



JEUNES DESIGNERS

Exposition des diplômés de l'ÉSAD Orléans

20
16

septembre -
octobre 2016
LAB'O, Orléans

JEUNES DESIGNERS 2016

Sélection des projets de jeunes diplômés de l'ÉSAD Orléans.
Exposition au LAB'O du 20 septembre au 3 octobre 2016.

ÉSAD Orléans
14 rue Dupanloup
45000 Orléans
contact@esad-orleans.fr
www.esad-orleans.fr
+33 (0)2 38 79 24 67

Le LAB'O
1 avenue du Champ de Mars
45100 Orléans
contact@le-lab-o.fr
+33 (0)2 38 69 80 70

Le mot de la Présidente

C'est un vrai plaisir pour moi, en tant que Présidente de l'ÉSAD et Vice-Présidente de l'Agglomération Orléans Val de Loire, d'accueillir au LAB'O, nouvel incubateur du numérique de l'AggLO, des étudiants tout juste diplômés de l'École supérieure d'art et de design d'Orléans.

Parce qu'ils seront demain les nouveaux concepteurs de notre environnement, parce qu'ils ont été formés sur notre territoire à comprendre les enjeux du numérique et de la création, parce qu'ils sont amenés à travailler sur tous les champs de la création, parce que certains d'entre eux travaillent déjà avec des entreprises et notamment celles qui sont hébergées au LAB'O, ces jeunes créateurs de l'ÉSAD sont une vraie mine pour l'avenir d'un territoire comme le nôtre.

Béatrice Barruel

Présidente de l'ÉSAD Orléans,

Vice-Présidente de l'Agglomération Orléans Val de Loire

Réenchanter le monde / une histoire d'avenir!

Après cinq années à l'ÉSAD¹, certains de nos jeunes designers rêvent d'aider à réenchanter le monde². Ils ont pendant toutes ces années, pris confiance en leur capacité de création. Devant l'incertitude de notre monde actuel, ils ont réalisé combien toutes les formes d'expression³, qu'elles soient écriture, graphisme, volume ou création de toute nature peuvent favoriser et renforcer la démocratie.

Cette exposition collective présente les projets de 15 étudiants sélectionnés parce qu'ils ont reçu une mention ou les félicitations de leur jury, ou encore parce que leurs travaux interrogent des territoires en adéquation avec notre modernité... Formés à passer de l'idée au projet et du projet à la réalisation, la plupart de nos 27 diplômés ont élargi leurs horizons par des voyages en Europe ou dans le monde.

Observer les projets exposés c'est tout à la fois penser des éditions collaboratives, redonner une conscience à Internet, inventer une écriture de l'oralité, faciliter la vie numérique des seniors, répondre aux besoins des personnes en situation de handicap, repenser l'environnement de l'école primaire, inventer des affiches pour l'espace public, travailler avec les animaux, accompagner le travail de deuil, redonner sa place au modeste dans le mobilier urbain, générer des images sur la poésie des machines, dans une approche imaginative, sensible et prospective... En bref une recherche autour de l'invention de nouveaux modèles, des savoirs qui s'échangent, des projets-laboratoires de création. Pour peut-être tenter de réenchanter le monde...

La question du design (du dessin au dessein) qu'enseigne l'ÉSAD Orléans, est en effet à la confluence d'idées nouvelles empruntées

à la science, à l'art, à l'économie et à la politique (Vilém Flusser). Elle fonde les interrogations des étudiants, du signe à l'espace, du corps à l'image, du matériel au virtuel, du sensible à l'interactif.

Je remercie Gunther Ludwig et Joachim Jirou-Najou d'avoir assumé la coordination et la scénographie de l'exposition, les tuteurs, enseignants et équipes de l'ÉSAD qui ont participé à leur formation. Et bien sûr nos tutelles, la Mairie d'Orléans, et le Ministère de la Culture/DRAC Centre, qui permettent, avec l'aide de la Région, du Département et le soutien de nos partenaires, le financement de notre école de la création.

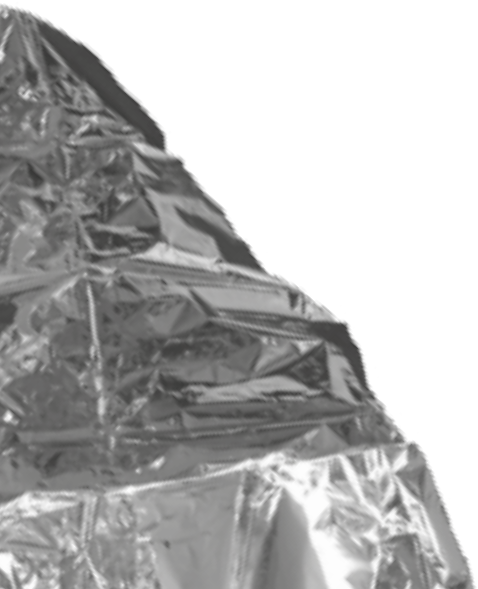
L'exposition a été conçue avec la complicité du LAB'O nouveau lieu du numérique à Orléans. Pour nos jeunes designers, c'est la possibilité de rencontrer des créateurs d'entreprise auprès desquels ils pourront amener leur inventivité. Pour nos étudiants, c'est la possibilité de développer des projets collaboratifs dans cet espace qui leur est dédié. Nous souhaitons que cette exposition favorise le dialogue entre nos jeunes et le LAB'O, pour faire émerger un nouvel écosystème de la création sur le territoire orléanais.

Futurs designers, graphistes, illustrateurs, vidéastes ou web designers, formés au travail en commun, à la création d'images, de signes, d'espaces, d'objets, de services... nos jeunes diplômés seront demain confrontés au réel. Ils sont capables de faire face et de proposer de nouvelles pistes d'interventions, de conceptions, d'interactions, d'échanges, pour une société plus légère et imaginative.

Nous souhaitons bonne chance à tous nos jeunes diplômés, notre monde a besoin d'eux...

Jacqueline Febvre,
Directrice générale de l'ÉSAD Orléans

1. Certains nous ont rejoint en cours de cursus.
2. Réenchanter le monde, disait Bernard Stiegler, c'est revisiter et réévaluer le rôle de l'esprit dans l'organisation de l'économie.
3. Philippe Meirieu (chercheur en pédagogie), *Éduquer après les attentats*, ESF éditeur, 2016.





Section: *Design objet et espace*
 Tuteurs: *Éric Verrier,
 Laurence Salmon*

PAULINE BARBOTIN L'école Buissonnière

Repenser l'espace de l'apprentissage

Le projet est né du constat que l'espace traditionnel de la salle de classe freine la pédagogie de l'enseignant. Le concept n'est plus d'être dans un rapport frontal avec l'élève, mais plutôt dans l'idée de partager son savoir. C'est en prenant aussi en compte le ressenti de l'élève qui perçoit l'espace de classe comme ennuyeux et trop statique que le projet *École buissonnière* s'est construit. Il propose de repenser l'environnement spatial de la salle de classe en école primaire, plus particulièrement les classes de CE2, CM1, CM2. Le projet s'inscrit dans un espace moyen de 60m² pour 24 élèves et un enseignant.

