

DSAA JACQUES PRÉVERT

Design Graphique
& Narration multimédia



Catalogue des diplômés
Promo 2017

DIPLÔMES 2017

DSAA JACQUES PRÉVERT

Design Graphique & Narration multimédia

ÉQUIPE ENSEIGNANTE, SUIVI DE MÉMOIRE ET PROJET

Boris du Boullay
Alexia De Oliveira Gomes
Delphine Gauly
Anne Mortal
Jérôme Tailhades

JURY

Isabelle Basquin
Présidente du jury
Académie de Versailles, Limoges et ESAA Duperré Paris

Manuel Charpy
Chargé de recherches au CNRS / IRHIS Université de Lille 3

François Le Gall
Producteur interactif pour Camera Talk productions

Virginie Pringuet
Commissaire d'exposition, fondatrice de Atlasmuseum

Julien Benayoun
Designer produit au sein du studio Bold

Julien Levesque
Artiste numérique

Sebastien Jenger
Directeur artistique agence Primo

LE DSAA

Le diplôme supérieur d'arts appliqués Design Graphique & Narration 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 webdocumentaires
- photographie et sérigraphie
- installations interactives

dsaamultimedia-prevert.fr
facebook.com/dsaamultimedia
instagram.com/dsaa_multi_boulogne/

La première année

La première année est essentiellement organisée sur la base de projets collectifs.

Ces partenariats (Louvre, TBWA...), ou projets photos, vidéos, web radio sont des projets complexes 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 de façon créative en groupe et d'explorer de nouveaux supports d'expression, voire de les combiner.

La deuxième année

En deuxième année, en plus des projets collectifs, l'étudiant a l'occasion de montrer son savoir-faire sur un thème de son choix : il doit concevoir et produire un projet graphique 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 effect, print, kinect, conception...). 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 (conventionné) :

- 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.

INDEX

**EVA
ABOLLIVIER**

11 - 13

**SIMON
BRAVARD**

15 - 17

**GAËLLE
CHAMPION**

19 - 21

**OCÉANE
ENFER**

23 - 25

**ÉMILIE
JONCHERAY**

27 - 29

**RÉMI
MERCIER**

31 - 33

**LOUISE
PERREAUDIN**

35 - 37

**LUCIE
PLANÇON**

39 - 41

**MARJORIE
TERRAL**

43 - 45

**GUILLAUME
VERGUIN**

47 - 49

**CAMILLE
WATEL**

51 - 53

EVA ABOLLIVIER

La politique s'amuse
à Jersey



eva.abollivier@gmail.com

PARCOURS

2013 — Baccalauréat STD2A
lycée Jean-Pierre Vernant, Sèvres

2015 — BTS Design Graphique
opt. Multimédia
lycée Eugénie Cotton, Montreuil

POURSUITE D'ÉTUDE

Master Jeux et Médias Interactifs
Numériques, spécialité game design
ENJMIN, Angoulême



Dans notre société démocratique, le vote est perçu comme le geste participatif par excellence du citoyen. Sa forme et son expression sont cependant en évolution constante. D'une part, l'émotionnel semble s'immiscer de plus en plus dans les discours politiques, les candidats s'appuyant sur un vocabulaire de la peur, de la colère, de la joie ou bien du patriotisme pour toucher des électeurs. D'autre part, les outils numériques d'analyse et de traitement des données bouleversent la manière de faire campagne et de voter.

Ce dispositif cherche à faire dialoguer ces idées de l'émotionnel dans la politique et de la rationalité des données numériques en permettant la fabrication de data visualisations politiques sensibles. Chaque candidat de l'élection présidentielle de 2017 se voit attribuer un programme émotionnel, créé à partir de l'analyse sémantique de ses discours. Un logiciel analyse alors la navigation internet d'un citoyen, l'associe avec le programme d'un des candidats et imprime au fil du temps une data visualisation sensible en tricot.

