

Et c'est que le début!

*Anita Brémond, Coline Malaman,
Maxime Carle & Guilhem Pujol*

Cette année encore, l'École supérieure d'art et de design des Pyrénées a été un lieu de création privilégié pour les étudiantes du master de Design graphique multimédia. Partagé en deux pôles – Image, édition et dessin de caractères et Nouveaux médias – ce cursus singulier accueille et encourage ses élèves vers l'obtention du Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique. Ce cycle rend possible l'affirmation d'une pratique spécifique et la création d'un projet de diplôme de manière autonome, soutenues par un mémoire de recherche rédigé en amont.

Cette exposition est l'occasion de parcourir les travaux des 9 étudiantes diplômées en juin 2024. Les projets présentés sont le fruit de ces deux années de recherches et d'expérimentations personnelles menées au sein de l'école. Ces objets graphiques interrogent, archivent, commentent et réinventent les formes et les usages pour répondre à des problématiques définies par chacune des étudiantes.

Au démarrage : une passion, une rencontre coup de cœur, une indignation, un fait de société, un questionnement... Pensés dans des contextes précis, ces projets se nourrissent de dialogues,

rencontres et échanges avec des acteur·ices du milieu et s'ancrent dans des champs propres aux pratiques de chaque étudiant·e : édition, motion design, installation interactive, dessin de caractères, illustration, webdesign...

Au fil des mois, ils sont sortis de leur zone de confort, ont affiné leur intention, exploré de nouveaux champs d'expression, en fonction de leur réflexion, des contraintes et opportunités se présentant à eux. Aboutissement d'un cursus scolaire, ces projets graphiques, typographiques ou interactifs se poursuivent pour certains ou connaissent une application au quotidien pour d'autres.

Entre imaginaire et intelligence artificielle, entre contes, légendes et hip hop toulousain, entre sténo, apprentissage de la langue ou mathématiques, les œuvres présentées puisent dans les expériences de chacune ou le passé tout en partageant des interrogations et préoccupations actuelles sur notre monde en mutation. Nul doute que ces propositions vous inviteront tour à tour à rêver, participer, et réfléchir.

Bonne visite !

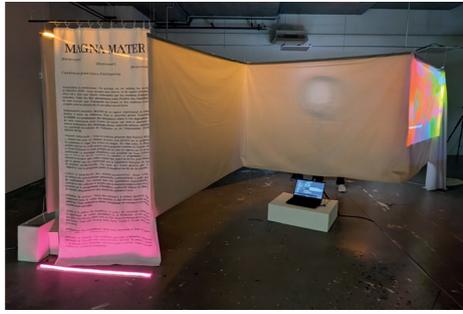


Chaque année, l'École supérieure d'art et de design des Pyrénées accueille une douzaine de nouvelles étudiant·es en DNSEP/ Master Design graphique multimédia. Nous étions ces étudiant·es! Maintenant? Diplômé·es! Et c'est que le début!

La première année de master, constituée de l'écriture d'un mémoire et d'une mobilité en France ou à l'étranger a permis de faire émerger chez chacun·e un projet que nous avons porté et développé lors de notre deuxième année de master. Et c'est après les avoir soutenus lors de notre diplôme en juin dernier que nous tenions à vous les présenter. Grâce à l'accompagnement de l'Ésad Pyrénées et du Bel Ordinaire, nous avons pu remettre en scène nos projets qui, nous l'espérons, vous intéresseront.

Vous vous situez actuellement dans l'un des deux lieux d'exposition. Nous vous invitons à aller voir le second: ils fonctionnent de concert. Cette répartition s'est faite à la fois selon les besoins techniques de chaque projet, mais également par regroupements thématiques.

Parce que chaque fin n'est qu'un nouveau départ, nous avons tous·tes très hâte de bientôt vous revoir!



Anita Brémond

*Magna Mater*¹ est une installation interactive et immersive que j'ai réalisée en collaboration avec le développeur Franck Miquel. Ce projet est un parcours qui invite le public à interagir avec un méta-oracle². Il s'agit d'un programme qui génère une prédiction à partir de données récoltées lorsque la personne entre dans la structure, à la manière des horoscopes.

L'installation offre deux expériences distinctes dans deux espaces différents. Au Bel Ordinaire, l'utilisateur·ice va développer l'illusion d'une réelle conversation avec le programme, où l'oracle fait office de médiateur entre l'humain et la machine. La seconde expérience, installée dans le hall de l'Ésad, nous permet de retrouver la diffusion des données de l'utilisateur·ice en temps réel. Le public peut ainsi observer les mécanismes de l'algorithme³ et les informations utilisées, révélant ainsi les biais et les implications de la collecte de données personnelles.

