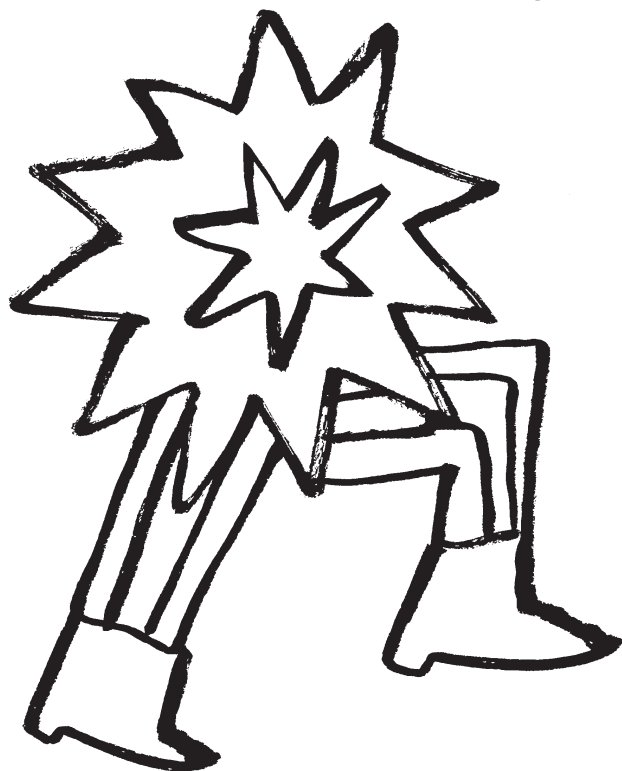


du 15 octobre au 15 novembre 2025

Galerie éphémère du Bel Ordinaire



**Solange Caillon | Morgane Lazarus | Morganne Marion
Mélina Maulet | Aurore Tajan**

Alors qu'une nouvelle année se profile, les diplômé·es 2025 de l'École supérieure d'art et de design des Pyrénées, s'apprêtent à prendre leur envol. Pour la troisième année consécutive, une exposition, deux lieux, l'École supérieure d'art et de design et le Bel Ordinaire espace d'art et de design, met en scène le résultat de leurs recherches réalisées au sein du Master Design graphique Multimédia.

Ce temps fort, où les étudiant·es redonnent à voir leur travail de Master, vient conclure un cycle de formation de cinq ans. La quatrième année est consacrée au suivi de projet individuel par les praticiens, l'écriture d'un mémoire et une mobilité en France ou à l'étranger, qui permettent de faire émerger une problématique de travail. La cinquième année s'articule autour de la soutenance du mémoire, du développement et de la conception du projet de Master et sa mise en espace et présentation orale devant un jury de professionnels.

Expo[rt] en cours, parle à la fois du document que l'on génère pour l'amener vers sa forme finale (un pdf pour l'imprimeur·euse, un fichier vidéo, etc.) et du grand saut des étudiant·es vers la vie professionnelle. Ces jeunes designer·euses, issu·es des pôles Image, édition & dessin de caractères et Nouveaux médias, ont travaillé sans relâche pour que leurs idées prennent forme. Leurs projets sont éclectiques: une boîte d'outils graphiques, une bande dessinée sur la culture queer, des machineries bruitistes, un essai documentaire ou encore, des ouvrages et objets tactiles interrogeant l'accessibilité de l'art aux malvoyant·es et non-voyant·es.

Cette exposition est aussi l'occasion d'ouvrir une fenêtre sur leur travail de recherche, d'enquête, de rencontre, mais aussi sur de joyeuses trouvailles qui ont donné corps à leurs projets. Chaque création est le fruit d'un long processus de développement,

qui teste les limites de notre système, hacke notre quotidien, ou interroge notre façon d'interagir avec le monde et tente de poser les questionnements du design graphique de demain.

Vous vous situez actuellement dans l'un des deux lieux d'exposition. Nous vous invitons à aller voir le second: ils fonctionnent de concert.

