à grande échelle. L'image est omniprésente dans notre société, nous la produisons et cohabitons avec.

L'image d'un visage soulève des questions d'appartenance parce qu'elle fait référence à une identité, à une personne réelle.

La façon dont on reçoit les visages qui nous entourent (TV, publicité, réseaux sociaux) a tendance à nous

embrigader dans une certaine perception. Tous les outils sont réunis aujourd'hui pour que notre visage soit diffusable et visible par tous par le biais des outils démultipliés de la représentation. Et plus nous sommes dans un environnement où le visage est présent, plus il semble normal d'y ajouter le sien. **Consommation d'images de soi et des autres.**

A travers les trois installations *Mode avec échec, Ubiquité* et *Les Figurants*, j'ai voulu inviter le spectateur à prendre conscience de ce type d'images qui l'entourent et de sa propre manière de réagir. Je lui propose d'être à la fois sujet et observateur, élément extérieur d'une entité dont il ne peut faire partie. Ainsi, à partir de la reprise d'un certain nombre de codes visuels proposés par différents médias, il s'agit de l'amener à poser un regard plus distant, critique, émancipé de certaines habitudes.

*Master DNSEP
Mention Design Visuel et Graphique
Tuteurs : Sophie Monville
et Stéphane Pichard*



Variation répétée / répétition variée

Ma recherche s'est développée autour de l'objet non-conforme et du standard dans la production industrielle actuelle.

Après avoir observé les différents modes de production, l'industrie, l'artisanat et « l'artisanat numérique », je les ai confrontés ou associés pour faire apparaître des relations nouvelles entre la main et la machine, le geste et l'outil. **Mon intérêt pour la céramique, matière ancestrale que l'on retrouve dans les trois modes de production, s'est manifesté à travers le bol, objet premier pour libérer les mains et contenir.**

Je me suis alors questionnée sur comment envisager une différenciation des objets fabriqués, au sein même d'une série, pour permettre de donner un caractère unique ou distinctif à l'objet, comme le seraient les membres d'une même famille. Cette démarche m'a permis d'intervenir sur les process de production à travers différents scénarios, de générer des variations sur les objets fabriqués pour produire des « séries différenciées ». J'ai alors pu analyser les modes de production de demain en abordant l'avenir de l'artisan et son évolution avec l'émergence de nouvelles techniques, la place du numérique dans les productions à venir, enfin de nouvelles manières de produire dans une industrie du futur.

Usages et maîtrise des technologies

A l'ère du numérique, des «nouvelles technologies», l'individu est devenu totalement dépendant d'un environnement basé sur des dispositifs dont il ignore le fonctionnement. Il convient de lui permettre de s'approprier ces technologies pour en avoir la maîtrise et une vision plus transparente.

Echosystem est un projet qui détourne les signaux wifi, inaudibles et invisibles mais partout présents, grâce à un dispositif simple permettant d'écouter les ondes.

L'objectif est de générer une succession d'images destinées à interpeller le spectateur.

Muni de cet outil de captation, nous déambulons dans différents lieux, écoutant les flux de données wifi.

Des photographies prises en divers lieux d'Orléans sont altérées proportionnellement à la quantité de son captée par le dispositif, en fonction de la puissance du signal wifi. Plus la puissance du signal est forte, plus la structure de la photographie, ses pixels, se modifient, allant jusqu'à réinventer l'architecture de l'image.

Ces photographies sont destinées à envahir l'espace urbain sous la forme d'accrochages sauvages.

Le passant, visuellement apostrophé, peut s'il le souhaite accéder à un site Internet contenant les informations liées au projet. Elles lui permettent de le comprendre, de reproduire cette expérience, se l'approprier, s'en emparer.

Master DNSEP
Mention Design Visuel et Graphique
Tuteurs : Emmanuel Cyriaque
et Nicolas Tilly





Le sens de l'image

Le point de départ de ce questionnement est la forme de l'Atlas, ainsi que la production incroyable de l'historien de l'art allemand Aby Warburg et son *Atlas Mnemosyne* conçu de 1923 à 1929.

Cette forme permet d'exposer les images de manière vivante, frontale, directe et de faire émerger des liens et des connexions auxquels nous ne penserions pas si chaque image venait simplement remplacer la précédente. Il m'a semblé important de poser les questions du savoir, du lien fait ou non entre les images et la possibilité qu'à cette forme-atlas de faire émerger du sens sans contenir du texte, seulement en juxtaposant des images entre elles.

