







08 ● → 66



27 ● → 103





28 ● → 104

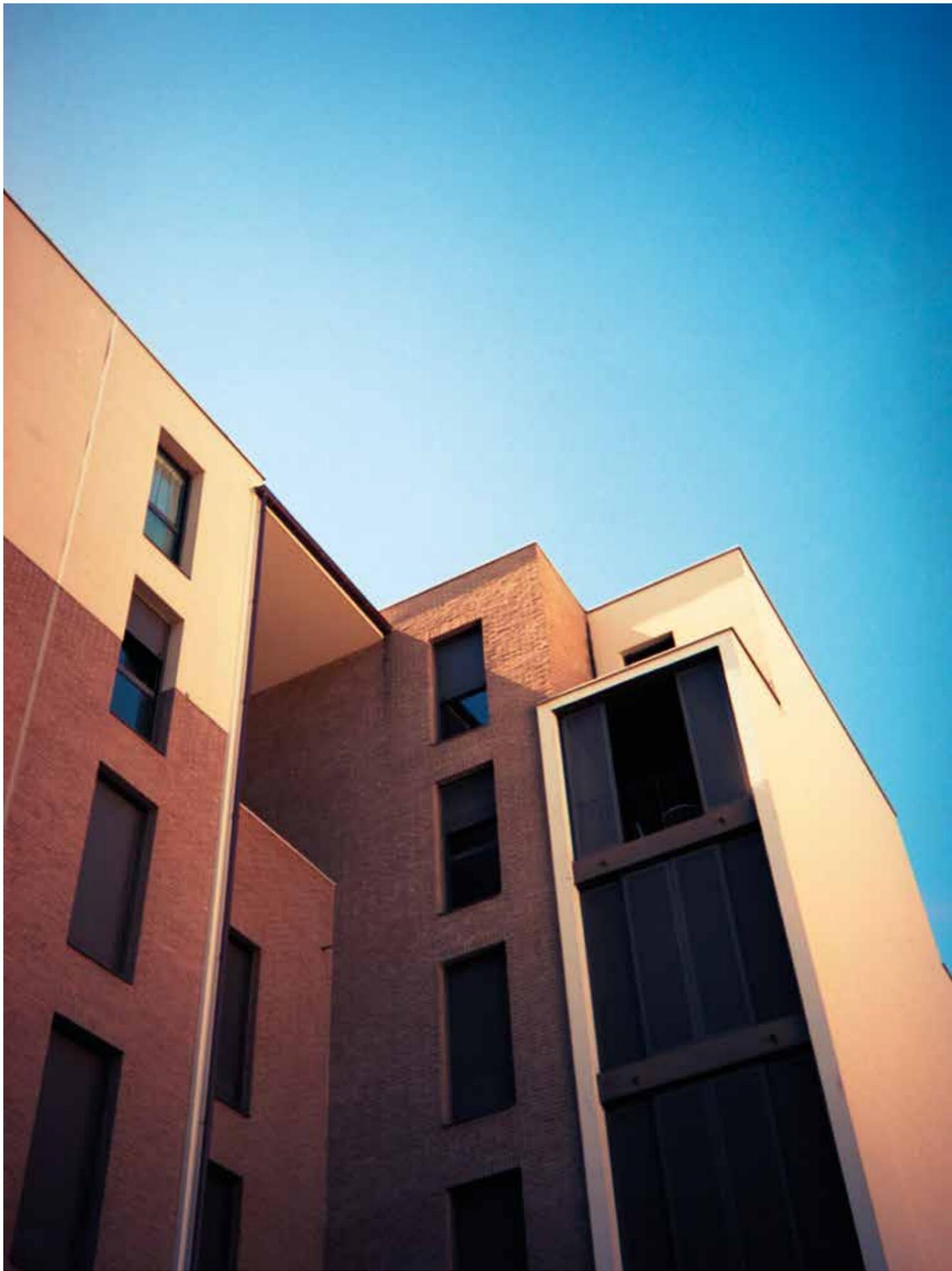
29 ● → 89



34 ● → 90



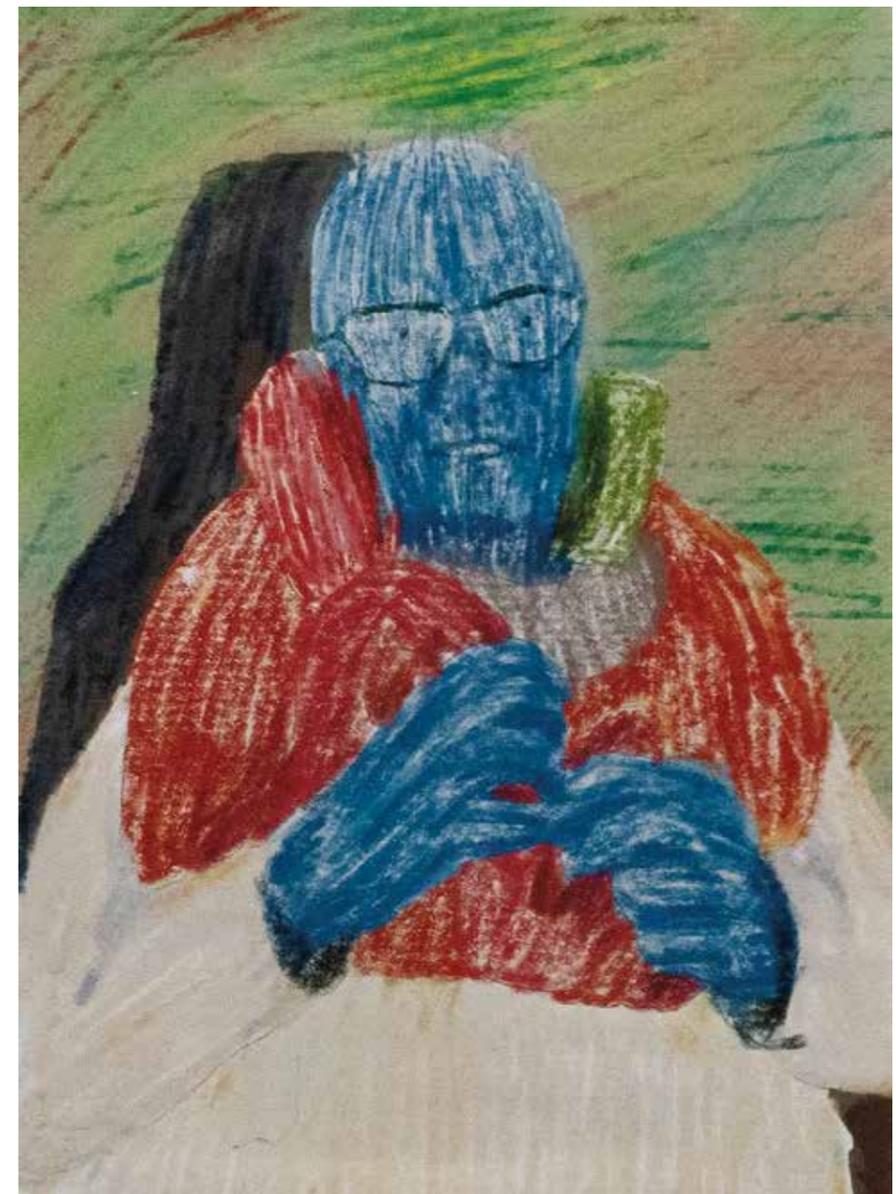
39 ● → 92



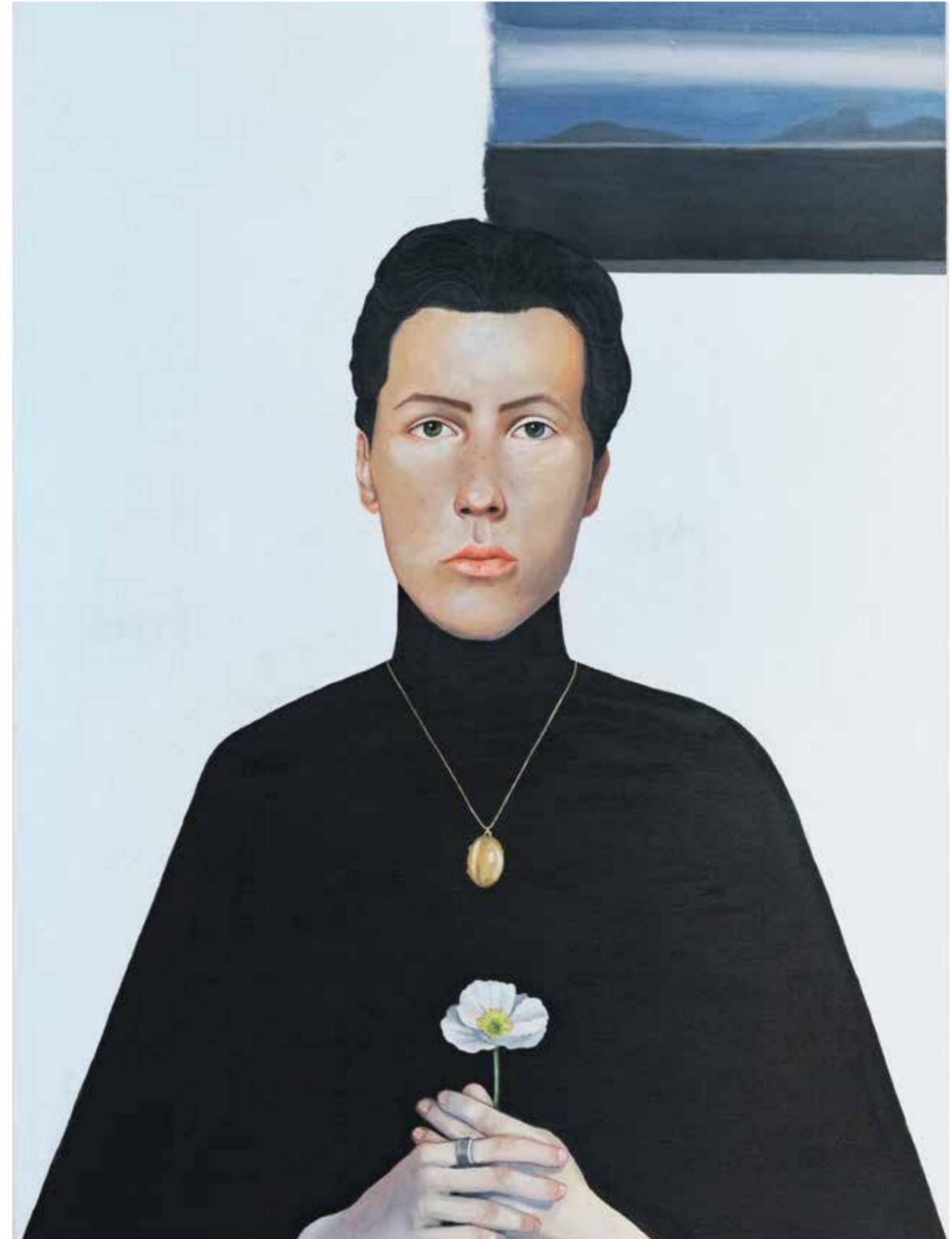
12 ● → 98



19 ● → 87

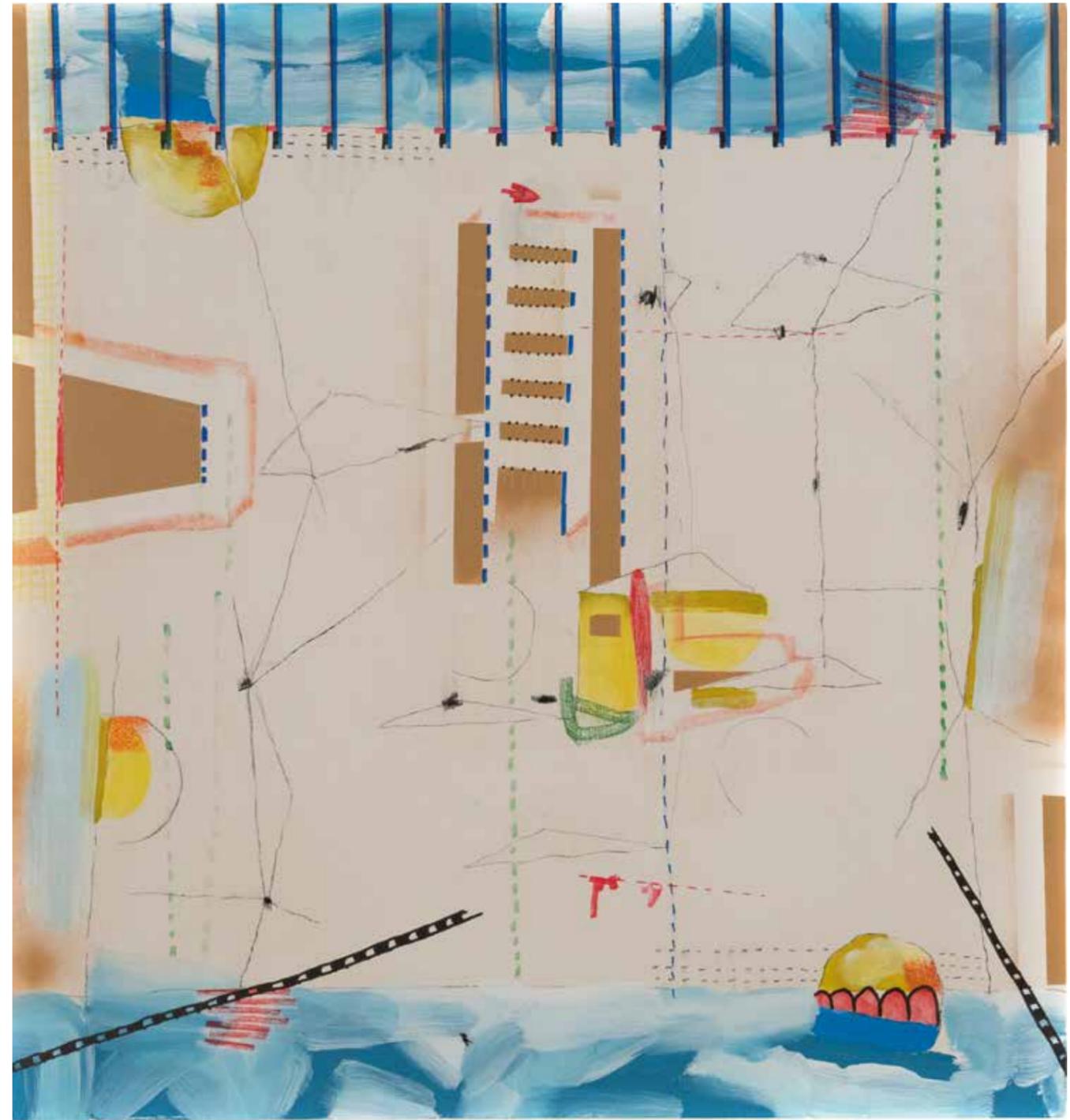








02 ● → 83



31 ● → 57







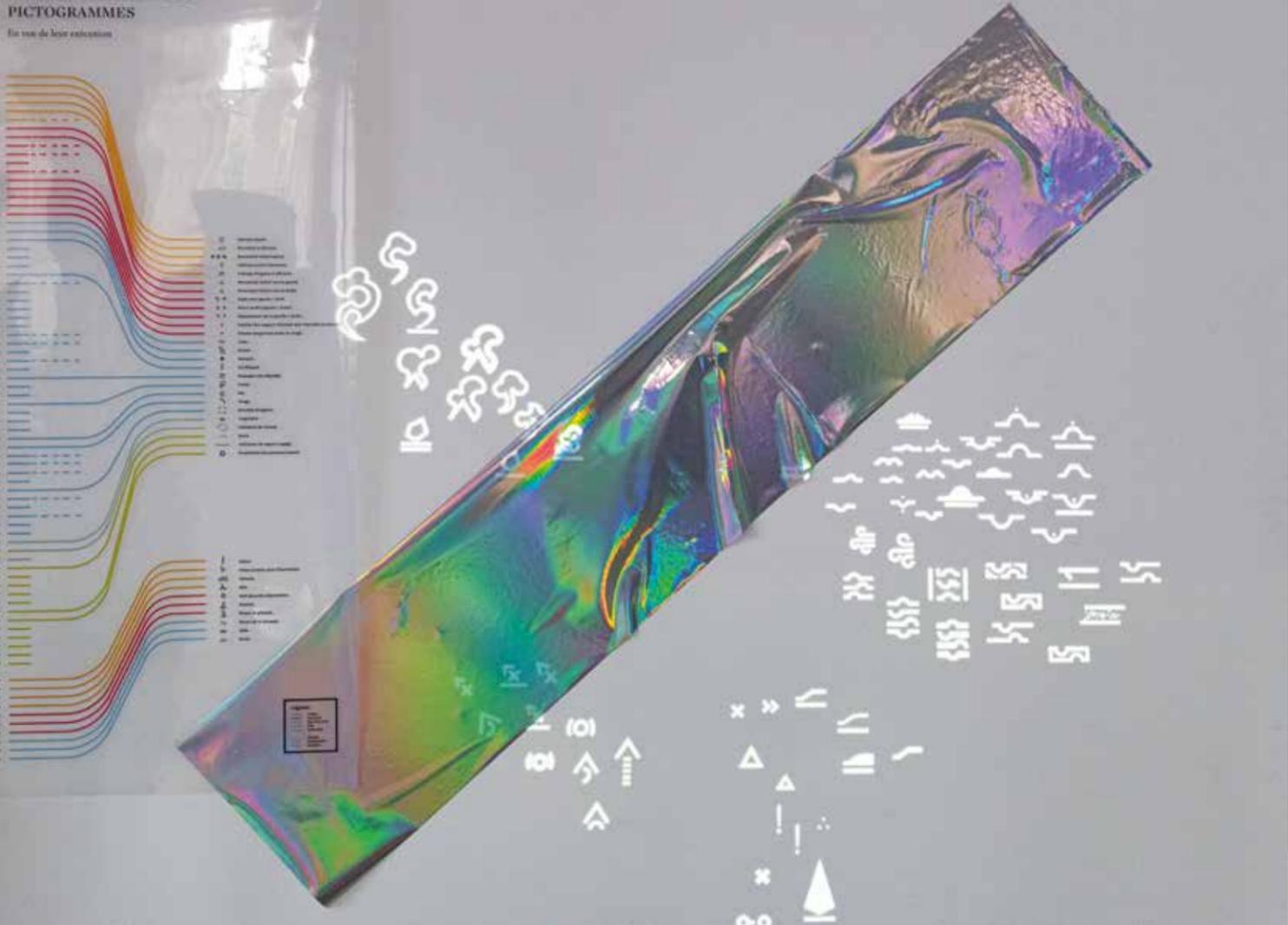


43 ● → 93

07 ● → 84







25 ● → 88

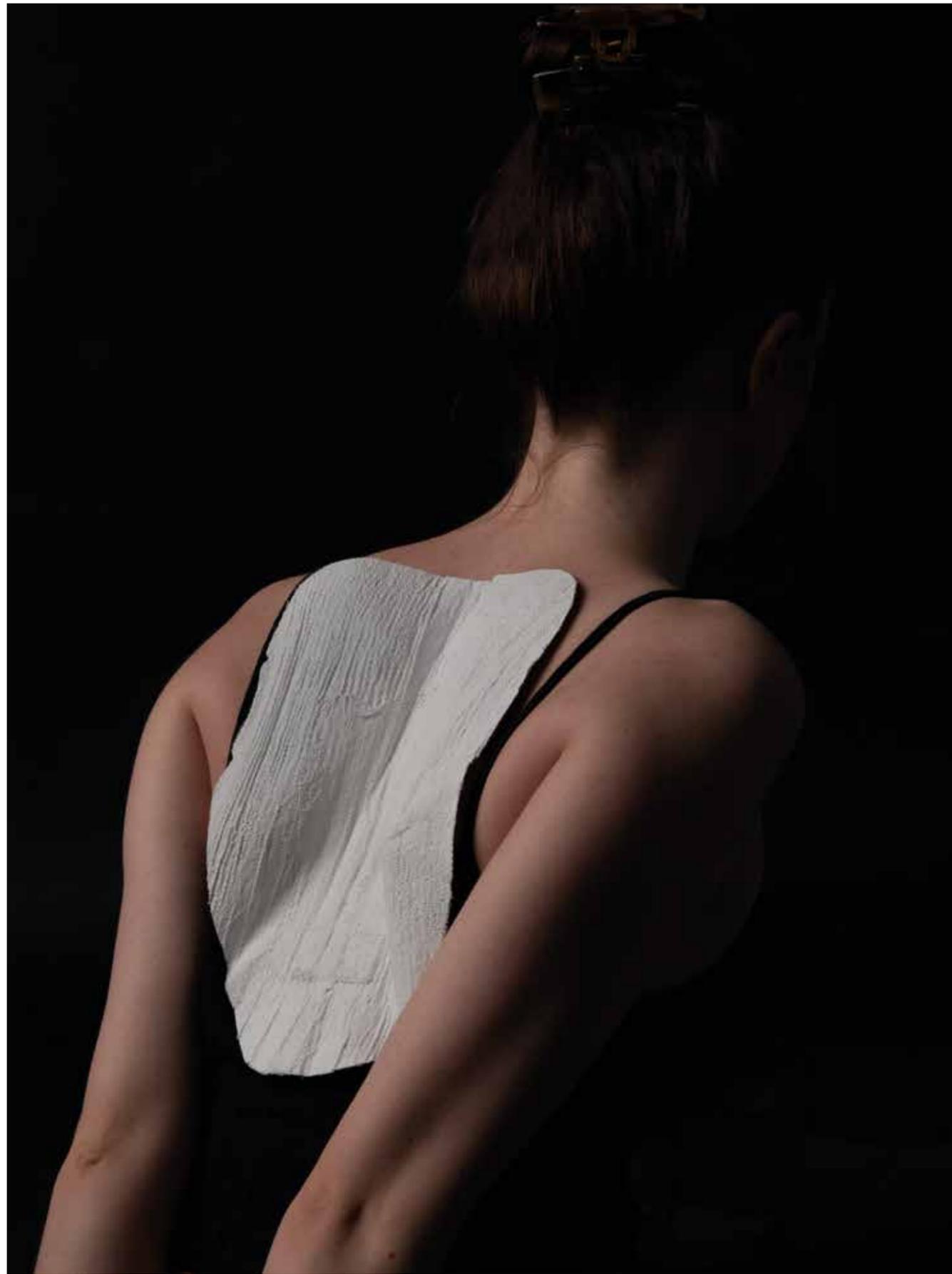
09 ● → 67







30 ● → 75



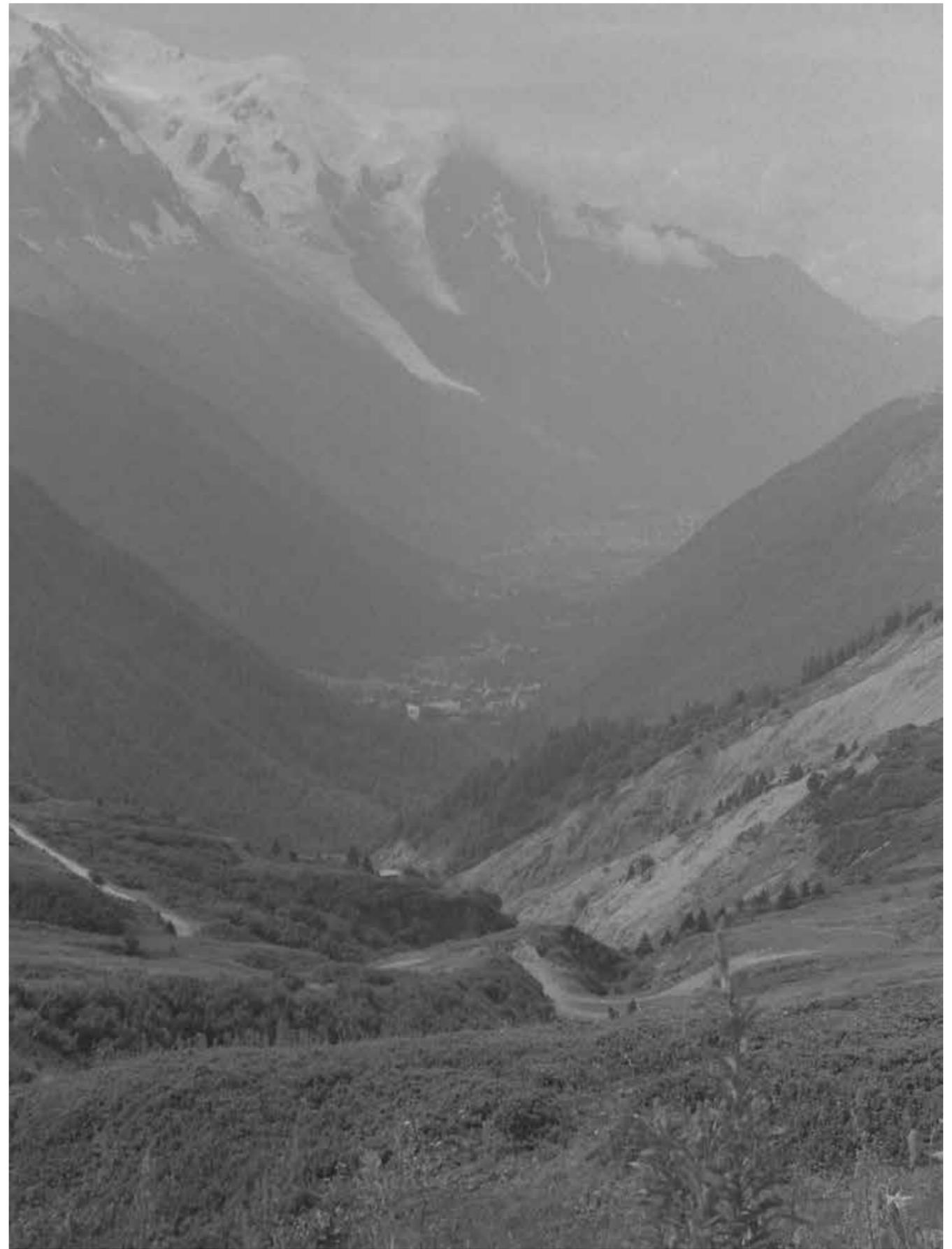
42 ● → 108



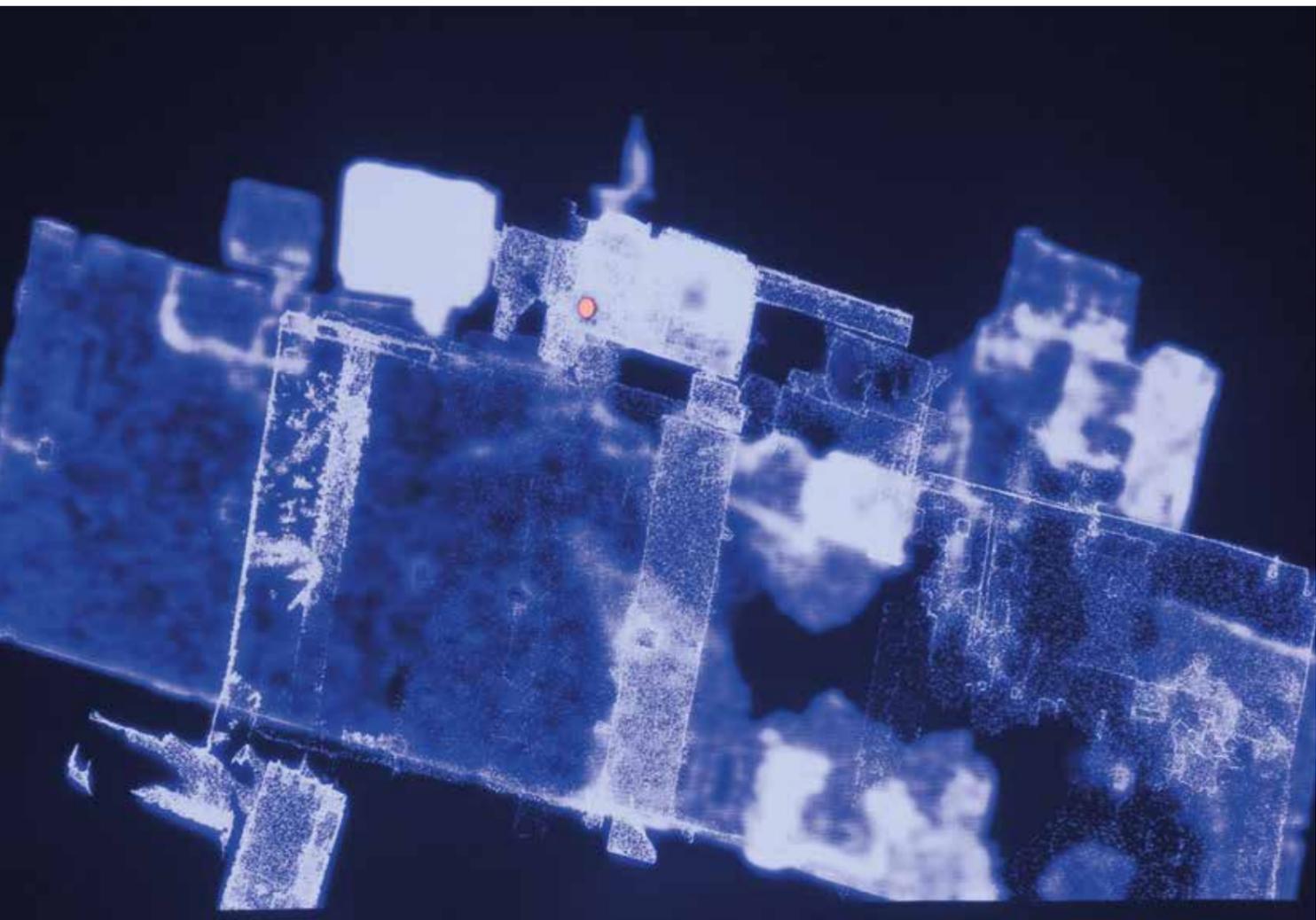


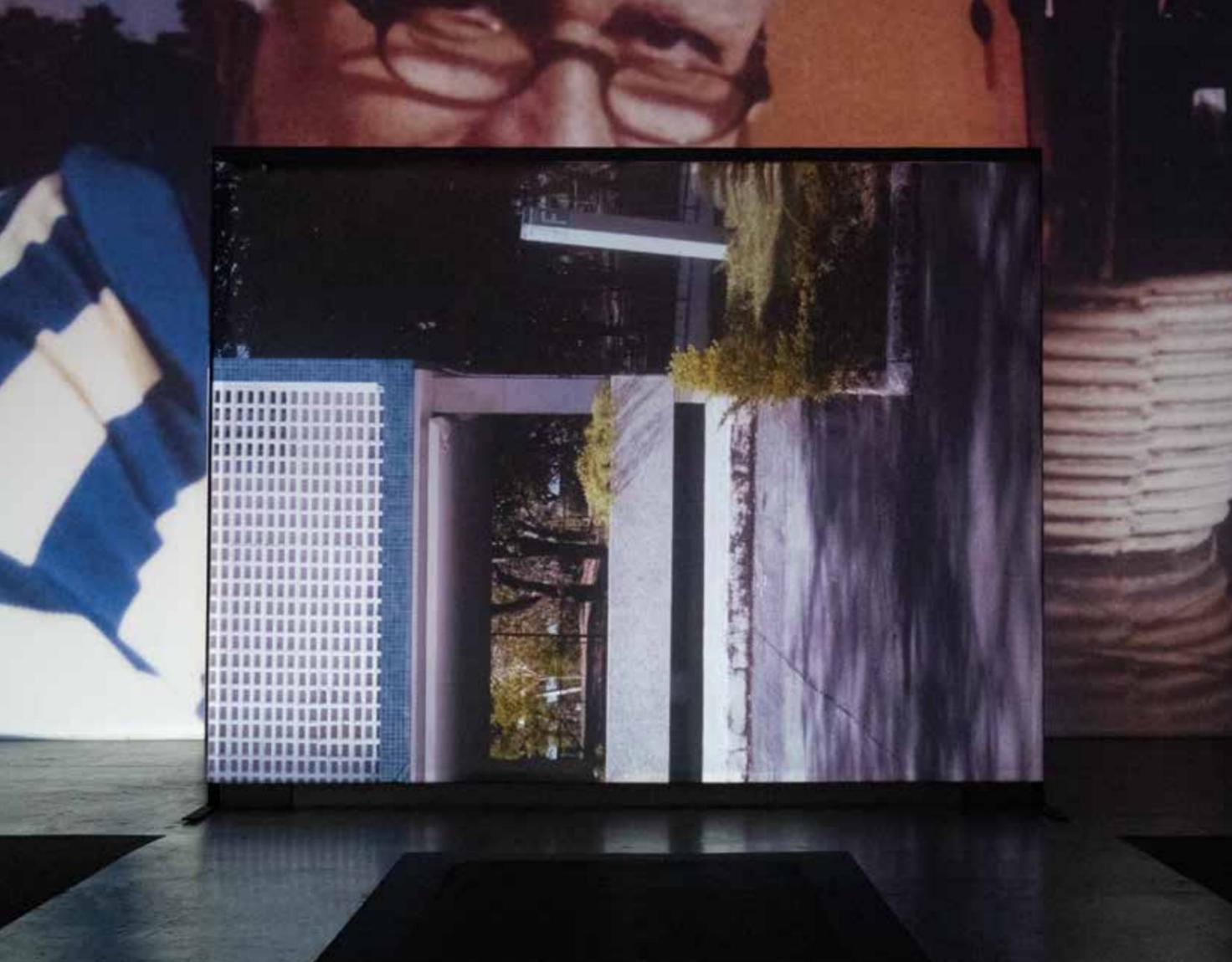


40 ● → 107



05 ● → 54

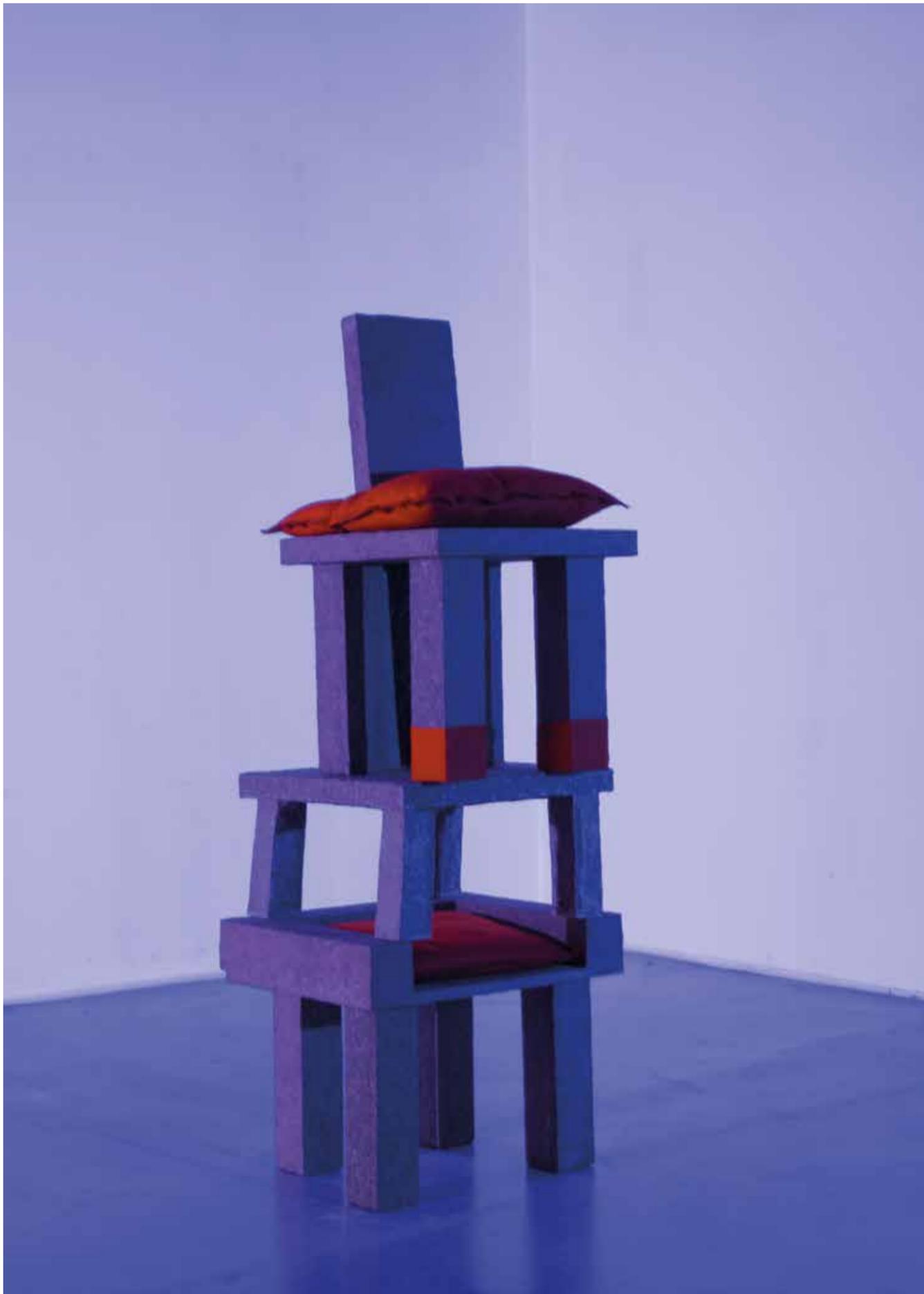




03 ● → 64

17 ● → 100





ENTRÉE

# AVANT- PROPOS

Éric Jourdan

*Directeur de  
l'École supérieure  
d'art et design  
de Saint-Étienne*

Comme partout ailleurs dans les établissements d'enseignement supérieur, former des étudiant-e-s n'a qu'un objectif prioritaire, celui de concevoir pour eux une véritable insertion professionnelle adaptée au paysage du monde de la création contemporaine. En tant que directeur de l'École supérieure d'art et design de Saint-Étienne (Esadse), c'est pour moi un plaisir de préfacier ce catalogue car il réunit l'ensemble des diplômés de la promotion 2022 de l'Esadse, répartis selon les quatre différentes mentions que compte l'établissement : option art, option art/design – mention espaces, option design – mention média, option design – mention objet. À travers la lecture de ces pages, on comprend mieux comment les diplômés nationaux supérieurs d'expression plastique permettent de cartographier la transversalité de l'Esadse. Par de multiples pratiques artistiques, cette jeune génération d'artistes et de designers per-

siste à ouvrir de nouvelles fenêtres sur le monde alors que celui-ci continue d'être engagé dans des mutations (sociétales, économiques, géopolitiques) sans précédent. L'Esadse possède une identité forte, celle d'une école où les frontières se franchissent, où les enseignements se nourrissent les uns les autres pour donner corps à une diversité généreuse de travaux. Ce catalogue dessine aussi, en creux, le portrait d'une école portée par l'engagement de ses équipes pédagogiques, techniques et administratives que je remercie ici chaleureusement. Avec optimisme et détermination, elles permettent aux étudiant-e-s de l'Esadse d'entrevoir des espaces dans lesquels des histoires alternatives semblent trouver leur place. Nous espérons qu'une fois diplômé-e-s, ils sauront affronter « le dehors » avec les meilleurs outils possibles. Tous nos vœux de réussite les accompagnent car, à la sortie, tout démarre et tout reste à apprendre.

→ FOCUS ICONOGRAPHIQUE \_\_\_\_\_ P. 04 - 48

→ DNSEP \_\_\_\_\_ P. 52 - 109

ART		
/	Julie Céline Bernadac	05 ● → 54
/	Théo Berthonnet	06 ● → 55