SIMON BRAVARD

Landspace



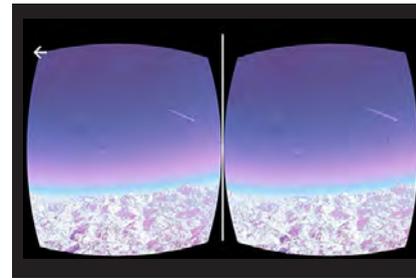
simon.bravard@gmail.com
simonbravard.fr

PARCOURS

2013 — MANAA
lycée Jeanne d'Arc, Rouen

2015 — BTS Design Graphique
opt. Multimédia, lycée Jacques Prévert
Boulogne-Billancourt

GRAPHISTE FREE LANCE



Le seed est une valeur générée par un algorithme dans le but d'être interprétée par un programme. Les informations, l'heure ou la date du matériel informatique sont des entrées utilisées pour générer cette valeur. Celle-ci relève donc d'autres valeurs qui nous sont inconnues et en cela on la qualifie d'aléatoire. C'est ce caractère aléatoire qui m'a initialement poussé à me pencher sur le design génératif pour mon thème de recherche en deuxième année de DSAA design graphique. Après l'écriture de mon mémoire et de mon étude de cas autour de la génération de l'espace par l'algorithme dans le jeu vidéo, j'ai voulu travailler autour du paysage génératif pour mon projet de fin d'année. Il est constitué d'une édition de recherches graphiques et d'un programme qui génère des paysages en fonction d'interaction avec des statuette capturées dans le réel par photogrammétrie puis imprimées en trois dimensions ; leurs caractéristiques topologiques définissant les propriétés des univers qu'elles génèrent à l'écran. De cette manière, j'ai cherché à éluder tout aspect aléatoire et à m'appuyer uniquement sur les données propres aux modèles 3D des statuette pour générer le seed : proposer une expérience d'exploration d'univers numériques propre aux manipulations du spectateur, et basée sur les statues qui les habitent. Globalement, ma démarche de recherche graphique a tenté d'associer et de générer du graphisme numériquement à partir d'objets tangibles en utilisant différents logiciels ou programmes génératifs existants ou que j'ai développés sur mesure.

