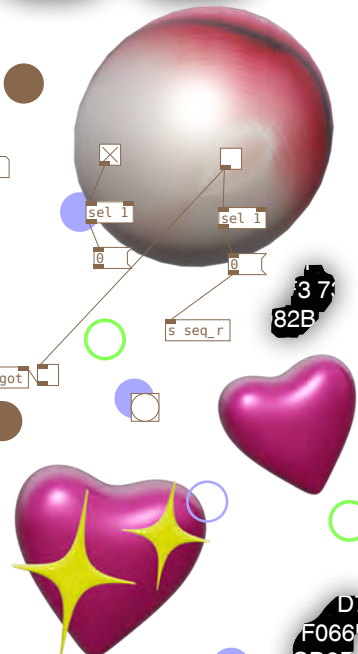
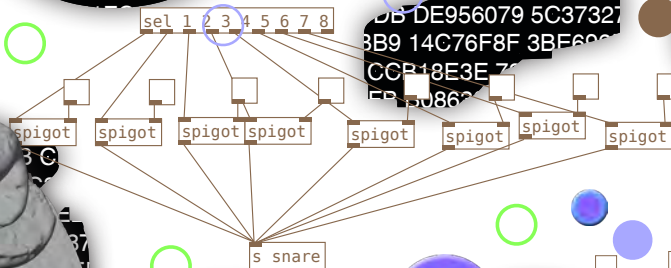


**esad
_orleans**

**école supérieure d'art
et de design d'orléans**



**esad
_orleans**

**école supérieure d'art
et de design d'orléans**

2

0

2

5

TABLE DES MATIÈRES

YEARBOOK 2025

Introduction

4 + 5

DNSEP Design des Communs

Parcours Arts, Crafts and Computation

6 + 7

Entretien avec le programme de recherche

Objects, Crafts, and Computation

8 + 9

DNSEP Design des Communs

Parcours Être(s) et Milieux

10 + 11

Entretien avec le programme de recherche

Liga - Cohabiter avec le fleuve

12 + 13

DNSEP Design des Média

Parcours Éditions, Média, Design

14 + 15

Entretien avec le programme de recherche

Éditions, Média, Design

16 + 17

DNSEP Design des Média

Parcours Visual Média

18 + 19

Entretien avec le programme de recherche

Archéologie des Média et Images

20 + 21

DNSEP 2025

22 + 23

Lisa ALEGOT	24 + 25
Marie ALONSO	26 + 27
Matis ARVIEU	28 + 29
Eloise BADIOU	30 + 31
Ibtissem BERNAUDIN	32 + 33
Margot CAPELLO	34 + 35
Agathe COTTON	36 + 37
Hugo DELATTRE	38 + 39
Cléa DELEMONTEY-RACLE	40 + 41
Marine DROUIN	42 + 43
Karel EDMOND	44 + 45
Justine GOMEZ	46 + 47
Max KERBAOL	48 + 49
Chloé LE FEL	50 + 51
Eva LEBLANC	52 + 53
Axel MARTINACHE	54 + 55
Scott MAUGER	56 + 57
Carla MAZZUCA	58 + 59
Elise PALISSE	60 + 61
Manon PAUTRAT	62 + 63
Céline RABINEAU	64 + 65
Jade ROUMIEU	66 + 67
Michèle STEPHAN	68 + 69
Chloé VILLENEUVE	70 + 71

Cycle d'expositions 2024 - 2025

72 + 73

<i>histoires de famille</i>	74 + 75
<i>À(f)faire, à suivre</i>	76 + 77
<i>Date_Limite</i>	78 + 79
<i>Chimera_Obscura</i>	80 + 81
<i>TRACKS</i>	82 + 83
<i>Apparitions 2025</i>	84 + 85
<i>DATA_vessel</i>	86 + 87
Expositions hors cycle	88 + 89

Diplômé.es et équipe

Les diplômé.es 2025	92 + 93
Équipes enseignante, administrative et technique	94 + 95
Crédits	96

INTRODUCTION

par Emmanuel Guez



Les écoles d'art dans le maelstrom des Intelligences Artificielles génératives

Dans les écoles d'art et de design, comme partout ailleurs, les intelligences artificielles génératives (IAg) donnent lieu à de vives controverses et inquiétudes. Depuis quelque temps, en effet, on ne compte plus les discours affirmant que la création humaine serait une chose du passé, que les IAg, dans un futur plus ou moins proche, se substitueraient aux artistes. Il souffle dès lors comme un vent de panique dans ces écoles que l'on nomme aussi écoles de la création artistique.

Imaginez les futurs étudiants et étudiantes qui se destinent à l'art, et qui, déjà, doivent souvent convaincre leur entourage que l'art sera leur mode de vie. C'est peut-être pire encore pour celles et ceux qui, convaincus que l'art doit demeurer en lien avec la société et ses activités, se projettent en designer. À quoi bon étudier le graphisme, le design d'objet ou le jeu vidéo quand une bonne partie du travail peut être automatisée ? À quoi bon se former aux arts de l'image quand l'efficacité fascinante des plateformes industrielles d'IAg, ou intégrant des IAg, permettent d'en produire facilement, en masse et avec une qualité croissante ? En deux mots, à quoi bon devenir artiste ?

Première chose, il est peu probable que l'activité artistique disparaisse, comme il est peu probable que l'économique, le politique, le scientifique ou le religieux disparaissent. En d'autres termes, les IAg ne remplaceront jamais l'artiste. En revanche, avec les IAg, l'artiste ne sera plus le même.

Dans l'opinion et dans les écoles, l'art est une activité créatrice, impliquant au minimum une maîtrise des outils techniques, un esprit d'expérimentation et une connaissance historico-conceptuelle. Elle est également indissociablement liée à la notion d'auteur. Pour le dire rapidement, depuis les 18^e et 19^e siècles, le quadrilatère Création - Histoire (de l'art) - Auteur - Outil constitue la structure du monde de l'art. Rappelons au passage, en effet, que le concept de création appliqué à l'art est relativement récent, quand il fallut, selon le mot de Blanchot, prendre la place vide laissée par l'absence des dieux, quand l'esthétique donna à l'art son autonomie. Aussi, lorsque les IAg imitent le travail de la création avec une efficacité de plus en plus redoutable, beaucoup en concluent que les métiers artistiques sont voués à disparaître. Un mot pour celles et ceux qui se réfugient dans l'artisanat et les métiers d'art, parce que les IAg n'ont pas (encore) de mains : comment ne pas voir que la prochaine étape est la convergence de la robotique et des IAg, sans doute avec l'appui des ordinateurs quantiques ? Que le mouvement est d'aller du prompt au geste – ou si l'on préfère, de la prédiction à la préhension. En quelques années, nous sommes passés du microprocesseur (CPU) au processeur graphique (GPU), grâce auquel les IAg se sont développées. Dans quelque temps, ce sera au tour du processeur quantique (QPU) de régner, et il est alors probable qu'aux extrémités des IAg poussent des mains. Au point que, pour un certain nombre d'entre nous, les IAg doivent être rejetées du monde de la création en bloc, et cela avant qu'il ne soit trop tard. Alimentée de surcroît et à juste titre par les enjeux majeurs (politiques, sociaux, écologiques, juridiques, etc.) engendrés par les IAg, cette position conduit même à envisager la création d'un label (de plus) certifiant que telle ou telle « œuvre a été créée sans IAg ».

Comme il y a peu de chance que la route des IAg s'arrête avec un bon mot ou la force d'une intention, prenons le problème autrement. Que nous apprennent les IAg ? Depuis les années 1960, plusieurs théoriciens et théoriciennes – il serait trop long de les nommer – soutiennent l'idée que les appareils techniques, comme l'imprimerie, le gramophone, la radio, le film ou l'ordinateur ne sont pas des outils mais des média, en ce sens qu'ils agissent sur nos manières de voir, de percevoir, de représenter, d'écrire, de lire, et donc de créer. Certains et certaines, dont je suis, y voient plus précisément des sujets agissants – sans en faire pour autant des divinités. Et, poussant l'hypothèse à son terme, ne doit-on pas d'ailleurs considérer que les média – à l'œuvre pour les IAg – sont moins une invention humaine que le produit d'une sorte de phylogenèse, qui doit s'étudier comme telle,

en s'inspirant des méthodes de l'archéologie, de la paléontologie et de la phylogénétique. Un peu plus avant, dès les années 1930, et dans une toute autre perspective, d'autres philosophes théorisaient déjà la mort de l'auteur. Mais, à vrai dire, ce n'était que des pichenettes bien incapables d'ébranler la solidité du quadrilatère de la création. Jusqu'à ce que, capables d'écrire, et surtout de lire, de réaliser des images et des sons, de produire des objets (finis) et des espaces, c'est-à-dire de créer (des œuvres), comme nous, des objets que nous qualifions de culturels, les IAg signent aujourd'hui possiblement la fin de la création, laquelle ne fut finalement qu'une parenthèse dans l'histoire. Une réponse a rapidement été apportée à cette pente douloureuse : l'idée que l'artiste pourrait devenir un co-créateur, le co- étant le maître-préfixe de celui qui doit faire équipe. En réalité, l'artiste n'a pas besoin de s'abaisser de la sorte.

Alors, que faire ? Déjà, ne pas renoncer. Puis, examiner l'idée que l'art d'aujourd'hui ne consiste plus à créer, mais explorer, ausculter, sonder notre condition culturelle et que celle-ci s'écrit par des média, et donc, aujourd'hui et de plus en plus, par les IAg. Les écoles d'art ont le devoir de former ces artistes de demain. Comment ? D'abord, par la rigueur de la technique, en offrant tous les moyens nécessaires à la parfaite compréhension des IAg – en apprenant à se former aux langages, au fonctionnement et aux conditions matérielles des IAg. On oubliera alors les IAg de surface, celles dites des plateformes. En formant, ensuite, à la justesse de la critique pour en mesurer les effets politiques, économiques, écologiques, sociaux, juridiques, scientifiques, etc. Enfin, et surtout, en entraînant les IAg et leurs matérialités là où elles ne nous attendent pas, en les provoquant, en les « faisant parler » en somme, par l'hybridation avec d'autres pratiques, d'autres méthodes, d'autres médiums artistiques, d'autres techniques. Comme il est peu probable qu'une seule personne parvienne à accomplir cette tâche de manière satisfaisante, il est indispensable de privilégier le collectif sur le singulier et l'agentivité sur la signature. C'est à ce prix que, tout en abandonnant aux IAg la soi-disante création, l'artiste conservera sa pleine et entière souveraineté.



DNSEP *Design des Communs*

Parcours *Arts, Crafts and Computation*

Le parcours *Arts, Crafts and Computation* permet aux futur·es designers et artistes de se former à la conception et la réalisation d'objets associant les procédés de fabrication numériques et les savoir-faire relatifs aux matériaux (céramique, bois, métal, textile, etc.). Le parcours permet d'articuler les machines numériques et les pratiques plastiques, artisanales, voire vernaculaires.

Site web : occ.esadorleans.fr

DNSEP (Master of Design) Design Commons Curriculum: *Arts, Crafts and Computation*

The *Arts, Crafts and Computation* curriculum equips emerging designers and artists with the skills to conceive and produce objects that combine digital fabrication processes with material-based know-how – including ceramics, wood, metal, textiles, and more. This curriculum fosters a dialogue between digital tools and hands-on practices – bridging craft, visual experimentation, and sometimes even vernacular traditions.

Website : occ.esadorleans.fr



Légende photo : Programme de recherche *Objects, Crafts and Computation*,
Biennale Internationale Design Saint-Étienne, exposition *Faire, encore* · Art Design Recherche (AD•REC)

Entretien avec le programme de recherche *Objects, Crafts, and Computation*

avec Caroline Zahnd, Sylvia Fredriksson, Olivier Bouton,
Emmanuel Hugnot

1. Comment définiriez-vous le programme *Objects, Crafts and Computation* ?

Le programme explore les interactions entre gestes plastiques, génération algorithmique et matérialisation des données dans la création d'objets et d'artefacts.

2. Quels ont été les projets sur lesquels vous avez travaillé en 2024-2025 ?

En 2024-2025, le programme a initié un axe autour des machines de dessin et s'est consacré à des expérimentations sur les relations entre geste manuel et geste machinique. Parallèlement, il a produit les prototypes finaux du projet *DATA_vessel* pour deux expositions, dont la pierre tombale du monument funéraire réalisée en partenariat avec le Lycée des métiers Henri Gaudier-Brzeska. Par ailleurs, dans une publication, le programme a retracé la généalogie de *DATA_vessel* depuis 2020. Enfin, nous avons répondu à l'appel à contribution pour la revue *Azimuts* (« Pourquoi continuer à produire des objets aujourd'hui ? »), avec un texte retenu pour une publication en 2026.

3. Avez-vous eu des événements marquants au cours de l'année 2024-2025 ?

Le programme de recherche a été invité à intervenir dans le cadre de la journée d'étude en design *Le simple, le complexe ... et la métamorphose*, organisée le 23 septembre 2024 à Tours dans le cadre de la *France Design Week*. Nous avons également pris part à la *13e Biennale Internationale Design Saint-Étienne*, dans le cadre de la conférence *Faire, encore · Art Design Recherche (AD•REC)*, qui s'est tenue du 22 mai au 6 juillet 2025 à la Cité du design. Le programme y a présenté *DATA_vessel* et animé une conférence réunissant enseignant·es-chercheur·es et étudiant·es-chercheur·es en DSRD. Enfin, *DATA_vessel* a été présenté dans ses versions finales à la Galerie de l'ESAD Orléans du 14 mai au 18 juillet 2025.

4. Quels sont les enjeux du programme de recherche pour les prochaines années ?

À partir de 2025-2026, le programme sera redéfini : il accueillera l'ensemble des étudiant·es de 2^e cycle de la mention design des communs. L'équipe sera renouvelée et renforcée. Elle développera deux axes : l'un consacré aux nouvelles spatialités issues des processus computationnels et de l'intelligence artificielle, mené par des enseignant·es-chercheur·es architectes, et l'autre portant les horizons que dessine un continuum de création articulant la main, les intelligences artificielles et les machines de fabrication.



(2)



(3)

8 + 9



(4)

Interview with the research programme in design *Objects, Crafts and Computation*

With Caroline Zahnd, Olivier Bouton,
Sylvia Fredriksson, Emmanuel Hugnot

1. How would you define the *Objects, Crafts and Computation* programme?

The programme explores the interactions between artistic gestures, algorithmic generation and data materialisation in the creation of objects and artefacts.

2. What projects did you work on in 2024-2025?

In 2024-2025, the programme launched a focus on drawing machines and devoted itself to experimenting with the relationship between manual and mechanical gestures. At the same time, it produced the final prototypes for the *DATA_vessel* project for two exhibitions, including the gravestone for the funerary monument created in partnership with the Lycée des métiers Henri Gaudier-Brzeska. The programme also published an edition tracing the genealogy of the *DATA_vessel* project since 2020. Finally, we responded to the call for contributions for the journal *Azimuths n°61* ("Why continue to produce objects today?") with a text on *DATA_vessel*, which has been selected for publication in 2026.

3. Were there any significant events during the 2024-25 academic year?

The research programme was invited to participate in the design symposium *Le simple, le complexe... et la métamorphose* (*The Simple, the Complex... and Metamorphosis*), held on 23 September 2024 in Tours as part of *France Design Week*. We also took part in the 13th *Saint-Étienne International Design Biennale*, as part of the *Faire, encore · Art Design Recherche (AD·REC)* conference, which took place from 22 May to 6 July 2025 at the *Cité du design*. The programme presented *DATA_vessel* and hosted a conference bringing together lecturers and student researchers in *DSRD*. The final versions of *DATA_vessel* were exhibited at the ESAD Orléans Gallery from 14 May to 18 July 2025.

4- What are the challenges facing the research programme in the coming years? From 2025-2026 onwards, the programme will be redefined: it will welcome all postgraduate students studying for a degree in design for the commons. The team, which will be renewed and strengthened, will develop two areas of focus: one devoted to new spatialities resulting from computational processes and artificial intelligence, led by architect-researcher lecturers, and the other focusing on the horizons opened up by a continuum of creation linking the hand, artificial intelligence and manufacturing machines.

DNSEP *Design des Communs*

Parcours *Être(s) et Milieux*



Le parcours *Être(s) et Milieux* aborde l'espace à travers les notions de cohabitation, réaffectation et régénération. Il permet d'acquérir les méthodes visant à obtenir, de la conception à la production, un équilibre entre les moyens techniques et leurs effets environnementaux. Il s'adresse particulièrement à ceux et celles qui s'intéressent aux questions de territoires, de l'environnement et de la transition écologique.

Nota bene : Le programme, ainsi que le parcours, sont clos depuis fin juin 2025.

Site web : liga.esadorleans.fr



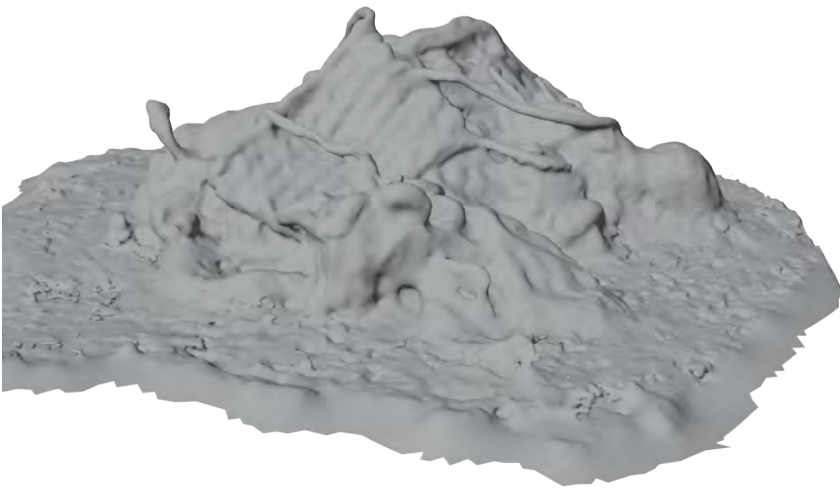
DNSEP (Master of Design) *Design Commons* Curriculum: *Being(s) and Environments*

The *Being(s) and Environments* curriculum approaches space through the lenses of cohabitation, reappropriation, and regeneration. It equips students with design and production methods that aim to achieve a balance between technical means and their environmental impact.

This curriculum is particularly suited to those interested in questions of territory, ecology, and environmental transition.

Website: liga.esadorleans.fr

Please note: the programme, along with the curriculum, ended in June 2025.





Légende photo : Programme de recherche *Liga - Cohabiter avec le fleuve* -
Mois de la recherche - Septembre 2024 - ESAD Orléans

Entretien avec le programme de recherche en design *Liga - Cohabiter avec le fleuve*

avec Gunther Ludwig, Marie Compagnon, Éric Verrier

1. Comment définiriez-vous le programme *Liga - Cohabiter avec le fleuve* ?

Le programme *Liga - Cohabiter avec le fleuve* porte sur la relation entre design et milieux dans le contexte du fleuve Loire, compris comme un système territorial complexe. Il s'agit de penser la notion d'habitabilité du monde, ses conditions, en relation aux vivants qui le composent. Proposer un design reposant sur l'expérience du terrain, l'expérimentation plastique critique et consciente, questionnant nos manières d'habiter et de concevoir l'espace.

2. Quels ont été les projets sur lesquels vous avez travaillé durant l'année 2024-2025 ?

Cette année, le programme a travaillé en partenariat avec le Comité Régional du Tourisme Centre-Val de Loire, dans le cadre des vingt ans de la Loire à Vélo. En choisissant un site à la confluence de la Mauve et de la Loire (commune de Baule, Loiret) où passe l'itinéraire cyclable, le programme investit la notion de perception du milieu, de l'échelle du lieu à la logique de bassin versant.

L'observation de terrain, qui articule analyse sensible et objective, permet la compréhension d'un contexte et des formes de représentation. Cette étape essentielle précède la conception d'une maquette à l'échelle du design d'espace. La rencontre avec Thomas Pinsard et la scierie Grumes du Val de Loire, a permis de mobiliser un autre partenaire autour du bois de chêne et de l'économie en ressources : découverte du processus de production du matériau, inventaire des productions disponibles, définition d'une charte d'action. Les étudiant·es ont pris en compte le principe de sa transformation et de sa dégradation dans leur travail de conception, puis de production avec Aymeric Vercier au cours d'un workshop, pour rendre possible le retour du bois dans le cycle de l'entreprise a posteriori.

Aller à la rencontre de l'eau, présente en surface ou de façon souterraine, en parcourant les berges, était l'intention première des étudiant·es. Après un arpentage du terrain, les lignes de désirs se dessinant parmi les plantes et herbes hautes de l'été ont attiré leur attention. Ce besoin de proximité avec Loire et son affluent la Mauve semblait à portée de corps. En contrebas, l'intimité avec l'eau se fait ressentir, notamment par la perception d'un isolement acoustique, thermique et par la proximité avec ce milieu, une végétation dense composée entre autres de ronces communes, roseaux... Il a été imaginé un accompagnement vers la descente de cette levée qui surplombe la confluence, grâce à un ensemble de dispositifs saisonniers et réversibles, éclatés sur le site : « *Les nappes* ». Inspirés par les traditions des mariniers de Loire en faisant directement le lien entre flux terrestres et fluviaux, il a été décidé d'en utiliser différents codes : l'usage de la drisse et des différentes manières de la nouer, les techniques d'amarrages, de pontons...

(6)



○

Interview with the research programme

in design *Liga - Living with the river*

With Gunther Ludwig, Marie Compagnon, Eric Verrier

1. How would you define the *Liga* programme – *Living with the river*?

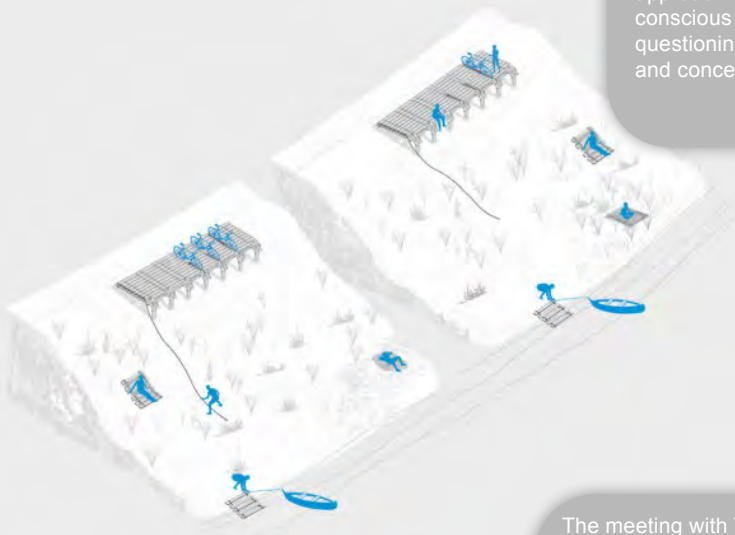
The *Liga* programme – *Living with the river* explores the relationship between design and the environment in the context of the River Loire, understood as a complex territorial system. It involves reflecting on the concept of the world's habitability and its conditions in relation to the living beings that inhabit it. It proposes a design approach based on fieldwork and critical, conscious artistic experimentation, questioning the ways in which we inhabit and conceive of space.

2. What projects did you work on during the 2024–2025 academic year?

This year, the programme worked in partnership with the Centre-Val de Loire Regional Tourism Committee, as part of the 20th anniversary celebrations of the «Loire à Vélo» cycle route. By selecting a site at the confluence of the Mauve and the Loire (in the commune of Baule, Loiret), through which the cycle route passes, the programme explores the concept of environmental perception, from the scale of the site to the logic of the catchment area.