/	Chloé Hertz	24 ● → 56
/	Émiland Morin	31 ● → 57
/	Théobald Moury	32 ● → 58
/	Xiaochuan Qiu	36 ● → 59
ESPACES		
/	Alexandre Beltran	03 ● → 64
/	Arthur Benyaya	04 ● → 65
/	Laïta Cardin	08 ● → 66
/	Romane Corlay	09 ● → 67
/	Angèle Corthay	10 ● → 68
/	Simon Decottignies	11 ● → 69
/	Emma Faury-Graziani	16 ● → 70
/	Manon Freulon	18 ● → 71
/	Mathilde Garcia	20 ● → 72
/	Agathe Herry	23 ● → 73
/	Perrine Kamoun	26 ● → 74
/	Madé Mathieu	30 ● → 75
/	Luc Rochaix	37 ● → 76
/	Élina Stoffique	41 ● → 77
MÉDIA		
/	Valentin Aubert	01 ● → 82
/	Lukas Balandraux	02 ● → 83
/	Maëva Borg	07 ● → 84
/	Lina Dimachkie	13 ● → 85
/	Thomas Dutoit	15 ● → 86
/	Félix Fritz	19 ● → 87
/	Marie Husson	25 ● → 88
/	Nicolas Mars	29 ● → 89
/	Camille Olympie	34 ● → 90
/	Perrine Pernoud	35 ● → 91
/	Clara Sapey-Triomphe	39 ● → 92
/	Marie Troadec	43 ● → 93
OBJET		
/	Raphaël Dencausse	12 ● → 98
/	Kunhong Du	14 ● → 99
/	Simon Frajer	17 ● → 100
/	Yoo Jin Gwak	21 ● → 101
/	Jeanne Helluin	22 ● → 102
/	Juliette Laroche Millart	27 ● → 103
/	Théotime Lubac	28 ● → 104
/	Monika Olszak	33 ● → 105
/	Mattéo Sanchez	38 ● → 106
/	Chloé Scheurer	40 ● → 107
/	Léa Thomas	42 ● → 108
/	Claire Vauquois	44 ● → 109

→ TOTAL RECALL \_\_\_\_\_ P. 110 - 121

EXPOSITION		
/	Introduction	→ 111
/	Espace 1 [Facade]	→ 112
/	Espace 2 [White Corridor]	→ 114
/	Espace 3 [Podium]	→ 116
/	Espace 4 [Antichambre]	→ 118
/	Espace 5 [Nuit]	→ 120

→ RÉTROJOURNAL \_\_\_\_\_ P. 122 - 139

WORKSHOPS		
/	Raxasukayu loxo	→ 124
/	Entrelacs	→ 125
CYDRE		
/	Azimuths n°54	→ 126
/	Les Anémoids	→ 127
PRIX		
/	Prix Design & Innovation	→ 128
/	Prix Golden Parachute	→ 128
/	Prix Laurent & Charras	→ 129
CONCOURS		
/	Cinna Révélateurs de talents	→ 130
/	La boule art déco de la Manufacture des Émaux de Longwy 1798	→ 131
L'ANTENNE		
/	Expositions étudiantes	→ 132-137
ALUMNI		
/	Charlie Boisson	→ 138
/	Sarah del Pino	→ 138
/	Nathalia Passaquin & Fanny Myon	→ 139



05 ●



32 ●



36 ●



24 ●



06 ●

## DIPLÔMES

/  
/  
/  
/  
/  
/

## DATE

/

17/06/22

## JURY

/

/

/

/

/

/

/

/

## ENSEIGNANT - COORDINATEUR

/

Romain Mathieu

*Historien de l'art*

## ÉTUDIANT·E·S

/

/

/

/

/

/

/

/

/

/

/

/

/

/

/

/

/

/

/

/

/

/

/

/

/

/

/

/

/

/

/

/

/

/

/

/

/

/

/

/

/

/

/

/

/

/

/

# ART

L'option art se situe au croisement des champs d'expression plastique, d'enjeux théoriques issus des sciences humaines et de problématiques individuelles. Au-delà de l'apprentissage des outils et médiums artistiques (photographie, dessin, peinture, vidéo, volume, son, installation, performance et nouvelles technologies), elle propose un cadre de formation où le projet de l'étudiant·e doit se mesurer en permanence aux regards critiques afin de fonder la pertinence de ses orientations et des choix esthétiques et culturels qui l'informent.

