Pour trouver l’essence de ce media, j’ai décidé de me concentrer sur mon contexte de vie personnel, et sa relation avec la société. Fille de classe moyenne basse, mon rapport à la société n’est pas le même que celui d’un homme du même âge, de classe aisée. Nous n’avons probablement pas le même point de vue sur ce qui dysfonctionne dans notre système sociétal, et sur ce qu’il faudrait pointer du doigt, de manière à faire évoluer la société. Ainsi est né le sujet du média que je désir créer : l’incivilité. De la même manière que personne ne peut vraiment définir le beau et le moche ou le bien et le mal, personne ne définit de la même manière l’incivilité. Fille d’un père agents de sécurité, et d’une mère femme de ménage, mes Kassandra Vanmansart parents racontent constamment des anecdotes sur ce qu’ils vivent au travail, notamment ce qu’ils considèrent comme des incivilités. Mon idée est donc de créer une plateforme, sur laquelle chacun pourrait poster (de manière respectueuse), ce qu’il a vécu comme une incivilité dans la journée. Les utilisateurs de la plateforme pourraient réagir, et exprimer si eux aussi, ils considèrent l’expérience comme étant une incivilité, ou le contraire.

Nos réactions permettraient le calcul d’un pourcentage moyen personnel de votes en faveur de l’incivilité, à comparer avec le pourcentage moyen des utilisateurs. Au départ je voulais que chaque poste soit anonyme et que seul le sexe (homme, femme, autre) ainsi que l’âge apparaissent mais après réflexion, je me dis que, pour éviter trop de débordements, chaque poste comportera au moins le prénom et l’âge. Sur l’ordinateur comme sur le téléphone, le site aura la forme d’un « Tinder », il faut swiper à droite si le poste est considéré comme une incivilité, ou à gauche si on pense le contraire. Pour la partie PRINT j’ai décidé de créer un jeu de chasse à l’incivilité. Les incivilités pour lesquelles on vote sur le site s’impriment en forme de carte dont on doit se servir pour le jeu : « collectionnez et imprimez vos cartes Incivilité, et partez à la chasse ! Trouvez dans la rue une incivilité  
similaire à votre carte, faites une photo, et c’est gagné !!!». J’aime ce jeu parce que je pense qu’il fonctionnerait beaucoup, et ça en dit grand sur notre société !

Pour le projet hypertext superhero nous devions concevoir un site web dont nous sommes le héro. C’est à dire concevoir, écrire, réaliser et mettre en ligne une “séquence non linéaire interactive”.

J’ai pu remarquer que de nos jours, un engouement important s’est créé autour de l’astrologie bien qu’elle ne soit pas encore considérée comme science, mais plutôt comme une croyance. J’ai décidée ainsi de «surfer» sur cet engouement, pour créer un site, non pas scientifique, mais plutôt ludique et amusant, basé sur la croyance de l’animal totem. En effet, ayant moi-même voulu découvrir ce fameux animal, je me suis rendu compte que suivant le site ce n’était pas le même, et que même parfois on m’en attribuait plusieurs. C’est ainsi qu’est née mon idée de l’animal totem hybride.

Le site que j’ai créé n’est pas une satire de l’astrologie bien au contraire, mais il n’est pas non plus basé sur de véritables recherches astrologique ou psychologique (bien que je m’en sois inspirée). Il a plutôt pour vocation d’amuser. C’est ce que j’ai voulu faire à travers ce projet : m’amuser et amuser toute personne qui découvrira ce site. Je l’imagine déjà, pourquoi pas, utilisé par un groupe d’amis ou en famille, dont les membres se charrient de leur tête de pigeon et de leurs pattes de paresseux ! Dans un monde ou l’actualité n’est vraiment pas divertissante, et où le premier degré est de rigueur quasiment partout et tout le temps, j’ai voulu apporter un peu de légèreté.

En ce sens, le style graphique de mon site est récréatif et ludique. Toutes les images que l’on y trouve sont des illustration dessinées et coloriées à la main, puis scannées. Ce fonctionnement m’a permis d’utiliser la texture du coloriage, très légère et lié au monde de l’enfance. Quoi de plus innocent, amusant et ludique que l’enfance ?