L'objectif est de permettre un espace plus cohérent par rapport aux pratiques pédagogiques actuelles. L'enfant peut ainsi être plus motivé et concentré à l'école, l'enseignant peut affirmer sa pédagogie, car l'espace lui donne plus de liberté.

Le projet s'articule autour de plusieurs éléments qui forment un ensemble, ces éléments se complètent et permettent de rendre le temps d'école plus dynamique et plus riche. L'agora est le lieu de rassemblement de la classe, il permet une proximité du groupe d'élèves avec l'enseignant et invite à un temps d'écoute et de partage. Le tableau permet l'écriture et la vidéo-projection. L'arbre déployé au mur contient l'ensemble du matériel pédagogique dont l'enseignant et l'élève auront besoin. Un panier permet à l'élève de transporter le matériel à sa table. La table est conçue pour quatre élèves, permettant le travail en groupe. L'élève dispose tout de même de son propre espace avec un casier de rangement ainsi qu'une tablette lui permettant de s'isoler du groupe pour se concentrer individuellement. Avec cette tablette il lui est possible aussi d'aller écrire dans l'agora de manière moins formelle et autonome. Tout l'enjeu du projet est de permettre à l'élève et l'enseignant de « mieux-être » et de « mieux-vivre » dans un nouvel espace d'apprentissage.



TRISTAN BÉZARD

Fluctuation Perceptive

Poésie des machines, génération des images

Mon projet s'inscrit dans un contexte artistique. Il interroge notre regard sur la machine au travers de la perception, la connaissance et la poésie. Cette interrogation se trouve au croisement entre autres de l'art cinétique (Julio Le Parc, Jésus-Rafael Soto) et des réflexions du mouvement Fluxus. C'est à travers mes études de cinéma que j'ai commencé à m'intéresser à notre position face aux images. Le projet de diplôme est la prolongation de mon questionnement sur l'image animée et plus particulièrement sur la place du spectateur face aux images en mouvement. Au cours de ma formation à l'ÉSAD, mes interrogations se sont prolongées en étudiant les démarches des graphistes tels que Paul Cox ou Karel Martens. Je reprends chez ces derniers la manière d'expérimenter les outils afin de réévaluer leurs qualités propres. Je réinvestis cette culture cinématographique et graphique dans des dispositifs qui interrogent la manière dont se matérialisent les images en mouvement, grâce à la mise en scène des vidéoprojecteurs DLP. Je détourne cette machine, qui est habituellement utilisée pour projeter une image en mouvement, afin de la rendre productrice d'images en soi. Je partage mes découvertes en fragmentant nos machines. En ré-agencant les qualités propres du DLP, je réactive la magie des machines du pré-cinéma. Je fais fluctuer la perception du spectateur, qui oscille entre la compréhension logique d'un phénomène et la contemplation d'une poésie machinesque.

Section: *Design visuel et graphique*
Mention: *Félicitations du jury*
Tuteurs: *Stéphane Pichard,
Gunther Ludwig*

Mail personnel: *bezard.tristan@gmail.com*
Site personnel: *www.tristanbezard.fr*

VALENTIN BONY

I. A. (Intervention Autonome)

Pour un « design sauvage » dans la ville

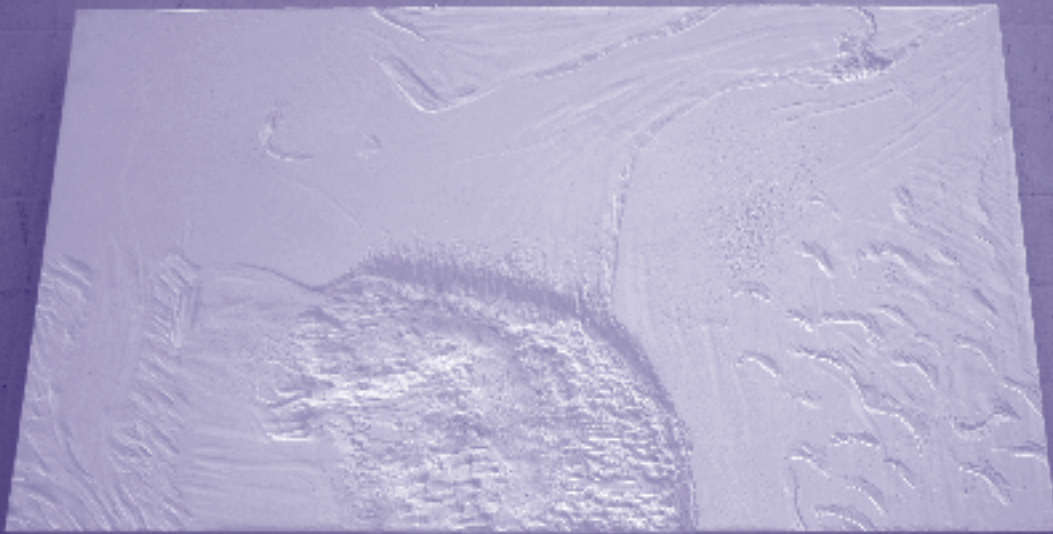
Que ce soit pour des raisons d'hygiène, de sécurité, d'esthétique, ou encore de normalisation générale, le territoire urbain devient maussade. Le paysage urbain stérilise les interactions et les situations, en voulant dissoudre toute tentative d'une quelconque forme d'appropriation. Un désir d'implication dans la ville et de transformation sociale m'a conduit sur le terrain d'un design que je qualifie ici de « sauvage ». Il ne s'agit pas de remettre en cause le confort et la rigueur de construction propre à notre époque mais d'exposer en quoi les rues deviennent inhospitalières vis-à-vis des riverains, dès que l'on sort des centres-villes et de leurs zones commerciales.

Ce « design sauvage » prendrait place dans la rue, en dehors des cadres réglementaires et à la manière d'un don, afin d'en interroger la pratique et les usages. Laissées à l'approbation des habitants, ces interventions urbaines officieuses, aux usages pratiques ou non, seront soumises à l'expérience de la rue : acte de vandalisme pour certains, acte social et politique pour d'autres. À mi-chemin entre la sculpture et l'objet, ces petites interventions modestes convoquent le regard et l'attention des passants, en proposant une esthétique qui diffère des productions standard et qui induisent naturellement d'autres usages. Cette initiative, loin d'être figée, entend donner un élan pour l'émancipation et l'autonomie des hommes et des femmes dans leurs manières de développer leur environnement proche. Ces améliorations à petite échelle, faites de matériaux récupérés, assemblés dans une esthétique de collages visuels et de rapprochements de textures, ne sont que des amorces pour des changements de plus grande envergure.



Section: *Design objet et espace*
Mention: *Mention du jury*
Tuteurs: *Didier Laroque,
Olivier Bouton*

Mail personnel: vbony@esad-orleans.fr



JULIETTE CAVÉ

Lisière

Interroger l'acte du voir

Lisière: ce qui est à la limite de deux choses, bordure entre deux milieux/territoires.