GAËLLE CHAMPION

IN – Imaginer les futurs
du générique



gaille.e.champion@gmail.com
gallechampion.com

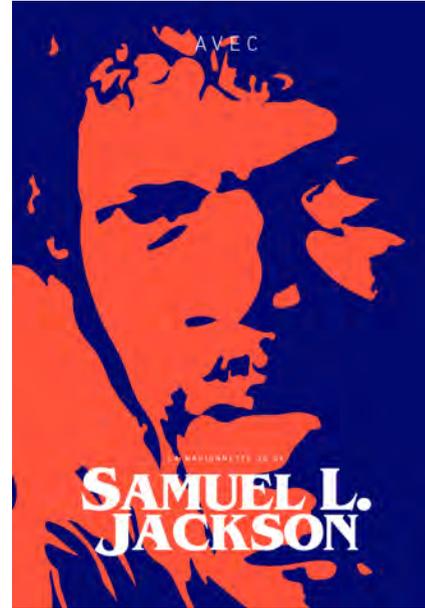
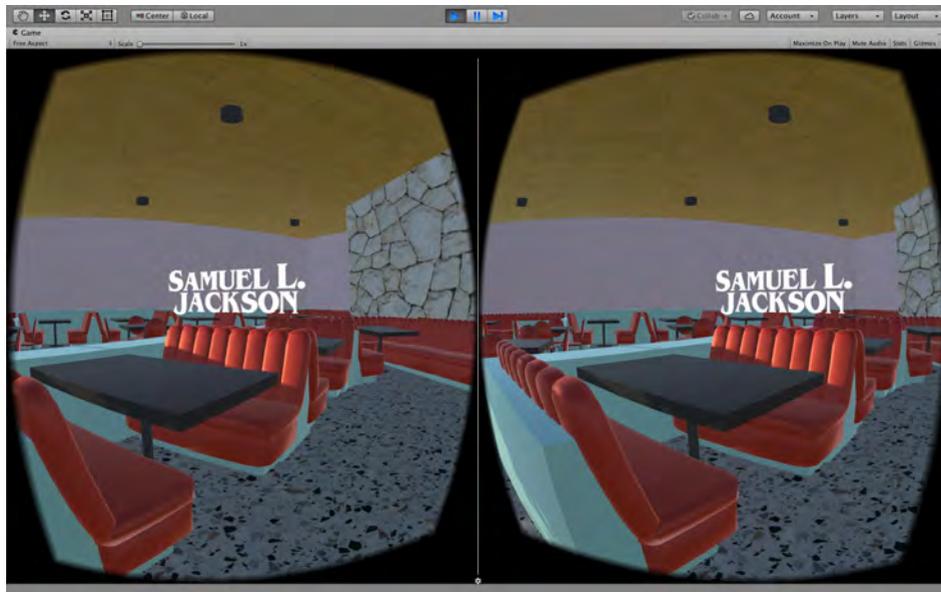
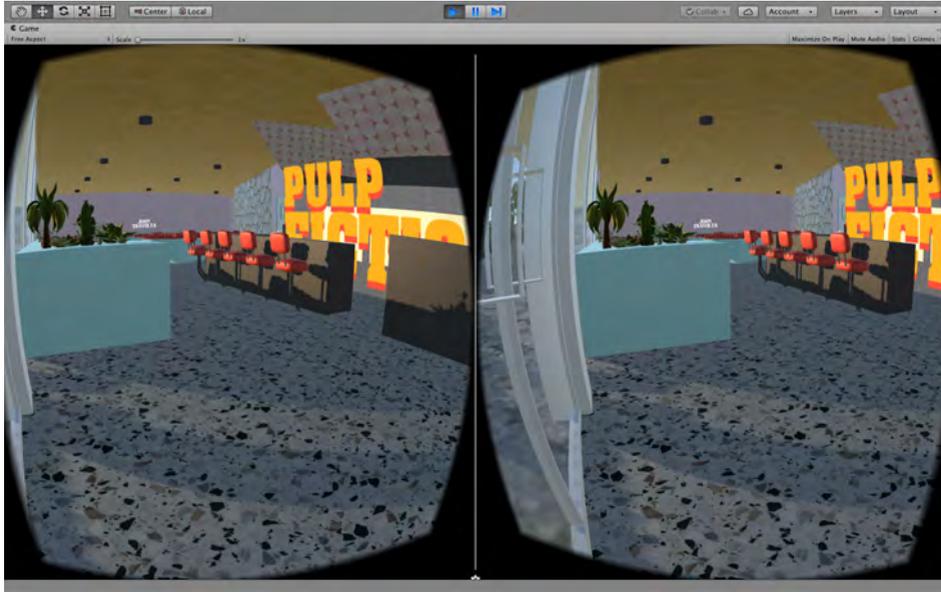
PARCOURS

2013 – Baccalauréat STD2A
lycée Sainte Geneviève, Rennes

2015 – BTS Design Graphique
opt. Multimédia, Bréquigny, Rennes

POURSUITE D'ÉTUDE

Master 2 Numérique et Médias
Interactifs pour le Cinéma
et l'Audiovisuel, Université Rennes 2



Les génériques ce sont ces fragments visuels et sonores plus ou moins longs, plus ou moins élaborés et plus ou moins révélateurs de ce qu'ils accompagnent : les récits audiovisuels qui peuvent être des films, des séries, des émissions télé ou radio, des jeux vidéo, des expériences de réalité virtuelle ou des récits interactifs. Ce qui nous amène à nous questionner sur les frontières et les marges du récit audiovisuel. Quels sont les rapports du générique au récit ? Quand commence le récit et où s'arrête-t-il ?

Ce projet a consisté en la réalisation du générique du film Pulp Fiction remastérisé en réalité virtuelle. Il s'inscrit dans un futur proche où les remakes des films cultes en expériences de réalité virtuelle s'enchaînent. Outre le contexte décalé et assez caricatural, je propose que le générique en réalité virtuelle de Pulp Fiction soit une manière de se (re)plonger dans l'univers cinématographique de Quentin Tarantino. J'ai donc imaginé que l'adaptation fonctionne comme une relecture du film, où elle prend une dimension presque documentaire, en livrant des informations sur les films, ses acteurs, ses auteurs. Le générique commence à instaurer l'interaction qui se déroulera pendant le reste de l'expérience. L'interaction reflète également l'aspect ludique du cinéma de Tarantino, avec sa musique, ses dialogues ou ses références à dénicher.