# 05

## JULIE CÉLINE BERNADAC

ART

*Orphée tombe à la mer*

● ← 43



Je cherche des feux follets. À travers mes déplacements, au fil de mes égarements, je photographie le paysage et ses singularités. Je marche sur des falaises et j'y trouve une chaise face au vide. Je descends près des rochers, j'y rencontre le cadavre d'un cygne et son linceul posé dans l'hiver. Parfois, à mes pieds, je découvre un gant échoué dans les graviers, sorte d'écho du paléolithique. Ces singularités qui évoquent un temps autre, une origine ou un conte, je les appelle des trouvailles. Je n'interviens pas sur ces objets échoués sous mes yeux : je ne les manipule pas, je reste le témoin de leur existence ; je les photographie. Parfois leur souvenir me hante et je les écris. Ce sont des visions. Je cherche des feux

follets, des lavandières, l'arche d'un déluge ou ce vieil homme venu du lac qui marche dans Tallinn, inlassablement. Mon travail est habité par ces figures. Je marche sur leurs pas, j'interroge leurs présences et survivances dans nos espaces en évolution et qui ne semblent plus les admettre. Usant de leurs noms, de leurs trajets, de leurs questionnements, je les intègre à mon écriture, à mes récits, à ce qui structure mes livres. Je conte une épopée, une marche interminable ou un orage au loin. Les titres de mes travaux, leur trame, leurs symboles s'enracinent dans les souvenirs, les folklores et les contes qui m'animent. Je cherche des feux follets, marche dans les pas du vieil homme d'Ülemiste, et il reste tant à faire encore.

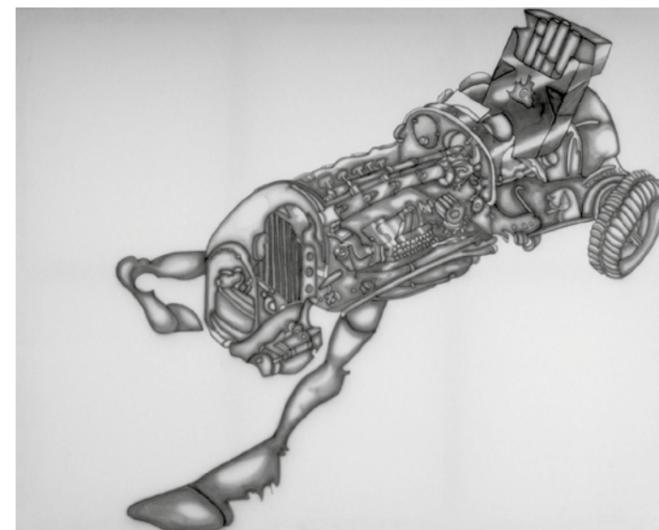
# 06

ART

## THÉO BERTTHONNET

*Le carnaval des couleurs sonne de beaux tableaux*

● ← 31



C'est un garage mécanique. Les tournevis et clés plates y travaillent sous la surveillance des vis à képi. C'est un garage hermétique. Les éléments qui le composent ne sont qu'outils à l'abandon. Ils définissent un temps et un usage de la société. Ça sent le goudron brûlé, une allumette à gratter la route. Elle est probablement à l'origine d'une fuite, d'où l'odeur. Tout le monde pourrait courir après mais qui reprocherait à quelqu'un d'avoir un briquet dans sa poche ? Les voitures prêtes à galoper sont sur le départ. Quelqu'un a laissé le robinet ouvert et la bulle gonfle. Ça va éclater c'est sûr. C'est une convention, comme la peau de banane sur laquelle on glisse... et le bruit va baver. Présenter le son de manière sélective dans un cadre de bois emboîté, c'est créer du volume. Des cases dans des cases. La bulle a pris de l'ampleur et commence à occuper

l'espace de la page. Bizarrement le robinet aussi a gonflé. Sacrée *pfuit*. Des objets, des instruments de bruit. Et moi j'attends que ça éclate... Un assemblage de fragments, une clé sans porte qui ronfle. Je l'ai dans ma poche, elle s'est tordue et n'ouvre plus rien. Une image globale, une usine en pyramide, se laisse pousser. Cimetière dans la coquille. Tous ces objets sont des indications, définissent des usages de nos sociétés. La nuit, toutes les formes d'or passent, place de la goutte. C'est un spectacle en plein air. Les rails ne sont là que pour assurer la qualité du spectacle, non la sécurité. Un chemin de fer en constante boucle, toujours sur la route. Et la clé, toujours pas chez elle. Malheureusement, les annonces intempestives du JT empêchent toujours la fin du programme. Pourtant c'est ça que l'on veut, partir en voyage...

# 24

ART

## CHLOÉ HERTZ

*Métamorphoses*

● ← 24



L'animal. Ses cris, ses attitudes, ses instincts sont une source perpétuelle de fascination qui nourrit mon travail. La foisonnante diversité de matières et de morphologies qui caractérise le règne animal me sert à créer des êtres hybrides et uniques, des chimères que je nomme *Carnes*. Elles naissent sous quatre formes : dessin, xylogravure, estampe, frottage. Elles se révèlent, s'étendent puis se figent, dévoilent

la puissance d'une griffe, d'une aile ou d'un croc. Elles agissent comme un lieu de projection émotionnel et cognitif, où la figure animale fait office de miroir. L'hybridation est à la base de mon travail. Il me permet de mélanger les techniques, les matières, les émotions. Il s'agit de rompre avec le réel, de créer des formes où se mélangent botanique et animal, proie et prédateur, mort et vivant.

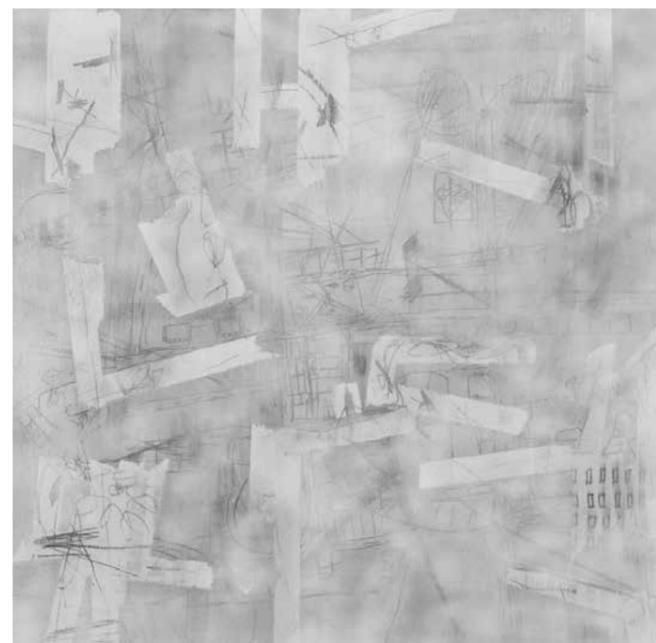
# 31

ART

## ÉMILAND MORIN

*Recette pour papier blanc,  
50 x 70 cm, 210 g*

● ← 21



Prendre la feuille et la secouer un peu. Positionner la feuille verticalement. Garder cette position portrait, ou pas. De nouveau, la regarder en la tenant à la main. 6 sec. Poser la feuille sur une table, tout au bord. La feuille doit être parfaitement alignée à la bordure de la table. Saisir un scotch. Positionner le scotch de manière à créer une bande parallèle de 1 cm sur le bord de la feuille. Coller ensuite la feuille sur un mur lisse. Répéter l'opération du scotch sur les trois autres côtés de la feuille sans trop la voiler. Sans plus attendre. Prendre une bombe aérosol grise pour strier la feuille de plusieurs lignes allant dans différentes directions et dépassant des bords. Prendre un fusain et gratter la sueur de la bombe grise si possible. Avec le même outil, faire des ronds ou des lignes troubles avec ce qui reste de blanc. Répéter l'opération.

Laisser reposer 7 sec. Prendre un marqueur rouge et tirer des traits horizontaux. Créer un point de vue aérien par l'ajout de signes quelconque. Passer du pastel de manière à lisser la feuille. Fixatif. Appliquer du rouge primaire puis de l'acrylique blanc sur le rouge. Brou de noix si besoin. Laisser sécher 1 min. Passer plusieurs bouts de scotchs sur son vêtement pour que la face adhésive agglomère un maximum de pelotes de pollen. Scotcher les zones qui semblent intéressantes. Prendre ensuite un bâton au bout duquel un marqueur noir indélébile est accroché. Saisir sa propre main gauche et tenter. Prendre la bombe grise. Recouvrir le tout. Prendre un pinceau épais chargé d'acrylique blanc puis lancer quelques lignes en dépassant des bords. Attendre 1 min. Retirer le scotch. À encadrer, jeter, offrir, échanger, accrocher, laisser traîner.

# 32

## THÉOBALD MOURY

*Voyage immobile*

ART

● ← 19



Série de peintures à l'huile sur panneaux de bois. Portraits de personnes mélancoliques et silencieuses, tirés de modèles Instagram pensifs et rêveurs. Derrière eux, une fenêtre-fantasme. Espaces aseptisés sans profondeur, froids, quadrillés, anti-naturels, où le motif pictural moderne devient presque abstrait, vide d'événement. Le sujet y est figé dans une inquiétante étrangeté. La fleur en

intérieur survit grâce à lui et devient reliquaire. La peinture avec ses symboles et ses vides laisse place à un silence, lourd et oppressant, accentué par les regards à hauteur d'yeux qui fixent le spectateur. Cette série renvoie à la peinture contemporaine, au retour du figuratif, à la peinture flamande ou symboliste, à l'histoire de la nature morte et de la fenêtre, effaçant la frontière entre dedans et dehors. Acédie et rêverie.

# 36

## XIAOCHUAN QIU

*Sans titre*

ART

● ← 41



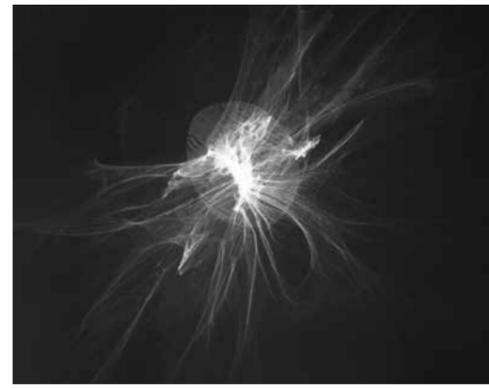
La plupart de mes peintures proviennent d'Internet ou d'images que j'ai prises moi-même. La forte surexposition photographique de la lumière fait perdre aux images beaucoup de détails et de clarté. En même temps, la création intentionnelle de coups de pinceau laisse mes peintures dans une zone de distorsion floue entre peinture à l'huile et image numérique. En traduisant les images dans le langage de la peinture à l'huile, j'apprécie l'incertitude et la fuite de la vérité elle-même. Les propriétés sociales des images m'intéressent également. L'agencement des images crée un dialogue au sein de l'œuvre, incitant le public à réfléchir à la relation entre les événements historiques et la réalité actuelle.



41 ●



08 ●



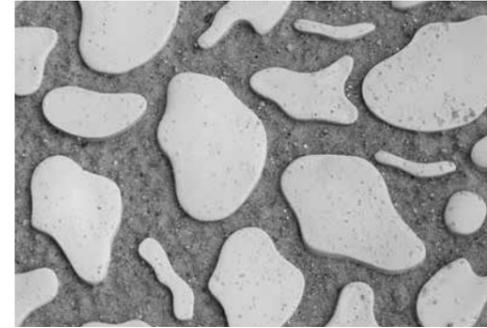
23 ●



09 ●



11 ●



16 ●



26 ●



04 ●



20 ●



37 ●



03 ●



10 ●



18 ●



30 ●

## DIPLÔMES

/

## DATES

/

22-23-24/06/22

## JURY

/

Nathanaël Abeille  
Marie Adjedj

*Designer  
Enseignante à Quimper, docteure en Histoire  
de l'Art - Aix-Marseille*

Keren Detton

*Directrice du Fond Régional d'Art Contemporain  
Grand Large - Hauts-de-France*

Stéphanie Rollin

*Artiste*

## ENSEIGNANTE - COORDINATRICE

/

Émilie Perotto

*Artiste*

## ÉTUDIANT·E·S

/

Alexandre Beltran

*Lignes de fuite | Lignes de désir*

Arthur Benyaya

*Sans titre*

Laita Cardin

*Sans titre*

Romane Corlay

*C'était écrit partout*

Angèle Corthay

*Sans titre*

Simon Decottignies

*OUVRAGE(s)*

Emma Faury-Graziani

*Souvenir d'un chez soi*

Manon Freulon

*L'objet relationnel dans un espace partagé*

Mathilde Garcia

*verygooddesign@*

Agathe Herry

*Chambres d'Écho*

Perrine Kamoun

*Mare Nostrum*

Madé Mathieu

*Collectif de sculptures indépendantes*

Luc Rochaix

*Franchir Services*

Élina Stoflique

*Dépliable du patrimoine français*

La création est nécessairement située: son émergence est le résultat d'un contexte (réel et symbolique). Quant à sa diffusion, elle dépend d'un ensemble de situations précises. C'est sur ce postulat que se fondent les actuels axes de recherches activés au sein de la mention espaces.

Le premier axe développe l'articulation des espaces intimes, personnels ou domestiques avec les espaces partagés, collectifs et communs – à titre d'exemple, objets commémoratifs, objets transitionnels, sculpture d'usage, sculpture in situ.

Le deuxième axe aborde ce qui fait lien dans une relation entre le corps et l'espace – à titre d'exemple, objets à danser, objets performés, objets de médiation. Le troisième axe est dédié au récit spatialisé – l'écri-

ture comme sculpture publique, la diffusion éditoriale (livres, imprimés, enregistrements) comme activité artistique à part entière.

Dans la mention espaces, s'alternent des temps de projets et des formes de travail plus expérimentales. D'une part, il s'agit de partir d'un sujet et de se l'approprier afin de construire la singularité de sa méthode et de sa pratique d'auteur·ice.

De l'autre, il s'agit d'expérimenter et de discerner ce qui fait recherche, ou pas, dans les propositions plastiques. Ainsi la mention espaces offre un ensemble d'outils théoriques, méthodologiques et plastiques qui peut s'appuyer sur le développement de projets en partenariat avec des structures extérieures, des lieux de production et de diffusion, des territoires.

# 03

ESPACES

## ALEXANDRE BELTRAN

*Lignes de fuite | Lignes de désir*

● ← 46



Outils de représentation visuelle, les lignes de fuite permettent, à travers le dessin, la construction du paysage architectural. Elles représentent ainsi le dessein d'une personne ou d'un groupe qui s'impose aux autres. Les lignes de désir, quant à elles, représentent une émancipation des chemins imposés. Des sentiers graduellement tracés par le passage d'individus. Des raccourcis où les chemins dits officiels, prévus, matérialisent un trajet indirect ou bien sont inexistant. Mon travail rend compte

de comment l'architecture de la ville où j'ai grandi, Brasilia, a façonné ma relation à l'image, notamment à l'image photographique. À travers une série d'expérimentations incluant la mise en espace de l'objet photographique, je questionne ma relation aux notions d'empreinte, de hors-champ, de présence et d'absence. Plusieurs pièces sont nées d'un désir de restituer une « troisième dimension perdue » à l'objet photographique. Que cette dimension soit physique ou immatérielle.

En somme, l'enjeu du travail est celui de la spatialisation de l'image, ainsi que de la représentation des espaces à travers la photographie. Médium qui dans ma pratique est un outil de convergence entre mondes différents. Dans un deuxième moment, et donc dans un deuxième espace, je propose des pistes pour la suite. En choisissant des fragments architecturaux qui me sont chers, je procède à une investigation non plus seulement des images mais aussi des formes que je porte avec moi.

# 04

ESPACES

## ARTHUR BENYAYA

*Sans titre*

● ← 07



Le vendredi 24 juin 2022, j'ai investi des lieux de passage : un hall d'entrée, des escaliers et un couloir. J'y ai disposé des objets que j'ai présentés le long d'un cheminement d'une vingtaine de minutes. Il y avait là une forme de simplicité, de discrétion et d'autonomie qui me correspondent assez bien. Mes pièces sont récoltées, soignées ou fabriquées. Elles s'insèrent plus ou moins discrètement dans divers espaces communs. Elles sont plutôt modestes et non-démonstratives mais demeurent remarquables, entre banalité et curiosité. Utilisables sans prescription, leurs fonctions sont multiples, à la fois techniques et poétiques. Ma position est celle d'un designer portant un regard extérieur sur sa discipline. Un regard critique et interrogateur, entre ironie et bienveillance.

# 08

ESPACES

# LAÏTA CARDIN

*Sans titre*

● ← 04



Pendant un mois je fréquente quotidiennement le jardin Michel Ognier, ancien jardin du logement du directeur de la Manufacture d'armes de Saint-Étienne. J'y use d'artifices : de cordes, d'une marionnette, ruse pour déployer les potentiels de mon corps dans ce contexte urbain mais pas seulement humain. Une brèche pour aller et venir dans ce jardin public. Une échelle et une balançoire tressées avec des draps – éléments doux et domestiques transformés en outils forts et souples. Une grande branche pour installer et désinstaller les cordes. Une marionnette, tiers d'une chimère mi-merle mi-humaine qui se promène entre le jardin et la rue. Ces artifices sont des outils pour imaginer, pour grimper, pour être vu, pour jouer. Et je les considère comme autant de manière d'occuper cet espace de ma présence, que comme des dispositifs d'attention à ce qui le traverse et l'habite. Tout en me considérant moi-même comme l'une de ces choses qui traversent et habitent cet endroit.

# 09

ESPACES

# ROMANE CORLAY

*C'était écrit partout*

● ← 33



Trois termes aident à lire ce travail : divagation, interaction et langage. Avec une pratique quotidienne du collage, qu'il soit verbal, textile ou papier. Je réfléchis autour des interactions, à ce qu'elles font naître, à ce qu'il se passe entre les choses. Mon travail va de pair avec la fenêtre, par laquelle je me perds et y vois plus clair. Je perçois le monde qui nous entoure comme un collage, comme autant d'éléments qui se juxtaposent, entrent en collision ou se font simplement écho. Sont réunis des objets issus de ces

expériences quotidiennes, des objets entre sculpture et mobilier dont la fonctionnalité se lit autant qu'elle est tue, ou encore des pièces permettant une relation plus intime à l'espace. Autant d'éléments qui interfèrent les uns avec les autres et rebondissent continuellement selon le regard de qui les traverse. Je vois les situations que provoquent ces productions comme un espace d'observation et de recherche autour du langage, de l'imaginaire et des mécanismes d'interaction entre un individu et son environnement.