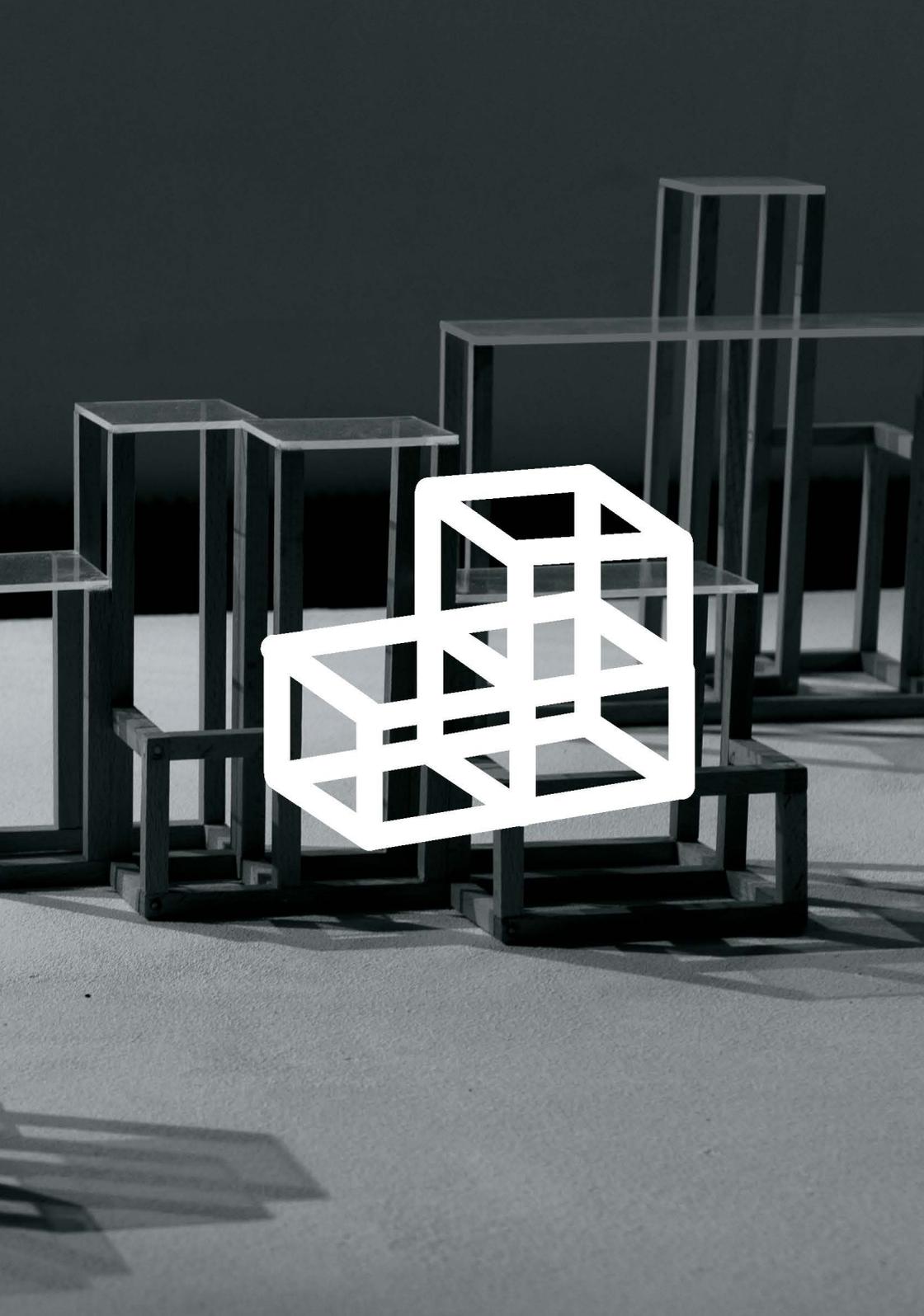
J'ai travaillé à partir de ma production photographique, majoritairement numérique.

Les liens formels présents dans mes images ont été le point de départ de ma production plastique. Tout d'abord avec une édition fonctionnant par catégorisations des images,

puis par leur exposition dans un espace-atlas à travers lequel il était physiquement possible de circuler. J'ai extrait ensuite de chaque image un détail et l'ai isolé afin de le rendre singulier, donnant à voir une autre image, distante et nouvelle, une interprétation menant ailleurs. Ce travail fonctionne par analogies.

J'ai réfléchi à cette manière d'exposer les images et contenus dans le cadre de notre rapport à l'écran, à l'ordinateur, aux images de plus en plus nombreuses qui nous arrivent chaque jour.