L'appareil photographique est l'outil de mes expérimentations visuelles. En mêlant des images photographiées en lumière naturelle ou artificielle, des découpes et des tirages re-photographiés, je tente de m'abstraire de la réalité afin de mieux la questionner. L'image me permet d'osciller à la lisière de deux mondes: le connu et l'inconnu. Je m'intéresse au rôle que l'image peut jouer dans notre perception, nos comportements et usages de l'espace. Nos sens nous jouent des tours et agissent comme un trompe-l'œil. Ils nous font voir et croire ce qui n'est pas. Aujourd'hui tout est prétexte à capturer les images et à les diffuser. Nous passons bien souvent à côté des choses sans y prêter attention. C'est pourquoi il me paraît pertinent de s'interroger sur cet acte du voir afin de devenir des regardeurs conscients.

J'ai donc construit mémoire et démarche plastique de concert, en proposant une réflexion sous forme d'étapes sur le processus de travail: l'image, le fragment, la mise en espace de l'œuvre, la lumière et l'expérience. J'aborde la question de la place de l'image, de son origine et de sa fabrication. Ce qui m'a amenée à m'interroger sur sa situation et sa réception comme objet à part entière. Puis sur une réflexion autour des différences entre une mise en espace et une série photographique. L'objectif est d'évoluer vers des formes « du regard » qui nous engagent dans une expérience de l'espace en relation à l'image, qu'elle soit fixe, en mouvement, ou inscrite sur d'autres supports.

Section: Design visuel et graphique

Mention: Mention du jury

Tuteurs: Gunther Ludwig,
Stéphane Pichard

Mail personnel: juliet-cave@hotmail.com

Site personnel: <http://cargocollective.com/julietcave>



JORIS CHRISTOLOMME

Vitae Mortem, Ollam, Ignis

Accompagner le travail de deuil

Je travail sur le deuil personnel en France. J'ai réalisé trois objets qui ont une vocation thérapeutique et qui ont pour but d'accompagner le travail de deuil.

Le premier est *Vitae Mortem*. Il s'agit d'un objet permettant de laisser, de son vivant, un message pour une personne, une fois sa propre mort survenue. Cet objet est un héritage matériel qui peut aider un endeuillé à réaliser son deuil par le geste de briser la boule en terre crue pour libérer le message.

Le second projet s'intitule *Ollam*. Il s'agit d'un pot de fleurs composé d'une jeune plante entourée d'un dôme en algues percé et piqué de 24 roses rouges. S'il pleut, le dôme en algues se dégrade, avec le temps les fleurs fanent et se dégradent également produisant ainsi un engrais pour valoriser la pousse de la plante. Plusieurs années après, la plante a beaucoup grandi et peut alors être rempotée. Déposé sur la tombe lors de la cérémonie d'enterrement, cet objet a pour vocation de valoriser les bouquets de fleurs sur les tombes et aussi de créer une nouvelle image de cycle de vie à l'aide du végétal.

Le troisième projet *Ignis* est une bougie qui permet de suivre les différentes étapes de son deuil. Il a été conçu en suivant la théorie de Elisabeth Kübler-Ross selon laquelle le deuil se réalise en cinq étapes distinctes: le déni, la colère, le marchandage, la dépression et l'acceptation. *Ignis* reprend formellement ces étapes. La combustion de la bougie permet de visualiser l'avancement des étapes et peut être un indicateur qui « suggère » de passer à l'étape suivante. Le travail de la couleur est très important dans cette bougie; elle permet à chaque endeuillé de vivre son deuil à sa manière.

Section: *Design objet et espace*
Mention: *Diplômé*
Tuteurs: *Didier Laroque,
et Alessandro Vicari*

Mail personnel: *joris.christolomme
@gmail.com*

ALICIA COHEN

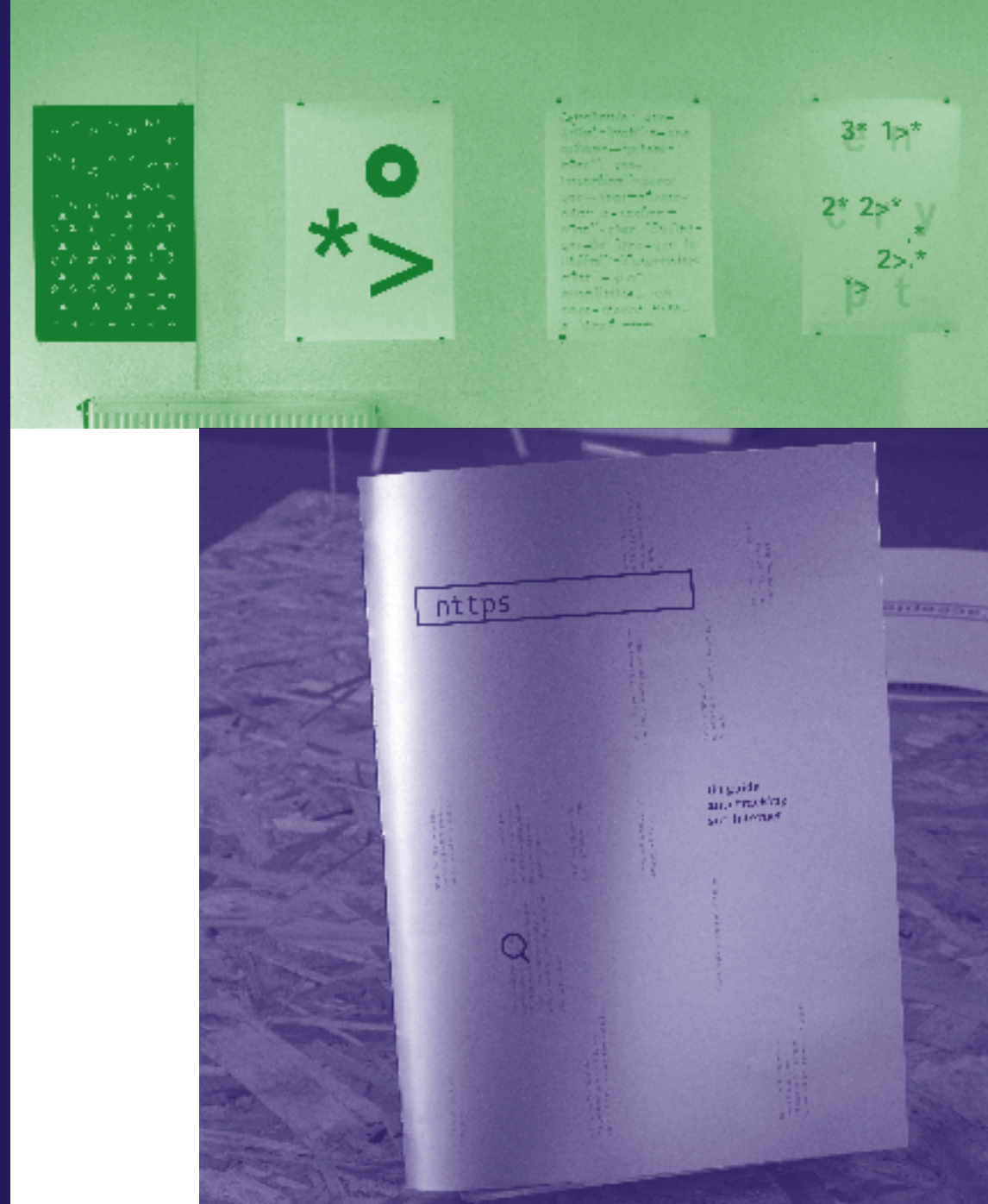
Le tracking sur Internet

Pour un usage conscient

À l'heure des révélations autour de la violation des données de la vie privée et de l'intensification des politiques de surveillance, j'ai conçu pour mon projet de diplôme une édition consacrée au tracking sur Internet, ainsi qu'une typographie, *l'Encrypt*.