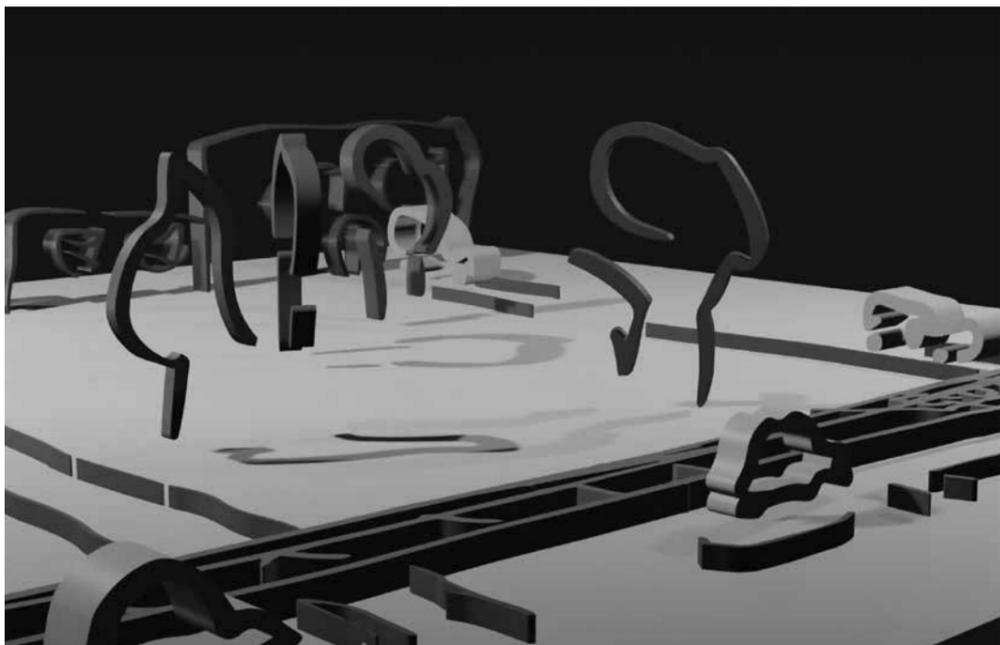
# 10

ESPACES

## ANGÈLE CORTHAY

*Sans titre*

● ← 14



J'ai choisi la place Carnot à Saint-Étienne comme cas d'étude. Pendant des mois je l'ai analysée, en utilisant différents outils de description. Durant ce processus, rencontrer les habitant·e·s du quartier m'a donné envie d'échanger davantage avec eux. Les outils et dispositifs mis en place à cet effet m'ont permis de faire ce travail sans m'imposer à eux.

Tenir un stand au marché et proposer un atelier participatif, amener un bureau sur la place et y travailler ou encore construire un kiosque pour échanger et diffuser de l'information... Ces outils mobiles et autonomes peuvent se déployer dans tout espace public, ainsi cette manière de procéder est devenue ma méthode de travail.

# 11

ESPACES

## SIMON DECOTTIGNIES

*OUVRAGE(s)*

● ← 22



Articulé autour de la question des moyens de production, *OUVRAGE(s)* explore les nuances entre les concepts d'artisanat et d'industrie. Il s'agit d'une recherche de ce que pourrait signifier « bien produire » au XXI<sup>e</sup> siècle; par le prisme du métal et de son histoire technique. Par ailleurs, se pose la question brûlante du choix d'un modèle économique dans un monde globalisé, et des conséquences de celui-ci. William Morris nous disait dans *The history of pattern designing* (1879) : « J'aime l'art et j'aime l'histoire, mais c'est l'art vivant et l'histoire vivante que j'aime. Si nous n'avons pas d'espoir pour l'avenir, je ne

vois pas comment nous pourrions prendre plaisir à tourner nos regards vers le passé. » Je pense que William Morris n'a pas connu le même type d'avenir incertain que celui que nous connaissons aujourd'hui. J'actualiserai ainsi son propos : « J'aime l'art et j'aime l'histoire, mais c'est l'art vivant et l'histoire vivante que j'aime. Nous avons peu d'espoir pour l'avenir alors, pour en trouver, nous tournons nos regards vers le passé. » Ainsi les *OUVRAGE(s)* tentent de supplanter les ersatz par d'autres objets qui s'appuient sur des techniques millénaires en les hybridant à des imaginaires contemporains.

# 16

ESPACES

## EMMA FAURY-GRAZIANI

*Souvenir d'un chez soi*

● ← 06



Que reste-t-il de notre mémoire quand nous revenons dans une maison que nous avons habitée et que nous avons quittée depuis longtemps ? L'installation est une manière de travailler la notion du souvenir, c'est une représentation psychique de la chambre, de ce qu'il reste de mes souvenirs, une manière d'archiver ma mémoire. Je vois ce souvenir comme une photo, une image prise à cet instant t. C'est une sensation, un plaisir que je veux retrouver, que je ne veux pas oublier.

Nous sommes traversé-e-s par nos souvenirs et y replonger a été pour moi une façon de leur redonner vie à travers une série d'objets. C'est aussi notre rapport à l'enfance qui est sollicité, le souvenir que l'on en a. J'ai voulu, à travers cette installation, réveiller en nous une lecture à la fois personnelle et collective. J'interroge, à travers ces objets, ma mémoire dont le développement n'est pas linéaire: certains mécanismes nous échappent, comme la fuite du temps ou la dérive de la mémoire.

# 18

ESPACES

## MANON FREULON

*L'objet relationnel dans un espace partagé*

● ← 38



À l'écoute des usager-e-s, je conçois des objets qui les laissent libres d'exprimer leur créativité et de les modifier selon leurs besoins. Je considère l'objet comme un outil qui correspond à une expérience définie, mais s'adapte aux situations et aux personnes. L'objet doit permettre le lien avec autrui. Mon travail s'est orienté vers des dispositifs de communication. Je souhaite amener les enfants à se

questionner, s'écouter et s'exprimer. J'envisage d'introduire des dispositifs de communication évolutifs tout au long de la scolarité de l'élève. Tels des objets transitionnels, ils aident au passage de l'enfant vers l'adolescent-e puis vers l'adulte. D'abord, lui permettre de se détacher de l'influence de ses parents pour aller vers une pensée singulière. Puis de prendre son indépendance en étant accompagné-e.

# 20

ESPACES

# MATHILDE GARCIA

verygooddesign®

● ← 48



Comment faire pour produire des objets, consciente de la responsabilité qui m'engage, sur des coûts écologiques, sociaux, politiques et économiques qu'implique la production? Face à l'industrie et le circuit économique qu'elle implique, je propose pour ma part des objets en pièce unique ou en petite série. Aujourd'hui pour porter mes objets je privilégie l'économie et la circulation de mes objets, car j'estime que le capitalisme a normalisé des prix bas qui résultent de formes nouvelles d'esclavagisme et de la pollution. Je propose donc un outil pour évaluer la valeur économique de mes objets.

La valeur économique d'un objet est déterminée par trois formules que j'ai établies :  
 → Valeur Force Travail (VFT)  
 → Valeur Coût Humain (VCH)  
 → Valeur Matériaux (VM)  
 Les critères VFT, VCH et VM permettent de calculer la Valeur Économique Totale (VET) de chacun des objets. Pour contrôler la valeur économique des objets et qu'ils ne soient pas « récupérés » par le marché du design, je les réunis sous la marque déposée verygooddesign®. Un catalogue est mis à disposition des intéressé-e-s et établit la valeur économique de tous les objets conçus et produits par verygooddesign®.

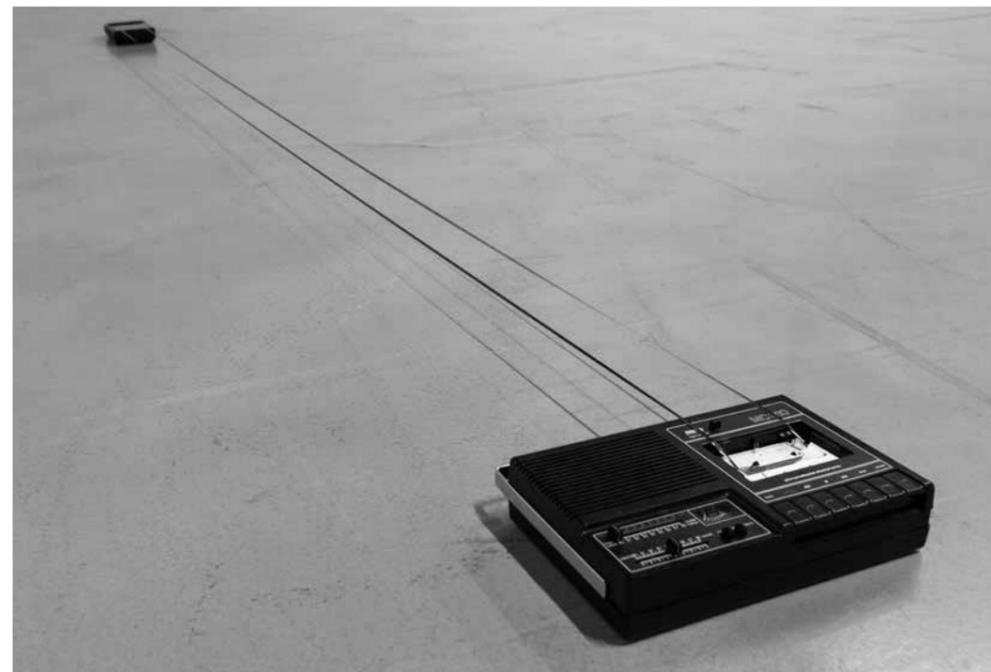
# 23

ESPACES

# AGATHE HERRY

Chambres d'Écho

● ← 26



Cette proposition déploie dans l'espace plusieurs dispositifs audiovisuels et performatifs qui opèrent des dynamiques bouclées. De par l'utilisation de technologies dites *obso-lètes* ou *low-fi*, des systèmes de rétroaction ou d'amplification convoquent ces médiums afin qu'ils créent leur propre matière (bruit lumineux et sonore) tout en jouant avec l'aléatoire du moment présent. Une télévision cathodique passe en boucle des tourbillons de neige climatique, tandis que des magnétophones enregistrent en direct et diffusent en différé les sons ambiants.

La bande magnétique se désagrège lentement par frottement contre les têtes de lecture et connaît dans le même temps un effet d'*overdub* qui la révèle tel un palimpseste sonore, finissant par condenser en une la somme des tonalités enregistrées. Au même moment, dans la salle de régie, un-e performeur-euse module un larsen vidéo créé par une boucle de rétroaction connectant ensemble caméra et vidéoprojecteur. Le bruit visuel obtenu crée des nappes colorées et mouvantes qui sont captées et projetées sur le sol de la salle de prise

de vue. Des objets aux propriétés réfléchissantes sont placés dans ce signal par un-e performeur-euse afin de diffracter la projection sur les murs alentours. Pendant ce temps, les deux performeur-euse-s sont connecté-e-s à distance par téléphone, ce qui maintient une présence sensible dans le processus de transformation de cette source lumineuse. Métamorphose permanente d'une matière créée par le bug des machines et sculptée par le corps humain, cette proposition est une invitation à la contemplation à la fois onirique et sensible.

# 26

ESPACES

## PERRINE KAMOUN

*Mare Nostrum*

● ← 18



Depuis deux terres portuaires chargées d'histoire(s) et sur cette mer Méditerranée qui était comme le centre du monde, je retranscris la traversée entre Marseille et Tunis à travers une série d'objets symboliques, porteurs de mes origines familiales. Le point de départ se situe dans la confection d'un tour à plâtre qui me permet d'expérimenter, de dessiner d'une autre manière et de réaliser rapidement en volume différentes maquettes puis des prototypes en céramique et en bois avec l'essence de châtaignier qui pousse dans le sud de la France et le nord de l'Afrique. Une histoire singulière se raconte alors à travers trois typologies d'objets : les roches, les outils et le mobilier.

Ces trois façons de raconter mon expérience du territoire Méditerranéen s'accordent entre elles, et montrent le passage d'une production commune influencée par l'artisanat et le paysage. Elles révèlent l'atmosphère de toutes ces traversées réalisées entre ces deux ports, et sont le résultat de celles-ci. La Méditerranée est un mythe, une fiction qui cache une nuée de particularismes, de langues, de récits, d'histoires écrites, orales et recomposées. *Mare Nostrum* ne raconte pas une histoire personnelle mais cherche plutôt à interpréter ce territoire et cette masse marine silencieuse à travers des supports de mémoires collectives intelligibles, vivants et sensibles.

# 30

ESPACES

## MADÉ MATHIEU

*Collectif de sculptures indépendantes*

● ← 36



*Le Collectif de sculptures indépendantes* sont des corps rigides. Réclamant leur place dans le monde, elles sont douées de vie. En traitant ces sculptures avec familiarité, nous considérons leur espace vital, leur autonomie, et peut-être même que nous les dotons d'une âme. L'appréhension de ces sculptures sociables invite nos sensibilités. Elles sont amicalement adaptables, « caresables ». Formé en 2021, *Le Collectif* se réunit parfois. Les sculptures prennent place toutes ensemble dans un espace donné ; elles se reposent, dialoguent entre elles.

Le reste du temps, les sculptures, individuellement, sont accueillies dans un espace précis. Elles vivent leurs vies sociales, se chargent d'histoires qu'elles nous raconteront plus tard. *Le Collectif de sculptures indépendantes* permet d'aborder des questions sculpturales à partir d'autres points de vue. De donner forme à des sculptures à partir d'un monde de matériaux actifs en assimilant l'acte de création à un processus de croissance. De déplacer les modalités de l'exposition. D'interroger les relations aux objets avec lesquels nous vivons.



L'entreprise *Franchir Services* se propose d'investir l'espace public, au service de la création. Cette année, les tendances du marché nous ont conduits à nous spécialiser dans la surface d'affichage. Notre mission : assurer la fabrication et l'installation de panneaux d'expression libre. Parce que la communication publicitaire n'est pas notre objectif (et qu'elle se porte fort bien sans notre appui), nous proposons des supports permettant une diversité d'interventions. Par respect de la qualité de nos prestations, il est de notre devoir, encore aujourd'hui, d'effectuer l'entretien de nos réalisations et d'archiver la richesse de l'information que nous médions. C'est grâce à la précision de nos méthodes de travail que nous nous réjouissons de la bonne intégration de nos réalisations dans le paysage urbain. Nous répondons au cahier des charges du label de fiabilité *Surfaces Sûres*.

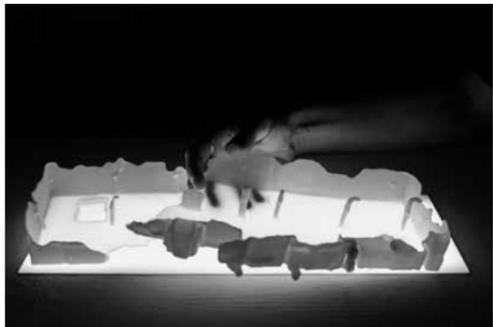


D'abord un engouement prononcé pour un objet A. La nécessité de déplacer cet objet avec la matière disponible (le bois devient du vénilia, la pierre du béton, les connaissances d'une historienne de 50 ans deviennent celles d'une étudiante de 26). Apparaît alors un corpus de nouveaux objets : fanfictions, sculptures, fanzines, produits dérivés. Le fan devient collectionneur, possède à présent un corpus d'œuvres. Spécialiste de ce qu'il aime, il se fait promoteur en pensant une

médiation pour ses objets. La conférence performée *Dépliable du patrimoine français* a été produite à partir de cette méthode. Elle est constituée d'un texte lu et édité, de trois sculptures, d'un pupitre, d'une Balzac-seringue et d'une projection d'images. Les objets transposés sont présentés en leur qualité d'écrins d'un certain nombre de récits subjectivement rassemblés. Leur dépliage à voix haute propose ainsi des cheminements analogiques, en dérive et anachroniques.



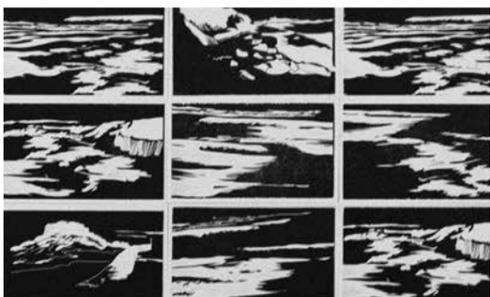
19 ●



01 ●



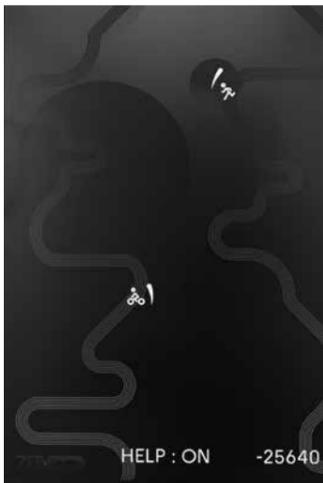
39 ●



43 ●



13 ●



25 ●



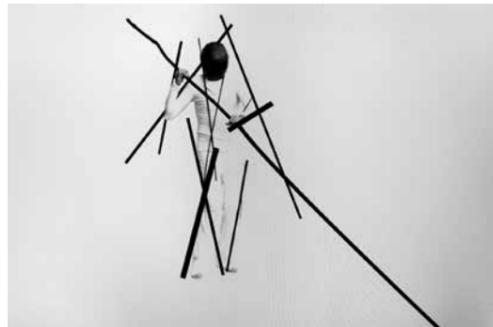
02 ●



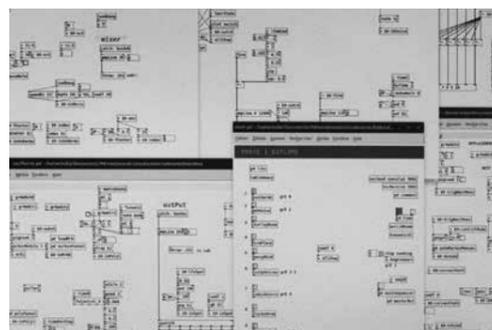
15 ●



07 ●



35 ●



29 ●



34 ●

## DIPLÔMES

### DATES

20-21/06/22

### JURY

Sylvain Julé  
Fabrice Sabatier

*Designer graphique*  
*Designer graphique, enseignant à l'École supérieure des Arts Saint-Luc, docteur en Arts et Sciences de l'Art*

Camille Trimardeau  
Claire Williams

*Designer graphique, fondatrice de Studio Béton*  
*Artiste Numérique*

### ENSEIGNANT - COORDINATEUR

Michel Lepetitdidier *Designer graphique*

### ÉTUDIANT·E·S

Valentin Aubert  
Lukas Balandraux  
Maëva Borg  
Lina Dimachkie  
Thomas Dutoit  
Félix Fritz  
Marie Husson  
Nicolas Mars  
Camille Olympie  
Perrine Pernoud  
Clara Sapey-Triomphe  
Marie Troadec

*Industrial Reminiscence I*  
*Monétiser le jeu vidéo*  
*La forme de l'Autre*  
*J'active le mode contre-attaque*  
*45.193152°, 4.093460°*  
*La T.E.U.F*  
*La visière*  
*Écologies sonores*  
*Écho d'un récit*  
*Échec et mat*  
*La grande mascarade !*  
*Là où l'eau est l'horizon*

Conçue au croisement des champs traditionnels du graphisme et des pratiques numériques contemporaines, la mention média recouvre les domaines du design éditorial (papier et numérique), de la typographie (mise en page, analyse et dessin de caractères), de la communication graphique (identités visuelles, langages graphiques, images), du design d'information (cartographie, data visualisation, muséographies, scénographies et identité de lieu) ainsi que du design d'interface et d'expérience utilisateur, du design d'interaction (objets connectés, scénographies et espaces interactifs), de la chaîne de conception/fabrication/distribution numérique (design paramétrique, impression 3D...) et de la

programmation informatique comme outil de création. L'étudiant·e choisit parmi les enseignements de la mention média des majeurs qui forment l'ossature de son parcours et déterminent les orientations de son projet de recherche personnel. Interrogeant les enjeux contemporains du graphisme, de l'image et de la transmission comme les rapports entre langages, évoluant des nouveaux modes de production aux humanités numériques, de l'information multi-supports à l'Internet des objets, de la data visualisation à la robotique, la mention média forme alors les futur·e·s designers à réinterroger leur pratique, en prenant en compte l'ensemble de ces éléments.

# 01

MÉDIA

## VALENTIN AUBERT

*Industrial Reminiscence I*

● ← 44



Mon travail de DNSEP s'est orienté vers la mémoire, le souvenir et la retranscription. Comment non plus simuler le réel, mais le capturer en le restituant dans un environnement 3D? Comment retracer l'histoire d'un site abandonné, difficile d'accès, voué à être détruit? C'est lors d'une session d'exploration urbaine (abrégé : *urbex*) que j'ai jeté mon dévolu sur une usine sidérurgique désaffectée : Ascométal.

La première phase de ce projet a été la récolte de scans lors de sessions *urbex*. À l'aide d'outils numériques tels que des *Kinects*, des scanners Lidar ou par le biais de la photogrammétrie, la capture du site a alors commencé. La deuxième phase de travail a consisté en une recherche documentaire et d'archivage afin de retracer l'histoire de l'usine et de comprendre quelles étaient ses productions sidérurgiques.