Le Bel Ordinaire
allée Montesquieu
64140 Billère

05 59 72 25 85
belordinaire
.agglom-pau.fr

Ouvert du mer.
au sam. de 15h à 19h,
entrée libre

Accessible
aux personnes
à mobilité réduite

ÉCOLE
SUPÉRIEURE
D'ART ET
DE DESIGN
DES PYRÉNÉES



PAU BÉARN
PYRÉNÉES
Communauté d'Agglomération



MINISTÈRE
DE LA CULTURE
Liberté
Égalité
Fraternité





Solange Caillon | Pouvoir L'accessibilité de la culture en cas de déficience visuelle

Le projet *Pouvoir* part du constat qu'il y a peu, voire pas d'ouvrages accessibles aux déficient-es visuels et aveugles dans l'univers de l'art moderne et contemporain. Aussi, dans une volonté d'inclusion des handicaps de la vue, il propose des TIBs (Tactiles Illustrated Books) et des livres en gros caractères. Ces objets éditoriaux permettent un accès plus large à l'actualité des expositions et la découverte d'artistes dans les musées.

La collection est divisée en deux formes éditées distinctes: une première proposant une série de livres en gros caractères pour personnes malvoyantes qui interroge la lisibilité du texte, des lettres et de ses images. Une seconde, tactile, qui fonctionne de manière indépendante et permet d'appréhender une œuvre par le toucher en étant accompagnée d'un audio en ligne.

Ce projet est le fruit de recherches et expérimentations qui ont été testées, modifiées et ajustées en collaboration avec les associations UNADEV (Union Nationale des Aveugles et Déficients Visuels) & AVH (Association Valentin Haüy).

**pôle Image, édition
& dessin de caractères**



Morgane Lazarus | Palimpseste Ré-écrire à l'infini

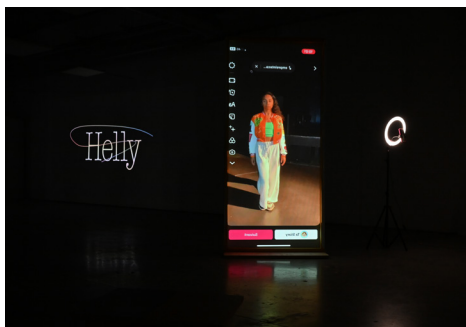
L'écriture est partout. À chaque instant, nous produisons du texte: messages, notes, publications, etc. Pourtant, cette prolifération de l'écrit contemporain passe souvent inaperçue, considérée comme un simple moyen de communication plutôt qu'un acte créatif. Tout le monde est capable d'écrire. Ce projet propose d'explorer cette réalité, en réinventant notre rapport au texte et à sa construction.

À travers une expérience à la fois ludique et interactive, les participant-es sont invité-e-s à recomposer un texte éclaté, fragment après fragment. Chaque interaction modifie la matière textuelle, la transforme, la détourne. Le texte n'est plus un objet figé, mais un espace mouvant, où le-la lecteur·trice devient acteur·trice de son agencement et de son sens. De lecteur·trice à auteur·trice, il n'y a qu'un pas.

Ce projet questionne ainsi notre manière d'écrire aujourd'hui. Il met en tension l'écriture spontanée et l'écriture construite, l'aléatoire et l'intentionnel, l'individuel et le collectif. En donnant forme à un texte mouvant, il invite à redécouvrir la force des mots, à la fois traces du passé et matière à jouer.

Cet outil est une invitation à habiter le texte autrement, à en faire l'expérience, à le manipuler et le réinventer. Chaque expérimentation est une exploration renouvelée d'un récit toujours en mutation.

pôle Nouveaux médias



Morganne Marion | IA.OS 2050 Danse & smartphone

Dans un monde où nos regards se perdent plus souvent dans la lueur d'un écran que dans ceux des autres, notre relation au téléphone façonne notre quotidien.

IA.OS 2050 est un spectacle de danse qui questionne cette relation à travers une série de scènes inspirées de nos usages des applications qui rythment nos journées et dictent parfois nos gestes. La mise en scène s'articule autour d'un écran géant, à la fois miroir et témoin, qui devient un personnage à part entière. Au fil des tableaux se dessinent des portraits d'individus isolés, égocentrés, parfois en manque d'empathie. Le spectacle met en lumière notre dépendance croissante et l'absurdité de ces temps d'écran qui s'accumulent sans que l'on ne s'en rende compte.