Field observation, which combines sensory and objective analysis, enables an understanding of the context and forms of representation. This essential stage precedes the creation of a scale model for the spatial design.

(7)



●

The meeting with Thomas Pinsard and the Grumes du Val de Loire sawmill enabled the involvement of another partner focusing on oak timber and resource efficiency: exploring the material's production process, cataloguing available products, and defining an action plan. The students took into account the principles of the material's transformation and degradation in their design work, and subsequently in the production phase with Aymeric Vercier during a workshop, to enable the wood to be returned to the company's cycle at a later stage.

The students' primary aim was to engage with the water – whether on the surface or underground – by exploring the riverbanks. After surveying the site, their attention was drawn to the lines of desire emerging amongst the tall summer plants and

grasses. This need for closeness to the Loire and its tributary, the Mauve, seemed within physical reach. Below, a sense of intimacy with the water is palpable, particularly through the perception of acoustic and thermal isolation and the proximity to this environment, a dense vegetation comprising, amongst other things, common brambles and reeds... They devised a way to guide visitors down this embankment overlooking the confluence, using a series of seasonal and reversible installations scattered across the site: «*Les nappes*». Inspired by the traditions of the Loire boatmen, drawing a direct link between land and river currents, it was decided to incorporate various elements of this heritage: the use of ropes and different ways of knotting them, mooring techniques, pontoons...

DNSEP *Design des Média*

Parcours *Éditions, Média, Design*



Le parcours *Éditions, Média, Design* explore les formes éditoriales émergentes dans un contexte de transformations profondes des supports, des formats et des pratiques liées aux enjeux de l'intelligence artificielle. Au croisement du design graphique, de la narration interactive et des technologies numériques, il s'intéresse aux potentialités critiques et créatives des environnements vidéoludiques, tout en expérimentant de nouvelles formes d'éditorialisations.

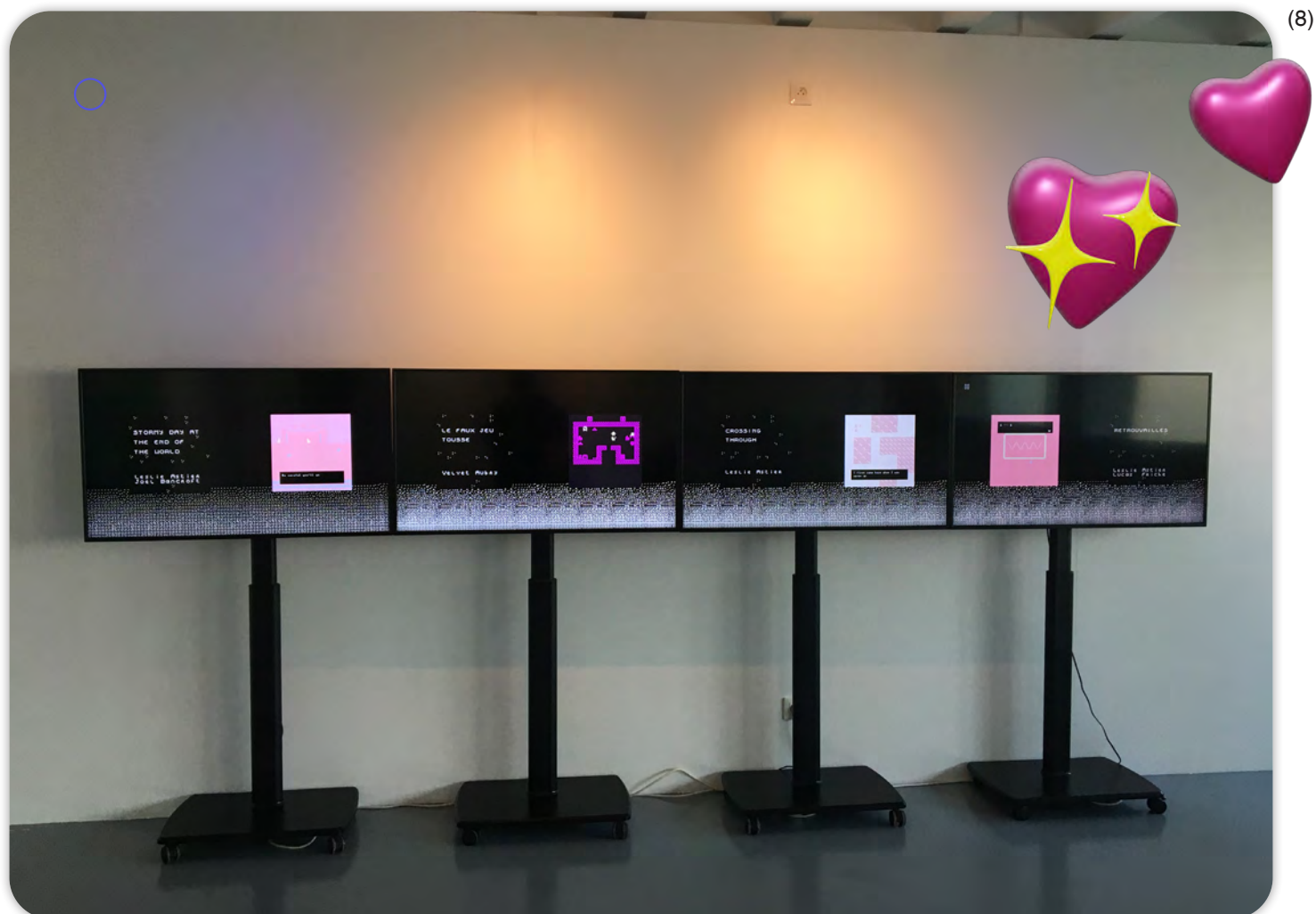
Site web : emd.esadorleans.fr

DNSEP (Master of Design) Media Design Curriculum: Publishing, Media, Design

The Publishing, Media, Design curriculum explores emerging editorial forms within the broader transformation of media, formats, and practices shaped by the rise of artificial intelligence.

At the intersection of graphic design, interactive storytelling, and digital technologies, it investigates the critical and creative potential of videogame environments while experimenting with new modes of editorial expression.

Website : emd.esadorleans.fr



(8)



(9)

Légende photo : Programme de recherche *Éditions, Média, Design* -
Mois de la recherche - Septembre 2024 - ESAD Orléans

Entretien avec le programme de recherche en design *Éditions, Média, Design*

avec Emmanuel Cyriaque, Sophie Monville, Robin Moretti,
Nicolas Tilly

1. Comment définiriez-vous le programme *Éditions, Média, Design* ?

Le programme s'inscrit dans un contexte de transformation des supports, des formats et des pratiques éditoriales à l'ère de l'intelligence artificielle. Il explore les nouvelles formes de l'édition en interrogeant les potentialités critiques et créatives des environnements vidéoludiques, des formes imprimées et des écosystèmes numériques comme médiums de lecture, d'écriture et de narration. En croisant design graphique, narration interactive, technologies algorithmiques et environnements immersifs, il cherche à déplacer les frontières traditionnelles de l'édition vers des territoires hybrides où le récit devient à la fois espace, interaction et système.

2. Quels ont été les projets sur lesquels vous avez travaillé durant l'année 2024-25 ?

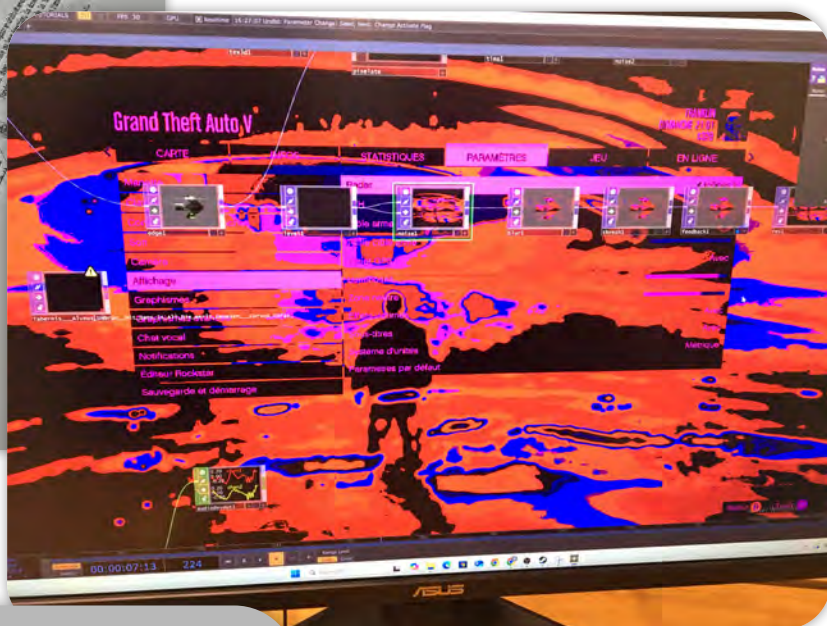
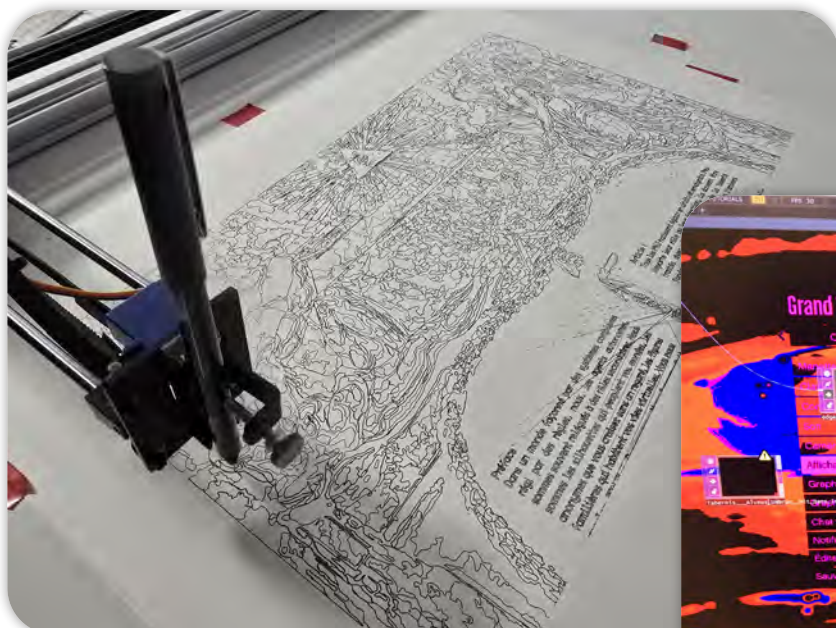
Les projets menés cette année ont porté sur la figure du personnage non-joueur (PNJ) comme mode d'incarnation de l'intelligence artificielle dans des expérimentations transmédia. Durant le workshop *This Person Does Not Exist* portant sur des dispositifs de fiction étendue, les étudiant·es ont exploré la co-crédation avec des agents conversationnels conçus comme assistants de création. Ces recherches ont interrogé l'agentivité des PNJ, leur illusion d'autonomie, les modèles dialogiques humain-machine dans des environnements numériques et immersifs.

3. Avez-vous eu des événements marquants au cours de l'année 2024-25 ?

L'un des événements marquants de cette année a été la soutenance du *DSRD* de Leslie Astier, qui a donné lieu à une exposition en décembre 2024. Issue de quatre années de recherche, cette exposition explore la notion de maladresse, valorisant le hasard, l'inachèvement et l'échec face aux standards du jeu vidéo, elle interroge les pratiques collectives et l'auctorialité dans une posture hybride de « joueureuse-crédateurix ». Par ailleurs, notre article intitulé « *C'est à moi que tu parles ?* », publié dans le numéro 58 de la revue *Azimuts*, relatant ces trois dernières années d'expérimentations menées avec les étudiant·es autour de l'intelligence artificielle, constitue l'autre événement marquant de cette année. Il fait le point sur les questions d'interaction humain-machine et sur l'approche du prompt comme acte de design, tout en mettant en lumière les enjeux de médiation et de démocratisation des outils algorithmiques.

4. Quels sont les enjeux pour les prochaines années ?

Les enjeux du programme pour les prochaines années résident toujours dans l'exploration critique des mutations de l'édition à l'ère de l'intelligence artificielle. Il s'agit également d'affirmer le jeu vidéo comme médium éditorial à part entière, notamment à travers des pratiques de détournement, de modding et de machinima, en prenant appui sur *Grand Theft Auto V*, afin de produire des formes critiques renouvelées et d'interroger l'agentivité des machines dans les processus de création.



Interview with the Research Programme in Design

Publishing, Media, Design

With Emmanuel Cyriaque, Sophie Monville, Robin Moretti, Nicolas Tilly

1. How would you define the *Publishing, Media, and Design* programme?

The programme is situated within a context marked by the transformation of media, formats, and editorial practices in the age of artificial intelligence. It explores new forms of publishing by examining the critical and creative potential of videogame environments, printed forms, and digital ecosystems as media for reading, writing, and narration. By bringing together graphic design, interactive storytelling, algorithmic technologies, and immersive environments, it seeks to shift the traditional boundaries of publishing towards hybrid territories in which narrative becomes at once space, interaction, and system.

2. What projects did you work on during the 2024–25 academic year?

The projects undertaken this year focused on the figure of the non-player character (NPC) as a mode of embodiment of artificial intelligence within transmedia experiments. During the workshop *This Person Does Not Exist*, which centred on extended fiction dispositifs, students explored co-creation with conversational agents conceived as creative assistants. This research examined the agency of NPCs, their illusion of autonomy, and human-machine dialogic models within digital and immersive environments.

3. Were there any significant events during the 2024–25 academic year?

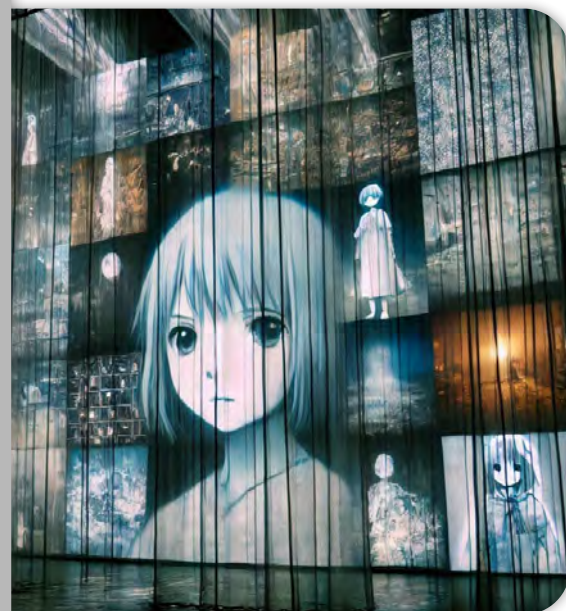
One of the significant events of the year was the defence of Leslie Astier's *DSRD*, which gave rise to an exhibition in December 2024. Emerging from four years of research, this exhibition explores the notion of clumsiness, foregrounding chance, incompleteness, and failure in opposition to the standards of videogames. It interrogates collective practices and authorship through the hybrid position of the «player-creator». In addition, our article entitled « *C'est à moi que tu parles ?* » (« *Are You Talking to Me?* »), published in issue 58 of the journal *Azimuts* and reflecting on the past three years of experiments conducted with students around artificial intelligence, constitutes another major event of the year. It takes stock of questions surrounding human-machine interaction and approaches prompting as an act of design, while also highlighting the challenges of mediation and the democratisation of algorithmic tools.

4. What are the key issues for the coming years?

The key issues facing the programme in the coming years continue to lie in the critical exploration of the transformations of publishing in the age of artificial intelligence. It is also a matter of affirming videogames as a fully-fledged editorial medium, particularly through practices of détournement, modding, and machinima, drawing on *Grand Theft Auto V* in order to produce renewed critical forms and to interrogate the agency of machines within creative processes.

(11)

(12)



DNSEP *Design des Média*

Parcours *Visual Media*

Le parcours *Visual Media*, ancré dans une pratique d'ateliers, propose d'approfondir les questions liées à la culture de l'image, à la photographie, au cinéma d'animation et à l'art vidéo, en encourageant les rencontres transdisciplinaires dans les processus de créations et les moyens de restitutions. Il s'agit d'expérimenter l'image dans toute sa diversité. Ce parcours prépare notamment au post-master professionnel *CAMEDIA* (Cinéma, Audiovisuel, Média Design et Image Animée).

Site web : vm.esadorleans.fr

DNSEP (Master of Design) *Media Design* Curriculum: *Visual Media*

Rooted in studio-based practice, the *Visual Media* curriculum offers in-depth exploration of image cultures, photography, animated film, and video art. It encourages transdisciplinary approaches across both creative processes and modes of dissemination, supporting experimentation with the image in all its diversity. This curriculum also prepares students for the post-master professional programme *CAMEDIA* (Cinema, Audiovisual, Media Design and Animated Image).

Website: vm.esadorleans.fr



Légende photo : Programme de recherche *Archéologie Media Images*, Mois de la recherche - Septembre 2024 - ESAD Orléans

Visionnage 16 mm.

Entretien avec le programme de recherche en design *Archéologie des Média et Images*

avec Laurent Baude, Maurice Huvelin

1. Comment définiriez-vous les orientations du programme *Archéologie des Média et Images* ?

Notre programme explore la question de « l'image pauvre » dans les pratiques artistiques contemporaines, en dialogue avec l'archéologie des média. Il propose non seulement une analyse des média, mais aussi une réflexion artistique, philosophique et esthétique sur la nature des images produites par les appareils d'enregistrement et les média techniques du son et de l'image, ainsi que sur leur rôle et leur évolution dans nos sociétés.

2. Quels ont été les projets sur lesquels vous avez travaillé durant l'année 2024-25 ?

Cette année, nous nous sommes intéressés principalement à la camera obscura. Nous avons mis au point plusieurs outils et processus chimique en multipliant nos approches autour de la mécanique de l'appareil, l'image-mouvement, la matérialité au cœur de l'image (chimie, physique, pixel, grains...), jusqu'à la conception d'un « meuble archive », objet manifeste, témoin d'une volonté de classement et de conservation d'images, d'objets techniques et de notes de synthèse.

3. Avez-vous eu des événements marquants au cours de l'année 2024-2025 ?

La revue en ligne *LaCritique.Org* a publié le premier texte collectif du programme « *Une recherche archéologique de l'image* ». Un second temps fort a été l'exposition *CHIMERA_OBSCURA* à la galerie de l'ESAD Orléans. Cette proposition offrait une expérience sensorielle et physique de la camera obscura, par un dispositif créant les conditions d'une immersion dans l'appareil photographique afin d'ouvrir un espace de dialogue entre les œuvres de la collection du FRAC Centre-Val de Loire et les réalisations d'enseignants, de jeunes diplômés de l'ESAD Orléans...

4. Quels sont les enjeux du programme de recherche pour les prochaines années ?

Pensé en miroir du mois de recherche 2024-2025 sur la Camera Obscura, le programme consacrera l'année 2025-2026 à la Camera Lucida (chambre claire). Les deux prochaines années exploreront les axes du programme, labellisé par le Ministère de la Culture pour le Bicentenaire de la Photographie.

Interview with the Research Programme in *Design Media and Image Archaeology* With Laurent Baude and Maurice Huvelin

1. How would you define the focus of the *Media and Image Archaeology* programme? Our programme explores the question of the "poor image" in contemporary artistic practices, in dialogue with media archaeology. It offers not only an analysis of the media, but also an artistic, philosophical and aesthetic reflection on the nature of images produced by recording devices and technical media of sound and image, as well as their role and evolution in our societies.

2. What projects did you work on during the 2024-25 academic year? This year, we focused mainly on the camera obscura. We developed several tools and chemical processes by expanding our approaches around: the mechanics of the device, the moving image, the materiality at the heart of the image (chemistry, physics, pixels, grain, etc.), and even the design of an "archive cabinet", a manifest object that reflects a desire to classify and preserve images, technical objects and summary notes.



(14)



(15)



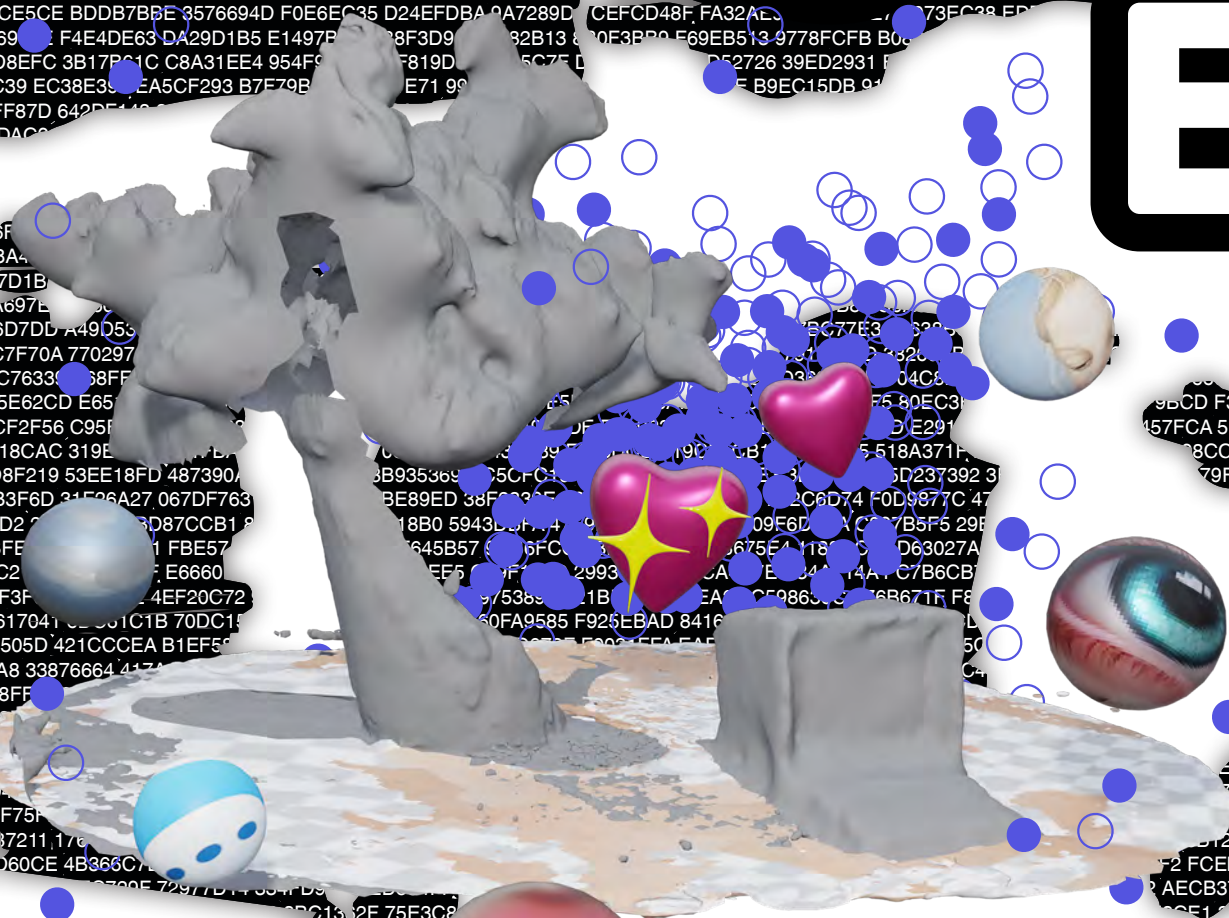
(16)

3. Were there any significant events during the 2024–25 academic year?
The online journal *LaCritique.Org* published the programme's first collective text, "*An Archaeological Inquiry into the Image*". A second major moment was the exhibition *CHIMERA_OBSCURA* at the ESAD Orléans gallery. This proposal offered a sensory and physical experience of the camera obscura through a dispositif designed to create the conditions for immersion within the photographic apparatus, thereby opening a space of dialogue between works from the FRAC Centre-Val de Loire collection

and productions by ESAD Orléans teaching staff and recent graduates.