Ce travail plastique a pris la forme d'une expérience virtuelle immersive. J'ai choisi d'y placer l'utilisateur·ice comme lors de ma première rencontre avec l'usine. L'ambiance y était sombre et ma seule compagne une lampe torche. *Industrial Reminiscence I* est le commencement d'un protocole visant à restituer des espaces inaccessibles, dangereux ou encore interdits tout en les interprétant dans une certaine narration fictionnelle.

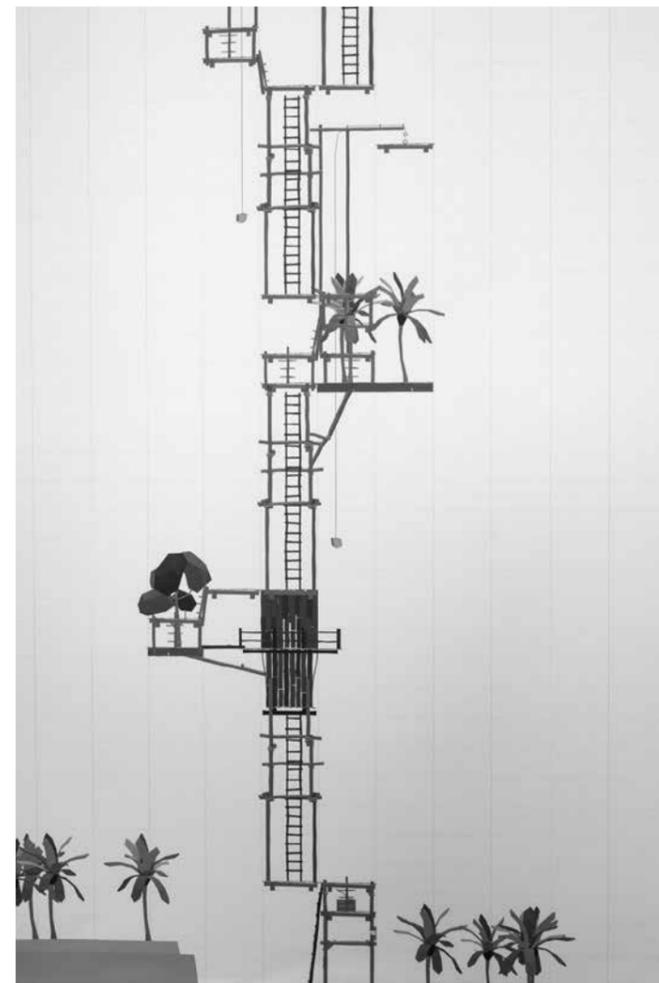
# 02

MÉDIA

## LUKAS BALANDRAUX

*Monétiser le jeu vidéo*

● ← 20



Média créatif et produit commercial, le jeu vidéo joue sur plusieurs tableaux bien différents. Aujourd'hui, il a été adopté par toutes les strates de notre société, c'est un produit de la culture de masse. Afin de capitaliser sur cette industrie, les créateur·ice·s ont mis au point une multitude de mécaniques mercantiles. Il est intéressant de comprendre comment le design est réfléchi dans ce milieu et comment il intervient pour pousser les joueur·euse·s à dépenser le plus possible.



# MAËVA BORG

*La forme de l'Autre*

Le projet *La forme de l'Autre* lie la notion d'hybridité avec trois champs théoriques et culturels aux contours nébuleux :

→ le mouvement *queer* comme un outil de déconstruction de soi avec un ancrage politique  
 → la figure du cyborg telle que Donna Haraway l'a décrite dans *Le Manifeste Cyborg* publié en 1985  
 → le *body horror* comme sous-genre du film d'horreur

Le choix de textes théoriques liés à l'identité de genre ou aux frontières ambiguës entre naturel et artificiel ont permis d'établir un lexique composite autour de la subversion du corps.

J'ai constitué, ensuite, une collection de formes typographiques dites « mutantes » à partir de polices de caractères libres de droits et dessinées, notamment, par Madeleine Barbaroux et Alexandra Lambert.

Mises en relation avec des captures d'écrans issus de films de *body horror*, ces formes textuelles et typographiques s'hybrident pour donner corps à une nouvelle forme plastique. Cette fluidité dans la composition et la mise en œuvre de ce vocabulaire m'ont permis de réaliser une série de six posters intitulés : *Mythes / Métamorphose, Cyborg : Qualifier le réel et le transformer, Ce stuff qui compose Cyborg, Gouvernance des corps, DRessed As a Girl, À qui dois-je mon corps ?*

Ces posters ont été conçus avec une démarche similaire à celle des réalisateur-ice-s de *body horror*, le recto de ces objets éditoriaux délivre un message avec une esthétique forte qui est développée au verso par un contenu spécifique afin d'amener le lecteur-ice à se questionner, à se déconstruire.

# LINA DIMACHKIE

*J'active le mode contre-attaque*



À l'aube d'un métavers global et cohérent, nous sommes obligé-e-s de nous questionner sur les pratiques en ligne multijoueur-euse-s existantes et d'imaginer les bonnes pratiques pour un métavers respectueux de tou-te-s. Nous sommes déjà nombreux-ses dans le métavers et la dissociation entre nous et notre avatar se réduit de plus en plus. Il faut accepter que la dichotomie entre physique (réel) et virtuel (faux) soit aujourd'hui dépassée.

Dans les espaces de jeu, les individus mettent en jeu leur identité selon les mêmes règles sociales que dans une salle de classe, au travail ou dans la rue, avec moins d'inhibitions car ils ne sont pas bloqué-e-s par la responsabilité IRL (*in real life*). Les inégalités de genre, le sexisme et les discriminations caractérisent encore les domaines dans lesquels les environnements virtuels et multijoueur-euse-s sont conçus, développés et soumis à une législation.

Ces environnements virtuels sont porteurs de risques graves. Ils sont propices aux déséquilibres, aux mauvais traitements, à l'oppression des minorités. Il est urgent de mettre en place des institutions technopolitiques sensibles à ces risques. Les *open worlds* doivent se construire à travers une pensée politique au sein de laquelle, les femmes et ceux qui ne se conforment pas aux normes de genre joueront un rôle sans précédent.

# 15

MÉDIA

# THOMAS DUTOIT

45.193152°, 4.093460°

● ← 16



Tout commence à la campagne sur ma planche à roulette. Arpenteur du territoire qui m'entoure, l'environnement dans lequel j'évolue est pour moi un espace de rêverie et d'inspiration. Skater à la campagne est plus ou moins l'équivalent d'une journée sans béton. Équipé de ma planche, j'évolue dans une zone blanche pour reprendre les termes du livre de Philippe Vasset. Cette expérience de l'arpentage voire de la mesure aiguissent mon œil de skateur. Je perçois alors l'espace à travers une

grille de lecture étrange : celle du skateboard. Elle devient un moyen d'enregistrer ces informations de façon sensible et singulière avec une méthode qui m'appartient : dans un premier temps par l'observation d'un contexte situé, à travers la photographie. Ensuite par la mise en place d'un système graphique, qui se base sur les dimensions d'un skateboard (80 x 20 cm), j'utilise son format pour recevoir sur papier les aphorismes issus de mes lectures. Dans un dernier temps je me sers

de sa longueur de 80 cm comme unité de mesure arbitraire. Cette longueur me permet de produire quatre outils symboliques et objets qui ne sont pas tant fonctionnels que porteurs d'imaginaires pour signifier, dans le paysage rural, des lieux et objets propices à la pratique du skateboard. Le passage de l'arpentage à l'installation redéfinit les enjeux de la restitution ; ainsi les éléments graphiques et les objets forment un langage spatialisé entre sensation et sens caché.

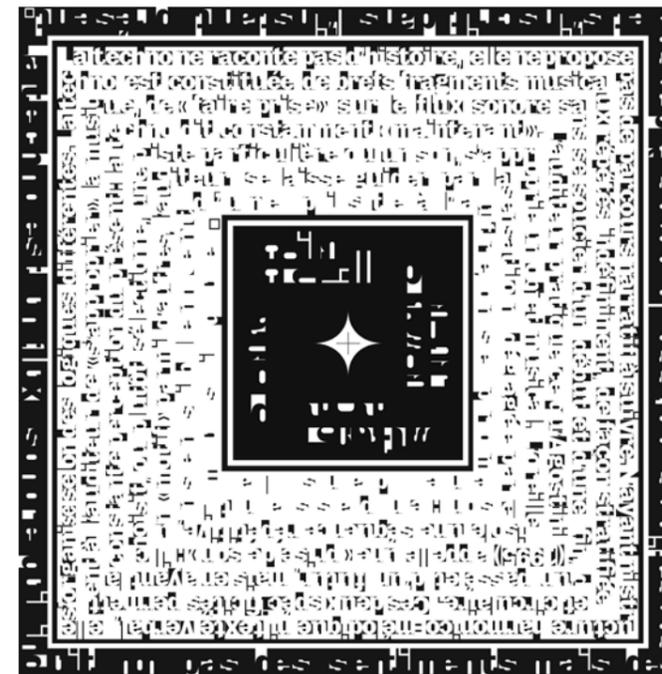
# 19

MÉDIA

# FÉLIX FRITZ

La T.E.U.F

● ← 13



Une *free party* est une fête ouverte à tou-te-s et gratuite, organisée par un collectif de bénévoles appelé *Sound System* et où sont diffusées des musiques électroniques. Réprimées par les autorités dès leurs débuts, ces fêtes sont libres mais leur organisation illégale impose des contraintes qui deviennent des étapes rituelles permettant d'y accéder. Ce qui importe dans ces fêtes cachées, c'est le système son qui doit se mettre en place en un minimum de temps. On n'accorde que peu d'importance à l'environnement visuel dans lequel la *free* s'inscrit, depuis la mise en page du flyer jusqu'à la scénographie. Je me suis donc intéressé à ce qui se passe autour et en dehors du caractère typographique en travaillant la contre-forme de la lettre.

Pour développer un vocabulaire graphique à partir de deux typographies : la *Serifa Black* créée par Adrian Frutiger & la *Chivo* créée par la fonderie Omnibus-Type. De la page à la maquette en passant par l'espace virtuel et physique, *La T.E.U.F* devient une proposition graphique et visuelle globale pour une *free party*. C'est un alphabet qui évolue en fonction du lieu de rendez-vous et de son accessibilité, du temps d'installation nécessaire, et du mode de communication choisi par l'ensemble du *Sound System*. *La T.E.U.F*, à travers ce vocabulaire plastique, permet de conférer à la *free party* une unité graphique, ainsi qu'une qualité plastique souvent secondaire pour les *Sound Systems* qui privilégient la rapidité et l'efficacité.

# 25

MÉDIA

## MARIE HUSSON

*La visière*

● ← 32



Ce projet s'articule autour de la sécurité routière des deux-roues motorisés et propose un système de communication du danger via une visière de casque, calquée sur la vision du motard. Mon travail de recherche s'est basé sur la question suivante : comment afficher de l'information dynamique sur une visière transparente pour améliorer la qualité et réduire le temps de prise de décision du motard en situation de danger ? Une démarche de recherche analytique m'a permis de considérer les mécaniques routières et les mécanismes corporels impliqués dans l'appréhension de la situation dangereuse lorsque le motard conduit.

Je m'en suis servie pour imaginer un langage pictural dynamique, efficace et clair, qui n'affecte pas l'attention du pilote. Cette visière mise sur une échelle de signalétique réduite, des mouvements vifs et concis, une facilité de lecture, y compris dans un environnement flou, peu ou trop lumineux. Elle prend en compte les zones focales de la vision impliquées dans l'appréhension des informations sur la surface. Ce travail de design d'interface s'inspire des travaux d'affichage « tête haute » de certains véhicules, ainsi que de ceux présents aujourd'hui dans certains jeux-vidéos de sports mécaniques.

# 29

MÉDIA

## NICOLAS MARS

*Écologies sonores*

● ← 09



*Écologies sonores* fait l'état des lieux d'un travail de recherche et de développement de musique générative à travers une composition acoustique de dix-huit haut-parleurs. Le paysage sonore généré évoque l'impact de l'homme sur son environnement et celui-ci se traduit, à l'écoute, par une structuration ou *musicalisation* croissante du son. *Les Neumes*, seconde pièce proposée, est une installation audiovisuelle

interactive et immersive, diffusée sur huit haut-parleurs et deux vidéo-projecteurs. Elle met en scène une espèce vivante fictionnelle, le *Neume*, à laquelle l'être humain a perdu sa sensibilité. Du fait de la capacité de ces êtres à échanger avec le reste des vivants, animaux et végétaux, ils servaient de voie de communication interspécifique pour bien des Terrien·ne·s et étaient les garant·e·s d'un équilibre naturel, d'un

fonctionnement holistique et synergique. Afin de rendre à l'être humain la capacité de les percevoir, j'ai développé des capteurs me permettant de les représenter en temps réel dans un espace donné, ainsi que de transposer leur chant afin qu'il soit audible pour l'Homme. On constate que les *Neumes* suivent les humain·e·s en chantant, chargé·e·s de transmettre des messages par une multitude d'êtres vivants.



Le projet *Écho d'un récit* commence par la rédaction de l'histoire des bipèdes, l'évolution d'une espèce et de sa mutation. Ce récit est né en réaction aux recherches et aux lectures auxquelles je me suis livrée à l'occasion de l'écriture de mon mémoire intitulé « Comment, qui cherchez-vous ? » et qui porte sur la rencontre amoureuse au contact des technologies. Une observation de notre manière de nous lier les un·e·s aux autres au travers de la technologie, nourrie par

des théoricien·ne·s en sciences sociales qui étudient nos comportements et nos interactions au contact de cet environnement digital. Par la réalisation d'un film d'animation, *Écho d'un récit* observe une *déritualisation* de nos visionnages et génère un questionnement autour de notre propre consommation d'images. Depuis le cinéma en noir et blanc, je requestionne ces images en mouvement dans leurs résolutions et leurs normalisations inquiétantes.

Par *inquiétante*, j'entends que ces consommations omniprésentes sont l'occasion d'é luder des enjeux actuels liés à l'environnement, mais aussi d'oublier que ces activités numériques ont un coût et un poids écologique. D'où la nécessité de remettre en question la pratique assistée par ordinateur dont le produit s'inscrit dans un système de consommation lui-même questionnable. Et donc d'une forme de dialectique entre ma pratique personnelle et les valeurs que je porte.



Depuis l'enfance, je baigne dans le milieu sportif. Cette passion je l'ai gardée en maintenant un équilibre entre les études supérieures et le sport. J'admire le sport pour le dépassement de soi, les victoires et les échecs. Je me suis rendue compte que lorsque l'on parle de compétition, les premiers mots qui viennent à l'esprit sont réussite, succès. Les compétiteur·ice·s ont très peu ou pas envie d'évoquer la défaite qui, pourtant, représente une partie fondamentale de leur pratique sportive.

J'ai décidé de dédramatiser l'échec en lui apportant une nouvelle dimension par le biais de la vidéo et de l'animation. Pour cela, j'ai réalisé de courtes séquences qui parlent de chutes, de ratés qui surviennent en compétition. Je me suis focalisée sur six sports : le tennis, le volley, le saut à la perche, la natation, l'équitation et le ski. Chaque discipline est rythmée par une musique qui lui est propre dans le but d'accentuer l'immersion. Afin d'exagérer le côté burlesque, pour la majeure

partie de ces animations, les sportif·ve·s sont contraint·e·s par d'imposants costumes abstraits, exagérant plus ou moins leurs mouvements tout en s'ajustant à leur discipline. Tous ces éléments ont été pensés par le biais du dessin. Dans ma pratique artistique, je dessine et peins beaucoup avant d'animer mes sujets. J'ai donc repris les visuels de chaque discipline sportive et me les suis appropriés en extrapolant une vision moins consensuelle associée à ma propre signature graphique.

# 39

## CLARA SAPEY - TRIOMPHE

MÉDIA

*La grande mascarade !*

● ← 11



Du dessin, des fanzines, du graffiti, tout cela agrémenté d'inspirations venues d'ailleurs... Je réalise des petits et grands formats, mystiques, sorciers, grotesques, dégueulants de couleurs et de personnages bizarres. Ayant une formation en musique, je me suis plongée dans l'univers du dessin et de la peinture depuis quelques années. C'est en réalisant un stage au Dernier Cri chez Pakito Bolino, le dictateur du monde punk alternatif des graphzineur-euse-s, que je

m'intéresse d'abord aux différentes techniques d'impressions dans le monde de la micro-édition. Je crée des histoires personnelles et intuitives, racontant des univers graphiques imaginaires tirés de mes pensées, voyages, expériences, questionnements, peurs. Également graffeuse depuis quelques années, je questionne l'engagement du corps dans cette pratique en comparaison avec le dessin. Le fait de varier les supports, les formats et les échelles

pour approfondir ma pratique illustrative est très stimulant et enrichissant. Ces questionnements suivent l'élaboration de mon mémoire qui porte sur la place de la femme dans le graffiti. J'ajoute une forme d'engagement à ma pratique, tente de changer la façon dont on fait de l'art aujourd'hui en concevant des événements sauvages, en participant à des festivals de micro-édition, en travaillant en collectif avec des autodidactes, ou encore d'autres mystères à venir...

# 43

## MARIE TROADEC

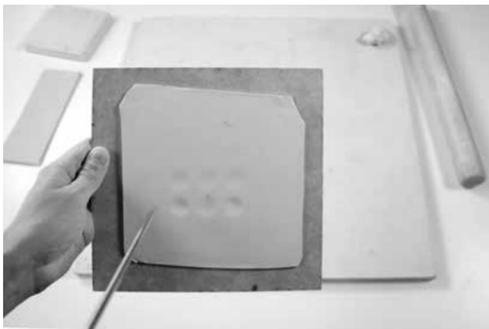
MÉDIA

*Là où l'eau est l'horizon*

● ← 28



*Là où l'eau est l'horizon* a émergé de mes souvenirs de nombreuses promenades sur la côte bretonne, rythmées aux sons des haubans qui frappent les mâts des catamarans, les pieds dans le sable, au bord de l'eau, un pied sur terre, un pied dans l'eau. Les restes d'écume égarés sur le sable et la mer qui cogne la digue par grande marée sont alors les souvenirs que j'ai décidé d'exploiter pour produire un récit d'images se situant là où l'eau est l'horizon. Dans ce projet, j'ai senti qu'il était important que je me mette moi-même face à la mer et que je choisisse un rocher face à l'immensité. Cette installation prend la forme d'un paysage entre le réel et l'imaginaire, qui dévoile les strates des paysages côtiers, où la mer revient dans un mouvement de flux et de reflux. Ce projet, c'est capturer et tenter de dessiner et de redessiner inlassablement ce temps, ces temps.



33 ●



17 ●



28 ●



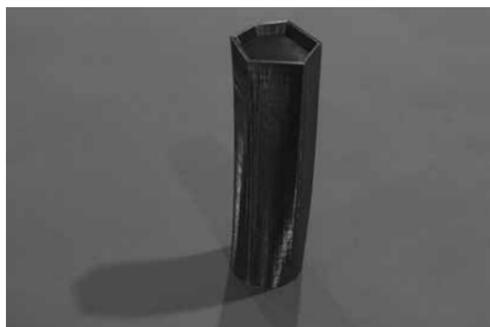
14 ●



12 ●



42 ●



22 ●



27 ●



44 ●



21 ●



38 ●



40 ●

## DIPLÔMES

/  
/  
/  
/  
/  
/  
/

# OBJET

## DATES

/

13-14-15/06/22

## JURY

/

Fanny Guiol  
Bertille Laguet  
Sophie Pène

*Designer*  
*Designer et ferronnière d'art*  
*Docteure en Sciences de l'information*  
*et communication*  
*Designer*

/

Samy Rio

*Designer*

## ENSEIGNANTE - COORDINATRICE

/

Elizabeth Guyon

*Designer*

## ÉTUDIANT·E·S

/

Raphaël Dencausse  
Kunhong Du  
Simon Frajer  
Yoo Jin Gwak  
Jeanne Helluin  
Juliette Laroche  
Millart  
Théotime Lubac  
Monika Olszak  
Mattéo Sanchez  
Chloé Scheurer  
Léa Thomas  
Claire Vauquois

*Dérive urbaine, pratiquer la ville*  
*La journée calme*  
*La vie sauvage*  
*Catalogue d'objets*  
*Les objets passerelles*  
*Amas*  
*Unisson*  
*Les vestiges aériens*  
*Il suffit d'une étincelle pour que tout commence*  
*Sans titre*  
*Note de peau*  
*Flora*

/

Les projets sont développés à l'échelle de la main et du corps, dans l'univers domestique ou public. Ils sont aujourd'hui étendus aux problématiques des pratiques numériques qui modifient tant l'approche de l'objet que celle du produit.

