

J E U N N E S

D E S I G N

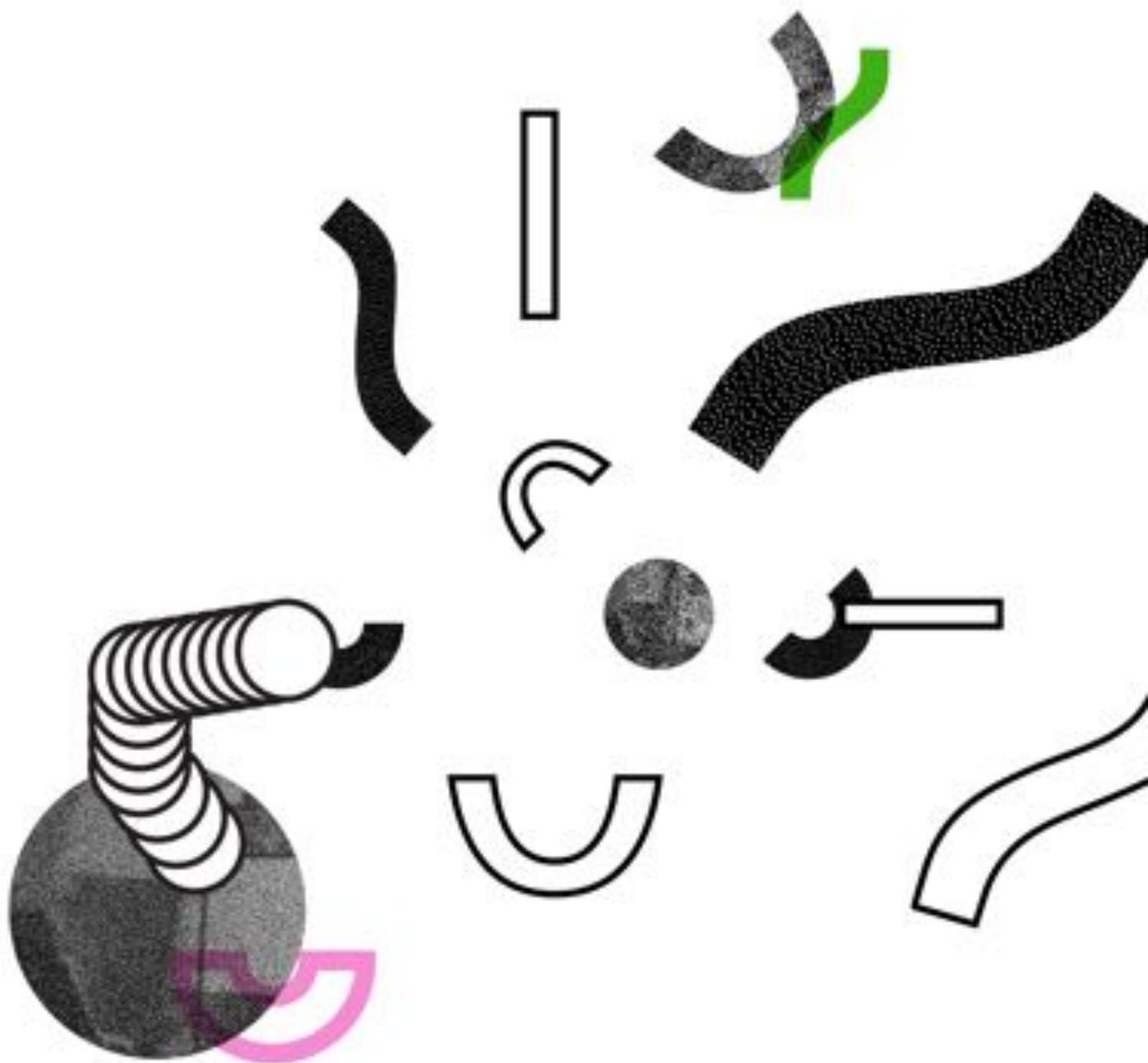
* École
supérieure
d'Art
et de
Design
d'Orléans

R S

2 C



C A T A L O G U E





Publication
de l'ÉSAD Orléans
École supérieure
d'art et de design

www.esad-orleans.fr



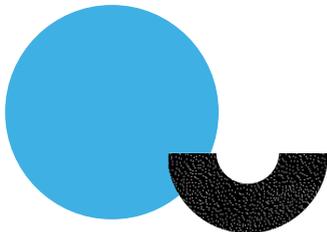
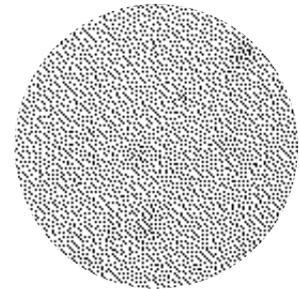
Le mot de la Présidente À l'heure de la Métropole

30 étudiants présentés et 30 étudiants diplômés au grade MASTER cette année à l'ÉSAD Orléans...

C'est donc un vrai plaisir pour moi, en tant que présidente de l'ÉSAD et vice-présidente d'Orléans Métropole, que de féliciter la cohorte 2017 dans son intégralité. Après le LAB'O l'année dernière et l'Hotel Groslot l'année précédente, l'exposition se tient cette année au Théâtre d'Orléans/Scène nationale. Elle montre l'étendue des approches et la diversité des talents de ces étudiants, tout juste diplômés de l'École supérieure d'art et de design d'Orléans et désormais « jeunes designers ». À l'heure où la Métropole Orléanaise se met en place, ils constituent plus que jamais une pépite pour l'avenir d'un territoire comme le nôtre, proche de Paris, capitale de la création.



Béatrice Barruel
Présidente de l'ÉSAD Orléans,
Vice-présidente
d'Orléans Métropole



Ils seront demain...

Chaque année une promotion de l'ÉSAD s'échappe vers « la vraie vie ». Cette année, ils sont trente à avoir passé leur diplôme, à avoir réussi ce DNSEP au grade Master... Ce livret présente les travaux des 14 étudiants exposés (mentionnés ou félicités) cette année au Théâtre/Scène nationale, et l'ensemble de la cohorte 2017.

Ils seront demain designers, graphistes, illustrateurs, vidéastes, web designers, formés à la recherche et à la création d'images, de signes, d'espaces, d'objets. Ils dessineront notre mobilier, nos affiches, nos interfaces, notre environnement... Les voilà confrontés au réel.

Ils ont été formés pendant 5 années à l'ÉSAD¹. Au-delà de leurs compétences de jeunes créateurs sensibles et imaginatifs, formés à passer de l'idée au projet, la plupart de nos 30 diplômés 2017 ont voyagé en Europe ou dans le monde. Les voilà capables de faire face et de proposer de nouvelles pistes de projets, de conceptions, d'interactions, d'échanges, de services pour une société plus légère et imaginative.

Le langage de la création parle toutes les langues. Il s'enrichit de toutes les cultures. Il permet de se mélanger... il doit se frotter à l'art, à la culture, à la science, au territoire, au juridique, à l'économique, au social.

Rien n'est jamais un hasard... Après avoir exposé les diplômes au FRAC Centre-Val de Loire, à l'Hôtel Groslois, au LAB'O², nous voilà invités par le Théâtre/ Scène Nationale d'Orléans. La question de la scène, de la mise en espace, du rapport au corps et à la parole font aussi partie de ce qui habite le designer comme penser à nos espaces pour les habiter différemment donne aussi, au-delà des coutumes et habitudes, du sens, du bonheur, du confort, de l'élégance, du plaisir. Faciliter la vie, et permettre de rêver dans une approche imaginative, sensible et prospective... C'est aussi un peu cela le rôle du designer...

« Pour moi le design est une façon de débattre de la vie » Ettore Sottsass³

Et en effet, les projets exposés cette année montrent l'importance du collectif, du partage, de la générosité, dans la démarche d'un jeune designer aujourd'hui. Leurs recherches parlent d'interactions sociales, cherchent à reformuler l'idée de démocratie, à sensibiliser les enfants au monde du vivant, à la lecture d'image, à la typographie, à inventer des messages pour l'espace public, à redonner de l'autonomie à des personnes dépendantes, à redonner du pouvoir à l'homme et au consommateur, en allant jusqu'à suivre Victor Papanek⁴ dans son ambition de construire des réalités différentes. À imaginer le monde du travail de demain et à explorer le futur, à épuiser des formes au service d'usages nouveaux ou de réflexions sensibles nouvelles. Un bon début pour apporter de nouveaux regards sur notre monde...