IA.OS 2050 donne voix à cet objet que l'on blâme si souvent, pour rappeler qu'il n'a pas été conçu pour nous éloigner les uns des autres. C'est notre usage qui en a dévié le sens. Ce spectacle nous invite à prendre du recul, à repenser nos habitudes numériques, et peut-être, à retrouver la simplicité du lien humain, au-delà de l'écran.

pôle Nouveaux médias



Mélina Maulet | Substrat Nature trouble

Au cœur des préoccupations environnementales depuis plusieurs années, la problématique du recyclage des déchets électroniques refait surface avec insistance dans l'actualité.

L'essor rapide de l'intelligence artificielle, notamment générative, intensifie à la fois la consommation d'énergie et la fabrication de matériel informatique. Avec cette accélération, les volumes de déchets électroniques pourraient connaître une augmentation significative dans les années à venir.

Substrat est une installation vidéo composée de films d'animation qui représentent un futur dystopique où le vivant et la machine se sont hybridés. Dans des paysages mutants, on voit évoluer des composants électroniques comme autant de petits organismes qui ont gagné leur autonomie. Au milieu d'une nature stratifiée, les restes et déchets d'une humanité aujourd'hui disparue ont envahi tous les écosystèmes.

Ce projet tente de donner une voix aux déchets, de matérialiser les fantômes électroniques que nous laissons derrière nous. Il souligne par son aspect surréaliste l'absurdité d'un système qui promet le progrès tout en créant sa propre destruction. Cette installation vidéo invite le spectateur à se questionner sur notre relation à la technologie, à la fois objet de fascination et agent toxique des environnements naturels.

pôle Nouveaux médias



Aurore Tajan | La fabrique des vilain-es | Une histoire du queercoding

La fabrique des vilain-es est une exploration illustrée du *queercoding* des méchant-es de fiction. Popularisé dans les années 90 aux États-Unis, ce terme désigne l'inclusion de signes et de clichés associés à des identités *queer* dans la construction d'un personnage de fiction. Longtemps utilisé comme un procédé implicite de diabolisation, le *queercoding* des méchant-es s'est pourtant vu réapproprié par une partie du public LGBTQIA+, voyant en ces personnages une forme de liberté subversive.

Au travers d'une bande dessinée acide et colorée, le projet est pensé comme une relecture critique et accessible à tous·tes de l'histoire du *queercoding* dans la culture populaire. Il raconte avec humour les événements historiques et mécanismes propres à l'émergence de ce procédé, et propose une réflexion autour de la (dé)construction de ces personnages. Une police de caractères [1] aux allures manuscrites a aussi été pensée pour donner vie aux phylactères [2] de la BD. Le tout est accompagné de supports illustrés pour permettre de vulgariser au mieux ce sujet complexe.

**pôle Image, édition
& dessin de caractères**

[1] Ensemble de représentations visuelles de caractères (glyphes) d'une même fonte, de même style, corps et graisse.

[2] Phylactère ou « bulle » : élément graphique qui contient du texte dans une bande dessinée.

du 15 octobre

au 15 novembre

Double exposition des diplômé·es de l'Ésad Pyrénées

Master Design graphique Multimédia 2025

en cours [rt]



École supérieure

d'art et de design

des Pyrénées

2 rue Mathieu Lalanne



Marjorie Biau

Pau



Le Bel Ordinaire

allée Montesquieu

Billère



VILLE DE

PAU

ÉCOLE
SUPÉRIEURE
D'ART ET
DESIGN
DES PYRÉNÉES



Le Bel Ordinaire

MARJORIE BIAUNÉ

MORGANE LAZARUS

ÉMILIE ROUDAUT

SOLANGE CAILLON

YUYUAN MA

AURORE TAJAN

MÉLINA

&

RYAN CRACCO

MAULET

KASSANDRA

MICHA HUBER

MORGANNE MARION

VANMANSART

conception graphique Aurore Tajan



Vyuan Ma | Les fleurs de l'Est poussent aussi | Histoires d'éco-paysan·nes chinois·es

Les fleurs de l'Est poussent aussi est une web série documentaire. En 2023, Vyuan Ma a effectué un stage dans le cadre de ses études à La Ferme de la Mhothe (Allier), afin d'explorer les moyens de documentation des activités d'une communauté rurale.

