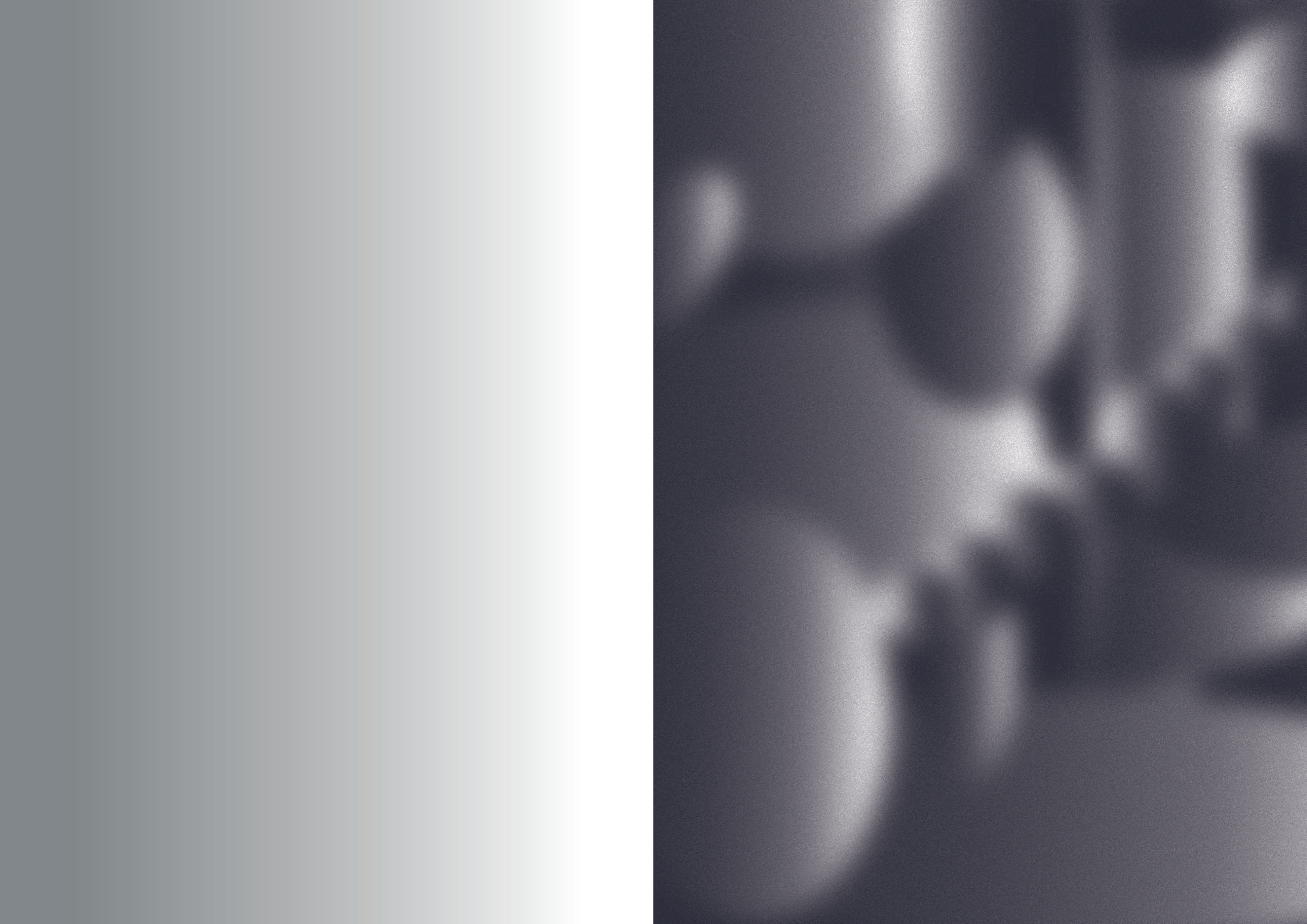


DIP

L'OM

ÉES

2023



*A* PROPOS 04

*O*PTION ART 06  
INÈS BESSON 08  
BAPTISTIN LEBRAUD 10  
JÉRÉMY LUBAC 12  
ALIX PERRIN 14  
CHUNYU XIE 16

*O*PTION ART @ DESIGN  
*M*ENTION AC\_DC, ESPACE 18  
SIMON HENRY 20  
JOVIEN PANNÉ 22  
PAULINE PETIT 24  
CLÉMENCE THOMAS 26

*O*PTION DESIGN  
*M*ENTION MÉDIA 28  
HUGO GUYOMARD 30  
MATHIAS HÛ 32  
SU HUANG 34  
CONSTANCE MANDAROUX 36  
MANON PICAT 38

*M*ENTION OBJET 40  
AMANDINE BARIDON-TERRACOL 42  
ENOLA BELLET 44  
FABIOLA BELLON 46  
JULIETTE BROUSOLE 48  
CLÉMENCE CREVEAU 50  
ADRIEN DELIMARD 52  
VALENTIN JAGER 54  
MARIE LECOMMANDOUX 56  
BENJAMIN NICOLET 58  
MARION PAGE 60  
BULIASH TODAEVA 62  
CYPRIEN TOURTE 64  
MATHILDE VAILLANT 66  
LÉOPOLD VIVIAN 68

*M*ENTION PUBLIC(S) 70  
LEÏLA BOUYSSOU 72  
AXELLE FORTIN 74  
& NAOMIE RUBIERO

*C*OLOPHON 78

A

ES

DES

Le diplôme de fin d'études est un rituel de passage qui marque la fin d'un cycle et le début d'un nouveau. Pour les étudiants en art et en design, c'est aussi un espace d'expression essentiel : la recherche personnelle de chacun vient se concrétiser à travers un mémoire de recherche et une présentation plastique. À l'Esadse, nous accordons une importance particulière à la valorisation de ces projets de DNSEP, avec pour chaque promotion un ouvrage dédié, ainsi qu'une exposition à la Cité du design, portée par un commissaire invité. Ces dispositifs permettent d'accompagner nos diplômés dans leurs premiers pas en tant qu'artiste ou designer. Tout au long de leur formation, notre école les prépare à intégrer le monde de l'art ou de la création en design. Elle encourage l'apprentissage par la pratique, afin de leur permettre d'approcher ces disciplines dans une perspective professionnalisante. À travers nos ateliers techniques, nos workshops, nos partenariats et projets pédagogiques, nos expositions, nous permettons à nos étudiants d'expérimenter, de croiser les pratiques, de se confronter à des projets concrets, de travailler avec des entreprises, de participer à des programmes internationaux.

L'Esadse propose différentes filières en second cycle, autour d'une option art, d'une option art et design (mention ACDC\_espaces - Arts Contemporains Designs Contemporains) et d'une option design dotée de cinq mentions (Objet, Graphismes et Images, Création Numérique, Public(s), ACDC\_espaces). En 2023, nous présentons les premiers diplômés en design de la mention Public(s), qui invite à se positionner sur des problématiques issues des champs des politiques publiques et centrées sur l'utilisateur.

Nous sommes fiers d'offrir à cette jeune génération la possibilité de s'exprimer dans un vaste choix de langages et d'en créer de nouveaux – ce qu'elle fait à partir de démarches singulières, de points de vue personnels, de questionnements forts, avec toujours la volonté d'apporter du sens et de faire avancer le collectif. Ce large éventail de chemins, ce foisonnement créatif qui prend corps dans nos ateliers, en prise avec les enjeux du monde contemporain, sont le creuset de notre école. Ils sont portés par le corps enseignant et les équipes administratives de l'école, que je remercie de leur engagement. Je souhaite bonne route aux diplômés 2023 de l'École supérieure d'art et design de Saint-Étienne, dans cette trajectoire riche en promesses qui commence tout juste à se dessiner.

ÉRIC JOURDAN  
*Directeur général*  
*Cité du design-Esadse*

# MENTION




# 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.

OPTION  
ART

**DATES DE DIPLÔMES : 20 juin 2023**

**ENSEIGNANT - COORDINATEUR: Denis Laget**

**JURYS EXTÉRIEURS: Claire Chesnier, Artiste et docteur en arts plastiques**   
**Elisa Farran, Conservatrice du Musée Estrine (Saint-Rémy-de-Provence)**   
**Caroline Vossen,**  
**Directrice de l'Avant-Galerie (Paris)**  **Marine Wallon, Artiste.**



*Dans les digitales  
naissent des papillons,  
qui les dévorent de l'intérieur.*

*Lors de la chute  
Sur sol humide et mou  
commencent à diffuser,  
larves secrètes,  
des phéromones.*

*Les fourmis,  
attirées par mélodie corporelle  
et âpre odeur  
Le transportent dans leur forteresse.*

*Idiotes,  
Jamais alertées du chant de sirène,  
Lui laissent assez de temps  
Pour se nourrir  
des mots de la colonie.  
Lorsque le secret  
se tait en chrysalide,  
la mélodie change.*

*Au stade de papillon,  
Sa beauté et la grandeur de ses ailes  
rendent jaloux les petits soldats.*

*Banni,  
L'exfiltration est de mise,  
si à son tour  
il ne veut pas être englouti.*

*Cycle enfin  
fini dans la boue  
toxique retour.*

Elle s'invente un film où elle serait la protagoniste principale, la star, le papillon émergeant de la boue. Alimentée par son narcissisme, et son égocentrisme, elle décrit ses amis, ses amoureux, des personnes qui l'ont fascinées, à qui elle aurait aimé dire un dernier mot. Basé sur trois niveaux de lecture, un filmique, un physique et un textuel, on devient spectateur de toute l'amertume et du négatif qu'elle ressort de ses relations, mais qu'elle n'a jamais réussi à exprimer de peur de briser le moule factice de la représentation sociale.

*I Wish U Where Here* est un conte poétique en plusieurs tableaux. Il met en scène un personnage féminin seule, minuscule, perdue au centre d'un immense château de sacs plastique noirs. À travers plusieurs types de représentations, elle s'exhibe et exhibe les autres, leurs défauts, leurs secrets, sans réellement se rendre compte qu'elle est le facteur qui rend toutes les scènes nauséabondes.

À l'issue de la représentation, une édition est distribuée au public, sorte de journal intime ou journal de bord: cet objet a pour valeur un livret de scène, comme celui distribué avant les opéras.

# *I Wish U Where Here* INÈS BESSON

OPTION

MENTION

ART

ART

0 1 0



Le douze février deux mille vingt-trois, Lupin Brudet s'est donné la mort. Il avait vingt-huit ans, et sa vie, bien que courte, fut jonchée de multiples expériences de vie et d'art. Il fut le plus grand des amis. Il nous laissera un grand vide, ainsi que ce qui lui tenait le plus à cœur : des textes épars, des vidéos en vrac sur un disque dur et deux ouvrages. L'un achevé : *Digérer : le système de la machine organique*, l'autre inachevé : *Occhio*.

Au mois de mars suivant le décès de Lupin, je fus convoqué chez le notaire. Je découvris qu'il m'avait laissé une missive :

*Baptistin,*

*Je te laisse — lègue — mes écrits ainsi  
que mes vidéos. Sers-toi de mon amas textuel  
comme tu aimes le faire : pille-le. Je ne te demande  
qu'une seule chose : honore la proposition  
que tu m'as faite il y a quelques années : publie mes  
textes lorsque ta maison d'édition verra le jour.  
Deux livres me sont importants : Digérer, et Occhio,  
qui n'est pas encore terminé et qui ressemble  
plus à un palimpseste, multiplié par lui-même dans  
un kaléidoscope géant, qu'à un roman. Quant  
à mon geste, n'en sois pas blessé — il est inévitable.*

*Pour toujours tien,  
Lupin B.*

De cet événement tragique et de ces amas textes/vidéos est tirée l'installation intermédiaire *Notes pour Occhio*. Au travers des liens se tissant entre les médiums de la vidéo, de la sculpture, et de l'écriture, elle dresse son portrait en explorant les thèmes du corps, de la mémoire, et de la porosité entre fiction et réalité.



