

U.S.B. #6

# Nous vivons à la lisière



Exposition  
des diplômé·es 2022  
de l'ÉSAD Orléans

Avec  
Adrien Bisecco  
Allban Fegar  
Emmanuel Hugnot  
Luiz Gustavo  
Machado de Carvalho  
Gabriel Martinez  
Oriane Pichuèque  
Pauline Stein  
Ella Tudoret

Du 24 mars  
au 21 mai 2023

Allumage le jeudi  
23 mars à 18h

Centre de Création  
Contemporaine  
Olivier Debré (CCC OD)  
à Tours



(Re)visiter, (Ré)enchanter, (Ré)activer, constamment aux franges des univers pluriels dans lesquels nous vivons. La quête de nouvelles lectures du monde et l'attrait pour les regards déviés illustrent assez justement les différents travaux réalisés par les étudiante.s de la dernière promotion des diplômés de l'école supérieure d'art et de design (ÉSAD Orléans). Le CCC OD présente ici les recherches de 8 d'entre eux et elles, fraîchement lauréat.e.s des mentions Design des communs et Design des média du Diplôme national supérieur d'expression plastique 2022.

L'ÉSAD Orléans entend à travers ses enseignements décrypter les enjeux contemporains du numérique et des nouveaux média, en privilégiant la polyphonie des voix et des idées et en préservant toujours le désir, la poésie et la fantaisie propres à l'art. À travers le vocable Design des communs, le caractère politique de l'imagination et de la création est affirmé, dans sa capacité à réunir, à fédérer autour de problématiques sociétales contemporaines primordiales, tels le respect de l'environnement, les questionnements sur le genre et l'identité, notre rapport au temps et aux autres ou encore ce que nous pourrions définir comme le soin mutuel.

Suivant un parcours intuitif et non linéaire, se dégagent quelques axes qui occupent l'actualité des recherches en design et en art aujourd'hui.

Comment la nature peut-elle être réenchantede afin de reconstruire les liens entre l'homme et son environnement, notamment au moyen des croisements avec la science? Quelles actions poétiques peuvent-être déclenchées par des formes d'écritures issues des nouveaux média et quelles sont les narrations qui en découlent? Comment, enfin, agir dans notre société, et pointer du doigt certains dysfonctionnements, au moyen de l'écoute, de l'enquête et de la manœuvre performée ?

Les travaux montrés ici apportent des réponses variées à ces questions souvent avec curiosité, humour et décalage. Nous vivons à la lisière, à l'interstice d'espaces divisés, aux frontières de multitudes de réalités que le design se donne comme vaste dessein de réinventer.

## **Les diplômé.és 2022**

Adrien Bisecco, Alban Fegar, Emmanuel Hugnot,  
Luiz Gustavo Machadod eCarvalho, Gabriel Martinez,  
Oriane Pichuèque, Pauline Stein, Ella Tudoret

### **Commissariat**

Isabelle Reiher, directrice du CCC OD

### **Directeur général de l'ÉSAD Orléans**

Emmanuel Guez

### **Scénographe**

Olivier Bouton

### **Responsable des événements de l'ÉSAD Orléans**

Catherine Bazin

### **Enseignants tuteurs et tutrices de diplômes**

Coordination DNSEP Gunther Ludwig, Sophie Monville

Laurent Baude, Olivier Bouton, Lionel Broye, Marie  
Compagnon, Emmanuel Cyriaque, Sylvia Fredriksson,  
Nicolas Girard, Victor Guegan, Claire Le Sage, Marie  
Lechner, Uli Meisenheimer, Nicolas Tilly, Caroline Zahnd

