DIPLÔMÉS

PROMOTION 2020

ARCHITECTURE INTÉRIEURE & DESIGN
DIRECTION ARTISTIQUE EN DESIGN GRAPHIQUE ET DIGITAL

ÉCOLE SUPÉRIEURE DES ARTS MODERNES
ESAM DESIGN

Édito p.05
Architecture intérieure / Design p.06
Direction Artistique en Design graphique et digital p.66

ÉDITO

2020 l'année de la rupture et de la solidarité.

Le 17 mars 2020 l'élan de l'année a été coupé.
Nous sommes tous retrouvés chez nous, groggy.
Isolés, il a fallu nous réinventer. Instantanément nous avons recréé une école virtuelle.
Assurer l'intégralité des cours, garder nos valeurs d'accompagnement et essayer de créer une communauté de l'école sur les réseaux sociaux ont été nos priorités.
Notre chance était de coordonner des designers que ce soit des professeurs ou des élèves. Des acteurs en recherche de nouveaux modes de vie, de nouveaux modes de communication et d'une grande adaptabilité.
Les membres de jurys se sont pliés aussi aisément aux soutenances sur Zoom, et aux Pdf interactifs.

Cette promotion 2020 a fait preuve d'une grande motivation et d'une grande ténacité. Nous lui souhaitons beaucoup de réussite dans l'avenir et la force de surmonter tous les obstacles.

Catherine EXER
DIRECTRICE

ARCHITECTURE INTÉRIEURE / DESIGN

Remerciements p.09
Camille ALBERT p.12
Estelle BREHON p.14
Chloé CHAPART p.16
Marie COULET p.18
Julie DER MATHEOSSIAN p.20
Muriel DESMICHELLE p.22
Laetitia FERRA-MAURY p.24
Franck HANDGRAAF p.26
Anaïs JAMES p.28
Dafna KATZ p.30
Maxime LAURENT p.32
Manon LEMARCHAND p.34
Claire LESCOP p.36
Jenna LEVET p.38
Éléonore MAJAULT p.40
Coline MANILEVE p.42
Corine MAZIERE p.44
Imene MEZIANE p.46
Adèle MOREAU p.48
Philomène REBILLARD p.50
Maxime ROBERT p.52
Marie SAINT-JACQUES p.54
Maria SOUTO GARCIA p.56
Déborah SROUSSI p.58
Claire TERNAULT p.60
Pierre-Louis TILLY p.62
Orlane VILLERONCE p.64

EN COULISSE

La promotion 2020 en Architecture Intérieure / Design remercie toute l'équipe pédagogique de l'ESAM Design et spécialement les professeurs de 5e année :

- Florian Bochard : Architecte, fondateur Atelier FB
- Joffrey Dieumegard : Docteur en esthétique, designer graphique
- François Doll : Architecte d'intérieur
- Samuel Gomez : Plasticien, infographiste
- Brigitte Kahane : Dirigeante de Pimliko, agence d'eco-design
- Raynaldine Molon : Architecte d'intérieur
- Sophie Roulet : Architecte, scénographe et journaliste
- Rébecca Vallée Selosse : Designer
- Olivier Védrine : Architecte
- Laure Caroline Semmer : Docteur en histoire de l'art
- Olivier Sireyzol : Architecte d'intérieur, directeur pédagogique
- Christian Tacha : Architecte d'intérieur