Alors certes nos jeunes designers sont encore jeunes. C'est leur défaut peut-être ? C'est surtout leur qualité. À eux de faire leurs expériences. À vous de les accompagner.

Que chacun soit ici remercié, enseignants, étudiants, équipes, tutelles et partenaires et bien sûr le Théâtre d'Orléans/Scène nationale...

¹ Certains nous ont rejoints en cours de cursus.

² Laboratoire du numérique de la Métropole.

³ 1981, E Sottsass (1917- 2007) était designer, notamment fondateur du groupe Memphis

⁴ V Papanek (1923-1998), Design pour un monde réel, 1972.

«Jeunes designers 2017», diplômés exposés...

Loraine Portigliatti

Graphisme
d'émancipation
citoyenne

Laura Audin

Vu de ma fenêtre

Léo Bonhomme

L'image dans la ville

Violaine Toth

L'insecte:
un vecteur poétique

Delphine Mistler

Culture
et sensibilisation
graphique

Anne Mérienne

Mieux vaut tard que jamais,
design pour la créativité
du quatrième âge

Florent Berthier

Tempo

Léo Morales

À la casserole

Claire Dumont

Get Heat

Marine Bizon

47°54'02.09'' N

Lola Caillé

2048

Nicolas Funtowicz

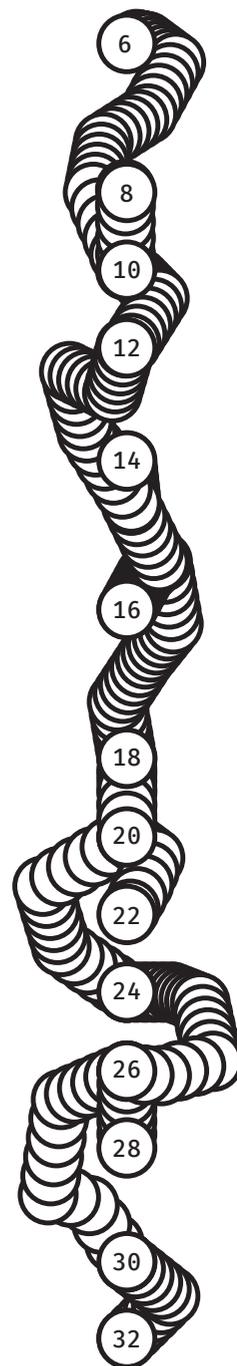
Wouldn't that
be wonderful?

Clément Benhaïm

Segment 21

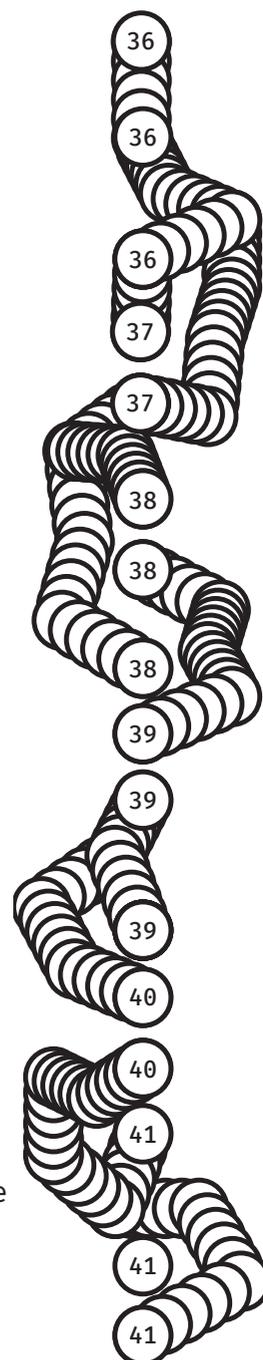
Eden Topall - Rabanes

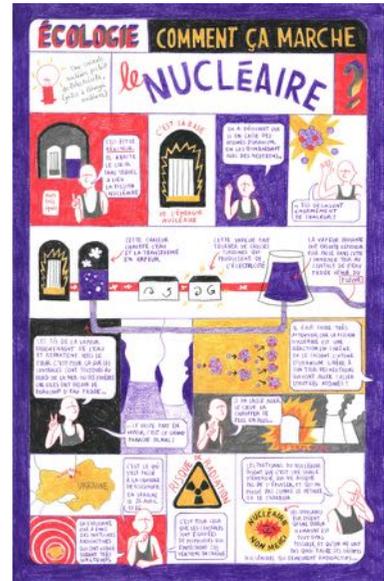
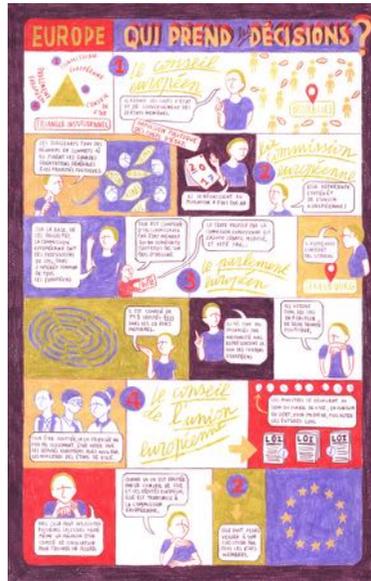
Tentative d'épuisement
d'une forme



Diplômés 2017, suite...

Amélie de Lataillade	Édition alternative et économie responsable
Audrey Pucinelli	Le graphisme collaboratif: participer, contribuer, accompagner
Margaux Boidron	Fake News / PICT
Rachel Belorgane	Données sensibles
Maëva Moatti	ODAY, le journal numérique
Achille Rechtman	Coulisse!
Martin Guth	Le projet Khépri et sa communication partagée
Oscar Dorby	Khépri
Charles Assier	Citizen Tools
Mégane Blanvillain	E-MOTIONS, le langage des émotions, variations, nuances et enrichissement
Julien Delwaulle	Détournement
Anaïs Vernaoudon	Le voyage autrement
Komal Abdul Sattar	Dastarkhan
Charlène Leroy	L'heure bleue - Présence au monde dans la photographie et la lecture
Léa Bailly	L'évasion de l'individu social
Aymeric Vercier	Chemin Faisant





LORAINÉ PORTIGLIATTI

Graphisme
d'émancipation
citoyenne

Félicitations

Design visuel et graphique

Tuteurs: Sophie Monville
et Raphael Uhrweiller

lportigliatti@gmail.com





J'ai voulu m'interroger sur la démocratie et tenter de comprendre comment notre système fonctionne. Je suis partie du fait que les citoyens doivent se réapproprier le pouvoir de décision en France afin de participer à la politique du pays. Beaucoup de gens se désintéressent de la politique dont ils ne comprennent pas les enjeux, ceux-ci étant confisqués par ceux qui en ont fait une carrière. Mon projet s'oppose donc à l'idée reçue selon laquelle la population dans sa diversité ne serait pas capable d'assimiler des sujets de la vie publique afin de participer pleinement à la vie et à l'organisation de la société. Si l'on considère l'égalité des intelligences, chacun est capable, par le simple fait de comparer deux choses qui lui sont énoncées, de formuler une opinion raisonnable.

Mon deuxième questionnement s'est porté sur les médias avec un constat: les médias traditionnels ne permettent pas de faire émerger une information de qualité par manque d'espace et de temps. Cependant, il me semblait nécessaire

de prendre le temps de décortiquer des sujets de société, pour permettre la comparaison de données par les citoyens.

Dans ma pratique, j'interroge un média alternatif: des images faites à la main, installées dans la rue, pour reprendre le temps de construire l'information relative aux sujets de société. Ces images invitent le passant à s'arrêter dans l'espace public à prendre le temps de la lecture. Je me suis particulièrement intéressée au médium de la bande dessinée, en créant un format hybride entre la BD et le graphisme, en sortant le récit dessiné de l'espace du livre. Tous les autres supports expérimentés témoignent de ces questionnements, comme les affiches réalisées à la peinture, dans la lenteur, souvent non-reproductibles, qui viennent, grâce à des expositions éphémères, créer des espaces de débat sur les places publiques. J'essaie de rester objective, l'idée n'est pas de convaincre, mais d'émanciper, en rendant lisibles les faits.

8

LAURA AUDIN

Vu de ma fenêtre

Mention

Design visuel et graphique

Tuteurs : Gunther Ludwig
et Stéphane Pichard

lauraaudinblog.wordpress.com

laura.audin@gmail.com



Pour mon travail théorique, j'ai étudié les interactions sociales dans la ville à l'échelle du quartier. Aujourd'hui, on a plus de relations à son quartier qu'à la globalité de sa ville.