### **Responsables de la communication**

**CCC OD** Charlotte Manceau

**ESAD** Audrey Sallin-Pronier

### **Régie technique**

**CCC OD** Amandine Minéo, Thierry Mercier et Matthieu  
Fays

**ÉSAD** Michael De Looze, Noé Durieux, David Jugé,  
Stéphane Parrod

### **Responsables d'ateliers**

Clémence Brunet, Stéphane Detrez, Madi Kassay

### **Identité visuelle et graphique**

Collectif On participe

esad\_orleans

**C**entre  
de  
recherche  
contemporaine  
sur  
l'art

**ESAD**  
ORLÉANS  
DIPLOME  
DES  
ARTS  
DU  
DESIGN  
ET  
DES  
ARTS  
DU  
SCÈNE  
ET  
DU  
SPECTACLE



**ORLÉANS**  
MÉTROPOLÉ



VILLE DE  
**TOURS**

# Adrien BISECCO

La démarche d'Adrien Bisecco vise à médiatiser l'activité des scientifiques au travers d'expériences poétiques. Comment faire pour recréer du lien et de l'intérêt pour la recherche scientifique contemporaines auprès du grand public ? Les crises que notre société traverse deviennent de plus en plus visibles. Pourtant, rarement la parole et les faits présentés par les scientifiques n'ont été aussi défiés et malmenés. L'objet de ce travail est de situer le rôle du design des média en tant qu'espace de frictions entre, d'un côté, la science contemporaine qui doit être mise en lumière et, de l'autre, le grand public pour qui certains sujets semblent opaques. Ce rôle du design s'illustre par le fait de révéler des imaginaires dissimulés parmi les données que produisent les scientifiques.

## Les Géographies Potentielles

Impressions numériques

Les géographies potentielles sont des paysages spéculatifs et narratifs imaginés à partir d'images micro-tomographiques\* générées par Elena Núñez, chercheuse au CNRS d'Orléans. Partant d'images de coupes de roches basaltiques, utilisées ici dans leur pure abstraction, Adrien Bisecco donne aussi bien naissance à un imaginaire du futur qu'à des territoires extra-terrestres. Ce changement d'échelle, du micro au macro, fait émerger autant de capsules permettant de repenser le statut de l'être humain et ses relations au vivant.

\* La micro-tomographie est une technique d'imagerie permettant la reconstruction 3D d'un échantillon.

## Les Géocroiseurs

Impressions numériques

L'astronome Carl Sagan décrivait la Terre comme un « point bleu pâle » lorsqu'elle apparut aussi petite qu'un pixel sur un cliché de la sonde Voyager-1, alors aux confins du système solaire. Les géocroiseurs sont des astéroïdes que l'orbite amène à passer non loin de celle de la Terre. Cette série d'images est issue d'un travail de recherche et de collaboration plus large avec un laboratoire de géologie. Les scientifiques de l'observatoire des sciences de l'univers cherchent à comprendre l'origine des gaz rares présents sur Terre. Il semblerait que les astéroïdes qui ont frappé la planète lors de sa formation en soient la source. Créés en images de synthèse, ces astéroïdes sont imaginaires. Ils nous invitent à se figurer la façon dont notre monde s'est formé, à partir de petits morceaux de roches renfermant, peut-être, les éléments qui nous permettent aujourd'hui d'exister et de les étudier.

# Ella TUDORET

Ella Tudoret s'intéresse à la représentation de la ville grâce au lien entre l'architecture et le graphisme. Réfléchir sur la manière dont une zone urbaine est construite et perçue à différentes échelles, questionner les zones de transition entre l'urbain, le péri-urbain et la campagne, les notions de périphérie, d'espaces modulables et de cadres sont aux fondements de ses questionnements.

À travers ses interventions plastiques, Ella Tudoret essaye d'apporter un sens nouveau au champ visuel de la ville. Pour cela, il faut apprendre à regarder, construire une promenade visuelle. Les formes simples de l'architecture ne peuvent pas s'épuiser. On peut jouer avec elles et les moduler à l'infini. Dans leur simplicité, elles ouvrent une multiplicité de regards.

La ville s'appréhende comme un terrain de jeu. Elle offre des possibilités infinies d'explorations urbaines et de combinaisons graphiques qui multiplient les occasions de rencontre entre l'art et la ville.

## Promenade visuelle

Frise composée d'impressions offset sur papier recyclé

Promenade visuelle interroge la temporalité et le transitoire par un jeu de superposition de différents éléments photographiques qui se mêlent et modifient la notion d'échelle et de perspective. Un dialogue s'installe et propose une vision différente du paysage urbain.

Lors de balades en périphérie de Paris, entre la Villette et Pantin, Ella Tudoret a capturé des détails qui ont retenu son attention. Cette zone est en perpétuelle transition. Chaque construction amène un renouvellement des formes urbaines. En photographie, ce n'est pas forcément le bâtiment individuel qui l'intéresse mais son accumulation. Dans ce travail, la photographie est un médium d'expérimentation et d'appropriation de l'espace commun.

## Archipel ludique

Impressions offset

Archipel ludique est une série d'illustrations numériques de villes formées par plusieurs modules aux formes géométriques simples. Ces illustrations reprennent différents éléments qui rappellent des constructions d'usine et des aires de jeux. Les villes sont posées sur des îlots car les zones industrielles sont souvent perdues dans des zones inaccessibles et visibles seulement au loin.