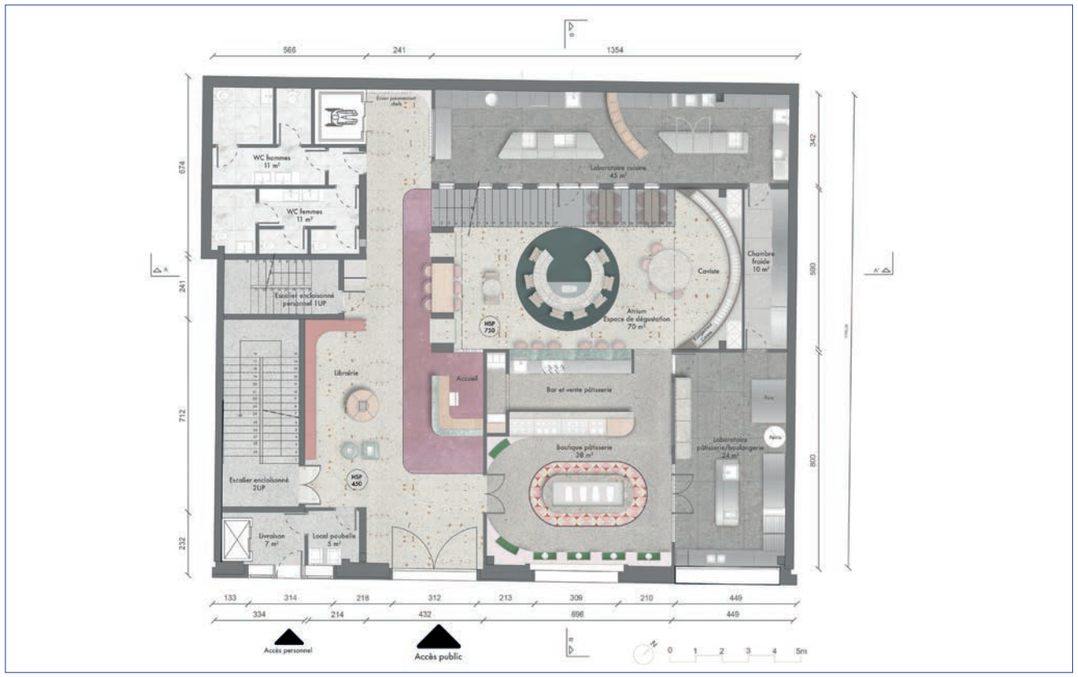
LES JURYS

L'ESAM Design et ses diplômés remercient les différentes commissions de jurys composées de :

- Pascal Allaman : Architecte d'intérieur, Pascal Allaman
- Marc-Antoine Avonde : Architecte d'intérieur
- Karine Aubertin : Architecte d'intérieur, IKEA
- Fernand Benmouffek : Architecte d'intérieur, Club Méditérranée
- Denis Christophe Biron : Architecte, Denis Biron architecte
- Elodie Boucher : Architecte d'intérieur, Elodie B
- Marion Bochirol : Architecte d'interieur, CFAI
- Arnaud David : Architecte d'intérieur
- Didier Dufour :Architecte d'intérieur, designer, CBRE
- Guillaume Genet : Architecte d'intérieur
- Isabelle Genyk : Architecte, docteur en architecture
- Olivia Hanemian : Architecte d'intérieur, CFAI
- Marion Lepetit : Architecte d'intérieur
- Didier Le Paslier : Architecte d'intérieur, Team Creatif
- Teddy Louison : Architecte
- Isabel Pechoux : Architecte d'intérieur, CFAI
- Line Pierron : Designer
- Philippe Tasso : Architecte d'intérieur, NOOOR
- Louis Jean Teixier : Architecte d'intérieur
- Vincent Tordjman : Designer
- François Raulin : Architecte d'intérieur, 3 bis architecture
- Erkan Varer : Architecte d'intérieur
- Christine Villevaux : Architecte, Agence ABVA
- Alain Voge : Directeur de l'agence Absolut Office
- Orelby Gonzalez : Architecte d'intérieur Chahan

Camille ALBERT

Architecte d'intérieur / Designer 2020 - camille.albert02@hotmail.fr



DISPLAY KITCHEN

Incubateur et espace de découverte culinaire

Les chefs cuisiniers sont confrontés à de nombreux obstacles à l'issue de leurs formations culinaires. Display Kitchen leur ouvre les portes en leur permettant de développer leur talent pour exceller. Cet espace de formation a pour but de leur donner les moyens pour s'exprimer, créant un terrain fertile pour leur créativité. Cet espace mutualisé permet une mise en réseau entre chefs mais également de se faire connaître du public. À l'égide des résidences d'artiste, Display Kitchen propose de découvrir les coulisses d'un restaurant.

DISPLAY PLATTER

Réhausse de table

Display platter est un présentoir de mets et pâtisseries. Cette réhausse est destinée à être installée en boutique en vitrine pour présenter les pâtisseries ou en centre de table dans le restaurant pour présenter plats et condiments. Le projet travaille sur les notions d'équilibre, de porte-à-faux. Ces jeux de formes en décalage permettent de mettre en scène les réalisations culinaires de différents chefs sur un même dispositif.