L'édition que j'ai conçue se nomme *https, un guide anti-tracking sur Internet*. Elle propose une réflexion sur ce qui constitue l'une des facettes montantes de la surveillance sur le Web. Le guide repose sur une collection d'articles et de documents empruntés à la série documentaire *Do not track*, réalisée et consultable en ligne, à des ouvrages spécialisés que j'ai utilisés dans mon corpus de mémoire mais aussi à des extraits de presse ou des pages Web. J'ai pensé cette édition comme une entrée en matière afin qu'à sa lecture, le lecteur soit en mesure de comprendre pourquoi il est important de se protéger sur Internet et comment il est possible de le faire. En fait, chacun a plus ou moins conscience des dangers qui pèsent sur notre vie privée lorsque nous naviguons sur Internet, mais c'est un sujet qui dépasse encore bon nombre des usagers qui ne sont pas formés aux arcanes de la vie numérique. J'aimerais ainsi l'aider à mieux comprendre cet univers assez secret, qui semble être réservé à un cercle de spécialistes, voire de geeks.

Ce projet éditorial est accompagné d'un projet typographique, *l'Encrypt*, qui a donné lieu à un spécimen typographique ainsi qu'à une série d'affiches. J'ai conçu une typographie à décrypter, où signes et chiffres remplacent les lettres, qui se réfère au code et qui fait lien avec mon sujet.



Section: Design visuel et graphique
Mention: Félicitations du jury
Tuteurs: Uli Meisenheimer,
Sophie Monville

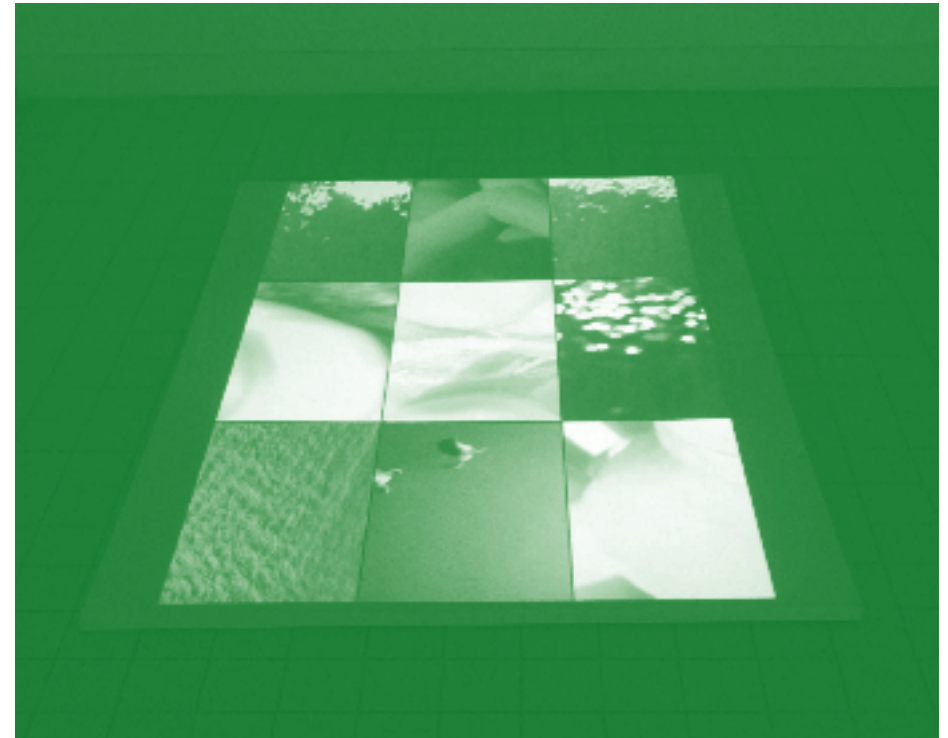
Mail personnel: coh.alicia@gmail.com



ROMAIN DELÉPINE

La danse sans corps

Numériques et espace urbain



Ce projet entretient une relation étroite entre l'art de la danse (un art du mouvement) et le design graphique. Le but de ce projet était de confronter ces deux univers autour d'une problématique articulant les notions d'images fixes et de mouvement. Le spectacle chorégraphique point de départ de toute ma production et mon cadre de recherche pour le projet, est une ré-interprétation de la nouvelle « Sanguine » de Bernard Quiriny (Éditions du Seuil, 2008).

En adéquation avec cette proposition dansée, j'ai donc créé des affiches expérimentales en mouvement sur des supports numériques fixes, destinées aux espaces de la ville, à la rue. Elles sont associées à une identité graphique qui décline les principes mis en oeuvre et offerts aux regards des passants, à mi-chemin entre l'affiche traditionnelle et l'image animée qui nous est si commune aujourd'hui.

Section: *Design visuel et graphique*
Tuteurs: *Uli Meisenheimer,
Ludovic Duhem*

Mail personnel: *delepine.romain
@gmail.com*
Site personnel: *http://www.ro-main.
tumblr.com*



SARAH DRAY

Dialogue

Entre corps et lieu :
images et installations

Le projet de mon diplôme a été pensé pour un lieu, les anciens locaux du Fonds Régional d'Art Contemporain Centre-Val de Loire, dans lequel j'ai travaillé in situ pour créer un dialogue entre mes installations et l'espace. Ce sont des tentatives pour mettre en avant visuellement différents aspects de ce dialogue en confrontant le corps physique, l'espace et ce qui s'en dégage. Le lieu a une grande importance dans mon travail avec la volonté d'investir l'espace, de me l'approprier, de le révéler aux autres par mes interventions. Même si j'utilise mon corps ce n'est pas de moi dont il s'agit. C'est l'envie de faire vivre une expérience au spectateur par le biais de mes actions. C'est pour cela que j'ai essayé d'avoir le moins d'éléments caractéristiques possibles comme les vêtements, les chaussures, les coiffures, pour parvenir à une neutralité à laquelle chacun peut s'identifier.

L'ensemble de mes interventions répond à un protocole que je mets en place de façon instinctive, suivant ce que m'inspire l'espace. Le résultat se traduit par une vidéo-performance et une installation en dialogue avec le lieu.