L'objectif est de questionner le public sur la présence et l'usage des programmes d'intelligence artificielle⁴ au quotidien et de rappeler l'existence des biais algorithmiques dans ces modèles d'apprentissage automatique.



Guilhem Pujol

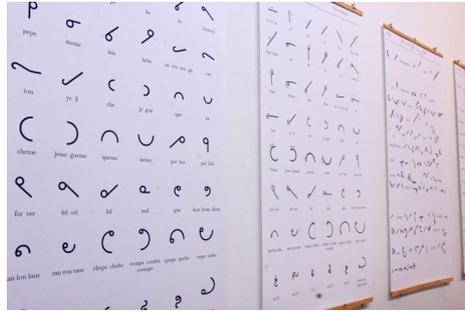
BÉTON-BRIQUE est un zine⁵ qui participe sporadiquement aux événements hip-hop under-ground toulousains. Chaque nouveau numéro explore une forme et une structure unique afin de s'adapter à l'événement investi. Le défi étant de réussir à produire un objet en direct lors de chaque soirée. *BÉTON-BRIQUE* cherche à être un memento pour les participant·es aux événements.

Au sein d'une scène riche, mais parfois aux airs de déjà-vu, le zine vient rendre chaque soirée un peu plus singulière. Son objectif n'est pas de retranscrire fidèlement le live d'un open-mic⁶, d'un concert ou d'une battle. La publication vient évoquer des vécus communs aux participant·es, que l'on retrouve dans les choix graphiques et éditoriaux.

Dans *BÉTON-BRIQUE*, on se souvient d'un son au travers de la silhouette tramée d'un·e rappeur·euse; d'une soirée au travers d'une phase⁷ percutante retranscrite à la volée. Le tout dans un enchaînement à la forme brute mais fluide.

Lire un *BÉTON-BRIQUE* hors contexte, c'est entrevoir cette scène musicale riche en émergence.

Lire son exemplaire de *BÉTON-BRIQUE*, c'est se souvenir des artistes·ami·es, cercle avec qui on a vécu l'événement de l'intérieur.



Lexique

1- *Magna Mater*: nom donné à la divinité *Cybèle*, personnifiant la nature sauvage. et présentée comme *Grande Déesse*, *Déesse mère* ou encore *Mère des dieux*.

2- *Oracle*: réponse qu'une divinité donnait à ceux qui la consultaient, dans l'Antiquité.

3- *Algorithme*: ensemble de règles opératoires dont l'application permet de résoudre un problème énoncé au moyen d'un nombre fini d'opérations. Un algorithme peut être traduit, grâce à un langage de programmation, en un programme exécutable par un ordinateur (Larousse).

4- *Intelligence Artificielle (IA)*: ensemble de théories et de techniques visant à réaliser des machines capables de simuler l'intelligence humaine.

5- *Zine*: édition auto-publiée à faible tirage qui se concentre souvent sur des sujets de niche, ou des groupes de contre-culture, afin d'échapper à toutes censure.

6- *Open-mic*: scène ouverte, souvent orientée hip-hop.

7- *Phase*: ligne de texte, phrase ou séquence textuelle d'un morceau dans l'univers du rap.

8- *Sténographie*: méthode d'écriture abrégée, rapide dans laquelle des signes remplacent des paires de lettres (ex. : se, de, ra,...).

9- *Reliure à la chinoise*: reliure sans colle, utilisant un fil pour enserrer les feuilles au travers de quatre ou six trous.

10- *Spécimen*: document de présentation d'une police de caractères et de ses usages.

Maxime Carle

Un message d'importance musicale est une édition retraçant, au travers de différents articles et archives iconographiques, l'invention et l'évolution de la carte postale sonore. Une carte à envoyer permettant de transmettre à son destinataire une information sonore.

Apparue en Europe et aux États-Unis au début du XX^e siècle, elle était envisagée comme un moyen de suppléer l'écriture. Elle permettait également de diffuser et d'écouter des enregistrements musicaux.

Mais la carte postale sonore n'est globalement pas parvenue à s'intégrer dans les usages de son temps sauf dans la société polonaise des années 70 où elle a réussi à s'imposer et à gagner une place importante, permettant notamment la diffusion de chansons provenant de l'Ouest, alors restreinte à cette période.