Parallèlement, en 2021, Joséphine Liu, étudiante franco-chinoise à Montpellier SupAgro s'intéresse à l'agriculture durable en Chine. Face au peu d'informations disponibles, elle décide deux ans plus tard de quitter son emploi pour mener une étude de terrain. Sur place, elle s'aperçoit rapidement que la vie de ces éco-paysan·nes reflète certains fondements de la philosophie

traditionnelle chinoise. Mises en contact par leurs amis communs, les deux autrices ont concrétisé l'idée de réaliser un documentaire sur les éco-paysan·nes chinois·es. Au printemps 2024, Joséphine, Vyuan et Wanru, une vidéaste chinoise, entament ce voyage dans cinq provinces chinoises pour filmer six fermes aux histoires et modèles agricoles différents.

Les six épisodes de vingt minutes se complètent tel un puzzle qui, ensemble, mettent en lumière la situation des éco-paysan·nes au niveau social. Ils montrent également comment l'essence de la philosophie chinoise «天人合一», selon laquelle l'humanité et la nature ne forment qu'un, se manifeste encore dans le contexte moderne. Un site web, www.lesfleursdelest.com, a été créé pour héberger la série et des articles d'acteurs du monde agricole afin de permettre une meilleure compréhension des enjeux de la paysannerie chinoise.

pôle Nouveaux médias



Émilie Roudaut | INTONARUMORI Un orgue typographique

INTONARUMORI, Un orgue typographique, est un dispositif bruitiste et typographique mêlant des bidules électroniques (moteurs, solénoïdes, potentiomètres), rouleurs caractériels, bazars obsolètes et bricolages autodidactes. Cet assemblage savant cherche à faire sortir le public du White Cube [1]. Il propose une expérience sonore et presque littéraire à qui voudra bien s'approcher et jouer. C'est par l'activation, la manipulation et la participation collective que cet engin s'anime et donne vie à des rouleaux typographiques. Des caractères tournent dans ce désordre qui, de temps en temps, s'organise pour former des onomatopées. Le public devient alors chef d'orchestre musical et textuel.

Comme le disait Luigi Russolo [2], « Il faut rompre à tout prix ce cercle restreint de sons purs et conquérir la variété infinie des sons-bruits ». INTONARUMORI nous rappelle qu'il faut également s'emparer de la diversité des mots-bruits [3] auxquels nous n'osons pas penser.

pôle Nouveaux médias



Kassandra Vanmansart | Bavard-ages Le jeu au service de l'apprentissage

Bavard-ages est une maison d'édition de jeux éducatifs qui tente de rendre l'apprentissage plus amusant et accessible. Ce projet est né d'une réflexion sur les outils pédagogiques actuels et les différentes méthodes d'enseignement. Mené en étroite collaboration avec des enseignants d'école élémentaire, Kassandra Vanmansart a interrogé, expérimenté et analysé différents protocoles en vue de créer des jeux à la fois ludiques et éducatifs. Dans un souci d'accessibilité, Bavard-ages a la volonté de développer des jeux qui sont à la fois simples, pratiques et abordables, en utilisant des matériaux bon marché et éco-responsables, tel que le carton recyclé. L'idée étant de rendre ces jeux accessibles au plus grand nombre, tout en étant fonctionnels et respectueux de l'environnement.

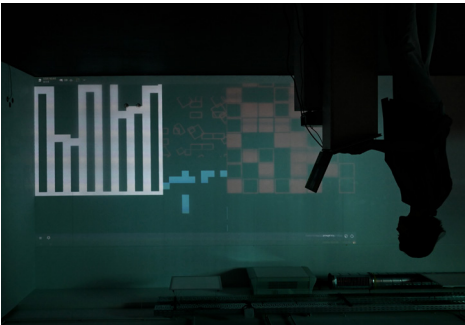
Bavard-ages compte à ce jour 3 jeux : *je lis minois*, *tub* et *biablato*. Ce dernier a reçu le prix coup de cœur du concours entrepreneurial local Les Entre'p en 2023.

pôle Nouveaux médias

[1] Le *Cube blanc*, en anglais *White cube*, est, pour la muséologie, un type d'espace d'exposition qui a la forme d'une grande enceinte aux murs blancs, généralement refermée sur elle-même par l'absence de fenêtres.

[2] Citation extraite du manifeste de Luigi Russolo, *L'Art des bruits* (*L'arte del rumore*), publié en 1913.

[3] Ici, les mots-bruits sont des onomatopées.



Marjorie Biauñé | D mo-Live

Environnement live coding

D mo-Live est un outil de performance graphique qui explore une nouvelle m ti re d'aborder le code et de cr er

sur le Web.