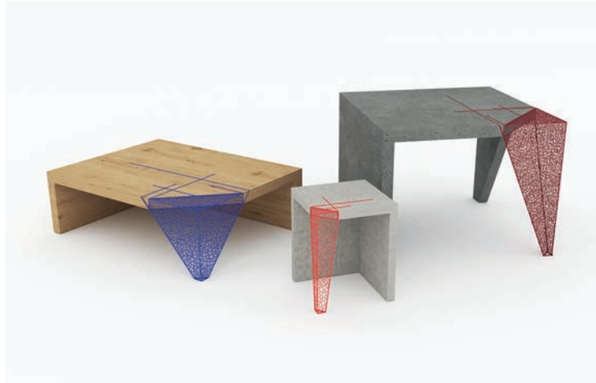
Estelle BREHON

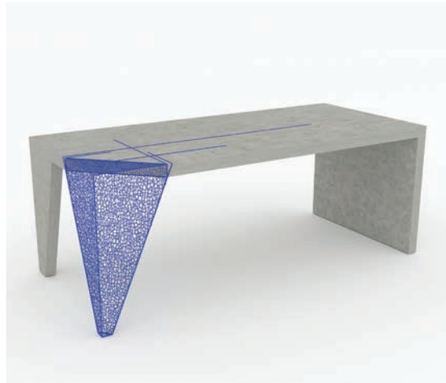
Architecte d'intérieur / Designer 2020 - estellebrehon@hotmail.fr

RÉCONFORTANT

Centre de soins pour militaires

Les militaires victimes de stress post traumatique au retour de missions extérieurs (OPEX) sont difficilement pris en charge par le système médical actuel, par manque de place et de personnel. RéconFORTant vient en aide aux militaires et à leurs familles afin de leur apporter un suivi sur le long terme : une deuxième famille, celle des frères d'armes vient se recréer dans ce lieu. Le fort de Chelles, ancien lieu de défense, reprend ses fonctions premières dans cette réhabilitation où la particularité du fort semi-enterré procure une sensation de protection.





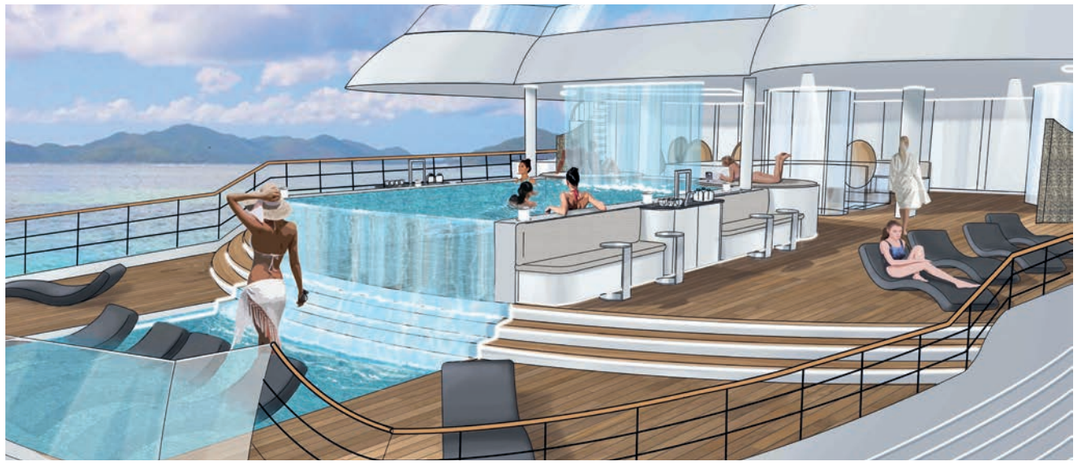
PATCH-IT

Table de repas

Patch-it s'adresse aux militaires et à leurs familles. Il s'agit d'une table de repas pouvant regrouper le militaire revenu de mission, sa compagne / compagnon et les enfants. Le repas est le moment où une famille se regroupe naturellement, c'est un moment privilégié, une pause dans la journée où l'on prend le temps de parler, de se retrouver et d'échanger tous ensemble. Le principe de la table Patch-it est de partir d'une table existante, solide et massive sur laquelle un pied a été fracturé. Ensuite, une prothèse est rajoutée afin de réparer cette table.

Chloé CHAPART

Architecte d'intérieur / Designer 2020 - chloe.chapart@orange.fr



WATERFALL : YACHT CRUISE

Un yacht de croisière dédié à la thalassothérapie

"Mobilis in Mobili" Jules Verne. L'idée de ce projet est de voyager sur l'eau dans l'eau afin de bénéficier au maximum des vertus de l'environnement marin. Les clients qui viendront faire une cure de thalassothérapie sur quelques jours auront une vue dégagée sur l'horizon loin de l'environnement qu'ils ont l'habitude de fréquenter. Il pourront ainsi faire le vide pour se projeter vers l'avenir. Afin de retrouver une échelle humaine et une atmosphère apaisante, cette croisière privilégiera la qualité avant la quantité. Une croisière intimiste exclusivement en Corse.