# Oriane PICHUÈQUE

L'émergence d'appareils intelligents dotés d'un microphone dont l'utilisation devient toujours plus ordinaire demande un examen actualisé. Oriane Pichuèque enquête sur les technologies émergentes de reconnaissance sonore à travers l'analyse des différents usages qu'elles entraînent.

Elle tente de comprendre le fonctionnement de l'écoute automatique, appelée Machine Listening, qui désigne un champ interdisciplinaire en fort développement associant la science et l'ingénierie. Ce procédé utilise le traitement du signal audio et l'apprentissage automatique pour tirer du sens des sons et des paroles. Les travaux d'Oriane Pichuèque s'ancrent dans une démarche de compréhension et de mise en évidence des nouvelles visions et dynamiques de pouvoirs qu'exécute l'émergence de la société technologisée.

## L'écoute automatique et le panacousticon

Impression offset

Après avoir soumis un enregistrement audio de sa journée à un programme de détection d'événements sonores à l'aide de réseaux de neurones audio pré-entraînés, Oriane Pichuèque a imprimé le résultat de cette interprétation.

Sur ce grand format sont représentés tous les sons reconnus par le programme dans cet enregistrement, des sons qui transportent avec eux des données personnelles sensibles, traduisant un à un le rythme de sa journée.

En se confrontant elle-même à cette écoute algorithmique permanente, Oriane Pichuèque tente de rendre visible les rouages qui se cachent dans ces nouveaux outils de reconnaissance sonore, tout en essayant d'interpeller le spectateur sur ses usages. Ces dispositifs arrivent dans notre quotidien, sur le marché des smartphones, des assistants vocaux ou de la maison connectée. Ils arrivent dans nos villes en toute discrétion, prenant place tant dans nos espaces privés que publics.

## Sonoscopie d'un panacoustique

Impression offset, enregistrement sonore (durée : 1h43min13s)

Sonoscopie d'un panacoustique est un podcast audio retraçant l'histoire de l'écoute telle qu'elle est pratiquée dans l'espionnage, de l'espion du Moyen-âge caché derrière un mur, jusqu'à l'écoute algorithmique des Big Data. Il vise à dévoiler les dispositifs de reconnaissance sonore et à les démystifier afin de pouvoir les replacer dans le débat public. Il donne les outils essentiels à la compréhension des enjeux contemporains qu'imposent leur émergence. L'enregistrement contant ce récit est recueilli dans différents environnements sonores, puisque le fichier audio a ensuite été soumis au réseau neuronal de reconnaissance sonore et que son interprétation textuelle est l'unique composition des pages de l'édition.

# Pauline STEIN

Pauline Stein s'est questionnée sur les places que prennent les différents systèmes d'écriture sur leWeb. Alors que leWeb véhicule une image de melting pot culturel communautaire et linguistique, les faits montrent une toute autre réalité. Loin de l'idée de « village global », leWeb est un lieu exclusif, voire hostile pour les systèmes d'écriture autres que l'alphabet latin. Ce constat est partagé par de nombreux.ses observateur.rices. En effet, le Web fut construit à partir et pour l'anglais écrit avec l'alphabet latin.

Or, chaque langue et chaque écriture engendrent une logique qui leur est propre. Cela a pour conséquence d'attribuer une logique inhérente auWeb. Celle-ci n'est pas systématiquement compatible avec tous les systèmes d'écriture et les langues utilisées en ligne qui font face à des difficultés d'inscription, d'affichage ou encore d'intégration, et empêchent une utilisation correcte du Web. Comment mieux accueillir des systèmes d'écriture aux logiques différentes ? Quelle est la responsabilité du designer sur ces inégalités ? Peut-on, en tant que graphiste, typographe, dessinateur.rice de caractères mettre en place des méthodes et des procédures qui intègrent mieux ces systèmes d'écriture ?

## Gothic A1 révisé

Langage web et fonte variable ; impression offset

À partir d'une fonte coréenne déjà existante, la Gothic A1, une centaine de caractères ont été redessinés pour obtenir une fonte translittérant le Hangeul à l'alphabet latin. Ici, il est question de s'interroger sur les capacités des fontes variables et si elles peuvent être à l'avenir une solution aux limites actuelles des écritures autres que latines sur le Web.

## Comparaison Hangeul-Latin

Impression ; page web

Impression numérique ; langage web et fonte variable

Bâche en toile

Une fonte coréenne a besoin a minima de 11172 caractères pour fonctionner. Il faut ajouter également la ponctuation, les chiffres et les symboles mathématiques, les ligatures, les lettres accentuées, les capitales et les petites capitales si l'écriture en question comporte plusieurs casses, etc. Plus une fonte possède de caractères, plus son poids augmentera et plus son utilisation sur leWeb sera altérée. La comparaison des caractères de base de ces deux alphabets met en relief la facilité d'une écriture à s'inscrire dans un outil fait pour lui, et a contrario, la difficulté d'une écriture à s'intégrer dans un outil qui lui est limitant.