**EN 2024
DANS VOS
CASQUES !**

OCÉANE ENFER

Politiques à répétitions



oceane.enfer@icloud.fr
enferoceane.com

PARCOURS

2013 — MANAA

lycée Sainte Geneviève, Paris

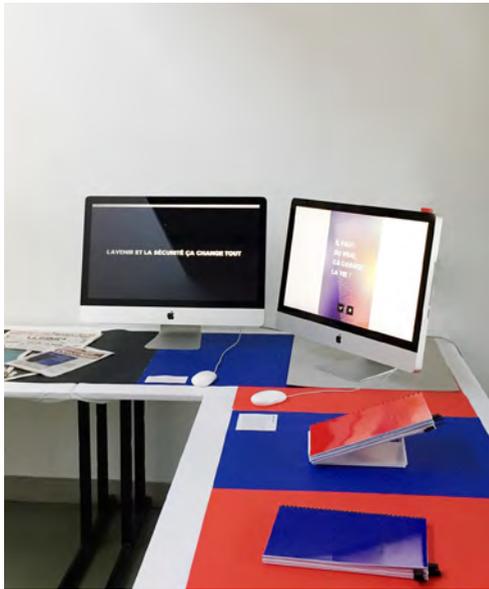
2015 — DMA Typographisme,

école Estienne, Paris

POURSUITE D'ÉTUDE

*Master 2 expertise et sémiologie,
Université Paris 5 Descartes*

GRAPHISTE CHEZ GÉDÉON



Lorsque l'on consulte les dictionnaires, on constate pour le verbe répéter que les synonymes sont à la fois rabâcher, radoter, revenir de la même façon, mais également se renouveler, se reproduire. D'une part, des termes péjoratifs, et d'autre part, comme synonyme de répétition, nous avons le terme de renouvellement qui semble donner à la notion de répétition une dimension tout autre, de possible évolution, à savoir cette esthétique de la variété, le fait de dire, de faire la même chose mais de différentes manières.

J'ai décidé pour le macro-projet de traiter des répétitions dans les discours politiques. Cela se présente sous la forme d'une édition augmentée, d'un générateur de slogans via processing que j'ai appelé la « refabrique à slogan » puis d'une sorte de jeu de devinettes dans lequel il faut deviner si le slogan présent sur l'affiche a existé ou non !

À force de se voir détournés, accaparés, ou euphémisés, les mots politique s'usent et se brouillent. À quel point finalement ces personnages politiques utilisent-ils des mêmes mots, des mêmes structures syntaxiques, des mêmes figures de styles? Combien d'entre eux copient, recyclent des mots, des phrases, des slogans, des discours? Finalement, les candidats parlent-ils vraiment de la même manière et disent-ils la même chose? Est-ce un effet de style ou de contenu?

Durant les campagnes électorales on use et on abuse des mêmes slogans : De Valéry Giscard d'Estaing en 1974 qui nous promet « Le changement sans le risque » à François Hollande qui nous dit que « Le changement c'est maintenant », ils sont toujours le candidat du changement, alors qu'ils recyclent des slogans déjà existants, et manient les mêmes figures de style.