WATERFALL : SAINT-GEORGES

Une fontaine à contempler et pour se désaltérer

L'hydratation est un élément essentiel durant le parcours d'hydrothérapie. Ainsi, cette double fontaine attire le regard de par son mouvement constant et permet de venir savourer un verre d'eau Saint-Georges. Une eau de source Corse de grande qualité.

Disposée à différents endroits sur le yacht, les clients repartiront avec de nouvelles habitudes. Cette fontaine permet d'avoir une cure encore plus efficace sur le long terme.

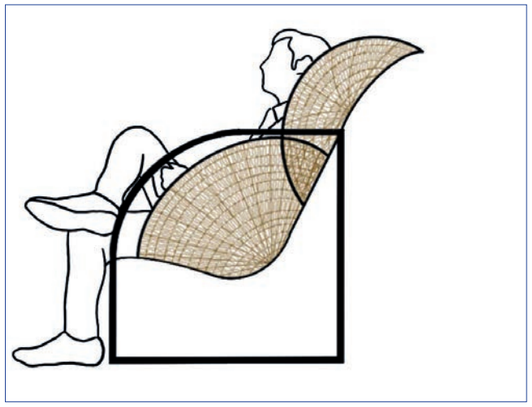
Marie COULET

Architecte d'intérieur / Designer 2020 - marie@coulet.fr

ARVERNE

L'Auvergne à Paris

Arverne est un espace où les auvergnats de Paris rendent hommage à leur histoire, à travers les arts et traditions populaires du Massif Central. Les arts et traditions populaires sont souvent vus comme désuet, cependant l'art de vivre des auvergnats reflètent leur caractère festif et inclusif. A travers les différentes figures présentent dans les danses traditionnelles du Massif Central, le lieu s'éveille et les espaces se déclinent.



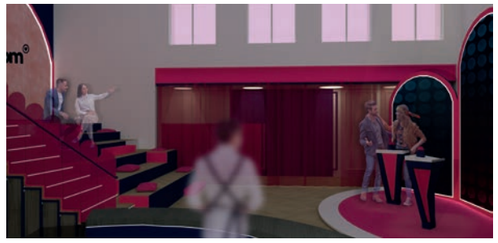
CAPÈU

Le fauteuil auvergnat

Capèu s'inspire du chapeau traditionnel folklorique d'Espalion pour sa forme. Le rotin de l'assise reprend les courbes dessinées par la structure en paille du chapeau, tandis que la structure métallique qui l'encadre vient le mettre en valeur tel un bijou dans son écrin.

Julie DER MATHEOSSIAN

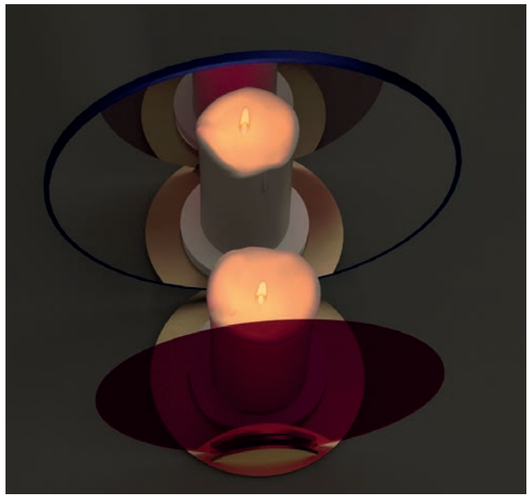
Architecte d'intérieur / Designer 2020 - der_matheossian@live.fr



ADOPTEUNMEC

Création d'un lieu dédié aux rencontres issues de sites de rencontres

Adopteunmec est un espace qui incitera les personnes inscrites sur le site à passer du digital au réel sans craintes et sans jugements extérieurs. Sur place différentes activités (faux mariage, faux bébé, aménagement, courses, jeux) attendent les futurs couples. Certains de ces espaces sont dissimulés au regard du visiteur par des passages secrets . L'idée est que l'on découvre la personne qui nous accompagne en découvrant le lieu...