La question de rendre vivant et utile ce que nous voyons à travers les écrans, de pouvoir tirer du sens de tout ce qui défile devant nos yeux et comment procéder pour ce faire, m'ont vivement interpellée. Après un passage par la post-production assez long, je suis finalement revenue à quelque chose de tangible, où le corps est sollicité presque entièrement, détaché de l'ordinateur.



LOÏC VERSEAU

Algorithme et usage(s) de l'espace

You rule est un projet de design algorithmique se situant dans le bâtiment de recherche Helios de LVMH, implanté à Saint-Jean-de-Braye. Il a pour objectif de faire évoluer la perception du lieu en posant la question : comment générer du mobilier destiné à un espace de recherche/rencontre/repos par l'étude des flux de personnes ? Il s'agissait d'intervenir au sein d'un atrium à partir de l'observation de ses usages actuels et de la projection d'usages possibles.

Partant de l'univers cellulaire, j'ai placé des capteurs bluetooth BEACONS et récupéré en temps réel les déplacements des employés. Ces déplacements activent des cellules fictives représentées sur écran.

Ces cellules actives sont normées (45x45x45cm) de manière à générer des volumétries d'assises, de rangement, d'exposition ou de travail. Ce qui est intéressant à observer au cours de cette recherche, c'est la cohérence entre les fonctions volumétriques générées et le lieu où elles se développent.

Ainsi les espaces de réunion et/ou de rencontre sont idéalement placés au centre de l'atrium, alors que les espaces d'assises et de repos sont excentrés.

Vient ensuite une recherche de couleurs visant à jouer avec la notion de vue/non-vue, reconnu/inconnu à l'aide de surfaces en plexiglas opaque, teinté ou transparent, pour répondre à un besoin d'intimité dans ce lieu à la vue de tous.

You rule, projet de recherche computationnelle, vise à redéfinir les usages, modifier les habitudes et les comportements.

YOU RULE

Master DNSEP
Mention Design Objet et Espace
Tuteurs : Olivier Bouton
et Didier Laroque

Liberté du corps, plaisir de l'ordinaire

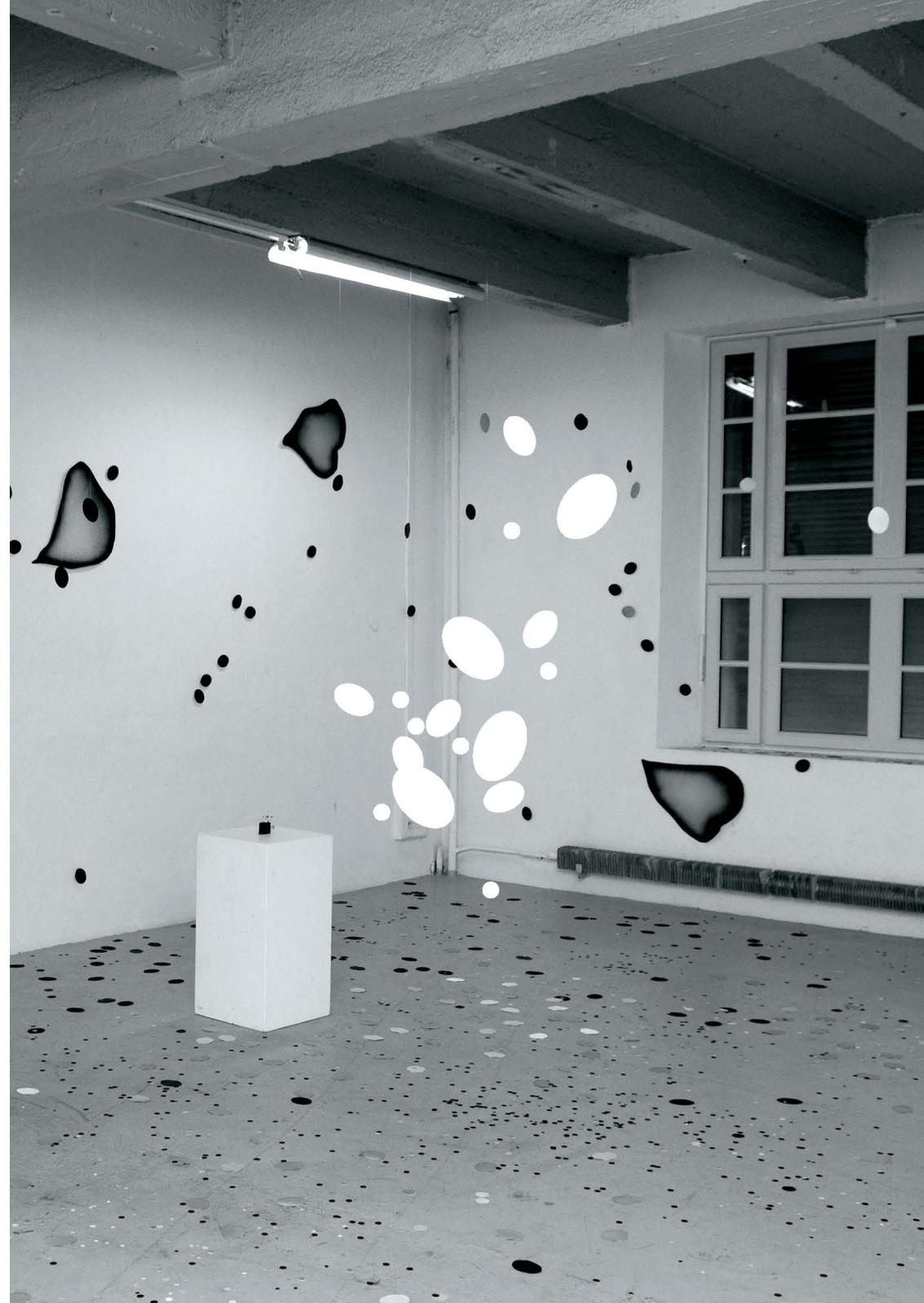
Ma recherche pour ce diplôme s'oriente autour de la quête d'harmonisation du corps dans son quotidien. **L'objectif est de redonner le plaisir de vivre sa vie d'une façon plus impulsive et sensible.** Pour cela, je propose un contrepoint à une vision du monde urbain et moderne qui est submergé de trajectoires organisées. Les temps de flânerie et de rêve sont de plus en plus remplacés par la ponctualité, la précision et la rapidité, qui caractérisent « le monde de l'homme pressé ». J'oriente mon travail vers une lecture sensitive de la ville, pour permettre un rapport plus intime entre la société et les hommes et souligner l'idée de dérive, de plaisir et de danse, ainsi que les notions de liberté et de geste intempestif.

