

**DSAA BOULOGNE  
DESIGN GRAPHIQUE  
& NARRATION  
MULTIMÉDIA**

**CATALOGUE  
DES DIPLÔMÉS  
PROMO 2019**

# DIPLÔMES 2019 DSAA BOULOGNE

## DESIGN GRAPHIQUE & NARRATION MULTIMÉDIA

### **ÉQUIPE ENSEIGNANTE, SUIVI DE MÉMOIRE ET PROJET**

BORIS DU BOULLAY  
*Nouveaux médias, web*

ALEXIA DE OLIVEIRA GOMES  
*Sciences humaines, cinéma*

DELPHINE GAULY  
*Édition, impression, pratique plastique*

ANNE MORTAL  
*Sciences humaines, littérature*

BENJAMIN SERGENT  
*Anglais*

JÉRÔME TAILHADES  
*Culture technique, 3D*

---

### **JURY**

ISABELLE BASQUIN  
*Ipr arts appliqués et présidente du jury*

MANUEL CHARPY  
*Chargé de recherche au CNRS-INHA*

VIRGINIE PRINGUET  
*Docteur en esthétique,  
coordinatrice des réseaux usages  
des patrimoines numérisés, Paris 3*

JULIEN BENAYOUN  
*Designer produit chez Bold Design*

JEAN-CHARLES BASSENE  
*Designer graphique à l'atelier Marge Design*

SYLVIA FREDRIKSSON  
*Designer spécialisée dans les cultures  
numériques, associée au pôle de recherche  
de la Cité du Design*

CHRISTOPHE LEMAÎTRE  
*Artiste et commissaire d'exposition*

MARION COMBALUZIER  
*Directrice de l'agence de communication AKL*

## LE DSAA

Le diplôme supérieur d'arts appliqués Design Graphique option Multimédia vise à former des créatifs multimédia dans le domaine de la communication (directeurs artistiques, concepteurs-rédacteurs) et de la culture (concepteurs, graphistes ou chefs de projet intervenant dans un dispositif de médiation multimédia). À l'écoute de l'évolution du secteur, le DSAA propose une formation globale (conception, développement technique et graphisme) incluant de nombreux supports d'expression centrés sur l'image :

- Webdesign et design d'applications
- Écriture, réalisation et montage vidéo
- Motion design
- Webradio et transmedia
- Photographie et sérigraphie
- Installations interactives et éditions augmentées
- Réalité virtuelle

Sur les deux années de la formation, l'acquisition des connaissances est construite autour de projets réalisés de manière professionnelle mobilisant à la fois une solide culture générale, une bonne compréhension de la société actuelle, une culture graphique et visuelle aboutie ainsi qu'une réelle curiosité technique, notamment concernant les nouvelles technologies.

## LA 1<sup>ère</sup> ANNÉE

Elle est essentiellement organisée sur la base de projets collectifs. Ces partenariats (Fondation Vuitton, Théâtre Nanterre Amandiers, Louvre, TBWA...), ou projets photos (Fratellini), vidéos (documentaires de création), web radio sont des projets exigeants mais également très libres, qui permettent aux étudiants de développer leurs connaissances pratiques et leur propre méthodologie créative. Travaillés en petits groupes sur la durée, ces projets ont pour ambition de pousser les concepts et de parvenir à des résultats personnels et pertinents. Ils sont aussi l'occasion d'apprendre à travailler créativement en groupe et d'explorer de nouveaux supports d'expression, voire de les combiner.

## LA 2<sup>ème</sup> ANNÉE

Les projets collectifs de la première année laissent place à une démarche plus individuelle en DSAA2. Pour cette année de diplôme, l'étudiant a l'occasion de montrer son savoir-faire sur un thème de son choix : il doit concevoir et produire un projet graphique multimédia personnel, incluant un média digital. Cette chance de pouvoir créer pendant une année complète sur son projet doit permettre à l'étudiant de proposer une création innovante et prospective. Il doit également écrire un mémoire de type universitaire sur la problématique posée par son projet. Le mémoire et le projet sont suivis tout au long de l'année par l'équipe pédagogique avec des rendus obligatoires et réguliers. L'obtention du diplôme est soumise à la présentation du projet et du mémoire à un jury universitaire et professionnel, et au contrôle continu via onze unités d'enseignement. L'équipe pédagogique est construite pour répondre aux enjeux du multimédia d'aujourd'hui, avec des profils d'enseignant polyvalents issus du monde universitaire et des profils mixtes issus du monde du cinéma, de la communication et du graphisme.

Des intervenants de haut niveau viennent compléter le dispositif pédagogique au cours de l'année (web, After Effects, sérigraphie et risographie, Kinect, Processing, Unity, impression 3D...). Les classes de DSAA sont composées de 16 élèves, ce qui permet un suivi pédagogique resserré et individualisé.

## APRÈS LE DSAA

Afin de faciliter l'accès aux Master 2, notre DSAA est en partenariat avec des formations de l'enseignement supérieur, privilégiant les échanges pédagogiques. Parmi nos partenaires figurent :

→ Les masters de l'université de Cergy (conventionnés) :

- Design et Arts Appliqués,
- Conception des projets éducatifs et culturels en partenariat,
- Littérature de jeunesse : formation aux métiers du livre et de la lecture pour jeunes publics.

→ Le master 2 MMI de l'université Paris 1 (convention en cours).

Le DSAA est également en échange régulier avec le Master Coopération Artistique Internationale de l'université Paris 8 (mise en place de projets en commun, cours ouverts en auditeur libre aux étudiants mutuels).