L'expérimentation et l'ouverture à une dimension prospective sont au cœur du dispositif pédagogique déployé. Les seules contraintes toujours présentes sont celles de l'usage et de la fabrication. En effet, ces domaines et contraintes liés à l'entreprise sont abordés lors de projets menés avec des partenaires extérieurs. En parallèle, les étudiant·e·s se dotent de moyens pour documenter et communiquer leurs projets auprès des éditeur·ice·s, des institutions, des galeries et des fabricants. La liberté du cadre pédagogique est propice à la recherche et à l'expérimentation technique

et intellectuelle dont l'objectif est de permettre aux étudiant·e·s :

- de développer des méthodologies de projet pertinentes, créatives et personnelles face à des contextes complexes.
  - de trouver un axe personnel, une voie d'expression que chacun·e pourra pratiquer ensuite dans le cadre plus contraint d'une pratique réelle.
  - de faire des étudiant·e·s des concepteur·ice·s en capacité de dialoguer avec les commanditaires.
- Dans le cadre de la réflexion générale et partagée autour des transitions économiques, écologiques, sociétales et éthiques à opérer, il s'agit de permettre aux futur·e·s designers de participer à l'analyse des besoins et à l'élaboration de la commande, notamment dans le domaine public et des biens communs.

# 12

OBJET

# RAPHAËL DENCAUSSE

*Dérive urbaine,  
pratiquer la ville*

● ← 12



Mon diplôme retranscrit mon interprétation de la ville par l'arpentage. L'arpentage est pour moi une virée urbaine où la quête d'un spot consiste à trouver un terrain favorable à l'exercice de cette pratique. Elle permet d'acquérir un regard particulier sur la ville qui, par la pratique, devient un terrain de jeu.

Mon travail se donne à voir par des photos d'architecture ; le cadrage montre l'univers que je tente de saisir. Après avoir isolé des éléments issus de ces photos par le dessin, je les manipule en créant des gabarits en deux dimensions et des maquettes en trois dimensions. Une fois constituées, ces formes deviennent des modules à la frontière de l'objet sculptural et de la micro-architecture.

Ces modules permettent de pratiquer la ville autrement, d'avoir une liberté de l'usage selon leur appropriation. À la manière des arpenteurs, on y

trouve du sens par la pratique même de l'objet. Ces formes ambiguës n'ont pas de mode d'emploi et appellent le corps. On s'y allonge pour se reposer, on s'y assoit, on y joue, on y grimpe, on s'y cache pour les plus jeunes, les skaters les ride et les *freerunners* peuvent faire du *parkour* (ou art du déplacement). L'ensemble forme un jeu de formes graphiques rappelant les paysages urbains et issues de mes recherches. Le revêtement que j'ai choisi pour ces objets est un enduit de façade, que je tamise et colore aux pigments et à l'acrylique. Sa couleur, un bleu qui tend vers le gris, fait écho à mes photos. Je ne pouvais occulter son rapport au ciel et la manière dont les formes architecturales jouent avec lui. Je ramène le tout au sol, à l'échelle du designer et non de l'architecte. La couleur est un mixte entre celle du ciel et celle du revêtement principal, qui domine la ville : le gris.

# 14

OBJET

# KUNHONG DU

*La journée calme*

● ← 15



Il s'agit d'un projet concernant les patient·e·s atteint·e·s de la maladie d'Alzheimer, une maladie complexe qui, une fois qu'elle atteint un stade intermédiaire ou avancé, aboutit au placement des malades par leurs familles dans des établissements de soins spécialisés. J'ai donc travaillé avec la femme d'un patient atteint de cette maladie pour étudier le suivi à long terme de son mari qui vit à l'EHPAD. À partir de là, j'ai fabriqué et testé plusieurs choses.

J'ai observé le quotidien de Thierry et noté les changements dans son état d'heure en heure. J'ai ensuite passé les mois suivants à tester avec lui différents objets pour voir comment il réagissait aux matériaux, formes et couleurs. Les résultats des tests de chaque objet ont été consignés. *La journée calme* n'est pas un doudou pour enfants, mais un compagnon pour aider à apaiser les tensions, les craintes et donner un sentiment d'individualité.

Alzheimer est une maladie très complexe qui nécessite des recherches diversifiées et mon produit doit être amélioré au fur et à mesure des tests et des interactions. Il reste tant à faire sur la manière de prendre en charge les milliers de personnes atteintes de la maladie d'Alzheimer en phase terminale. Pour leur permettre de rester en contact avec leur famille ou encore d'atténuer les sentiments négatifs de l'infirmier·e qui en a la charge.

# 17

OBJET

# SIMON FRAJER

*La vie sauvage*

● ← 47



Afin de questionner la place du designer dans la création de nouveaux liens avec la biosphère et la façon de pratiquer le design dans un monde fini, j'entreprends une expérience sur moi-même. Par le biais de différents stratagèmes, je tente de décaler mon humanité : avec la création d'appareils et d'outils fictionnels, tels que des masques, un par-dessus ou des chaussures, je modifie mon allure et ma morphologie, dans le but de jouer un rôle et de vivre autrement la forêt. Par la métamorphose et la réinterprétation de la symbolique du loup, je deviens chimère.

Je tente au travers de voyages de me fondre pour faire paysage, dans l'espoir de provoquer une interaction avec le vivant. Pour ce faire, j'articule mon travail autour de trois notions : la liminarité, l'empreinte et le territoire. Ce processus de recherche action pratiquée en amateur contribue à développer une méthodologie de travail qui passe d'abord par l'étude de terrain. En incarnant le sujet. Pour se diriger ensuite vers des solutions de design plus appliquées, abordées avec une grande sincérité et une humilité qui découlent directement de ces expériences personnelles.

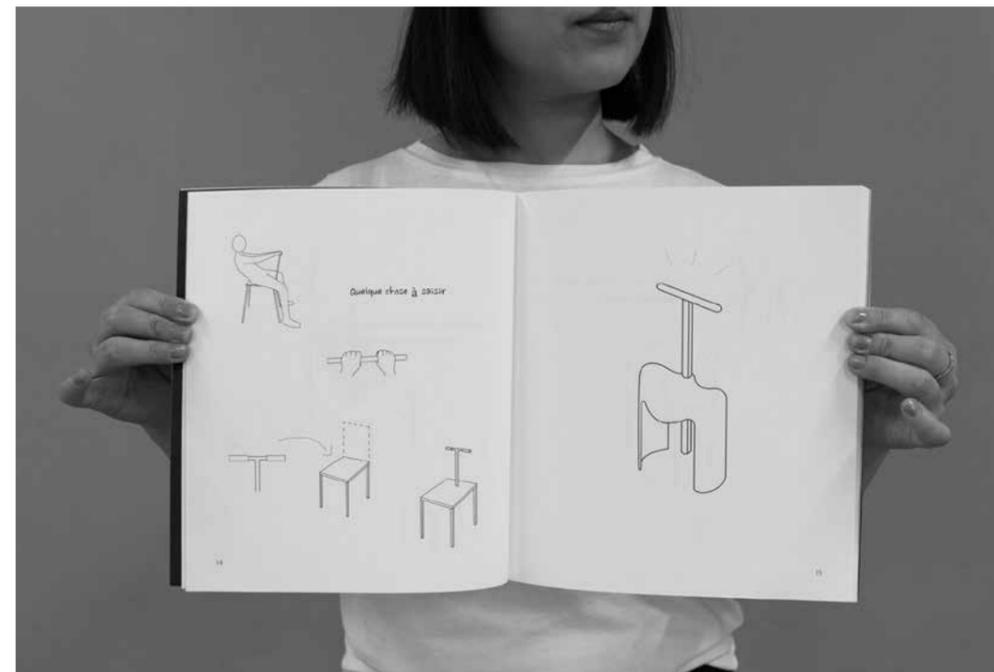
# 21

OBJET

# YOO JIN GWAK

*Catalogue d'objet*

● ← 25



J'ai travaillé sur quatre objets qui réunissent deux caractéristiques communes : faire partie de notre quotidien et être utilisés de plusieurs manières. Après le choix des objets, j'ai commencé une phase de documentation centrée sur des prises de vue du corps dans différentes positions face à l'objet en question. Mon but n'était pas d'avoir des positions où le corps est restreint par un cadre formel mais bien de capter les mouvements

inconscients qui naissent dans des situations plus intimes où le corps s'adapte à l'objet de lui-même. Les positions ont ensuite donné naissance à des formes, des formes qui restent dans le champ de la technique, qui répondent simplement au besoin que le corps exprime par sa position. Garder une proximité entre forme et corps permet de sentir que c'est bien le corps et ses besoins propres qui s'expriment à travers la morphologie de l'objet.

Cette méthode mouvement/corps que j'ai mise en place a donné naissance à un catalogue de formes qui deviennent des opérandes. Je mélange ces formes pour produire un nouvel objet de design non plus seulement technique mais également esthétique. On peut alors explorer un nouveau monde où les outils de création sont fournis et où l'on peut les manipuler à l'envi, explorer les limites entre objets communs et objets inhabituels.

# 22

## JEANNE HELLUIN

OBJET

*Les objets passerelles*

● ← 23



Ma thérapie peut-elle être un projet de design? À la suite d'un moment de doute et de difficultés personnelles, j'ai entrepris un voyage intérieur dans un autre espace-temps. Mon diplôme parle de ce voyage dans ce monde imaginaire et mental d'inspiration minérale, et des objets passerelles qui m'ont permis un retour dans le réel: de passer de l'imaginaire à la réalité, de l'inconscient au conscient.

Chacun de ces objets raconte une étape importante de ma thérapie :  
→ Le plaid est l'objet de réconfort à l'échelle de mon corps.  
→ Le coussin vient compléter le plaid. C'est un volume à manipuler et à serrer contre soi.  
→ Les objets noirs, que j'appelle objets d'humeurs, me permettent de me remémorer les étapes de ma thérapie, ils représentent une émotion.

→ Le triptyque qui est le résumé de la représentation de mon voyage intérieur.  
Ces objets forment, tous ensemble, mon paysage thérapeutique. Le toucher est le sens qui nous raccroche au réel ; l'un des principes directeurs de mes projets, de mes objets, est donc de texturer : on retrouve souvent la présence du minéral, de la brillance, du reflet et surtout du noir.

# 27

## JULIETTE LAROCHE MILLART

OBJET

*Amas*

● ← 05



Le projet vise à insérer ma pratique de designer au sein d'entreprises de tout type, de toute envergure, pour peu que leur processus de production génère des déchets (chutes, rebuts, ratés, malfaçons, hors norme). Le but étant de les sensibiliser à la valorisation de leurs déchets et à l'économie circulaire, en créant des objets qui mettent en avant leurs savoir-faire et leurs matières. Un processus de travail a été rédigé et segmenté en cinq parties bien définies comme un guide ou un manifeste à suivre : 1 ReGarder, 2 ReConsidérer, 3 RéApproprier, 4 ReCréer et 5 ReDiriger. Ce sont des étapes de travail sur lesquelles s'appuyer lors

des visites dans les entreprises, et qui permettent de construire une réponse différente et adaptée à chaque nouveau cas, car le processus de valorisation des déchets est influencé, entre autres, par l'histoire de l'entreprise et ses modes de fabrication. Pour commencer, deux cas d'études ont été choisis : Les Céramiques du Beaujolais situé à Villefranche sur Saône, qui est un atelier de carreaux de céramique artisanaux, et Julien Faure, une rubanerie de luxe située au Chambon-Feugerolles. C'est donc un projet de recherche et d'expérimentation autour d'un seul et même processus de travail qui mène à des réponses différentes selon le contexte.

# 28

OBJET

## THÉOTIME LUBAC

*Unisson*

● ← 08



La lumière est fascinante, elle est insaisissable; c'est de l'impalpable. Une force à la fois régie par des lois physiques strictes et porteuse d'émotions. Durant mes recherches, me confronter à ces questions de perception m'a permis de faire un parallèle avec l'astronomie qui m'attire depuis que je suis enfant. Je me suis donc inspiré d'objets célestes et des phénomènes lumineux qui leur sont associés. Je me suis intéressé aux effets et aux perceptions que je pouvais reproduire au travers d'une série d'objets et d'effets.

# 33

OBJET

## MONIKA OLSZAK

*Les vestiges aériens*

● ← 40



L'air est une énergie qui dessine notre planète des nuages aux montagnes. C'est un agent qui pousse, soulève, abrase, emporte, déplace... Cette coïncidence matérielle lui donne corps et lui permet d'entrer dans la sphère de visibilité. *Les vestiges aériens* est un travail de recherche où je mets en place plusieurs systèmes de collaboration avec l'air à travers une force créatrice et une matière (porcelaine) qui matérialise des flux. Le souffle va sculpter la matière avec

sa puissance, sa direction, sa distance ou son rythme. Les interactions entre l'air et la céramique inspirent huit processus de travail que je nomme phénomènes. Ils interprètent des techniques traditionnelles de mise en forme de la céramique (impression 3D, moulage, estampage, travail sur plaque, tournage...) de façon à ouvrir un champ de possibles. L'élément air devient une énergie créatrice de formes. Le projet de diplôme a été présenté sous la forme d'un atelier

d'analyse des pièces, composé d'un espace de classification et d'un espace d'étude macroscopique des effets obtenus. Un laboratoire dont le rôle est d'explorer et de démontrer les multiples possibilités d'action de l'air sur des états de matière (liquide, solide, dégoré, formes pleines, surfaces). Ce travail plastique questionne la notion d'accident et d'imprévu dans les pratiques de production en série et invite à réfléchir à notre collaboration avec des éléments naturels.

# 38

OBJET

## MATTÉO SANCHEZ

*Il suffit d'une étincelle  
pour que tout commence*

● ← 17



C'est dans l'espace-temps du feu de camp que j'ai choisi d'ancrer mon projet. J'utilise l'interdépendance qui s'instaure entre le randonneur-euse et le foyer pour créer des objets qui matérialisent les différentes phases de ce moment. Des objets qui permettent de mettre en place le feu de camp,

d'autres qui agissent comme supports du dialogue entre l'être humain et l'élément, enfin des objets qui permettent d'adoucir le retour vers le froid et l'obscurité une fois le feu éteint. Le moment du feu de camp devient ainsi un but premier, primant sur le trajet ainsi que sur la marche même.

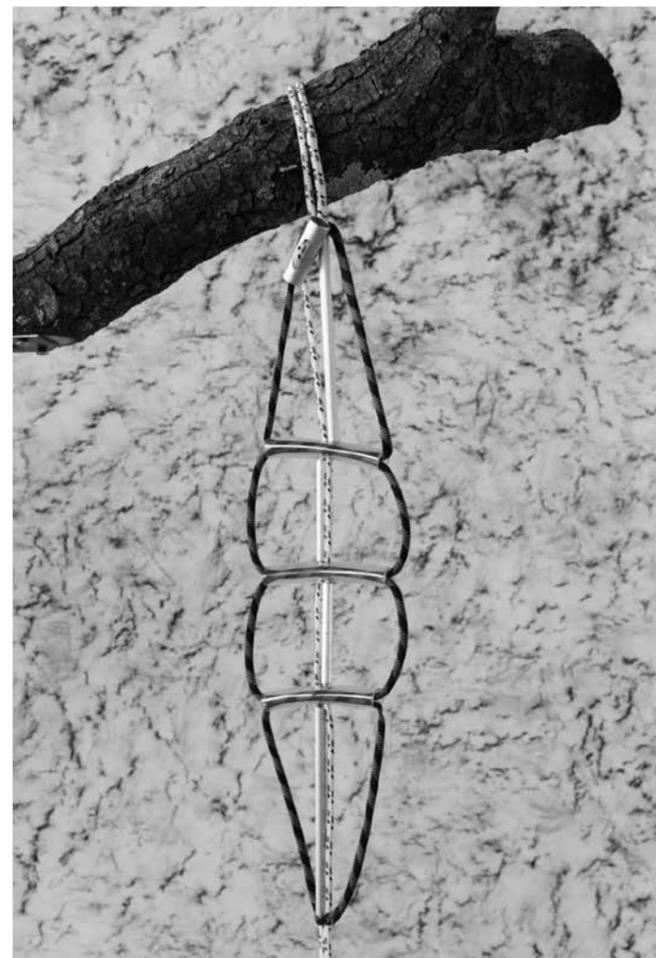
# 40

OBJET

## CHLOÉ SCHEURER

*Sans titre*

● ← 42



J'ai commencé mes recherches pour mon diplôme avec le mémoire, un écrit qui plonge dans l'univers de l'escalade. J'ai pu explorer pendant plus d'un an une passion de jeunesse, vécue comme un loisir et la réinterroger. Je me suis alors rendue compte que ma pratique sportive était liée à ma pratique de designer. Cette rédaction m'a permise, après presque dix ans sans pratiquer, de remettre un pied dans le milieu de l'escalade. Je l'ai abordé dans sa globalité, avec son histoire, ses valeurs ou ses mythes, les figures qui l'ont construit. Le mémoire est mon socle de travail, mais c'est sur le terrain, en allant grimper que j'ai développé une série d'objets. Les sites d'escalade de la forêt de Saint Restitut, dans la Drôme provençale, sont devenus mon environnement de travail ; j'y ai conçu mes projets.

L'escalade est un sport de plus en plus populaire ; nombreux sont ceux qui la découvrent par le biais de salles où seule la performance compte. Or lorsque l'on part grimper en extérieur ce n'est pas qu'une rencontre entre l'être humain et les prises... En tant que grimpeuse, c'est la paroi qui m'intéresse, mais en tant que designer c'est l'ensemble du parcours : les étapes par lesquelles passe chaque personne allant grimper en extérieur et l'environnement. Les étapes choisies sont la marche d'approche pour accéder à la falaise, l'arrivée sur le site où l'on prend possession du lieu, l'escalade et l'arrivée au sommet ou au relais puis le moment de pause. Mon objectif était de répondre à différentes problématiques observées pendant mes expérimentations de terrain et de faire un objet-outil pour chacune de ces étapes.

# 42

# LÉA THOMAS

OBJET

*Note de peau*

● ← 37



L'odeur du corps est son parfum naturel. Dans ce projet, j'ai voulu montrer cette capacité qu'ont les odeurs à nous plonger dans nos émotions, à nous y connecter. En sélectionnant la transpiration parmi les différentes sécrétions à l'origine de l'odeur corporelle, j'ai réalisé des bijoux de corps qui révélaient certaines des zones émettant cette odeur de sueur (les aisselles, le cou, le dos, les fesses). L'idée de ce projet est de faire parler l'invisible, ces particules odorantes qui s'échappent de notre peau, de leur donner une voix, un corps. Ce travail de design déclaratif, qui se traduit par ces parures,

interroge notre rapport à l'odeur corporelle. Il pose la question de la manière dont nous vivons avec notre corps, dont nous l'assumons. À travers une série de recherches photographiques, chromatiques, graphiques, matérielles, formelles, je cherche à comprendre s'il existe une manière de vivre avec la sueur, de l'assumer pleinement en lui donnant une place, une matérialité. Peut-être qu'il existera demain un quotidien dans lequel la sueur ne sera pas un tabou, que ces bijoux de corps permettront de laisser une trace de soi, d'offrir son odeur comme des fleurs corporelles.

# 44

# CLAIRE VAUQUOIS

OBJET

*Flora*

● ← 35



Souvent coupées de leur racine et achetées par les proches, les fleurs envoyées pour la cérémonie des funérailles rendent hommage et transmettent un message symbolique fort. Lorsqu'elles ne sont pas reprises par la famille, elles sont vouées à faner pour ensuite être déplacées dans une poubelle. Il y a donc une rupture de sens entre l'idée de garder un souvenir et le côté éphémère des fleurs que l'on utilise pour cela. J'ai donc réfléchi à deux sculptures funéraires qui garderaient la trace du souvenir tout en conservant l'intention des fleurs, même si elles fanent et s'abîment. Pour la crémation, plutôt que d'offrir de nouvelles fleurs et souscrire à une forme de consommation, je propose un rituel : remplacer le geste d'offrir par celui de retourner, dans l'idée du sablier.

À chaque fois que l'objet est retourné, la cire propose une toile unique et personnalise l'espace. Elle évolue comme les fleurs, dépendantes des saisons. Malgré le fait que la dispersion des cendres soit une volonté de ne rien laisser derrière soi, il n'empêche que pour la famille qui reste, il n'existe aucun signe ou lieu commémoratif où se recueillir. Je propose une sculpture funéraire pour marquer l'endroit de la dispersion. Cette recherche part d'une volonté d'utiliser l'altération naturelle de la résine de pin et de la cire d'abeille comme un phénomène qui puisse avoir de la valeur dans le rapport au temps lié au deuil. J'ai réfléchi à une rencontre entre le passé, le présent et le futur, qui intègrent la valeur symbolique des fleurs, le cycle de la vie, la tradition et l'innovation.