Je me suis appuyée sur le quartier des Mordacs de la ville de Champigny-sur-Marne, dans la banlieue parisienne. Je voulais comprendre comment, quand une situation semble bloquée, l'art peut recréer du lien. Quel rôle l'art peut-il jouer dans la relation de l'habitant à son quartier, ce qui inclut son rapport à l'espace public et aux autres habitants.

J'ai développé un travail vidéo et audio au cœur du quartier. J'ai créé le paysage sonore des Mordacs en donnant la parole à ses habitants. Mon protocole ouvert leur a permis d'exprimer librement la singularité de leur point de vue sur ce qu'ils voient du quartier mais aussi ce qu'ils aimeraient en voir.

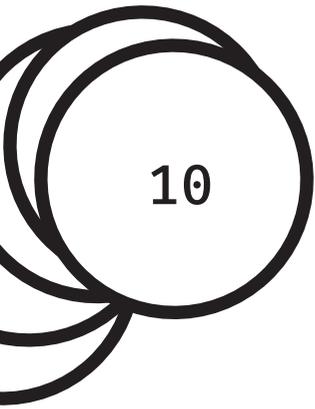
Dans mes vidéos, j'utilise des outils simples issus du quotidien comme des scotchs, des gélatines et des miroirs, avec lesquels j'interviens entre l'espace du réel et celui de la prise de vue. La surface de l'objectif est ma fenêtre d'observation sur le quartier.

La forme de mes vidéos questionne les composantes de l'image : la lumière, les couleurs RVB, l'exposition, le cadre, l'angle de vue, la verticalité et l'horizontalité... Mes vidéos vont de l'observation fine à la fiction pour voir autrement ce quartier et pouvoir l'habiter différemment car habiter l'espace c'est le créer.

Il ne suffit pas de détruire les tours des grands ensembles pour changer la situation sociale, mais un travail sur l'image des quartiers de banlieue est nécessaire. Le principal enjeu est d'inclure l'habitant dans le processus de transformation de ces espaces de vie collectifs.

www.tourisme-champignysurmarne.fr/balades-sonores-aux-mordacs/les-episodes/item/277-10





10

LÉO BONHOMME

L'image
dans la ville

Mention

Design visuel et graphique

Tuteurs: Ludovic Duhem
et Uli Meisenheimer

www.leobonhomme.eu

contact@leobonhomme.eu



Je me suis lancé dans un projet autour de l'image dans la ville avec la question du temps de lecture et de l'attention en vue de retenir les lecteurs citadins. L'idée m'est venue d'expérimenter et de mettre en place des visuels animés capables d'éveiller la curiosité du lecteur. J'ai commencé à travailler diverses formes en mouvement pour venir recouvrir des messages. Ce schéma nous invite à prendre un certain temps de lecture pour pouvoir décrypter les ensembles.

Les visuels ont été adaptés en posters imprimés qui, implantés dans l'espace urbain, prennent vie sous une forme en réalité augmentée pour les passants munis de smartphones, leur délivrant ainsi un message « Hi! ». L'idée première d'un jeu de lecture était faite mais j'ai voulu élargir la cible de mon opération pour m'orienter vers des dispositifs plus directs.

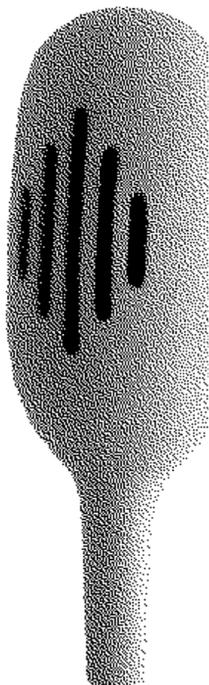
Le projet a évolué vers l'idée de panneaux écrans installés dans certains endroits de la ville. Le principe était de faire varier des images

en fonction des facteurs de dynamique de l'espace urbain tels l'agitation, les mouvements, les passages ou autres... Les structures disposeraient de capteurs et de programmes qui ordonneraient certaines actions à l'image. Différents scénarios ont été imaginés, mais j'ai choisi de concrétiser un de ces projets par une image qui se joue du bruit environnant.

Pour cela j'ai conçu un programme couplé à un microphone et un dispositif d'affichage que j'ai pu mettre en situation. On se rend compte des différents états de l'image diffusée lorsque celle-ci subit les agitations. On pourrait plus ou moins apprécier cette image dans des endroits calmes ou convoités ainsi qu'à différentes heures de la journée. Son message « Le silence est d'or » témoigne de ce qui ressort de la ville et de notre impact.



12



VIOLAINE TOTH

L'insecte :
un vecteur poétique

Félicitations

Design objet et espace

Tuteurs : Laurence Salmon
et Claire Le Sage

www.tothviolaine.com

tothviolaine@gmail.com

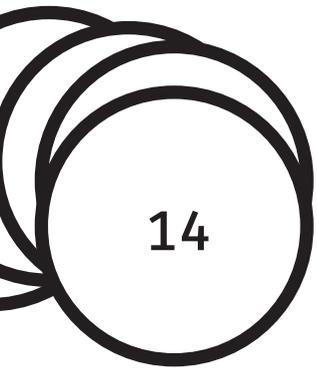


En imaginant mon projet de sensibilisation des enfants aux manifestations du vivant et aux insectes pollinisateurs urbains, j'ai tenté d'apporter une réponse aux interrogations que je posais dans mon mémoire: « Les écosystèmes urbains comme outils poétiques vers une autre approche de la nature en ville ». Ce programme de sensibilisation consiste en plusieurs dispositifs imaginés pour les parcs floraux et autres jardins pédagogiques facilitant l'approche de l'insecte par l'enfant à travers le jeu, les postures du corps et la créativité.

J'ai d'abord adapté le plan du Parc floral de la Source qui était mon lieu d'expérimentation pendant toute ma recherche. La carte n'est plus un plan du dessus conventionnel mais un parcours botanique à colorier. Les dessins correspondent aux différentes typologies de végétation que l'on rencontre dans ce parc et renvoient à une signalétique dans l'espace du parc.

Ensuite, pour ponctuer la promenade de l'enfant dans le parc et l'encourager à s'arrêter pour observer ce qui l'entoure, j'ai imaginé des micro-observatoires à insectes. Certains de ces dispositifs sont pourvus de modules attirant les pollinisateurs (abreuvoir, refuge, mangeoire, fleurs odorantes) pour faciliter leur observation et signaler leur présence.

Pour conclure cette approche, j'ai mis en place différents ateliers pédagogiques pour permettre à l'enfant de restituer ce qu'il a vu et de développer sa créativité, son empathie pour les insectes pollinisateurs grâce à diverses formes, couleurs et textures.



14



DELPHINE MISTLER

Culture
et sensibilisation
graphique

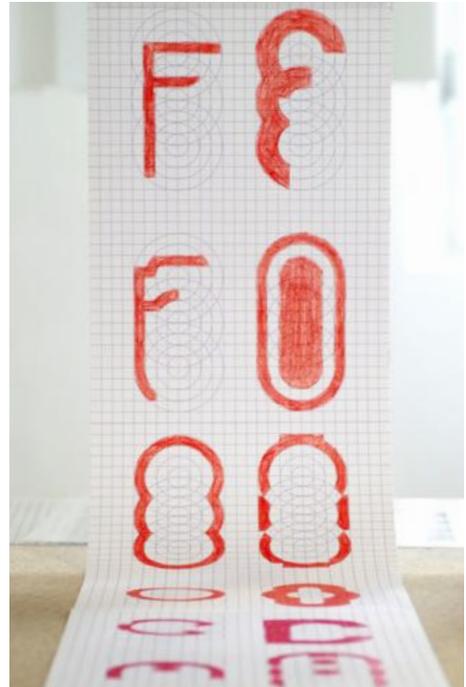
Félicitations

Design visuel et graphique

Tuteurs: Ludovic Duhem
et Uli Meisenheimer

www.delphinemistler.fr

del.mistler@gmail.com



L'image occupe aujourd'hui une place primordiale dans les sociétés occidentales. Elle a ce rôle économique important où elle fait vendre, manipule, stimule des envies et des pulsions. Comme toute forme d'art, l'image est sujette à interprétation et c'est cette interprétation de tous pour ces objets graphiques qui doit être stimulée et provoquée. La sensibilisation au graphisme apparaît donc comme nécessaire à l'appréhension d'une réflexion sur la valeur et le rôle de l'image tant du point de vue artistique, qu'économique, social ou politique.

