

Les étudiants de l'École supérieure d'art et design de Saint-Etienne (ESADSE) aux *D'Days* à Paris

L'ESADSE renouvelle sa participation du 10 au 14 mai 2017 au festival du design à Paris, les *D'Days* dont la thématique, *Let's Play*, se décline autour du jeu. Cette manifestation a pour but de promouvoir le design français et international, auprès des amateurs, des professionnels et du grand public.

Les projets de diplômes de l'ESADSE présentés en juin 2016 revivent au travers de pièces emblématiques d'une sélection de quelques projets qui nous engagent et nous exposent, en tant que public à aller voir de plus près un travail en devenir. L'équipe des *D'Days* a sélectionné 5 projets :

Jason DESTRAIT

« Cadre photo »

Les réseaux sociaux définissent une nouvelle empreinte photographique. L'extrême narrativité de ces images interroge une relation ambiguë entre images fixes et images animées, au travers de nouveaux formats tel que le GIF ou le Vine. La volonté de raconter toujours plus popularise une photographie mouvante, susceptible de capter l'attention avec plus de force. Mon projet se traduit donc par une multitude d'expérimentations autour de nouveaux supports photographiques en mouvement. Ce travail reflète l'influence d'une photographie digitale sur le support photographique « classique », le papier.

Malo GERMOND

« Codons la maille »

Codons la Maille est un périphérique nouveau accompagné d'une application permettant de porter un regard différent sur l'informatique en montrant ce que le code peut nous apporter dans notre utilisation quotidienne de l'ordinateur. L'ordinateur est une machine automatisée amenant à des usages prédéfinis qui ne nécessitent pas de connaître son fonctionnement. Pourtant, voir le langage informatique, c'est-à-dire le code et sa logique, permet de révéler les répétitions, de les détourner, pour ouvrir l'usage sur d'autres possibilités. L'enjeu de ce périphérique est de permettre à l'utilisateur de comprendre le code et sa logique. Il se lit et s'écrit à travers le regard et la manipulation d'un outil ayant des ressemblances avec l'informatique, la machine à tricoter. En transformant cette machine à tricoter en un périphérique se branchant sur l'ordinateur, on peut voir le



code s'exécuter et interagir dessus. On compose un motif issu du code qui sera tricoté par la machine et qui amène à comprendre son fonctionnement de manière concrète et palpable. Le code prend une forme graphique, physique, qui invite à approfondir sa pratique du langage informatique.

Théo KASPEROWICZ

« Les rituels du seuil »

Le seuil est le premier lieu que l'on voit de l'habitat d'une personne. A la fois traversé quotidiennement, mais peu considéré plus profondément, il occupe une place particulière dans notre imaginaire. Il y existe une certaine ambiguïté, un espace entre intérieur et extérieur, entre cloisonnement et accueil. La porte mais aussi certains dispositifs environnants comme le heurtoir et le paillason caractérisent par leur usage mais aussi par leur symbolique l'identité de ce lieu. Les interactions créées par ces éléments ont été au centre de mes recherches, donnant des scénarios porteurs de sens à cette frontière.

Camille MARIOT

« Les bidules »

Balai, serpillère, aspirateur, éponge, torchon... Comme une question ouverte sur des possibles, *Les bidules* s'immiscent dans la vie quotidienne et l'intimité domestique pour interroger notre rapport au ménage. C'est la recherche d'une alternative, d'un contre-point à la rationalisation et l'efficacité des tâches ménagères appliquées depuis plus d'un siècle. Mi animaux, mi robots, *Les bidules* sont des dispositifs domestiques à apprivoiser. Leur animalité, formelle et fonctionnelle, permet de créer une relation d'échange réciproque où l'homme et l'objet se découvrent, s'apprennent, s'apportent et se grandissent. Ils sont décalés avec leur peau tantôt faite de bois, de laine, de métal ou de céramique, et leurs entrailles faites de dispositifs électroniques. Imaginez un aspirateur qui vous roule sur les pieds, une serpillère qui n'en fait qu'à sa tête, un produit vaisselle qui envahit la cuisine avec des bulles ou encore un lave-vitre qui nettoie le plafond. Ils vous suivent, vous écoutent, mais parfois se perdent ou se rebiffent. Ils deviennent des compagnons.

Marie VERNIER LOPIN

« Objet d'une rencontre »

Ce projet de diplôme traite de la capacité de la narration à être vecteur de créativité. En suivant un protocole précis, j'ai réalisé 6 objets à la suite de 6 rencontres avec 6 personnes différentes, qui m'étaient toutes inconnues. Ce travail s'est déroulé en 3 étapes : dans un premier temps il y a eu l'échange, la discussion et la prise de photo. Dans un deuxième temps, à partir de ces éléments je me suis imposé des contraintes, liées à la constitution de ce cahier des charges subjectif. (Anecdote, souvenir, trait de caractère) Enfin, j'ai réalisé les objets, que j'ai accompagné de textes narratifs reprenant certains éléments de la rencontre que je voulais mettre en exergue. L'objet se forme grâce à son histoire.

Une étudiante de 5^e année design, **Ling Wang** et un jeune designer, **Samuel Hackwill** seront présents pour tester, montrer leur projet et jouer avec le public. Ces projets ont été développés au sein des ateliers de l'école et avec l'aide des pôles.