Site web <http://paulinestein.fr/memoire>

Instagram [https://www.instagram.com/pauline\\_stein\\_](https://www.instagram.com/pauline_stein_)

# Luiz Gustavo MACHADO DE CARVALHO

Luiz Gustavo Machado de Carvalho questionne les approches conventionnelles de symbolisation du vivant. Dans son projet UnderwaterMemories, il cherche à représenter les organismes et espaces naturels d'une manière qui dépasse le décoratif et l'ornemental, à partir d'une transformation des souvenirs et expériences immergées dans la nature. Cette démarche vise à trouver une artificialité capable de provoquer une fascination proche de celle que l'on peut avoir en milieu naturel.

## Underwater creatures

Impressions 3D céramique

Le processus de création des sculptures Underwater Creatures se déploie à partir des pratiques manuelles du dessin, de la porcelaine et de l'émaillage, associées au codage 3D sur Rhino-Grasshopper permettant une interopérabilité des procédés de la conception à la fabrication. Chaque étape de conception constitue une opération de traduction au sein de laquelle s'exprime, dans le même temps, une nouvelle intention formelle.

## Looking into the deep

Suspensions textiles  
Impressions numériques sur soie

Looking into the deep est une collection textile qui suit un double chemin entre le numérique et le manuel. Elle est générée à partir de trois motifs principaux où se mélangent des formes peintes et des éléments codés, ainsi que de trois motifs secondaires issus d'éléments peints manuellement. L'agencement des motifs s'appuie sur des notions classiques de composition textile décorative, en cherchant à les pousser vers des motifs plus expérimentaux. L'intention est de représenter un univers vivant sous-marin qui prolifère de manière intense et qui occupe son environnement.

Sites web : <https://luizgustavo.design> •  
<https://occ.esadorleans.fr/blog/2022/09/30/luiz-gustavo-machado-de-carvalho/>

# Emmanuel HUGNOT

Emmanuel Hugnot s'est spécialisé dans une pratique d'artisan numérique, associant des savoir-faire traditionnels et des technologies de fabrication numérique comme l'impression 3D. Ces allers-retours constants entre tradition et innovation viennent démentir une vision linéaire de l'évolution technique.

Emmanuel Hugnot mène une double recherche orientée à la fois vers un processus de création soutenable pour l'environnement, notamment par l'usage de matériaux naturels, et la fabrication de machines-outils numériques. Cela lui permet d'explorer librement les techniques et de créer ses propres procédés créatifs selon ses besoins spécifiques.

Son projet cherche à émanciper le processus de travail du designer. Par la fabrication numérique et la computation, par la diffusion d'outils hardware en open source, le processus de création devient plus accessible financièrement mais aussi techniquement.

## ***Rock\_series*** ***Sarraix - Calvaire - Handmod - Handmod02 -*** ***Rock\_Origine - Rock\_Scan***

Impressions 3D céramique  
Dessins numériques  
Photographies

Rocks-série est une démarche visant à mettre à l'épreuve la technique d'impression 3D céramique. En reproduisant des formes organiques issues du vivant, il s'agit de s'affranchir des principes formels traditionnellement dictés par les procédés d'impression numérique.

Utilisant le scan par photogrammétrie, consistant à capter des environnements minéraux ou organiques, Emmanuel Hugnot fait émerger des formes issues de la nature. Le procédé d'impression 3D tente alors d'imiter ces formes tout en générant des effondrements, de l'informe et parfois des bribes d'éléments naturels.

Alors que les formes produites par les designers sont généralement contraintes par les procédés d'impression qu'ils mobilisent, il s'agit ici d'opérer un contre-mouvement en reconsidérant le processus de conception. La série se place dans la continuité de la démarche d'Emmanuel Hugnot autour de l'émancipation technique. En créant des outils et des processus de travail alternatifs pour la robotique et la computation, la technique se détache alors des modes de faire imposés par les constructeurs et industriels. Cette démarche permet d'accueillir des publics plus larges au sein des processus de conception, notamment en contournant les étapes de modélisation ou encore en utilisant l'environnement réel comme espace de création numérique.

# Allban FEGAR

La pratique d'Allban Fegar est un répertoire d'actions qui vise à interroger, à interpeller et à provoquer nos cadres normatifs. En manipulant les formes plastiques qui incarnent le droit, il interroge la capacité d'influer sur nos espaces démocratiques.