Ce projet est dédié à des enfants âgés de 8 à 11 ans, qui se trouvent alors en plein cœur de leurs apprentissages culturels. Le langage et l'écriture en faisant partie, ce projet se développe autour de la typographie, axe le plus adapté à cette tranche d'âge, permettant d'éveiller au signe. Les ateliers créés ont pour vocation de transmettre une utilisation complémentaire de la lettre, qui font découvrir aux enfants qu'il existe un espace où la lettre ne possède pas que cette fonction utilitaire première qui est celle d'écrire ou de transmettre des informations, mais en comprenant qu'une lettre est avant tout une forme, rythmée

d'imbrication, de composition, d'élaboration, de couleur, d'échelle et de support et qu'elle peut se construire seul ou à plusieurs.

Grâce à l'étude des différentes pédagogies alternatives, des techniques de médiation et à la suite de diverses enquêtes de terrain auprès de différents acteurs de la transmission artistique, le parcours proposé a été développé en trois pôles distincts, mais en lien. Le premier concerne la divulgation de la culture typographique, le second initie à la construction de la lettre et le troisième pôle propose de détourner la lettre de son utilité première pour se tourner vers d'autres champs tels que l'illustration ou l'architecture. L'ensemble des outils créés a été élaboré dans une démarche proche de celle établie par Célestin Freinet, où les enfants font pleinement parti du processus de création et où chacun des outils a été pensé avec eux et en fonction d'eux.

Le parcours présente des ateliers, contenant divers outils interrogeant à la fois l'espace, les différents supports et les gestes opérés par l'enfant où la créativité, le jeu et la transmission font partie intégrante du projet.



16

ANNE MÉRIENNE

Mieux vaut
tard que jamais,
design pour
la créativité
du quatrième âge

Mention

Design objet et espace

Tuteurs: Ludovic Duhem
et Catherine Hospitel

ann.merienne@laposte.net



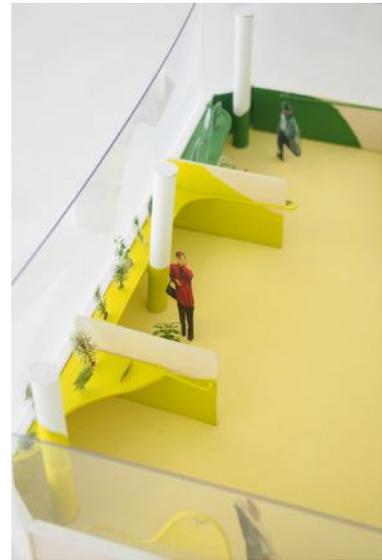
«Créer, voilà la grande délivrance de la souffrance, voilà ce qui rend la vie légère.»
Friedrich NIETZSCHE

La question de la créativité et de ses éventuels bienfaits m'est apparue comme un fil rouge concernant à la fois le designer et n'importe quel autre humain, du plus jeune au plus âgé. Ainsi s'est imposée à moi la problématique suivante: comment le designer peut-il contribuer à maintenir la créativité d'une personne âgée atteinte par exemple de démence sénile? Comment tirer profit du vécu, des capacités d'une personne âgée touchée par des pertes de toutes sortes, des changements de comportements et ainsi contribuer à l'efficacité du soin? Comment, en restaurant des sensations de plaisir, parfois un sentiment d'utilité, contribuer en tant que designer à diminuer les phénomènes d'exclusion de «l'autre différent»?

À partir de l'observation d'ateliers animés par des professionnels (aides-soignants, ergothérapeutes,

psychomotricienne) dans un centre d'accueil de jour Alzheimer à Paris, puis de la réalisation d'ateliers menés avec une dizaine de personnes âgées, j'ai affiné mon analyse des problématiques d'espace avec l'intention d'améliorer la circulation et la communication.

J'ai imaginé une signalétique, déclenchée par la visibilité de mains courantes, amenant les personnes âgées, grâce au maintien de ces barres, à observer l'espace qui les entoure et à visualiser par une signalétique murale la suite des éléments. Ces mains courantes, outre leur fonctionnalité habituelle qui permet à la personne de se tenir pour avancer, pourront recevoir des plantes, des objets et deviendront un espace dédié aux réalisations des ateliers créatifs au sein du centre d'accueil. Ce projet collaboratif, en pleine conscience de vouloir faire changer les choses, apporte aux personnes participantes, en décentrant les problèmes de maladie, une valorisation de leur potentiel créatif et de leur bien-être.





FLORENT BERTHIER

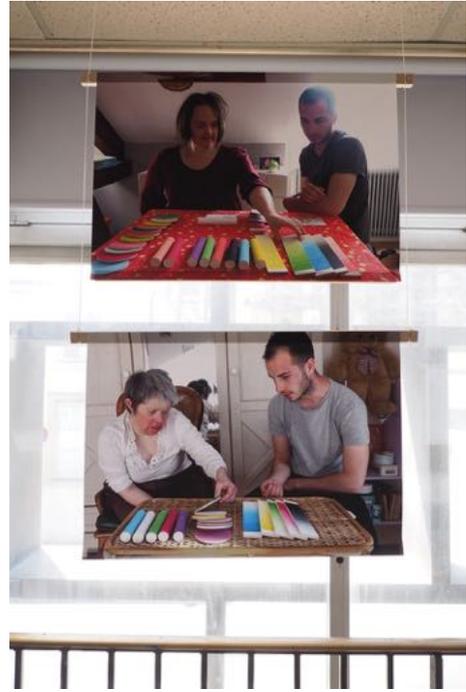
Tempo

Félicitations

Design objet et espace

Tuteurs : Laurence Salmon
et Joachim Jirou-Najou

berthierflorent18@gmail.com



Concevant le design comme une pratique prioritairement sociale, j'ai souhaité travailler pour et avec des personnes trisomiques 21 dont le niveau de cognition ne leur permet pas de s'orienter seules dans l'espace-temps. Mon projet de DNSEP a un double objectif: apporter plus d'autonomie à ces personnes et les valoriser. L'établissement dans lequel j'ai développé ce projet s'appelle le Clos Roy, il se situe à Lorris, près d'Orléans. J'y ai fait plusieurs séjours grâce auxquels j'ai pu mieux appréhender et comprendre la perception du temps des patients.

Le résultat de ce travail de plusieurs mois est un « objet-outil » composé de couleurs et d'images qui, grâce à l'application numérique connexe, permet aux personnes déficientes de se repérer plus facilement et de passer d'une activité à une autre plus simplement au cours de la journée. Cet outil est adapté à chacun et personnalisé, avec les encadrants, favorisant ainsi des moments d'échanges rapprochés et plus de connivence.

La conception de ce projet s'inscrit dans ce que l'on appelle le « Design for all » car il peut s'adresser à un public élargi - enfants, personnes âgées, etc. C'est une alternative à l'heure analogique qui est utile lorsqu'on ne sait pas lire l'heure et/ou que l'on a besoin de repères dans le temps.



LÉO MORALES

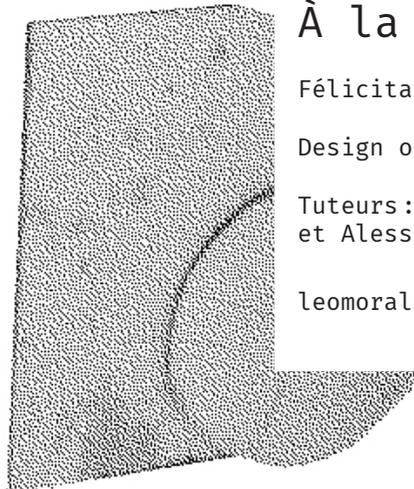
À la casserole

Félicitations

Design objet et espace

Tuteurs : Laurence Salmon
et Alessandro Vicari

leomoralessdesign@gmail.com





Aujourd'hui, près d'un tiers de la production alimentaire mondiale n'est consommée sous aucune forme. Le gâchis alimentaire apparaît dans nos sociétés occidentales industrielles, notre culture de la consommation où le beau, le neuf et notre rapport à l'instantané dans nos achats sont de coutume. Pourtant, nos déchets sont aussi des richesses qui débordent de nos poubelles.