Il se dessine alors une danse, expression d'une liberté réinventée, comme un rire du corps, un corps en éclats qui se disperse dans l'espace pour mieux s'harmoniser au monde. C'est une invitation à regarder au cœur de l'ordinaire, dans la banalité même des choses.

Par une initiative personnelle, j'ai cherché dans mon quotidien la trace de ce qui symbolise au mieux cette vision. C'est donc dans l'observation de la nature qui reprend le dessus sur un ordre préétabli par l'homme, que celle-ci prolifère librement. Je la vois comme une métaphore réaliste du danseur urbain. Elle nous invite à reprendre en main des espaces de liberté, dans la poésie cachée de nos habitudes. Concentrée sur une approche microscopique, c'est dans les petites choses de la vie que le corps et la conscience ne prennent plus en considération, que se trouve la découverte d'un autre quotidien. Le travail se construit à partir d'un travail photographique et graphique. Plusieurs éditions parsèment ce projet, dans un désir d'intimité avec le spectateur. Pour finir, j'ai élaboré un travail scénographique inspiré d'un texte de Francis Ponge, *Le parti pris des choses* :

« Lorsque le sucre élaboré dans les tiges surgit au fond des fleurs comme des tasses mal lavées, un grand effort se produit par terre d'où les papillons tout à coup prennent leur vol ».

*Master DNSEP
Mention Design Visuel et Graphique
Tuteurs : Panni Demeter
et Sophie Monville*



Préfabrication, matériaux, outil de partage numérique

Mémoire Prefab

En 2014, la Fondation Abbé Pierre publie un rapport sur l'état du mal-logement en France ; plus de 10 millions de personnes seraient touchées de près ou de loin. Un contexte économique difficile, un parc immobilier vieillissant et des prix qui s'envolent font du logement un problème crucial.

Si de nombreuses solutions peuvent être envisagées, la préfabrication pourrait être envisagée comme pertinente.

L'arrivée de l'outil numérique et son développement a permis de simplifier les procédés de conception et de construction, en offrant une plus grande diversité de formes. L'accessibilité de ces technologies révolutionnent notre façon de construire et de consommer l'habitat.