# BAPTISTIN LEBRAUD

*Notes pour Occhio*

OPTION

MENTION

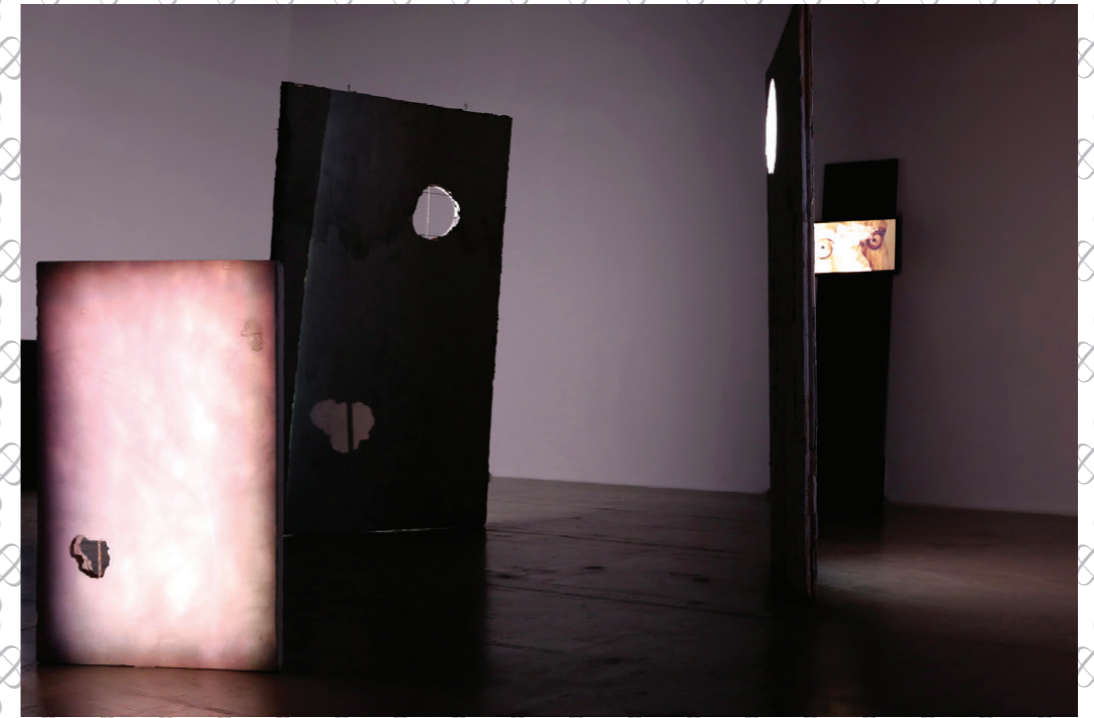
ART

ART

0

1

2

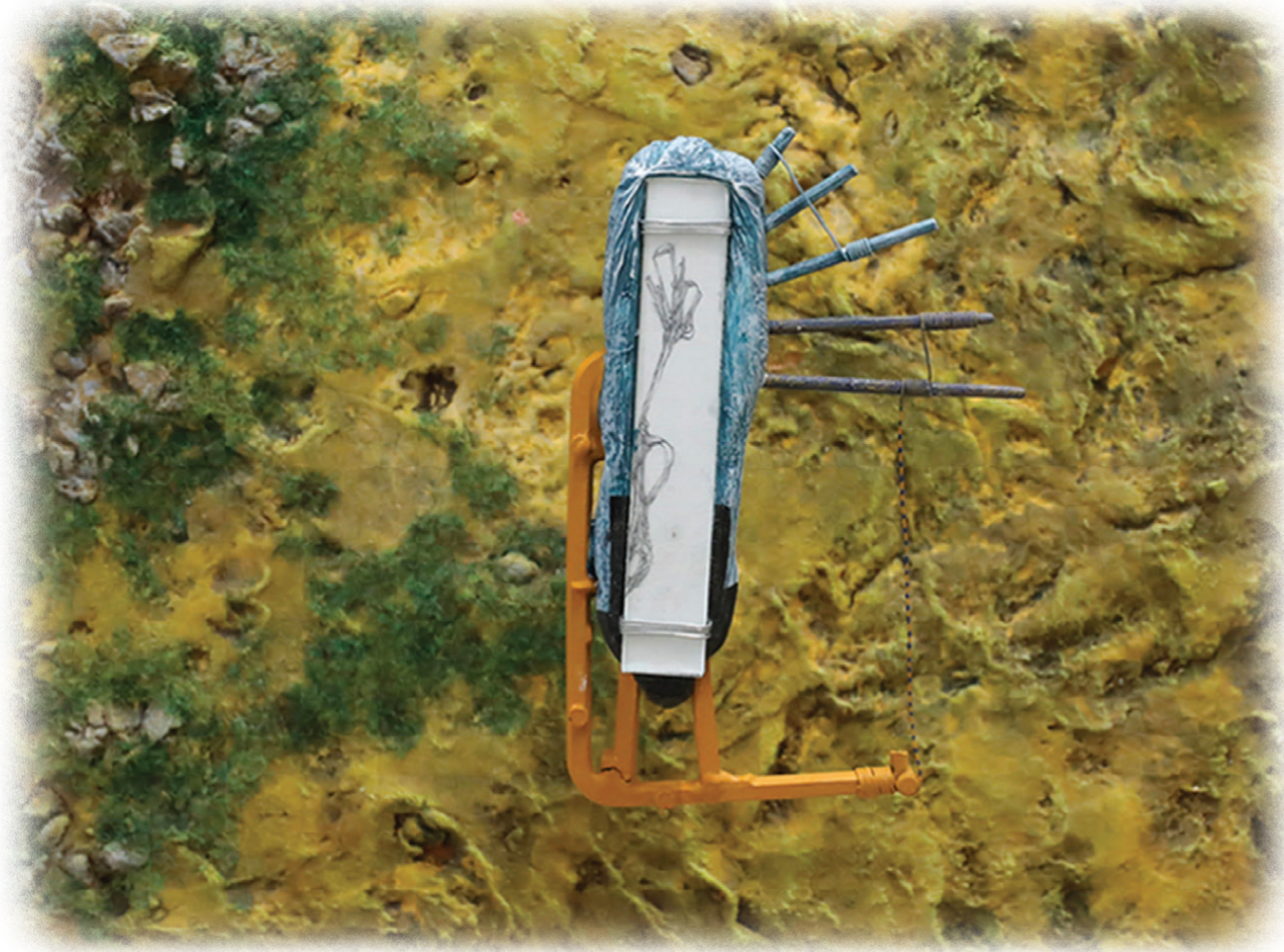


Une sélection de travaux menant à un diplôme.

La sculpture et le dessin se mêlent en mobilier.

Un cadre pour moins voir le dessin ? Un dessin pour mieux voir la sculpture, une sculpture pour mieux voir le matériel.

Matériaux bruts et matière travaillée, ou comment tout montrer, sans que vous ne voyez rien.



# JÉRÉMY LUBAC

*J'irai quand hier?*

OPTION

MENTION

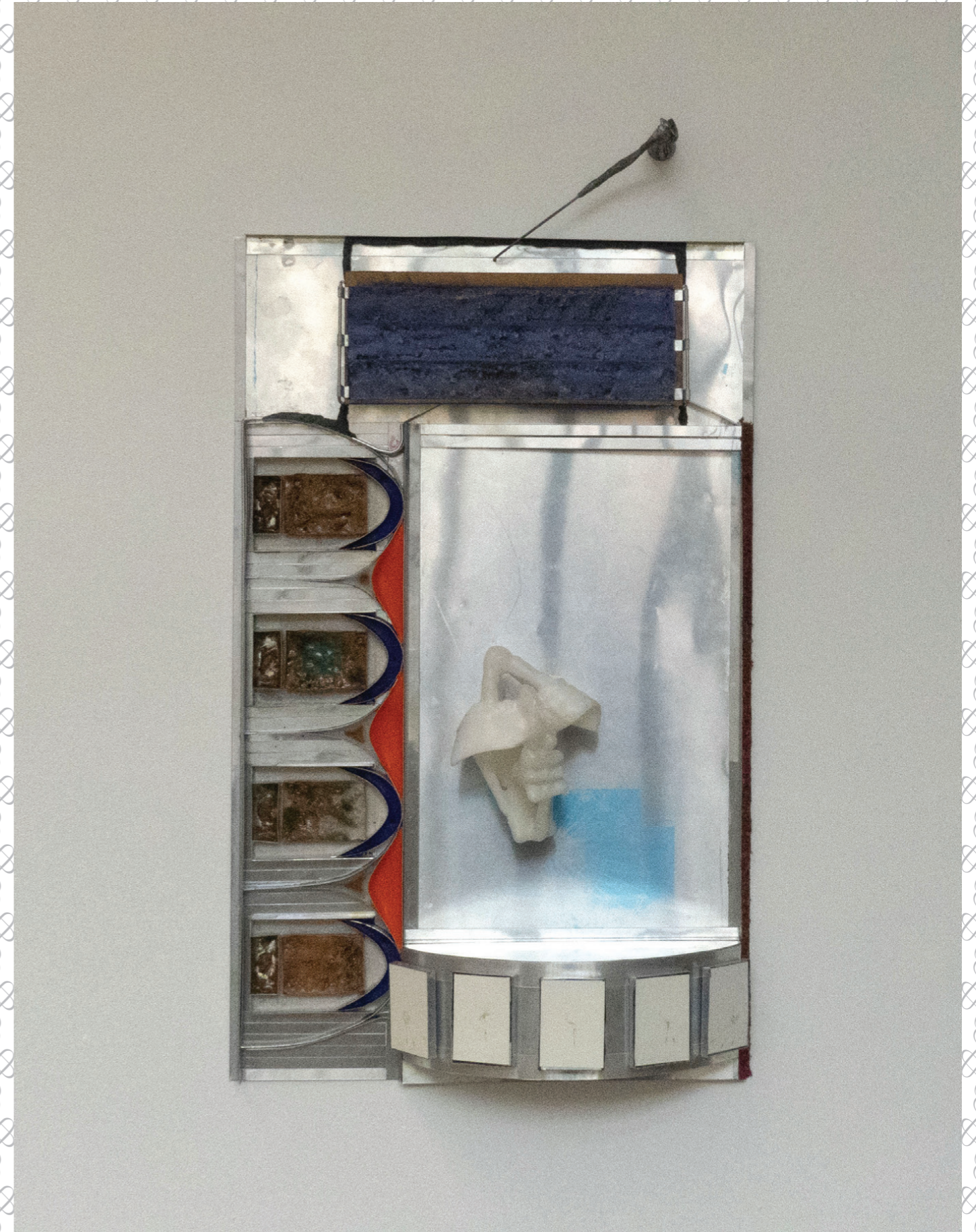
ART

ART

0

1

4





Mon projet de diplôme est un travail avec la technique de l'anatype. Ce procédé photographique ancien permet de créer une image à partir de jus de plantes riches en pigments photosensibles. Sous l'effet de la lumière, ces pigments se dégradent, ce qui rend possible la reproduction d'une image par contact.

Le choix de l'anatype me permet de mettre en lumière les végétaux sauvages en milieu urbain par leur présence éphémère sur le papier. Chaque image montre la trace et l'empreinte d'un environnement passé et qui s'évanouit. En effet, si la lumière permet la révélation de ces photographies, elle est aussi responsable de leur disparition.

Ce travail cherche à matérialiser la lumière, condition du visible et paradoxalement invisible. Ce projet met en évidence les conditions qui permettent à l'image d'advenir. Ce déplacement dans le temps s'inscrit dans l'image et l'espace. C'est à travers un double rapport à la science et à la nature que je cherche la matérialité visuelle et physique de l'image, mémoire du temps.



# ALIX PERRIN

*Ecrire avec la lumière*

OPTION

MENTION

ART

ART

0

1

6



Mon travail explore et étend les possibilités de la sculpture et de la production d'images. Je m'intéresse davantage à l'intersection de ces deux médias, au processus de production des images expérimentant des impressions de différentes manières et sur différents supports.

Influencé par l'habitude de lire des images écraniques et la manière dont l'information est organisée à l'ère d'Internet, ainsi que par des formes et des éléments que j'emprunte à l'architecture tout autant qu'à des caractères chinois (mot, lettre), j'associe mes images à mes volumes aboutissant ainsi à des formes hybrides.

Ma pratique artistique se concentre plutôt sur l'expérience urbaine qui incarne un espace en perpétuel mouvement et qui met ainsi tous les sens du spectateur en éveil. À travers des interventions, des juxtapositions, des transformations, des mélanges et des raccords, la frontière entre la narration et l'expérience est bannie et ce décloisonnement ouvre à ces productions hybrides.

Dans l'espace, je souhaite que le public fasse l'expérience d'une chorégraphie en se déplaçant autour des pièces comme face à un flux et à un reflux d'informations. Je l'encourage à repenser l'acte de regarder en lui-même. Ces pièces, qui font la médiation entre la matérialité, l'espace, la temporalité et la narration, forment un ensemble comparable à des diagrammes visuels.



# CHUNYU XIE

*À l'intérieur, à l'extérieur et en dehors*

OPTION

MENTION

ART

ART

0

1

8



# MENTION

# AC

# DC

# ESPACE

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 recherche de la mention ACDC\_espaces.

Le premier axe développe l'articulation des espaces intimes, personnels ou domestiques avec les espaces partagés, collectifs et communs – objets commémoratifs, objets transitionnels, sculptures d'usage, sculptures *in situ*. Le deuxième axe aborde ce qui *fait lien* entre le corps et l'espace – objets à danser, objets performés, objets de médiation. Le troisième axe est dédié au récit spatialisé – l'écriture comme sculpture publique, la diffusion éditoriale (livres, imprimés, enregistrements) comme activité artistique à part entière.

Dans la mention ACDC\_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 ACDC\_espaces offre un ensemble d'outils théoriques, méthodologiques et plastiques qui peuvent s'appuyer sur le développement de projets en partenariat avec des structures extérieures, des lieux de production et de diffusion, des territoires.

OPTION  
ART  
DESIGN

DATES DE DIPLÔMES : 15 juin 2023

ENSEIGNANT - COORDINATEUR: Stéphane Le Mercier

JURYS EXTÉRIEURS: Maël Guesdon, Poète, enseignant, co-directeur des éditions Corti, docteur en philosophie @ Claire Henry, Chargée de développement et de projets Documents d'artistes, France @ Babeth Rambault, Artiste @ Niek Van de Steeg, Artiste et enseignant.

*Praesentia* est un environnement dans lequel résonnent différents espaces et leur matérialité. J'explore des lieux, à la recherche de l'Absent. Je cherche le moment où mon regard va se porter sur les surfaces des sols, des roches, des minéraux, les couleurs. Les déserts, les grottes, les salines, les volcans d'Auvergne. Je vais sur ces sites, je réalise un travail d'images, j'étudie les textures que je cherche ensuite à reproduire sur mes pièces. Les sculptures, les images, les tissus deviennent des « poteaux d'angles », terme que j'emprunte au poète et écrivain Henri Michaux. Ces sculptures sont les témoins de ces espaces que j'ai explorés, expérimentés. Sur les conseils d'Henri Michaux : « Aller vérifier, c'est aller voir de ses propres yeux. C'est aller au dedans (en tel ou tel point du dedans) pour expérimenter soi-même ce qui survient. C'est planter dans sa propre existence des 'poteaux d'angles' ».

Mes objets questionnent autant la matérialité que son image, à l'image du désert et de son mirage. Le mirage est ce moment où la matière se dilue, une griffe de la réalité, là où la matière devient image. C'est dans ces images que je m'approprie la notion d'imaginaire telle que la définit le philosophe Henri Corbin, un élément, un moment, où l'objet vient être déplacé, entre le monde sensible et le monde des idées. Comme dans un mirage, je crée, par le médium de la vidéo, une confrontation entre l'objet et son image. Un objet réel et palpable, et son reflet, inexact, où la matière se dilue et évoque sa forme, sans se limiter forcément à celle-ci.

C'est à ce moment que j'explore la métamorphose de l'objet sculpture. Le tout devient *praesentia*, idée développée par Georges Didi-Huberman : l'espace devient témoin d'un lieu, un lieu où il s'est passé quelque chose, des objets qui témoignent d'un passage. Un lieu perçu comme vide, mais dont ce vide porterait la marque d'une présence passée ou imminente.