4. What are the key issues for the coming years?
Conceived as a counterpart to the 2024-2025 research month devoted to the camera obscura, the programme will dedicate the 2025-2026 academic year to the camera lucida. The next two years will explore the programme's main lines of enquiry, under the label awarded by the French Ministry of Culture for the Bicentenary of Photography.

DN's E



P



Lisa ALÉGOT



Portrait-robot de l'objet qui n'existe pas

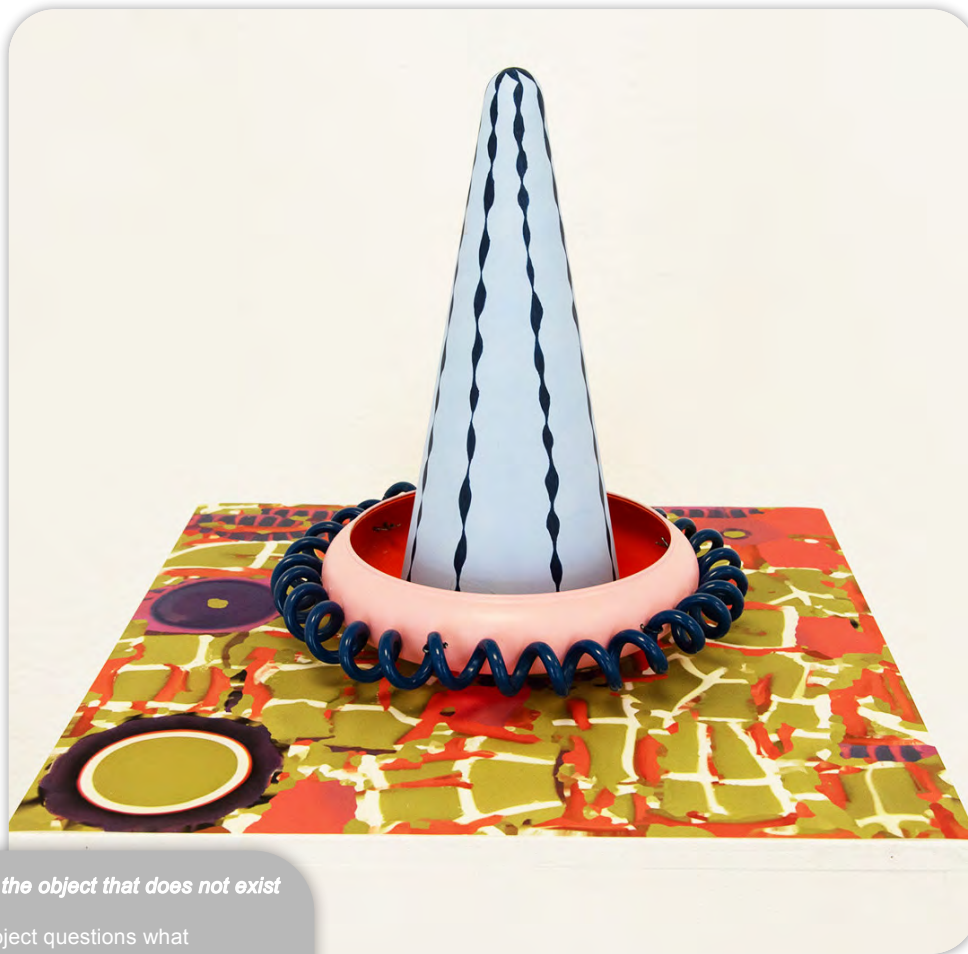
Le projet de Lisa Alégot interroge ce qui fait l'essence d'un objet : est-ce sa matérialité, son usage, ou plutôt la charge symbolique qu'il renferme ? À travers différents médiums, elle questionne les processus de création, de transformation et de perception des formes. L'objet y est représenté en volume, à plat, ou encore modélisé dans un espace virtuel. Le spectateur est invité à renoncer à une lecture stable du monde et au côté utilitaire de l'objet, pour accepter son ambivalence, son étrangeté et son pouvoir de révéler nos imaginaires enfouis.



(17)



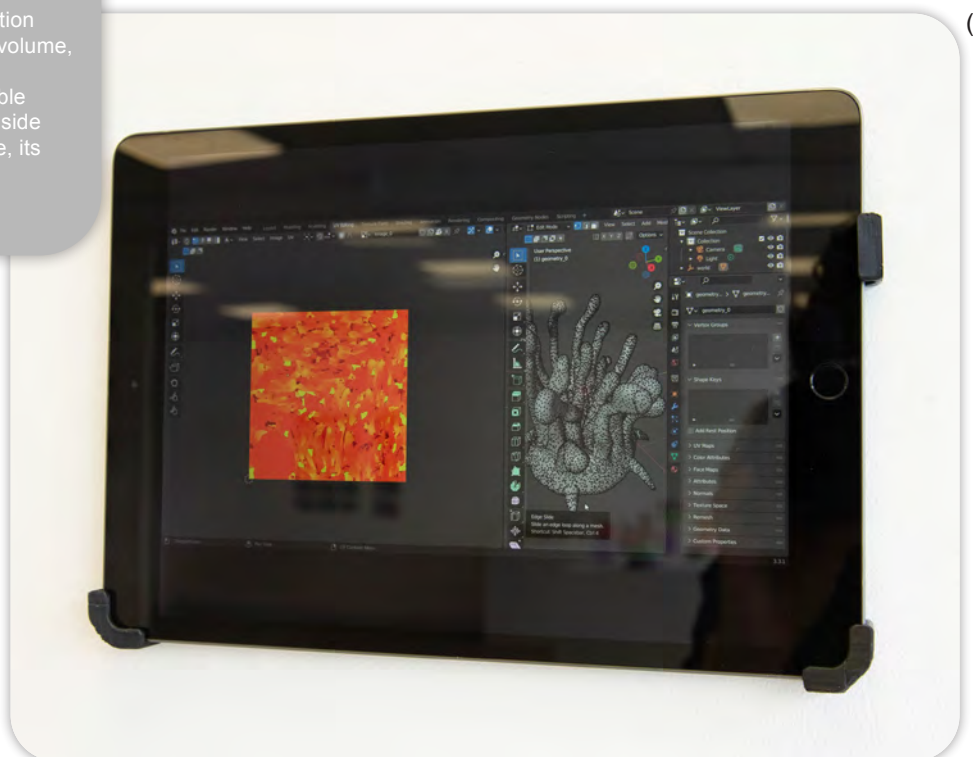
(18)



Portrait-robot of the object that does not exist

Lisa Alegot's project questions what constitutes the essence of an object: is it its materiality, its use, or rather the symbolic meaning it embodies? Through various media, she questions the processes of creation, transformation and perception of forms. The object is represented in volume, flat, or modelled in a virtual space. The viewer is invited to abandon a stable reading of the world and the utilitarian side of the object, to accept its ambivalence, its strangeness and its power to reveal our buried imaginations.

(19)



Instagram : @lisa.alegot.art

Crédit photos : ESAD Orléans_Vincent Dalbera (17), (18), (19)

Marie ALONSO

Dessin algorithmique

Le projet de Marie Alonso explore la transformation du dessin en volume à travers des outils computationnels. À partir de dessins au fusain, elle utilise les nuances de gris comme point de départ pour générer des reliefs via un algorithme développé sur Grasshopper. La 3D devient ainsi un médium de traduction, à la fois prolongement, amplification et réinterprétation du geste initial. Ce processus donne naissance à des volumes issus du dessin, appliqués à des supports comme des ornements muraux ou un paravent jouant avec la lumière. Marie Alonso explore comment la computation peut dialoguer avec les savoir-faire matériels pour produire des formes sensibles. Son travail se situe à l'intersection du geste, de l'algorithme et de la matière, dans une logique d'exploration sensorielle et spatiale.

(20)





(21)

26 + 27



Algorithmic drawing

Marie Alonso's project explores the transformation of drawing into volume using computational tools. Starting with charcoal drawings, she uses shades of grey as a starting point to generate reliefs using an algorithm developed on Grasshopper. 3D thus becomes a medium for translation, extending, amplifying and reinterpreting the initial gesture.

This process gives rise to volumes derived from drawing, applied to media such as wall ornaments or a screen that plays with light. Marie explores how computation can interact with material know-how to produce sensitive forms. Her work lies at the intersection of gesture, algorithm and matter, in a logic of sensory and spatial exploration.

Instagram : @mimi._aso_

Crédit photos : ESAD Orléans_Vincent Dalbera (20), (21), (22)



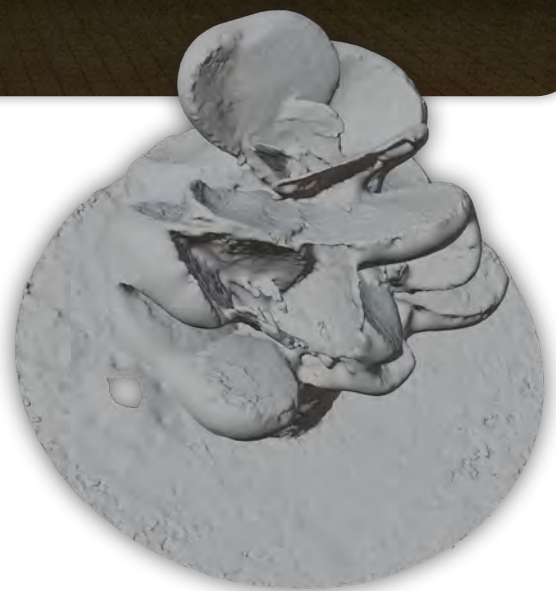
(22)

Matis ARVIEU

Ctrl+Alt+Surréalisme : Les mêmes surréalistes, une culture de l'absurde

Ctrl+Alt+Surréalisme porte un regard analytique sur la relation qu'entretient le média du mème avec une culture de l'absurde directement héritée du mouvement surréaliste du XX^e siècle. Pour soutenir cette analyse, le sous-genre du « mème surréaliste » apparaît comme l'objet d'étude le plus propice. Posts délibérément exempts de sens, style visuel brut qui revendique une imagerie « amateur », multiplicité de techniques ... les acteurs du mème surréaliste, retranchés sur Reddit, font volontairement bande à part dans le flux créatif de mèmes contemporains.

(23)





Ctrl+Alt+Surrealism: Surrealist memes, a culture of the absurd

Ctrl+Alt+Surrealism offers an analytical perspective on the relationship between the meme as a medium and a culture of the absurd directly inherited from the Surrealist movement of the twentieth century. To support this analysis, the subgenre of the "surreal meme" emerges as the most pertinent object of study. Deliberately devoid of meaning, characterised by a raw visual style that lays claim to an "amateur" imagery, and marked by a multiplicity of techniques, the practitioners of the surreal meme – largely withdrawn to Reddit – deliberately set themselves apart from the creative flow of contemporary meme culture.



Instagram : @chromeliquide

Crédit photos : ESAD Orléans_Vincent Dalbera ⁽²³⁾, ⁽²⁵⁾
ESAD Orléans_Audrey Sallin-Pronier ⁽²⁴⁾

Eloise BADIOU



Poétique de la récupération et perspectives d'avenir

Eloise Badiou travaille à partir de matériaux récupérés (moquette, laine) porteurs d'histoire et de qualités esthétiques singulières, qui nourrissent son expression ancrée dans l'écologie, le réemploi et l'artisanat. À travers le geste, le tufting et l'assemblage, Eloise Badiou donne vie à une poétique joyeuse du rebut qui mêle des enjeux environnementaux et un besoin de légèreté positive. Son projet de diplôme évoque les récits quotidiens des environnements qu'elle traverse, entre Haute-Loire et villes très urbaines, à travers des pièces textiles poreuses, en dialogue avec le corps et l'espace à différentes échelles.

(26)





(27)



Instagram : @elwazbadiou

Crédit photos : ESAD Orléans_Vincent Dalbera (26), (27)

The poetry of recycling and future prospects

Eloise Badiou works with reclaimed materials – carpet and wool – imbued with history and distinctive aesthetic qualities, which inform an expression rooted in ecology, reuse, and craftsmanship. Through gesture, tufting, and assemblage, she gives form to a joyful poetics of waste that combines environmental concerns with a need for positive lightness. Her degree project evokes the everyday narratives of the environments she moves through, between Haute-Loire and highly urbanised cities, through porous textile pieces that enter into dialogue with the body and with space at different scales.

Ibtissem BERNAUDIN

Mnémosyne

Le projet *Mnémosyne* explore la manière dont les souvenirs individuels, subjectifs et fragmentaires, peuvent être collectés et mis en forme pour composer un récit commun, sans hiérarchie ni voix dominante. Inspirée par les échanges de souvenirs vécus durant l'enfance, où chaque version enrichissait la précédente, la démarche d'Ibtissem Bernaudin cherche à révéler la richesse des multiplicités mémorielles. À travers l'art et le design, Ibtissem Bernaudin crée un ensemble d'objets conviviaux. À la fois support de mémoire et outil de transmission, il permet aux participants de se retrouver, partager et préserver du lien autour d'un souvenir commun — en faisant naître de nouveaux récits à partir de l'ancien. Ces objets prennent la forme d'un service de table en faïence peinte. L'art de la table évoque le partage et permet une composition abstraite du souvenir partagé. Sa manipulation constante évoque le caractère changeant du souvenir.

(29)





(30)



(31)

Instagram : @ibtissemdesfleurs_

Crédit photos : ESAD Orléans_Vincent Dalbera ^{(29), (30), (31)}

Mnémosyne

The *Mnémosyne* project explores the ways in which individual, subjective, and fragmentary memories may be collected and shaped so as to compose a shared narrative, without hierarchy or any dominant voice. Inspired by exchanges of childhood memories, in which each version enriched the one before it, Ibtissem Bernaudin's approach seeks to reveal the richness of mnemonic multiplicity. Through art and design, she has created a set of convivial objects. Serving at once as supports for memory and as tools of transmission, they enable participants to come together, share, and preserve connections around a common memory, while generating new narratives from an older one. These objects take the form of a painted faience table service. The art of the table evokes sharing and allows for an abstract composition of the memory held in common. Their continual handling recalls the mutable nature of memory.

Margot CAPELLO

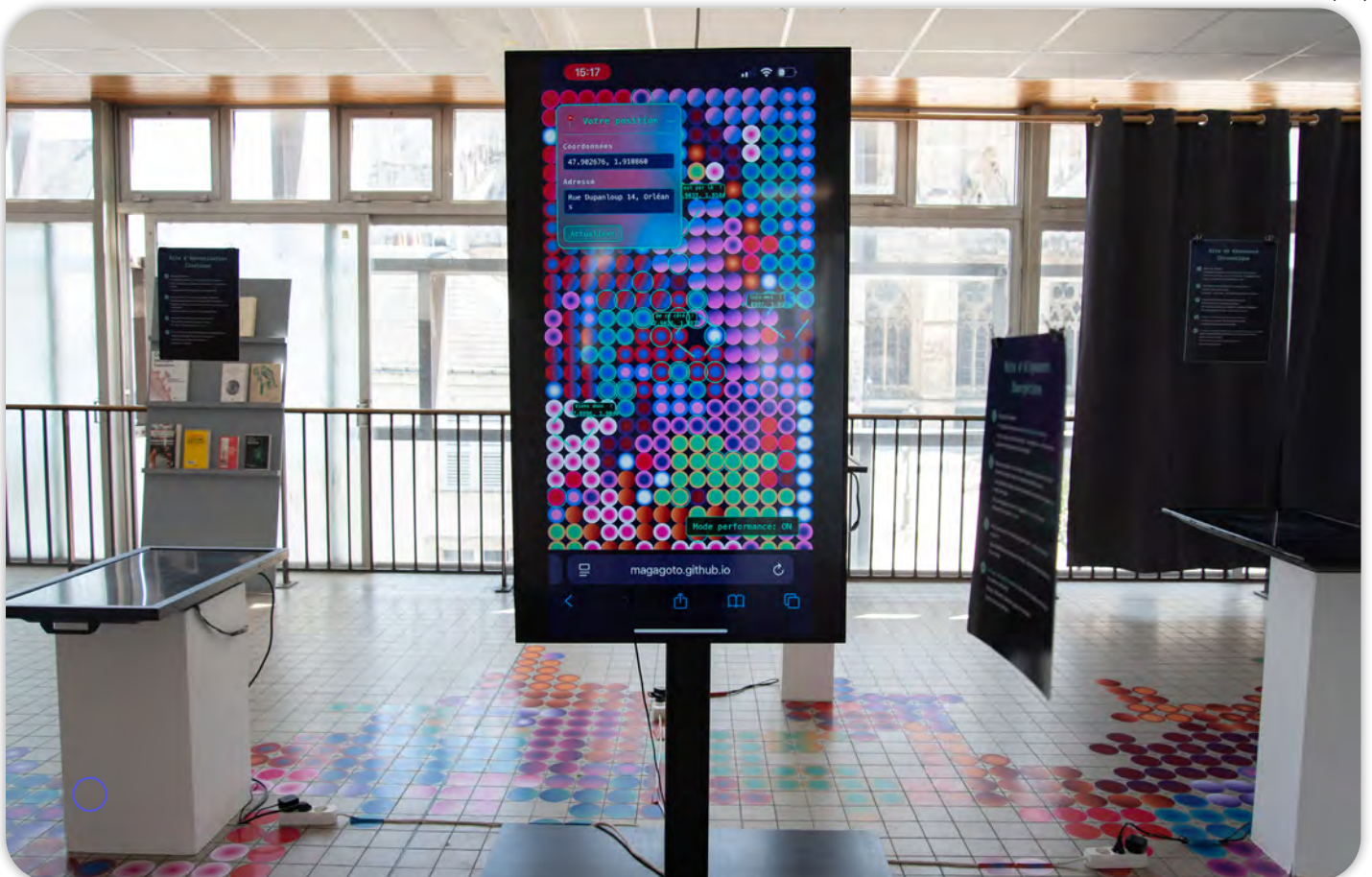
Dériver des cartes, plaidoyer pour l'art de se perdre en milieu numérique

Le projet de Margot Capello s'inscrit dans une recherche qui porte sur les mutations de la cartographie induite par les nouveaux appareils d'aide à la navigation et interroge notre nouvelle perception de l'espace dans ces environnements virtuels.

À travers différents dispositifs performatifs et critiques, Margot Capello explore comment nos manières de nous déplacer dans ces espaces s'inscrivent dans une économie de la visibilité et du contrôle tout en cherchant à déjouer ces modèles de surveillance. Chacun de ces dispositifs met ainsi en tension le désir d'orientation avec une perte de contrôle et questionne la possibilité de réintroduire une certaine sérendipité au sein de nos déambulations.

Errancia est un « walking simulator » en réalité virtuelle qui interroge l'absence de repères visuels ; *La nuit tombe* propose une dérive urbaine induite par un générateur de consignes textuelles, et *Chroméa* est un dispositif situé qui repose, à l'insu du joueur ou de la joueuse, sur un système de collecte de données à mesure qu'il ou elle progresse dans sa déambulation.

(32)



(33)



(34)

Deriving maps, advocating for the art of getting lost in the digital environment

Margot Capello's project is situated within research on the transformations of cartography brought about by emerging navigational devices, and interrogates the ways in which these virtual environments reshape our perception of space.

Through a range of performative and critical dispositifs, Margot Capello explores the ways in which our movements through such spaces are embedded within an economy of visibility and control, while also seeking to unsettle these models of surveillance. Each of these dispositifs thus places the desire for orientation in tension with a loss of control, and interrogates the possibility of reintroducing a degree of serendipity into our wanderings.

Errancia is a virtual reality walking simulator that examines the absence of visual landmarks; *La Nuit Tombe* proposes an urban drift generated by a system of textual prompts; and *Chroméa* is a situated dispositif that relies, unbeknown to the player, on a system of data collection as they move through their wandering.



Instagram : @magagoto_design

Crédit photos : ESAD Orléans_Vincent Dalbera (32), (33), (34)

Agathe COTTON

Entre et tenir

Le projet multimédia d'Agathe Cotton cherche à repenser le rapport de l'humain à la nature par la pratique artistique. Il vise à sensibiliser à l'environnement des forêts par la mise en avant de sa richesse, notamment en traduisant différents phénomènes et interactions au sein des réseaux racinaires par leur réinterprétation plastique. À travers une production combinant supports imprimés, installation en papier, réalité augmentée et création sonore, Agathe Cotton utilise l'édition et l'installation comme des espaces de représentation de cet écosystème, des espaces de rencontre où impliquer le public et faire l'expérience de l'interconnexion du vivant.

(35)





Enter and hold

Agathe Cotton's multimedia project seeks to rethink the relationship between humans and nature through artistic practice. It aims to raise awareness of forest environments by foregrounding their richness, notably through the plastic reinterpretation of various phenomena and interactions taking place within root networks. Through a body of work combining printed media, paper installation, augmented reality, and sound creation, Agathe Cotton uses publishing and installation as spaces for representing this ecosystem, as sites of encounter in which to involve the public and to experience the interconnection of living beings.

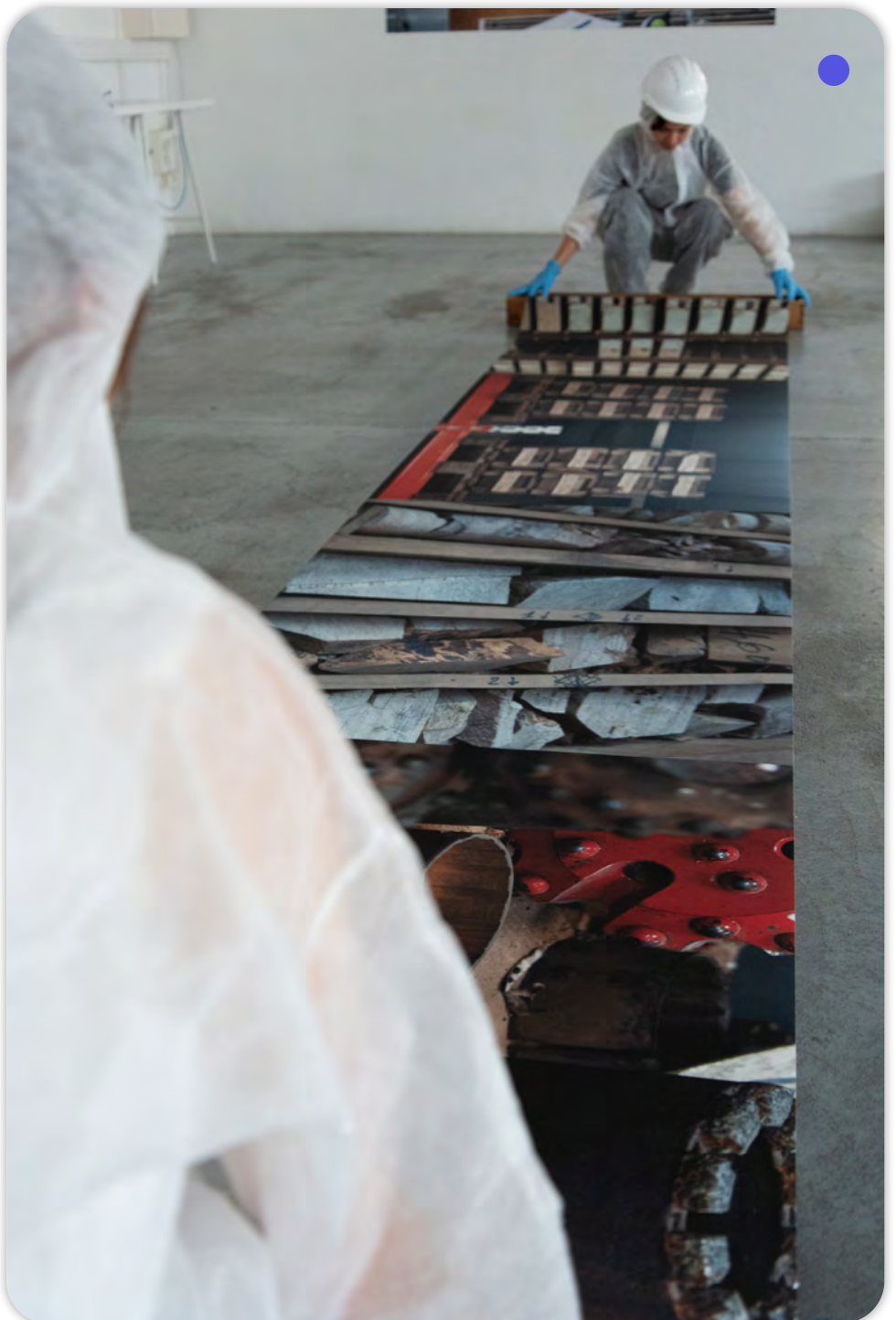


Hugo DELATTRE

Faire Mine de Transition

Soucieux des échéances climatiques et environnementales, le travail d'Hugo Delattre propose un regard critique sur la mise en place des politiques de la double transition énergétique et numérique de notre société. À l'aune du renouveau minier sur le territoire métropolitain français, il interroge, à un instant T par la photographie et une attitude documentaire, le paysage du projet controversé de l'ouverture prochaine d'une mine de lithium dans l'Allier. *Faire Mine de Transition* aborde le médium photographique et sa dépendance matérielle à l'activité minière par des hybridations entre numérique et analogique qui mettent en valeur les infrastructures de cette industrie.