Material(ise)Home

Material(ise)Home est à la fois une plateforme d'apprentissage, de recherche et de développement numérique. Totalement *open-source*, libre de droit, elle permet de rassembler amateurs et professionnels dans un but de développement axé autour de l'habitat. Cet outil est divisé en trois rubriques. La première est constituée d'une matériauthèque numérique regroupant des

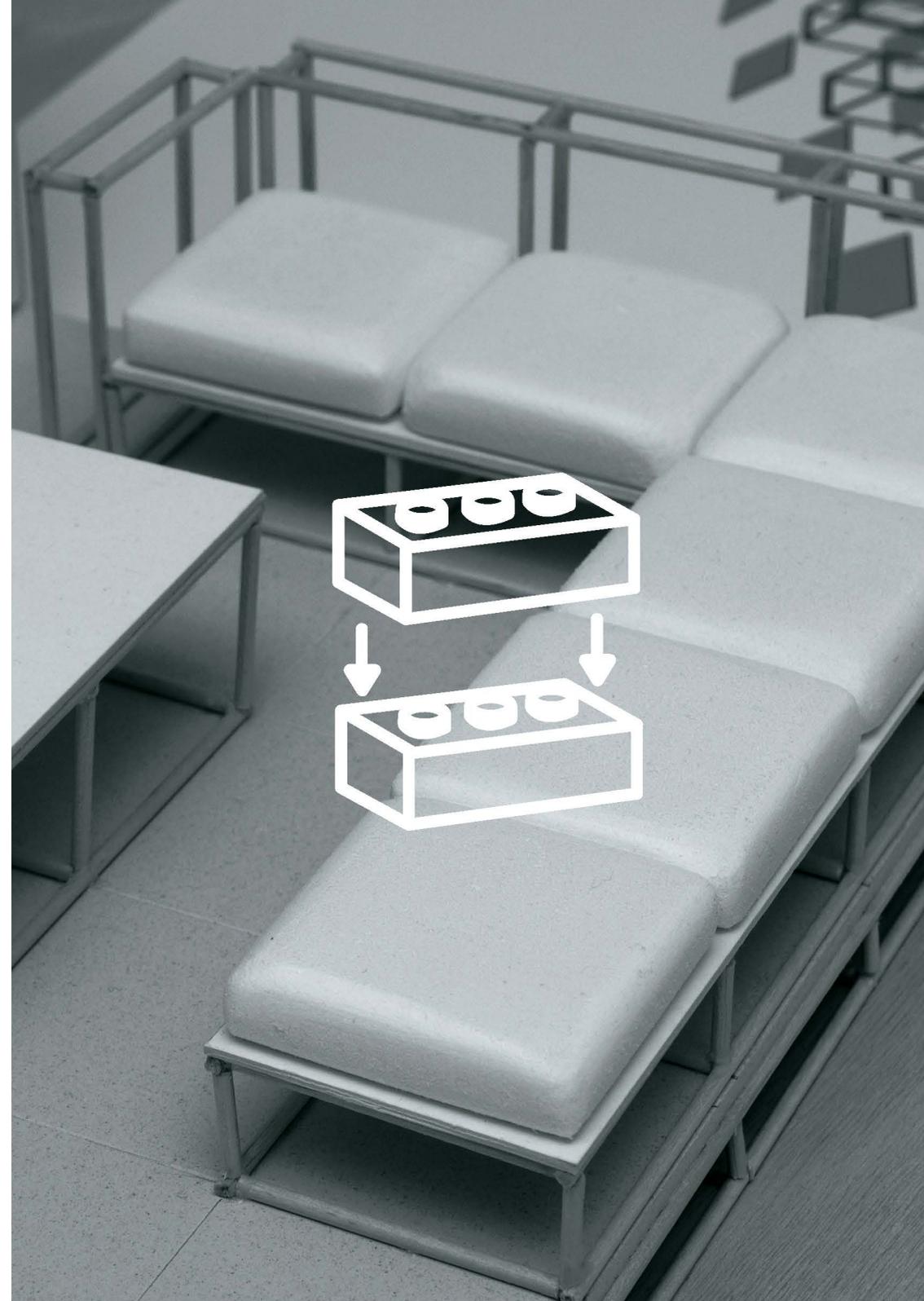
informations techniques et sensibles sur les matériaux. La seconde rassemble nombre d'exemples de structures et d'assemblages, sous forme de plans et d'écorchés. La dernière guide les utilisateurs pour concevoir leur projet. Des bibliothèques numériques de matériaux sont téléchargeables, importées dans un logiciel de modélisation 3D.

Pour accompagner l'utilisateur dans ce processus, de nombreux outils sont mis à disposition. La réalité augmentée par exemple, permet (en scannant les plans via une tablette ou un ordinateur) d'étudier et d'approfondir en détail les éléments techniques du projet.