ÉMILIE JONCHERAY

Archives de presse

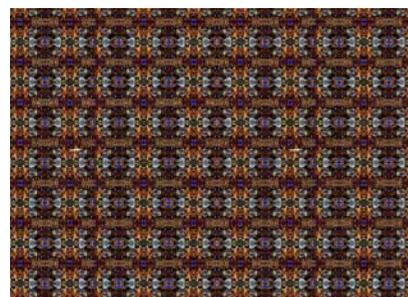
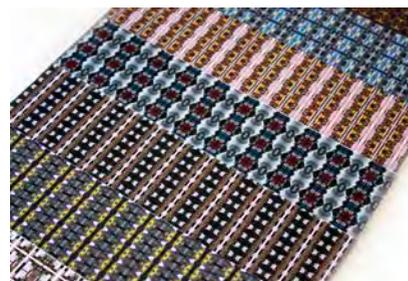
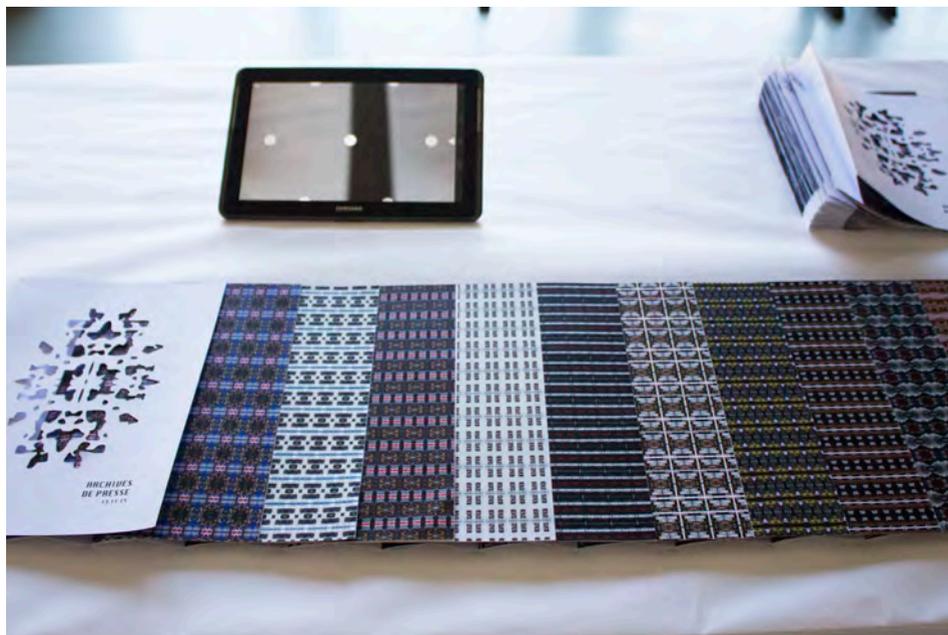


e.joncheray.av@gmail.com
emiliejoncheray.fr

PARCOURS

2013 — Baccalauréat STD2A
lycée d'Avesnieres, Laval

2015 — BTS Design Graphique
opt. Médias Imprimés
ESAA Duperré, Paris



Archives de presse est une édition augmentée qui vient interroger la représentation d'un événement à travers les médias.

Pour ce projet, je me suis questionnée sur la perception d'un événement à travers les médias et sur sa traduction graphique. Dans un premier temps, je collecte différentes photographies d'un même événement. Puis, je restitue les images collectées par des créations graphiques issues de ces images. Ce projet se présente comme un retour sur l'événement, une représentation de l'événement après qu'il soit passé, un autre point de vue pour réfléchir l'événement autrement. L'édition illustre l'attentat du 13 novembre 2015 à Paris, les bandes de papier imprimé représentent l'attentat du 14 juillet 2016 à Nice, des événements chocs, avec une forte couverture médiatique.

Je me suis concentrée sur les unes de presse, pour percevoir la manière dont les médias illustrent un événement, dans le choix des photographies et des titres. L'édition se présente sous forme d'archive reprenant ces unes. Au premier abord, nous percevons seulement les motifs, comme un nuancier. Mais à l'intérieur, se trouve l'image de couverture qui a permis la réalisation du motif, ainsi que le signe graphique créé. Nous sommes alors invités à le scanner avec une tablette ou un smartphone pour avoir accès à un contenu audio de l'événement, issu de témoignages ou d'interviews, accompagné d'une animation du motif scanné. Le son est également modifié afin de jouer sur le sens comme le traitement des images. Ce projet porte une dimension critique des médias face à la représentation de l'événement, sur leur façon de témoigner, sur leur pouvoir de contrôler l'information et d'influencer la lecture de l'événement.