(38)





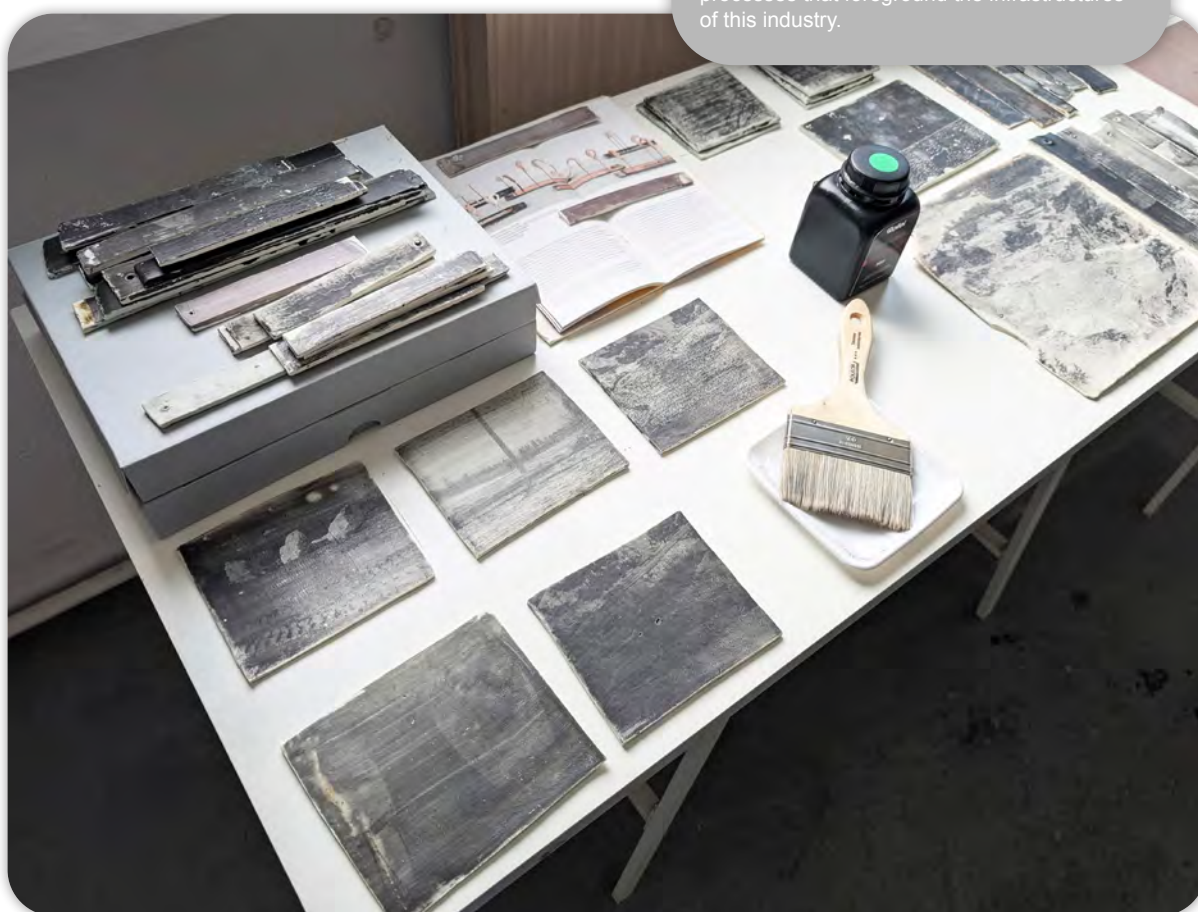
Instagram : @doc_hdelattre

Crédit photos : ESAD Orléans_Vincent Dalbera ^{(38), (39)}
ESAD Orléans_Audrey Sallin-Pronier ⁽⁴⁰⁾

Pretending to be in Transition

Mindful of pressing climatic and environmental deadlines, Hugo Delattre's work offers a critical perspective on the implementation of policies relating to the dual energy and digital transition of contemporary society. In the context of renewed mining activity within metropolitan France, he interrogates – at a specific moment in time, through photography and a documentary approach – the landscape surrounding the controversial project for the forthcoming opening of a lithium mine in the Allier region. *Faire Mine de Transition* engages with the photographic medium and its material dependence on mining activity through hybridisations of digital and analogue processes that foreground the infrastructures of this industry.

(40)



Cléa DELEMONTEY-RACLE

Recueil de Morceaux Choisis

La pratique artistique de Cléa Delemontey-Racle aborde l'image avec des médiums analogiques. Ce sont les systèmes techniques appelés « zombie média », qui invitent à revoir notre conception des technologies anciennes et modernes, qui l'intéresse.

Depuis qu'elle est enfant, Cléa Delemontey-Racle collecte des objets-souvenirs, photographie et filme sa vie qui composent un corpus d'images triées et classées. Elle se positionne comme archiviste au service de sa « petite mémoire » (Christian Boltanski), un protocole qu'elle continue de conscientiser dans sa recherche et sa pratique de plasticienne.

Recueil de morceaux choisis est le nom de son projet de diplôme. C'est aussi une invitation à voyager dans son intimité, dans le temps et dans l'espace par un jeu de montré-caché, de l'image adoptée à ses propres images.

(41)





(42)



(43)

Collection of Selected Pieces

Cléa Delemontey-Racle's artistic practice engages with the image through analogue media. She is particularly interested in the technical systems referred to as "zombie media", which invite us to reconsider our understanding of both old and modern technologies. Since childhood, Cléa Delemontey-Racle has collected souvenir-objects, photographed and filmed her life, thereby assembling a corpus of images that are sorted and classified. She positions herself as an archivist in the service of her "small memory" (Christian Boltanski), a protocol she continues to examine consciously through both her research and her artistic practice.

Recueil de morceaux choisis is the title of her diploma project. It is also an invitation to travel through her intimacy, across time and space, by means of a play of revealing and concealing, from the adopted image to her own images.

Crédit photos : ESAD Orléans_Vincent Dalbera (41), (42), (43)

Instagram : @cleadlmbis

Marine DROUIN

Violence ménagère

Ce projet explore une forme de violence invisible que subissent de nombreuses femmes au quotidien, en particulier au sein des couples hétérosexuels : le travail domestique. À travers le médium du contrôleur alternatif, Marine Drouin cherche à représenter ce système oppressif qu'elle a pu observer et vivre, le traduisant sous la forme de trois jeux à accomplir simultanément, chacun symbolisant une tâche ménagère. *Violence ménagère* vise également à défendre une approche bricolée du jeu vidéo, ici déployée dans une dimension performative. Le projet utilise l'humour comme point d'entrée pour susciter la réflexion, ainsi que sensibiliser à cette violence ordinaire et encourager la libération de la parole.

(44)

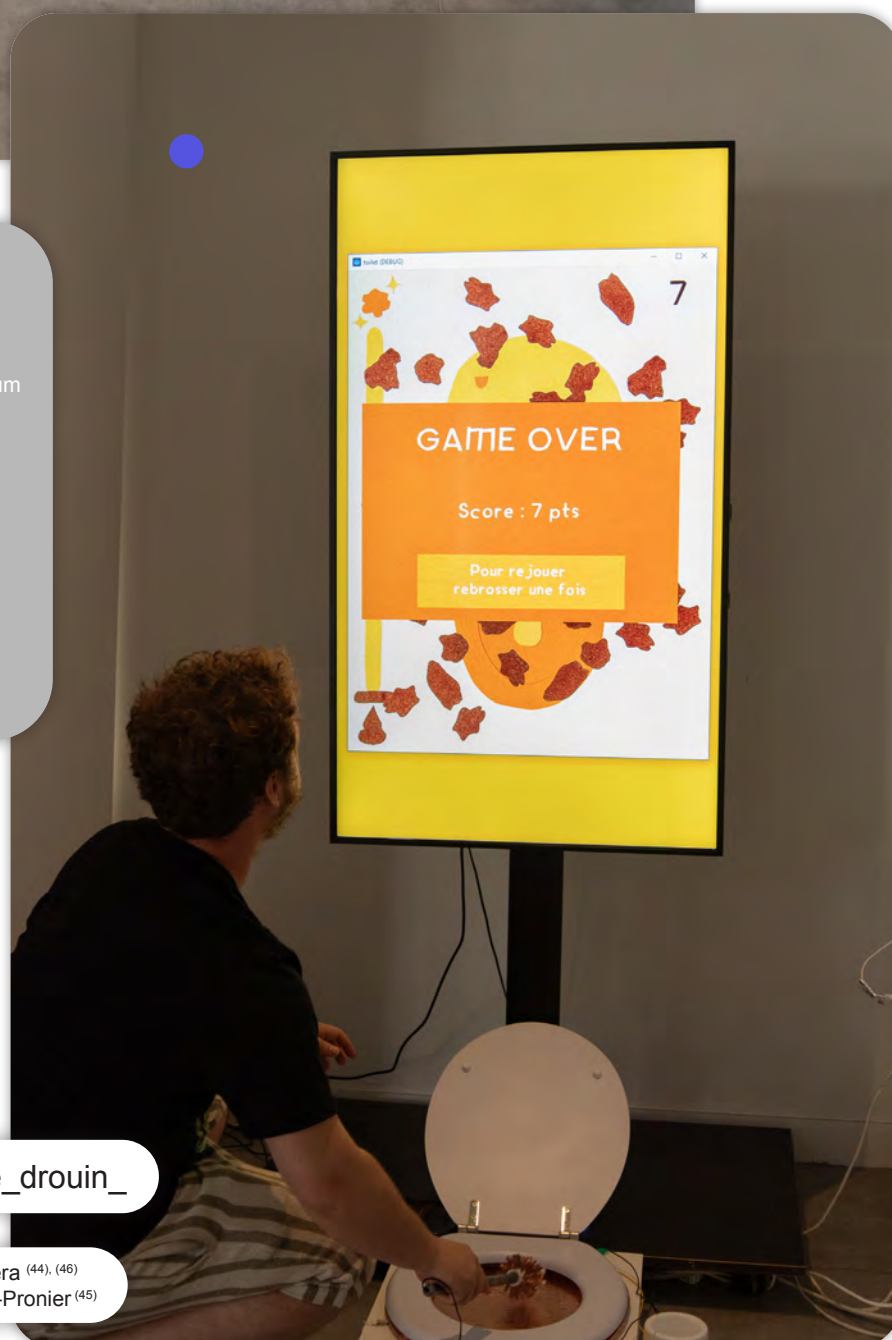




Domestic violence

This project explores a form of invisible violence that many women experience on a daily basis, particularly within heterosexual couples: domestic work. Through the medium of the alternative controller, Marine Drouin seeks to represent this oppressive system that she has observed and experienced, translating it into three games to be played simultaneously, each symbolising a household chore. *Domestic Violence* also aims to defend a DIY approach to video games, deployed here in a performative dimension. The project uses humour as a starting point to provoke reflection, raise awareness of this everyday violence and encourage people to speak out.

(46)



Instagram : @marine_drouin_

Crédit photos : ESAD Orléans_Vincent Dalbera ⁽⁴⁴⁾, ⁽⁴⁶⁾
ESAD Orléans_Audrey Sallin-Pronier ⁽⁴⁵⁾

Karel EDMOND

La rémanence des objets

Le projet de diplôme de Karel Edmond explore la relation intime et complexe qu'elle entretient avec les objets domestiques. En tant que designer et habitante, elle a constaté comment l'accumulation progressive d'objets a transformé son espace de vie en un lieu à la fois rassurant et oppressant. Karel Edmond ressent une tension entre son besoin de posséder et son désir de s'alléger, une dualité qui questionne profondément sa relation à la matérialité. Ce paradoxe personnel fait écho à une problématique plus large : celle de la surconsommation et de ses impacts écologiques. Un paradoxe que Karel Edmond a exploré à travers le moulage, qui lui permet de capter l'empreinte des objets absents et de rendre tangible leur trace. Le vide devenant un symbole de mémoire, de persistance émotionnelle et physique. Par cette démarche, elle cherche à interroger le déni collectif face à la consommation et à imaginer une manière plus consciente, équilibrée et durable d'habiter le monde.

(47)





(48)



(49)

The persistence of objects

Karel Edmond's degree project explores the intimate and complex relationship she maintains with domestic objects. As both designer and inhabitant, she has observed how the gradual accumulation of objects has transformed her living space into a place that is at once reassuring and oppressive. She experiences a tension between her need to possess and her desire to lighten herself, a duality that profoundly calls into question her relationship to materiality. This personal paradox echoes a broader issue: that of overconsumption and its ecological impact. Karel Edmond has explored this paradox through moulding, a process that allows her to capture the imprint of absent objects and to render their trace tangible. The void becomes a symbol of memory, of emotional and physical persistence. Through this approach, she seeks to question the collective denial surrounding consumption and to imagine a more conscious, balanced, and sustainable way of inhabiting the world.

Instagram : @kanelle_e

Crédit photos: ESAD Orléans_Vincent Dalbera ⁽⁴⁷⁾, ⁽⁴⁸⁾
ESAD Orléans_Audrey Sallin-Pronier ⁽⁴⁹⁾

Justine GOMEZ

*Les paroles des femmes : Partitions tissées :
Data textile autour de voix « silencieuses » féminines.*



(50)

Le travail de Justine Gomez s'appuie sur des entretiens menés avec des femmes designers. Leurs conversations, dont le contenu reste confidentiel, sont transformées en données sonores. Elles sont analysées graphiquement pour en extraire les spectres audio. Ces formes deviennent une trame visuelle, tissée en partitions textiles colorées. En écho aux gestes artisanaux, aux va-et-vient de la navette entre les fils. Les rythmes de la voix peuvent exprimer un sentiment de fierté, de joie ou de colère qui arrive de façon spontanée nourrissent notre écriture graphique sensible. Une gamme colorée donne corps à ces récits.

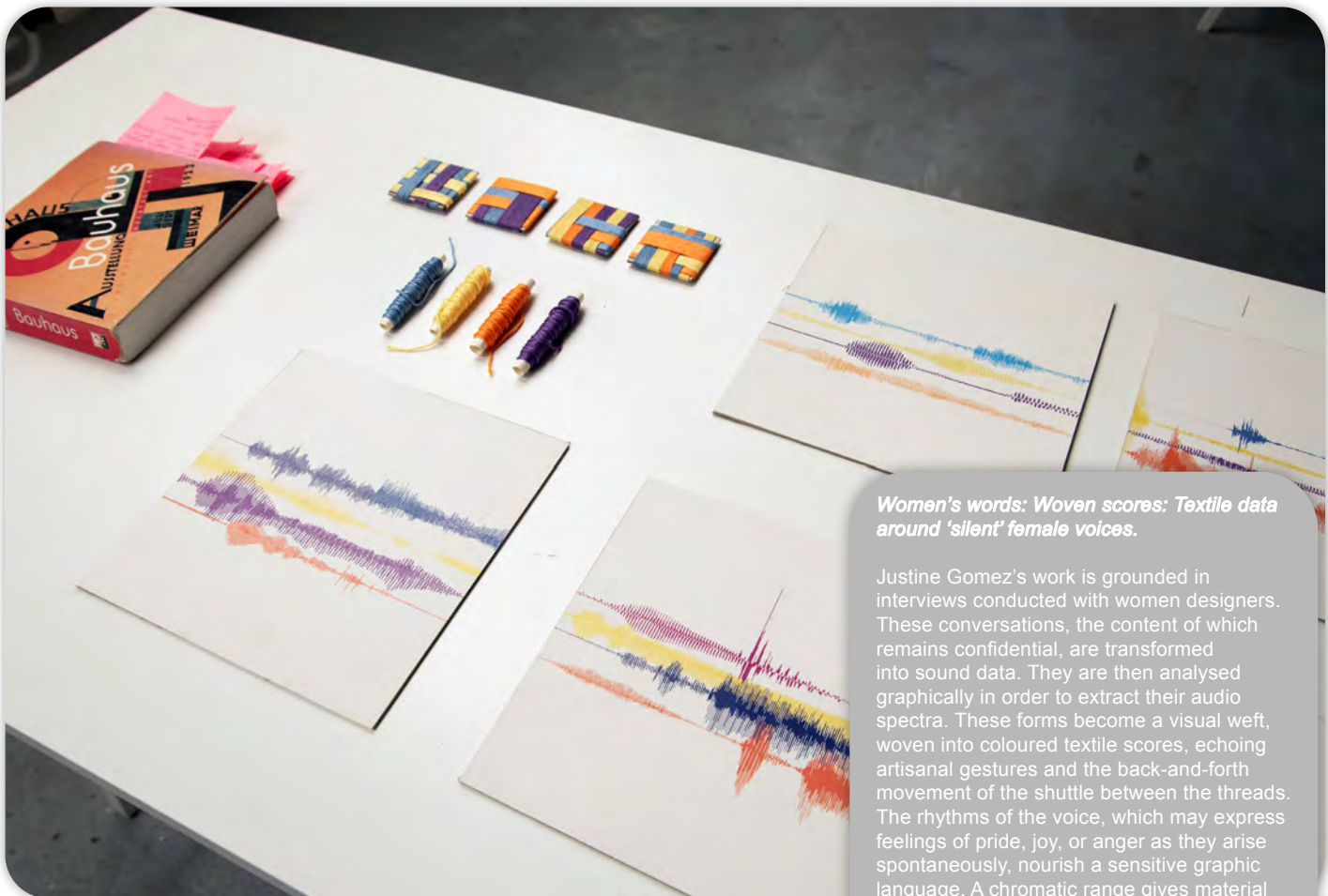
Quatre thèmes structurent ce travail : la place des femmes, le statut de designer, les défis personnels, les défis professionnels.

Cette installation croise l'oralité, la data et le textile pour transmettre, retranscrire, et faire entendre des voix souvent marginalisées.

(51)



(52)



Women's words: Woven scores: Textile data around 'silent' female voices.

Justine Gomez's work is grounded in interviews conducted with women designers. These conversations, the content of which remains confidential, are transformed into sound data. They are then analysed graphically in order to extract their audio spectra. These forms become a visual weft, woven into coloured textile scores, echoing artisanal gestures and the back-and-forth movement of the shuttle between the threads. The rhythms of the voice, which may express feelings of pride, joy, or anger as they arise spontaneously, nourish a sensitive graphic language. A chromatic range gives material presence to these narratives.

Four themes structure this work: the place of women, the status of the designer, personal challenges, and professional challenges.

This installation brings together orality, data, and textile in order to convey, transcribe, and make heard voices that are too often marginalised.

Instagram : @studio.filles

Crédit photos : ESAD Orléans_Vincent Dalbera (50), (51), (52)

Max KERBAOL

Les créatures des noues

Le projet de Max Kerbaol explore la manière dont les imaginaires (utopies, fabulations et spéculations) peuvent devenir des outils de résistance face aux formes contemporaines du capitalisme.

Le projet interroge la capacité des imaginaires à renouveler l'écoute des sciences dans la société et à transformer les pratiques militantes. Une enquête menée à l'Institut de Recherche Biologique des Insectes (IRBI-CNRS) de Tours nourrit cette réflexion sur la fabrication et la transmission des savoirs.

À travers un atelier-performance, Max Kerbaol conçoit des dispositifs favorisant la construction d'imaginaires partagés. Les participant·es sont invité·es à s'approprier des savoirs pour inventer le récit d'un insecte fictif, expérimentant ainsi d'autres façons de faire monde et de faire commun.

(53)



(54)



Les créatures des noues

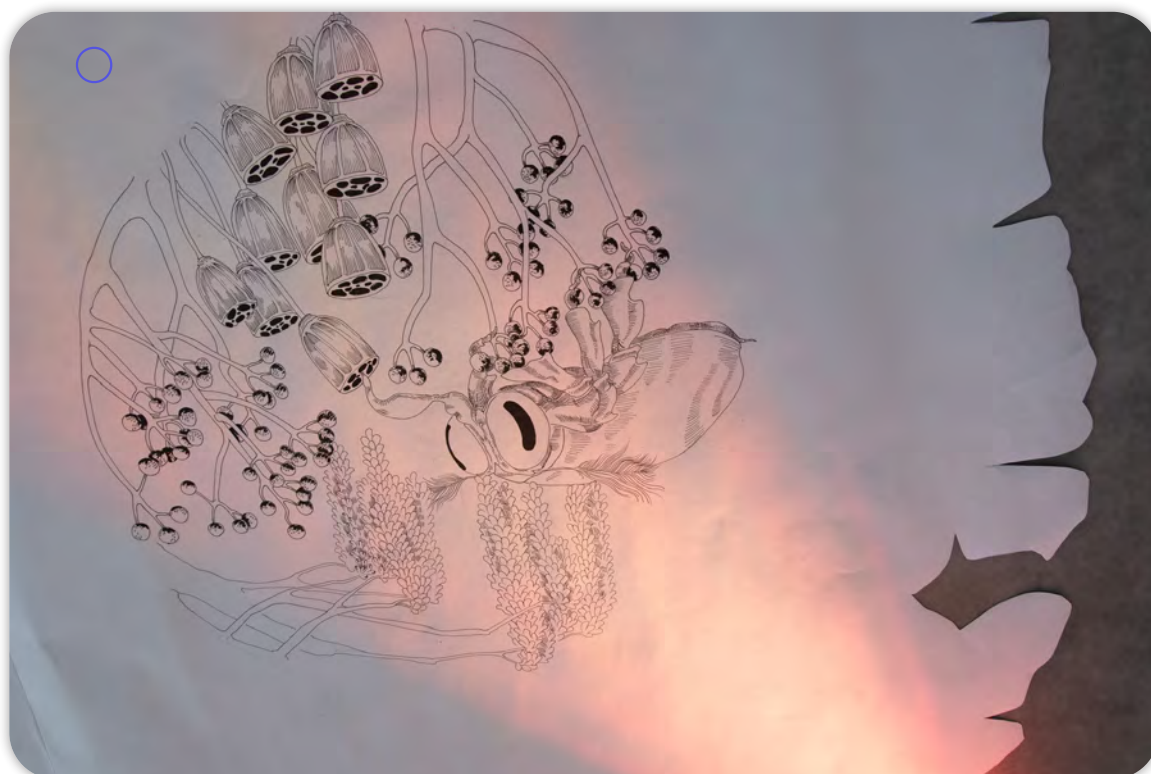
Max Kerbaol's project explores the ways in which imaginaries — utopias, fabulations, and speculations — may become tools of resistance in the face of contemporary forms of capitalism.