Ecolab

Cet édicule mobile, pensé et réalisé avec la plateforme, promeut l'éco-conception. Ce bâtiment témoin sert de lieu d'exposition et de support d'expérimentation. En convoquant le toucher, nous proposons de mieux appréhender les matériaux et de montrer leurs qualités esthétiques et mécaniques, leur efficacité. Tout comme la plateforme numérique, les notions de rassemblement, partage et démonstration sont les fondements de cette installation.

Master DNSEP
Mention Design Objet et Espace
Tuteurs : Didier Laroque
et Eric Verrier





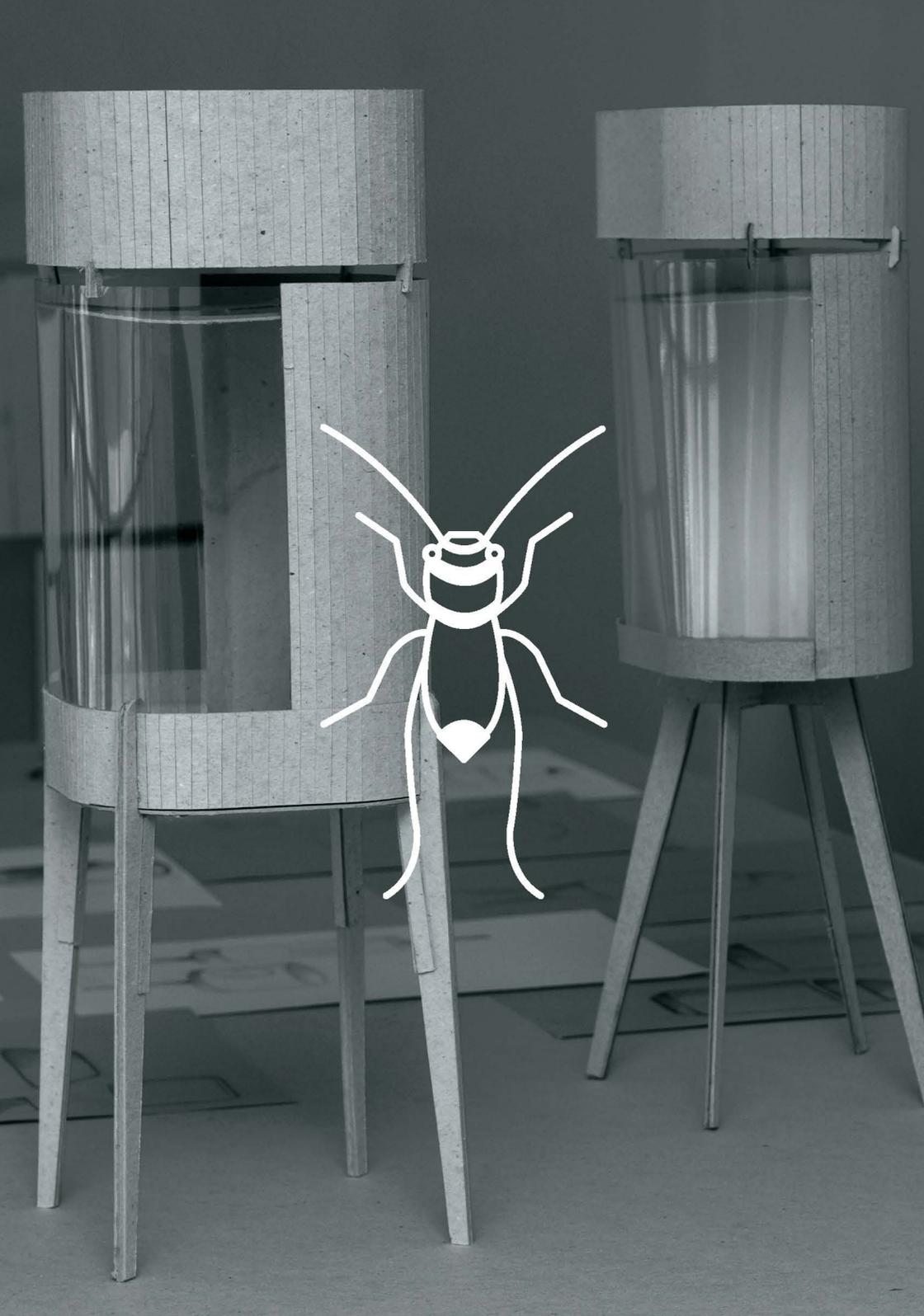
L'identité numérique

Il a toujours été dans la nature humaine de s'imaginer un double, un avatar. On retrouve cette notion dans la mythologie, la philosophie, la littérature, la psychanalyse, les arts plastiques à travers les siècles.