# SIMON HENRY

*Praesentia*

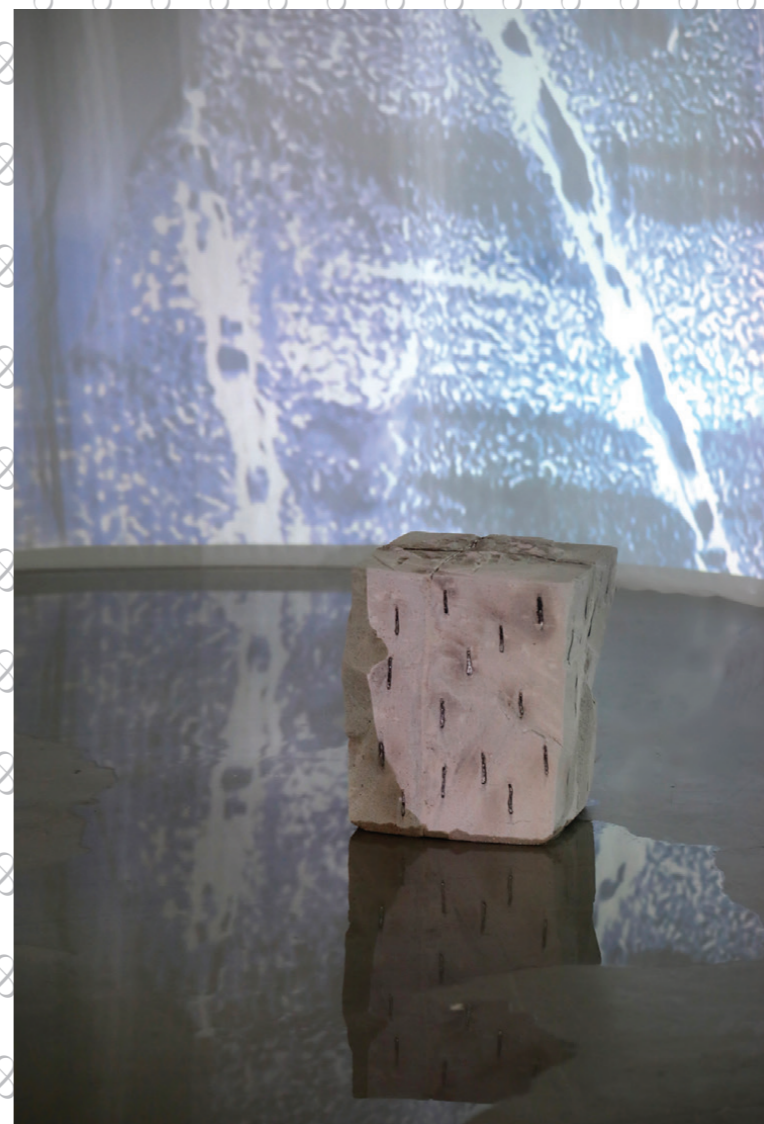
OPTION

ART ET DESIGN

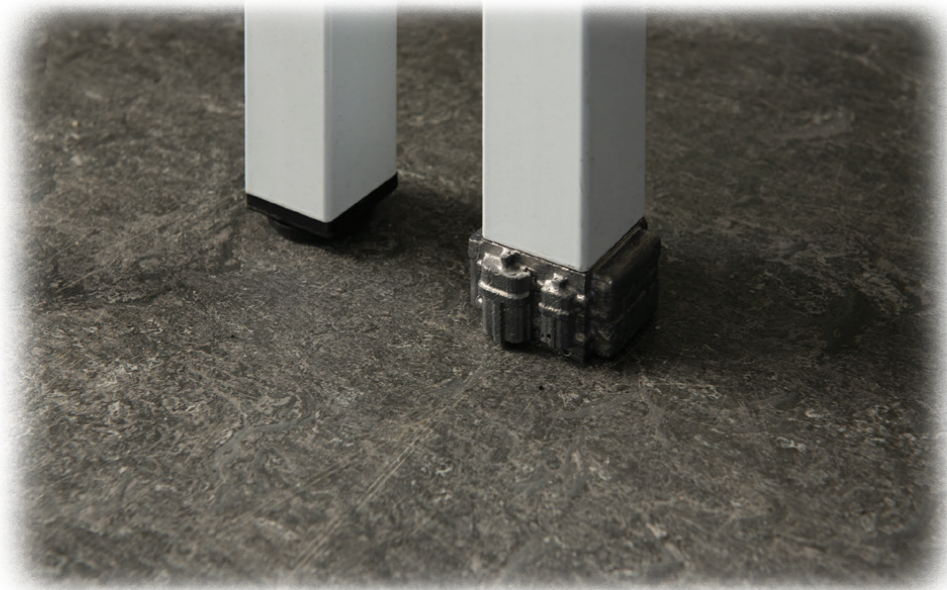
0 2 2

MENTION

ACDC ESPACES



Accueil par Monsieur Hugon, responsable d'accueil et logistique du « Bâtiment des Forges », Université Jean Monnet, qui nous guide à travers un bâtiment administratif contemporain lambda. Notre point d'arrivée est la salle L210B, l'espace de mon diplôme. Une pièce standard, anodine, presque insipide, aménagée avec le mobilier nécessaire à une salle de classe. Il est plutôt facile de s'imaginer un artisan dans son atelier en train de scier, raboter pour réaliser une table en bois rustique. Quel imaginaire projetons-nous à travers une table de collectivité manufacturée ?



Mon travail se concentre sur les espaces standards comme la salle L210B et, plus particulièrement, sur les objets qui les occupent et que je nomme « anonymes ». Des produits qui s'inscrivent dans un espace mais qui s'effacent dans celui-ci par leur design comme les interrupteurs, les prises électriques, les éléments de domotique, les bouchons de pieds de tables, etc. J'aime donner à voir ces produits en les réalisant avec d'autres matériaux et différents procédés de fabrication. Le but étant de les faire parler de leurs histoires, celles de l'industrie.

Ces objets deviennent des pièces-témoins et manifestent une certaine anthropologie industrielle. Je ne me contente pas seulement de convoquer un historique technique de ces produits. J'enquête sur leur point d'origine et remonte le plus possible à la source. À travers ces produits, je vais à la rencontre des machines, des usines, de l'industrie et, en fin de compte, des personnes. Comprendre comment, de quoi et par qui sont faits ces éléments qui nous entourent, est l'enjeu de mon travail. C'est une approche technique mais aussi sensible des espaces génériques et standards.

# JOVIEEN PANNÉ

## *Salle L210B*

OPTION

MENTION

ART ET DESIGN

ACDC ESPACES

0 2 4



À travers des allers-retours entre réalité et onirisme, je joue entre les espaces/objets transitionnels créés de mémoire et ceux collectés. En convoquant les souvenirs du public et leurs désirs de préhension, il est possible de créer une inquiétante étrangeté. Lampe torche à la main, chacun-e peut se créer ses projections et donc ses propres scénarios.

*Un lit Ikéa, vert fond vert.  
Ou une aire de jeu.  
Ou une cage de foot.  
Ou un espace de projection.*

*Trois mues de doudous.  
Elles ont voyagé du réel  
au numérique, puis été imprimées  
à nouveau dans la réalité.*

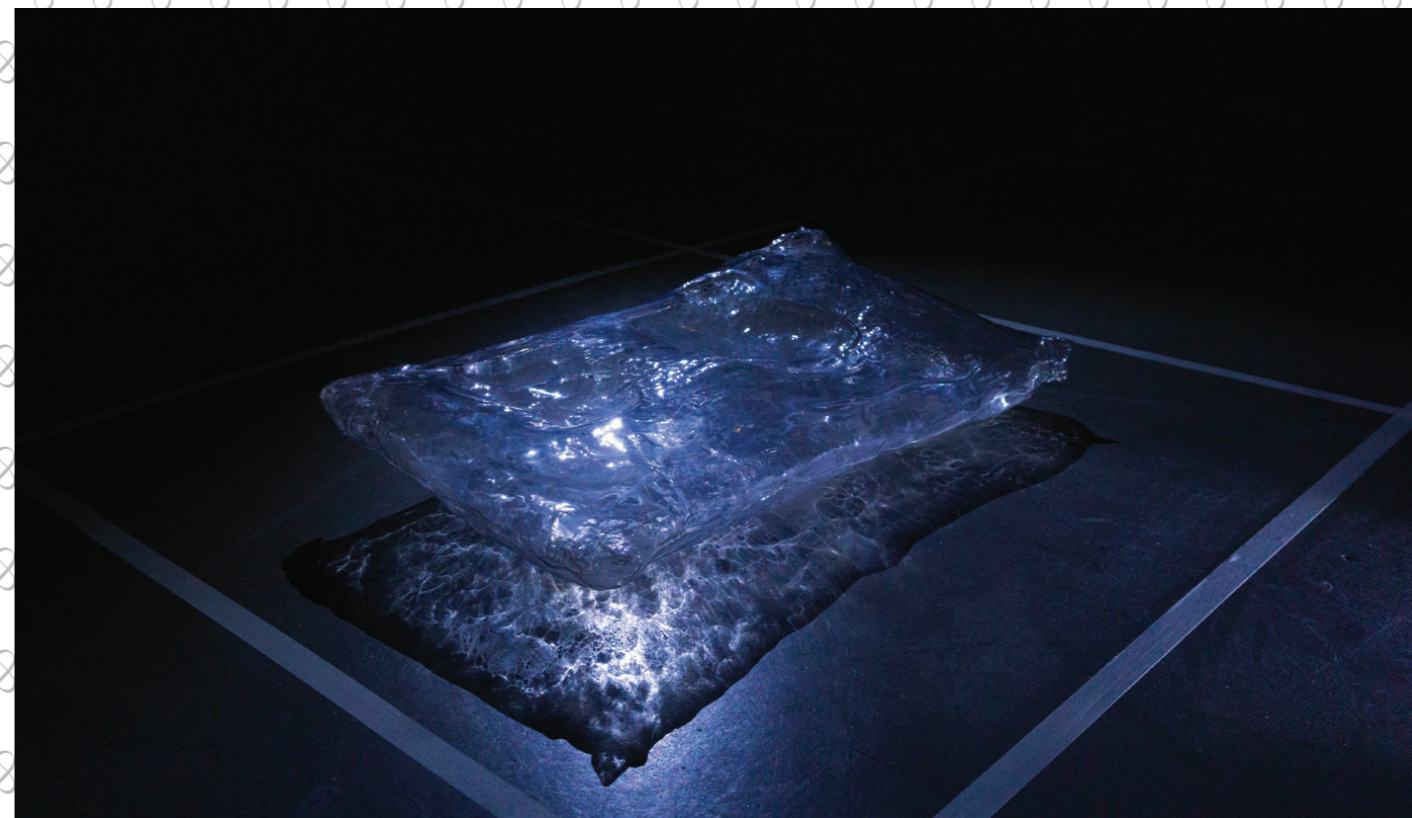
*Une porte.  
Qui se dédouble pour apparaître  
aux murs.*

*Un escalier de piscine,  
sans l'escalier.  
Comment un espace/objet  
peut devenir si familier que même  
l'absence de son contexte  
n'enlève rien à son souvenir ?*

*Une poignée de porte.  
Réalisée de mémoire en terre,  
puis figée en métal.*

*Un oreiller.  
Son enveloppe, son empreinte,  
et sa projection.*

*Cinq lampes torches,  
vertes fond vert.  
Sur un damier, un plateau,  
un plan de salle.*



# PAULINE PETIT

*Noclip*

OPTION		
ART	ET	DESIGN
0	2	6

MENTION	ACDC
	ESPACES

« Sur le premier support d'espace, Héloïse découpe les poivrons à la scie. Elle les amène à Léonie, qui les emballe dans de l'argile crue pour réaliser une cuisson en croûte. Julien prépare le thé, et le verse dans les grolles. Il en boit un peu, et amène la grolle à Colin, qui est accroupi devant le four, et entretient le feu. »

L'enjeu de mon projet est d'engendrer des espaces nomades et éphémères autour de différentes méthodes de cuisson.

Un rituel est un protocole qui fait sens, en impliquant une forte part de subjectivité. Il est indépendant de nos gestes routiniers, même s'il peut concerner des choses moindres. Je me suis concentrée sur les protocoles et rituels au sein d'un espace de cuisine en prenant en compte les différentes étapes : mise en place, cuisson, cuisine, repas. De là, naît un protocole ritualisé composé de gestes, déplacements chorégraphiés, et objets, autour de la pratique de la cuisine.

Les fours et les feux font espace, et les objets s'activent lorsqu'ils sont manipulés. L'expérience performative se déroule avec quatre personnes, qui suivent des étapes et des gestes précis, afin de créer un dialogue entre pratique, objets et espace.



# CLÉMENCE THOMAS

*Vue sur le chaudron*

OPTION

ART ET

DESIGN

0

2

8

MENTION

ACDC  
ESPACES



# MENTION

# MÉ DIA

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 para-métrique, impression 3D...) et de la programmation informatique comme outil de création.

L'étudiant-e choisit parmi les enseignements de la mention média des majeures 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 engage les futur-e-s designers à réinterroger leur pratique, en prenant en compte l'ensemble de ces éléments.

OPTION  
*DESIGN*

**DATES DE DIPLÔMES :** 13 juin 2023

**ENSEIGNANT - COORDINATEUR :** Jean-Claude Paillason

**JURYS EXTÉRIEURS :** Yann Aucompte, Professeur agrégé en DNMADE design graphique et docteur en arts @ Rocio Bérenger, Auteure et metteuse en scène en pratique numérique et nouvelles technologies @ Baptiste Deyrail, Auteur et illustrateur

@ Camille Prandi, Directrice artistique.



*Luthiopia* est une pièce pour ensemble non-exhaustif composée de :

• Cycloptic, l'aîné, récupère la lumière traversant son disque en rotation (interchangeable) pour synthétiser trois notes choisies arbitrairement, mais génère également trois effets audio (delay, reverb et pan) renvoyés vers lui-même (il est donc sa propre pédale d'effet). Les disques renvoient également à l'idée de partition, dont on essaiera de s'extraire via une liberté graphique dans leur dessin.

• Wavalance, le cadet, reçoit un accord de l'explorateur (première interaction) qui contrôle sa vitesse de balancement. Cette dernière entraînera le tambour océan à son sommet pour créer une texture sonore (non amplifiée) rappelant celle des vagues maritimes. En outre, l'amplitude de l'angle créé agit sur les hautes fréquences de Cycloptic (deuxième interaction).

• Cellostep, le benjamin, fonctionne comme un simple séquenceur; plusieurs modules de bois sont disposés sur le manche de façon à ce que le laser situé au-dessus capte les différentes hauteurs lors de ses aller-retours linéaires. Les sons renvoyés, choisis arbitrairement aussi, sont une base rythmique dans la composition proposée (percussions, kick, snare, etc.). Enfin, le son de Cellostep agit également comme un compresseur sur le master, soit sur l'ensemble du son créé numériquement (troisième interaction).

• L'explorateur, d'une part, fonctionne et agit comme un quatrième joueur dans le groupe. Il n'est ni au centre, ni dans l'ombre ou en régie, mais sur un pied d'égalité avec les trois instruments (symboliquement et littéralement dans la scénographie). Ici, le jeu se fait à la fois au clavier MIDI et à la basse électrique. D'autre part, il a une responsabilité didactique quant à la démonstration, dans le but d'aider autrui à comprendre, donc entendre, cet échange sonore vivant.