RÉMI
MERCIER

Abyssop



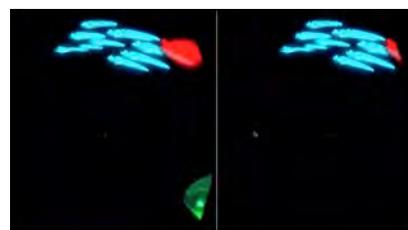
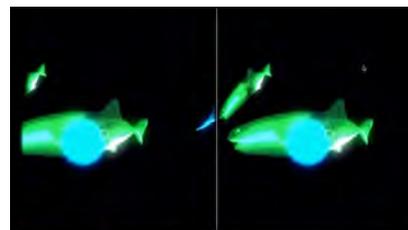
rm.remimercier@gmail.com
remi-mercier.com

PARCOURS

2013 — Baccalauréat STD2A
lycée d'Avesnières, Laval

2015 — BTS Design Graphique
opt. Multimédia
lycée Léonard de Vinci, Montaigu

**DESIGNER GRAPHIQUE
ET MULTIMÉDIA**



Abyssee est un projet qui aborde principalement la réalité virtuelle, mais aussi la réalité augmentée. L'immensité et la profondeur abyssale des océans présentent un lieu mal connu appelant à l'imaginaire. Mais que se passe-t-il dans l'inconnu? La réalité virtuelle offre un point d'entrée sur un espace inaccessible et insaisissable : seulement 10% des abysses ont été découverts par l'Homme.

Le casque de réalité virtuelle devient alors littéralement un scaphandre pour s'immerger. Il permet au spectateur d'outrepasser ses limites physiologiques par rapport à l'espace sous-marin. Il navigue dans un univers qui a ses propres règles. Les éléments se déplacent, la narration évolue au gré des courants.

Dans cette expérience, nous nous intéressons aux abysses, et plus particulièrement au phénomène de la bioluminescence, un phénomène qui concerne des espèces émettant leur propre source de lumière. Celle-ci est essentielle pour la survie de ces animaux vivants dans une obscurité totale. Différents phénomènes lumineux sont à observer, certains s'apparentant à des fusées, des explosions ou encore des fumées lumineuses. Certaines espèces vont clignoter, d'autres étinceler, ou d'autres vont se contenter de luire. Ainsi des liens se mettent en place avec la réalité virtuelle, où nous avons besoin de repères. Une dramaturgie de l'espace se révèle avec ces êtres bioluminescents.

La réalité virtuelle permet de se doter de sens accrus. Nos propriétés physiologiques sont modifiées, au travers du casque notre vision acquiert de nouvelles caractéristiques. Comme les poissons nous discernons de nouveaux spectres de couleurs, nous devenons capables de voir les infrarouges et les ultraviolets.

LOUISE PERREAUDIN

Atlantis 404



louise.perreaudin@laposte.net
louiseperreaudin.tumblr.com

PARCOURS

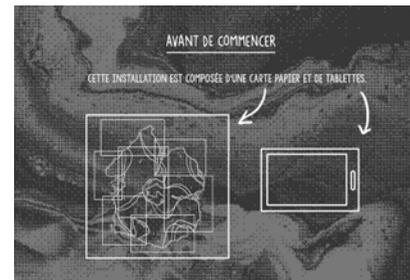
2011 — Baccalauréat L
lycée Massillon, Paris

2013 — MANAA
lycée Eugénie Cotton, Montreuil

2015 — BTS Design Graphique opt.
Multimédia, école Estienne, Paris

POURSUITE D'ÉTUDE

Master 2 Création et Édition
Numérique, Université Paris 8



« Il se trouvait une île devant ce détroit que vous appelez, dites-vous, les Colonnes d'Héraclès... »

Comment travailler sur les archives d'un lieu n'ayant jamais existé, à savoir l'Atlantide? Comment créer un récit qui s'intéresserait à toute la richesse imaginaire d'un mythe? *Atlantis 404* est un projet transmédia qui se déroule en deux étapes. Dans un premier temps, de mystérieux posters sont affichés dans la ville. Ils comportent un visuel, un QR code et une URL. Ces éléments mènent à un site internet qui reprend des extraits du *Timée* de Platon, puis qui géolocalise l'utilisateur pour lui indiquer à quelle distance il se trouve du lieu de l'installation.