## **ACTIVER LA RUE**

Le manque de flexibilité dans les lois empêche le citoyen d'être partie prenante de la gouvernance des biens publics. Activer la rue est un acte civique fondateur de nouvelles normes en affirmant que le citoyen peut être un acteur à l'élaboration des biens communs. Il s'agit de permettre un art des situations pour réinterroger nos manières de faire société. Un des enjeux est de garantir l'inclusivité de l'espace public en accueillant une pluralité de pratiques de faire la rue. C'est aussi redonner une capacité d'action en légitimant nos manières de faire. Que celles-ci soient informelles importe peu dans la mesure où elles ont pour vocation de défendre des intérêts communs.

## **Les livreurs ont besoin de**

Vidéo et impressions numériques

De quoi les livreurs à vélo d'Orléans ont-ils besoin pour exercer leur travail dans des espaces décents ? Cette question a donné lieu à une enquête de terrain et à des temps de rencontre et d'échange. De ces débats naît une série d'actions ayant pour objectif d'amplifier les outillages tactiques des livreurs concernant leur environnement de travail...

## **S'asseoir**

Photographie

L'action S'asseoir est un aménagement d'espace d'attente de commandes pour les livreurs. Elle consiste à hacker le mobilier anti-SDF installé par la collectivité locale afin d'éviter l'attroupement de travailleurs. Des mobiliers fabriqués avec du bois de récupération viennent se greffer sur le profilé en acier qui empêche la possibilité de s'asseoir. Cette action remet en cause l'action publique qui crée des situations d'hostilités pour ces travailleurs.

## **S'abriter**

Photographie

L'action S'abriter préserve l'espace de réunion des livreurs en temps de pluie. Elle consiste à réaliser un abri à partir de bâches de récupération. Une fois installé, le ruban adhésif de la bâche fait apparaître la revendication « s'abriter ». Cet aménagement précaire a comme volonté d'adoucir la pénibilité du travail des livreurs lorsqu'il pleut.

# Gabriel MARTINEZ

Gabriel Martinez s'inscrit dans une démarche où la technique devient un support d'écriture sensible mêlant intuition, auto-apprentissage et approche critique concernant notre lien aux objets techniques. En créant ses propres dispositifs, il questionne et crée de nouveaux processus de fabrication numérique qui révèlent le potentiel créatif de l'impression 3D. Entre la création d'outils, de machines à dessiner, à imprimer de la céramique et de la matière textile, son geste est une tentative pour retrouver un rapport amoureux, sensuel, physique à la technique, condition d'une relation renouvelée aux objets et aux mondes au sein duquel ils s'instaurent.

## POLARGRAPH

Impression 3D Plastique  
PLA, TPU, PETG

Un polargraph est un type de robot artistique qui utilise deux moteurs pour dessiner des images à grande échelle. Il fonctionne en accrochant un stylo ou un marqueur à une courroie attachée à deux moteurs, qui travaillent ensemble pour créer un dessin. Le potentiel d'un polargraph est énorme en termes de créativité artistique.

Les possibilités de dessins sont infinies, car le polargraph peut dessiner des motifs géométriques, des illustrations, des portraits, des paysages ou des formes abstraites...

Enfin, le polargraph est un excellent outil pour les enseignants et les éducateurs, car il peut être utilisé pour enseigner la géométrie, la trigonométrie, la programmation et la robotique de manière amusante et interactive.

## T3XTILES

Impressions 3D Plastique  
Photographies  
PLA, TPU

T3XTILES est une série d'échantillons de matières textiles non tissées. L'expérimentation de nouveaux processus de fabrication, par les différentes possibilités offertes par l'impression 3D, permet de créer une synergie entre esthétique et propriété mécanique de la matière. Les résultats sont obtenus par programmation de la trajectoire de la machine, de manière à moduler les variables qui influencent le travail de la matière. L'aspect des échantillons est lié aux variations des différents paramètres d'impression 3D (vitesse, quantité d'extrusion, etc.). Cela laisse entrevoir un terrain riche en explorations, avec plusieurs alternatives dans le choix et l'hybridation des matériaux. Cette série est accompagnée de deux images : une macrophotographie qui révèle les subtilités des traces de l'outil et une prévisualisation des variations de la vitesse de déplacement de la tête d'impression qui sont à l'origine de l'apparition de motifs.

Site web : <https://www.gabmrtser.xyz>

Instagram : <https://www.instagram.com/gabrielmartinez.ser/>