Inscrit dans une sous-culture

informatique, celle de la sc ne d mo [1]

et de son univers graphique charg 

d'histoire et de jargons techniques,

D mo-Live est un espace en ligne

de live coding con u pour la r alisation

de d mos [2]. Il d coule d'une curiosit 

pour la culture graphique du Web,

d'une envie d'explorer et de partager

des exp riences cr atives nouvelles.

En reprenant les principes du collage

et du bricolage informatique, on retrouve

sur cet espace de travail un r pertoire

de micro-s-programmes, dans lequel

l'utilisateur pioche et combine divers

effets graphiques m lant trames et

contenu textuel. La page web devient

alors une toile mouvante qui ne cesse

d' voluer, mettant en relation animations

g n r es et lignes de code. Le tout

s'accompagne d'une galerie d'images,

d'objets imprim s et d'un catalogue

Web-to-print pour pr senter l'outil

et les formes nouvelles g n r es

depuis celui-ci.

  le Nouveaux m dias

[1] Cr ation artistique sous forme de programme informatique, fond e sur la musique assist e par ordinateur, l'infographie et la programmation.

[2] Petites animations distribu es avec les jeux et logiciels pirates, servant de signature au groupe qui r ussit   les cracker. Aujourd'hui, elles sont totalement d solidaris es du monde du piratage.



Ryan Cracco | Villa Libertad

Une comuna t  italienne en Argentine

Villa Libertad, Une comuna t  italienne en Argentine retrace une enq  te graphique et historique initi e   partir de recherches g n alogiques conduites dans le nord-

est de l'Argentine. Dans les archives,

Ryan Cracco y a d couvert les livres

paroissiaux d'un p  tre, Pedro C samolo,

habitant d'une commune peupl e d'Euro-

p  ens nomm e Villa Libertad. Entre 1895

et 1901, ce personnage r alisa plus d'un

millier de dessins vari s dans les registres

paroissiaux: faune, flore, paysage, individu,

iconographie religieuse, architecture, etc.

Cette d couverte fut le point

d'entr e dans l'histoire des politiques

migratoires et colonisatrices de l'Argentine

du XIX  s  cle. La loi de 1876, en particulier,

marqua un tournant dans cette histoire

car elle permit d'accueillir, au frais du

Gouvernement argentin, les Europ ens

et de leur offrir des terres   cultiver.

Ainsi, dans de nombreuses provinces,

des colonies – au sens de centre

urbain artificiel – ont  t   tablies.

Villa Libertad est l'une d'entre elles,

la premi re colonie nationale de la

province d'Entre R os.

Le projet  ditorial pr sent  ici se

compose de deux ouvrages. Le premier

pr sente une  tude historique s'appuyant

sur des archives d' poque et des travaux

r cents men s par Alejandro Fern ndez,

historien argentin. Ce premier livre remet

en contexte l' mergence et le d veloppement

de la colonie Villa Libertad de 1872

  1901. Le second, r unit les signatures

illustr es de Pedro C samolo. De la lettre

au bestiaire fantaisiste en passant par

le gr bouillis difforme, l' volution de

ses signatures finit par construire un

r pertoire singulier de formes scripturales

et figuratives.

  le Image,  dition & dessin de caract res



Micha Huber | C  cie

Portrait d'une inconnue

Il y a fort fort longtemps, le grand-p  re

Huber a eu trois  pouses. La premi re,

C  cie, a disparu de l'h pital psychi trique

o  elle est entr e un peu de force. Ce n'est

pas d'elle dont nous parlerons aujourd'hui.

Parlons plut t de ce canap 

magique et pouss  reux, encombrant

et encombr , apparu au milieu d'un salon,

qui sort des photos d'une inconnue que

tout le monde connaît. Ou en fait, non.

Parlons de ces gens, les s eurs Huber,

venues sur le canap . Non, toujours pas.

On pourrait parler de C  cie, en v rit ,

mais d'une autre mani re, peut- tre...

En fait, je n'en sais rien.

Comment faire sens d'une famille

insens e? Comment penser l'impensable,

et dire l'indicible? Comment panser

une famille enti re de folie et de violence?