Avec ce travail, j'ai voulu m'interroger sur l'identité numérique, son impact sur les individus de notre société, la valeur des images créées pour la représenter. Cette quête d'une identité numérique, de ces visages figurés par des symboles ou cachés derrière des pseudonymes, m'apparaît comme l'image d'une multiplicité, un miroir brisé impossible à considérer comme un tout, où le sujet, autrui, ne serait plus constitué que de l'agrégation d'instantanés. L'identité multiple et fragmentée est un phénomène souvent rattaché à la révolution numérique.

En effet cette époque dans laquelle nous vivons éclate les individus, fragilise leur(s) identité(s) qui se démultiplie(ent) en fonction des moments de la vie. Les individus ne se projettent plus selon des modèles mais jouent de leurs personnes avec plusieurs masques. Tout cela est bien sûr stimulé par le développement d'Internet et des nouveaux médias.

Aussi l'identité numérique prend différentes formes selon les réseaux, plateformes, s'adaptant au design et aux principes de présentations de soi imposés par chaque interface. Ces multiples dispositifs participent ainsi fortement à la fragmentation de notre identité visuelle. Le fragment devient la forme et le format.



LE GRILLON DOMESTIQUE

LOLA LEBREDONCHEL

Insecte, animal familier ?

À l'aube d'un avenir alimentaire préoccupant, les hommes s'interrogent sur leur alimentation. Entre pollution croissante, utilisation de ressources non-renouvelables et production intensive et mécanique d'être-vivants, les systèmes alimentaires et agricoles actuels ne peuvent perdurer. Aussi, l'introduction de l'entomoculture et de l'entomophagie dans les pratiques occidentales s'inscrit-elle dans une logique de réédification de schémas viables.

L'alimentation est le résultat d'un enchevêtrement complexe de concepts : modelée par l'éducation et la culture, elle l'est également par le goût, le dégoût, l'aversion ou encore la protection. Pour envisager et implanter ces pratiques en occident, il est impératif de penser ce « renouvellement » alimentaire. Il semble primordial d'évaluer le rapport ambigu entretenu par l'homme avec l'insecte, à travers l'histoire tumultueuse de la relation homme / animal / milieu.

Le Grillon domestique questionne ce rapport immanent de l'homme avec l'animal à travers celui de l'individu insecte.

C'est un projet de design global qui prend la forme d'un espace commun destiné à promouvoir l'alimentation à base d'insectes, tout en faisant évoluer les usages et les habitudes. Au cœur de cet espace-restaurant s'inscrit un lieu d'élevage, autour duquel sont organisés des ateliers pédagogiques de familiarisation avec l'insecte et de sensibilisation à l'entomophagie. Une cuisine ouverte donne lieu à des ateliers pratiques d'élaboration de pâtes à base de farine de grillons. Enfin, un espace épicerie offre un aperçu des grandes possibilités d'incorporation des insectes dans l'alimentation en proposant farines, pâtes, biscuits, grillons séchés, sucre...

*Master DNSEP
Mention Design Objet et Espace
Tuteurs : Gunther Ludwig
et Claire Le Sage*

LES DIPLOMÉS DU DNSEP 2015

Andrieu Julie

Mention Design Visuel
et Graphique
jandrieu@esad-orleans.fr
andrieu.julie5@gmail.com

Bigot Hélène

Mention Design Visuel
et Graphique
Félicitations du jury
hbigot@esad-orleans.fr
bigot.helene@live.fr

Brémont Marine

Mention Design Objet et Espace
Mention du jury
mbremont@esad-orleans.fr
bremontmarine@gmail.com

Cadamuro Fabien

Mention Design Objet et Espace
Mention du jury
fcadamuro@esad-orleans.fr
fabienacadamuro@outlook.fr

Chanudet Alexandre

Mention Design Objet et Espace
Mention du jury
achanudet@esad-orleans.fr
alexandrechanudet@gmail.com

Colin Julie

Mention Design Visuel
et Graphique
jcolin@esad-orleans.fr
juliecolin@live.fr

Cosson Maxime

Mention Design Objet et Espace
Félicitations du jury
mcosson@esad-orleans.fr
maxime.coss@gmail.com

Dieu De Bellefontaine Charline

Mention Design Visuel
et Graphique
cdieu-de-bellefontaine@esad-
orleans.fr
c.debellefontaine@gmail.com

Dos Santos Éléa

Mention Design Visuel
et Graphique
Félicitations du jury
edossantos@esad-orleans.fr