# Pour ce projet, j’ai donc choisi cet article : « La Belgique décriminalise la prostitution ». J’ai choisi ce sujet à la suite d’un « festival d’opinion » auquel j’ai participé, ayant pour but de créer du débat autour de sujets de société. C’est au cours de cet évènement que j’ai rencontré une travailleuse du sexe et longuement discuté avec elle. Je me suis rendu compte que ma vision de ce métier était poussiéreuse et loin de la réalité. Selon moi, un designer doit savoir se questionner sur l’actualité et la société dont il fait partie, pour évoluer. Ce que j’aime avec ce sujet, c’est qu’il m’a permis de grandir et déconstruire mes propres préjugés. Ce projet a d’ailleurs beaucoup évolué au cours du temps. Tout au long du travail, je me suis appuyée sur le roman graphique Bagarre Érotique, écrit par Klou, qui retrace le parcours d’une travailleuse du sexe.

# J’ai choisi le film : « El espiritu de la colmena » (L’esprit de la ruche), réalisé par Victor Erice en 1873. Ce qui frappe avant tout, dans L’Esprit de la ruche, c’est l’omniprésence de la mort, contre laquelle les vivants ont cessé de lutter. D’un côté, la mère, qui traverse l’écran de façon évanescente, fixe les objets d’un air absent et écrit des lettres à un inconnu, dont on peut présumer qu’il fut son amant, mais dont on ne saura rien de plus. De l’autre, le père, dont les seules activités se résument à s’occuper de ses abeilles, puis de s’enfermer dans son bureau pour tenter d’en extraire des pensées, sans jamais en venir à bout. Dans cette famille décomposée que l’on ne verra jamais dans le même plan, et une fois seulement réunie, les deux petites filles Ana et Isabel sont les seuls espoirs de vie, de bruit et de gaieté. J'ai choisi ce film pour son histoire. Tout ce qui touche à l'enfance éveil ma sensibilité, et dans ce film on voit l'évolution d'Ana, une enfant qui découvre la vie au travers de la mort, et la fine frontière entre le réel et le fictif. Pour ce générique, je ne voulais pas dénaturer le générique original, qui utilisait des dessins d’enfants. Mon générique est donc composé du dessin d’une d'abeilles en mouvement. Son mouvement permet aux différents crédits d’apparaître.

àpartir de notre propre vision du monde et de la société, nous devions réaliser un *médiatract*

Pour ce sujet, il était libre à nous de dire et de faire entendre l'objet de nos critiques, contestation, colère, révolte, en assumant le choix de notre point de vue sur le monde qu'il soit politique et/ou poétique. Le *médiatract* pouvait également être un support pour élaborer un message de prévention. J’ai choisi de parler de pédocriminalité par rapport à l’actualité du moment : pédocriminalité dans l’église, dans le sport, affaire Polanski, etc. J’ai découvert à ce moment-là des statistiques qui font froid dans le dos : en France, en 2021, on a constaté un total de 18268 viols et 25746 agressions sexuelles, sur mineurs. Une augmentation de 40% par rapport à 2020. J’ai trouvé l’enregistrement qu’on entend au cours de la vidéo dans des archives sur internet, et j’ai décidé d’en faire une vidéo « coup de poing », pour réveiller les consciences et faire réagir. Il est temps d’agir !

À la découverte du sujet je désirais travailler à partir d’une récolte fruits et légumes, pour leur relation au corps et à la sexualité. La société a tendance à sexualiser la nourriture, et c’est cette absurdité que j’ai voulu montrer et exagérer à travers mes photos. J’ai fait évoluer ce projet sous la forme d’une recette, avec des images dont l’ambiguïté monte crescendo. J’ai réalisé ce projet au moment de la mode du food porn, un mouvement qui vise à pornographier les aliments pour les sexualiser à l’extrême. C’est cette pratique que j’ai voulu caricaturer au travers de ce projet. Au cours de ce travail, un artiste a été mon point de repère quant à sa pratique : Sigmar Polke. À travers son œuvre photographique Les Olgas, une série de 11 photographies qui joue sur le cadrage et le sujet, pour créer une illusion anthropomorphe. Les anfractuosités des collines et des falaises évoquent des sexes féminins. L’univers visuel de cet artiste joue autant sur la perception optique que les absurdités de la société de consommation.

Afin de répondre à ce sujet je me suis appuyée sur l’ouvrage « Jouissance Club » écrit par Jüne Pla. Mon idée c’était de dénoncer les stéréotypes physiques autour de l’apparence du corps et notamment de nos parties intimes. J’ai procédé à l’aide de petites illustrations colorés de vulves, de phallus et de poitrines, qui rendent le sujet ludique et non choquant ou rebutant. Le texte met en lumière des statistiques de complexes dû aux tabous liés à l’apparence de nos parties intimes. Une autre œuvre que j’ai découverte au musée d’art moderne de st Etienne a était une piste de recherche pour moi, c’est l’œuvre de Daniel Biga nommée « petit jeu d’éducation sexuelle ». J’aime beaucoup ce travail parce qu’il engage la participation du spectateur qui doit se rappeler de la composition de ses parties génitales. C’est grâce à ce processus que Daniel Biga prouve l’existence de tabou liés au corps, que le spectateur ne peut plus nier, à moins d’avoir eu tout juste à l’exercice.

