

# L'école est finie

Irma Baptiste, Maud Escoubet, Thibault Junca, Margot Laforge, Marion Raquidel, Salomé Rebierre, Carla Richard, Jiajing Wang

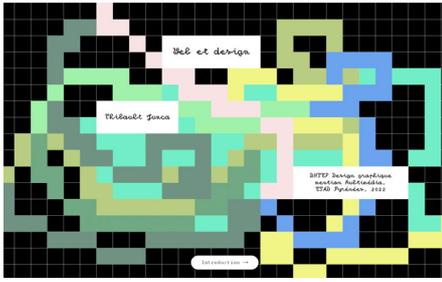
Diplômés en juin 2023 du master Design graphique multimédia de l'ESAD Pyrénées.

En France, quarante-cinq écoles d'art et de design tissent le territoire pour y proposer leurs pédagogies singulières. Elles sont le creuset fragile et précieux d'où émerge la création contemporaine, le lieu de l'exploration des imaginaires, de l'invention des formes comme de la réflexion sur leur sens. À Pau, dans le cadre de leur formation en design graphique multimédia, les étudiant-es imaginent les usages et les fonctions des signes graphiques, interrogent les outils de la création visuelle ou de la publication, réinventent les enjeux du livre ou du web, articulent le fond et la forme, le message et le médium.

Chaque année, l'École supérieure d'art et de design des Pyrénées accompagne un groupe d'une douzaine d'étudiant-es de master dans le développement de leurs projets, jusqu'à l'obtention du DNSEP, diplôme national supérieur d'études plastiques. Fermement ancrés dans le réel ou résolument spéculatifs, ces projets s'élaborent au sein des trois pôles – à la fois champs de recherche et espaces de création collective – qui structurent la formation : Image, édition et dessin de caractères ; Espaces et signes ; Nouveaux médias.

Cette exposition est l'occasion de découvrir un ensemble de travaux présentés par Irma Baptiste, Maud Escoubet, Thibault Junca, Margot Laforge, Marion Raquidel, Salomé Rebierre, Carla Richard et Jiajing Wang lors de la session de juin 2023 et d'observer les dynamiques à l'œuvre dans le champ de la jeune création en design graphique.

Les travaux présentés sont extraits des projets menés au cours des deux années de master : le mémoire et le projet de diplôme. Les mémoires sont la matérialisation éditée, physique ou numérique, d'un travail de recherche approfondie, à la fois théorique, culturel et référentiel mené en début de 4<sup>e</sup> année. L'élaboration du mémoire permet aux étudiant-es d'explorer en profondeur les enjeux d'une problématique liée à leur futur projet graphique. En cinquième année, le projet de diplôme s'appuie sur cette base théorique et s'ancre dans un contexte précis – réel, fictif ou spéculatif. Projet de design global, il engage une relation à un champ spécifique (l'édition, le jeu vidéo, le dessin de caractères, le web design, l'espace public...), s'appuie sur un processus d'enquête et de dialogue avec des acteur-ices identifié-es, afin de produire des objets graphiques, typographiques ou interactifs dans lesquelles s'articulent avec justesse la forme, le contenu et les usages.



© Thibault Junca, Web & design

## Thibault Junca

*Web et design* est un mémoire de DNSEP qui s'intéresse aux rencontres entre les pratiques du web et du design graphique au-delà du seul web design. Il cherche notamment à comprendre comment l'apparition et le développement du web ont pu permettre d'appréhender différemment les enjeux du design graphique.

Ce mémoire prend la forme d'un site web protéiforme, ici visible sur plusieurs écrans. Chaque partie est pensée comme un site à part entière, possédant ainsi une mise en forme spécifique à la thématique développée, mettant en jeu la fluidité du médium, son caractère libre, ouvert, expérimental et interopérable, tenant compte des problématiques d'adaptation aux différents types d'écrans et utilisant des vocabulaires visuels singuliers.



© Salomé Reberrie, Wavecomic.com

## Salomé Reberrie

*Wavecomic* est un site web qui explore les mots du vocabulaire féministe contemporain à travers l'actualité des réseaux sociaux et de la pop culture. Aujourd'hui, ce vocabulaire, souvent inspiré de termes anglophones, évolue très vite, c'est pourquoi ce projet tente d'aider le public lycéen à mieux comprendre les mots de la 4<sup>e</sup> vague féministe pour mieux les utiliser.