Après le DSAA, certains de nos étudiants poursuivent donc leurs études à l'université, mais aussi dans des écoles d'art et de design (Arts Décors, Design Academy d'Eindhoven, Master Design à Londres) ou au Master Jeux Vidéos et Transmedia des Gobelins avec lequel le DSAA noue des liens privilégiés. D'autres préfèrent travailler directement, en agence ou en studio, ou encore en freelance, comme directeur artistique, motion designer, creative technologist ou UX/UI designer. Certains ont poursuivi une voie d'illustrateurs, travaillent pour la presse, sont exposés et éditent leurs premiers ouvrages.

# INDEX

[1]	OPHÉLIE BARD	IF	P. 8
[2]	MAËLLE BARTHELEMY	CRM'S WORLD	P. 12
[3]	ALEXANDRE BASSARD	PERSONA	P. 16
[4]	AUDREY BATISTA	MOONSCAPE	P. 20
[5]	ALIDA ELELOUE	DISCRÉPANCE	P. 24
[6]	MICKAËL EMILE	WONDER	P. 28
[7]	ANAËLLE GOBÉ	L'HAHA POLITIQUE	P. 32
[8]	QUENTIN LE GARREC	AGORA	P. 36
[9]	ALEXANDRA NAUDET	MATTER	P. 40
[10]	LUCIE NOUAILLE	AVINAT	P. 44
[11]	NY SITRAKA RAKOTONDRAZAY	STILL	P. 48
[12]	YUTSIL SÁNCHEZ	XIUKOTLI	P. 52
[13]	MÉLINA YAPICI	LEGENDARY	P. 56
[14]	YUAN ZHONG	DRY	P. 60

[1] IF est une expérience collaborative basée sur le lien entre le code génétique et le code informatique. Les participants peuvent ainsi se découvrir et comprendre les mimétismes entre leur propre corps et le corps numérique.

[2] Il s'agit d'une expérience en réalité virtuelle réalisée à partir de dessins d'enfants handicapés et ensuite modélisés et qui permet aux utilisateurs de rentrer dans l'univers des enfants par le biais d'une immersion à 360°.

[3] L'égo-centrisme dans le rap est un élément unique en son genre, ce qui conduit à créer des personnages parfois caricaturaux et particuliers. La direction artistique du rappeur Althiva, se constitue à partir d'un égo-centrisme extrapolé en mélangeant fiction et réalité.

[4] Face au scepticisme scientifique actuel, Moonscape pose le spectateur dans une posture de recherche fictionnelle pour tenter d'établir davantage de transparence dans la recherche scientifique et de repérer son potentiel caractère objectif.

[5] L'État met en place un nouveau code : le Code du Silence, dans lequel des centaines de lois de restrictions du bruit sont votées. L'ORLB, une organisation résistante s'oppose à ces règles par différentes actions illégales. Le projet Discrédance vous montre de quelle manière cette organisation agit.

[6] En anglais, le terme « Wonder » exprime à la fois l'émerveillement et le fait de s'étonner, se questionner, ou songer. Ce projet vise à identifier de quelle manière la réalité virtuelle se révèle simultanément insécurisante et émerveillante par l'exploration d'un environnement surréaliste.

[7] À l'heure où le même internet s'insère dans la vie politique, le parti H.A.H.A (Harmonie pour l'Avenir d'Hier et d'Aujourd'hui) base sa stratégie de communication sur la culture populaire et la culture web.

[8] Agora est un système médiatique qui s'adapte aux utilisateurs et vise une occupation permanente de leur attention, qu'il considère comme une simple monnaie d'échange contre du contenu.

[9] Du terme anglais éponyme, « Matter » fait à la fois référence à la matière, l'importance et le questionnement. Cette exposition temporaire, par le biais d'expérimentations tantôt usuelles ou absurdes, vise à interroger et sensibiliser à la recherche en design graphique éco-responsable.

[10] Avinat questionne la disparition à travers l'exploration d'un appartement figé dans le temps. La découverte de ce lieu passe par le médium photographique, dont la démarche documentaire interroge le rapport entre support et matière.

[11] Stills est une exposition des données collectées sur le compte Instagram de la photographe Cindy Sherman. Ces données interrogent la valeur d'exposition d'une nouvelle série de portraits qu'elle publie depuis 2017 sur son compte.

[12] Lorsque la nature, la technologie et le design se rencontrent, ils donnent vie à Xiukotli, un projet e-wearable, inspiré des textiles mexicains traditionnels et de la génération numérique du végétal, sur une ceinture augmentée.

[13] Legendary questionne à travers le voguing la monstration d'une archive de performance. À travers l'édition et surtout la mise en espace, je tente de rendre compte de la vivacité de cette danse et de redonner vie au mouvement.

[14] Cette vidéo interactive simule des jeux vidéo en pixels, avec de nombreux gameplays classiques pour composer des structures narratives et raconter une histoire.

# OPHÉLIE BARD



## PARCOURS

- 2014 *Bac Scientifique, Lycée Jules Ferry, Conflans Saint-Honorine*  
2015 *MANAA, Lycée Camille Claudel, Vauréal*  
2017 *BTS Design Graphique opt. Médias Imprimés, Lycée Eugénie Cotton, Montreuil*

## SUITE AU DSAA

- 2019 *Master IEC Ingénierie éditoriale et communication, Université de Cergy-Pontoise*

## CONTACT

bard.ophelie@orange.fr

*IF* est une installation interactive confrontant les émotions humaines à la machine car ce qui différencie chaque humain c'est sa personnalité, ses choix, ses envies et ses convictions. Les participants sont amenés dans un premier temps à choisir dans l'*Encyclopédie Psychologique du Corps* la posture représentative de leur humeur actuelle. Ce dernier doit alors réaliser la posture sélectionnée. Ensuite, le participant de l'expérience doit déambuler dans l'espace selon les indications transmises dans le casque. Il pourra par la suite se déplacer selon ses propres choix, sa forme émotionnelle actuelle va alors se dessiner afin de représenter son aura du moment.