Créé avec trois de mes camarades, ce projet consistait en la création d’un journal/fanzine pour les étudiants de l’ESAD.

L'enjeu c’était de mettre en lumière la vie des étudiants : leurs projets, leurs histoires, leurs parcours, grâce à des illustrations, photographies, et interviews. Nous proposions également des articles culturels autour d'évènements locaux, ainsi qu'un calendrier dans lequel ils pouvaient trouver les évènements culturels à venir. Nous avons dû aussi apprendre à travailler en groupe, et toutes les conciliations que cela demande. Le projet à évoluer au cours du temps, de manière à convenir le plus possible aux étudiants de l’école.

Pour ce sujet, nous devions avoir une approche sensible et singulière de notre territoire de recherche, et développer un point de vue spécifique. Il fallait cartographier et répertorier des données (réelles ou non) à partir de notre sujet et les traduire visuellement par le dessin. Il fallait articuler les images produites et les éléments de texte, de façon à raconter par l’image. J’ai choisi de baser mes recherches sur l’ouvrage « Archipel des passions » de Charlotte Casiraghi et Robert Maggiori. Cet ouvrage traite la question du sensible, ce qui nous affecte, des frontières ou de l'absence de frontière entre les émotions, de leur logique, de leur confusion parfois. C’est ce que j’ai essayé de travailler à travers la carte recto/verso que j’ai réalisé. Une face relate les émotions bienveillantes, et l’autres, les émotions malveillantes. Elle permet de comprendre comment fonctionne les émotions, et les chemins par lesquelles elles nous font passer.

# Pour cette carte de vœux j’ai choisi de jouer avec les doubles sens. L’année 2023 représente l’année de mon DNA. Une succession de connaissance acquise au cours des années 2021 et 2022, qui m’ont permis de m’épanouir dans travail, jusqu’au diplôme en 2023. Une année plus une année, qui en font trois, celles des trois ans de mon DNA : 1+1=3. En ce qui concerne le texte, on peut lire : « l’école supérieure d’art et de design des Pyrénées ainsi que toutes ses équipes sont heureuses de vous souhaiter des jours extraordinaires et merveilleux pour la nouvelle année. Cependant, si on lit seulement le doré, on lit alors : « art et design sont extraordinaires et merveilleux ». C’est un petit clin d’œil aux pratiques de notre école d’art.

Par mon expérience personnelle, et mon engagement professionnel auprès des enfants, j’ai pu souligner un manque de communication et de discussion autour de sujets sensibles que les familles ne savent pas comment aborder. Je propose pour pallier ce problème, un outil qui a pour but de favoriser une communication plus aisée et ludique. Cet outil se présente sous la forme d’un jeu de société, dont chaque volume porte sur un thème ciblé (ici le corps) ayant été conçus avec l’accompagnement de professionnels de la santé et de l’éducation. Chaque volume peut s’associer à l’autre, ce qui permet au parent de moduler chaque partie comme il le souhaite, pouvant ainsi aborder librement les sujets de son choix. Ce jeu est un réel outil de communication qui permet de favoriser la libération de la parole de manière intergénérationnelle entre les enfants et les adultes. Il permet d’installer un climat de confiance et une plus grande facilité à entrer en discussion, puisqu’il faut coopérer pour gagner. De plus, le jeu donne aux joueurs la possibilité de s’exprimer au travers de différents médiums d’expression grâce aux défis : « avec les mots », « avec les émotions », « avec le corps ». Au mois d’octobre, ce projet n’était encore qu’une idée, au fond de ma tête. C’est alors qu’un professeur m’a proposé de participer au programme des Entrep’. C’est un concours d’entrainement à l’entreprenariat, animé par des entrepreneurs et des experts du territoire, pour s’entraîner à penser et créer de nouveaux modèles économiques respectueux de l’environnement et de l’inclusion, de novembre à mars, et c’est compatible en plus des études ou d’un job. Pour cela on se compose une équipe de 3 à 5 personnes, le porteur du projet, accompagné de porteurs de compétences. C’est accessible avant l’âge de 30ans, pour les étudiants ou les jeunes diplômés. J’étais porteuse du projet dans mon équipe, et j’avais deux porteurs de compétence : Arnaud, qui a fait des études de journalisme et qui s’est occupé de l’étude de marché pour le projet, et Maylis, qui a fait des études dans l’électricité et qui s’est occupée du business model et de la finance. Tout au long du parcours nous étions accompagnés d’un parrain (gérant d’une entreprise) et d’une coach (spécialiste de l’accompagnement d’entreprise). Notre parrain, Fabien Hayet, est le directeur des « escape games » « toolate » a Pau, et notre coach, Murielle, est Experte comptable.