The project questions the capacity of imaginaries to renew the reception of science within society and to transform activist practices. An investigation conducted at the Institute for Research on the Biology of Insects (IRBI-CNRS) in Tours informs this reflection on the production and transmission of knowledge.

Through a workshop-performance, Max Kerbaol develops dispositifs that encourage the construction of shared imaginaries. Participants are invited to appropriate forms of knowledge in order to invent the narrative of a fictional insect, thereby experimenting with other ways of world-making and of creating forms of commonality.



(55)



Chloé LE FEL

in.chimérique design

Chloé Le Fel travaille sur la surconsommation. Elle pose l'hypothèse de l'avènement d'un fast-design qui se caractérise par une planétarisation de la production et de la diffusion des objets renforcée par des outils et plateformes numériques que l'on retrouve dans les étapes de conception, de vente et d'acheminement.

Son projet nous entraîne dans une spéculation : comment interroger, dénoncer et manifester ce fast-design ?

Avec une position critique et une pointe de cynisme, elle imagine l'avenir de son métier de designer, réduit à l'utilisation d'outils comme l'intelligence artificielle, l'impression 3D ou le documentaire vidéo. Dans ce projet fictionnel, on retrouve notamment Sébastien Novaris, un designer qui pense avoir trouvé des manières de concevoir encore plus rapidement, plus tendance et moins cher.

(56)





in.chimérique design

Chloé Le Fel's work addresses overconsumption. She advances the hypothesis of the emergence of a form of fast design, characterised by the planetary expansion of the production and circulation of objects, intensified by digital tools and platforms that now structure the stages of design, sale, and distribution. Her project draws us into a speculative enquiry: how might this fast design be questioned, denounced, and made manifest? Adopting a critical stance tinged with cynicism, she imagines the future of her profession as a designer, reduced to the use of tools such as artificial intelligence, 3D printing, and video documentary. Within this fictional project appears, among others, Sébastien Novaris, a designer who believes he has discovered ways of designing ever more quickly, more fashionably, and more cheaply.



Instagram : @chloe_le.fel

Crédit photos: ESAD Orléans_Vincent Dalbera ⁽⁵⁶⁾, (57)
ESAD Orléans_Audrey Sallin-Pronier ⁽⁵⁸⁾

Artefacts & rituels funéraires pour une humusation

(59)



Le projet de diplôme d'Eva Leblanc porte sur les nouveaux modes de sépulture et la création d'objets rituels conçus pour le procédé de l'humusation. Cette alternative écologique à l'inhumation et la crémation répond aux enjeux environnementaux soulevés par ces méthodes traditionnelles, particulièrement polluantes. À travers une approche mêlant design et symbolique, elle a imaginé trois artefacts : un linceul rigide, un masque funéraire et un monument funéraire mobile, spécialement conçus pour répondre à des besoins humains, techniques et culturels.

Son travail se nourrit de ses observations durant son stage dans une entreprise de pompes funèbres, de visites de cimetières et de recherches théoriques présentées au sein de son mémoire *Héritage et innovations des rituels funéraires*. Eva Leblanc s'intéresse à la manière dont l'humusation pourrait s'inscrire dans les pratiques françaises, malgré son absence actuelle de reconnaissance officielle sur notre territoire. L'objectif est de proposer des rituels funéraires en accord avec l'écologie, le deuil et la dignité du défunt.

Ce projet ne cherche pas à créer un besoin, mais à y répondre en ouvrant une réflexion sur le rôle du design dans la réinvention responsable de nos traditions funéraires.



Funeral artefacts and rituals for humusation

Eva Leblanc's diploma project focuses on new forms of burial and the creation of ritual objects designed for the process of humusation. This ecological alternative to burial and cremation responds to the environmental issues raised by these traditional methods, which are particularly polluting. Through an approach combining design and symbolism, she has designed three artefacts: a rigid shroud, a funerary mask, and a mobile funerary monument, each specifically designed to address human, technical, and cultural needs. Her work draws on observations made during an internship in a funeral home, visits to cemeteries, and theoretical research presented in her dissertation, *Heritage and Innovations in Funerary Rituals*.

Eva Leblanc is interested in the ways in which humusation might be integrated into French practices, despite its current lack of official recognition in France. The aim is to propose funerary rituals that are aligned with ecological concerns, mourning, and the dignity of the deceased.

Rather than creating a need, this project seeks to respond to an existing one, while opening up a reflection on the role of design in the responsible reinvention of our funerary traditions.



Instagram : @eva_lblnc7

Crédit photos : ESAD Orléans_Vincent Dalbera ⁽⁵⁹⁾, (61)
ESAD Orléans_Audrey Sallin-Pronier ⁽⁶⁰⁾

Axel MARTINACHE

Relation au monde

(62)

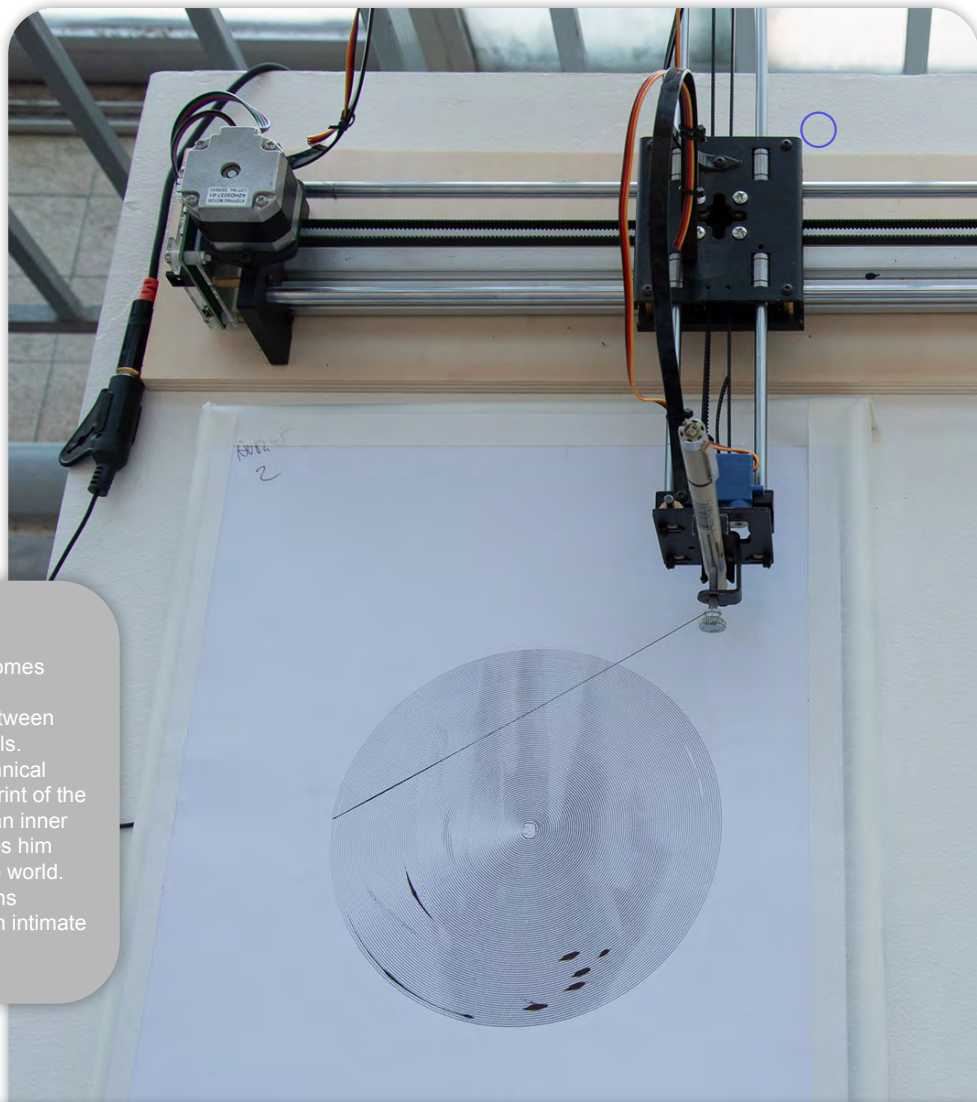


Pour Axel Martinache, l'image devient un lieu de rencontre entre ce qu'il perçoit et ce qu'il imagine, entre ce qui l'entoure et ce qu'il ressent. Il s'intéresse autant à la dimension technique de la photographie, en tant qu'empreinte du réel, qu'à sa capacité à traduire une expérience intérieure. La photographie lui permet également de questionner notre manière d'habiter le monde. Ses images cherchent à tisser des liens entre le regard et l'émotion, entre perception intime et réalité partagée.

Instagram : @bleu_axel

Crédit photos : ESAD Orléans_Vincent Dalbera (62), (63), (64)

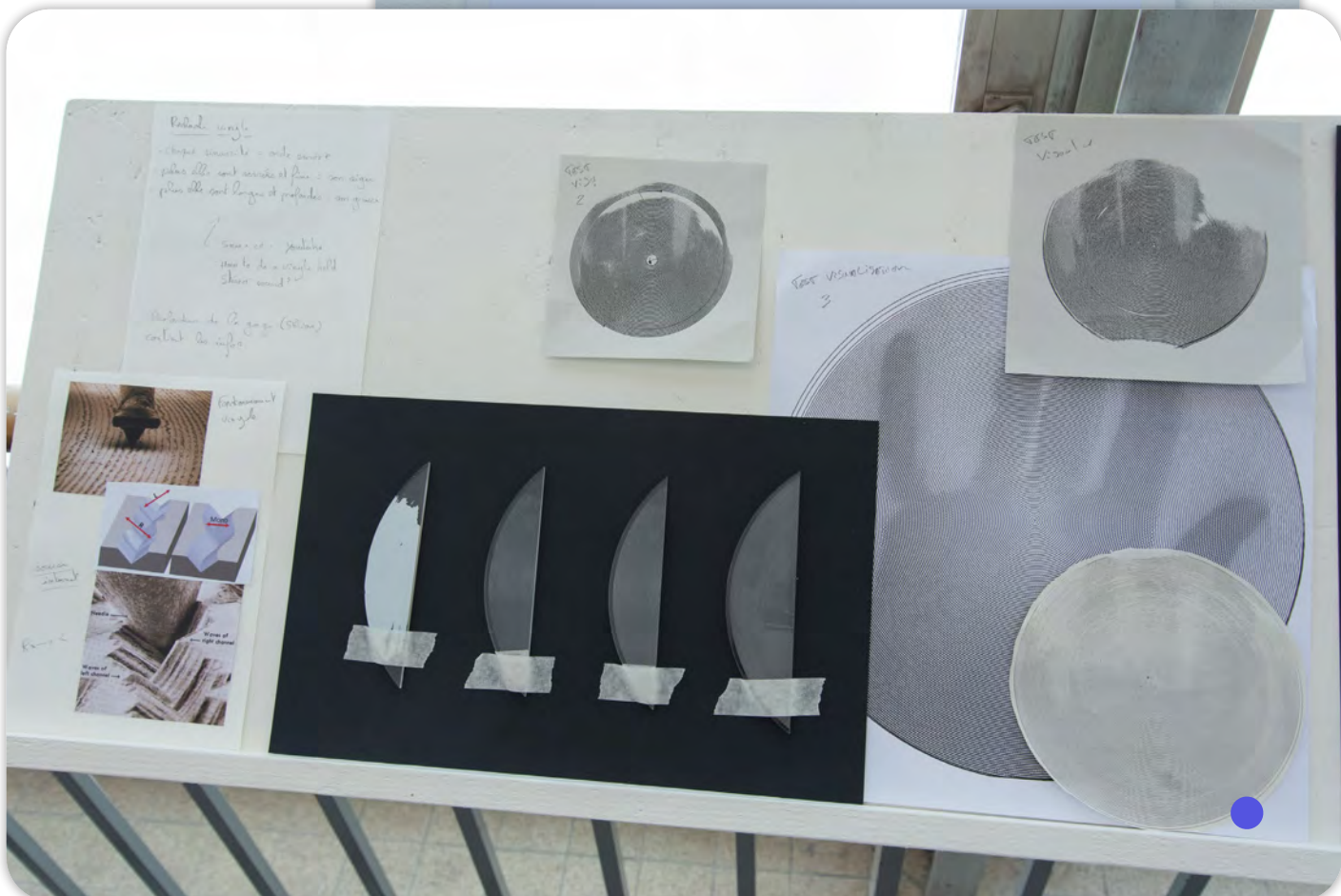
(63)

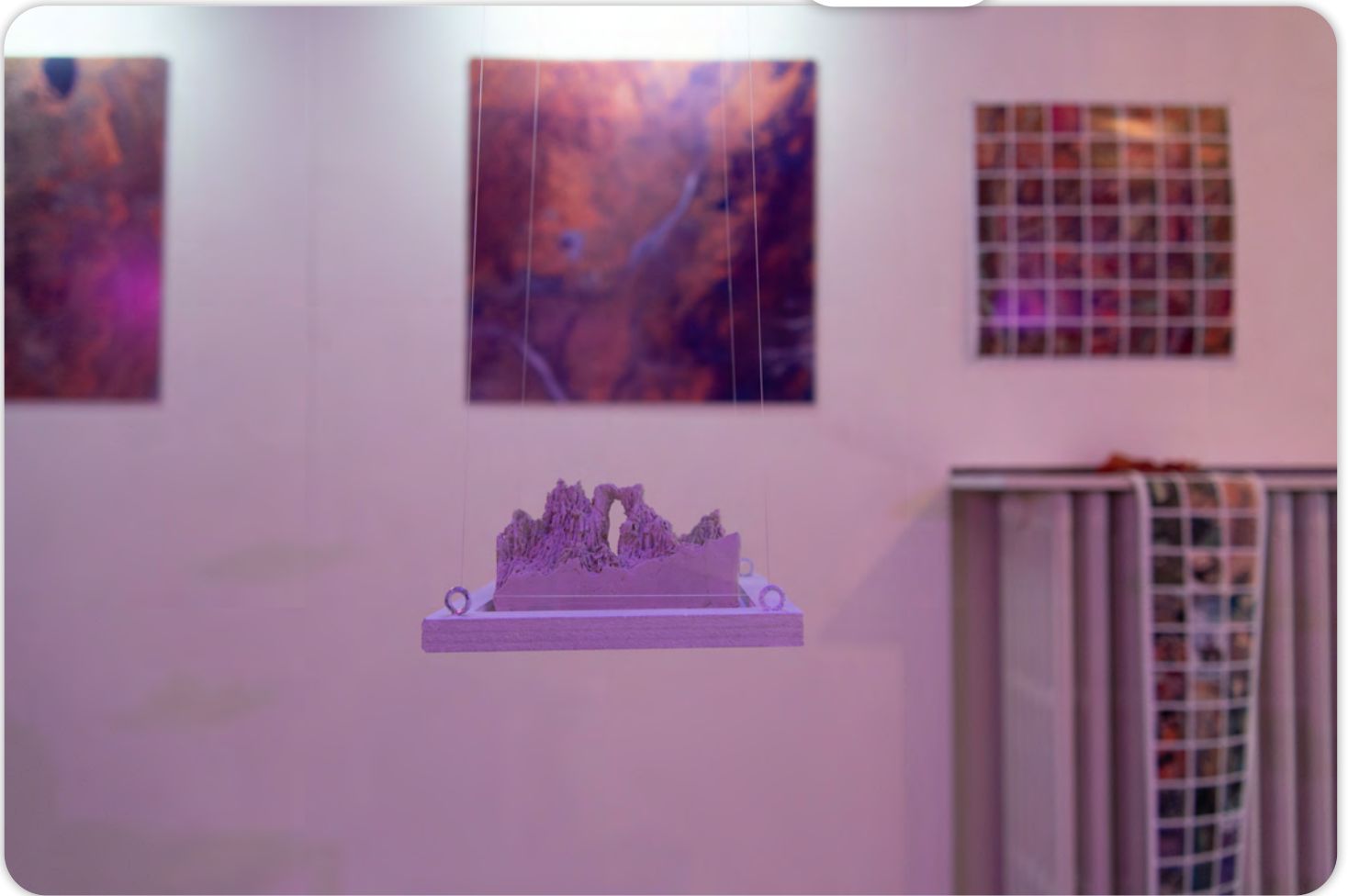


Relationship with the world

For Axel Martinache, the image becomes a site of encounter between what he perceives and what he imagines, between what surrounds him and what he feels. He is equally concerned with the technical dimension of photography, as an imprint of the real, and with its capacity to convey an inner experience. Photography also enables him to question our ways of inhabiting the world. His images seek to weave connections between vision and emotion, between intimate perception and shared reality.

(64)





ONIRIA est une fiction spéculative qui questionne la capacité de la co-crédation artificielle et humaine à gdnérer des images disfactuelles. Ces images, entre hallucinations gdnératives et fragments du mdtarcel, dvoquent notre rcalit sans jamais la reproduire exactement. Elles deviennent plausibles au-delà de leur fidélité, par notre imaginaire qui les rend reconnaissables, activant une forme de paréidolie ancrée dans notre mémoire collective.

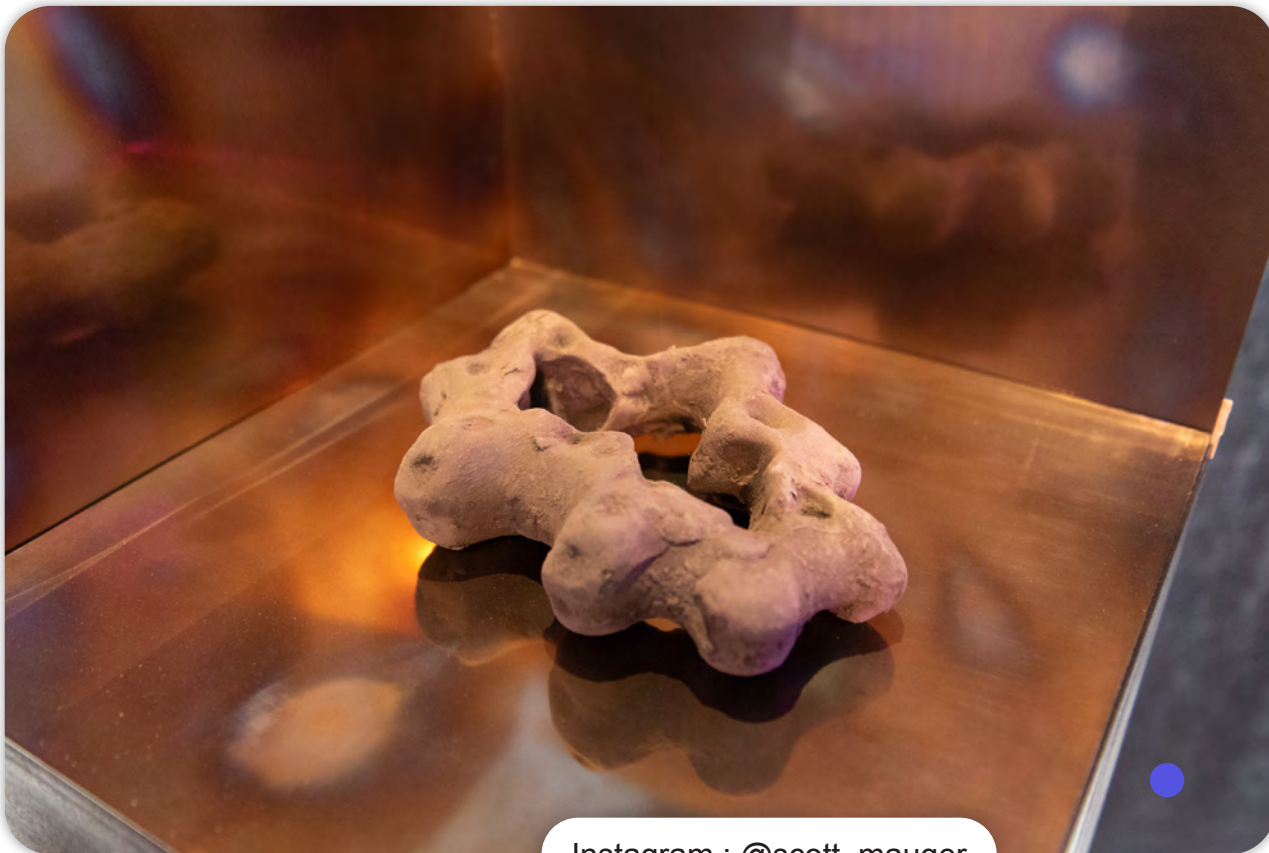
ONIRIA intervient ainsi comme une intelligence artificielle sensible et transporteuse de l'archive humaine, dérivant seule dans l'espace à la recherche d'une intelligence dépositaire. Le projet interroge les frontières entre fiction, perspectives et imagination artificielle, tout en ouvrant un espace de co-crédation où l'écologie des relations devient alors un geste prospectif désirable.



ONIRIA

ONIRIA is a speculative fiction that questions the capacity of artificial and human co-creation to generate disfactual images. These images, situated between generative hallucinations and fragments of the metareal, evoke our reality without ever reproducing it exactly. They become plausible beyond their fidelity, through the workings of our imagination, which renders them recognisable and activates a form of pareidolia rooted in our collective memory.

ONIRIA thus emerges as a sensitive artificial intelligence, carrying the human archive and drifting alone through space in search of an intelligence capable of receiving it. The project interrogates the boundaries between fiction, perspective, and artificial imagination, while opening up a space of co-creation in which the ecology of relations becomes a desirable forward-looking gesture.



Instagram : @scott_mauger

Tu dors encore ?