Dans chacune de mes installations je cherche à être au plus juste, précise dans et avec l'espace, tout en explorant les supports de l'image, des images, en les multipliant. Arpenter un espace serait alors donner au lieu la capacité de nous donner corps. C'est-à-dire que l'espace vient révéler le corps, et inversement par le corps je révèle l'espace. C'est pour cela que je considère mes installations comme des dialogues. Entre le corps et l'espace, entre les installations, entre l'ensemble de ces installations et l'espace.

Section: *Design visuel et graphique*

Mention: *Mention du jury*

Tuteurs: *Stéphane Pichard,
Didier Laroque*

Mail personnel: *sarah.drays19@gmail.com*

ELISA FREISSEIX

L'adaptation des e-seniors

L'outil numérique et les plus âgés

Au 1^{er} janvier 2016, la France compte 66,6 millions d'habitants et près de 15% de la population a 70 ans et plus. Or le numérique et le réseau Internet sont devenus indispensables à nos activités quotidiennes : achats, impôts, méls, journaux, replays, réseaux sociaux... Les générations nées dans le numérique en connaissent les fonctionnements et les subtilités, seulement les seniors d'aujourd'hui se voient plongés dans un monde virtuel qu'ils ne maîtrisent pas forcément. L'accessibilité pour tous au numérique est donc essentielle. De plus, les seniors sont confrontés à des modifications physiques et cognitives liées au vieillissement comme la baisse de la vue et de l'ouïe, la diminution de la sensibilité cutanée et des capacités de mémorisation. Comment accompagner l'apprentissage du numérique pour les seniors non-initiés ou peu initiés ? Comment proposer de nouvelles formes de pédagogie pour dynamiser l'utilisation du numérique ?

À travers ce projet, je propose de pratiquer l'outil comme une gymnastique de l'esprit et du corps. Pour remédier à une fracture intergénérationnelle sans stigmatiser, je propose de rendre l'usage du numérique et plus particulièrement de la tablette et du tactile plus familier. L'ensemble du dispositif s'adresse donc à une tranche de population comprise entre 70 et 85 ans, peu initiée mais encore autonome.

L'adaptation de l'outil numérique pour les seniors se déroulera en trois étapes.

Premièrement par la traduction d'un langage numérique, soit l'apprentissage des bases du vocabulaire numérique grâce à un support éditorial. Deuxièmement, par l'accommodation à une gestuelle numérique mettant en pratique la manipulation du tactile et une application qui mettra les seniors en lien avec leurs proches en centralisant les accès aux fonctions essentielles. Troisièmement, par l'appropriation de l'outil numérique lui-même, en rendant la tablette plus familière dans sa préhension, en rematérialisant l'objet grâce un accessoire.



Section : *Design objet et espace*
Mention : *Félicitations du jury*
Tuteurs : *Claire Le Sage,
Laurence Salmon*

Mail personnel : *elisafreisseix@gmail.com*

VINCENT GALLAS

ALÉA

Faire soi-même, créer la surprise

Dans la logique de l'industrie, la main de l'artisan est remplacée par la machine tandis que le savoir-faire est détrôné par la technique. Le savoir-faire de l'un laisse place à la productivité de l'autre ; l'objet qui est produit est alors parfaitement reproductible. Mais cette domination ne va cependant pas sans perte. L'objet industriel n'implique plus ni doutes ni aléas ; il est l'accomplissement d'une domination sans pareille de l'homme sur la matière. Et c'est sans doute à ce niveau qu'on se confronte à un problème. À mesure que l'imagination s'affranchit des contraintes de fabrication, elle révèle ses limites en ne tirant pas pleinement parti de ses nouveaux horizons. L'objectif est ainsi de proposer une méthode avec l'aléatoire comme partie intégrante du processus, à travers la production d'une série de mobilier.

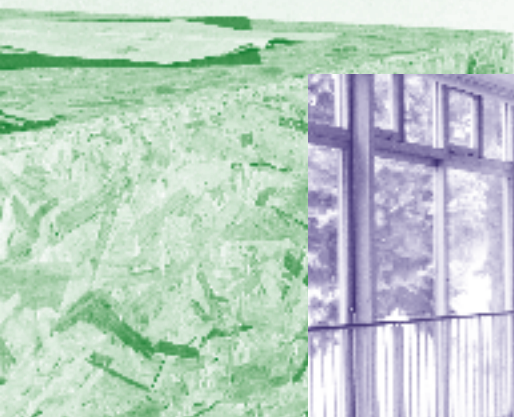
ALÉA est un projet qui permet de créer votre mobilier chez vous, laissant libre court à votre imagination. À partir d'une simple plaque de métal comme préforme, ainsi que des équerres en contreplaqué comme outils, vous pouvez obtenir de multiples combinaisons en définissant vos propres usages. Le principe est simple : placer vos équerres sur la trame et plier la plaque à l'aide des équerres en fonction de la forme souhaitée. Les équerres permettent ainsi de construire et de structurer le mobilier, afin de réaliser différents objets stables et fonctionnels. L'aléatoire intervient par conséquent dans le processus constructif : la multiplicité des choix et des combinaisons possibles. Vous pouvez choisir le nombre d'équerres que vous souhaitez utiliser, les placer où vous souhaitez sur la préforme. Vous pouvez également choisir de plier la plaque selon deux angles, dans la longueur ou dans la largeur de la trame, pour obtenir des formes plus ou moins complexes, en déterminant précisément ou aléatoirement la construction.

Ce projet a pour objectif de faire découvrir, par une approche ludique, l'expérience de créer et monter son mobilier soi-même, en se laissant porter par les aléas du processus, pouvant engendrer des erreurs, des découvertes, des surprises.



Section: *Design objet et espace*
Mention: *Mention du jury*
Tuteurs: *Ludovic Duhem,
Joachim Jirou-Najou*

Mail personnel: *v20.g100@gmail.com*
Site personnel: *[http://v20g100.wix.com/
gallasvincent](http://v20g100.wix.com/gallasvincent)*



Section: *Design visuel et graphique*

Mention: *Mention du jury*

Tuteurs: *Nicolas Tilly,
Emmanuel Cyriaque*

Mail personnel: *alisson.haguenier@gmail.com*

Site personnel: *www.alisson-hg.com*

ALISSON HAGUENIER

The paper network

Édition collaborative en réseau

Ce projet a pour but de rassembler de jeunes designers et artistes en Europe dans une édition collaborative internationale afin de matérialiser la notion de réseau. Il s'agit ici de se demander comment le design éditorial peut questionner et s'adapter aux modes de lecture et de navigation numériques, sans pour autant devenir un livre numérique, mais une version « augmentée » du papier.

Le réseau est un ensemble de relations et de connexions entre plusieurs éléments. Permettant le partage des savoirs, il fonctionne en tant qu'architecture à la fois invisible et immatérielle.

La notion d'architecture du réseau est le sujet de cette première publication, envisagée comme une revue. Comment pourrions-nous présenter la ville dans laquelle nous vivons tout en questionnant l'architecture du réseau ?

Le projet ayant été conçu entièrement à distance grâce à Internet, il est composé d'une interface Web comportant les archives dans une logique de distribution des contenus. Les projets ont ensuite été extraits pour aboutir à une forme imprimée puis à une forme sonore avec le vinyle. L'édition peut ainsi se déployer dans l'espace du lecteur sous diverses formes.