# HUGO GUYOMARD

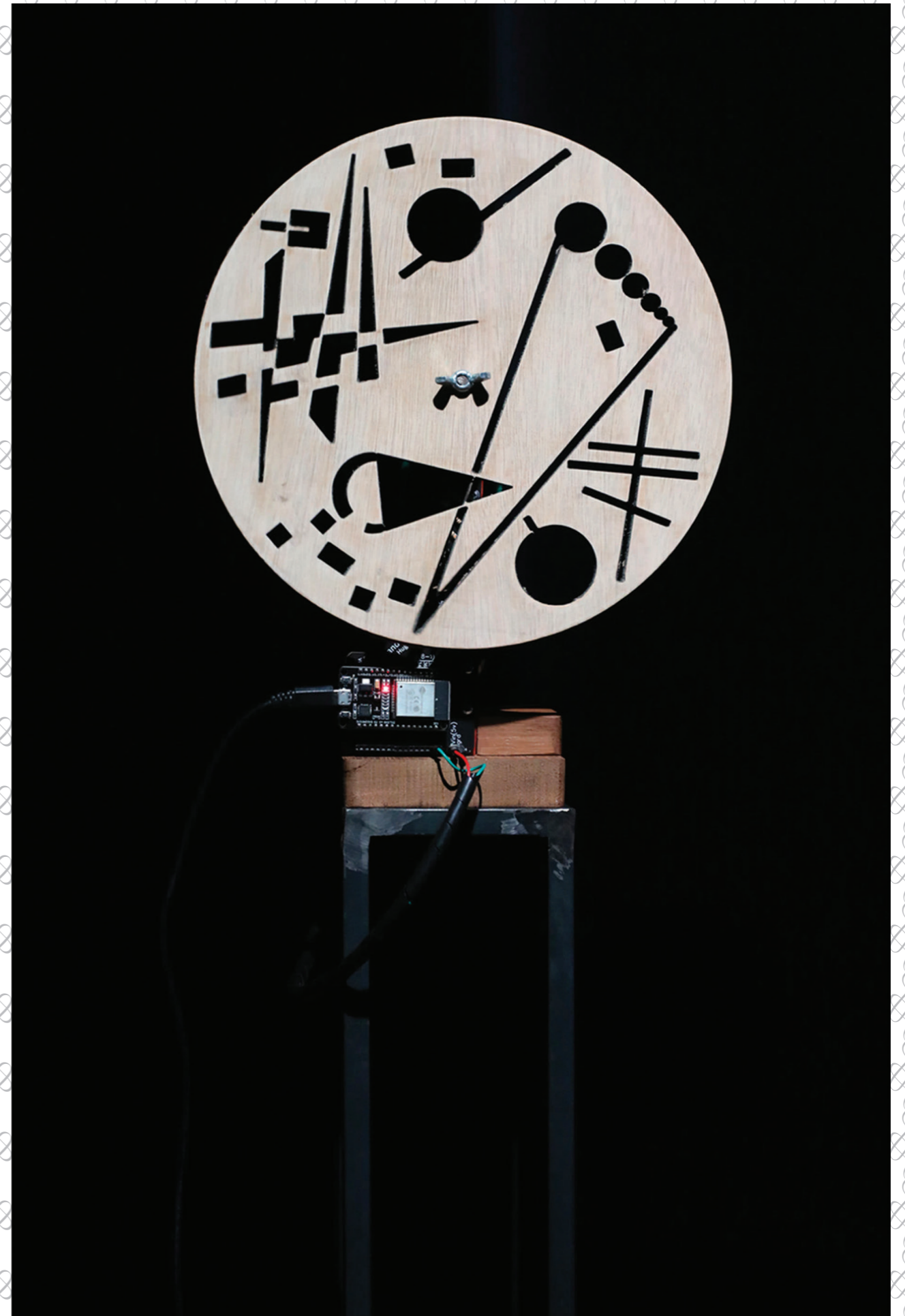
*Luthiopia est à la fois fini, à la fois en cours.*

OPTION

DESIGN

MENTION

MÉDIA



Dans le cadre d'un projet de diplôme, pour produire des formes qui impactent concrètement le réel, il faut d'abord comprendre le contexte dans lequel elles existent et les y ancrer. En tant qu'étudiant, je me suis penché sur le contexte de cette école, l'Esadse, plus précisément sur les questions de transmissions entre générations étudiantes.

Nous ne passons à l'école que quelques années avant de repartir, ce qui rend difficile toute inscription dans des histoires de plus longue durée. Je cherche alors à révéler et préserver, individuellement et collectivement, des traces laissées par les générations précédentes, mais également à mettre en place des dispositifs qui facilitent la sauvegarde de nos traces pour constituer et renforcer, petit à petit, des histoires et une mémoire étudiante de cette école.

Ont été présentés pour le diplôme :

- Plusieurs éditions conservant des moments, des expériences ou des archives de l'école.
- Un rayon de bibliothèque (la Collection Mnémotique) caché dans l'école, qui permet aux étudiant-e-s de conserver leurs éditions produites sur plusieurs générations.
- Un entretien vidéo avec Vincent Lemarchands, enseignant à l'école pendant 37 ans à propos de son passage à l'Esadse, du développement du design à Saint-Étienne, de l'évolution de l'école et autres.
- Un rideau sérigraphié annuellement pour écrire, sous forme d'affiche, les événements marquants de l'année.

Tous ces objets existent dans l'école et sont destinés à être consultés, utilisés, prolongés.



# MATHIAS HÛ

*L'armoire de meche*

OPTION

MENTION

DESIGN

MÉDIA



Mon sujet de mémoire était sur l'image de la femme en Chine. J'ai commencé par écrire ma propre histoire. Puis j'ai fait des entretiens avec des Chinoises de mon entourage issues de différentes générations: Madame Huang (1950), la sœur de mon père, Madame Hu (1967), ma mère et Madame Ma (1977), mon ancienne collègue. Ces récits qui composent mon projet de diplôme offrent une vision concrète du rôle que peuvent tenir les femmes dans la société chinoise.

D'abord, j'ai raconté mon histoire en tant que femme vivant en Chine par trois affiches perforées. Les perforations symbolisent les dommages causés

par ces expériences, qui sont indélébiles et prennent beaucoup de temps à guérir. Ensuite, deux enregistrements d'entretien et deux types d'édition qui se complètent présentent le récit de la sœur de mon père et celui de ma mère. Le récit de ma tante a été illustré avec des photos « produites par le système » plutôt que par des photos d'elle-même. L'intention était de refléter une série d'événements. À cette époque, elle avait répondu à un appel de l'État qui invitait les jeunes citoyen·e·s éduqué·e·s du pays à partir à la campagne. Les photos que j'ai utilisées pour le récit de ma mère sont toutes issues des collections familiales. Le texte parle de ses expériences douloureuses, contrairement aux photos qui la montrent souriante et heureuse. Il y avait dans leurs récits certaines parties dont je

n'avais jamais entendu parler ou en contradiction avec mes souvenirs. Je les ai soulignées en rouge. D'ailleurs, les textes qui me touchent le plus, je les ai imprimés sur un fond rouge.

Pour mieux comprendre le statut des femmes chinoises, je me tourne vers Madame Ma. Cette dernière était la mère d'un enfant atteint d'une paralysie cérébrale. Elle avait fini par divorcer, puis avait refait sa vie en France en épousant un Français. J'ai transcrit son récit dans deux cahiers. Deux animations typographiques en spirale forment son histoire. Elles peuvent donner l'impression de s'enrouler dans un sens comme dans l'autre, retranscrivant ses mots en français et en chinois. Dans celui écrit en chinois, un enregistrement de l'entretien résonne.

Bien que la souffrance des femmes soit omniprésente, peu d'entre elles sont disposées à en parler, et elles sont rarement écoutées. Il faut aussi beaucoup de courage et de force intérieure pour ôter le masque, se montrer en public et pour faire disparaître les blessures. À travers différents médiums, ce travail réunit l'histoire de quatre femmes. Sous forme de discussion, il présente leurs parcours, afin d'encourager d'autres femmes à partager leurs souffrances. En leur donnant de la visibilité, ce projet offre également une meilleure compréhension du sort des femmes.

OPTION

MENTION

DESIGN

MÉDIA

# SU HUANG

## *Femme chinoise invisible: 4 discussions*



Comment peut-on partager la manière dont on reçoit et ressent une musique? Peut-on se transmettre les images, souvenirs et sensations d'écoutes antérieures qui se réactivent à chaque nouvelle écoute?

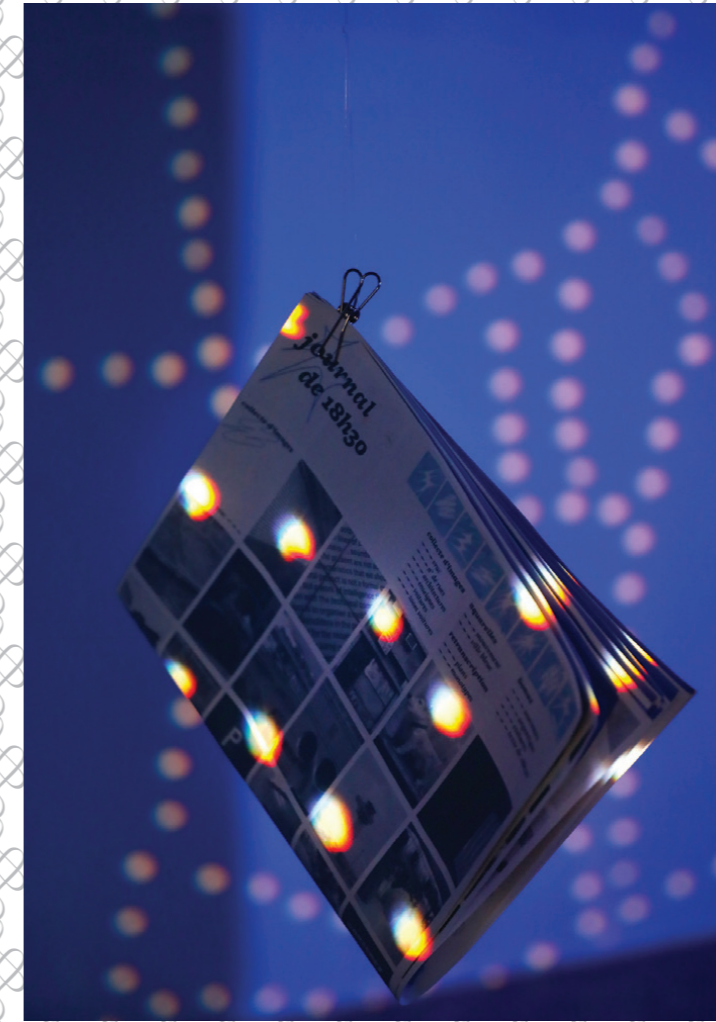
À travers ce projet, je me suis intéressée à une musique, *Planetary Funk Alert* de l'artiste Seba, qui, lorsque je l'écoute, me renvoie à toutes mes promenades urbaines musicales. L'espace que j'ai imaginé évolue suivant les différentes atmosphères du morceau, afin de partager cette synesthésie qui se crée entre musique et espace urbain lorsque l'on arpente la ville. Source d'inspiration plastique, support d'images mentales, ville et musiques s'entremêlent afin de devenir, *La ville de 18h30*.

*La ville de 18h30* n'existe que dans un court laps de temps. L'heure à laquelle elle prend corps varie en fonction des saisons et du coucher du soleil, mais elle porte son nom car elle a été identifiée pour la première fois à 18h30. Elle se caractérise par sa luminosité particulière, une lumière douce et diffuse parcourt encore le ciel, tandis que les éclairages publics et appartements s'allument progressivement.

Elle oscille toujours entre deux atmosphères insaisissables, c'est le jour qui croise la nuit prête à s'installer. La lenteur bleutée du ciel exalte les lumières et couleurs de la ville. Les immeubles disparaissent en masses colorées derrière l'excitation des passant·e·s. *La ville de 18h30* s'expérimente en musique, sinon elle n'existe pas. Elle est un spectacle qui se découvre du dedans mais avec suffisamment de distance pour observer et discerner les tempos qui se croisent. La musique permet d'opérer la dissociation nécessaire en occultant en partie les bruits de la ville. Cependant, pour la saisir, il faut trouver le son juste. Celui qui va guider lentement la marche et le regard.

La déambulation se doit d'être aléatoire: marche sans objectif, elle est guidée par le rythme du morceau. Comme la ville, la musique porte deux ambiances superposées. L'une installe la vitesse de la marche et met le-la marcheur·euse dans un état flottant, prêt·e à dériver. Quand le corps est imprégné de ce tempo, arrive un rythme plus saccadé qui met le regard en alerte. Mouvements d'eau, de tissus, d'enseignes, de piétons, se démarquent de la lenteur ambiante. Comme une caméra, l'œil vif capture ces images, opère des recadrages et attrape les courbes qui résonnent avec la musique. La poussière sur les capots devient peinture, les vitres reflètent les couches sonores qui se superposent, les bâtiments deviennent écrans, supports de projections mentales, les souvenirs portés par les écoutes antérieures croisent ceux en train de se créer.

*La ville de 18h30* n'existe pas, elle est la superposition de toutes celles parcourues pendant l'écoute.



# CONSTANCE MANDAROUX

*La ville de 18h30*

OPTION

MENTION

DESIGN

MÉDIA

Entendez-vous près de la rivière ces lents pas qui résonnent ? À travers les bois, des craquements dansent, valsent, fourmillent. Une présence soupire au rythme de l'eau. Debout sur une rive, observée par des arbres, une Bête se métamorphose en Belle...

Imaginé dans le cadre de ma dernière année d'étude à l'Esadse en 2023, *Au clair de la forêt* est à l'origine un projet de livre illustré sans texte qui ré-interprète et ré-actualise le conte littéraire de *La Belle et la Bête*, imaginé par la préceptrice Jeanne Marie Leprince de Beaumont en 1756. À travers ce nouveau récit, il n'est plus question d'une relation de couple mais d'une acceptation de soi qui valorise le personnage féminin de la Belle. L'animal devenu femme apprend symboliquement à s'accepter. Un thème déjà exploré par des auteurs comme Hans Christian Andersen, Victor Hugo ou encore Hayao Miyazaki.

L'histoire dessinée pose des questions de représentation de genre tout en renouant avec une vision romantique de la nature. Le processus de création se compose de va-et-vient entre différents supports annotés. Carnets, frises, essais d'impressions et croquis participent à l'évolution du projet, à sa conception matérielle et à la mise en place d'un vocabulaire graphique spécifique.

Durant cet examen, des maquettes de l'ouvrage illustré s'accompagnaient d'une interprétation théâtralisée d'un extrait du conte initial dans un décor où pages et détails agrandis (forêt, lune, royaume...) prenaient une forme scénographique. Cette dimension théâtrale ainsi que le changement d'échelle de mes dessins m'invitent à repenser le format de présentation du récit.