De nombreuses entreprises et initiatives citoyennes le prouvent en alliant créativité et technicité dans leur manière d'approcher, gérer, recycler et sur-cycler les déchets. Mais ils se heurtent tous à une barrière culturelle qui les rend repoussants pour le grand public. Il y a donc un besoin de sensibilisation pour faire comprendre que nos poubelles débordent de richesses, particulièrement en cuisine.

Re-Belle, *les Repêchés Mignons* ou encore *J'aime Boc'Oh* sont de petites entreprises mettant en application un sur-cyclage alimentaire avec de nombreuses valeurs responsables. À une échelle locale, ils récupèrent les fruits et légumes invendus des petites surfaces



alimentaires de ville, afin de les transformer dans leur cuisine en compotes et confitures originales qu'ils revendront dans ces mêmes magasins.

À la casserole est un outil mobile s'intégrant dans leur scénario global afin de déployer au milieu de leur routine de glanage un atelier de sensibilisation urbaine en partenariat avec les petites surfaces.

Ainsi, sensibilisation, promotion et coopération des deux ensembles se retrouvent pour créer un laboratoire d'expérimentation, où des passants pourront, sur le chemin de leurs courses déguster, débattre autour du gâchis alimentaire et s'essayer à la confection de recettes créatives avec les fruits et légumes jetés par le magasin. Le but est de créer une expérience positive autour d'un concept qui ne l'est pas et de créer des réflexions pour les passants en leur proposant d'adopter des comportements plus responsables face aux gâchis chez eux, en sur-cyclant leurs aliments ou dans leurs magasins, en préférant l'achat d'aliments plus responsables.

22

CLAIRE DUMONT

Get Heat

Mention

Design objet et espace

Tuteurs : Ludovic Duhem
et Claire Le Sage

www.behance.net/cdumonte0cf

claire.dumont.31@gmail.com



Mon projet de diplôme s'inscrit dans une recherche sur les objets techniques et les gestes dans la cuisine. Dans un contexte où nous sommes entourés d'objets complexes et où nos interactions avec eux se limitent souvent à de simples effleurements d'écran, la manipulation d'un objet technique « ouvert » pourrait constituer une alternative pour les rendre plus « compréhensibles ».

Au sein de la cuisine, les gestes deviennent inexistantes ou minimales à partir de la phase de cuisson car les appareils sont généralement « fermés ». Repenser la gestuelle liée à la cuisson a donc été l'origine de ce projet.

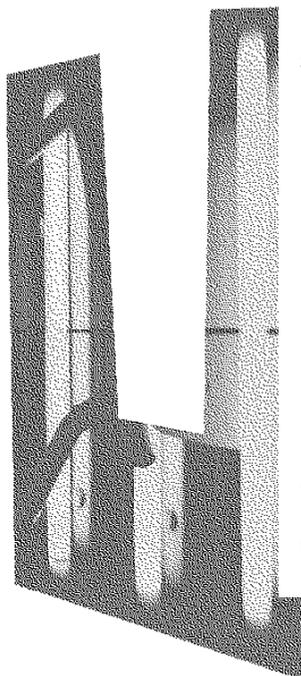
Get Heat constitue un nouveau foyer de cuisson. En se servant de l'induction comme énergie, les gestes autour de la cuisson sont repensés pour permettre un usage plus libre et sensible de la chaleur. L'induction, technique parfois méconnue, est économe en énergie et sécuritaire puisqu'elle ne chauffe que le récipient à cuire.

Le plateau de contact sert à alimenter des modules à induction, les « pierres », en électricité grâce à un réseau de fils émergents à des points de contact, sécurisés par un système d'interrupteurs aimantés. Lorsqu'une « pierre » se trouve sur un des contacts du plateau, elle reçoit de l'électricité; un champ électromagnétique apparaît et crée de la chaleur. Get heat permet alors de manipuler notre énergie grâce à ces « pierres » qui ont une puissance de chauffe différente: feu vif, feu moyen, feu doux. Si une des « pierres » tombe en panne, il suffit de la réparer ou de la remplacer sans pour autant changer tout le dispositif.

Enfin, un dôme thermique vient compléter l'ensemble pour permettre la cuisson « au four » des aliments. Il renvoie la chaleur produite par induction vers le plat pour le chauffer uniformément. Sur une même surface, on peut désormais découper et préparer les aliments puis les faire cuire. Le geste revient au centre du foyer et la manipulation permet à l'usager une liberté d'utilisation en fonction de ses besoins.



24



MARINE BIZON

47° 54' 02.09'' N

Félicitations

Design objet et espace

Tuteurs: Laurence Salmon
et Olivier Bouton

www.marine-bizon.com

marine.bizon@gmail.com



Il s'agit d'imaginer un lieu dont l'histoire serait sans cesse en refabrication. Un lieu interrogeant les temporalités et les espaces aussi bien physiques que mentaux lorsqu'ils refusent de s'inscrire dans une linéarité.

C'est également l'opportunité d'imaginer un espace à l'image de personnages de fictions empruntés à la littérature et au cinéma qui dérangent autant qu'ils fascinent par leur faculté à s'échapper des cadres, des conventions et des chronologies.

Ainsi, diverses installations convoquant à tour de rôle l'image, le son, le volume et le dessin, cohabitent et dialoguent invitant le visiteur à déambuler librement dans cet espace entre fictions, souvenirs et réalités où les temporalités se dilatent pour mieux se recomposer.

26

LOLA CAILLÉ

2048

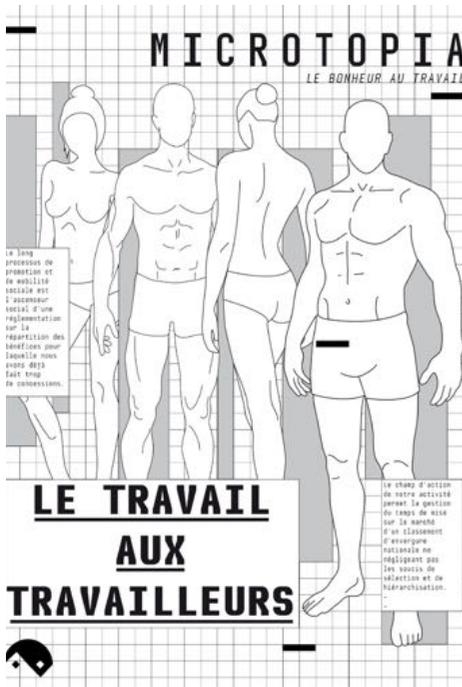
Mention

Design visuel et graphique

Tuteurs: Emmanuel Cyriaque
et Uli Meisenheimer

lolacll.wixsite.com/portfolio

caillelola25@gmail.com



Comme l'avaient prédit de nombreux philosophes, sociologues et économistes depuis plus d'un siècle, la machine a complètement remplacé l'Homme sur le marché du travail. Nous sommes face à la plus grosse crise économique de l'histoire. C'est alors que la multinationale Microtopia invente un système révolutionnaire pour replacer le peuple au cœur du système économique. En ré-utilisant le même procédé que pour les robots dotés d'une Intelligence Artificielle de pointe, Microtopia accomplit l'exploit d'intégrer directement cette Intelligence Artificielle dans le corps humain. L'esprit est quant à lui projeté en parallèle dans un monde virtuel merveilleux, façonné selon les goûts de chacun.

Reprenant un discours de la fin du 20^e siècle, Microtopia cherche donc à capitaliser sur le temps de cerveau disponible. L'homme, même s'il vit dans une précarité extrême, doit être consommateur. Le mot d'ordre: relancer l'économie et faire de tous des consommateurs.

En parallèle, une résistance très militante et vivante s'est formée. L'aliénation du début du 21^e siècle atteint maintenant son apogée. Il y a encore 20 ans, l'homme aliéné était assistant de la machine. Aujourd'hui il est la machine. Au début du siècle, l'aliénation du travail venait avant tout par la dépossession de l'objet produit par le travail, aujourd'hui c'est la dépossession même du corps du travailleur. La résistance milite pour le droit de vivre et le déplacement des activités humaines afin de revaloriser le travail.

En utilisant la fiction, et plus précisément la dystopie, je parle du futur dans lequel j'essaie de projeter la société pour questionner, critiquer et dénoncer les failles de notre système actuel. À travers divers supports graphiques, j'invite le spectateur à explorer le futur, c'est à lui de chercher et de comprendre ces enjeux et ces questionnements.



NICOLAS FUNTOWICZ

Wouldn't that
be wonderful?