Cette expérience psychologique et émotionnelle a pour but de mettre l'accent sur la condition, c'est-à-dire le « si », le « if », dans la création en créant une installation participative où les mouvements du corps humain sont la condition de la forme numérique.

AFFICHES

INSTALLATION

PROCESSING

ÉDITION



# MAËLLE BARTHELEMY



## CRM'S WORLD

### PARCOURS

2015 *BAC STD2A, Lycée Marc Chagall, Reims*  
2017 *BTS Design Graphique opt. Médias*  
*Imprimés, Lycée Eugénie Cotton, Montreuil*

### SUITE AU DSAA

2019 *DNSEP Design Numérique,*  
*École Supérieure d'Art et de Design du Havre*

### CONTACT

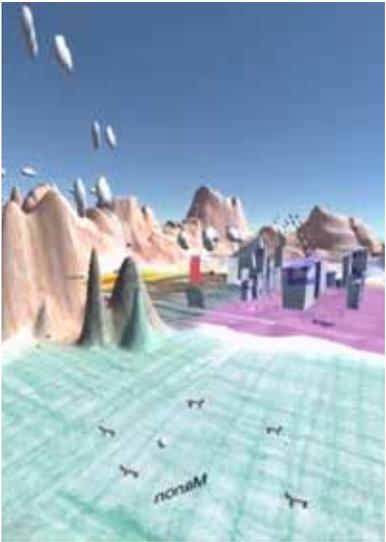
maelle.barthelemy97@gmail.com  
instagram/@mbathym

*CRM's World* est une expérience en réalité virtuelle créée dans le cadre d'un partenariat avec le CRM IMC de Reims, un institut pour enfants handicapés. L'utilisateur est plongé dans un monde imaginaire, pensé par l'enfant. Ce projet en réalité virtuelle est purement visuel et permet à l'utilisateur de contempler et de se déplacer, par le regard, dans les univers élaborés par les huit enfants du partenariat.

L'objectif de ce projet était d'ouvrir ces enfants au domaine du numérique et plus particulièrement par le biais de la VR. Dans ce projet il y a également un questionnaire sur la réalité virtuelle à travers des personnes en marge, ici à savoir des enfants atteints de handicap. Savoir comment les personnes handicapées peuvent envisager la réalité virtuelle, ou comment la VR peut s'adapter aux personnes atteintes de handicap.

AFFICHES RÉALITÉ AUGMENTÉE

RÉALITÉ VIRTUELLE MAQUETTES



# ALEXANDRE BASSARD



## PARCOURS

- 2014 *Bac Pro TISEC, Lycée Privé Professionnel  
Ingénieur Cachin, Cherbourg Octeville*  
2015 *MANAA, Lycée Jeanne d'Arc, Rouen*  
2017 *BTS Design Graphique opt. Médias  
Numériques, Lycée Jeanne d'Arc, Rouen*

## SUITE AU DSAA

- 2019 *Directeur artistique à NDA Paris,  
section graphisme et musique*

## CONTACT

hello.althiva@gmail.com  
instagram/@al.thi.va

L'égoïsme dans le Rap est un élément unique en son genre, ce qui conduit à créer des personnages parfois caricaturaux et particuliers. La direction artistique du rappeur *Althiva*, se constitue à partir d'un égoïsme extrapolé en mélangeant fiction et réalité.

Les rappeurs «gangsta» jouent de la frontière entre fiction et réalité pour semer le doute sur la crédibilité de leur vécu. Mon personnage cultive la culture du faux jusqu'en devenir kitsch. Je donne des indices sur la crédibilité de celui-ci en allant chercher les codes et les objets liés au Gangsta Rap. Des armes à feu en passant par les bijoux, les femmes, la violence ou encore la mode et l'argent; le but étant d'en faire une glorification humoristique, avec un regard critique. J'ai donc choisis de détourner ses codes afin de m'en moquer, de faire une critique de ce culte du faux, de la superficialité.

AFFICHES INSTALLATION SON

RÉALITÉ AUGMENTÉE VIDÉO



# AUDREY BATISTA DE BARROS



## PARCOURS

- 2014 *Bac Scientifique, Lycée Blaise Pascal, Brie-Corme-Robert*  
2015 *MàNAA, Lycée André Malraux, Montereau-fault-yonne*  
2017 *BTS Design Graphique opt. Médias Imprimés, LTAA Auguste Renoir, Paris*

## SUITE AU DSAA

- 2019 *Mastère spécialisé designer d'expériences interactives et ludiques, Gobelins*