L'édition structurée en trois parties permet à la fois de comprendre les origines et l'évolution de ce procédé original méconnu aujourd'hui, au travers des différentes tentatives avortées, mais aussi de son succès en Pologne.

L'analyse graphique détaillée d'une collection de cartes postales sonores polonaises, appelées « pocztówka dziekowa » permet de voir l'inventivité et la diversité graphique mise en œuvre.

Ce livre comprend également une tentative de réactualisation de ce médium par la production de cartes postales sonores d'informations sur des sujets de société, une manière de réinterroger la transmission d'informations sonores via le médium papier.

Coline Malaman

Travailleuses invisibilisées est né de mon intérêt pour les archives et le dessin de caractères. C'est la découverte de la sténographie⁸,

une technique d'écriture abrégative, et plus précisément celle du métier de sténodactylo qui est à l'origine de ce projet. Les travailleuses sténodactylographes sont les secrétaires du XX^e siècle. À l'époque dévalorisées et objectifiées, elles voient aujourd'hui leur profession largement oubliée. Pourtant, elles sont les dernières gardiennes du savoir sténographique manuscrit.

Ce projet tente de les désinvisibiliser en remettant en lumière leurs savoir-faire et compétences. Il s'articule en deux parties complémentaires.

On trouve un premier ouvrage nommé *Travailleuses invisibilisées*, regroupant à la fois des archives, des entretiens et des articles (textes théoriques, historiques et sociologiques) traitant de la sténographie et des conditions de travail de ces travailleuses. Il est constitué de pages reliées à la chinoise⁹, permettant à la fois de structurer l'ouvrage en séparant les différentes parties afin d'apporter une seconde lecture documentaire complémentaire que l'on découvre après la découpe de ces pages.

La seconde partie de ce projet est la création d'une police de caractères basée sur la méthode Prévost-Delaunay, l'une des méthodes les plus répandues en France.

La création d'un spécimen¹⁰ comprenant la réédition de cette méthode permet de saisir le fonctionnement et les enjeux de ce mode d'écriture. Il offre à tous et toutes un outil pour inventer de nouveaux usages.







Et c'est que le *début!*

*Sarah Bonnemazou, Coralie Escaich, Alice Mourey,
Amandine Lavedan & Emma Martin*

Cette année encore, l'École supérieure d'art et de design des Pyrénées a été un lieu de création privilégié pour les étudiantes du master de Design graphique multimédia. Partagé en deux pôles – Image, édition et dessin de caractères et Nouveaux médias – ce cursus singulier accueille et encourage ses élèves vers l'obtention du Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique. Ce cycle rend possible l'affirmation d'une pratique spécifique et la création d'un projet de diplôme de manière autonome, soutenues par un mémoire de recherche rédigé en amont.

Cette exposition est l'occasion de parcourir les travaux des 9 étudiantes diplômées en juin 2024. Les projets présentés sont le fruit de ces deux années de recherches et d'expérimentations personnelles menées au sein de l'école. Ces objets graphiques interrogent, archivent, commentent et réinventent les formes et les usages pour répondre à des problématiques définies par chacune des étudiantes.

Au démarrage : une passion, une rencontre coup de cœur, une indignation, un fait de société, un questionnement... Pensés dans des contextes précis, ces projets se nourrissent de dialogues,

rencontres et échanges avec des acteur·ices du milieu et s'ancrent dans des champs propres aux pratiques de chaque étudiant·e : édition, motion design, installation interactive, dessin de caractères, illustration, webdesign...

Au fil des mois, ils sont sortis de leur zone de confort, ont affiné leur intention, exploré de nouveaux champs d'expression, en fonction de leur réflexion, des contraintes et opportunités se présentant à eux. Aboutissement d'un cursus scolaire, ces projets graphiques, typographiques ou interactifs se poursuivent pour certains ou connaissent une application au quotidien pour d'autres.

Entre imaginaire et intelligence artificielle, entre contes, légendes et hip hop toulousain, entre sténo, apprentissage de la langue ou mathématiques, les œuvres présentées puisent dans les expériences de chacune ou le passé tout en partageant des interrogations et préoccupations actuelles sur notre monde en mutation. Nul doute que ces propositions vous inviteront tour à tour à rêver, participer, et réfléchir.

Bonne visite !