Les quatre projets produits sont des réalisations qui se veulent hétérogènes en ce qu'elles transcrivent à la fois la production plastique de quatre personnes différentes et surtout de quatre villes et cultures différentes. A la manière d'une recherche sur Internet, les mots-clés choisis comme point de départ se répondent entre eux, étant issus du champ lexical de l'architecture et du réseau, mais n'apportent pas pour autant les mêmes réponses. L'hybridité visuelle comme l'hybridité technique sont ici souhaitées et revendiquées comme une façon de transcrire la dissémination spatiale de chaque personne participant à ce projet, tout en étant rassemblées dans un objet qui se déploie dans l'espace physique du lecteur.

Réalisé en collaboration avec :

Aurora Bertoli
(Milano, Italia)

Jon Cornbill
(Newcastle, England)

Ewa Kurczewska
(Warszawa, Polska)

Emre Kızıldelioğlu
(İstanbul, Türkiye)

BARBORA OUDESOVÁ

Faunes

Créer en relation à l'animal

FAUNES représente un principe nouveau dans la problématique «d'utilisation» des animaux, ne pas les exploiter mais travailler ensemble en fonction de leur comportement naturel. Cette nouvelle approche est démontrée par les accessoires de corps – des bijoux qui ont une valeur – ici, la valeur n'est pas la matière précieuse, mais c'est le travail des animaux qui est précieux et que l'homme ne pourrait pas faire. Les autres attributs spécifiques à mon travail sont les matières non-toxiques biologiques, le retour au rythme naturel, l'accent mis sur l'éthologie.

Dans la collection FAUNES, chaque objet est créé par une autre espèce animale. La première parure – Visière – est créée par un perroquet qui mâche du bois. Il est de coutume que les plumes ornent nos têtes comme une décoration. Laissez l'animal faire de nouvelles structures et oubliez sa peau ! Le deuxième objet – Torque – est grignoté par des souris. Le papier en couches forme une texture unique. Je cherche une approche opposée au potentiel de l'exploitation animale. La troisième parure – Masque – est créée par des abeilles. Sur les structures métalliques posées sur le nez, elles ont construit des alvéoles de forme aléatoire (mais toujours intéressante), qui génère une odeur et une sensation particulière.

Les bijoux sont minimalistes pour faire ressortir les créations des animaux. La collection est réunie par des couleurs naturelles et l'utilisation de quatre matières seulement: laiton, bois, papier, cuir. Elle est complétée par des objets (moins extravagants) qui deviennent des bijoux après l'action destructive d'un animal particulier. Cela crée une connexion entre l'animal et le porteur de bijoux, dans une forme toujours unique.

Les bijoux révèlent la beauté intérieure des animaux, ils conservent une certaine vie qui crée un récit fait d'éthique entre le bijoutier, l'art et la personne qui porte la pièce.

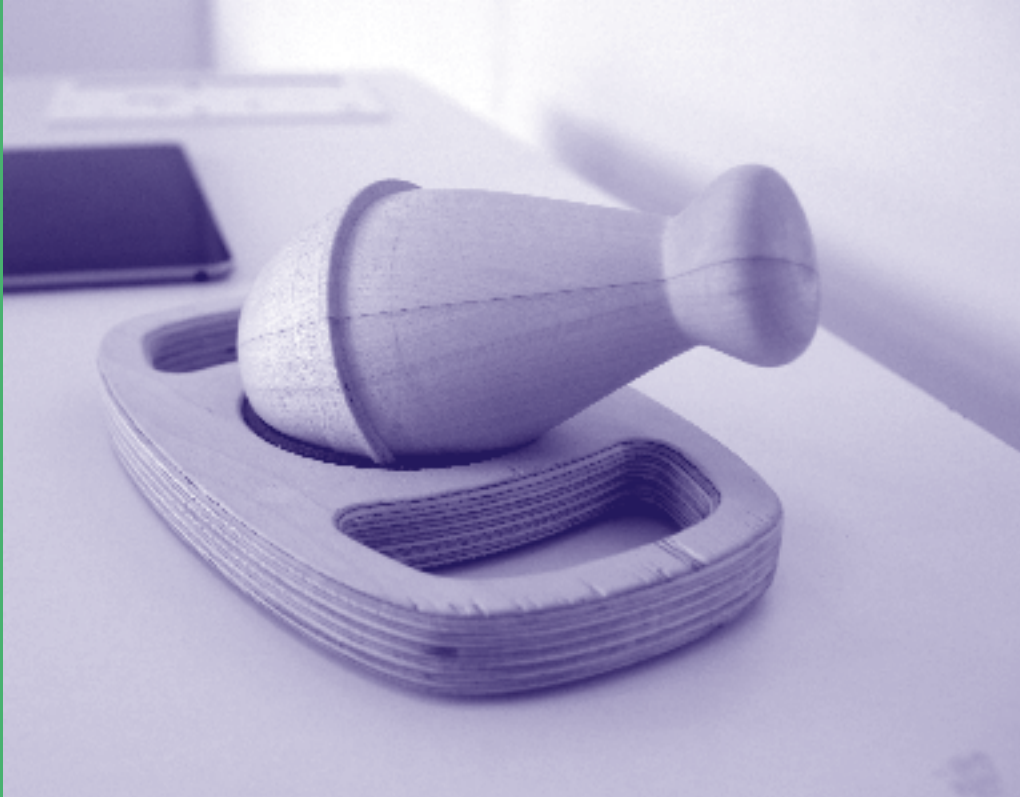


Section: *Design objet et espace*

Tuteurs: *Ludovic Duhem,
Catherine Hospital*

Mail personnel: *bara.ou.cz@gmail.com*

Site personnel: *baraou.weebly.com*



ELISA PIRAS COOKING Therapy, mObilO

Handicap, rééducation,
outils physiques et numériques

Mon travail questionne la réponse du design aux besoins des personnes en situation de handicap moteur et cherche à dé-stigmatiser l'objet d'aide pour favoriser le bien-être psychologique et physique de la personne et de son entourage. Comment réinterpréter l'objet de rééducation motrice pour favoriser son utilisation régulière et l'attention durant les « exercices » effectués ?