## CONTACT

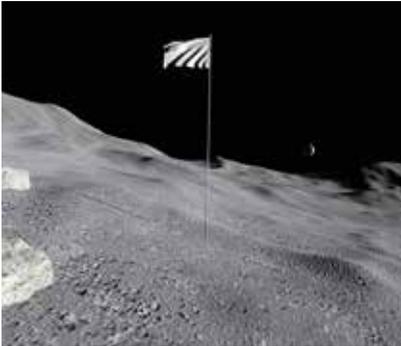
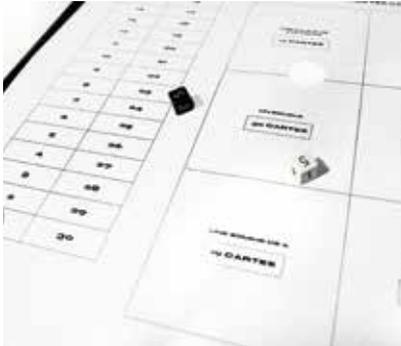
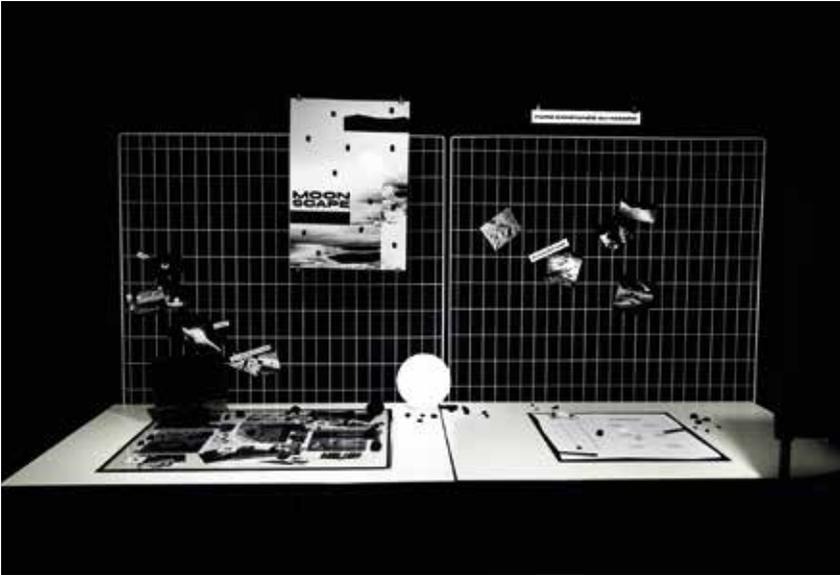
batistadebarros.audrey@gmail.com  
behance.net/audreybatista  
instagram/@audreybdb

*Moonscape* est une expérience interactive de médiation qui pose le spectateur dans une posture de recherche fictive. L'utilisateur, guidé par une application entre des expériences VR, AR et jeu de hasard raisonné, correspondant chacune à une méthodologie particulière, part à la découverte d'une nouvelle pierre précieuse sur la lune.

Face à deux façons actuelles de penser la science très opposées ; d'un côté dogmatisme considérant la science comme absolue, de l'autre scepticisme qui doute de toute affirmation ; le projet tente d'établir plus de transparence dans les méthodes de recherche. Être scientifique, ce n'est ni rejeter ses croyances, ni y faire confiance sur parole, mais c'est sans cesse s'interroger sur celles-ci.

AFFICHES RÉALITÉ AUGMENTÉE

RÉALITÉ VIRTUELLE INSTALLATION



# ALIDA ELELOUE



## PARCOURS

2014 *Bac L, Lycée Georges Braque, Argenteuil*  
2015 *MANAA, Lycée Camille Claudel, Vauréal*  
2017 *BTS Design Graphique opt. Médias*  
*Imprimés, Lycée Eugénie Cotton, Montreuil*

## SUITE AU DSAA

2019 *Graphiste à l'agence Artkas, Paris*

## CONTACT

alida.loue@gmail.com  
instagram/@ali.mouzi

*Discrépance* est un projet qui prolonge mon mémoire sur la répulsion dans l'art contemporain. En partant du syndrome de la misophonie - soit la haine de certains sons comme les bruits stridents, de mastications, etc. - je me suis imaginé une société radicale dans le rejet des bruits.

Un parti de misophones monte au pouvoir et impose le Code du Silence aux citoyens, leur interdisant la production de certains sons désagréables, dans les lieux publics. Une organisation, l'ORLB (Organisation Rebelle pour la Libération du Bruit) essaie de contrer ces prohibitions par des actes citoyens, campagnes de sensibilisation et sabotages. Les pièces à convictions trouvées par la BAB (Brigade Anti-Bruit) sont les productions trouvées dans le QG de l'ORLB : une machine à bruit se trouve au fond de la pièce. En plaçant des visuels d'archives de bruits désagréables imprimés sur carton, un capteur révèle du son en plaçant les objets sur une table de composition interactive. Des partitions graphiques à afficher et disperser dans les lieux publics réglementés par le Code que l'on peut lire en réalité augmentée, de la musique bruitiste composée uniquement avec des bruits illégaux et accompagnée d'une vidéo qui donne vie au support imprimé. Cet acte vise à perturber le silence imposé.

AFFICHES VIDÉO

SON RÉALITÉ AUGMENTÉE



# MICKAËL EMILE



## PARCOURS

- 2015 *Bac STD2A, Lycée du Gué À Tresmes,  
Congis-Sur-Thérouanne*
- 2017 *BTS Design Graphique opt. Médias  
Numériques, Lycée Jacques Prévert,  
Boulogne-Billancourt*