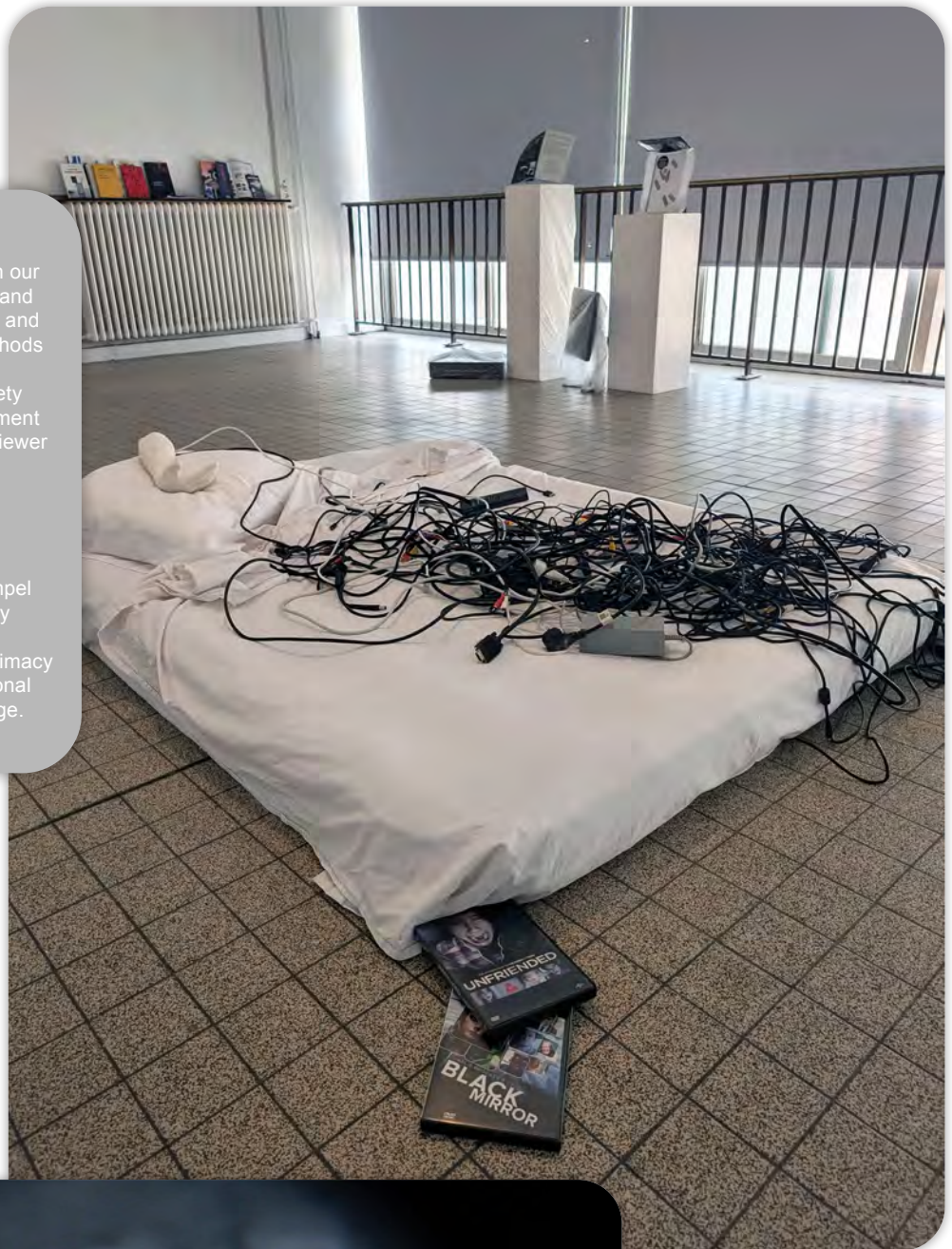
Ce projet interroge la manière dont nos média contemporains prolongent nos corps et modifient nos expériences intimes ainsi que nos relations sociales. Inspiré des méthodes de l'archéologie des média, il examine les imaginaires d'hantise et d'anxiété médiatique associés à notre environnement technologique qui altère drastiquement nos sens. Le spectateur plonge dans un espace où passé et présent se heurtent, grâce à des hybridations et des réactivations de technologies obsolètes et contemporaines. Ces dispositifs sont détournés - altérés, figés ou reconfigurés - pour forcer une interaction physique et sensorielle, révélant notre ambivalence aux technologies. Ce projet capture cette intimité fragilisée par la surcharge informationnelle caractéristique de notre ère numérique.



Are you still asleep?

This project examines the ways in which our contemporary media extend our bodies and transform both our intimate experiences and our social relations. Drawing on the methods of media archaeology, it explores the imaginaries of haunting and media anxiety associated with a technological environment that profoundly alters our senses. The viewer is immersed in a space where past and present collide through the hybridisation and reactivation of obsolete and contemporary technologies.

These dispositifs are diverted – altered, frozen, or reconfigured – in order to compel physical and sensory interaction, thereby revealing our ambivalent relationship to technology. The project captures this intimacy as it is rendered fragile by the informational overload that characterises the digital age.



(69)

(70)



Instagram : @carla.mzzca

Crédit photos: ESAD Orléans_Vincent Dalbera ⁽⁶⁸⁾, (70)
ESAD Orléans_Audrey Sallin-Pronier ⁽⁶⁹⁾

Elise PALISSE

Tout se transforme, Enquête sur les controverses contemporaines liées à l'érosion côtière

Elise Palisse aborde la question de l'érosion côtière sur le littoral girondin, comme un phénomène naturel suscitant de nombreuses controverses, portant notamment sur l'aménagement du territoire. Elle a donc travaillé sur une forme archétypale d'habitation pensée pour se dégrader au fil du temps, des marées, des saisons ...

Cette œuvre témoin des différentes dynamiques côtières et représentative d'un territoire mouvant en perpétuelle transformation, est réalisée en deux exemplaires, un le long de la plage à la pointe de Grave, au Verdon-sur-mer et l'autre dans une salle d'exposition à la Maison de Grave. Ce dispositif permet de comparer l'état initial et celui en dégradation, tout en créant un va-et-vient symbolique, à l'image des marées. Il invite ainsi le public à arpenter le territoire et à y être attentif. Le Refuge du littoral disposé à la Maison de Grave est pensé pour être réalisé lors d'ateliers auprès d'acteurs du littoral, rendant cette œuvre participative.

Réalisé en matières biosourcées, cet abri repose sur des expérimentations mêlant matériaux naturels à des éléments récoltés sur terrain, issus aussi bien du milieu marin que terrestre.

(71)





(73)



Everything changes: Investigation into contemporary controversies related to coastal erosion

Elise Palisse addresses the issue of coastal erosion along the Gironde shoreline as a natural phenomenon that gives rise to numerous controversies and raises important questions concerning territorial planning. She has therefore developed an archetypal form of dwelling conceived to deteriorate over time, under the effects of tides, seasons, and weathering.

This work, which bears witness to the various coastal dynamics and reflects a shifting territory in constant transformation, has been produced in two versions: one installed along the beach at Pointe de

Grave, in Le Verdon-sur-Mer, and the other in an exhibition space at the Maison de Grave.

This dispositif makes it possible to compare the initial state with the degraded one, while creating a symbolic back-and-forth movement, echoing the rhythm of the tides. In this way, it invites the public to traverse the territory and to attend closely to it.

Le Refuge du littoral presented at the Maison de Grave is conceived to be produced through workshops involving coastal stakeholders, thereby making the work participatory. Made from bio-based materials, this shelter is grounded in experiments combining natural materials with elements collected on site, drawn from both marine and terrestrial environments.

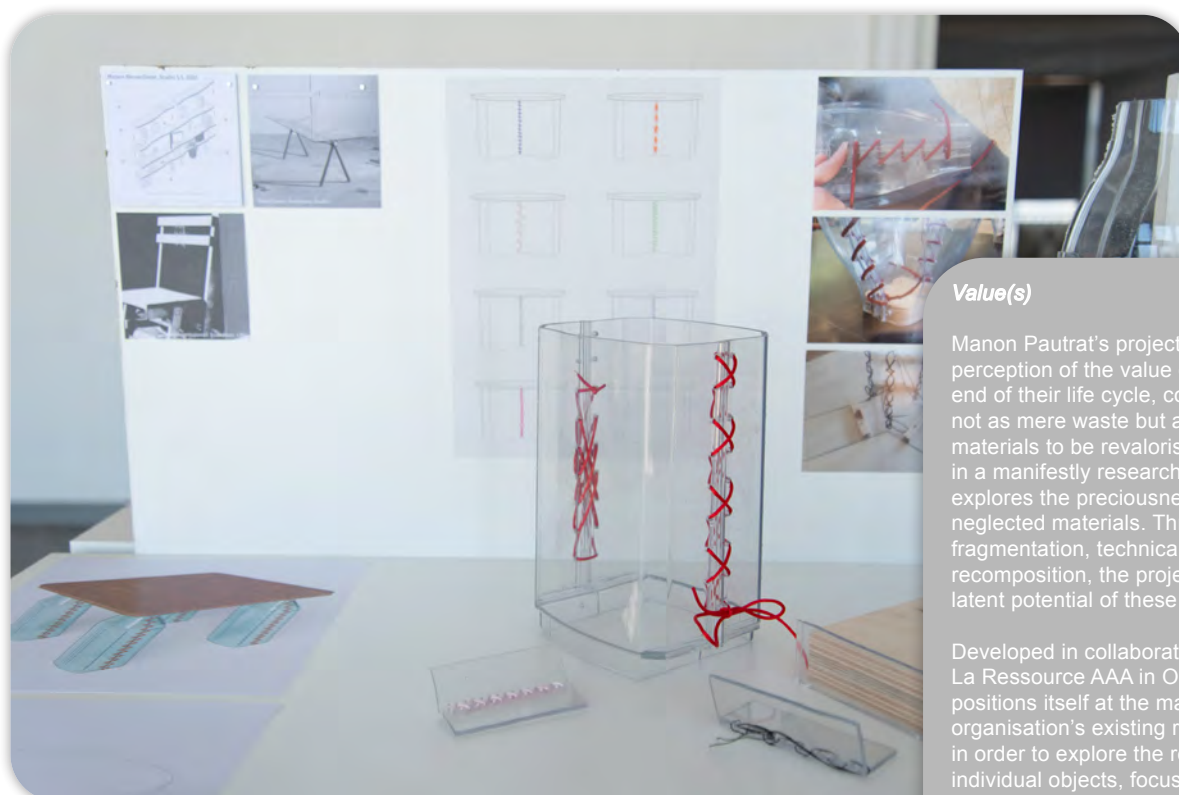


Le projet de Manon Pautrat questionne notre perception de la valeur des objets en fin de vie, en les considérant comme des gisements de matières brutes à revaloriser plutôt que comme de simples déchets. Il s'appuie sur une démarche de recherche manifeste pour explorer la préciosité et les potentiels de matériaux délaissés. Par des processus de fragmentation, d'analyse technique et de recomposition, le projet vise à révéler le potentiel de ces matières. En collaboration avec la Ressource AAA d'Orléans, le projet se positionne en marge de leurs filières de valorisation existantes, afin d'explorer le potentiel de réemploi de chaque objet, à partir de deux typologies d'objets non valorisés par l'association, ici un tuyau d'arrosage percé et des distributeurs alimentaires. L'accent est mis sur le développement d'une approche et d'une méthodologie spécifique dans le champ de l'écoconception, la documentation et la transmission des gestes et techniques, afin de rendre ce processus de revalorisation accessible et adaptable à d'autres contextes et matériaux. Il s'agit d'encourager la culture du « faire » et la prise en compte des enjeux environnementaux en collectifs, la perception d'un potentiel en toute chose, en valorisant autant la matière que le geste, ainsi que l'attention portée à l'objet, dans une démarche collaborative et ouverte à la communauté.

(75)



(76)

**Value(s)**

Manon Pautrat's project questions our perception of the value of objects at the end of their life cycle, considering them not as mere waste but as deposits of raw materials to be revalorised. It is grounded in a manifestly research-led approach that explores the preciousness and potential of neglected materials. Through processes of fragmentation, technical analysis, and recomposition, the project seeks to reveal the latent potential of these materials.

Developed in collaboration with La Ressource AAA in Orléans, the project positions itself at the margins of the organisation's existing recovery channels in order to explore the reuse potential of individual objects, focusing on two typologies not currently valorised by the association: a punctured garden hose and food dispensers. Particular emphasis is placed on developing a specific approach and methodology within the field of ecodesign, as well as on documenting and transmitting gestures and techniques, in order to make this upcycling process accessible and adaptable to other contexts and materials.

The aim is to foster the maker culture and a collective engagement with environmental issues, fostering the perception of potential in all things by valuing both material and gesture, as well as the attention given to the object, within a collaborative and community-oriented framework.

Instagram : [@manonpautrat_](https://www.instagram.com/manonpautrat_)

Crédit photos : ESAD Orléans_Vincent Dalbera (74), (75), (76)

Céline RABINEAU

Herbarius Island

Le projet de Céline Rabineau porte sur notre perception du monde végétal. À travers différentes installations interactives et contemplatives où cohabitent plantes réelles et formes végétales générées grâce à des algorithmes ou par intelligence artificielle, il explore la manière dont le numérique peut nous permettre d'interroger la simulation du vivant et ses dynamiques, en particulier celles des plantes. Le travail de Céline Rabineau permet une remise en question des critères de reconnaissance du vivant à travers une observation active de l'ambiguïté contemporaine entre réel et virtuel, tout en interrogeant les implications culturelles et philosophiques de ces hybridations.

(77)



Herbarius Island

Céline Rabineau's project examines our perception of the plant world. Through a range of interactive and contemplative installations in which real plants coexist with vegetal forms generated by algorithms or artificial intelligence, it explores the ways in which digital technologies may enable us to question the simulation of living beings and their dynamics, particularly those of plants. Céline Rabineau's work invites a reconsideration of the criteria by which life is recognised through an active observation of the contemporary ambiguity between the real and the virtual, while also interrogating the cultural and philosophical implications of these hybridisations.



(78)



(79)

Instagram : @celine.surlalune

Jade ROUMIEU

La Poupée de Cosette, vers une pédagogie par le jeu, le geste et la matière

La Poupée de Cosette est un projet de design pédagogique qui propose de réintégrer le jeu, le geste et la matière au cœur des apprentissages. Il s'articule autour de cinq pôles interconnectés. Le pôle *Recyclage* transforme des jouets usés en ressources éducatives via l'extrusion de plastique en filament d'impression 3D, initiant une logique circulaire et accessible. Le pôle *Exploration* conçoit des objets ludiques ouverts, sans règles fixes, stimulant l'imaginaire et la créativité de l'enfant. Le pôle *Outils* développe des supports d'apprentissage tactiles et adaptables, où la manipulation favorise la compréhension concrète. Le pôle *Réseau* propose une plateforme numérique de partage et de circulation des objets, fichiers et retours d'usage, facilitant leur mutualisation à l'échelle locale. Enfin, le pôle *Compréhension* expérimente ces dispositifs en classe pour les adapter aux divers profils d'apprentissage, grâce à l'observation et l'analyse pédagogique.

L'ensemble constitue un écosystème reproductible, évolutif et open source, où le design devient un levier d'une éducation sensible, durable et collaborative.

(80)



(81)



(82)

Instagram : @fil_art_ure

Crédit photos: ESAD Orléans_Vincent Dalbera ⁽⁸¹⁾, ⁽⁸²⁾
 ESAD Orléans_Audrey Sallin-Pronier ⁽⁸⁰⁾

***Cosette's Doll: Towards
a pedagogy based on play,
movement and materials***

Cosette's Doll is an educational design project that seeks to reintegrate play, gesture, and materiality at the core of learning processes. It is structured around five interconnected components.

The Recycling component transforms worn-out toys into educational resources through the extrusion of plastic into 3D-printing filament, initiating a circular and accessible approach. The Exploration component develops open-ended playful objects, without fixed rules, designed to stimulate children's imagination and

creativity. The Tools component produces tactile and adaptable learning supports, in which manipulation fosters concrete understanding. The Network component offers a digital platform for sharing and circulating objects, files, and user feedback, facilitating their pooling at a local scale. Finally, the Understanding component tests these "dispositifs" in classroom settings in order to adapt them to diverse learning profiles, through observation and pedagogical analysis.

Together, these elements form a reproducible, scalable, and open-source ecosystem in which design becomes a lever for a sensitive, sustainable, and collaborative form of education.

Michèle STEPHAN

Les savoirs de la diaspora

(83)



Michèle Stephan explore le textile comme médium d'expression interculturelle par le geste, les motifs et l'espace. À travers le feutrage de laine et de cheveux, la broderie numérique et des ateliers collaboratifs, elle croise des savoirs issus de la diaspora libanaise avec ceux des institutions françaises. Une pratique textile transmise par sa grand-mère et qu'elle tente de raviver dans un espace sensible et collectif. Inspirée par la créolisation d'Édouard Glissant, Michèle Stéphan ne se limite pas à la transmission technique, mais à la création de lieux d'échange interculturel. Chaque geste textile devient un témoignage, un vecteur de mémoire. Des subjectivités réinvesties dans l'espace rejouent les centralités et les marges. Le textile devient à la fois outil plastique, politique et relationnel permettant de subvertir un espace normé.



(84)



Instagram : @fatt0uch

Crédit photos : ESAD Orléans_Vincent Dalbera ⁽⁸³⁾, ⁽⁸⁴⁾, ⁽⁸⁵⁾

The knowledge of the diaspora

Michèle Stephan explores textiles as a medium of intercultural expression through gesture, pattern, and space. Through the felting of wool and hair, digital embroidery, and collaborative workshops, she brings forms of knowledge rooted in the Lebanese diaspora into dialogue with those of French institutions. This textile practice, passed down by her grandmother, is one she seeks to revive within a sensitive and collective space.

Drawing on Édouard Glissant's concept of creolisation, Michèle Stephan's approach extends beyond technical transmission to the creation of sites of intercultural exchange. Each textile gesture becomes a testimony, a vehicle of memory. Subjectivities reinscribed in space reactivate relations between centres and margins. Textile thus becomes at once a plastic, political, and relational tool through which a normatively structured space may be subverted.

(85)



Chloé VILLENEUVE

*Topographie de la nostalgie :
L'étrangeté des choses familières ou Espaces
vécus, espaces rêvés*

(86)



Le projet de Chloé Villeneuve vise à explorer les liens entre espace, mémoire et image à travers une esthétique de la nostalgie contemporaine et de l'inquiétante étrangeté. Il s'organise en deux axes complémentaires : l'un où les images mentales (rêves, souvenirs) génèrent des espaces imaginaires, et l'autre où des lieux réels sont transformés pour révéler leur potentiel fictionnel. Le projet vise à interroger comment les souvenirs personnels ou collectifs façonnent notre perception des lieux. À travers des médiums variés comme l'animation, la photographie, l'édition ou encore l'installation, il propose une cartographie sensible et subjective des espaces vécus. Il met en lumière la manière dont l'ordinaire peut devenir étrange, et comment l'imaginaire modifie notre rapport au réel. Il s'inscrit également dans une réflexion sur la mémoire collective, en s'appuyant parfois sur des références culturelles partagées.

(87)

Instagram : @chloe_villeneuvee

Crédit photos : ESAD Orléans_Vincent Dalbera ⁽⁸⁶⁾, ⁽⁸⁸⁾
 ESAD Orléans_Audrey Sallin-Pronier ⁽⁸⁷⁾



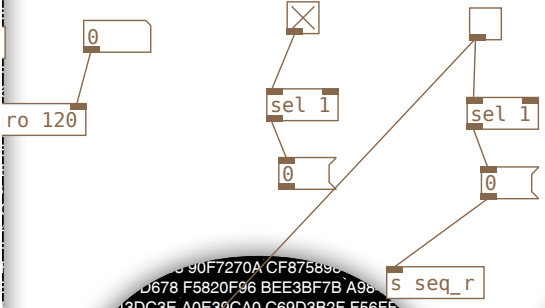
(88)



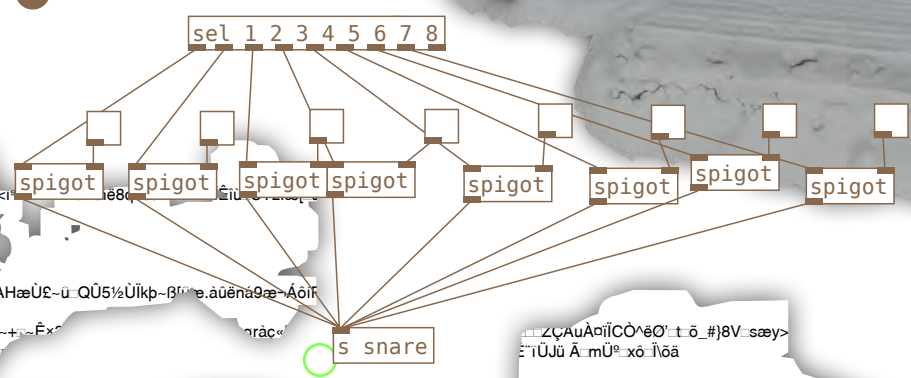
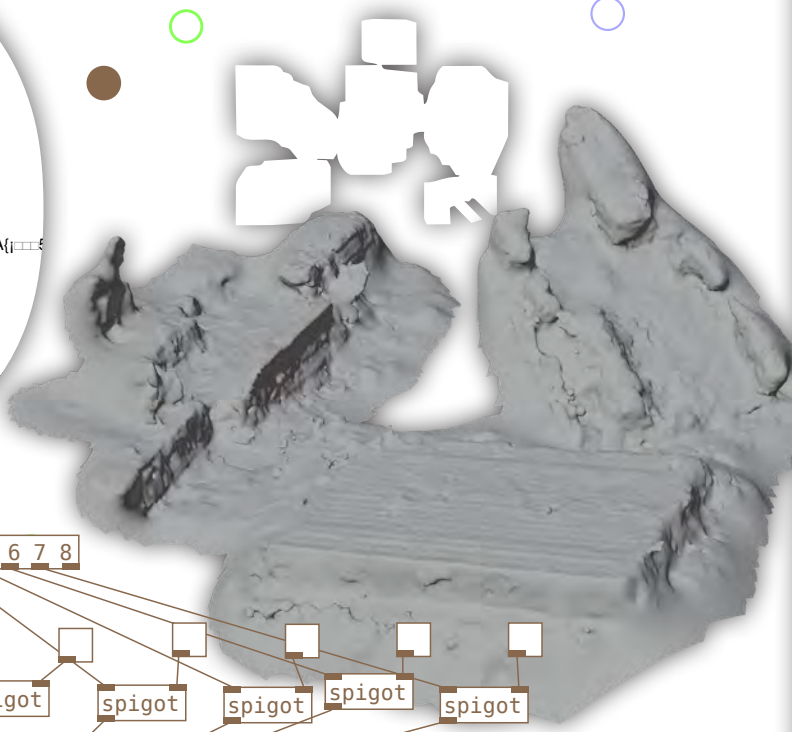
***Topography of Nostalgia:
 The Strangeness of Familiar Things,
 or Spaces Lived, Spaces Dreamed***

Chloé Villeneuve's project aims to explore the links between space, memory and image through an aesthetic of contemporary nostalgia and uncanny strangeness. It is organised around two complementary axes: one in which mental images (dreams, memories) generate imaginary spaces, and the other in which real places are transformed to reveal their fictional potential. The project aims to question how personal or collective memories shape our perception of places. Through various media such as animation, photography, publishing and installation, it offers a sensitive and subjective cartography of lived spaces. It highlights how the ordinary can become strange, and how the imagination alters our relationship with reality. It also forms part of a reflection on collective memory, sometimes drawing on shared cultural references.

CYCLES D'EXPOSITIONS



20



2



5

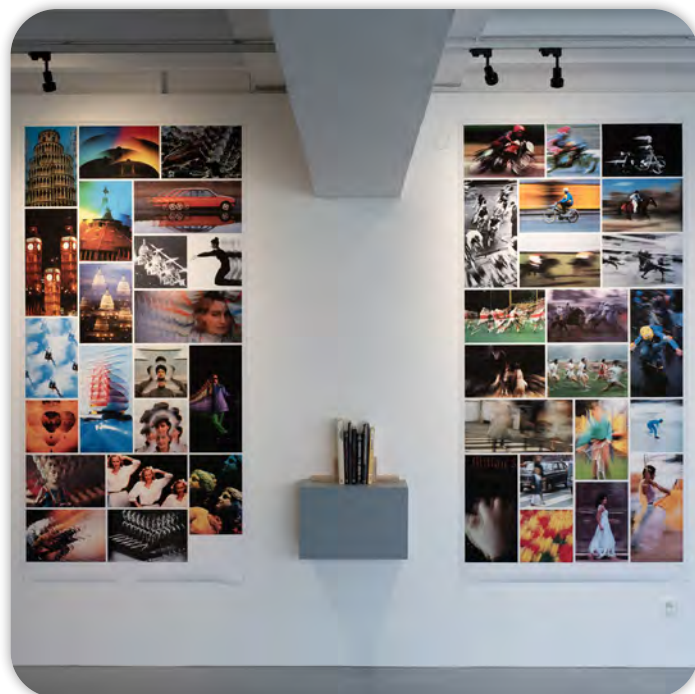


histoires de famille

Exposition dans le cadre de la France Design Week
19 septembre - 15 octobre 2024
Galerie de l'ESAD Orléans



(89)



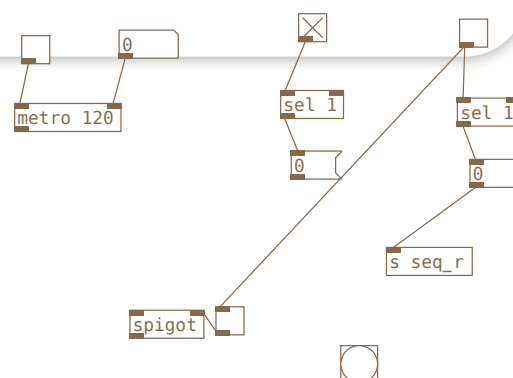
(90)

L'ESAD Orléans est une communauté d'étudiantes et étudiants, d'artistes, de designers, de techniciennes et techniciens, de théoriciens et théoriciennes, qui se nourrissent les uns des autres. Dans une école d'art et de design, l'activité de création passe non seulement par les dispositifs pédagogiques ou la recherche, mais aussi par l'exposition, par le rapprochement des projets, par les liens qui se tissent entre tous et toutes, où le collectif finit par faire école.