Et si une inconnue, que tout le monde

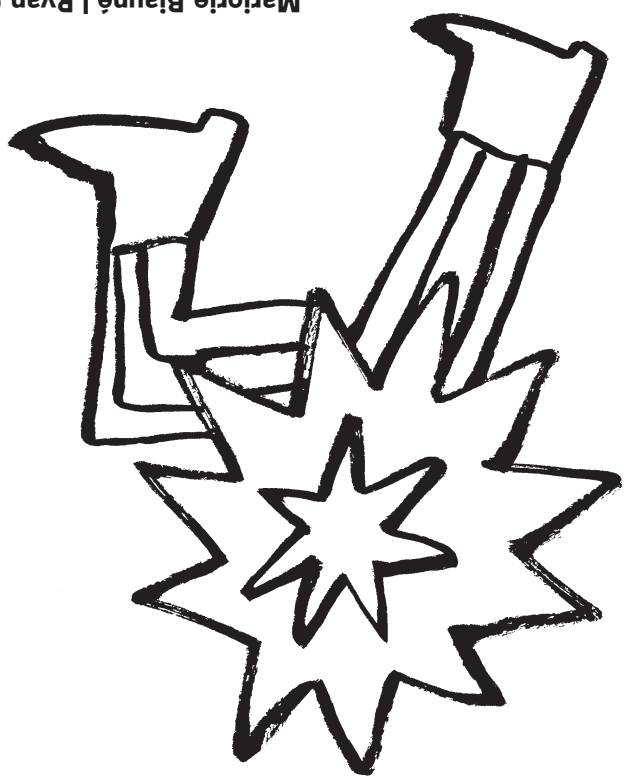
me raconte, avait les mots pour faire

comprendre ce que reproduisent les Huber?

  le Nouveaux m dias

du 15 octobre au 15 novembre 2025

Expo[rt] en cours



Marjorie Biauñé | Ryan Cracco | Micha Huber
Yuyan Ma | Emilie Roudaut | Kassandra Vanmansart

Hall de l'Ésad des Pyrénées

qui teste les limites de notre système, hacke notre quotidien, ou interroge notre façon d'interagir avec le monde et tente de poser les questionnements du design graphique de demain. Vous vous situez actuellement dans l'un des deux lieux d'exposition. Nous vous invitons à aller voir le second: ils fonctionnent de concert.

Expo[rt] en cours, parle à la fois du document que l'on génère pour l'amener vers sa forme finale (un pdf pour l'imprimeur·euse, un fichier vidéo, etc.) et du grand saut des étudiant·es vers la vie professionnelle. Ces jeunes designer·euses, issues des pôles image, édition & dessin de caractères et Nouveaux médias, ont travaillé sans relâche pour que leurs idées prennent forme. Leurs projets sont électriques: une boîte d'outils graphiques, une bande dessinée sur la culture queer, des machineries bruitistes, un essai documentaire ou encore, des ouvrages et objets tactiles interrogeant l'accessibilité de l'art aux malvoyant·es.

Cette exposition est aussi l'occasion d'ouvrir une fenêtre sur leur travail de recherche, d'enquête, de rencontre, mais aussi sur de joyeuses trouvailles qui ont donné corps à leurs projets. Chaque création est le fruit d'un long processus de développement,

Ecole supérieure d'art et de design des Pyrénées
64000 Pau
Laiane
05 59 02 20 06
pau@esd-pyrenees.fr

Ouvert du mar. au dim. de 11h à 18h, entrée libre
Accessible aux personnes à mobilité réduite

Alors qu'une nouvelle année se profile, les diplômé·es 2025 de l'Ecole supérieure d'art et de design des Pyrénées, s'appêtent à prendre leur envol. Pour la troisième année consécutive, une exposition, deux lieux, l'Ecole supérieure d'art et de design et le Bel Ordinaire espace d'art et de design, met en scène le résultat de leurs recherches réalisées au sein du Master Design graphique Multimédia. Ce temps fort, où les étudiant·es redonnent à voir leur travail de Master, vient conclure un cycle de formation de cinq ans. La quatrième année est consacrée au suivi de projet individuel par les praticiens, l'écriture d'un mémoire et une mobilité en France ou à l'étranger, qui permettent de faire émerger une problématique de travail. La cinquième année s'articule autour de la soutenance du mémoire, du développement et de la conception du projet de Master et sa mise en espace et présentation orale devant un jury de professionnels.