## SUITE AU DSAA

- 2019 *Designer graphique indépendant*

## CONTACT

mickaelemile1@gmail.com  
www.mickaelemile.fr  
instagram/@mickaelemile

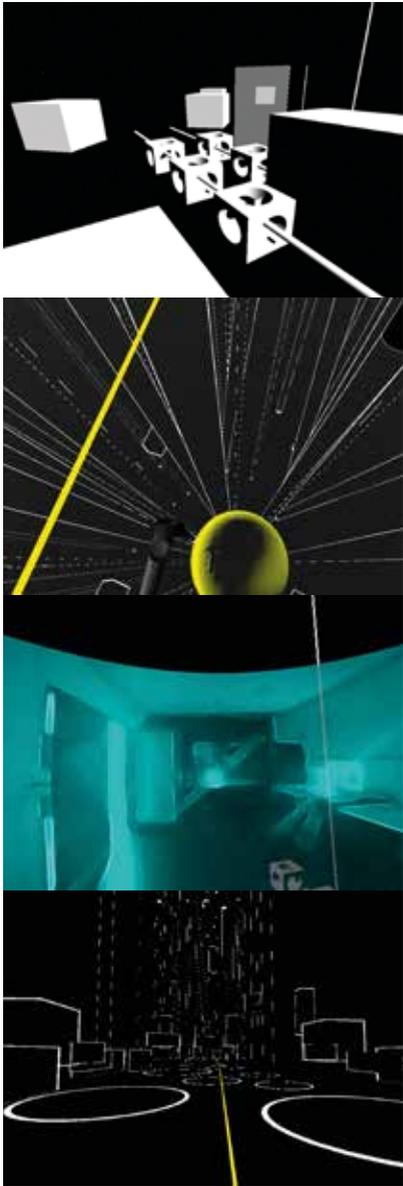
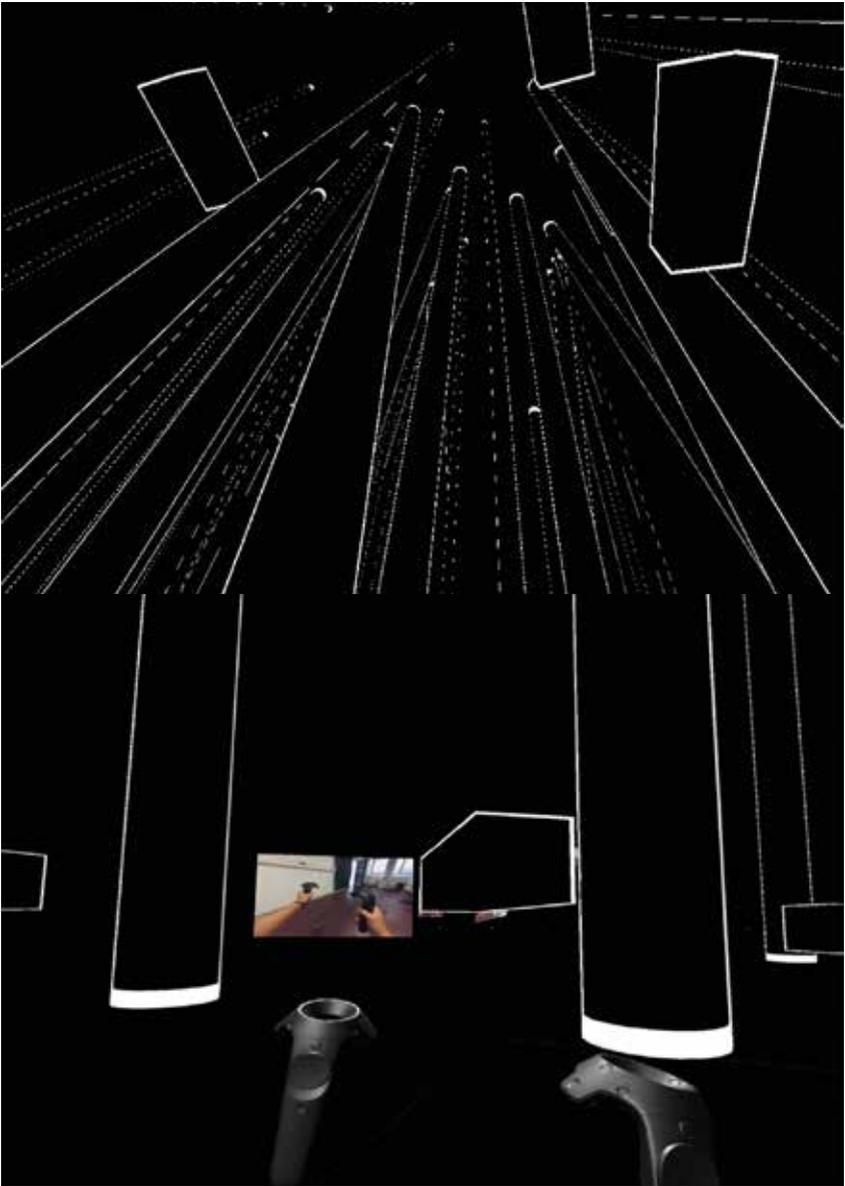
Avec la réalité virtuelle qui tend à se démocratiser actuellement, sommes-nous l'équivalent contemporain des spectateurs des tours de magie de Georges Méliès ? Pourquoi pouvons-nous être émerveillés par des dispositifs qui n'ont rien de surnaturel ?

La RV se révèle à la fois émerveillante et insécurisante pour celui qui l'expérimente. Ce paradoxe vient principalement du fait que l'on ne perçoit pas directement son environnement réel. Il se crée alors un sentiment d'étrangeté, comparable au concept de l'Uncanny Valley en robotique. Dans cette expérience, l'utilisateur est invité à déambuler dans un environnement surréaliste afin de tester sa croyance en l'environnement qu'il perçoit. Il pourra rencontrer un sol fait de miroir ou de vide, ou encore percevoir dans le casque le point de vue d'une caméra filmant son environnement réel. Une expérience se doit-elle d'être hyperréaliste pour être crédible ?

Le minimalisme de *Wonder* amène plutôt l'utilisateur à imaginer les décors sur ces volumes représentés uniquement par leur contour. On peut concevoir une éventuelle banalisation des dispositifs de réalité virtuelle dans les années à venir. Les sentiments d'émerveillement et d'étrangeté qui s'y rattachent vont-ils finir par s'essouffler ?