COOKING therapy est un site internet délivrant des conseils pour s'auto-rééduquer chez soi, en complément des séances de kinésithérapie. L'objectif est de réduire le temps de récupération après un traumatisme physique des membres supérieurs. Dans cette démarche, je n'ai pas cherché à concevoir de nouveaux objets mais à exploiter le potentiel rééducatif des objets du quotidien en adaptant ou en stimulant leur utilisation. Elle vise à rétablir l'harmonie naturelle des gestes de manière ludique et valorisante. Il est nécessaire de travailler la récupération fonctionnelle du membre en soignant les amplitudes et la souplesse, puis la force musculaire. *COOKING therapy* est aussi un gain de temps pour les professionnels, régulièrement amenés à créer des fiches individuelles d'exercices. Après analyse, j'ai utilisé les outils d'aide à la préparation des repas, activité quasi-quotidienne et pour laquelle certaines actions peuvent être pénibles. Les exercices associés aux objets montrent les mouvements à effectuer en fonction des articulations, épaule/coude, poignet et doigts. L'onglet *cuisiner* propose une sélection de recettes de cuisine adaptées. L'espace d'échange permet aux internautes de partager leurs expériences et de nourrir une plate-forme amenée à évoluer. Ce projet amène le jeu dans la réadaptation des enfants et des adolescents avec un déficit moteur dans les membres supérieurs liés à des troubles neuromusculaires. La perte de la force due aux muscles qui s'atrophient provoque des difficultés pour se servir des bras ou des mains. J'ai travaillé avec les services d'ergothérapie du centre Jean Lagarde (Haute-Garonne) et l'Institut d'Education Motrice de Savigné l'Évêque (Le Mans).

mObilO est un jeu stimulant les sens visuel et tactile pour rééduquer tout en divertissant son utilisateur. La forme de l'objet en bois d'érable permet de faire travailler la rotation de l'avant-bras et du poignet ainsi que le porté. L'objet et sa poignée de préhension s'adaptent à plusieurs prises en main pour que chaque enfant puisse les manipuler. Ils peuvent être associés à un support interactif doté d'une animation qui permet de captiver l'attention tout en guidant l'enfant. Il peut aussi utiliser la tablette sans objet avec une ou deux mains, en utilisant la paume, ses doigts ou son poignet. L'ergothérapeute ajuste le programme en fonction des capacités de l'enfant et de l'exercice souhaité.

Section: Design objet et espace
Mention: Félicitations du jury
Tuteurs: José Ferreira,
Catherine Hospitel

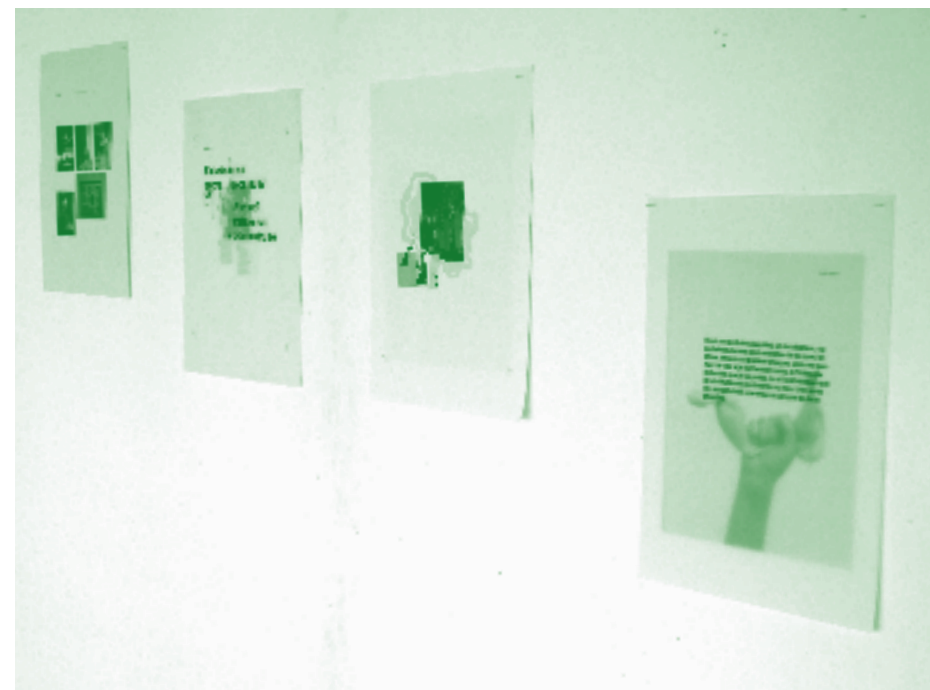
Mail personnel: piraselisaa@gmail.com



NINA SÉRÉNI

Rencontres plastiques

Création en dialogues

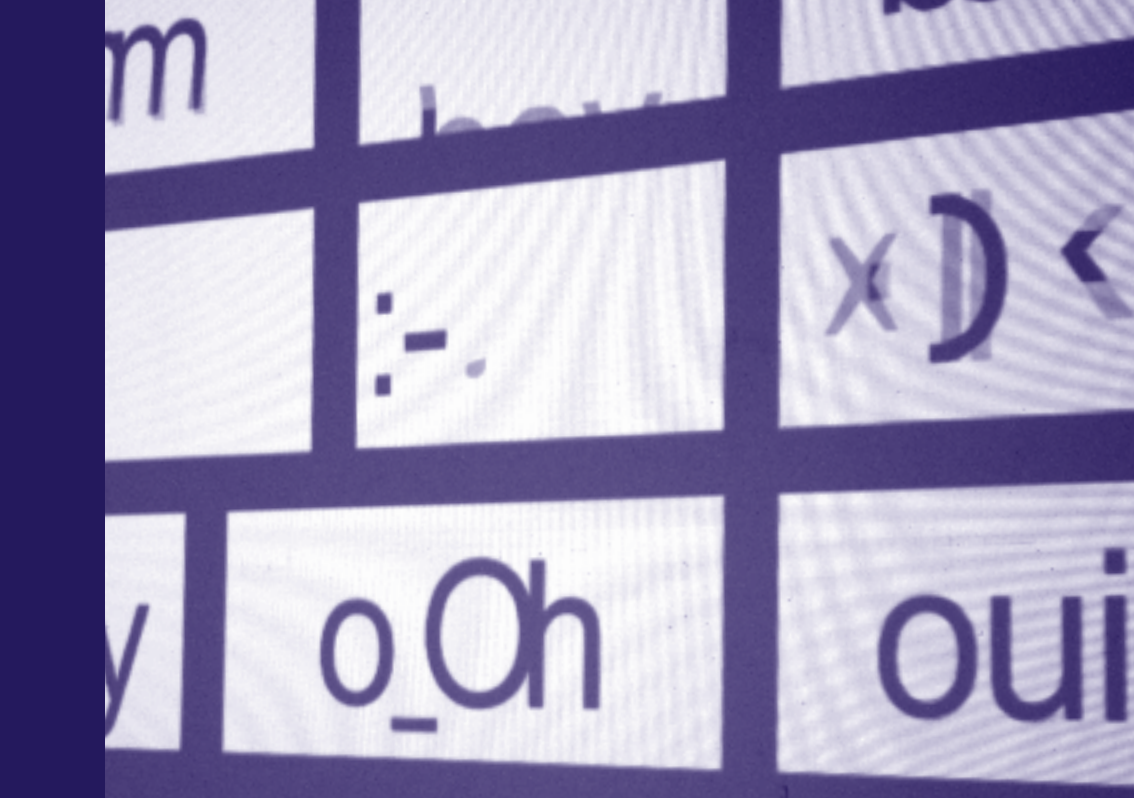


Mon travail est déterminé et imprégné par la notion de rencontre et mon mémoire tente de traduire une expérience, celle du bouleversement de la méthode par l'immersion dans l'exotisme d'une altérité partagée. Il n'est pas qu'une étude mais un récit partagé comme un journal de bord qui contextualise le travail développé en aval. C'est d'ailleurs le vécu de l'expérience qui donne lieu à la production. Si je devais définir ma position de graphiste, ce serait celle d'une immersion dans l'univers de l'autre.