Son format est inspiré du webcomic qui articule texte, bande dessinée, memes, illustration, photomontages et gifs, dans une esthétique très pop et des couleurs inspirées du mouvement féministe qui lui offrent une identité forte. Les premières notions illustrées sont *Cancel*, *TERF* et *Pick me*. Le site *Wavecomic.com* est optimisé pour les smartphones mais est également accessible depuis les ordinateurs.

Le projet s'appuie sur une recherche effectuée dans le contexte du mémoire qui explorait les logiques appropriationnistes dans les objets de design graphique produits par la 4<sup>e</sup> vague féministe (depuis #MeToo): affiches, stickers, illustrations, webcomics, médias sociaux.



© Marion Raquidel, D@rks!de

## Marion Raquidel

*D@RKS!DE* est un jeu vidéo hybride qui mélange les genres vidéoludiques de l'arcade, du jeu narratif et de réflexion, pour s'immerger dans l'univers des hackers informatiques, des années 90 à nos jours, en s'appuyant sur une trame narrative basée sur des personnages et des faits réels. Le joueur, la joueuse, incarne Miles Tanner, également connu sous le nom de Sp!der dans le monde de la programmation de jeux vidéo. En se procurant la NeoBoard, le premier hoverboard volant jamais commercialisé, et en installant les pilotes nécessaires à son fonctionnement, Sp!der découvre un programme étrange dénommé *D@RKS!DE*. Ce programme lui permet de voyager dans le temps, à travers les réseaux et cyberspaces de 1992 à 2023.

Les scénarios des différentes phases de jeu de *D@RKS!DE* s'appuient sur une documentation approfondie réunie sur les figures des hackers et les événements auxquels ils ont été associés, qui structure une narration hybride, entre réel et (science-)fiction. Un travail de documentation des interfaces graphiques des années 90 irrigue l'univers visuel de chacune des temporalités du jeu.

Ce projet est aujourd'hui présenté sous la forme d'une démo vidéo. Le prototype fonctionnel du module de skate et des phases d'arcade fut présenté dans le contexte de la soutenance du diplôme en juin 2023.



© Irma Baptiste, éditions

## Irma Baptiste

La montagne, espace d'expérimentations et de découvertes, laisse en chacun.e des souvenirs uniques et singuliers. Cet ensemble d'éditions propose de découvrir des expériences uniques en partageant des histoires sensibles de la montagne. La première édition explore le point de vue de l'artiste sur sa propre expérience, essentiellement basée sur un fort sentiment de partage et de confiance né le long des sentiers de randonnée. La deuxième édition est un recueil de témoignages récoltés lors d'entretiens durant lesquels l'artiste explore les souvenirs les plus marquants de son entourage. La troisième édition se concentre sur l'expérience plus globale de la rencontre entre l'Homme et la montagne, en rééditant le premier tome des 100 ans aux Pyrénées, l'ouvrage d'Henri Beraldi dans lequel s'invente le pyrénéisme.

Appuyé sur les travaux d'anthropologues, d'historien·nes ou de sociologues, le mémoire traite des actes graphiques en montagne et de leurs multiples formes et fonctions : enjeux de prévention, d'influence, d'indication et historiques.

## Margot Laforge

Ce projet de diplôme a trouvé son contexte dans le cadre d'une concertation citoyenne portée par la MJC Berlioz autour d'un projet d'aménagement du territoire supervisé par la ville de Pau. Je me suis demandé comment, en tant que designer graphique, je pouvais intervenir dans la dynamique de cette concertation.

Dans un premier temps, j'ai permis à la concertation citoyenne de se poursuivre sous la forme d'ateliers graphiques avec les enfants des Francas à Marancy. Les résultats graphiques de ces ateliers ont été édités, réunis par thème et sérigraphiés sur 27 chemins de tables qui ont habillé les tables du Grand banquet de Berlioz, un événement annuel du quartier.

Dans un second temps, j'ai imaginé une structure construite à partir d'un parachute, qui fait signe dans cet espace vert. Cette installation invite de manière poétique les habitants du quartier à s'interroger sur l'utilisation de cet espace. Montée sur le site avec l'aide des habitants, elle est restée dans l'espace public pendant 1 mois et a accueilli une visite guidée organisée par les Artisans de la facilitation, Natty Humeau (Cie IFEBO) et les habitants du quartier à l'occasion du Grand banquet de la MJC.

Le mémoire est un travail d'analyse d'une production éditoriale, sélectionnée dans le fonds réuni par la Maison des éditions à l'occasion de l'exposition *Volumes*. Il explore et analyse les pratiques des artistes iconographes et relecteurs d'images. Cette sélection met en lumière différentes figures du champ, leurs gestes éditoriaux et leurs partis-pris graphiques.