# WONDER

RÉALITÉ VIRTUELLE



# ANAËLLE GOBÉ



## L'HAHA POLITIQUE

### PARCOURS

2014 *Bac ES, Lycée Léonard de Vinci, Amboise*  
2015 *MANAA, École Estienne, Paris*  
2017 *BTS Design Graphique opt. Médias Imprimés,  
ENSAMAA, Paris*

### SUITE AU DSAA

2019 *Designer graphique au studio  
La Toolbox, Paris*

### CONTACT

anaelle.gobe@gmail.com  
www.anaellegobe-design.fr  
instagram/@anaelle.gobe

Une véritable culture du mème s'est construite ces dernières années autour de cet objet numérique qui, derrière une apparente frivolité, recouvre des enjeux esthétiques, socio-politiques et communicationnels. Pour le meilleur comme pour le pire, les mèmes internet s'insèrent dans la vie politique actuelle. Le mème internet peut être un outil de communication politique ludique.

Le parti politique fictif *H.A.H.A. (Harmonie pour l'Avenir d'Hier et d'Aujourd'hui)* questionne le fait que les hommes politiques cherchent à exploiter l'adhésion suscitée par le langage des mèmes. Les différents outils du parti permettent d'explorer l'utilisation de la culture populaire et de la culture web comme stratégie de communication. Un kit et son tutoriel sont remis aux nouveaux adhérents du parti. Le kit contient à la fois des objets classiques mais aussi des outils fictionnels qui montrent jusqu'à quelles extrémités loufoques le parti est prêt à aller pour récupérer la sympathie des citoyens, ils utilisent de la machinerie et non des idées politiques. Les pièces du projet, allant du kit à l'expérience de vote, sont ainsi l'occasion de proposer une critique par l'absurde.



# QUENTIN LE GARREC



## PARCOURS

- 2013 *BAC ES, Lycée Victor Hugo, Hennebont*  
2014 *L1 de Philosophie, Université de Bretagne  
Ouest, Brest*  
2015 *MàNAA, Lycée Léonard de Vinci, Montaigu*  
2017 *BTS Design Graphique opt. Médias Numériques,  
Lycée Bréquigny, Rennes*

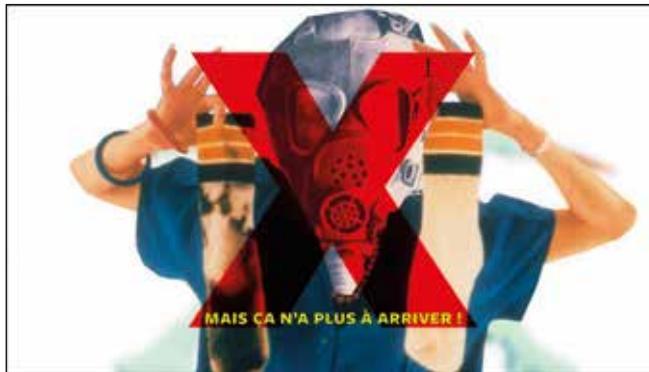
## SUITE AU DSAA

- 2019 *Designer graphique freelance*

## CONTACT

quentin.legarrec1@gmail.com  
www.quentinlegarrec.com  
instagram/@qntnlg

*Agora* est une narration dystopique qui mêle vidéos et web. Dans cette narration, *Agora* est la seule plateforme de consultation de médias au monde, elle permet à chacun d'accéder gratuitement à un contenu infini en échange de son attention. Celle-ci est évaluée, analysée afin de créer pour chaque individu un « feed » de contenus adapté à son profil attentionnel, à ses capacités mais aussi à ses centres d'intérêt. Les utilisateurs peuvent également créer du contenu grâce à une application qui automatise la création et prévoit son audience potentielle. *Agora* est une représentation des dérives de l'économie de l'attention, c'est un monde sans surprise dans lequel toute création sert le seul but de capter de l'attention afin de la revendre au plus offrant.



# ALEXANDRA NAUDET



## PARCOURS

2015 *Bac STD2A, Lycée Camille Claudel, Blois*

2017 *BTS Design graphique opt. Médias  
Imprimés, La Martinière Diderot, Lyon*

## SUITE AU DSAA

2019 *Mastère spécialisé designer d'expériences  
interactives et ludiques, Gobelins*

## CONTACT

[naudet.a@gmail.com](mailto:naudet.a@gmail.com)

[behance.net/naudeta9ff](https://www.behance.net/naudeta9ff)

[instagram/@nalivory](https://www.instagram.com/@nalivory)

*Matter* est une micro-exposition cherchant à sensibiliser sur l'exploitation des ressources et remettre en question le métier de designer graphique. Notre mode de vie actuel est problématique sur les plans environnemental et social. Comme beaucoup de disciplines, le design graphique sert le modèle économique et industriel actuel, et rencontre donc des problèmes de rentabilité et d'efficacité. Peu importe le média employé, on retrouve l'importance des matériaux et toutes les problématiques qui y sont liées : processus polluants, énergivores, surconsommation de ressources, difficultés de recyclage, etc.

*Matter* présente à la fois des objets tangibles de sensibilisation, des recherches prospectives sur des matériaux fabriqués artisanalement, dans un souci d'économie moyens qui rend la compréhension et la faisabilité des pièces présentées accessibles à tous. Il est ici question du rapport qu'il peut subsister entre la création graphique et la matière première qui lui donne corps.