Félicitations

Design objet et espace

Tuteurs: Laurence Salmon
et Olivier Bouton

nfuntowicz@esad-orleans.fr



Wouldn't that be wonderful? La question que ce titre pose, « ne serait-ce pas merveilleux? », me semble être un examen auquel on devrait se soumettre lorsque l'on aspire à devenir designer. Si comme l'a écrit Victor Papanek, « le design est devenu l'outil le plus puissant avec lequel l'homme forme ses outils et son environnement (et, par extension, la société et lui-même) », alors, en tant que futur utilisateur privilégié de ce puissant outil, nous portons la responsabilité de l'usage que nous pourrions en faire.

Et il paraît légitime de se demander : quel est notre projet pour le monde ? Quelles idées souhaitons-nous porter vers l'avenir ? Qu'est-ce qui serait merveilleux ? Le designer peut-il sauver le monde ? Non, je ne le crois pas. Et j'espère ne pas faire là une révélation trop fracassante. Alors comment faire pour continuer à jouer lorsque, connaissant les règles du jeu, l'on refuse néanmoins de s'y conformer ? Comment faire lorsque l'on a l'envie de rester dans la création d'objets alors que l'on sait pertinemment que cela reviendrait à produire

des biens de consommation, de plus ou moins bonne qualité et donc à alimenter la machine capitaliste ? Cette machine qui, entité autonome, semble avoir, au progrès humain, substitué son propre progrès.

Je réponds par la fiction. La fiction donne une lecture de l'époque, elle nous permet d'appréhender des réalités tangentes. Elle est un territoire d'expérimentation, un laboratoire. Le design quant à lui, en tant que discipline pensante, interroge les usages, les changements de paradigmes de la société. Un design utilisant la fiction, non pas comme un moyen - comme c'est le cas avec le scénario d'usage - mais comme une fin en soi. Nul autre objectif que celui de spéculer des lendemains différents, des réalités divergentes. On pourrait même envisager que ce design puisse former des objets capables, à force de manipulations, de défaire certains conditionnements, à l'instar des objets de la nouvelle de Lewis Padgett, *Tout smouales étaient les Borogoves* (1943). Mais c'est peut-être là un projet trop ambitieux.



30



CLÉMENT BENHAÏM

SEGMENT 21

Mention

Design objet et espace

Tuteurs : Gunther Ludwig
et Joachim Jirou-Najou

cbenhaim@esad-orleans.fr



L'appropriation c'est rendre propre quelque chose à soi. C'est pouvoir adapter, transformer et posséder quelque chose pour que cela corresponde à nos besoins et lui donner un sens. S'approprier c'est commencer un cycle, à l'image de l'objet dans son cycle de conception, de fabrication, d'utilisation et de recyclage. Une fois que nous identifions nos besoins vis-à-vis de l'objet, son appropriation nous porte à travers une série d'étapes didactiques. De la connaissance aux idées, du savoir-faire à l'usage, de l'expérience aux besoins. S'approprier, c'est entrer dans un nouveau mode de pensée, c'est désapprendre les schémas de la société et se construire une nouvelle méthode. Si nous réussissons avec un objet, pourquoi ne pas continuer avec les autres et entrer dans une évolution constante qui nous sera bénéfique personnellement et profitera également à l'élaboration de nouveaux savoirs et pratiques. Il s'agit alors de comprendre les relations que nous pouvons établir avec l'objet, comment à travers lui nous pouvons transmettre des savoirs, partager des idées et des usages, comment une mise en pratique de ces connaissances

nous permettrait de nous réapproprier durablement l'objet au sein de notre société qui évolue constamment.

SEGMENT 21 met en capacité l'utilisateur, il lui permet d'entrer dans ce cycle d'appropriation. Il s'agit d'un système de construction de mobilier qui offre une large gamme de formes et de fonctions. Partant du principe que chacun est capable de décider de ce dont il a besoin, SEGMENT 21 offre l'opportunité à tous de réaliser le mobilier désiré. Laissez-vous porter par la forme ou définissez des fonctions, suivez le plan ou improvisez. Les éléments s'assemblent et se combinent à l'infini afin que chaque objet vous soit propre. Dessinez votre mobilier, construisez-le simplement et participez à la communauté en partageant vos créations. D'autres personnes pourront alors s'en inspirer et diffuseront votre modèle! SEGMENT 21 est un système ouvert qui pourra s'enrichir grâce à vous et à vos réalisations.