La seconde étape est un dispositif interactif muséal et expérimental. Il donne accès à du contenu autour d'une thématique, ce qui m'a notamment permis d'interroger différentes façons d'interagir avec de la documentation et d'augmenter un support papier. Il est composé d'une carte gravée sur laquelle est placé un ensemble de documents en rapport avec le mythe de l'Atlantide. L'utilisateur a accès à une tablette qui lui propose différents parcours thématiques (cinéma, littérature, etc.) autour du mythe. Pour débloquer des paliers, il doit trouver des informations dans la carte papier et les reporter sur la tablette. Ainsi, il se compose son propre parcours et sa propre vision du mythe.

En écrivant mon mémoire, je suis parvenue à la conclusion que ce qui fait la richesse des récits numériques interactifs, c'est le partage d'expérience : je souhaitais donc que l'utilisateur n'ait pas accès à tout le contenu, qu'il puisse échanger des informations par la suite avec d'autres. De plus, il était important pour moi que le corps du spectateur soit impliqué dans le récit afin de briser le « dispositif de réception optimale ».

LUCIE PLANÇON

Au delà des pupilles



lucieplan5@gmail.com
www.luciepln.com

PARCOURS

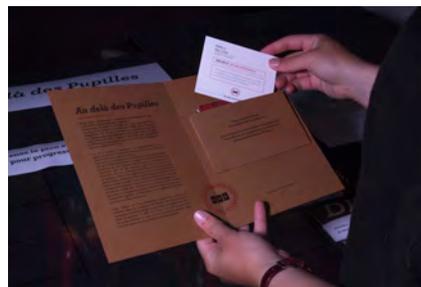
2012 – Baccalauréat ES
lycée Descartes, Antony

2013 – MANAA, ENSAMAA, Paris

2015 – BTS Design Graphique
opt. Médias Imprimés, ENSAMAA, Paris

POURSUITE D'ÉTUDE

Master 2 Métiers du Multimédia
Interactif, Université Paris 1
Panthéon-Sorbonne



Le documentaire interactif *Au-delà des pupilles* s'interroge sur la façon de faire récit et de restituer des histoires de vie, à travers les images mentales et parfois physiques qui nous imprègnent. Ces dernières se transforment, s'évanouissent et ressurgissent. Parfois invisibles elles sont pourtant omniprésentes dans l'esprit de chacun.

Cette installation interactive propose de se projeter dans les récits de Clémence, Franck et Audrey : tous trois adoptés ou pupilles de l'État. Dans un premier temps, ces trois portraits muets nous font face. Exposés à la lumière, ils vont peu à peu se mouvoir et l'histoire va se mettre en scène. Ce récit, à l'image du leur, n'a pas un fil narratif classique : il se construit en fonction d'où le spectateur décide de placer le pion sur la table réactive. Il peut choisir de progresser peu à peu dans la narration ou, au contraire, d'aller directement dans les paliers les plus supérieurs du récit : plus profonds et plus intimes. Et cela au risque d'être choqué ou de ne pas comprendre, tout comme ces adoptés, qui ont pu apprendre, en pointillé, des éléments plus ou moins importants de leur histoire au cours de leur vie. Les couches narratives se révèlent et se figent pour, une fois le tout achevé, disparaître peu à peu nous laissant à nouveau face à ces trois portraits. Malgré sa dimension éphémère, le spectateur peut malgré tout garder une trace de cette expérience, de ces histoires, en rassemblant au sein d'un dossier, les différentes cartes présentes près de table interactive. Elles constituent les pièces de leur propre dossier, à l'image du fichier administratif qui a pu suivre les trois personnages tout au long de leur enfance. Le tout permet d'apporter un nouveau regard à ces visages. Ces trois portraits figés et muets sur le papier glacé viennent de se raconter.