# MANON PICAT

*Au clair de la forêt*

OPTION

MENTION

DESIGN

MÉDIA

0

4

0



# MENTION

# DESIGN

# LETS

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, une voie d'expression que chacun-e pourra déployer dans le cadre plus contraint d'une pratique professionnelle.
- 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.

OPTION  
*DESIGN*

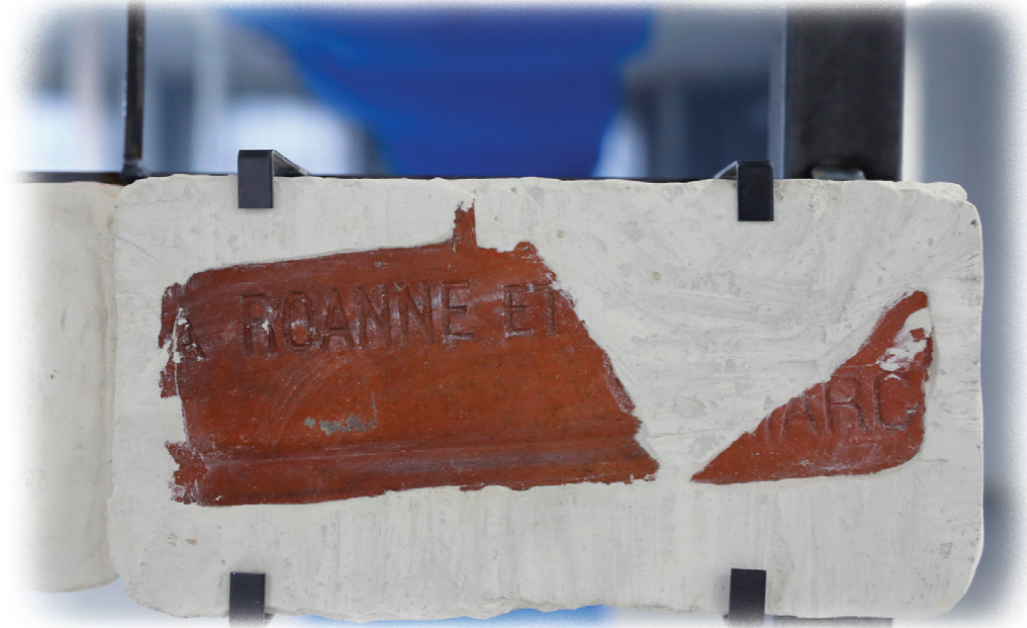
DATES DE DIPLÔMES : 21, 22, 23 juin 2023

ENSEIGNANT - COORDINATEUR: Benjamin Graindorge

JURYS EXTÉRIEURS: Hervé Dixneuf, Designer et co-fondateur de l'atelier BL119

🕸 Ariane Epstein, Directrice de projets design – Direction interministérielle de la transformation publique (DITP) 🕸 Sophie Pène, Professeure et chercheuse émérite 🕸 Felipe Ribon, Designer.

Les usines désaffectées paraissent inhospitalières. Pourtant, les friches loin d'être vides, sont habitées de populations marginales et de pratiques qui n'ont pas leur place ailleurs. Mon diplôme est un état de recherche. Comment le designer peut-il accompagner la transition d'un espace voué à disparaître? Je développe trois axes de recherches: archiver cet état de transition, ramener le bâti à l'échelle du corps humain et orienter le regard.



# AMANDINE BARIDON-TERRACOL

*Une usine désaffectée, un lieu en transition*

OPTION

MENTION

DESIGN

OBJET



Lorsque le corps vieillit, il rencontre des difficultés physiques qui empêchent de conserver ses habitudes quotidiennes et personnelles, marquant un gros changement, celui de la vieillesse, qui est difficile à accepter. J'ai cherché, à travers mon diplôme, à rendre le moment du repas moins empreint d'hésitations et de difficultés. Un travail sur la notion de dignité et de propreté à table. Il s'agit de mettre en place d'autres manières d'être et de se conduire, pour faire face à ces fragilités sans les renforcer.



# ENOLA BELLET

*L'art du soin*

OPTION

MENTION

DESIGN

OBJET



À première vue, une bulle de savon, ce n'est pas quelque chose d'extraordinaire... Et pourtant, la bulle cache toute une science et une symbolique qui souvent nous échappe. La bulle c'est la légèreté, la fragilité et l'innocence. Ce sont aussi des molécules d'eau fuyant le contact avec l'air. Une surface irisée. Un volume éphémère. Un souffle suspendu. Enfin, la bulle est un symbole utilisé dans les vanités de la Renaissance. C'est la métaphore de l'*homo bulla*, elle signifie «si l'on dit qu'un homme est une bulle, combien plus l'est un vieillard.»

À cette fascination pour la bulle, j'ajoute mon attrait pour la machine et une envie de produire de l'émerveillement. L'idée de ce projet était de proposer une machine qui crée un moment particulier. Certaines choses n'auraient lieu que lors d'un événement ponctuel, dans le cadre d'un festival par exemple. Cela pourrait être une expérience durant laquelle chacun pourrait être à la fois spectateur-ice ou manipulateur-ice de la machine. Un moment où l'on serait à en contemplation face aux bulles sinon en mouvement pour les créer. Cet événement prendrait place à la nuit tombée. Parce que c'est dans l'obscurité que la bulle révèle sa beauté. La diffraction de la lumière ressortant davantage. Mais aussi parce que la nuit nous pousse à chuchoter. Elle nous rend plus attentifs à ce qui nous entoure.



# FABIOLA BELLON

*Homo Bulla*

OPTION

MENTION

DESIGN

OBJET



La vidéo est un média qui, depuis sa création, évolue perpétuellement en changeant de système d'exploitation. Avec l'essor de la numérisation, les images vidéos s'accumulent. Les contenus sont tous dématérialisés, stockés dans des disques durs et on en oublierait presque leurs existences. Alors pourquoi attache-t-on tant d'importance à garder des traces vidéo de nos souvenirs si nous les oublions ? Et quelles sont les utilités et le statut des vidéos souvenir ? *Séance souvenir* propose un dispositif de visionnage, à l'échelle d'un petit théâtre d'objet, qui permet de redécouvrir ces images avec douceur et pudeur.



Ce dispositif interactif questionne la valeur des souvenirs filmés en donnant matière et corps à ces vidéos. Celui-ci est composé de plusieurs outils : des objets permettant de régler la disposition de la projection, comme la cage de vidéo-projection et le tapis de réglage, et d'autres outils permettant de réceptionner et transformer l'image en mouvement. Sous forme d'écrans manipulables aux échelles et formes variées rappelant l'esthétique des cadres photos, l'utilisateur-riche peut interagir avec son souvenir, en cadrant le film selon sa volonté. L'image se déforme et réagit par analogie entre les cadres filtrants et les cadres opaques. En augmentant leur vidéo avec un niveau de lecture passant par l'objet, les utilisateur-ice-s réactivent avec douceur des souvenirs oubliés qui peuvent troubler, être touchant ou même désagréable.

À l'instar de la progression actuelle des systèmes vidéo, qui visent à numériser le plus de contenu possible, ce projet propose un chemin inverse en imaginant un contexte de projection cinématographique à l'échelle du souvenir, à l'échelle de notre corps. L'utilisateur-ice contribue à modifier la lecture prédéfinie par le film de son passé en interagissant avec. Car si la photo a toujours eu sa place matériellement dans les espaces intimes et publics, affichée sur les murs ou présentée sous forme d'album, qu'en est-il de toutes ces vidéos ? À ce jour, ce dispositif trouve son application à des fins scénographiques et muséographiques mais également sous forme d'atelier pour sensibiliser un public à la vidéo et aux archives. Il facilite également le visionnage à plusieurs d'un souvenir commun.

# JULIETTE BROUSSOLE

*Séance souvenir*

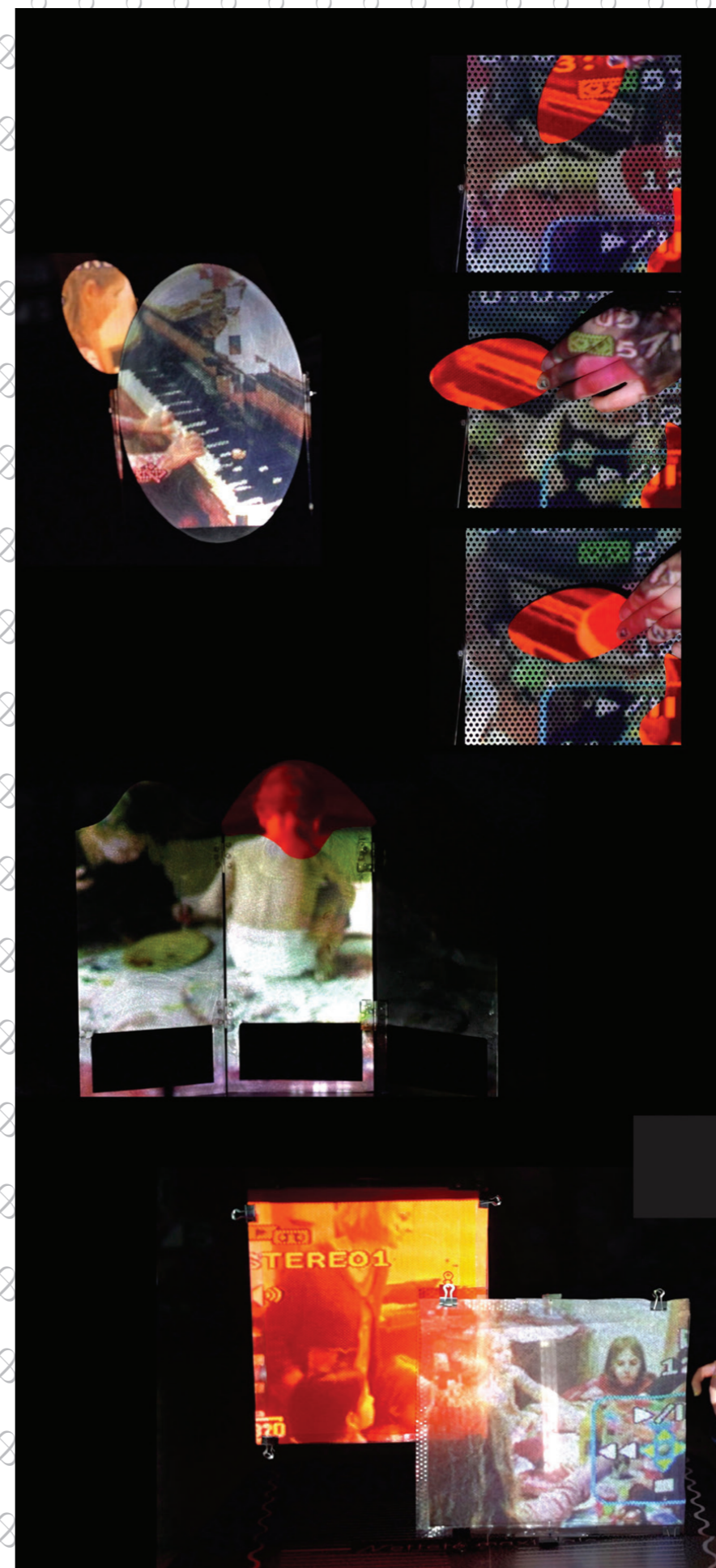
OPTION

DESIGN

0 5 0

MENTION

OBJET

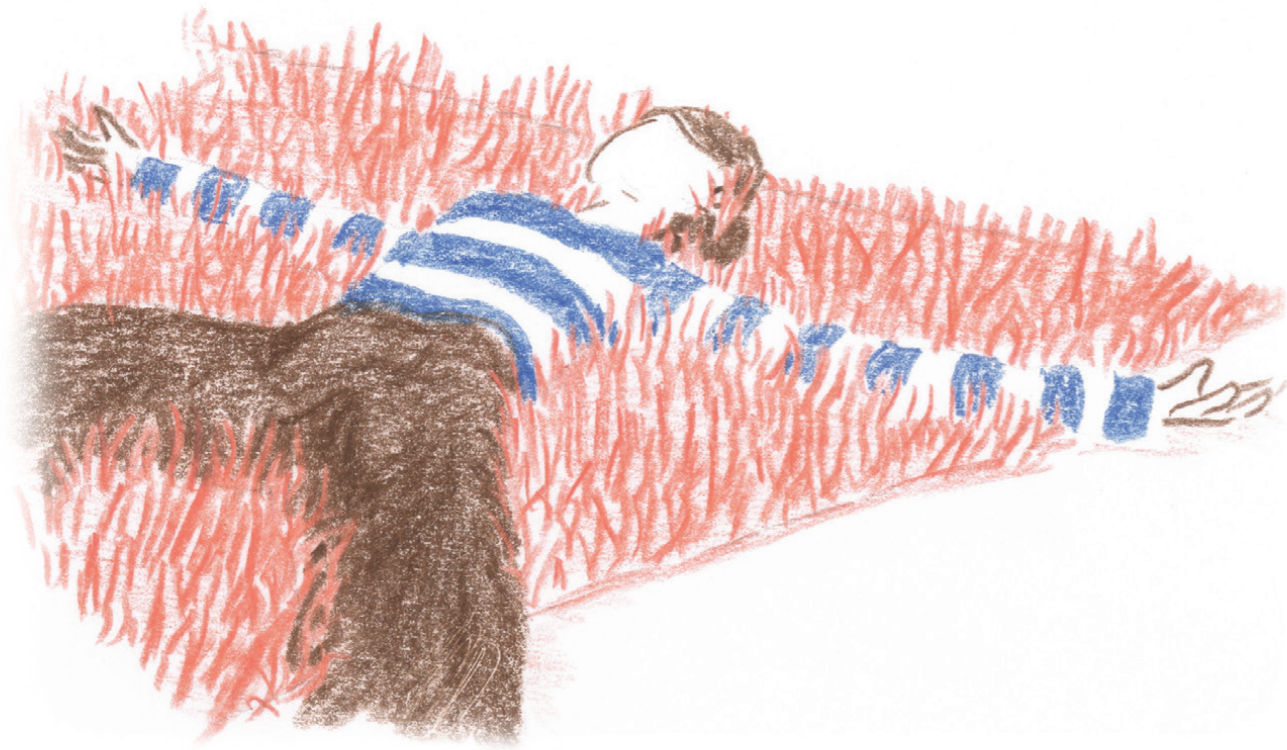


Utiliser le potentiel du dessin narratif pour générer le contexte de ce diplôme, c'est comprendre la genèse de celui-ci. Mon avatar dessiné et moi nous demandons comment les deux notions que sont le confort et l'habitat peuvent encore donner à voir de nouvelles propositions, de nouveaux usages ?

En utilisant le dessin comme outil d'observation, je révèle au cours des pérégrinations de mes crayons, des micro-moments de confort très intenses : être emmitoufflé dans sa couette, réchauffer ses mains à la chaleur de la bougie qui se consume, s'allonger bras tendus sur le tapis...