Chaque année, l'École supérieure d'art et de design des Pyrénées accueille une douzaine de nouvelles étudiant·es en DNSEP/ Master Design graphique multimédia. Nous étions ces étudiant·es! Maintenant? Diplômé·es! Et c'est que le début!

La première année de master, constituée de l'écriture d'un mémoire et d'une mobilité en France ou à l'étranger a permis de faire émerger chez chacune un projet que nous avons porté et développé lors de notre deuxième année de master. Et c'est après les avoir soutenus lors de notre diplôme en juin dernier que nous tenions à vous les présenter. Grâce à l'accompagnement de l'Ésad Pyrénées et du Bel Ordinaire, nous avons pu remettre en scène nos projets qui, nous l'espérons, vous intéresseront.

Vous vous situez actuellement dans l'un des deux lieux d'exposition. Nous vous invitons à aller voir le second: ils fonctionnent de concert. Cette répartition s'est faite à la fois selon les besoins techniques de chaque projet, mais également par regroupements thématiques.

Parce que chaque fin n'est qu'un nouveau départ, nous avons tous-tes très hâte de bientôt vous revoir!



Coralie Escaich



Ce projet est un outil pédagogique à destination des réfugié·es et demandeur·euses d'asile né de mon envie de mettre mes compétences et mes connaissances en design graphique au service d'un engagement social. Il a été conçu en collaboration avec l'association billéroise *La Maison des Citoyen·nes du Monde*, qui accueille les réfugié·es et demandeur·euses d'asile. J'ai développé un outil se voulant didactique et ayant pour objectif d'être un support accessible à différentes langues et systèmes d'écriture, et pouvant se décliner sur plusieurs thématiques. Il a été testé de janvier à juin 2024 avec un groupe d'adultes venant principalement d'Afghanistan, du Soudan ou encore du Nigeria.

À partir des cours existants, nous avons travaillé avec l'association pour définir quels étaient les besoins et thématiques. Il est rapidement apparu que le vocabulaire de la ville était primordial pour se repérer et que celui de la cuisine permettait l'apprentissage des objets et actions du quotidien.

Chaque jeu de cartes se décline en trois niveaux d'apprentissage: le vocabulaire, les verbes et leur conjugaison. Ils sont complétés par deux sets permettant de distinguer les genres féminin et masculin. Ces kits ont pour objectif l'acquisition de vocabulaire et la compréhension des verbes afin de créer des phrases simples. Ainsi, chaque carte comprend au recto un dessin simplifié se voulant le plus universel possible et au verso figure sa correspondance avec sa forme écrite. Elles fonctionnent selon un code couleurs facilitant la logique d'association. Enfin, un cahier d'exercices accompagne les kits pour consolider et mémoriser les connaissances acquises durant le cours. Ces kits sont utilisés au quotidien par les bénévoles de l'association.



Amandine Lavedan

En-vol Éditions est une maison d'édition dédiée aux 5 à 9 ans.

Elle propose un catalogue de contes et d'histoires illustrées. Elle met en avant une diversité graphique pour sensibiliser et initier les jeunes enfants aux questions d'images et d'illustrations. Dans cet objectif, j'ai pu expérimenter différents moyens de reproduction, de collaborations et d'outils de dessin.

Le catalogue est constitué de deux collections:

- 1 La première propose des histoires courtes et des objets permettant de développer l'imagination des enfants, en les initiant à la narration, par la mise à disposition de décors et de personnages auxquels il peut arriver de multiples aventures. Cette première collection expérimente différents formats et se veut financièrement accessible. Ainsi, chaque objet est pensé dans une économie de moyen tout en conservant une qualité graphique;
- 2 La seconde collection propose des histoires inédites en tentant de promouvoir de jeunes auteur·ices. Elle propose des contes et romans graphiques uniques, au sein desquels un soin important est apporté à la couleur, à la gestion du texte et à ses partis pris.

La maison d'édition compte à ce jour une histoire courte *L'éléphant et le canari*, deux éditions *Il était une fois* et une première histoire inédite nommée *La traversée*, écrite par Amandine Lavedan.

Lexique

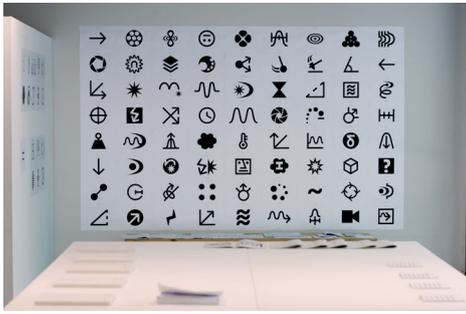


1- *Fonte de caractères*: ensemble de représentations visuelles de caractères (glyphes) d'une même police d'écriture, de même style, corps et graisse.