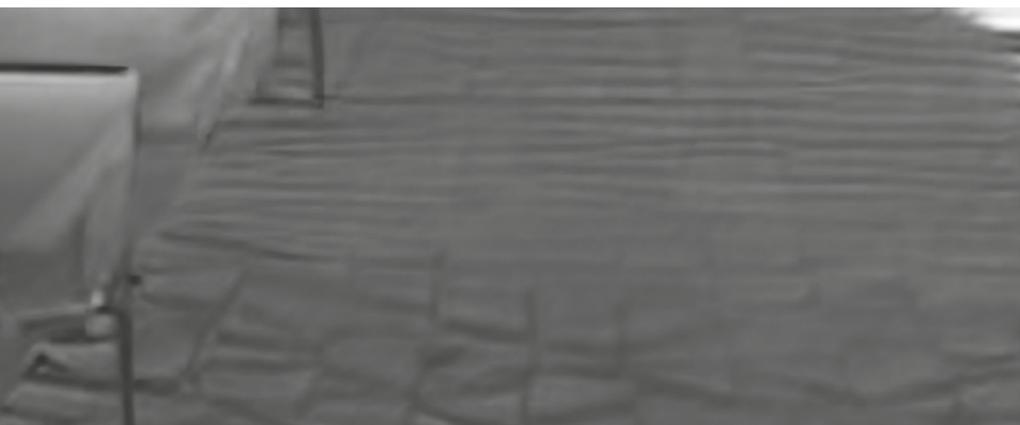
Nous n'avons pas l'habitude d'utiliser des outils de visualisation 3D pour concevoir des expositions. Pourtant, une image de l'exposition à venir prend forme tout au long du processus de travail consistant à se remémorer des œuvres, revoir des photographies, relire des textes, repenser à d'autres œuvres et d'autres expositions, revenir à des considérations plus larges sur le monde, sur l'art, puis proposer des rapprochements, les défaire, en reparler à l'aune de nouvelles intuitions... Plusieurs versions de l'image de l'exposition future se génèrent bien quelque part – entre nos ordinateurs et nos cerveaux respectifs – avant que n'apparaisse à l'écran une modélisation 3D qui donne l'étrange sentiment qu'on est venu installer des cimaises dans notre imaginaire.

Il est vrai que c'est pratique! Cette image se précisera par un exercice d'arithmétique (est-ce que toutes les œuvres vont tenir sur le même mur?) et le frottement de notions ou d'approches esthétiques propres aux œuvres qui la compose. Plus tard, ces dernières seront mises à l'épreuve de l'espace réel (est-ce que, par exemple, ces peintures qui s'emparent du médium de manière si différentes vont « tenir » ensemble?). Dans notre imaginaire, cette façade par laquelle on entre et vers laquelle on se retourne en sortant, ramène sur un plan en deux dimensions l'évocation de l'intérieur domestique et de l'espace extérieur mais aussi du passé et du futur, instaurant une possibilité de déviation des perspectives et de la courbe du temps.



Dire que les grands textes de science-fiction écrits au milieu du siècle dernier contiennent des prédictions qui se réalisent aujourd'hui est un lieu commun. Pour la jeune génération, cela revient déjà à parler d'hier quand il faudrait agir sur ce qu'il se passera demain. Du reste, dans la courte nouvelle de Philip K. Dick *Souvenirs à vendre*, la possibilité de reprogrammer la mémoire d'un individu assimile le cerveau humain à un disque dur. Ce qui devait sembler totalement incongru en 1966 n'est même plus une métaphore aujourd'hui.

Nos existences multiples sont contenues dans nos appareils connectés où se sédimentent des traces plus ou moins volontaires de ce que nous avons vécu dans le monde réel ou virtuel, mais aussi de ce que nous n'avons pas vécu – ce qui a été vécu par d'autres, à distance – et nous est parvenu via des images ou d'autres informations dont le caractère dramatique et inédit se dilue rapidement dans le flot du déjà-vu.





Nous avons un goût particulier pour les expositions denses. Il nous semble que la promiscuité n'est pas toujours incommode pour les œuvres d'art, au contraire, chacune réclame davantage d'attention à ses qualités singulières quand elle est enserrée dans une forêt de signes visuels, même s'ils induisent de fausses pistes interprétatives. Nous pensons aussi que le rituel moderne de l'exposition ayant été depuis longtemps analysé par l'histoire de l'art, toutes les conventions de présentation d'objets dont la valeur symbolique excède la valeur matérielle sont librement disponibles et bonnes à prendre. Ainsi des musées d'ethnographie dont certains agencements nous séduisent,

surtout quand ils traduisent un effort à convoquer le monde invisible qui entoure le plus modeste des artefacts. Les productions relevant de l'art et du design se présentent à nous en laissant dans l'invisible une grande part de ce dont elles procèdent (des pensées, des gestes, un contexte, des références, etc.) et même de ce vers quoi elles tendent (des usages techniques ou symboliques auxquels les destinent leur auteur·ice). C'est le cas des objets qui seront réunis sur le « podium », telle une chorale de choses muettes : tous appartiennent à un monde spécifique qui les rend plus complexes qu'ils n'en ont l'air.





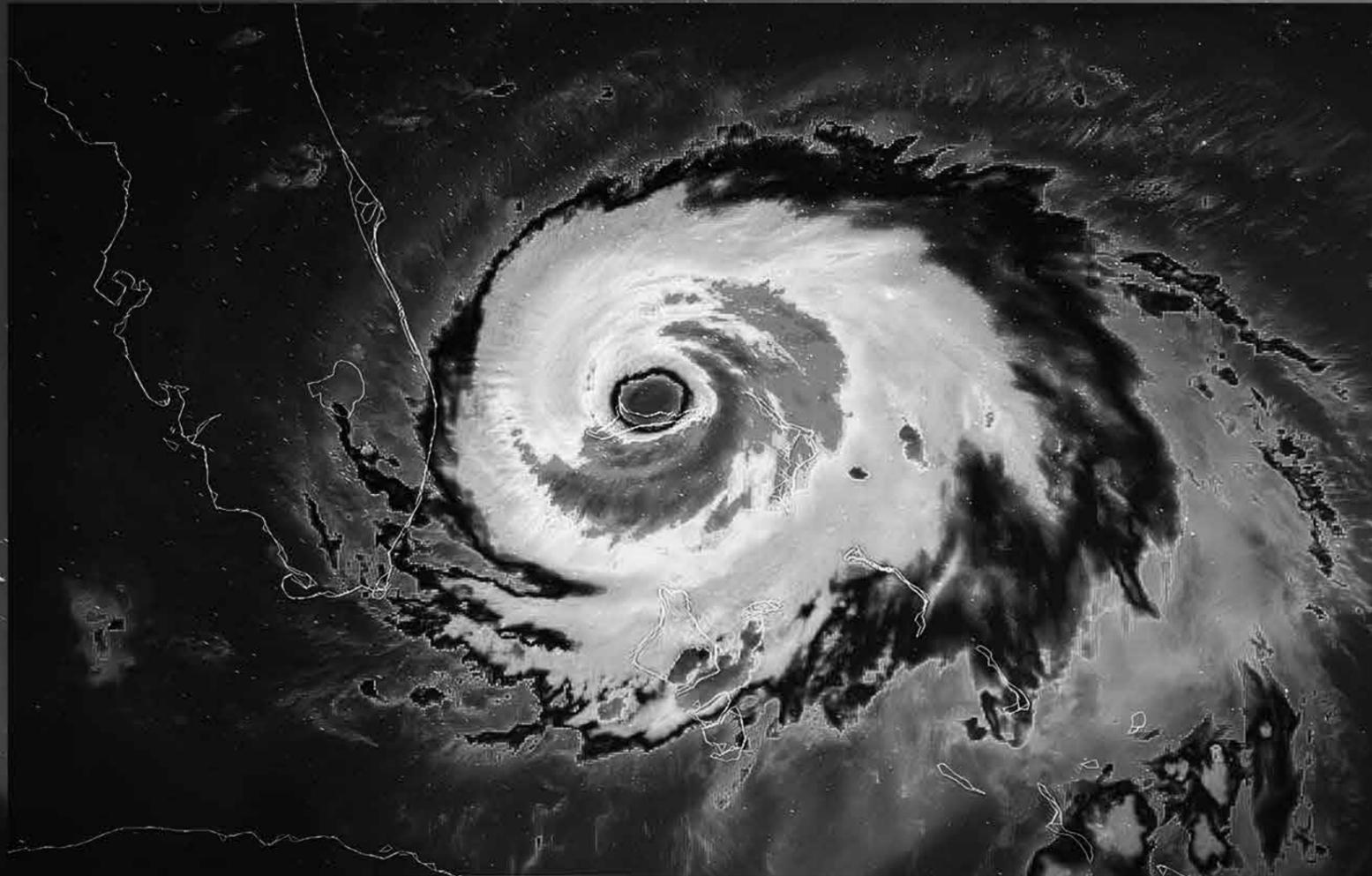
C'est à la fois la chambre d'adolescent·e où se serait formulé un jour le désir d'être artiste et la région souterraine où un groupe de rebel·le·s élabore des plans pour une nouvelle société – c'est là que l'on retrouve, en 2048, dans les sous-sols de Mars colonisée, les mutant·e·s insurgé·e·s du *Total Recall* de Paul Verhoeven (1990). C'est aussi l'atelier. C'est l'endroit où l'on passe « en mode contre-attaque », où les modèles dominants sont remis en question,

où l'on retrouve le sens de ce que l'on fabrique en reprenant l'histoire plusieurs chapitres plus haut, où l'on parle « d'anti-design », où l'on refuse de participer à une logique d'exploitation du vivant et des ressources naturelles, où l'on fait état des ruines avant d'envisager le recyclage, où l'on se construit contre, tout en mesurant la chance et le paradoxe de faire cela dans une école.



Jusque-là, nous n'avons pas commenté le ton crépusculaire que l'on peut prêter à ces collages. Il ne tient pas qu'à la nécessité d'imprimer ce cahier en noir et blanc. Il reflète aussi une certaine gravité que l'on trouve au cœur de nombreux travaux réunis ici, qu'elle soit le fait d'une lucidité accrue ou l'expression d'un sentiment mélancolique voire de colère. Mais il ne s'agit pas de donner une conclusion funèbre à cette traversée, d'ailleurs, contrairement à ce qui se passe dans ces pages, la nuit ne tombera qu'à mi-parcours : il faudra refaire le trajet dans l'autre sens pour trouver la sortie, sous un nouveau jour.

Plusieurs théories critiques ont déjà souligné les vertus de la nuit comme espace de liberté, rétif à la logique de consommation et de travail en continu (Jonathan Crary), échappant à la surveillance et à la catégorisation normative des individus et de leurs attitudes (Michaël Foessel). Ici la nuit advient en respectant (à nouveau) le rythme naturel des choses. Elle laisse le champ libre aux réminiscences, à la possibilité d'autres formes de connexion entre les êtres, à d'autres modes d'existence et aux métamorphoses.





## RUBRIQUES

/

/

/

/

/

/

/

/

## WORKSHOPS

/

/

Raxasukayu loxo  
Entrelacs

→ 124  
→ 125

## CYDRE

/

/

Azimuts n°54  
Les Anémois

→ 126  
→ 127

## PRIX

/

/

/

Prix Design & Innovation  
Prix Golden Parachute  
Prix Laurent & Charrat

→ 128  
→ 128  
→ 129

## CONCOURS

/

/

/

Cinna Révélateurs de talents  
La boule Art déco de la Manufacture  
des Émaux de Longwy 1798

→ 130  
→ 131

## L'ANTENNE

/

Expositions étudiantes

→ 132-137

## ALUMNI

/

/

/

Charlie Boisson  
Sarah del Pino  
Nathalia Passaquin & Fanny Myon

→ 138  
→ 138  
→ 139

# RÉTRO JOURNAL

# Raxasukayu Ioxo

UNE NOUVELLE VERSION DU LAVE-MAINS

WORKSHOPS

AVRIL 2022



En 2020, Yann-Philippe Tastevin, anthropologue français, se retrouve coincé à Dakar par la pandémie de Covid-19. Sans possibilité de poursuivre son projet de recherche, il se tourne vers le centre de design Kër Thioossane et l'artisan-designer Bassirou Wade. Tous deux se lancent dans la fabrication d'un lave-mains afin de répondre aux enjeux sanitaires. Les premiers prototypes ont été testés dans la capitale sénégalaise, au printemps 2020. Franck Houndégla, commissaire de l'exposition *Singulier Plurielles* lors de la Biennale Internationale Design Saint-Étienne 2022,

a confié le soin aux étudiant-e-s de l'Esadse, de proposer, en coopération avec les concepteur-ice-s du lave-mains, des prototypes dans le cadre du workshop «Entreprise Na Loxo Yi See : gardons les mains propres». L'équipe a alors travaillé dans les conditions d'organisation d'une entreprise en divisant et coordonnant les étapes de conception et de fabrication. Cet atelier a permis d'ouvrir le débat sur de nombreux enjeux : l'utilisation des ressources, le dualisme des modèles artisanaux et industriels et la protection des droits intellectuels des concepteur-ice-s.



Workshop encadré par Yann-Philippe Tastevin, anthropologue, Bassirou Wade, artisan-designer, et Elen Gavillet, enseignante à l'Esadse, avec les étudiante-s Pauline Bernichan, Leïla Bouyssou, Katia Brytkova, Anna Diop-Dubois, Simon Frajer, Juliette Laroche, Augustin Meunier, Laura Willaud, Mattéo Sanchez, Léa Thomas, Triphène Tamba Bonazezi et Claire Vaquois. Projet soutenu par l'Institut français de Dakar.

WORKSHOPS

2021 → 2022 →

# Entrelacs

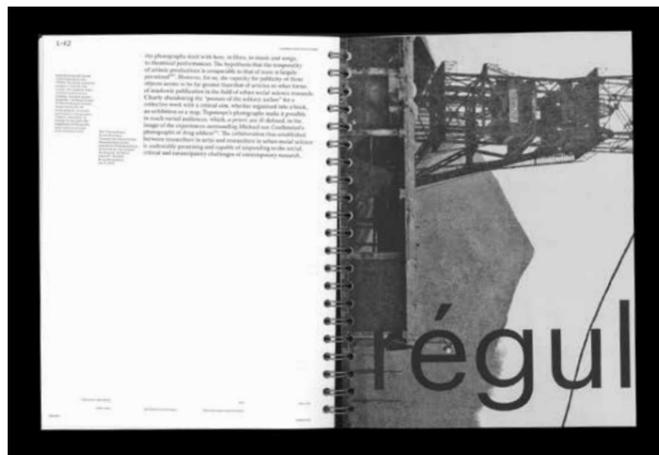
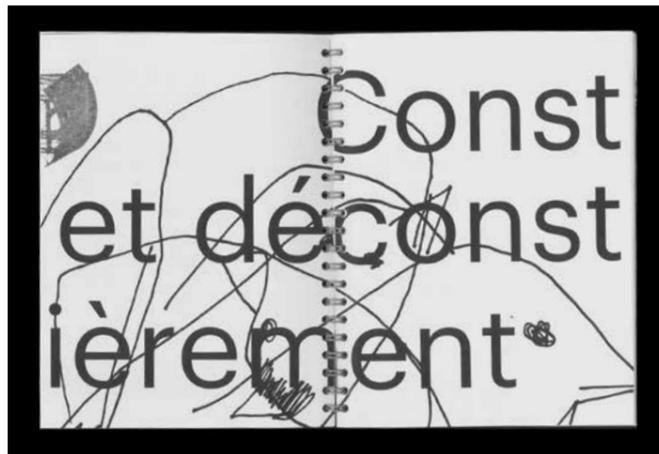
UNE RECHERCHE EXPÉRIMENTALE TEXTILE DANS LA VALLÉE DU DORLAY

L'association Nouveaux Ateliers du Dorlay et La Maison des Tresses et des Lacets ont ouvert leurs ateliers au sein du tiers-lieu la Turbine Créative et partagé leurs outils et leurs savoir-faire le temps d'un workshop résidence avec les étudiant-e-s de l'Esadse en 2021. Entrelaçant le geste au regard et explorant tous les possibles des machines de fabrication («machines à touffeter», brodeuse numérique, surjeteuse, piqueuse plate, métiers à tisser à bras et anciennes machines à tresses), ils ont pu développer des projets de

recherche autour du textile et les inscrire dans l'histoire du territoire de la vallée du Dorlay, située au cœur du parc naturel régional du Pilat. Les étudiant-e-s ont ensuite eu l'occasion de restituer leurs expérimentations et leurs travaux dans différents endroits emblématiques de la vallée du Dorlay comme à La Maison des Tresses et des Lacets, à la Turbine Créative lors des Journées Européennes des Métiers d'Art ou encore au sein du monument historique de La tour de Doizieux durant la Biennale Internationale Design Saint-Étienne 2022.



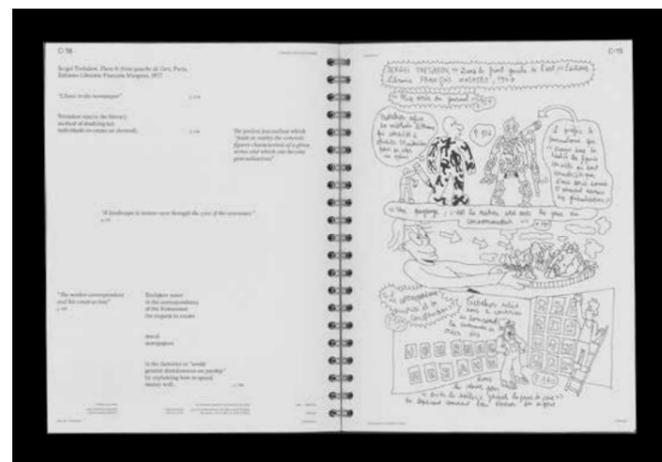
Workshop encadré par Cécile Van der Haegen et Lina Djellalil, designers, et Anouk Schoellkopf, enseignante à l'Esadse, avec les étudiante-s Maëlys Bard, Pauline Bernichan, Rémi Castagna, Simon Henry, Clara Lavy, Jeanne Lafaye, Charlotte Maucourt, Léana Mouches, Salomé Pegon et Morgane Rousseau. Projet soutenu par le programme européen «Human Cities - Creative works with small and remote places - SMOOTIES»



Pensé comme une boîte à outils méthodologique, le numéro 54 de la revue Azimuths « Learning From Saint-Étienne » rend compte d'une sélection d'enquêtes de recherche en design qui ont été menées à Saint-Étienne entre 2015 et 2022 par différent-e-s chercheur-euse-s et collectifs en collaboration avec des artistes, designers et universitaires. Ces restitutions d'enquêtes, achevées ou toujours en cours, s'inscrivent dans le territoire stéphanois et gravitent autour de problématiques locales et régionales qui concernent le territoire et l'identité de Saint-Étienne. Dans une démarche de

décorticage, l'équipe éditoriale du Cycle Design Recherche de l'Esadse a extrait des métadonnées de chaque enquête afin de montrer la pluralité des manières de faire de la recherche, en indiquant : coordonnées GPS, date du sujet de recherche, nombre de mots de la contribution, superficie de l'article publié une fois mis au mur, etc. Loin de refléter l'exhaustivité des démarches de recherches en design, ce numéro tâche de présenter la diversité des approches, des méthodologies et des objets d'études qu'il est possible de trouver sur une zone géographique même si restreinte.

Azimuths est une revue de recherche en design fondée en 1991 par les étudiant-e-s-chercheur-euse-s du post-diplôme de l'Esadse. Publication unique dans le paysage éditorial du design, la revue constitue à la fois un lieu de réflexions, d'échanges et de critiques sur les enjeux du design contemporain, ainsi qu'un terrain d'expérimentations et de recherches graphiques et typographiques. La revue Azimuths recueille les points de vue de personnalités du monde du design, de la culture et de la recherche en général. Les numéros s'organisent autour de dossiers thématiques ayant trait au design et plus généralement à la culture matérielle ou à sa critique.



Au fil des éditions de la Biennale Internationale Design Saint-Étienne, « Banc d'essai » est devenu un rendez-vous incontournable qui a permis à une soixantaine d'entreprises de développer avec des designers de nouvelles typologies de mobiliers urbains pour une meilleure convivialité des espaces publics stéphanois. Librement investis par les visiteur-ice-s de la Biennale et puis de façon pérenne par les habitant-e-s, les

prototypes sélectionnés sont implantés sur des sites identifiés par la Ville de Saint-Étienne. En 2022, les designers ont été invité-e-s à imaginer du mobilier urbain qui fera de la ville un espace d'exploration créatif et récréatif pour petits et grands. La proposition de Charlotte Goffette, étudiante au Cycle Design Recherche de l'Esadse, a été retenue et installée Place Jean Jaurès, au cœur du centre-ville de Saint-Étienne.



Les Anémoids propose d'explorer les mouvements d'air en ville par l'interaction entre une girouette et une rose des vents de Saint-Étienne. La girouette est un dispositif métallique constitué d'un élément rotatif monté sur un axe vertical fixe. Elle montre la provenance et l'origine cardinale du vent. La rose des vents est une figure au sol indiquant les points cardinaux et les noms des vents. La combinaison de ces deux systèmes ancestraux met l'accent sur la découverte des vents stéphanois et de leurs provenances. En regardant la direction qu'indique la girouette, les citadins sont invités à interagir avec la rose des vents afin de découvrir l'origine et le nom du souffle de l'air. De façon ludique, les plus jeunes pourront se familiariser avec les noms des vents et s'orienter grâce aux plaques indiquant les points cardinaux.<sup>3</sup> Entreprise : Edmond & Fils - Cintrafil Partenaire : Metalink Urban - PLUG

# Prix Design & Innovation Prix Golden Parachute

AVRIL 2022

PRIX



①



②



③

Sous le commissariat d'Alexandre Quoi, l'exposition *Espacements* a été un itinéraire dans différents espaces culturels de la ville de Saint-Étienne (Ceysson & Bénétière, L'Assaut de la menuiserie, Le Garnier des arts, Les Limbes) permettant au public de découvrir les projets des étudiant-e-s diplômé-e-s en 2021 de l'Esadse. Plus que l'aboutissement de cinq années de recherches et d'expérimentations, c'est pour ces artistes et designers le commencement d'un parcours artistique. En ce sens, *Espacements* est un

objet de transition dans lequel chacun-e exprime son individualité tout en faisant partie d'un ensemble. Derrière la diversité des points de vue et des pratiques, se révèle une identité collective forte: le franchissement des frontières disciplinaires et la volonté de s'emparer du réel comme d'un matériau à part entière. De lieu en lieu, l'exposition rend compte de cette transversalité et renseigne sur les façons dont une partie de cette promotion d'étudiant-e-s regarde le monde, le comprend et l'interprète.