En illustrant ces situations, quelque chose de l'ordre du presque rien, de très petits moments auxquels on ne prête presque pas attention se dévoilent et laissent alors apparaître la possibilité d'une autre réalité.

Ainsi, différentes typologies de confort viennent alors construire cet espace dans lequel les objets existent afin de proposer un endroit où l'ennui, la contemplation, la paresse et le rêve ne sont plus vus comme un manque de sérieux mais révèlent un état qui permet de produire d'autres formes de réflexion.



# CLÉMENCE CREVEAU

*Poèmes à vivre*

OPTION

MENTION

DESIGN

OBJET

0

5

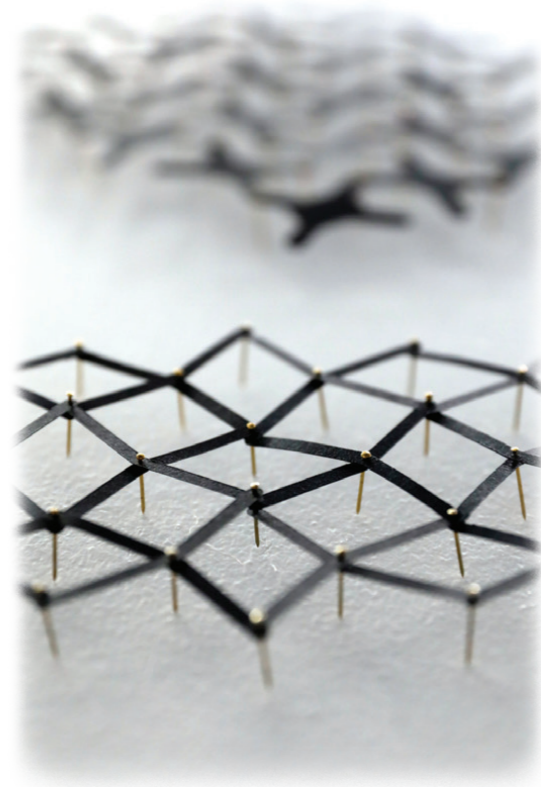
2



Ce diplôme met en pratique notre rapport aux échelles. Qu'il faille s'approcher pour plonger dans les détails d'un tableau ou reculer de quelques pas pour embrasser la monumentalité d'une vue sur la Terre, ce travail part de la perception changeante de mon corps dans l'espace qui l'entoure. Le rendant parfois immense ou minuscule. J'examine dans cette recherche l'importance des échelles dans nos interactions avec l'environnement, en explorant l'histoire des pratiques de mesure et les protocoles de représentation de la taille dans notre quotidien.

*Trop grand pour moi*, c'est une série d'expérimentations et de propositions, qui invite à porter attention en dépassant la simple observation. J'introduis de la porosité dans les matériaux que j'utilise en employant différents procédés. L'objectif reste le même : transformer notre perception de la matière à différentes échelles. Je propose de nous rapprocher et de nous éloigner pour mieux saisir la nature de ce que l'on regarde, tout en offrant la possibilité d'approfondir ou d'élargir notre compréhension de la matière.

Dès le départ, j'ai cherché à comprendre comment passer d'une démarche technique pour finalement l'ouvrir à une pratique de recherche qui tend vers une poésie de l'objet où la question de l'échelle, du micro et du macro sert en fait de manière à être attentif aux détails de l'existant et à chercher de la nuance, du contraste entre les choses là où l'on peut les provoquer.



# ADRIEN DELIMARD

*Trop grand pour moi*

OPTION

MENTION

DESIGN

OBJET

*Dernière neige* c'est un retour à la matière, à la substance. Il s'agit d'un retrait, d'une soustraction de ma personne au quotidien. Il y a en premier lieu le refuge. Puis, derrière la porte, si l'on s'y prend bien: la neige. Plus haut encore, celles que l'on a nommé éternelles.

Je propose une vision de la montagne à travers une matière qui l'habite. Elle est un hommage et vise à adopter un rapport plus serein avec la neige, et par extension, avec son milieu.



# VALENTIN JAGER

*Dernière neige*

OPTION

MENTION

DESIGN

OBJET



*I*ci, on vit à l'ombre.

Et si dans quelques années, les villes du Sud n'étaient vouées qu'à la poussière, aux cailloux et à la chaleur, comment les hommes se protégeraient-ils? Où l'homme trouverait-il refuge? Inscrite dans la réalité géo-climatique de la Méditerranée, la *Casa del Sole* propose des systèmes de rafraîchissement passifs et non impactants pour l'espace domestique. Ces objets membranes s'activent par le vent et l'eau, et se déploient à différentes distances du corps. Je travaille ces objets comme des artefacts capables de créer des échanges avec le milieu. De s'appuyer sur l'existant pour pouvoir produire des rencontres. En faisant cela, ce qui se trouve à l'extérieur et ce qui est à l'intérieur s'unisse et vivent ensemble. En faisant cela, on crée une osmose.



# MARIE LECOMMANDOUX

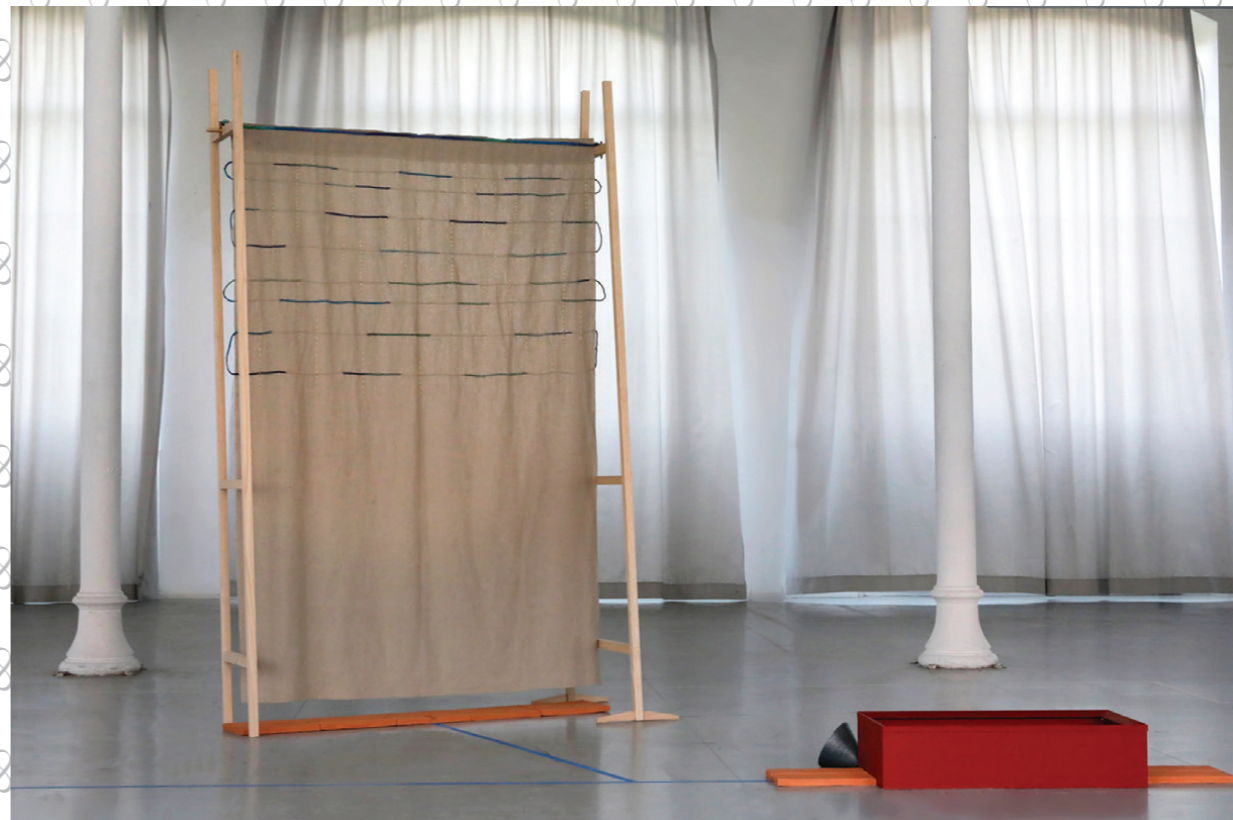
*Casa del Sole*

OPTION

MENTION

DESIGN

OBJET



*Kalyvi* est un mot grec se traduisant par «abri», qui désigne les petits cabanons de fermiers qu'on retrouve au milieu des champs d'oliviers. Ce terme m'évoque de nombreux souvenirs, liés à ce petit abri dans lequel je me sens bien. À l'instar d'un kalyvi, je considère la musique, les sonorités, comme un abri qui nous sensibilise à notre environnement. Mon projet consiste à concevoir un ensemble d'objets sonores adaptés pour être joués dans l'eau et en groupe, sans besoin de connaissances rythmiques. L'écoute et la compréhension de la nature, l'eau, l'évocation de nos sens, l'expression du sensible et le fait de «faire communauté» sont les éléments clés de mon projet, sublimant la préciosité de l'instant partagé.



# BENJAMIN NICOLET

*Kalyvi*

OPTION

DESIGN

MENTION

OBJET

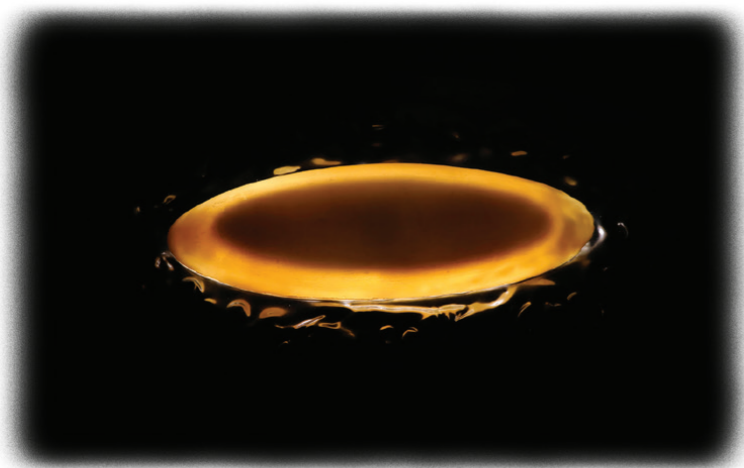
0 6 0



À travers ma réflexion sur la relation qu'entretient l'être humain avec la nature, j'ai accordé de l'importance à la notion de rythme de vie. De cette préoccupation, intervient naturellement la place de la lumière artificielle dans notre quotidien, plus particulièrement dans nos habitats, et la façon dont nous l'utilisons en parallèle de la lumière naturelle. En constatant que de nombreuses personnes pouvaient être complètement déphasées par rapport au rythme de cette lumière naturelle, ma première intuition a été de vouloir importer le cycle de la lumière naturelle dans nos habitats et permettre à un individu de vivre ces différents instants de lumière à son propre rythme.

J'ai donc développé une famille de luminaires qui accompagnerait un individu dans son habitat, à vivre des scénarios lumineux qui correspondent à des moments emblématiques de la lumière naturelle sur une journée, qu'il pourra déclencher et solliciter en fonction de ses propres usages. Mon objectif a été de créer au moins 4 scènes lumineuses, où chacune d'elle va correspondre à une lumière bien particulière. Avec cette idée de vouloir reproduire une qualité de lumière qui a réellement existé, je me suis basée sur des dates, des horaires, et un lieu bien précis pour obtenir des données, récoltées sur plusieurs archives météorologiques. J'ai tout d'abord commencé par prendre comme lieu de référence la ville de Saint-Étienne, puis j'ai choisi des dates qui correspondent aux changements de saison sur l'année 2022. À partir de ces dates, j'ai sélectionné sur chacune d'elle un horaire correspondant à un instant de lumière.

En plus du travail sur la lumière j'ai choisi d'utiliser et de mettre en valeur une matière particulière qui se travaille avec la chaleur. Je voulais évoquer cette notion de température par la matière qui allaient composer tous mes luminaires, tout en ayant une matière qui a un historique sur la façon dont l'être humain a pu s'éclairer. J'ai donc choisi la cire, la cire végétale de colza, 100 % végétale et biodégradable. Mon but a été de recréer un lien avec la nature, de rendre plus doux et plus juste notre dialogue avec elle en vivant des instants de lumière réelle. Le fait d'apporter cette variété de lumière permet selon moi d'enrichir notre lien avec notre environnement.



# MARION PAGE

*Scène de Lumière*

OPTION

MENTION

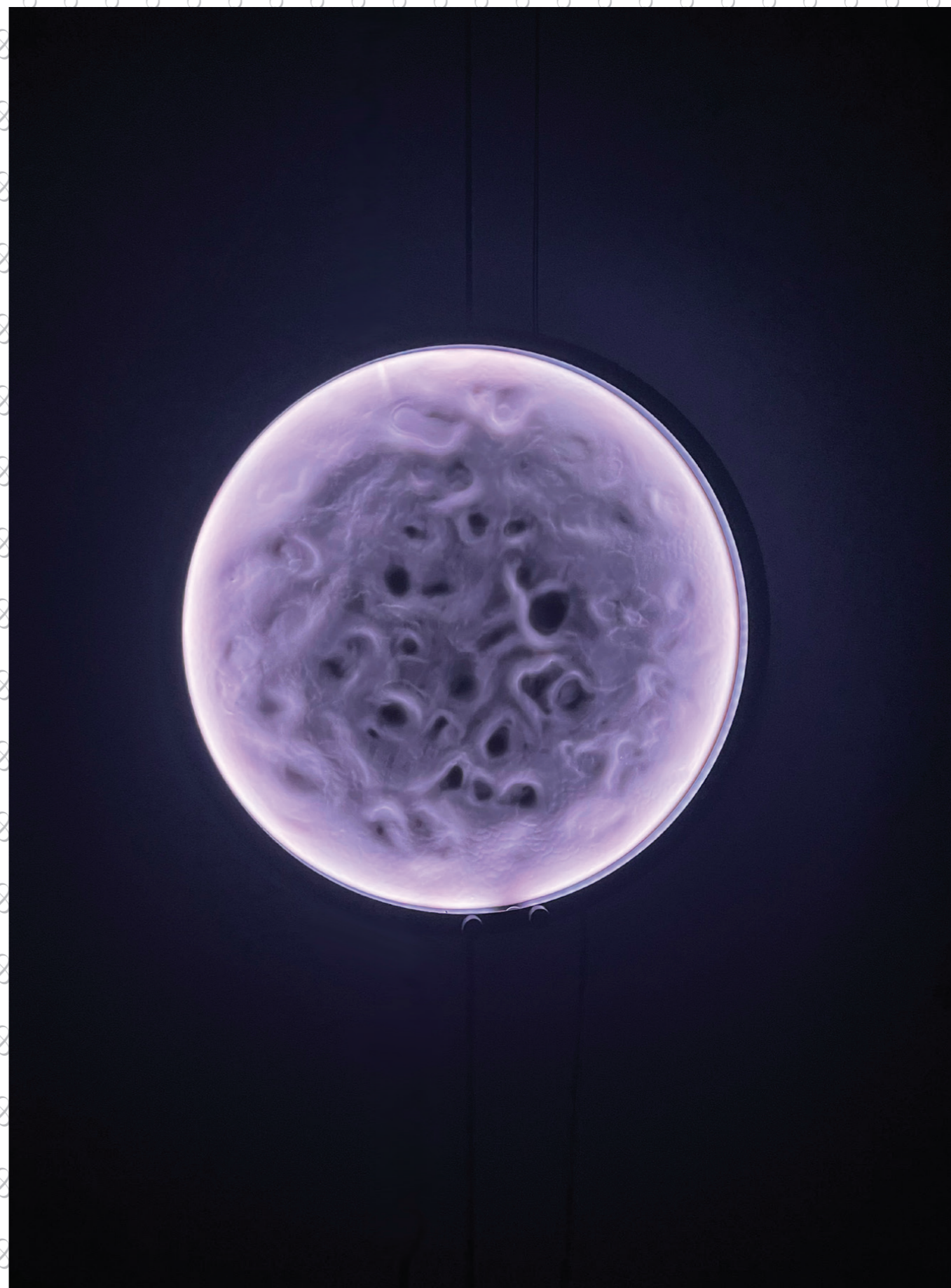
DESIGN

OBJET

0

6

2





Le design produit la culture, et la culture produit le design. J'ai décidé d'étudier l'unité entre la production d'objets quotidiens et la préparation de la nourriture, car dans un mode de vie nomade, ces processus étaient continuellement liés. Dans mon projet, il est important pour moi de considérer la culture nomade comme une expérience existentielle dans certains contextes naturels et historiques. La crise climatique est un moment géo-historique où la pollution et l'injustice socioculturelle sont systématiquement imbriquées.