OBJETS AFFICHES

MAQUETTES WEB



# LUCIE NOUAILLE



## PARCOURS

- 2014 *Bac ES, Lycée Charles Le Chauve,  
Roissy-En-Brie*  
2015 *MàNAA, Lycée Eugénie Cotton, Montreuil*  
2017 *BTS Design Graphique opt. Médias  
Imprimés, Lycée Eugénie Cotton, Montreuil*

## SUITE AU DSAA

- 2019 *Designer graphique freelance  
et entrée en 5<sup>ème</sup> année du DNSEP  
Design Graphique opt. Édition,  
École Supérieure d'Art et de Design du Havre*

## CONTACT

lucie.nouaille@gmail.com  
instagram/@lucie.nouaille

*Avinat* est un projet qui porte sur la découverte d'un lieu par le biais du médium photographique et dont la démarche documentaire questionne le rapport entre support et matière. J'interroge la matière brute, par le biais de différents processus d'impression et de révélation des images, le tout dans un rapport sensible où j'expérimente la façon dont je fais dialoguer images et mise en contact aux supports physiques.

Le point de départ de ce projet est un lieu et son histoire, plus précisément un appartement abandonné situé à Clermont-Ferrand. Celui-ci est inhabité depuis plus de 20 ans depuis le décès de sa propriétaire, Madame Avinat. J'ai donc décidé de découvrir cet endroit, figé dans le temps et essayé de révéler l'histoire de cet ancien lieu de vie. J'interroge la matérialité de la photographie au regard des histoires que cela peut raconter sur un sujet ou une histoire ; ici à travers la narration de l'histoire d'une femme.



# NY SITRAKA RAKOTONDRAZAY



## PARCOURS

2014 *Bac ES, Lycée le Gymnase Jean Sturm, Strasbourg*  
2015 *MANAA, Lycée Le Corbusier, Illkirch*  
2017 *BTS Design Graphique opt. Médias Numériques, Lycée Le Corbusier, Illkirch*

## SUITE AU DSAA

2019 *Designer graphique freelance*

## CONTACT

nysitraka.r@gmail.com  
nysitraka.com

De plus en plus utilisés par les artistes, photographes, illustrateurs, comme plateforme de visibilité, les réseaux sociaux (Instagram, Facebook...) deviennent une option fréquemment envisagée pour présenter ses œuvres à un public. Intriguée par les usages que j'ai pu observer, comme l'utilisation de certaines pages comme des galeries virtuelles, des portfolios ou des espaces d'exposition virtuels, ce phénomène m'a amené à m'intéresser plus concrètement à la place des réseaux sociaux dans l'exposition d'œuvres artistiques.

*Still* est le fruit de cette réflexion. Ce projet se présente sous la forme d'une pseudo-exposition de données récoltées (j'aimes, commentaires...) sur le compte Instagram de la photographe Cindy Sherman. *Still* interroge la valeur d'exposition de son travail, par la réalisation d'études sensibles de ces données sous la forme d'affiches, de synthèses colorimétriques ou de reproductions de flux du compte de Cindy Sherman et de son réseau (abonnés, abonnements, communs).



# YUTSIL SÁNCHEZ



## PARCOURS

2015 *Bac arts et humanités, UNITEC, México*  
2017 *Licence en design graphique, UVM, México*

## SUITE AU DSAA

2019 *Designer graphique freelance*

## CONTACT

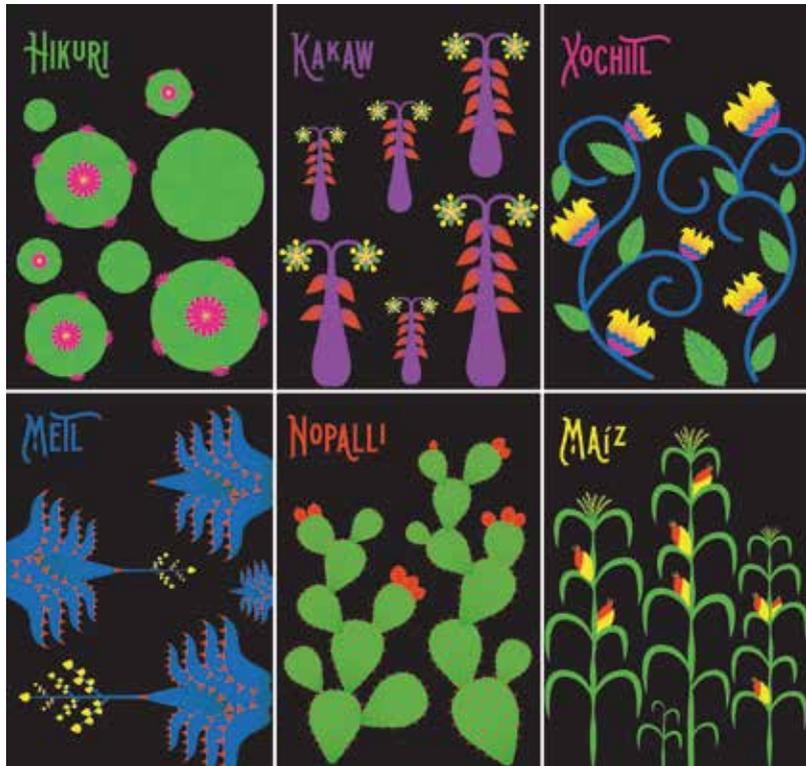
yutsil.sanchez@gmail.com  
dropr.com/toosile  
instagram/@toosile

*Xiukotli* prend pour inspiration la diversité graphique des groupes ethniques du Mexique. Ils ont utilisé pendant des années différentes techniques de production et tissage pour créer des motifs représentant la nature, que chaque peuple indigène voyait dans son environnement.

Donnant lieu à une collection de six graines possibles à connecter dans un bracelet qui est lui-même connecté à une ceinture où il est possible que la nature numérique grandisse, change et meurt à l'infini ; en proposant un accessoire de mode qui simule une vie végétale artificielle. Une édition avec une version courte des légendes de chaque plante présente des visuels en réalité augmentée.