Projet « À 4 Mains »

À 4 Mains est un jeu d'écriture collaborative réalisé par des étudiants de l'ESADSE pour La Fête du Livre de Saint-Etienne 2016. Rencontres, ludification et interactions forment le cœur de ce projet voulant apporter un souffle nouveau à cette fête annuelle. Lors d'un événement de ce type, le lien entre auteur et lecteur est distendu et inégal. À 4 Mains brise les barrières invisibles à travers un jeu simple et interactif. Cette installation est un catalyseur d'imagination et de rencontres qui permet aux utilisateurs de co-écrire une histoire unique, drôle et poétique. Guidés par une série de question, les participants y répondent librement. Leurs réponses viendront compléter les textes sources des auteurs invités. À Saint-Étienne, plus de 700 écrivains en herbe de tout âge et de tout horizon ont co-écrit plus de 110 histoires en 3 jours en octobre 2016. Des règles simples, un graphisme épuré et accessible, un résultat rapide mais de qualité et une scénographie légère mais chaleureuse encouragent la participation des visiteurs et rendent le cadre d'écriture simple et intuitif. Suite à l'intérêt de nombreux enseignants, une réflexion est actuellement menée afin de l'adapter pour permettre une utilisation dans le cadre scolaire. Ce projet a été pensé et porté par Ling Wang et Francesco Battaglia (étudiants ESADSE) et programmé par Lucas Ribeiro (ancien étudiant ESADSE) dans le cadre de l'atelier pédagogique, « Redesign-moi un salon », en partenariat avec la Ville de Saint-Étienne et encadré par Denis Coueignoux et Michel Lepetitdidier, enseignants à l'ESADSE. Découvrez les histoires réalisées par les visiteurs : <http://a4mains.info/>

Projet « Les forêts peuvent muter » de Samuel Hackwill

Dans ce jeu de société, un groupe de joueurs s'empare de morceaux du réel avec lesquels ils jouent sur leur ordinateur personnel. Pour défricher le Mato Grosso, c'est simple. Il suffit de déplacer deux fichiers Travailleur dans le dossier Forêt, puis recommencer jusqu'à ce que tous les dossiers Forêt aient été transformés en dossiers Champ. On compte alors les points ; Explication des règles, modélisation du monde, subversion ludico-poétique des outils informatiques, réseau local et social engineering sont les concepts au cœur de ce projet.

« Mâtuvu » 2nd Prix Lauréat du Concours RONDINO « Révélateur de talents »

Depuis 2014, la société RONDINO organise un concours « révélateur de talents » à destination des étudiants de l'option design de l'ESADSE. L'entreprise est un acteur majeur du secteur de l'aménagement urbain des collectivités depuis plus de 35 ans. Elle a développé une large gamme de produits en bois : équipements pour aménagements extérieurs (Mobilier urbain, passerelles, clôtures, abris, etc.), équipements des aires de jeux – parcours sportifs – fitness – espaces multisports, équipements de voirie (Glissières de sécurité, garde-corps, mur anti bruit...).

Ce concours, créé dans le cadre d'un partenariat entre l'ESADSE et RONDINO, a pour objet de permettre à des étudiants en design de proposer leur réflexion sur les mobiliers d'extérieur en prenant en compte les nouveaux modes de vie. En 2015/2016, RONDINO a proposé aux étudiants de réfléchir sur la thématique du « Jeu pour tous, vecteur d'intégration », l'idée étant d'imaginer une aire de jeux pour enfants favorisant le développement de la motricité et adaptée pour permettre l'intégration des enfants en situation de handicap.

Le projet *Mâtuvu* de Jennifer Hardel (2nd Prix lauréat) présenté à la Galerie Joseph du 10 au 14 mai est un module de jeu composé d'un assemblage de rondins de bois, et d'une surface miroitante rotative. Le principe du jeu apparaît comme un défi à relever, on doit escalader l'objet pour saisir le drapeau. On teste notre capacité à s'élever et à s'affirmer. La surface miroitante permet d'enclencher la communication vers les autres, et vers le paysage urbain. Mâtuvu fait écho aux drapeaux signalétiques marins et aux mobiles de Calder ou encore de Bruno Munari.

Enseignants ESADSE référents de l'atelier : Eric Jourdan, Christophe Marx et Benjamin Graindorge.

Contact presse locale et régionale

Lucile Gonon

lucile.gonon@citedudesign.com

T. +33 (0) 4 77 39 82 75

M. +33 (0) 6 29 39 69 08

Contacts presse nationale

Agence 14 Septembre

Grand Sud

T. +33 (0) 4 78 69 30 95

Isabelle Crémoux-Mirgalet

isabellecremoux@14septembre.fr

M. : +33 (0) 6 11 64 73 68

Julien Mansanet

julienmansanet@14septembre.fr

M. : +33 (0) 6 17 98 43 27

Contacts presse internationale

Livia Grandi

liviagrandi@14septembre.fr

M +39 338 298 08 48

Informations pratiques

**Exposition ouverte
du 10 au 14 mai 2017**

De 11h à 19h (nocturne le
mercredi 10 mai jusqu'à 22h)

Galerie Joseph, 116 rue de
Turenne, 75 003 Paris

Espace RDC et Espace R+1

www.ddays.net

www.esadse.fr