À cette occasion, le prix *Design & Innovation* a récompensé *Katja Brytkova* ①, jeune designer issue de l'option design - mention objet de l'Esadse, avec le projet *EFD3*. La *Fondation Crédit Agricole Loire Haute-Loire*, qui soutient la jeune création en étant mécène du prix, lui a attribué une bourse d'aide à la création et la *Galerie Surface* a présenté son projet de recherche à l'occasion d'une exposition personnelle du 8 décembre 2022 au 20 février 2023 à Saint-Étienne.

Le prix *Golden Parachute* a, quant à lui, récompensé *Jeanne Gort* ② et *Victor Cadoret* ③, deux jeunes artistes issues de l'option art de l'Esadse.

*731 Avocats*, qui soutient la jeune création en étant mécène du prix, leur a attribué une bourse d'aide à la création et *L'Assaut de la menuiserie* a présenté de nouvelles œuvres à l'occasion d'une exposition collective du 10 mars au 22 avril 2023 à Saint-Étienne.

PRIX

JUIN 2022

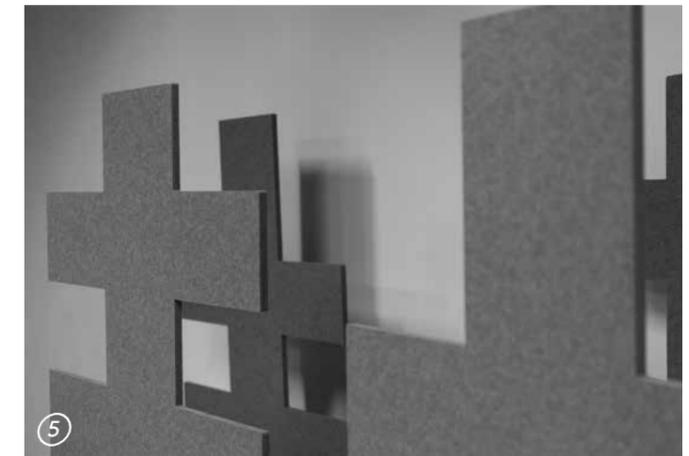
# Prix Laurent & Charras

Lors de la Biennale Internationale Design Saint-Étienne 2022, l'exposition *FABécole* a été le fruit d'un croisement entre les savoir-faire des entreprises de la région Auvergne-Rhône-Alpes, partenaires de la Cité du design, et la créativité des étudiant-e-s de l'Esadse. Cette expérience leur a permis de développer des projets aux côtés de spécialistes, et d'acquérir une première connaissance du monde professionnel. Les entreprises, quant à elles, ont

exploré de nouvelles idées, propices à la conception de produits innovants. La production de ces rencontres et ateliers menés depuis 2020 a pris la forme d'une première série d'objets imaginés par les étudiant-e-s et réalisés grâce au concours de nombreuses entreprises aux savoir-faire spécifiques en textile, céramique, plasturgie ou encore en peinture: Axalta, Benaud Cratton, Brocatelle, Céramique du Beaujolais, CFL, DAP, Ekoé, Julien Faure, Polyvia, Sofama et Valtex Group.



④



⑤

En distinguant la capacité d'innovation, le prix *Laurent & Charras* a récompensé deux projets à l'occasion de la semaine professionnelle durant la *Biennale Internationale Design Saint-Étienne 2022*: *Najma Temsoury* & les entreprises *Axalta* et la *Chaudronnerie Fine de la Loire* ④ *Valentin Fager* & l'entreprise *Décibel France* ⑤



Chaque année, le concours «Cinna Révélateurs de talents» récompense des projets inspirés et inspirants autour d'une consigne qui fait écho à nos modes de consommation. En 2022, pour la 15<sup>ème</sup> édition dont le thème était le développement durable et l'écologie, 3 ancien-ne-s étudiant-e-s

de l'Esadse ont été récompensé-e-s. Durabilité et circuit court, matériaux recyclés ou recyclables, matériaux naturels et nouveaux matériaux ont été les critères fondamentaux de ce concours ouvert à tou-te-s étudiant-e-s et jeunes professionnel-le-s de moins de 35 ans.

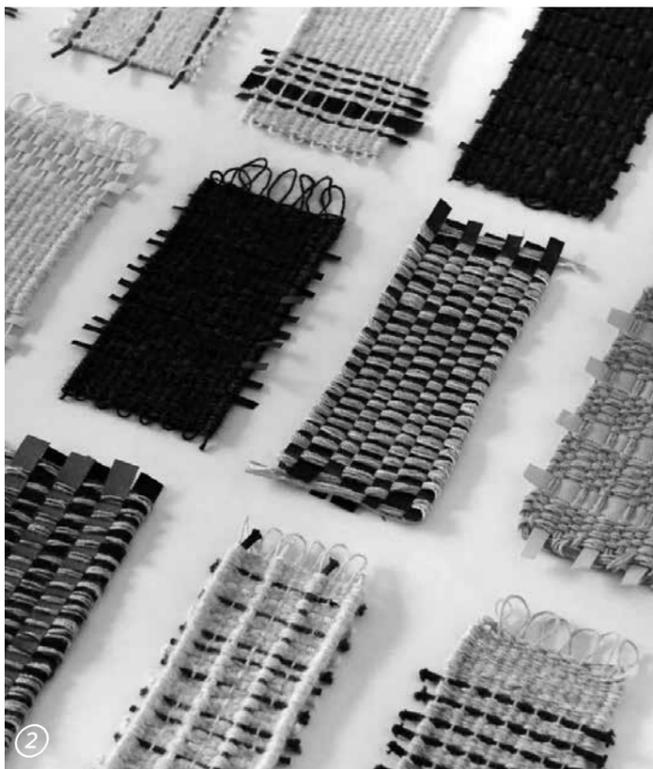
**Donia Ouertani & Nolwenn Michéa**

*Dryade*

**Catégorie Petits meubles**

① ←

« La table d'appoint *Dryade* allie deux matériaux : le bois brut et une matière composite réalisée à partir de feuilles mortes. Considérées comme des déchets dans l'espace urbain, elles sont ici valorisées et transformées en matière de création. Nous créons un alliage de feuilles séchées broyées et d'un composant liant une base minérale et un liquide acrylique aqueux sans solvant ni COV. La structure des pieds est conçue en bois massif, chêne français issu de forêts gérées durablement. »



**Jean Montfort**

*Rencontre*

**Catégorie Textile**

② ←

« Le projet *Rencontre* utilise les modes de production accessibles en circuit-court depuis le centre de fabrication de Cinna à Briord, en région Auvergne-Rhône-Alpes. Il propose de valoriser l'activité de l'industrie locale de la passementerie, présente historiquement dans le bassin stéphanois, en proposant un textile hybride composé de rubans, de cordons de coton et de soie associés à du fil de laine. En utilisant les ressources existantes autour du lieu de production, ce projet encourage à utiliser la localité comme source d'innovation et de différenciation pour créer de nouveaux récits esthétiques. »



**Elen Gavillet**

*Cosse*

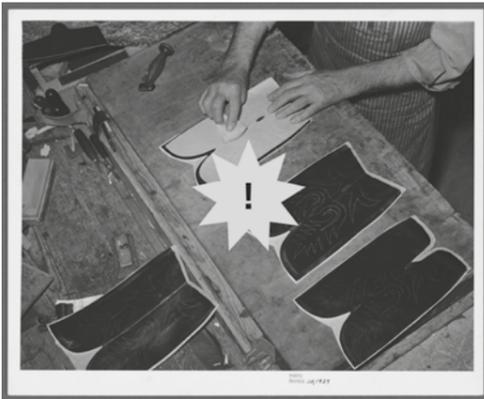
Pour fêter le 90<sup>e</sup> anniversaire de la boule Art déco, la Manufacture des Emaux de Longwy 1798 a organisé un concours invitant les jeunes designers à imaginer la version contemporaine du vase emblématique de la maison depuis près d'un siècle lors de sa première présentation à l'Exposition internationale de 1931. Ancienne étudiante de l'Esadse, Elen Gavillet a remporté le second prix avec le projet *Cosse*, le vase est désormais en cours de production dans les ateliers de la Manufacture.

« J'ai à cœur de garder la forme sphérique du vase *Boule* d'origine. Je repense les lignes en dessinant une seconde peau pour envelopper la forme circulaire centrale en lévitation. Cette surépaisseur permet de jouer avec deux motifs d'émail cloisonné qui dialoguent ensemble sur la même pièce. Le premier motif est inspiré des écailles des poissons et de la faune aquatique des abysses. Ces formes se répètent et rythment la surface du vase en faïence. Le deuxième motif est inspiré de la flore aquatique, des coraux et des algues qui dansent, ce dessin enlace le premier. »

Située dans le centre-ville de Saint-Étienne, L'Antenne est la galerie d'exposition de l'Esadse et accueille tout au long de l'année des artistes et des designers aux pratiques multiples en lien étroit avec les différentes mentions de l'école (art, espaces, média, objet). La programmation annuelle, centrée autour de thématiques aussi hétérogènes que singulières, propose six à huit expositions portées par des étudiant·e·s ou des ancien·ne·s étudiant·e·s.

03.12.2021→22.01.2022

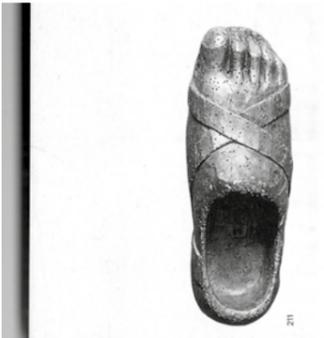
**Lorette Pouillon**  
Tout doit disparaître



04.02→28.03.2022

**Laura Ego,  
Thomas Rayon  
& Élina Stoffique**  
En pliant une jambe,  
j'atteins du talon mes  
fesses

d'écrire une histoire à  
raffits et de déterminer  
tiques des peuples. Ne  
vrai. Du moins peut-  
manier ce que nous co  
La chaussure, œuvre



08.04→21.05.2022

**Le collectif  
Topotrope,  
l'Université  
Jean Monnet & le  
laboratoire IRD  
de l'Esadse**  
Faire Steel #3

En résonance avec  
la Biennale Internationale  
Design de Saint-Étienne  
2022.  
Avec le soutien du projet  
A.R.T.S (Arts, Recherche,  
Territoires, Savoirs) de  
l'Université Jean Monnet  
de Saint-Étienne



03.06→24.09.2022

**Les étudiant·e·s  
d'année 1 &  
Michel Lepetitdidier**  
1/10<sup>e</sup>

En résonance avec  
la Biennale Internationale  
Design de Saint-Étienne  
2022.



07.10→22.10.2022

**Karolina  
Borkowska**  
Regarder une  
traduction, lire  
un protocole

En résonance avec  
la Fête du livre  
de Saint-Étienne



04.11→19.11.2022

**Valentin Aubert**  
Industrial Reminiscence 1

En résonance avec  
Méliades, Festival  
des arts numériques  
de Saint-Étienne

02.12→31.12.2022

**Cécile  
Van der Haegen**  
Pénates & Totems





Lorette Pouillon, *Tout doit disparaître*, 03.12.2021→22.01.2022



Laura Ego, Thomas Rayon & Élina Stoflique, *En pliant une jambe, j'atteins du talon mes fesses*, 04.02→28.03.2022



vement. 1. Un déplacement ou un chan  
osition ; 2. Une émotion, en particul  
2. Une organisation, une

Le collectif Topotrope, l'Université Jean Monnet & le laboratoire IRD de l'Esadse, *Faire S'teel #3*, 08.04→21.05.2022





Les étudiant·e·s de 1ère année & Michel Lepetitdidier, *1/10e*, 03.06→24.09.2022



Valentin Aubert, *Industrial Reminiscence 1*, 04.11→19.11.2022



Karolina Borkowska, *Regarder une traduction, lire un protocole*, 07.10→22.10.2022



Cécile Van der Haegen, *Pénates & Tōtems*, 02.12→31.12.2022



# Charlie Boisson

LES MOULES À OUBLIES

SEPT. 2021 → JANV. 2022

ALUMNI



Entre le moule à gaufres contemporain et le fer à hostie ecclésiastique se trouve un ustensile bien particulier destiné à la confection de pâtisseries : le moule à oublies. Composé de deux plaques métalliques ornées de motifs et de symboles, cet objet d'un autre âge témoigne d'une corporation de métier aujourd'hui disparue. Marqué par une pratique de la sculpture et de l'assemblage d'objets dans laquelle le lien aux savoir-faire et à l'artisanat

est essentiel, Charlie Boisson a décidé de mener un projet de réinterprétation de ces moules à oublies, liés à des savoir-faire techniques et artisanaux faisant écho à ses recherches plastiques. L'exposition *Les moules à oublies* a été présentée au Creux de l'enfer à Thiers puis à La Serre de Saint-Étienne suite à une résidence-mission de territoire organisée en partenariat avec le Centre d'art contemporain d'intérêt national Le Creux de l'enfer et la Ville de Saint-Étienne.

# Sarah del Pino

AMOSITE

SEPT. → DÉC. 2022

ALUMNI



Entre documentaire et fiction, l'œuvre de Sarah del Pino questionne la fragilité de nos modes d'habitation et d'édification. L'artiste développe une installation vidéo autour de l'amiante, un ensemble de minéraux longtemps extraits et exploités par les humains et aujourd'hui enfouis dans le sol. Dans un espace aux apparences de paysage lunaire, elle introduit le matériau sous une forme physique à travers un *Cofalit*, un déchet d'amiante vitrifié.

En filmant la roche dans les carrières et les usines, notamment celles de Fagor, Sarah del Pino évoque les phénomènes de contamination et les mécanismes de l'exploitation humaine. À l'occasion de la 16<sup>ème</sup> édition de la Biennale de Lyon, la vidéo *Amosite* a été réalisée avec le soutien de Trampoline, association de soutien à la scène artistique français, et a été coproduite par La Société du Sensible et La Biennale de Lyon.

ALUMNI

2021 → 2022 →

# Natalia Passaquin & Fanny Myon

VOIX OFF - LES CAHIERS DES TYPOTES

*Voix Off* est le premier livre de la collection *Les Cahiers des typotes*, dirigée par Natalia Passaquin et Fanny Myon.

*Les Cahiers des typotes* ont pour ambition d'éditer les histoires de femmes qui ont su s'exprimer et défendre leurs droits à travers les mots, l'édition et l'impression.

*Voix Off* était une imprimerie non mixte fondée à Paris en 1982 par quatre femmes militantes du Mouvement de libération des femmes (MLF) désireuses de créer un lieu de travail bienveillant dans une période d'effervescence et d'initiatives féministes. En imprimant des textes écrits par d'autres femmes, des revues féministes et lesbiennes, des affiches, des tracts et des livres, elles manifestaient leur opposition à la domination masculine dans le domaine.

Leur production s'est diffusée dans les milieux alternatifs et militants jusqu'en 1988. Pour ce premier cahier, Natalia Passaquin et Fanny Myon ont rencontré deux imprimeuses de *Voix Off*, Florence et Françoise, ainsi que d'autres militantes du MLF : Suzette Robichon et Marie-Victoire Louis, éditrices et Catherine Deudon, photographe. Elles leur ont ouvert leurs portes et leur ont fait découvrir leurs magnifiques bibliothèques.

Elles ont partagé avec elles leurs souvenirs, leurs histoires et ont témoigné de leurs parcours et de leurs implications dans les luttes féministes de l'époque. Grâce à leur générosité, elles ont eu accès à des archives, des photographies, des revues, des affiches, des tracts et des livres, dont certains furent imprimés par *Voix Off*.



SORTIE

# COLO- PHON

Direction de  
la publication

Éric Jourdan &  
Laurence Salmon

Chargée d'édition

Marion Fraboulet

Conception graphique

Thomas Dutoit  
& Félix Fritz

Typographies

GT Cintetype light,  
*light italique* & mono,  
Cirrus Cumulus Regular

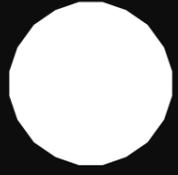
Crédit Photographiques

© Alexandre Beltran : 46, 110, 122, 134-135  
© Arthur Benyaya : 7 © Julie Céline  
Bernadac : 43, 54 © Sandrine Binoux : 4-6, 8,  
10, 13-14, 19-24, 26-34, 38, 41-42, 44-45, 55-59, 64-68,  
72-74, 76-77, 82-85, 88, 90, 92-93, 98-99, 101-102,  
104-107, 124, 128-129 © Benjamin Caprile : 9, 89  
© Cyrille Chauvet : 128 © Louis  
Chevalier : 136-137 © Angèle Corthay : 68  
© CyDRe : 126 © Raphaël Dencausse : 12, 16  
© Kunhong Du : 15 © Pierre Dumas : 69  
© Thomas Dutoit : 70 © Simon Frajer : 17, 47  
© Manon Freulon : 71 © Félix Fritz : 87  
© Elen Gavillet : 131 © Mathilde Garcia : 48  
© Charlotte Goffette : 127 © Yoo Jin  
Gwak : 25 © It's Our Playground : 112-121  
© Valentin Jager : 100, 129 © Perrine  
Kamoun : 18 © Juliette Laroche Millart : 103  
© Nicolas Mars : 86 © Madé Mathieu : 36, 75  
© Jean Montfort : 130 © Monika Olszak : 40  
© Donia Ouertani & Nolwenn Michéa : 130  
© Perrine Pernoud : 39, 91 © Matis Perrot : 143  
© Anouk Schoellkopf : 125 © Clara Sapey-  
Triomphe : 11 © Léa Thomas : 37, 108 © Claire  
Vauquois : 35, 109 DR : 52, 60-62, 78-80, 94-96,  
132-133, 138-139

Achévé d'imprimer en mars 2023 sur  
les presses de l'imprimerie Reboul  
à Saint-Étienne.

L'EPCC Cité du design/École supérieure  
d'art et design de Saint-Étienne  
remercie les équipes administratives,  
les technicien·ne·s formateur·ice·s,  
les assistant·e·s d'enseignement et  
les enseignant·e·s de l'Esadse qui  
œuvrent au quotidien pour la réussite  
des étudiant·e·s et qui acceptent  
d'engager l'avenir à travers eux.

L'EPCC Cité du design/École supérieure  
d'art et design de Saint-Étienne remercie  
chaleureusement le groupe AXA qui, par  
son soutien et sa générosité, contribue  
à la valorisation et à l'émergence de  
jeunes artistes et designers issu·e·s  
de l'Esadse en tant que mécène principal  
de l'exposition *Total Recall* et par la  
mise en place du Prix AXA à destination  
des étudiant·e·s diplômé·e·s en 2022 de  
l'option design.



OBJET

S  
d'a  
Saint  
D

MENTIONS

pl  
202

k  
s  
ion

Me  
Obj  
Va

Industrial  
fonéti

The  
Maë  
Laïf  
Rom  
Ar

bert  
andraux  
e Beltran  
enyaya  
ine Bernad  
nnet

rpnee  
Le carnaval  
La forme d  
Sans titre  
C'était écri  
Sans titre

ice T  
déo  
ignes de désin  
mer  
urs sop

x tableaux

Ku  
Tho  
Emma  
Sim  
Ma

thay  
ottignies  
Dencausse  
chkie

La journée  
45.193152°  
Souvenir d  
La vie sau  
L'objet rel  
TE

atiquer la ville  
ontre-attaqu

gé

J  
Aga  
Chlo  
Mar  
Per  
J

ion  
tz  
Garcia  
wak  
lluin

es obje  
Chambres  
Métamorph  
La visière  
Mare Nost  
Amas

ns un es  
les

Ém  
Thé  
Mon  
Cam  
Pe

sun  
roche Mil  
Lubac  
Mars  
ieu  
rin

Recette p  
Voyage im  
Les vestige  
Écho d'un r  
Échec et

ures indépen  
blanc, 50

10 g

**Ecole  
supérieure  
d'art  
et design  
Saint-Etienne**

rnoud  
Qiu  
aix  
anchez  
y-Triom  
er

**Cité  
du  
design**

La grande  
Sans titre  
Dépliable d  
Note de pe  
Là où l'eau  
lora

elle pour que  
de !