AFFICHES (OBJETS)

VIDÉO (RÉALITÉ AUGMENTÉE)



# MÉLINA YAPICI



## PARCOURS

2015 *Bac STD2A, Lycée Camille Claudel, Vauréal*  
2017 *BTS Design Graphique opt. Médias*  
*Imprimés, Lycée Claude Garamont, Colombes*

## SUITE AU DSAA

2019 *Master Photographie,*  
*École de Recherche Graphique, Bruxelles*

## CONTACT

[melina.yapici@gmail.com](mailto:melina.yapici@gmail.com)

Être légendaire. Le voguing naît de l'envie d'atteindre ce que l'on n'est pas. Cette danse, apparue dans les années 1920 avec la culture ballroom, parodie les postures des mannequins du magazine *Vogue* représentant une élite blanche. Le voguing se développe et se transforme en un espace mixte de liberté où l'on performe et l'on s'invente.

*Legendary* questionne à travers le voguing la monstration d'une archive de performance. Le principal objet qui documente une performance est la photographie. Mais la photographie est un document d'archives un peu paradoxal par rapport à la performance puisque c'est un témoin figé d'un événement en mouvement et éphémère. À travers l'édition et surtout la mise en espace, je tente de rendre compte de la vivacité de cette danse et de redonner vie au mouvement. J'établis une sorte de dialogue performatif entre les images, le texte et les personnes qui en font l'expérience, conférant aux images un intérêt dépassant leur valeur informative.

PHOTOGRAPHIE (INSTALLATION)



# YUAN ZHONG



## PARCOURS

- 2016 *Université des Sciences et Techniques du Zhejiang  
Spécialité Automatisation, Hangzhou (Chine)*
- 2017 *E-ART campus, Hangzhou (Chine)*

## SUITE AU DSAA

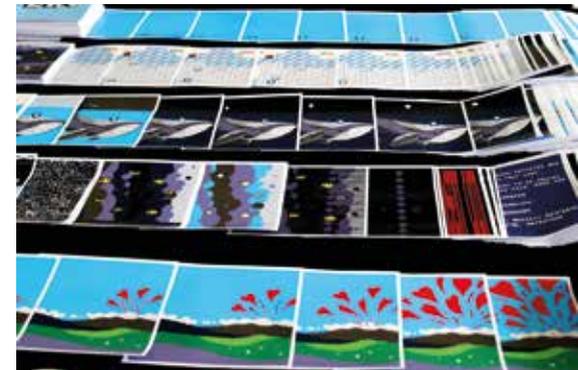
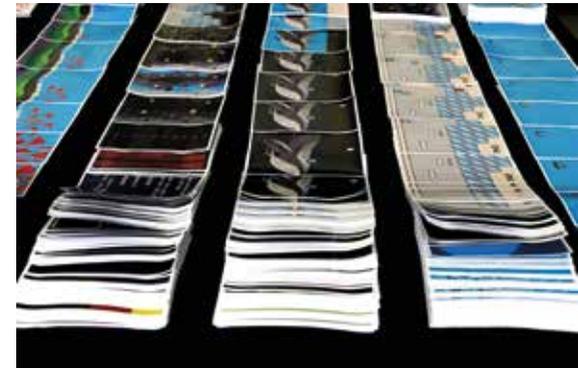
- 2019 *Mastère spécialisé designer d'expériences  
interactives et ludiques, Gobelins*

## CONTACT

zhongyuan5945@126.com  
zhongyuan59458.wixsite.com/zhongyuan  
instagram/@zhongyuan5945

*Dry* est une vidéo interactive. J'utilise des gameplays de divers jeux vidéo classiques comme structure narrative pour créer un simulacre de jeu vidéo. Chaque scène de la vidéo est un hommage à la conception de jeux vidéo classiques. J'emploie des images numériques pour raconter une histoire.

L'histoire de ce jeu vidéo est basée sur l'une de mes bandes dessinées. Il y a une personne composée d'os de poisson et d'eau, à la recherche constante d'une source d'eau. Elle absorbe continuellement de l'eau, pour finalement trouver une rose sur la lune. La texture du personnage a différentes expressions dans différentes situations. J'ai essayé de contrôler le rythme narratif de cette vidéo dans un style multi-pixel. L'interaction de la vidéo est basée sur des pages web. La vidéo a trois fins, et à la fin de chaque boucle, vous appuyez sur le bouton pour entrer dans l'histoire suivante. La première boucle se termine par « Game Over ». La deuxième boucle se termine par le bogue du jeu vidéo. La troisième boucle se termine avec le personnage trouvant la rose.



# Diplômes 2019

## DSAA Boulogne

### Design Graphique & Narration Multimédia

#### ÉTUDIANTS

Ophélie Bard  
Maëlle Barthélémy  
Alexandre Bassard  
Audrey Batista De Barros  
Alida Eleloue  
Mickaël Emile  
Anaëlle Gobé  
Quentin Le Garrec  
Alexandra Naudet  
Lucie Nouaille  
Ny Sitraka Rakotondrazay  
Yutsil Sánchez  
Mélina Yapici  
Yuan Zhong

#### MISE EN PAGE

Mickaël Emile

#### TROMBINOSCOPE

Amélie Cordier  
Astrid Duvillez  
Pierre Petit

#### TYPOGRAPHIE

Suisse Int'l  
Ortica Light

#### ADRESSE

Lycée Jacques Prévert,  
163 Rue de Billancourt,  
92100 Boulogne-Billancourt

#### SITE INTERNET

[dsaamultimedia-prevert.fr](http://dsaamultimedia-prevert.fr)

#### FACEBOOK

@dsaamultimedia

#### INSTAGRAM

@dsaa\_multi\_boulogne

BOULOGNE-BILLANCOURT