MARJORIE TERRAL

Machinalement



marjorie.terral@hotmail.fr
marjorieterral.fr

PARCOURS

2013 — Baccalauréat STD2A,
lycée Jean Pierre Vernant, Sèvres

2015 — BTS Design Graphique
opt. Médias Imprimés
ESAA Duperré, Paris

POURSUITE D'ÉTUDE

Master 2 Métiers du Multimédia
Interactif, Université Paris 1
Panthéon-Sorbonne

GUILLAUME VERGUIN

Le Monde d'Hylæ



guillaume.verguin@gmail.com
www.guillaume-verguin.fr

PARCOURS

2012 — Baccalauréat professionnel
Industries Graphiques
lycée Garamond, Colombes

2013 — MANAA
lycée Auguste Renoir, Paris

2015 — BTS Design Graphique
opt. Multimédia, école Estienne, Paris

POURSUITE D'ÉTUDE

École des Arts Décoratifs, Paris



- 3 dispositifs à toucher :



• une édition augmentée



• une installation interactive



• une expérience VR

Le monde d'Hylae vous emmène dans un univers étrange, inspiré d'une culture lointaine... À vous de capturer un talisman dans ce monde étonnant où ne vivent que des animaux, pour dévoiler ce que cache cette pierre magique...

Cette trame narrative jeunesse m'a permis d'expérimenter différents dispositifs numériques; une édition augmentée, entre papier et numérique, une installation interactive et une expérience VR. Tous trois remettent en question le sens du toucher, dans le prolongement de mon mémoire, sur la matérialité du numérique. L'édition augmentée positionne un cahier découpé sur une tablette et explore de nouvelles interactions, littéralement, à travers ces ouvertures.

L'installation interactive propose au public d'interagir avec un écran de tissus où est projetée une forêt du monde d'Hylae. Le dispositif étant interactif, en touchant certaines zones de l'écran l'enfant peut faire apparaître un motif, faire tomber des feuilles ou bien écarter les branches et s'enfoncer dans cette forêt.

L'expérience en VR raconte quant à elle deux histoires en simultané, la danse de deux talismans; à l'opposé dans l'univers 3D. Elle propose aussi à l'utilisateur de dépasser la frontière du numérique pour attraper ce qu'il observe dans le casque, dans le monde réel.



CAMILLE WATEL

Paiement accepté ?



camillewatel01@gmail.com

PARCOURS

2012 – Baccalauréat ES
lycée Marceau, Chartres

2013 – MANAA
lycée Jeanne d'Arc, Rouen

2015 – BTS Design Graphique
opt. Médias imprimés
lycée Jeanne d'Arc, Rouen



Le design a pour rôle de se saisir des enjeux des technologies émergentes comme les biotechnologies. Le design fiction est particulièrement approprié pour les aborder. En posant des questions plus qu'en apportant des réponses, il va aider la société à préparer l'avenir.

Dans mes recherches, je me suis intéressée plus particulièrement à l'écologie. Comment rendre les biotechnologies et l'écologie compatibles? Les biotechnologies peuvent-elles nous mener vers une croissance verte?

Actuellement, l'espèce humaine se coupe du fonctionnement des écosystèmes naturels. Elle consomme sans retour. Le développement des biotechnologies risquerait de changer notre relation à la nature. Et si nous envisagions une relation de type économique avec elle? Pourrions-nous réussir à nous «reconnecter» avec notre environnement?



Ce projet de design fiction « Paiement accepté? » se trouve donc au croisement des biotechnologies, de l'écologie et de l'économie. Il met en scène un collectif de biohackeurs, « les Empreinteurs ». Ce groupe lutte pour la mise en place d'une monnaie d'échange avec la nature. Pour illustrer et symboliser leur lutte, les Empreinteurs vont « s'augmenter » écologiquement afin d'annuler ou de rendre positive leur empreinte écologique. Ils vont créer, par le biais de la biologie de synthèse, différents types de modules de paiement corporels vivants.

Que penser d'un tel système? Le projet, qui vient critiquer la maladresse des êtres humains face à la nature, est un point de départ pour discuter.

LYCÉE
JACQUES
PRÉVERT

BOULOGNE-BILLANCOURT