Fauconnier Chloé

Mention Design Objet et Espace
Mention du jury
cfauconnier@esad-orleans.fr
fauconnierchloe@orange.fr

Faure Corentin

Mention Design Visuel
et Graphique
cfaure@esad-orleans.fr
c1_faure@hotmail.fr

Fétouche Céline

Mention Design Objet et Espace
cfetouche@esad-orleans.fr
celinefetouche@live.fr

Gaudens Morgane

Mention Design Visuel
et Graphique
Mention du jury
mgaudens@esad-orleans.fr
morganegaudens@gmail.com

Gellenoncourt Charles-Louis

Mention Design Visuel
et Graphique
Mention du jury
clgellenoncourt@esad-orleans.fr
g.charlouis@gmail.com

Giroux Ophélie

Mention Design Visuel
et Graphique
Mention du jury
ogiroux@esad-orleans.fr
girophelie@hotmail.fr

Lablancherie Violaine

Mention Design Visuel
et Graphique
Félicitations du jury
vlablancherie@esad-orleans.fr
violaine.lablancherie@hotmail.fr

Larcher Kevin

Mention Design Objet et Espace
klarcher@esad-orleans.fr
larcher.kevin.design@gmail.com

Lebredonchel Lola

Mention Design Objet et Espace
Mention du jury
lledredonchel@esad-orleans.fr
lolalebredonchel45@gmail.com

Lee Yeji

Mention Design Visuel
et Graphique
ylee@esad-orleans.fr
yejilee213@gmail.com

Lemoine Cécile

Mention Design Objet et Espace
clemoine@esad-orleans.fr
cecile.ccl@gmail.com

Riou Benjamin

Mention Design Visuel
et Graphique
briou@esad-orleans.fr
benjaminriou1991@gmail.com

Roux Solène

Mention Design Visuel
et Graphique
sroux@esad-orleans.fr
solenroux@gmail.com

Verseau Loïc

Mention Design Objet et Espace
lverseau@esad-orleans.fr
lunatique_skull@hotmail.fr

Wago-Lala Mélissa

Mention Design Objet et Espace
mwago-lala@esad-orleans.fr
melissa.wagolala@gmail.com

L'ÉSAD ORLÉANS

L'École supérieure d'art et 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 300 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 et graphique ; design objet et espace) et délivre des diplômes nationaux : DNAP (Bac +3) et DNSEP conférant le grade Master (bac + 5, RNCP 1).

*Présidente du CA : Béatrice Barruel
Directrice générale : Jacqueline Febvre
Directeur des études : Frédéric Mary
Secrétaire générale : Isabelle Doret
Responsable des relations extérieures
et des partenariats :*

*Catherine Bazin
Coordination : Gunther Ludwig
Scénographie : Alexandre Chanudet, Eric Verrier
Régisseur : Pascal Gislot et
les équipes techniques de l'ÉSAD
Assistance technique : Stéphane Detrez,
et l'aide de Camille Le Griffon et Madi Kassay
Coordination communication/
relations extérieures : Catherine Bazin
Relectures et corrections : Marie Danse
& Angélique Swierczynski
Graphisme : Ophélie Giroux, Hélène Bigot*

*Enseignants tuteurs de diplômés DNSEP :
Emmanuel Cyriaque, coordinateur visuel/graphique,
Alessandro Vicari, coordinateur objet/espace,
Olivier Bouton, Ludovic Duhem, Catherine Hospitel,
Maurice Huvelin, Joachim Jirou Najou,
Didier Laroque, Claire Le Sage, Gunther Ludwig,
Uli Meisenheimer, Jean-Gabriel Monnier, Sophie Monville,
Paule Poussele, Laurence Salmon, Nicolas Tilly,
Raphael Uhrweiller, et Eric Verrier*

*Remerciements à la Direction
du Bureau du Cabinet du Maire
et des Relations Publiques
Olivier Ravoire/Directeur*

*Céline Cornier/ Responsable
du Pôle Administratif et Financier
et de la Solidarité Internationale
Lucie Lefevre/assistante
Les guides et agents d'accueil de l'Hôtel Grosloot*

*Mairie d'Orléans
Place de l'Étape - 45000 Orléans*

*ÉSAD Orléans
14 rue Dupanloup
45000 Orléans*

École
supérieure
d'Art
et de
Design
d'Orléans

É /
S A
D



Orléans
Mairie



Ministère
Culture
Communication
Direction régionale
des affaires culturelles
Centre-Val de Loire



Conseil
Général
le Loiret