# BULIASH TODAEVA

*Reexister*

OPTION

MENTION

DESIGN

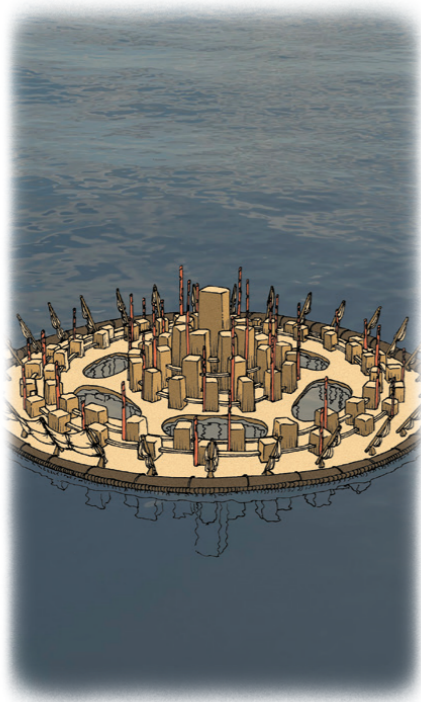
OBJET

0 6 4



2423, l'eau a recouvert la majeure partie de la surface de la Terre. Les prévisions d'inondation laissaient présumer que l'augmentation du niveau d'eau ne serait pas le seul résultat de la fonte des glaces. Cependant, les conditions ont fait que l'état du manteau terrestre est similaire à celui d'il y a des milliards d'années, quand la planète était recouverte à 92 % d'eau. Le manteau terrestre, dans les années 2000, contenait l'équivalent de 3 à 4 océans dans deux minéraux : la wadsleyite et la ringwoodite. Ces roches qui jouaient le rôle d'éponges n'étaient plus à même de retenir cette eau en raison des changements trop rapides de température et de pressions du manteau. La population mondiale va atteindre un pic de 11 milliards d'individus en 2100 pour redescendre progressivement à la suite de la montée des eaux et du manque d'anticipation dans l'adaptation. L'eau est acide en raison de sa chaleur. Les vents violents règnent à la surface et les jours sont plus longs.

Avec une telle modification du monde ont émergé des nouvelles manières de se vêtir, de se déplacer, de communiquer. Des nouveaux rites funéraires, des nouvelles architectures sont apparues. Comment l'être humain évolue alors au sein de ce milieu ? Qu'en résulte-t-il des rapports humain/faune/flore ? Comment le vêtement permet de dialoguer avec le milieu ?



# CYPRIEN TOURTE

2423

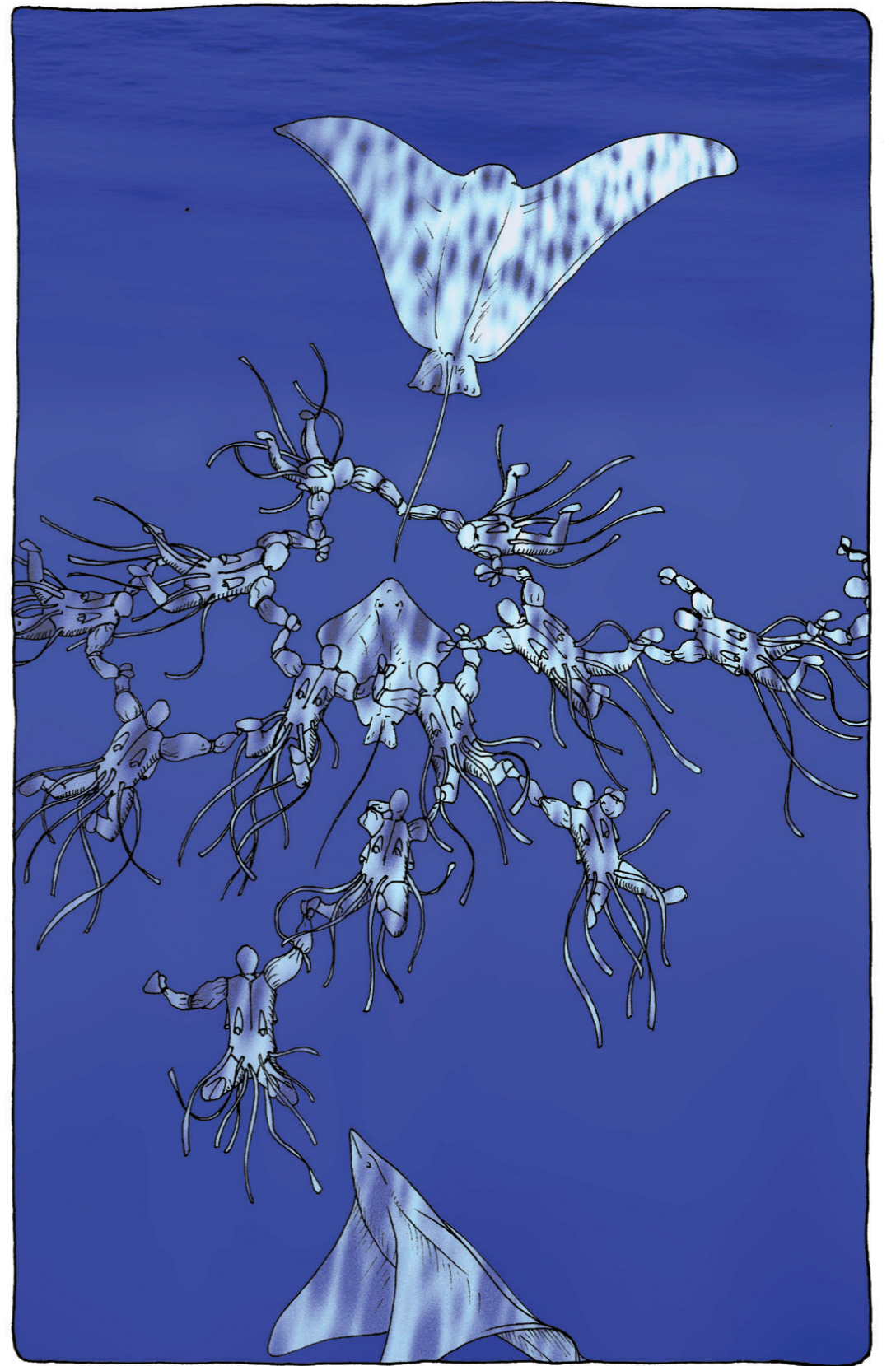
OPTION

DESIGN

0 6 6

MENTION

OBJET



Ce projet de diplôme aborde le sujet de la rééducation olfactive suivie par des personnes anosmiques et hyposmiques, ayant totalement ou partiellement perdu l'odorat. Je me base sur un protocole largement diffusé, celui proposé par l'association *anosmie.org* et appuyé par le corps médical. La rééducation est quotidienne, matin et soir. Et si le patient veut pouvoir espérer une amélioration, il se voit obligé d'introduire ce rituel au cœur de ses journées pendant 24 semaines. Six huiles essentielles sont proposées. Le patient effectue un premier reniflage de chaque huile essentielle à l'aveugle et un deuxième reniflage après avoir lu le nom de l'odeur, pour entraîner sa mémoire olfactive.

Mon expérience personnelle en tant que patiente, il y a quelques années, m'a fait prendre conscience de la pauvreté sensorielle des objets mis à disposition. En effet, les seuls objets présentés pour sentir sont de simples flacons. Je suis allée à la rencontre de différent-e-s acteur-ice-s en santé, en design et dans le monde de l'olfaction et j'ai interrogé sept personnes anosmiques ayant suivi une rééducation olfactive. À la suite, j'ai développé cinq typologies d'objets. Chacun propose un usage différent dans la manière de sentir et un rapport unique à l'odeur. Cependant, une seule typologie d'objet peut suffire à suivre la rééducation olfactive en entier. En stimulant le corps par des gestes anciennement liés aux odeurs, je tente de faire revivre aux personnes anosmiques des émotions liées à leur mémoire olfactive. En donnant à toucher et à voir, l'odeur perdue devient présente et ancrée dans la réalité.



# MATHILDE VAILLANT

*Réminiscence olfactive*

OPTION

MENTION

DESIGN

OBJET



Ce projet se présente comme une réflexion sur l'évolution climatique à travers la production d'objets-témoins d'anticipation. Le développement de cette analyse prend la forme d'une arborescence, se déployant autour de quatre thématiques : la matière, la technique, l'usage et le rôle du designer. L'objectif est d'observer l'esthétique créée par une pensée socio-culturelle engagée. Pour définir un territoire de recherche et d'expérimentation, et inscrire ce projet dans une éthique adaptée et concernée par les changements climatiques, j'ai choisi de faire intervenir certains scénarios des rapports du GIEC (Groupe d'experts Intergouvernemental sur l'Evolution du Climat) comme un cadre dans lequel mon projet s'inscrit. Ces scénarios synthétisent les connaissances scientifiques sur le changement climatique, ses causes, ses impacts et les mesures possibles pour l'atténuer et s'y adapter. Chaque scénario est associé à une thématique :

- ☞ La matière ; en 2100 avec l'impact des mégafeux sur le territoire
- ☞ La technique ; en 2050 avec l'adoption tardive des mesures prescrites par B&L évolution (conseil aux entreprises pour la transition écologique)
- ☞ Les usages et pratiques ; en 2080 avec une augmentation de 4°C de la température moyenne
- ☞ Le rôle du designer ; dès 2030 avec des propositions d'alternatives de consommation.

Le tabouret est une micro-architecture du quotidien qui est très expressive. Elle présente visuellement et rapidement des questions, des enjeux relatifs aux techniques, aux matériaux, aux usages. Mon point de départ est le tabouret *Stool 60* d'Alvar Aalto, qui, par son aspect archétypal, permettra aux tabourets étalons d'être particulièrement démonstratifs. En observant les enjeux que présentent ces recherches, c'est par cet arbre de synthèse que je visualise les recherches qui créent des convergences entre différentes notions et ces nœuds sont intéressants parce qu'ils parlent d'objets système (dans le sens où ils sont alimentés par des notions sociales, environnementales, économiques...) répondant donc à plusieurs problématiques à la fois. Ces tabourets deviennent champs d'expérimentation et de pédagogie, car ils transforment la culture historique en une culture ressource et nous pousse à réfléchir de manière critique sur la façon dont on vit.



# LÉOPOLD VIVIANT

*Phylum, arborescence d'objets d'anticipation*

OPTION

DESIGN

MENTION

OBJET

# MENTION

# DESIGN

# PUBLIC

# (S)

L'État, les territoires, les collectivités, les services publics, et plus généralement les acteurs politiques et administratifs, intègrent de plus en plus dans leurs équipes et leurs projets des designers avec une approche empathique et recentrée autour de l'utilisateur. La mention Design public(s) ou plus précisément le design mis au service des politiques publiques a été nouvellement intégrée dans le cursus de l'Esadse. Elle invite les étudiant·e·s à se positionner dès le départ de leur réflexion sur des problématiques issues des champs des politiques publiques.

OPTION  
*DESIGN*

DATES DE DIPLÔMES : 21, 22, 23 juin 2023

ENSEIGNANT - COORDINATEUR: Benjamin Graindorge

JURYS EXTÉRIEURS: Hervé Dixneuf, Designer et co-fondateur de l'atelier BL119

🕒 Ariane Epstein, Directrice de projets design – Direction interministérielle de la transformation publique (DITP) 🕒 Sophie Pène, Professeure et chercheuse émérite 🕒 Felipe Ribon, Designer.

« On n'invente pas les mondes, on les compose », nous apprend l'anthropologue Philippe Descola. Ce projet explore la filière des laines oubliées, issues des élevages français et européens. Aujourd'hui, la laine est produite lors de la tonte des moutons — 6000 tonnes en France chaque année — mais elle n'est pas valorisée. L'industrie textile, ancien débouché principal pour cette fibre, s'est structurée autour de la laine de moutons mérinos d'Australie et de Nouvelle-Zélande et a mis de côté les laines des races élevées en Europe. À travers une enquête sur les divers usages de la laine, les systèmes de transformation, les acteur-ice-s impliqué-e-s, des problématiques propres à cette matière sont identifiées. La rencontre d'éleveurs, de tondeurs, d'une trieuse de laine et de maraîchers alimente des propositions d'objets qui activeraient de nouveaux réseaux lainiers.

Ces objets — une étiquette, un tissage de paillage et des panneaux d'isolation — sont des démonstrateurs du potentiel de cette matière. Il ne s'agit pas seulement d'un potentiel technique, mais aussi d'un potentiel sociétal, écologique et systémique.