EDEN TOPALL - RABANES

Tentative
d'épuisement
d'une forme

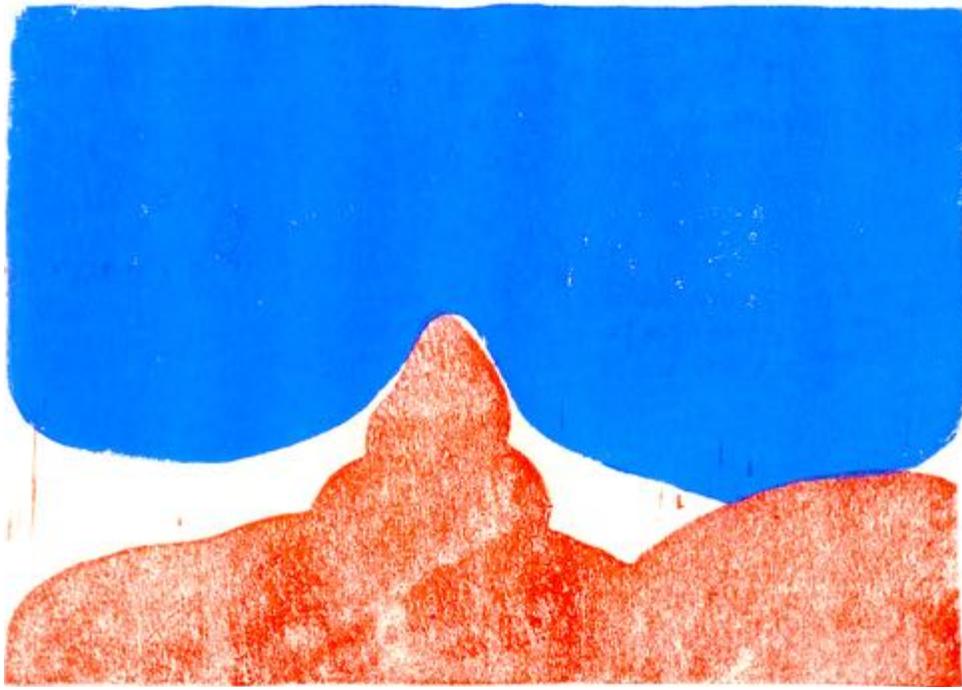
Félicitations

Design graphique et visuel

Tuteurs: Emmanuel Cyriaque
et Raphaël Uhrweiller

www.behance.net/rabanes

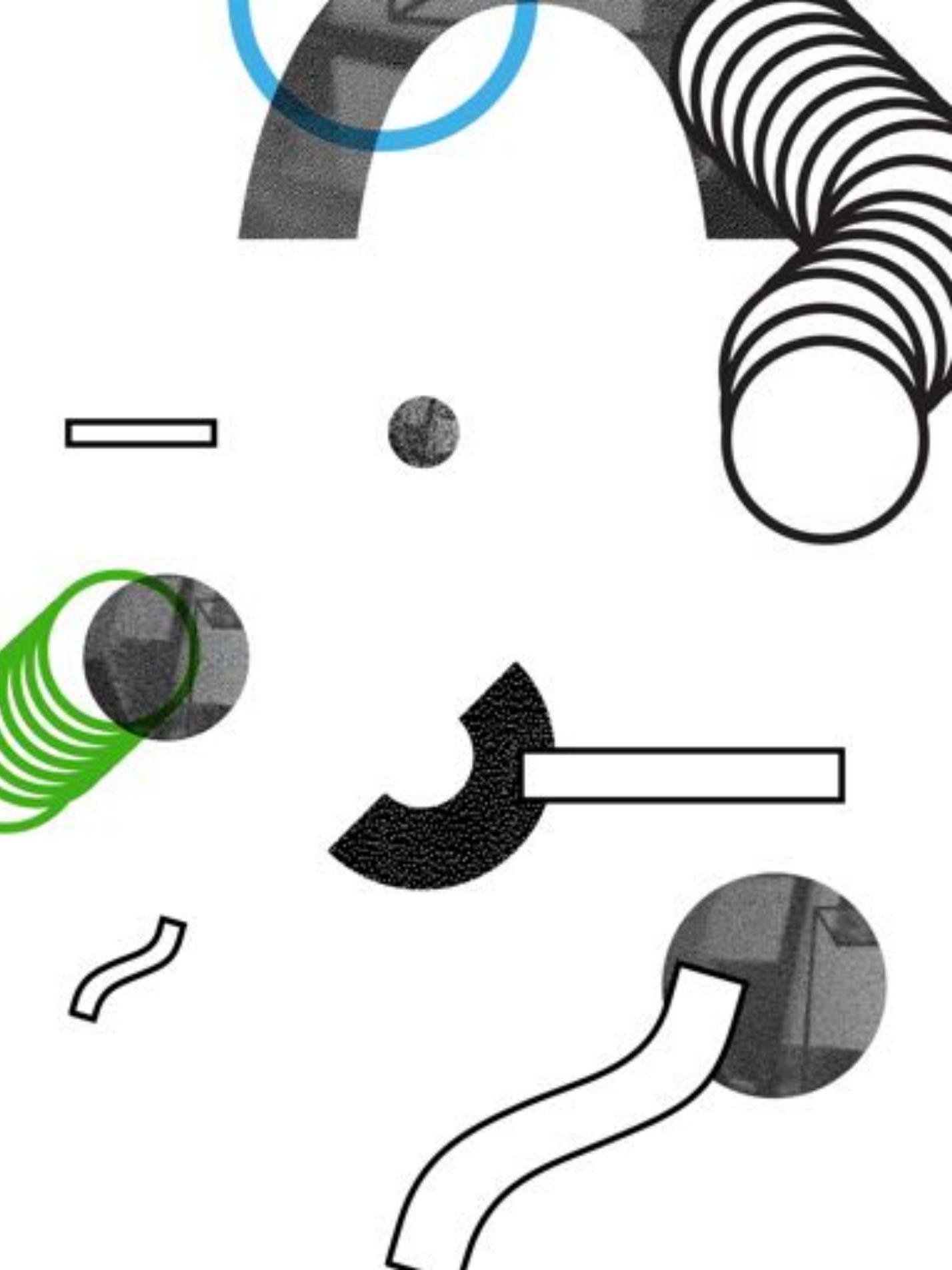
e.rabanes.j@gmail.com



J'ai comme thème la pornographie. Pour mieux comprendre les images faisant partie de mon quotidien, les images qui nous dominent, j'essaie de les disséquer, de montrer leurs lignes de force et les dynamiques qu'elles reproduisent. Les problématiques qui me portent et me touchent sont profondément engagées, autant théoriquement car militantes, que plastiquement car j'engage dans cette démarche mon corps et celui du spectateur à réfléchir avec moi à des questions de société. Mes images, qui étaient explicites au départ, sont allées durant ma production vers l'abstraction. Choquer m'intéresse moins que de confronter la représentation de ces images crues, de ces images pornographiques à un travail esthétique et visuel, questionnant les formes et la forme. Ce travail est une réflexion sur les rapports de domination, entre les pièces produites et nous, mais aussi entre les pièces elles-mêmes, grâce à un jeu d'échelles et de couleurs.

Il s'agit d'un travail de transformation de quelque chose qui est de l'ordre de l'énergie brute en concept. L'analyser et essayer de le défaire pour le redéfinir. Passer de l'expérience à la forme, du travail de représentation, au travail de pensée.







AMÉLIE DE LATAILLADE

Édition alternative et économie responsable

Design visuel et graphique
cargocollective.com/ameliedl

J'ai créé une maison d'édition répondant dans ses valeurs à ma vision de l'économie alternative et responsable, dans les moyens utilisés tout autant qu'à travers le message qu'elle délivre.

MARGAUX BOIDRON

Fake News / PICT

Design visuel et graphique
margauxboidron.wordpress.com

Fake News est un journal qui retrace les fake news les plus partagées sur les réseaux. En utilisant la technique de la risographie j'incite le lecteur à aller voir la vérité cachée sous l'intox. Pict est une application mobile sur les images transmises par les medias. Je sensibilise le lecteur à prendre le temps de lire une image par jour.

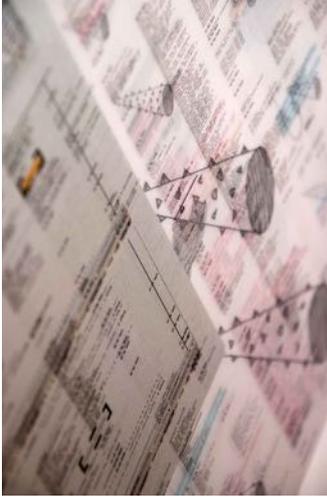


AUDREY PUCINELLI

Le graphisme collaboratif: participer, contribuer, accompagner

Design visuel et graphique
www.audrey-pucinelli.tumblr.com

Le projet part d'une volonté d'inviter une association à participer pleinement au processus créatif en passant par la création d'une typographie et d'images pour concevoir une identité visuelle à plusieurs mains. Le projet se déroule sous forme d'ateliers et d'exercices qui permettent aux bénévoles de découvrir le graphisme et de créer des caractères et des images. Le dialogue, l'échange et la transmission sont des éléments principaux du projet.



RACHEL BELORGANE

Données sensibles

Design visuel et graphique
www.behance.net/rbelorgane20ee

Dans un désir de me réapproprier mes données personnelles disséminées sur Internet, je tente d'exprimer la dimension sensible des données en créant des visualisations, où le support et le contenu sont étroitement liés. Il ne s'agit pas de montrer simplement des informations, mais d'en exprimer la profondeur, d'en raconter l'histoire, par le biais d'un univers graphique personnel.

MAËVA MOATTI

ODAY, le journal numérique

Design visuel et graphique
www.moattimaeva.com

J'ai proposé pour mon projet de diplôme une application mobile qui amène les internautes à porter une attention particulière à leurs traces navigationnelles et à leur univers numérique à travers la pratique de l'auto-archivage. Ce qui va permettre à l'utilisateur d'archiver ses traces faites sur les réseaux sociaux comme un historique réadapté en un journal intime 2.0 servant comme aide-mémoire, et de s'entretenir avec soi-même.





CHARLES ASSIER

Citizen Tools

Design objet et visuel
charlesassier@gmail.com

C'est une série d'objets ayant pour but de favoriser la démocratie directe, en mettant l'habitant en position de décideur et d'acteur de son cadre de vie. Ce projet s'est inscrit dans le quartier des Carmes à Orléans, quartier en réhabilitation du centre-ville. Le but est à terme de proposer ce projet à la mairie d'Orléans.

MARTIN GUTH

Le Projet Khépri et sa communication partagée

Design visuel et graphique
martin.f.guth@gmail.com

Mon travail a porté sur la création d'un langage partagé afin de lutter contre l'exclusion sociale. Dans un souci d'intégration, ce langage s'est construit à l'aide de pictogrammes facilement reconnaissables et s'inscrit dans un projet concret de sensibilisation et de valorisation des déchets organiques ménagers en milieu urbain, le projet Khépri. L'individu socialement exclu est ainsi invité à renouer le contact, tout en s'inscrivant dans une démarche écocitoyenne vers le mieux vivre-ensemble pour demain.



OSCAR DORBY

Khépri

Design objet et espace
odorby@esad-orleans.fr

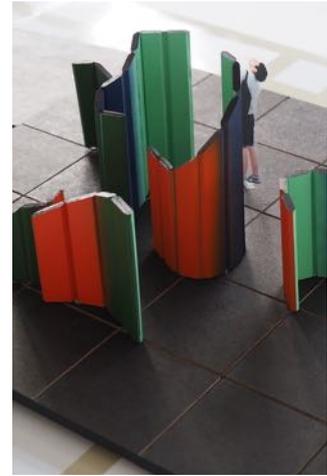
Khépri est un projet d'écosystème complet pour la valorisation des déchets organiques en milieu urbain. Le programme de déploiement est pensé selon trois phases qui permettent la sensibilisation, la collecte et le recyclage utile de ce type de déchets ménagers.

ACHILLE RECHTMAN

Coulisse !

Design objet et espace
arechtman@esad-orleans.fr

Le jeu comme moyen de sociabilisation dans l'espace urbain. Coulisse est un dispositif éphémère destiné à créer un pause ludique pour les habitants d'une ville. Pensé comme un plateau de jeu à l'échelle urbaine, ses parois manipulables pourront composer des espaces multiples, dans le but d'établir des moments d'échanges et de rencontres entre les joueurs.