Premier acte du cycle 2024-25, l'exposition *histoires de famille* regroupe des artistes et designers qui ont tous et toutes un lien avec l'ESAD Orléans et dont le travail est lié aux arts, design et cultures numériques. Il y est question de parentés, d'amours, d'amitiés, de souvenirs, mais aussi de répétitions, ressemblances et typologies... vraies ou fausses. Le point commun de ces travaux ? Humour, jeu et une certaine distance à l'égard de l'esprit de sérieux.

Avec: Julien Levesque, Robin Moretti, PAMAL_Group, Oriane Pichuèque, Alexandre Texier, Nicolas Tilly et une copie de *La belle Jardinière* de Raphaël.

En partenariat avec le Musée des Beaux-arts d'Orléans



(91)



(92)



(93)



(94)

Crédit photos: ESAD Orléans_Vincent Dalbera (89), (90), (91), (92), (93), (94)

family stories

Exhibition as part of France Design Week
19 September – 15 October 2024
ESAD Orléans Gallery

ESAD Orléans is a community of students, artists, designers, technicians and theorists who inspire and enrich each other. In an art and design school, creative activity involves not only teaching and research, but also exhibitions, bringing projects together, and forging links between everyone, where the collective ultimately sets the tone.

The first event in the 2024-25 cycle, the exhibition *FAMILY STORIES* brings together artists and designers who all have a connection with ESAD Orléans and whose work is related to the arts, design and digital cultures. It deals with kinship, love, friendship and memories, but also with repetitions, similarities and typologies... real or imagined. What do these works have in common? Humour, playfulness and a certain distance from seriousness.

À(f)faire, à suivre

Exposition des diplômé·es de DNSEP 2024

15 novembre - 4 décembre 2024

Galerie de l'ESAD Orléans



(95)



(96)

«Aux termes de 5 années de collaboration au sein de l'ESAD Orléans, nous sommes heureux de nous réunir une nouvelle fois pour tourner ensemble une page pleine, noircie et colorée. Ce rassemblement est l'occasion de célébrer un nouveau chapitre pour chacun d'entre nous qui avons partagé un espace commun dédié à la création, à la prospection et au partage.

Forts de regards aussi divers que singuliers, nos trajectoires se croisent et s'entremêlent entre archives personnelles et collectives, matérielles et immatérielles, fiction et réalité. Jeunes artistes, designers et créateurs, nous sommes avant tout des acteurs du monde moderne que nous ne cesserons d'interroger.

À travers l'exploration de notre environnement, du média et de l'image, nos pratiques affirment une volonté commune de (re)prise en main de notre narration, dessinant les contours d'un monde en perpétuelle mutation et de ces questionnements contemporains.

Par Louise Cotte, Maelle Guillemet, Vaiana Massonnaud, Laura Mazas, Ophélie Recanzone, Jade Rocher, Romane Salou, Léna Thomas, Zhenyu Wu, Lilas Zerouati.



(97)



(98)



(99)

(100)

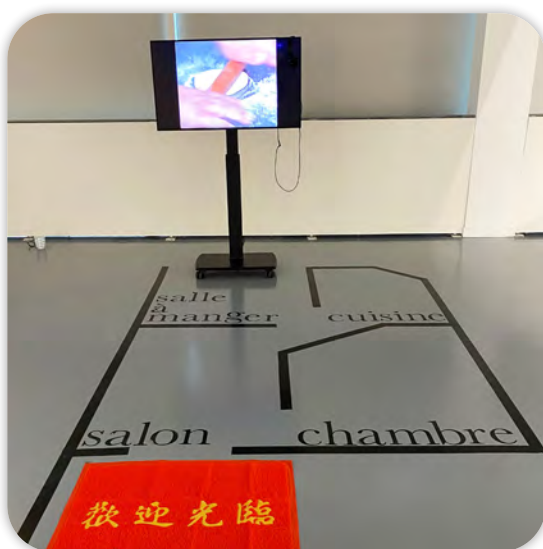


76 + 77

(101)



(102)



(103)



(104)

À(f)faire, à suivre

Exhibition organised by DNSEP 2024 graduates

15 November - 4 December 2024

ESAD Orléans Gallery

"After five years of collaboration at ESAD Orléans, we are delighted to come together once again to turn a page that is full, blackened and colourful. This gathering is an opportunity to celebrate a new chapter for each of us who have shared a common space dedicated to creation, exploration and sharing.

With perspectives as diverse as they are unique, our paths cross and intertwine between personal and collective archives, material and immaterial, fiction and reality. As young artists, designers and creators, we are above all actors in the modern world, which we will never cease to question. Through the exploration of our environment, media and images, our practices affirm a common desire to (re)take control of our narrative, outlining the contours of a constantly changing world and these contemporary questions."

Date_Limite

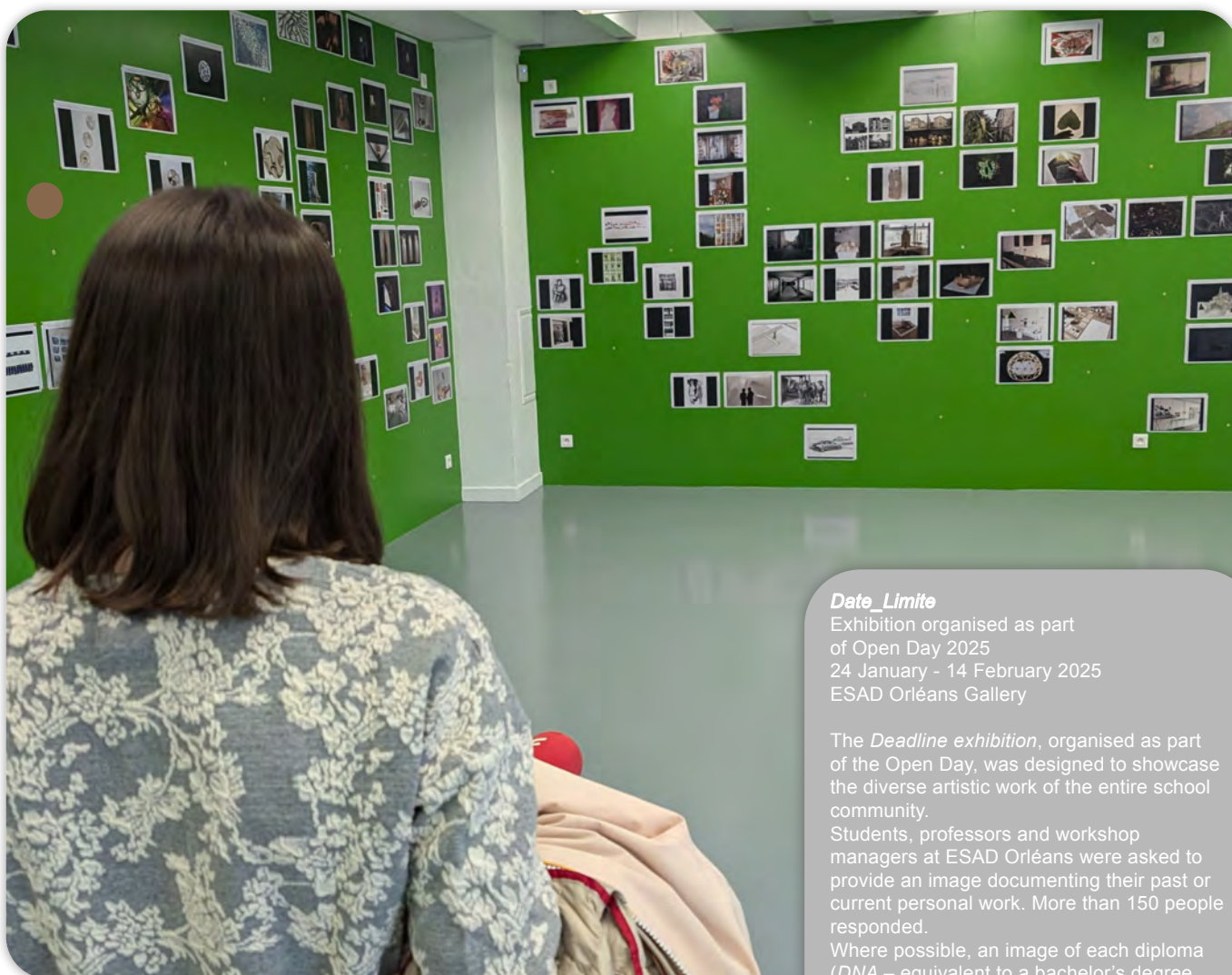
Exposition organisée dans le cadre de la Journée Portes Ouvertes 2025
24 janvier - 14 février 2025
Galerie de l'ESAD Orléans

L'exposition *Date_Limite*, organisée dans le cadre de la Journée Portes Ouvertes, a été pensée comme une vitrine des travaux artistiques et pluriels de l'ensemble de la communauté de l'école.

Il a été proposé aux étudiant·es, enseignant·es et responsables d'ateliers de l'ESAD Orléans de fournir une image documentant leur travail personnel passé ou en cours. Plus de 150 personnes ont répondu. À cet ensemble a été ajouté, lorsque cela a été possible, une image de chaque diplôme (*DNA* – valant grade de licence et *DNSEP* – valant grade de master) de l'année 2024.

Chaque image a ensuite été photographiée par capture d'écran dans un navigateur, puis imprimée dans un format identique et collée dans la galerie de l'ESAD.

(105)



Date_Limite

Exhibition organised as part
of Open Day 2025
24 January - 14 February 2025
ESAD Orléans Gallery

The *Deadline* exhibition, organised as part of the Open Day, was designed to showcase the diverse artistic work of the entire school community.

Students, professors and workshop managers at ESAD Orléans were asked to provide an image documenting their past or current personal work. More than 150 people responded.

Where possible, an image of each diploma (*DNA* – equivalent to a bachelor's degree and *DNSEP* – equivalent to a master's degree) from the year 2024 was added to this collection. Each image was then photographed via screenshot in a browser, printed in an identical format, and displayed in the ESAD gallery.

(106)



(107)



Chimera_Obscura

Exposition proposée par le programme de recherche *Archéologie des Média et Images* de l'ESAD Orléans

7 mars - 25 avril 2025

Galerie de l'ESAD Orléans



Qui n'a jamais rêvé de pénétrer dans l'appareil photographique, de comprendre comment se projette l'image, par quelle magie l'image se forme et se transforme ?

Chimera_Obscura propose une expérience sensorielle et physique de la camera obscura, par un dispositif créant les conditions d'une immersion dans l'appareil photographique. Le dispositif permet alors d'ouvrir un espace de dialogue entre les œuvres, comme si elles étaient réunies dans une même image.

Le sujet central de l'exposition est l'image pauvre, une notion abordée dès 1995 dans la revue *La recherche photographique*, avant même l'arrivée de l'image numérique. Loin d'être une survivance du bug technologique, l'image pauvre est une pratique à part entière. La question n'est plus seulement de dépeindre au mieux le réel mais de valoriser la matière photographique comme un élément du rêve, du fantasme et de ce que la perception offre réellement.

Deux œuvres, issues de la collection du FRAC Centre-Val-de-Loire (*Office Baroque* de Gordon Matta-Clark et *Ponderosa Pine (III)* de Rodney Graham), montrant en tant que tel le processus de construction de l'image par l'appareil, permettent de saisir ce que l'appareil fait à l'image. Relevant aussi bien des machines de visions que des appareils d'enregistrement, de la matière photographique que de l'esthétique du signal, de la haute ou de la basse définition, c'est dans leur « pauvreté » que les œuvres présentées révèlent toute leur richesse : faire communiquer un héritage technologique et une réalité contemporaine.

Avec : **Laurent Baude, Ambre Charpier, Justine Coirier, Louise Cotte, Alice De Oliveira Reis, Rodney Graham, Maurice Huvelin, Yoann Lapègue, Gordon Matta-Clark, Ophélie Recanzone.**

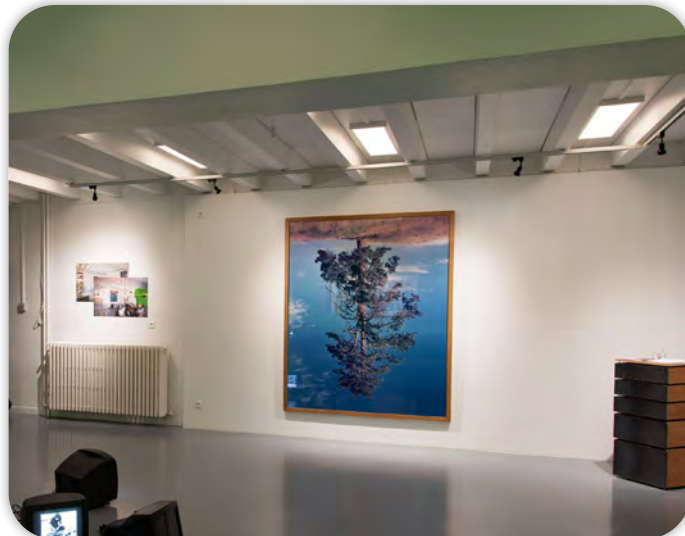
Remerciements : **Collection du FRAC Centre-Val de Loire.**

Commissaires de l'exposition : **Laurent Baude, Louise Cotte, Maurice Huvelin.**

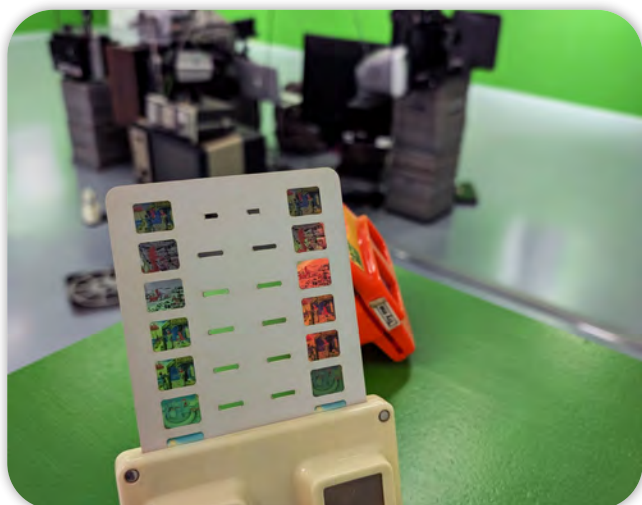
(109)



(108)



(110)



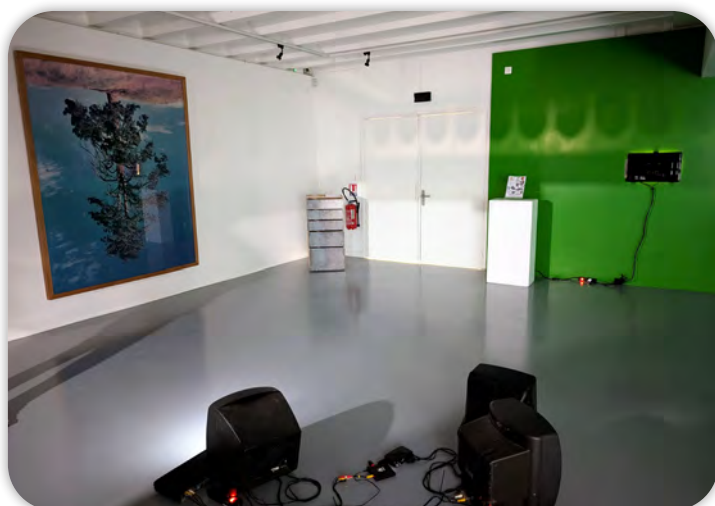
(111)



(113)



(112)

**Chimera_Obscura**

Exhibition presented by the ESAD Orléans research programme Media Archaeology and Images

7 March - 25 April 2025

ESAD Orléans Gallery

Who has never dreamed of stepping inside a camera, of understanding how an image is projected, of discovering the magic behind how an image is formed and transformed?

CHIMERA_OBSCURA offers a sensory and physical experience of the camera obscura, using a device that creates the conditions for immersion inside the camera. The device opens up a space for dialogue between the works, as if they were brought together in a single image. The central theme of the exhibition is the poor image, a concept first explored in 1995 in *La recherche photographique*, even before the advent

of digital imaging. Far from being a relic of technological glitches, the poor image is a practice in its own right. The question is no longer simply how best to depict reality, but how to enhance photographic material as an element of dreams, fantasies and what perception actually offers.

Two works from the FRAC Centre-Val-de-Loire collection (*Office Baroque* by Gordon Matta-Clark and *Ponderosa Pine (III)* by Rodney Graham), which show the process of image construction by the camera, allow us to understand what the camera does to the image. Relating as much to vision machines as to recording devices, to photographic material as to signal aesthetics, to high or low definition, it is in their "poverty" that the works presented reveal their full richness: communicating a technological heritage and a contemporary reality.

TRACKS

Exposition des diplômé·es de DNSEP 2024

4 avril - 18 août 2025

FRAC Centre-Val de Loire

L'exposition *TRACKS*, co-produite et co-organisée par le FRAC – Fonds régional d'art contemporain Centre-Val de Loire et l'ESAD Orléans, réunit sept diplômé·es *DNSEP 2024* en *Design des média* et *Design des communs*. Véritable tremplin pour une nouvelle génération d'artistes et de designers récemment diplômée, *TRACKS* témoigne de la richesse et de la diversité des pratiques émergentes. *TRACKS* présente une sélection d'œuvres qui explorent les questions de la représentation de l'identité individuelle et collective, inventent de nouvelles perceptions du vivant et imaginent des territoires fictifs. Les travaux révèlent des démarches singulières et engagées, où s'entrelacent réflexion critique, innovation formelle et engagement sociétal. L'exposition s'inscrit ainsi dans une dynamique plus large de partage des savoirs et de mise en lumière des talents de demain. En révélant ces nouvelles « traces » créatives, *TRACKS* invite chacun à se laisser surprendre, à questionner le monde qui l'entoure et à envisager de nouvelles pistes pour l'avenir.

Avec: Louise Cotte, Orphéo Gagliardini, Aliénor Gouhier, Sabrina Mahindakumar, Vaiana Massonnaud, Léna Thomas, Lilas Zerouati.

(114)

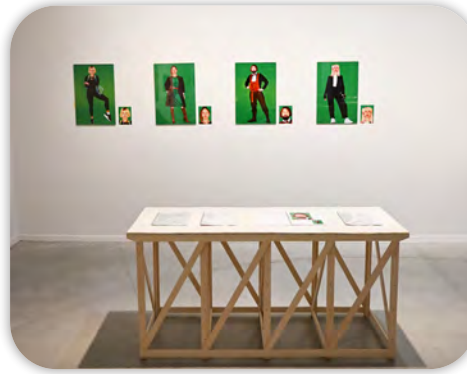


(115)



(116)

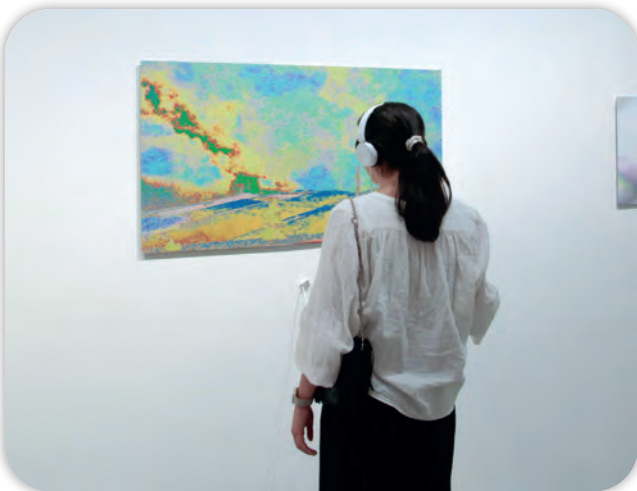
82 + 83



(118)



(119)



(117)

(120)



Crédit photos : ESAD Orléans_Audrey Sallin-Pronier ⁽¹¹⁴⁾, ... (120)
ESAD Orléans_Louise Cotte ⁽¹¹⁷⁾

TRACKS

Exhibition of DNSEP 2024
graduates
4 April - 18 August 2025
FRAC Centre-Val de Loire

The exhibition *TRACKS*, co-produced and co-organised by FRAC – Fonds régional d'art contemporain Centre-Val de Loire and ESAD Orléans, brings together seven *DNSEP 2024* graduates in *Media Design and Commons Design*. A real springboard for a new generation of recently graduated artists and designers, *TRACKS* showcases the richness and diversity of emerging practices.

TRACKS presents a selection of works that explore issues of individual and collective identity representation, invent new perceptions of life and imagine fictional territories.

The works reveal unique and committed approaches, intertwining critical reflection, formal innovation and social engagement. The exhibition is thus part of a broader dynamic of knowledge sharing and highlighting the talents of tomorrow.

By revealing these new creative "traces", *TRACKS* invites everyone to allow themselves to be surprised, to question the world around them and to consider new paths for the future.

Apparitions 2025

Exposition des diplômé·es de DNSEP 2024

dans le cadre du dispositif *Apparitions*

25 avril - 25 mai 2025

Centre d'art contemporain AR[T]SENAL - Dreux

Apparitions est un dispositif de l'Ar[t]senal, envisagé par sa directrice, Lucile Hitier, comme un tremplin dont le but est d'offrir un premier espace de diffusion et de professionnalisation à de jeunes artistes diplômé·es l'année précédente d'une école d'art française. Pour l'édition 2025, ce sont quatre artistes, diplômées de DNSEP 2024 de l'ESAD Orléans qui ont été sélectionnées pour exposer : Vaiana Massonnaud, Ophélie Recanzone, Lena Thomas et Lilas Zerouati. Cette exposition propose au public de se confronter à une jeune création qui se questionne sur les limites entre monde réel et virtuel, l'image de soi, des autres et du monde, et qui passe par la photographie, l'œuvre activable ou les nouvelles technologies pour nous donner accès à leurs recherches.