Les panneaux d'isolation en laine brute, appelée « laine en suint » trouvent un usage à l'échelle hyperlocale. Ils isolent du froid des bâtiments agricoles, tels que les poulaillers (courants dans les exploitations basées sur le modèle polyculture/élevage). Ces panneaux sont conçus pour être fabriqués par les éleveurs eux-mêmes, qui réalisent souvent la construction de ce type de bâtiments.

Le tissage de paillage, utilisé pour le maraîchage, est réalisé, lui aussi, à partir de laine brute. De la même façon que le fumier des élevages est récupéré pour fertiliser les champs céréaliers, la laine peut être utilisée pour pailler les sols du maraîcher grâce à sa capacité de rétention d'humidité. L'application du matériau qui est envisagée est à l'échelle locale. Cette laine, considérée comme un déchet dans les lieux d'élevage, pourrait trouver un usage à proximité de ces derniers.

Le dernier objet, l'étiquette, est placé sur des fibres transformées. Elles sont lavées, cardées, filées, tissées et confectionnées. Pour mettre en valeur ce travail de transformation, une étiquette explique avec précision le chemin parcouru par la laine. Ce projet peut s'inscrire à une échelle plus large que les deux précédents : nationale, voire internationale.

Cette étiquette nous montre que la valeur de cette matière réside aussi dans l'histoire qu'elle raconte. Cet objet nous invite à changer de regard sur les objets textiles, à désirer qu'ils portent en eux des récits voire à politiser nos habits.



# LEILA BOUYSSOU

*Into the wool*

OPTION

MENTION

DESIGN

PUBLIC(S)

Pouvons-nous proposer une alternative à la façon dont sont consulté-e-s les habitant-e-s d'un quartier dans un projet d'aménagement de l'espace public? Nous avons expérimenté une démarche de design ancrée sur le square Victor Schoelcher à Saint-Étienne. Notre méthode a été de procéder par observation, par écoute et



par invitation, dans l'optique d'exprimer la diversité des usages de ce lieu. *Mûrier platane* est le nom de notre collectif à travers lequel nous présentons un projet d'aménagement et une posture de design qui porte attention à des habitudes et des récits pour faire naître des envies et des désirs. Nous nous insérons dans une typologie de projets en design situés et collectifs. Nous avons

considéré qu'interroger le commun et la dimension participative dans la construction d'un espace public nécessitent des approches, des compétences et des réponses plurielles, d'où la formulation d'un projet en duo.

Pour le projet que nous avons développé, notre démarche centrée « utilisateur » s'inscrit dans une phase de projet dite de programmation. Cette démarche vise à appréhender l'identité du square Victor Schoelcher, que nous avons défini comme un écosystème composé de trois éléments: les habitant-e-s, les usages et le contexte. Notre objectif était d'entrer en conversation avec cet écosystème. Pour cela, nous avons mis en place des dispositifs et des outils. Cela nous a permis d'identifier les signes du quotidien et de composer avec le « déjà là », les habitudes, les récits, les mémoires qui s'y développent pour nous faire accéder à une connaissance intime de cet espace. Nous avons pratiqué une forme d'entrisme qui nous a permis de recevoir des idées, des projections, des envies de la part des habitant-e-s devenu-e-s méfiant-e-s et frileux-euses par la surabondance de sollicitations de la part de la ville et de l'Établissement public d'aménagement de Saint-Étienne pour aménager leur square.

De cette acculturation, nous avons fait émerger des hypothèses. Ces hypothèses, nous avons voulu les proposer aux habitant-e-s, esquisser des utopies créatrices de pensée. Elles représentent des usages et des pratiques du lieu à la fois actuelles et potentielles que nous avons matérialisées en neuf images. Nous avons considéré ces images comme des objets de rencontre. Nous avons choisi d'utiliser l'imaginaire lié à la carte postale et ainsi introduire une relation épistolaire avec les habitant-e-s. Certain-e-s habitant-e-s ont tenu à conserver des cartes chez eux-elles, ce qui nous a permis d'identifier, en plus de nos conversations, quelles étaient les utopies les plus désirables. Ces allers-retours entre nos hypothèses et les habitant-e-s nous ont permis d'extraire trois scénarios: une réflexion menée autour de la traversée du square, une fiction que nous avons développée autour du « parc aquatique Schoelcher » et pour finir, la fête des voisin-e-s.

# AXELLE FORTIN & NAOMIE RUBIERO

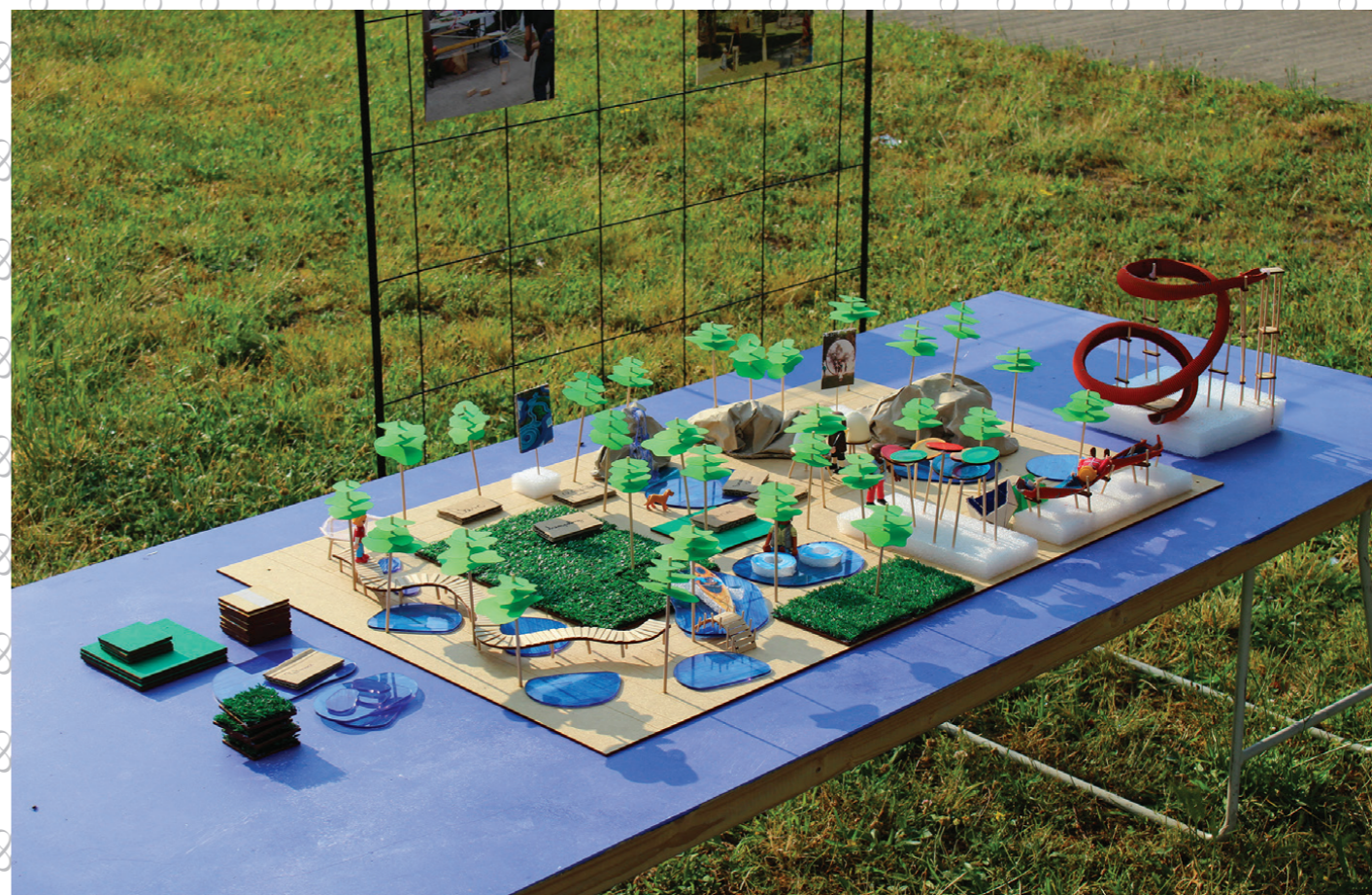
*Mûrier Platane*

OPTION

MENTION

DESIGN

PUBLIC(S)







DIRECTION DE LA PUBLICATION  
ÉRIC JOURDAN  
& LAURENCE SALMON

CHARGÉE D'ÉDITION  
MARION FRABOULET

CONCEPTION GRAPHIQUE  
KAROLINA BORKOWSKA







TYPOGRAPHIES  
ALTE HAAS GROTESK  
ZAFFINO

ACHEVÉ D'IMPRIMER EN JANVIER 2023  
SUR LES PRESSES DE L'IMPRIMERIE  
CHIRAT À SAINT-JUST-LA-PENDUE.

MERCI AUX ENSEIGNANT·E·S,  
AUX ASSISTANT·E·S D'ENSEIGNEMENT,  
AUX TECHNICIEN·NE·S FORMATEUR·ICE·S  
ET AUX ÉQUIPES ADMINISTRATIVES  
DE L'ESADSE QUI ŒUVRENT AU QUOTIDIEN  
POUR LA RÉUSSITE DES ÉTUDIANT·E·S  
ET QUI ACCEPTENT D'ENGAGER L'AVENIR  
À TRAVERS EUX.

EPCC Cité du design  
École supérieure d'art et design  
de Saint-Étienne  
3, rue Javelin Pagnon  
42048 Saint-Étienne cedex 1  
+33 (0)4 77 49 74 70  
<https://www.citedudesign.com/fr/esadse>

## CRÉDITS PHOTOGRAPHIQUES

Inès Besson : p.9  Leïla Bouyssou : p.72-73  Juliette Broussole : p.49  
Axelle Fortin & Naomie Rubiero : p.74  Valentin Jager : p.54-55  
Marie Lecommandoux : p.56  Baptistin Lebraud : p.10-11  
Benjamin Nicolet : p.58  Cyprien Tourte : p.64-65  Léopold Viviant : p.68  
Fabrice Roure : p.8, 12-48, p.50-53, p.57, p.59-63, p.66-67, p.69, p.75

Cité  
du  
design  

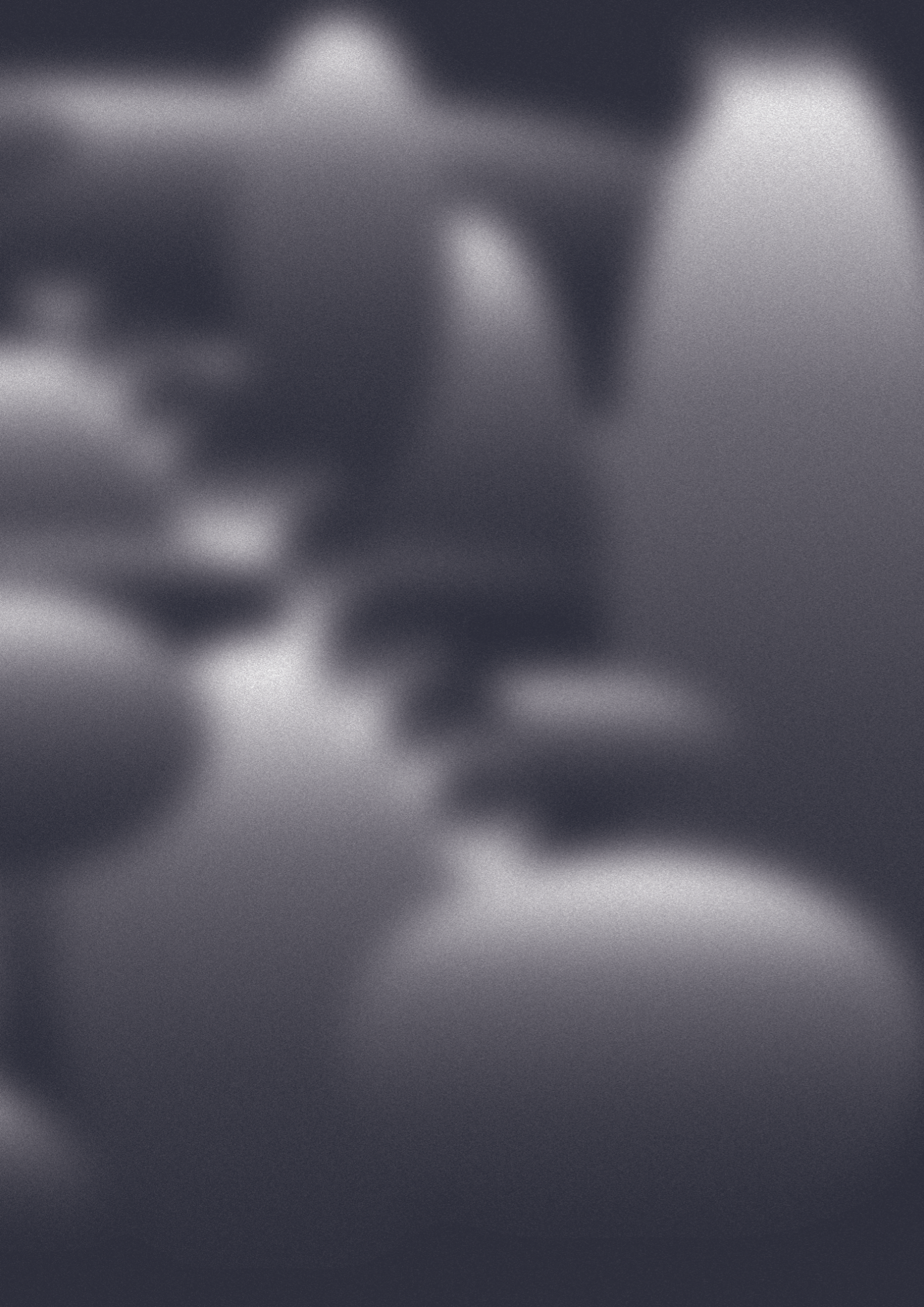

Ecole  
supérieure  
d'art  
et design  
Saint-Etienne  


  
SAINT-ÉTIENNE  
la métropole

  
Saint-Étienne  
Ville créative design

 La Région  
Auvergne-Rhône-Alpes

  
PRÉFÈTE  
DE LA RÉGION  
AUVERGNE-  
RHÔNE-ALPES  
Liberté  
Égalité  
Fraternité



**ANNÉE 2022/2023**  
**DIPLÔME NATIONAL SUPÉRIEUR**  
**D'EXPRESSION PLASTIQUE**  
**ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ART**  
**ET DESIGN SAINT-ÉTIENNE**

**Cité  
du  
design**  
◀▶  
**Ecole  
supérieure  
d'art  
et design  
Saint-Etienne**  
◀▶