MÉGANE BLANVILLAIN

E-MOTIONS, le langage des émotions, variations, nuances et enrichissements

Design Visuel et Graphique
www.megane-blانvillain.com

E-Motions est un type de langage qui tend à redonner de la nuance, de la finesse et de la subtilité dans nos échanges par la large palette des émotions secondaires. E-Motions s'illustre par des degrés d'intensités et des combinaisons d'émotions. E-Motions est un contre-système des émoticônes, il ouvre graphiquement l'univers sensible de l'émotion dans sa représentation, fidèle à la sensation.

JULIEN DELWAULLE

Détournement

Félicitations

Design visuel et graphique
jdelwaulle@esad-orleans.fr

Le travail de Julien Delwaulle autour du jeu vidéo questionne notre rapport au corps face à la machine. Chaque projet joue avec des notions clefs de ce genre particulier (gameplay, affordance, cinématique) et explore de façon ironique et ludique le langage des nouveaux médias.

ANAÏS VERNAUDON

Le voyage autrement

Design visuel et graphique
anais.vernaudon@gmail.com

C'est sous la forme de plusieurs travaux éditoriaux que j'ai voulu transmettre mes expériences de voyages alternatifs réalisés en Roumanie et en France. Ces voyages, menés avec des protocoles différents, ont eu pour but de se recentrer sur des valeurs importantes du voyage, de nos jours souvent oubliées: l'échange et la rencontre avec l'autre.



KOMAL ABDUL SATTAR

Dastarkhan

Design objet et espace
komal.as@hotmail.fr

Le projet consiste à réinventer un espace propice à la tradition pakistanaise du dastarkhan. Le dastarkhan est le nom utilisé en Asie centrale de l'espace où est disposé la nourriture lors d'un repas. De manière générale, il désigne le déroulement du repas. Au Pakistan, ce terme se réfère au tissu posé au sol sur lequel les personnes s'assoient pour manger. En France, cette tradition est perpétuée chez de nombreux pakistanais montrant l'importance du rassemblement pendant ce moment.



CHARLÈNE LEROY

L'heure bleue - Présence au monde dans la photographie et la lecture

Design visuel et graphique

www.charlene-leroy.fr

Ce projet s'articule sous la forme d'une maison d'édition qui questionne la photographie et la lecture ainsi que le rapport entre instant, durée et évolution, pour faire vivre au lecteur une expérience de l'instant présent orientée par des questions de détail, de liberté d'interprétation, de matière et de geste.

LÉA BAILLY

L'évasion de l'individu social

Design visuel et graphique

leabailly.wordpress.com

C'est à travers un travail vidéo, composé de quatre chapitres, que je propose la découverte de personnages particuliers et l'utilisation de leurs corps intrigante. Ils nous livrent une toute autre manière d'agir que la nôtre, une appropriation personnelle de l'espace, logique et légitime pour eux et le devenant éventuellement peu à peu aussi à nos yeux.



AYMERIC VERCIER

Chemin Faisant

aymericvercier@gmail.com

Qu'est-ce qu'une belle rue? Sûrement une rue habitée, par le balai du balayeur, le vélo du postier, ou encore la perche du coloriste de réverbères.



La typographie des Jeunes Designers 2017 a émergé d'un système alphabétique conçu sur la base d'imbrications formelles et colorées. Ces compositions viennent compléter et soutenir les productions de chacun des exposés.

Nous avons choisi d'aborder les concepts de la culture du livre dans cette édition, ainsi que dans tous les visuels conçus pour l'exposition des Jeunes designers 2017. Ainsi, la typographie des Jeunes Designers 2017 est complétée par deux familles de polices de caractères libres, Fira Sans et Fira Mono, conçues par Erik Spiekermann et Ralph du Carrois.

Audrey Pucinelli
Delphine Mistler

**Annexe du catalogue Jeunes Diplômés 2017
de l'école supérieure d'art et design d'Orléans
par ordre alphabétique**

Le mot de la Présidente, Béatrice Barruel 02
Édito par Jacqueline Febvre, directrice 03

Les 30 diplômés 2017 :

Komal Abdul-Sattar 40
Laura Audin 08
Charles Assier 39
Léa Bailly 41
Rachel Belorgane 37
Clément Benhaim 30
Florent Berthier 18
Marine Bizon 24
Mégane Blanvillain 39
Margaux Boidron 36
Léo Bonhomme 10
Lola Caillé 26
Julien Delwaulle 39
Oscar Dorby 38
Claire Dumont 22
Nicolas Funtowcz 28
Martin Guth 38
Amélie de Lataillade 36
Charlène Leroy 41
Anne Merienne 16
Delphine Mistler 14
Maëva Moatti 37
Léo Morales 20
Loraine Portigliatti 06
Audrey Pucinelli 36
Eden Topall-Rabanes 32
Achille Rechtman 38
Violaine Toth 12
Aymeric Vercier 41
Anaïs Vernaudon 40

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.

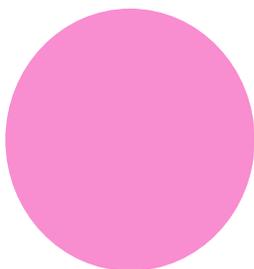
Elle forme 300 étudiants à temps complet et les amène au grade Master II.

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 : **DNA (Bac +3) et DNSEP conférant le grade Master (bac + 5, RNCP 1).**

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



Générique de l'exposition

Direction : Jacqueline Febvre

Coordination/Commissariat : Gunther Ludwig

Scénographie : Joachim Jirou-Najou assisté d'Achille Rechtman (DNSEP 2017)

Graphisme : Delphine Mistler et Audrey Pucinelli (DNSEP 2017)

Communication : Julie Quesnel

Relations extérieures et partenariats : Catherine Bazin

Régie technique : Mickaël de Looze assisté d'André Maria, David Jugé,
Stéphane Detrez et Madi Kassay

Relectures et corrections : Marie Danse et Angélique Swierczynski

Enseignants tuteurs de diplômés DNSEP :

Emmanuel Cyriaque, coordinateur visuel/graphique

Claire Le Sage, coordinatrice objet/espace

Olivier Bouton, Panni Demeter, Ludovic Duhem, Andrea Eichenberger, José Ferreira,
Catherine Hospitel, Maurice Huvelin, Joachim Jirou-Najou, Caroline Kassimo-Zahnd,
Didier Laroque, Gunther Ludwig, Uli Meisenheimer, Sophie Monville, Stéphane Pichard,
Laurence Salmon, Nicolas Tilly, Raphaël Uhrweiller, Eric Verrier, Alessandro Vicari.

Remerciements à tous les référents extérieurs,

Et notamment, Erik Nussbicker, Isabelle Iglesias (DNSEP de Florent Berthier),
Vincent Perrottet (DNSEP de Delphine Mistler), Sébastien Marchal (DNSEP de Lola Caillé),
Laurent Mazuy (DNSEP d'Aymeric Vercier), Michael Buckley (DNSEP de Violaine Toth),
Salma Moudjaoui (DNSEP de Laura Audin),

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

À nos partenaires,

À la Mairie d'Orléans, notamment la direction du patrimoine et la direction de la culture

Au théâtre d'Orléans, notamment son directeur, François-Xavier Hauville,

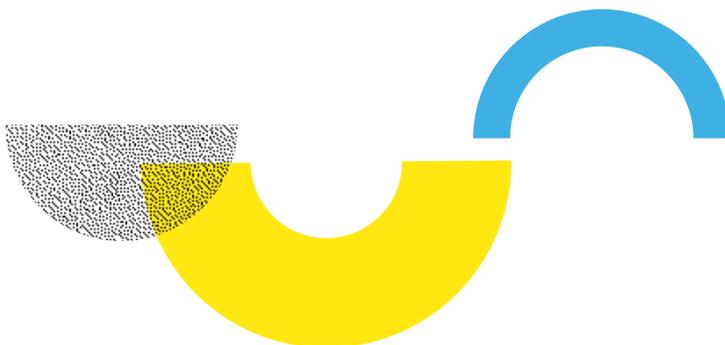
et son régisseur Denis Augros

Présidente : Béatrice Barruel

Directrice générale : Jacqueline Febvre

Secrétaire générale : Patricia Pujol

Directeur des études : Frédéric Mary





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

Conception graphique : Delphine Mistler et Audrey Pucinelli