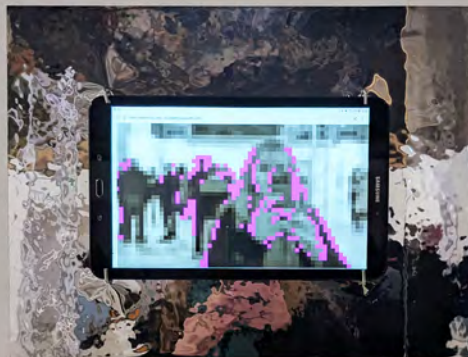
Vaiana Massonnaud : « Mon travail explore la rencontre entre art et technologie, en mêlant esthétique contemporaine et innovation digitale. Je joue sur les perceptions entre physique et virtuel, 2D et 3D, couleur et texture à travers différents supports et techniques. Mes créations interactives visent à créer des expériences éphémères et sensibles, reliant le public à l'environnement artistique. »

Ophélie Recanzone : « Ma pratique considère la photographie comme une structure en couches, bien au-delà d'une simple surface de représentation, pouvant être manipulée et réinventée. À la croisée de la rigueur technique et d'une approche poétique, je questionne les fondements du médium. J'utilise des procédés analogiques pour explorer la tension entre visible et invisible, concret et abstrait. »

Lena Thomas : « Ma démarche artistique explore les multiples facettes de l'identité et de notre relation à l'autre, en plaçant l'image au cœur d'un dialogue entre introspection et altérité. J'interroge, à travers la photographie, les frontières du soi et ce qui nous relie ou nous distingue des autres. Mon travail s'appuie sur des protocoles participatifs mêlant expérimentation esthétique et analyse sociale »

Lilas Zerouati : « Mon travail se concentre sur l'art numérique et interroge les technologies qui façonnent notre quotidien et leurs enjeux techniques, sociaux et sensibles. J'explore les frontières entre réel et virtuel pour questionner la transformation de nos modes de vie, de nos perceptions et de nos relations. Je cherche enfin à susciter une réflexion critique et à transformer ces enjeux en outils de dialogue et de réappropriation. »

(121)



(122)



(123)



(124)

Apparitions 2025

Exhibition of *DNSEP* 2024 graduates as part of the *Apparitions* programme
25 April - 25 May 2025
AR[T]SENAL Contemporary Art Centre - Dreux

APPARITIONS is an initiative by Ar[t]senal, designed by Lucile Hitier, the Director, as a springboard, whose aim is to offer a first space for dissemination and professionalisation to young artists who graduated the previous year from a French art schools. For the 2025 edition, four artists who graduated from ESAD Orléans with a DNSEP in 2024 have been selected to exhibit: Vaiana Massonnaud, Ophélie Recanzone, Lena Thomas and Lilas Zerouati.

This exhibition invites the public to engage with young artists who question the boundaries between the real and virtual worlds, the image of oneself, others and the world, and who use photography, interactive works and new technologies to give us access to their research.

Vaiana Massonnaud: "My work lies at the intersection of art and technology, combining contemporary aesthetics and digital innovation. By playing with perception, I explore the links between the physical and the virtual, 2D and 3D, as well as colour and texture. From drawing to volume, my practice spans various media and techniques. Through these interactive creations, I seek to forge deep connections between the audience and the artistic environment, and to offer suspended moments where each interaction reveals a unique and ephemeral experience."

Ophélie Recanzone: "My practice is rooted in the idea that the photographic image is not just a flat surface of representation, but a complex structure composed of layers that can be manipulated, highlighted and reinvented. My work is both technical and poetic, combining scientific rigour and an artistic approach to question the very foundations of the medium. I see photography as a tool for investigation, a microscope that allows us to delve into the very essence of the image. Using analogue processes, often revisited or repurposed, I explore the tension between the visible and the invisible, the concrete and the abstract."

Lena Thomas: "My artistic approach explores the multiple facets of identity and relationships with others, placing the image at the heart of a dialogue between introspection and otherness. Through photography, I question the boundaries of the self: what defines us, differentiates us or connects us to others? My work is based on precise, often participatory protocols to create works that combine aesthetic experimentation and social analysis."

Lilas Zerouati: "My work focuses particularly on digital art and questions the technologies that shape our daily lives. Sensitive to societal and technological issues, I highlight the technical, social and emotional implications of these ubiquitous tools. Through my productions, I seek to explore the boundaries between the real and the virtual. I invite my audience to critically reflect on the transformation of our lifestyles, our perception of the world and our relationships. I also aim to create ways of reclaiming these ills by transforming them into conversational tools."



DATA_vessel

Exposition du programme de recherche en art et design *Objects, Crafts & Computation*

14 mai - 18 juillet 2025

Galerie de l'ESAD Orléans

Initié dès la création du programme de recherche *Objects, Crafts and Computation*, le projet *DATA_vessel* prend pour objet la conception d'un monument funéraire prospectif. L'exposition, qui associe également d'autres artistes (Sébastien Pons et Virginie Péchard), vient clôturer le projet.

DATA_vessel est à la fois un réceptacle cinéraire et un monument funéraire. Leur forme unique résulte des données propres au défunt. *DATA_vessel* définit également un mode de sépulture, instaure un rituel singulier et induit un nouveau type de cimetière.

Il est composé de trois éléments :

- Un oya imprimé en céramique microporeuse
- Une urne cinéraire imprimée en céramique
- Une pierre tombale mise en forme par fraisage numérique.

À l'issue de la crémation du défunt, les cendres sont recueillies dans l'urne. L'urne est placée dans l'oya, qui est ensuite enterré. Une pierre tombale circulaire scelle l'ensemble, tandis qu'un arbrisseau est planté à proximité. L'oya, rempli d'eau via un orifice central, irrigue l'arbrisseau dont les racines viendront l'entourer.

L'exposition *DATA_Vessel* présente plusieurs prototypes d'objets témoignant des hypothèses formulées, ainsi que des formes intermédiaires ayant amené à ces prototypes. L'exposition permet aux visiteurs, au-delà de la découverte du projet en lui-même, de découvrir les processus de recherche en art et design développés à l'ESAD Orléans.

Partenaires du projet *DATA_vessel* : **Groupe Caton, Polytech Orléans** (Spécialité Innovations en Conception et Matériaux), **Lycée des métiers Gaudier-Brzeska**, section métiers et arts de la pierre.

Partenaires du programme de recherche : **Polytech Orléans** (Spécialité Innovations en Conception et Matériaux), **laboratoire de Mécanique Gabriel Lamé de l'université d'Orléans**, **laboratoire Conditions Extrêmes et Matériaux : Haute Température et Irradiation CEMHTI – UPR3079 CNRS**

L'équipe : **Caroline Zahnd** (Direction), **Olivier Bouton, Sylvia Fredriksson, Emmanuel Hugnot** (enseignant·es chercheur·es), **Etienne Mosnier, Batiste Wavrant** (étudiants chercheurs en DSRD), **Antoine Blouin, Léa Fernandes, Anne-Laure Fréant, Luiz Gustavo Machado de Carvalho, Gabriel Martinez, Amélie Samson, Manon Souchet, Eva Vedel** (étudiant·es chercheur·es en DSRD ou en post-diplôme recherche ayant participé au programme de recherche) et **39 étudiant·es en DNSEP *Design des communs* de l'ESAD Orléans (2020-2025).**

Artistes invités du programme de recherche pour l'exposition *DATA_vessel* : **Virginie Péchard** (sculptrice, assistante d'enseignement en céramique), **Sébastien Pons** (artiste, enseignant en volume).



(125)



(126)



(127)



(128)

DATA_vessel

Exhibition of the art and design research programme *Objects, Crafts & Computation*
14 May - 18 July 2025
ESAD Orléans Gallery

Launched when the *Objects, Crafts and Computation* research programme was established, the *DATA_vessel* project focuses on the design of a futuristic funerary monument. The exhibition, which also features other artists (Sébastien Pons and Virginie Péchard), marks the conclusion of the project.

DATA_vessel is both a cinerary receptacle and a funerary monument. Its unique shape is based on data specific to the deceased. *DATA_vessel* also defines a mode of burial, establishes a unique ritual and introduces a new type of cemetery. It is composed of three elements:

- A microporous ceramic printed oya
- A ceramic printed cinerary urn
- A gravestone shaped by digital milling.

After the cremation of the deceased, the ashes are collected in the urn. The urn is placed in the oya, which is then buried. A circular gravestone seals the ensemble, while a small tree is planted nearby. The oya, filled with water via a central opening, irrigates the tree, whose roots will surround it.

The *DATA_vessel* exhibition presents several prototypes of objects that reflect the hypotheses formulated during the research, as well as the intermediate forms that led to these prototypes. The exhibition allows visitors to discover not only the project itself, but also the art and design research processes developed at ESAD Orléans.

Expositions hors cycle

ON NE NAÎT PAS MUTILÉES ! *Mettre un terme aux mutilations génitales féminines.*

Une exposition en partenariat avec le Planning Familial du Loiret
31 janvier - 6 février 2025
CRIJ - Orléans

Selon l'OMS (Organisation Mondiale pour la Santé), plus de 3 millions de jeunes filles sont menacées chaque année dans le monde par ces mutilations génitales et plus de 120 millions de femmes vivent avec les séquelles de ces pratiques. Les étudiant·es de l'ESAD Orléans, encadré·es par l'enseignant et graphiste Samuel Roux, sont allé·es à la rencontre d'un groupe de femmes qui dénoncent ces pratiques et sensibilisent sur leurs dangers, accompagnées par le Planning Familial du Loiret. Après plusieurs échanges, les étudiant·es ont conçu, main dans la main avec les femmes du groupe de parole et le Planning Familial du Loiret, une exposition itinérante afin de leur offrir les outils nécessaires à une parole plus forte.

Avec: **Mathilde Allegre, Rucha Athalye, Simon Blondelet, Emma Bouchard, Angèle Delorme, Lisa Delplanque, Lili Giroix, Iuliia Gorshkova, Victoria Gunsberger, Ameni Hajji, Gaeun Kim, Marguerite Motue Fotso Kamga Riviere, Lee Seohye.**



(129)



(130)

NO ONE IS BORN MUTILATED! Ending female genital mutilation.

An exhibition in partnership with the Loiret Family Planning Association
31 January - 6 February 2025
CRIJ - Orléans

According to the WHO (World Health Organisation), more than 3 million girls worldwide are at risk of genital mutilation every year, and more than 120 million women live with the consequences of these practices.

Students from ESAD Orléans, supervised by teacher and graphic designer Samuel Roux, went to meet a group of women who denounce these practices and raise awareness of their dangers, accompanied by the Loiret Family Planning Association. After several discussions, the students worked hand in hand with the women from the discussion group and the Loiret Family Planning Association to design a travelling exhibition to give them the tools they need to speak out more forcefully.

PROCESS & FORMES

Une exposition organisée en partenariat avec le FRAC Centre-Val de Loire, dans le cadre des Nouveaux Commissaires.

18 juin - 13 septembre 2025

Espace Maurice Rollinat - Vierzon

Conçue par les étudiant·es de troisième année en *Design Objets et Espace*, parcours *Art, Crafts and Computation*, l'exposition *PROCESS & FORMES* explore l'hybridation des savoir-faire traditionnels et des outils numériques. Designers en devenir, les étudiant·es conçoivent des projets innovants intégrant des enjeux sociaux, technologiques et écologiques, en s'appuyant sur une méthodologie rigoureuse, la collaboration, une maîtrise des langages visuels et numériques, ainsi que sur les collections du FRAC Centre-Val de Loire dédiées à l'art contemporain et à l'architecture expérimentale, des années 1950 à nos jours. Dans le cadre du programme « Nouveaux Commissaires » l'exposition *PROCESS & FORMES* résulte d'une initiative collaborative mêlant architecture et design au cours de laquelle les étudiant·es ont réalisé des projets en s'inspirant des expositions *Horizons en mouvement* et *Informe* présentées au FRAC.

Avec : Axel Calix, Emma Chappart, Julie Dixneuf, Chiara Eustazio, Théo Facon, Zoé Goblet, Théo Guillot-Simoni, Antoine Hubert, Marine Isnard-Richer, Faustin Jeannot, André Johnson Linares, Capucine Laisney, Isaline Lebout, Simon Lemort-Lalovic, Léanne Le Prevost, Rufaro Mabuto, Paul Thevenot, encadré·es par Julien Alexis (FRAC), Olivier Bouton et Claire Dumont (ESAD Orléans).



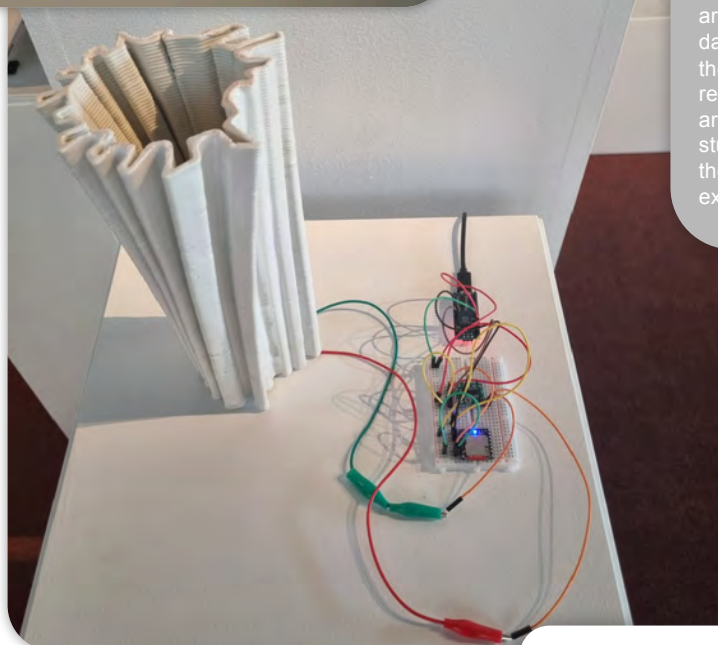
(131)

PROCESS & FORMS

An exhibition organised in partnership with FRAC Centre-Val de Loire, as part of the *Nouveaux Commissaires* programme.

18 June - 13 September 2025
Espace Maurice Rollinat - Vierzon

Designed by third-year students in *Object and Space Design, Art, Crafts and Computation* curriculum, the *PROCESS & FORMS* exhibition explores the hybridisation of traditional skills and digital tools. As budding designers, the students develop innovative projects that address social, technological and ecological issues, drawing on rigorous methodology, collaboration, mastery of visual and digital languages, and the FRAC Centre-Val de Loire collections dedicated to contemporary art and experimental architecture from the 1950s to the present day. As part of the New Curators programme, the *PROCESS & FORMS* exhibition is the result of a collaborative initiative combining architecture and design, during which the students carried out projects inspired by the *Horizons en mouvement* and *Informe* exhibitions presented at the FRAC.



(132)

Crédit photos : ESAD Orléans_Lisa Bonnet (131), (132)



Diplômés et équipe

dX: 6,31 px
dY: 4,06 px

dX: 21,02 px
dY: 2,85 px

dX: 13,98 px
dY: 9,14 px

Les diplômé·es 2025

Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique

Option Design, mention Design des communs

Marie ALONSO, Eloise BADIOU, Ibtissem BERNAUDIN, Karel EDMOND, Justine GOMEZ, Max KERBAOL, Chloé LE FEL, Eva LEBLANC, Elise PALISSE, Manon PAUTRAT, Jade ROUMIEU, Michèle STEPHAN



(133)

dX: 13,98 px
dY: 9,14 px

Option Design, mention Design des média

Lisa ALEGOT, Matis ARVIEU, Margot CAPELLO, Agathe COTTON, Hugo DELATTRE, Cléa DELEMONTEY-RACLE, Marine DROUIN, Axel MARTINACHE, Scott MAUGER, Carla MAZZUCA, Céline RABINEAU, Chloé VILLENEUVE



(134)

Option Design, mention Design Objet/Espace

Mathilde ALLEGRE, Simon BLONDELET, Emma BOUCHARD, Axel CALIX, Florine COSSET, Angèle DELORME, Julie DIXNEUF, Gabriel EMERGUY, Chiara EUSTAZIO, Théo FACON, Léa FAUSSONE, Anaé GAUDEFRY, Pénélope GIRARD, Zoé GOBELET, Théo GUILLOT-SIMONI, Antoine HUBERT, Marine ISNARD, Faustin JEANNOT, André JOHNSON-LINARES, Capucine LAISNEY, Léanne LE PREVOST, Isaline LEBOUT, Tzu Ying LEE, Simon LEMORT LALOVIC, Rufaro MABUTO, Marguerite MOTUE RIVIERE, Louane PIVERT, Erine PORTIER, Paul THEVENOT



(135)

Option Design, mention Design Visuel/Graphique

Hind ABBAZE, Ash BONAT, Léa BURIAS, Lino CHARBONNAT, Kévin COYER, Liam DETER, Claire DUBUY, Léna FABRION, Anne-Sophie FOFANA, Gilles GAVET, Lili GIROIX, Améni HAJJI, Lulabie HAUCHECORNE, Lwei JOB, Jolaine KANDA, Gaeun KIM, Seohye LEE, Mélody MAEDER, Julie MERLET, Juan MILLOIS, Lucas MILLOIS, Elise NAUDE, Romain NIVELLE, Sooyoung PARK, Armand POPOT, Bastien RECORD, Emilie RETAILLEAU, Anaïs ROCHE, Lita SHIN, Zoé SILVA, Chris Ryan SOUNGA, Eda TINMAZ, Elian YAGOUNI, Valérie YONG



(136)

Équipes enseignante, administrative et technique

Ateliers techniques

Stéphane BÉRARD Vidéo-son
Marlène BERTOUX Infographie
Joris CHRISTOLOMME Bois
Vincent DALBERA Photographie
Stéphane DÉTREZ Prototypage
Clémence DUPONT-BRUNET Impression
Julien FLEUREAU Métal
Virginie PÉCHARD Modelage-moulage
Thierry VIVIEN Gravure
Marek ZAROSLINSKI 2D/3D

et structure, Perspective, Architecture

Samuel ROUX Design visuel et graphique
Olivier SOULERIN Couleur
Philippe TARRAL Dessin et illustration
Alexandre TEXIER Web design
Nicolas TILLY Web design et éditions mobiles
Éric VERRIER Design d'espace, scénographie
Alessandro VICARI Design d'espace, architecture
Caroline ZAHND Design numérique

dX: 13,98 px
dY: 9,14 px

Médiathèque

Marie DANSE

Enseignements

Laurent BAUDE Photographie et images imprimées
Rafal BORKOWSKI Dessin
Olivier BOUTON Design d'objet et espace
Lionel BROYE Computer Design et Archéologie des média
Marie COMPAGNON Design d'objet et espace/ habitat, scénographie, architecture d'intérieur
Emmanuel CYRIAQUE Édition et théorie de l'art
Florent DELOISON Design interactif et archéologie des média
Panni DEMETER Design visuel et graphique
Claire DUMONT Design objet et espace
Sylvia FREDRIKSSON Design des Communs
Andrée FUREY Anglais
Nicolas GIRARD Design visuel et graphique
Victor GUÉGAN Histoire du design graphique
Emmanuel HUGNOT Design Objet et Espace
Maurice HUVELIN Cinéma, vidéo et film d'animation
Marie LECHNER Arts et cultures numériques
Loïc LE GALL Calligraphie et typographie
Claire LE SAGE Design d'objet, design de la transition
Julien LEVESQUE Art Internet
Réjane LHOTÉ Dessin
Gunther LUDWIG Histoire et théories de l'art
Uli MEISENHEIMER Design visuel et graphique
Sophie MONVILLE Histoire de l'art
Robin MORETTI Design mobile
Evelyne PARADIS Histoire et théories des arts – ethno-esthétique
Sébastien PONS Volume, sculpture, mise en espace
Léandre PORTE-AGBOGBA Morphologie

Interventions et workshops

Carla ADRA Artiste, enseignante à l'ENSAPC
Lionel BAYOL-THEMINES Photographe, enseignant à l'ESADHAR
Anna BERNAGOZZI Théoricienne du design, enseignante à l'ENSAD
Gwenaëlle BERTRAND Maîtresse de conférence Université Saint-Etienne
Anaïs BOUDOT Photographe
Camille BOSQUÉ Designer, chercheuse et enseignante
Olivier BOSSON Artiste vidéaste
Vincent BRÉDIF
& Julien FAJARDO Architectes et sculpteurs
Lucile CALMEL Artiste performeuse, enseignante à l'ERG
Armandine CHASLE Artiste et travailleuse social
Ambre CHARPIER Artiste, chercheuse
Julien CLAUSS Artiste sonore
Marie COIRIÉ Designer, design du care
Francesca COZZOLINO Chercheuse, ENSAD Lab
Emmanuel DEBIEN Designer graphique
Marion DELARUE Designer
Quentin DESTIEU Artiste
Karima EL KARMOUDI Artiste
David ENON Designer
Julien ESPAGNON Artiste, dessin numérique
Laurindo FELICIANO Illustrateur
Paul JF FLEURY Musicien et chercheur
Nicolas FRESPECH Artiste et enseignant à l'ENSBA Lyon
Sarah GARCIN Graphiste
Christian GATTINONI Photographe et critique
Alice GIORDANI Designer interaction textile, collectif Data Paulette
David GIRON Directeur de l'Institut de recherche sur la biologie de l'insecte
Gaël GOUTARD Designer, codeur
Serge HOFFMAN Artiste numérique, responsable du pôle numérique de l'ENSAV La Cambre
Delphine HYVRIER Chercheuse, théoricienne du design

Rouven JOST Designer numérique, collectif Aeditto

Raissa KIM Directrice adjointe CCNO

Elonor KOPKA Design d'animation

Florent LASBLEIZ Designer

Kim LÊ BOUTIN Artiste

Caroline LE CALVEZ Enseignante-chercheur,
maîtresse de conférences Université Orléans

Isabelle LE MINH Artiste, photographe

Luis Gustavo MACHADO DE CARVALHO
Designer

Nolwenn MAUDET Designer d'interaction
et chercheuse, maîtresse de conférences Université Strasbourg

Etienne MOSNIER Designer, chercheur DSRD

Jacques PERCONTE Artiste

Olivier PERRIQUET Artiste

Olivier PEYRICOT Chercheur

Emanuele QUINZ Historien du design, maître
de conférences Université Paris 8 et ENSAD

Matthieu RAFFARD Photographie

Benoît RENAUDIN Designer

Anne-Lyse RENON Maîtresse de conférence Université de
Rennes 2

Elise RIGOT Chercheuse en design et enseignante

Vincent RIOUX Responsable pôle numérique ENSBA Paris

Alexandra SÀ Artiste

Kim SACKS Enseignant et chercheur en arts et design, maître de
conférences Paris 1

Studio Quand même Designer

Yesenia THIBAUT-PICAZO Designer et musicienne

Sylvie TISSOT Artiste, codeuse

Anna TOLKACHEVA Artiste

U2P050 Collectif d'artistes et designers

Julien VANHOUTTE Musicien et directeur
du conservatoire d'Orléans

Aymeric VERCIER Designer-plasticien

Yannick VERNET Responsable projets numériques ENSP Arles

Alec-VIVIER-REYNAUD Designer graphique

Elise VOET Artiste, chercheuse DSRD

Lucas ZITO Designer

Bruno PERDOUX Entretien

Thomas PERRIN Responsable classe préparatoire

Théo POLVECHE Informatique et réseaux

Patricia PUJOL Secrétariat général

Audrey SALLIN-PRONIER Communication

Sahida ZEPHAR Comptabilité



Personnels administratifs et techniques

Catherine BAZIN Vie professionnelle et événements

Juliette BEAUCHOT Direction des études

Maïlynn BEJJANI Accueil

Lisa BONNET Mobilités et Partenariats

Noé DURIEUX Maintenance et logistique

Imane EL BADAoui Secrétariat pédagogique

Nathalie FONTAINE Entretien

Natou GOMEZ Ressources humaines

Emmanuel GUEZ Direction générale

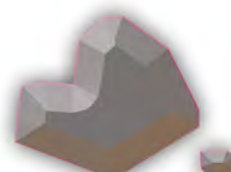
Delphine HOUSSEMAINE Secrétariat pédagogique

Hava ISMAILOVA MEHMEDOVA Entretien

David JUGI Maintenance et logistique

Michaël DE LOOZE Responsable technique

Stéphane PARROD Maintenance et logistique





Crédits

Direction éditoriale : Emmanuel GUEZ

Ont participé au Yearbook 2025 :

Audrey SALLIN-PRONIER, Louise COTTE

Design graphique : Margaux DEROITE

<https://esadorleans.fr>