© Margot Laforge, Ce qui nous regarde

## Jiajing Wang

?! est une revue indépendante et bi-annuelle qui s'intéresse aux interactions entre la mode et la culture mondiale. On entre dans la lecture par un « ? » et on la quitte par un « ! ».

Chaque numéro est consacré à la recherche et à la découverte d'objets de mode du quotidien et tente de repenser cette notion : qu'est-ce que la mode contemporaine ? D'où viennent ces objets ? Comment la mode se les approprie ?

?! s'intéresse aux histoires qui se cachent derrière les objets. La publication intègre des contenus provenant de différentes cultures, de nombreuses régions du monde. Chaque numéro présente l'histoire et la culture d'un certain nombre de régions étroitement liées au thème. La revue s'intéresse également à la manière dont ces objets de mode sont inventés et conçus, ainsi qu'à l'appropriation par les marques de la culture vernaculaire. En outre, ?! cherche à explorer de nouveaux modes hybrides de publication.

Chaque numéro est publié sur une modalité spécifique à son sujet et à son contenu : un objet papier, une publication numérique imprimable au format PDF, une publication en ligne...

La recherche produite dans le contexte du mémoire abordait la notion de "page", de l'objet livre à sa forme numérique, de l'écran au papier, tentant de dépasser la dualité de ces approches et explorant les espaces de friction et d'hybridation entre les supports.



© Jiajing Wang, interrogation - exclamation : Jiajing Wang, ?!

La liberté de la presse est l'un des principes fondamentaux des systèmes démocratiques qui repose sur la liberté d'opinion & la liberté d'expression

© Maud Escoubet, Titraction

## Maud Escoubet

*Titraction* est une police de caractères de titrage comportant plusieurs variantes : regular, bold, condensed et extended. L'idée de ce caractère était de dessiner une police utilisable pour du titrage et du texte court dans le cadre de la presse : il permet de gagner de la place tout en conservant une bonne lisibilité avec des ascendantes et des descendantes raccourcies pour les minuscules, des accents compacts permettant de gagner de la place par un interligne plus serré et une ponctuation contrastante amenant un gris de texte qui attire le regard.

Le mémoire s'attache à analyser l'évolution graphique des journaux français de 1963 à 2015. Par l'analyse comparative des maquettes (leur format, leur grille typographique, leur choix de polices de caractères ou encore la place de l'iconographie), ce mémoire s'intéresse aux différents parti-pris graphiques et à la manière selon laquelle les journaux ont dû / su s'adapter au fil des siècles pour subsister dans un contexte d'information de plus en plus éclectique. Du papier à la diversification des modes de lecture à l'écran, dans quelle mesure la forme influence-t-elle la lecture ?



© Carla Richard, Le périlleux voyage de la Vicomtesse d'Andurain

## Carla Richard

À Djeddah, en 1934, Marga d'Andurain est accusée d'avoir empoisonné et donné la mort à son mari, Soleiman Dikmari. L'aventurière d'origine basque qui vivait pour le soleil et les voyages se serait-elle brûlée les ailes en rêvant d'être la première femme occidentale à pénétrer la Mecque ? Le Mari Passeport raconte le périlleux voyage de la Vicomtesse d'Andurain, récit-enquête augmenté d'une héroïne avant-gardiste, à travers la Syrie, l'Arabie Saoudite, la mer, les géôles et la mort.

Rédition du récit autobiographique de Marga d'Andurain, paru en 1947, cet objet est une relecture de l'histoire de l'autrice par le prisme de l'archive journalistique, rendant compte du fait divers qu'elle représentait alors. Le mémoire, renouvelle les expériences de lecture : le design graphique au service de la littérature, explore les enjeux du design graphique comme acteur central de l'expérience de la lecture, dans un contexte de surproduction d'ouvrages et de diversification des pratiques de lecture.

En parcourant des expériences singulières de collaborations entre éditeurs et graphistes (Clubs de livre, collections de poche, éditions Cent Pages, édition indépendante contemporaine) la recherche met en perspective le livre papier avec d'autres formes (audio et oralité, numérique) et d'autres méthodes de production (web to print, impression à la demande).

**OB** le Bel Ordinaire

allée Montesquieu  
64140 Billère  
05 59 72 25 85  
belordinaire.agglo-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

Soutenu  
par

MINISTÈRE  
DE LA CULTURE  
*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

Nouvelle-  
Aquitaine