Je pense qu'il y a une vraie richesse à tirer de ce positionnement si l'implication est totale, et c'est pourquoi je tente dans mon projet plastique d'investir trois espaces qui ont chacun leur identité propre. Je les travaille par le prisme de chacun des 3 créateurs avec lesquels je travaille. Chacun s'inscrit dans un univers singulier, avec des dialogues à l'intérieur de chaque projet. Cette idée de dialogue s'applique ici d'une façon particulière puisqu'il s'exerce à l'étranger, à Zlin en République Tchèque.

Section: *Design visuel et graphique*
Mention: *Félicitations du jury*
Tuteurs: *Maurice Huvelin,
Ludovic Duhem*

Mail personnel: sereninina@gmail.com



MARION VERPEAUX

Émotext

Écriture, oralité et réseaux
de messageries

Le projet *émotext* est le résultat de recherches sur l'écriture de l'oralité que j'ai menées dans le cadre de mon mémoire. La problématique soulevée était de créer une écriture de l'oralité computationnelle, sensible et personnelle.

J'ai développé l'idée que les nouvelles manières que nous avons de communiquer par les messageries instantanées, apportent de nouveaux questionnements sur la retranscription de la parole orale. Le point de départ de ma réflexion est mon échange universitaire au Canada. Utilisant constamment ces messageries, je voulais pouvoir en dire plus, les mots ne me suffisaient plus, je voulais qu'ils soient plus sensibles et plus personnels. Ce qui m'a amenée à porter mes recherches sur le langage vers la parole écrite dans le contexte des messageries instantanées.

La conversation des réseaux produit une dynamique porteuse de créativité et d'inventivité, portée par les outils du numérique. Les possibilités de l'ordinateur peuvent amener le sensible autrement que par la retranscription littérale de l'oralité. Le travail du texte comme le médium du médium, c'est-à-dire pour sa plasticité, est alors devenue une évidence.

J'ai donc travaillé à partir de l'*Arial*, typographie destinée à être une alternative à l'*Helvetica* sur Microsoft™, et qui est devenue la typographie du Web. Dans l'idée que la retranscription exacte de l'oralité est toujours vaine, j'ai pris comme base de travail tous les moyens de la représenter à l'écrit, ainsi que les possibilités de l'ordinateur et d'Internet. J'ai alors mis en présence un inventaire d'interjections et d'acronymes les plus fréquemment utilisés avec l'alphabet phonétique international et avec les émoticônes.

Ces associations me permettent donc de créer ce que j'appelle des émotextes : de courtes animations du texte qui permettent de lui donner vie. Je les nomme ainsi pour leur statut entre texte et image, entre sens et sensible, leur aspect personnel venant avec le choix des nuances et l'interactivité des animations lors de leur utilisation sur les messageries.

Section : *Design visuel et graphique*
Tuteurs : *Maurice Huvelin,
Sophie Monville*

Mail personnel : *verpeaux.marion@gmail.com*
Site personnel : *www.marionverpeaux.com*



Les autres diplômés de la promotion
DVG / DOE 2016 :

Manon Bouchet
Design visuel et graphique
mbouchet@esad-orleans.fr

Manuela Bourboulon
mbourboulon@esad-orleans.fr
Design visuel et graphique

Axelle Capel
acapel@esad-orleans.fr
Design visuel et graphique

Ariane Gaubert
agaubert@esad-orleans.fr
Design visuel et graphique

Dahye Kim
dkim@esad-orleans.fr
Design visuel et graphique

Prune Thibaut
pthibaut@esad-orleans.fr
Design visuel et graphique

Wenhao Wang
wwang@esad-orleans.fr
Design visuel et graphique

Lucien Bosch
Design espace, objet
lbosch@esad-orleans.fr

Anthony Gralhien
Design espace, objet
agralhien@esad-orleans.fr

Imène Lafendi
Design espace, objet
ilafendi@esad-orleans.fr

Charlotte Leclaire
cleclaire@esad-orleans.fr
Design espace, objet

Lucas Santana Machado
Design espace objet
lsantana@esad-orleans.fr

L'ÉSAD Orléans

L'École supérieure d'art et design d'Orléans est un Établissement public de coopération culturelle (EPCC) dédié à l'enseignement supérieur artistique. Elle fait partie du réseau des écoles d'art publiques du ministère de la Culture.

Elle forme 300 étudiants à temps complet et les amène au grade Master II.

Comptant une cinquantaine de professeurs et assistants d'enseignements pour près de 300 étudiants, l'ÉSAD Orléans se distingue par sa spécificité design, du signe à l'espace, au sein des enseignements supérieurs artistiques français.

La question du design (du dessin au dessein) à l'École supérieure d'art et de design d'Orléans accompagne la question de la création. Ancrée dans une approche artistique contemporaine, imaginative et prospective, elle fonde les projets qui se déploient du signe à l'espace, du corps à l'image, du matériel à l'immatériel, du sensible à l'interactif.

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

Présidente : Béatrice Barruel
Directrice générale : Jacqueline Febvre
Directeur des études : Frédéric Mary
Secrétaire générale : Patricia Pujol

Exposition Jeunes Designers 2016 :

Coordination : Gunther Ludwig
Scénographie : Joachim Jirou-Najou,
assisté de Vincent Gallas, diplômé DOE
Régisseur : Pascal Gislot, Stéphane Detrez,
les équipes techniques et les équipes administrative de l'ÉSAD
Aide au montage : Dino Huskic et Quentin Gressard,
étudiants 4^e et 5^e DOE
Coordination communication /
relations extérieures : Catherine Bazin
Relectures et corrections : Marie Danse
et Angélique Swierczynski
Graphisme : Alisson Haguenier et Tristan Bézard, diplômés DVG

Enseignants tuteurs de diplômes DNSEP :

Emmanuel Cyriaque, coordinateur visuel et graphique,
Claire Le Sage, coordinatrice objet et espace,
Olivier Bouton, Emmanuel Cyriaque, Panni Demeter,
Ludovic Duhem, Catherine Hospitel, Maurice Huvelin,
José Ferreira, Véronique Jautée, Joachim Jirou-Najou,
Didier Laroque, Claire Le Sage, Gunther Ludwig,
Uli Meisenheimer, Felipe Martinez, Jean-Gabriel Monnier,
Sophie Monville, Stéphane Pichard, Laurence Salmon,
Nicolas Tilly, Raphael Uhrweiller, Eric Verrier, Alessandro Vicari
et les équipes pédagogiques

Remerciements à la Direction du Développement Numérique
et de la Ville Intelligente (particulièrement Nadine Poisson
et Claire Bétrouni), Ville d'Orléans, aux équipes du LAB'O et à l'Agglo

ÉSAD Orléans
14 rue Dupanloup
45000 Orléans
www.esad-orleans.fr
+ 33(0)2 38 79 24 67