# DNSEP DESIGN - mention design graphique multimédia

# Madame, Monsieur,

Actuellement étudiante en 3ème année en design graphique multimédia dans votre école, je souhaite continuer à bénéficier de la qualité de vos enseignements, en intégrant le DNSEP design, mention design graphique multimédia. Après avoir étudié les différentes possibilités qui s’offraient à moi pour le master, votre établissement s’impose comme le mieux adapté pour réaliser mon projet d’étude.

En effet, dans le cadre du second cycle que vous proposez, les étudiants sont amenés à développer leur propre projet, accompagnés par les équipes pédagogiques au sein des pôles. Je souhaiterais grâce à cette pédagogie étendre mon projet de diplôme de DNA, qui se présente sous la forme d’une gamme de jeux de société éducatif pour les enfants dès l’âge de 8ans. Cette gamme de jeu réalisée avec des professionnels de la santé a pour but de favoriser la libération de la parole de manière intergénérationnelle entre les enfants et les adultes, pour installer un climat de confiance et une communication plus saine et apaisée dans les familles. Ce projet je l’ai porté au programme des Entrep’ en partenariat avec l’école, ce qui lui à permis de remporter deux prix : prix coup de cœur du jury pour la soutenance des Entrep’, et premier prix pour le concours de pitch de l’ESTIA.

C’est pourquoi j’aimerais qu’il puisse grandir encore plus : les jeux Blablatons, ce n’est que le début. Je souhaite dans le cadre de mon second cycle créer la maison d’édition qui porte ce produit. Cette maison d’édition aurait pour but d’accompagner la croissance de l’enfant, de sa naissance, jusqu’à l’âge adulte. Elle ne se concentrerait pas sur la forme : livre, jeu ; mais plutôt sur le fond : permettre à l’enfant de grandir sereinement. Blablatons est un jeu pour les enfants à partir de 8 ans, il faut donc que je développe des formats adaptés pour des tranches d’âge plus jeunes ou plus âgées, pourquoi pas à travers le livre, le livret interactif, ou le web.

Au cours de ce DNSEP, nous devons aussi réaliser un travail de recherche dans le cadre du mémoire. Il y a plusieurs axes de recherches que j’aimerais y développer. Le premier traite la question des enjeux liés à l’édition d’un jeu de société. Le second s’intéresse plutôt à l’édition des manuels pédagogiques, leur évolution dans le temps, et la place de la pédagogie dans la conception graphique de ces manuels.

La mobilité proposée au cours du semestre 8, me permettrait d’effectuer un ou plusieurs stages en maison d’édition de jeux société.

## Au vu de ma pratique personnelle et de mon projet, je souhaite postuler au pôle Nouveaux Média JIMMI. Aussi, je serais ravie d’intégrer le pôle Image, Édition et Dessins de caractères, puisque l’édition à une place importante dans mes travaux de recherches.

J’espère que mon projet saura retenir votre attention et attiser votre curiosité. Dans l’attente, merci de bien vouloir recevoir l’expression de mes salutations les plus sincères

Le DNSEP

Dans le cas de figure où je suis admise en master, je souhaite dans le cadre du projet personnel mené au cours du second cycle, créer la maison d’édition qui porterait les jeux Blablatons (projet de diplôme DNA). Cette maison d’édition aurait pour but d’accompagner la croissance de l’enfant, de sa naissance, jusqu’à l’âge adulte. Elle ne se concentrerait pas sur la forme : livre, jeu ; mais plutôt sur le fond : permettre à l’enfant de grandir sereinement. Blablatons est un jeu pour les enfants à partir de 8 ans, il faut donc que je développe des formats adaptés pour des tranches d’âge plus jeunes ou plus âgées, pourquoi pas à travers le livre, le livret interactif, ou le web. Au cours de ce DNSEP, nous devons aussi réaliser un travail de recherche dans le cadre du mémoire. Il y a plusieurs axes de recherche que j’aimerais y développer. Le premier traite la question des enjeux liés à l’édition d’un jeu de société. Le second s’intéresse plutôt à l’édition des manuels pédagogiques, leur évolution dans le temps, et la place de la pédagogie dans la conception graphique de ces manuels. La mobilité proposée au cours du semestre 8, me permettrait d’effectuer un ou plusieurs stages en maison d’édition de jeux société.