2- *ARG*: jeu en réalité alternée avec une immersion narrative utilisant le monde réel comme support de création d'un scénario fictif. Celui-ci évolue au fur et à mesure de l'avancée des joueurs.

3- *Aquilegia*: référence à l'ancolie, plante à fleurs, des Pyrénées (*Aquilegia pyrenaica*)

4- *Motion design*: le design d'animation est une technique qui consiste à animer des éléments graphiques. Sa particularité est d'utiliser le potentiel du mouvement comme principal outil d'animation.



→ Emma Martin

Le terme « quantique » prend en popularité. Il évoque la description d'un nouveau monde invisible à notre œil, plus petit que les cellules, plus petit que les molécules, et même plus petit que les atomes !

Un univers fait de particules qui interagissent les unes avec les autres et dont le fonctionnement échappe à notre logique. Après tout, comment une particule peut être à deux endroits et à deux vitesses à la fois ? Déroutant. Ces principes sont décrits grâce aux mathématiques. Pourtant, celles-ci sont retirées des objets de vulgarisation du fait de leur complexité. S'installe alors un grand fossé entre les amateur·ices et les expert·es.

C'est dans ce contexte que j'ai créé une maison d'édition spécialisée ainsi qu'une extension de la fonte¹ Stix Two. En effet, je l'ai augmentée en créant un set de pictogrammes de symboles mathématiques et d'un spécimen permettant de comprendre l'origine de ces dessins et leurs usages. Chaque pictogramme illustre un symbole mathématique et son concept sous-jacent, permettant de fluidifier la lecture et de rendre la physique quantique accessible. Tous les ouvrages de la collection sont composés en Stix Two : un dictionnaire et une réédition du livre *Le minimum théorique, la physique quantique* de Léonard Susskind.



↗ Alice Mourey

Les Secrets d'Aquilegia est un Alternate Reality Game (ARG) basé sur la légende gasconne de la *Grand'Bête à Tête d'Homme*. Les ARG² sont des récits transmédias mettant à profit le monde réel comme plateforme. Ces jeux de piste se déploient en ligne et peuvent s'étendre dans le réel. *Les Secrets d'Aquilegia* se déroule dans la ville de Pau où un groupe sectaire mystérieux du nom d'Aquilegia³ serait implanté. Les joueur·euses sont invité·es à trouver les différents indices dans la ville ainsi qu'en ligne pour résoudre les énigmes et découvrir les secrets de la secte.

Ce premier ARG palois a été co-écrit avec l'aide de Benjamin Michel. Le récit alterne objets imprimés à trouver dans le réel (carnets, affiches, journaux) et éléments en ligne (par exemple les sites web des différents personnages). Les participant·es peuvent jouer de leur côté ou se retrouver sur un groupe de discussion communautaire pour s'entraider et théoriser sur les différents personnages et leurs intentions. Les cinq première·s joueur·euses qui viennent à finir le jeu gagnent un poster exclusif.

Les Secrets d'Aquilegia cherche à mettre en avant un mythe local peu connu à travers un récit interactif tentant d'interroger les enjeux et limites de l'ARG.



Sarah Bonnemazou

Yàahl - Le corbeau des légendes, est un court-métrage de huit minutes adaptant le conte *Corbeau vole la lumière*, récit de la création du monde provenant d'un peuple autochtone canadien, les Haïdas. L'histoire raconte les péripéties du malicieux corbeau. Celui-ci cherche par tous les moyens à dérober la lumière détenue précieusement par le vieil homme dans sa cabane au bord de la rivière. Ce projet est un travail de collaboration avec une conteuse, Sylvaine Terpereau, qui connaissait déjà cette histoire singulière. Pour les besoins du film, une maquette a été fabriquée pour servir de décor majeur au récit.

À partir de recherches sur les paysages canadiens, des décors ont pu voir le jour. L'animation des personnages est un joyeux mélange de motion design⁴ et de séquences 2D. Les personnages sont travaillés dans un style de marionnettes de fils de lumière. Ils ont été ensuite combinés aux prises de vue photographiques de la maquette.

Yàahl - Le corbeau des légendes propose la découverte d'une culture et d'un peuple méconnu par ses mythes et légendes. Suivez Corbeau dans sa malicieuse quête de la lumière.