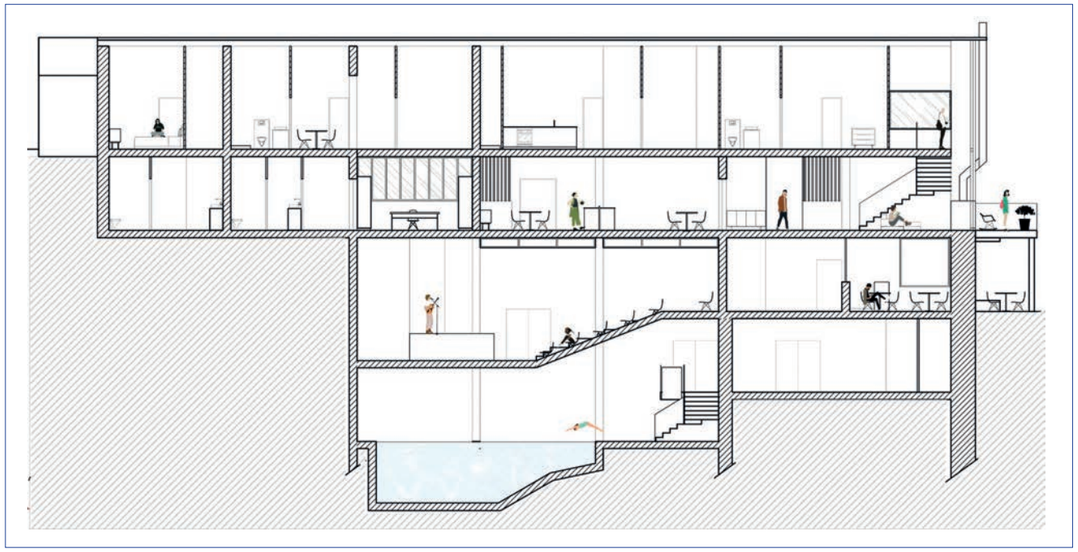
AMPLIFICATEUR D'AMOUR

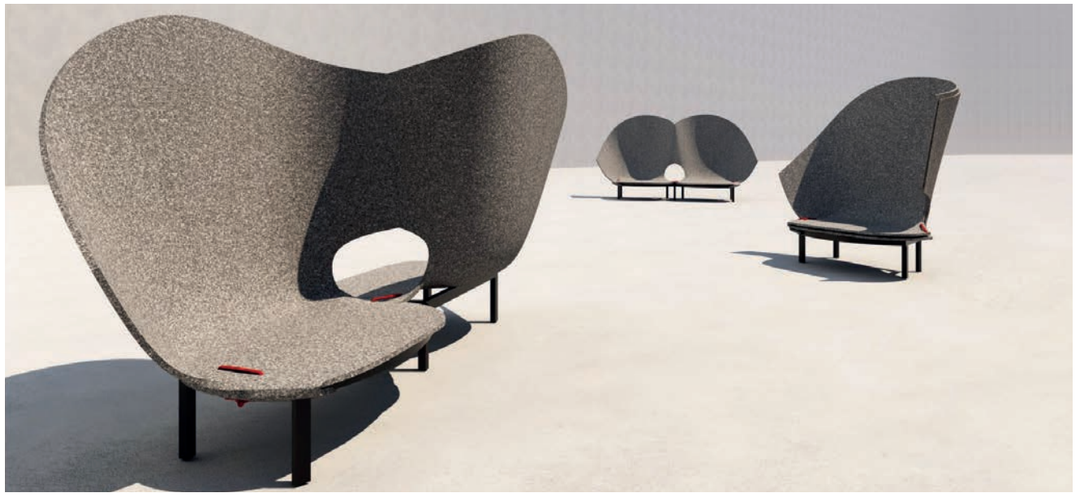
Un bougeoir au reflet infini

Ce bougeoir est composé d'un miroir, d'un miroir sans tain et d'une bougie à positionner entre les deux miroirs. L'effet visuel créé par la rencontre de ses miroirs produit un reflet infini et permet d'amplifier la lumière de la flamme.

Muriel DESMICHELLE

Architecte d'intérieur / Designer 2020 - muriel-benoit.desmichelle@orange.fr





LA PARENTHÈSE

Un lieu pour recréer le lien familial

Situé sur le Village Saint Philippe des Apprentis d'Auteuil, la Parenthèse, un ancien gymnase des années 60, est un lieu transitoire permettant d'accueillir les enfants du foyer socio-éducatif de ce village et leurs parents lorsqu'un droit de visite non médiatisé ou un droit d'hébergement est autorisé par le juge. Pour ces enfants, le besoin de recréer le lien familial ne peut se faire que dans un lieu chaleureux et rassurant, leur permettant, autour de diverses activités de partage, de se retrouver. La Parenthèse est pour cela un lieu à l'échelle humaine, recréant l'univers domestique.

MÖBIUS

Un fauteuil pour recréer le lien familial

Un fauteuil double-assise pour se réunir, se confier, sans se voir, avec la possibilité de se toucher ou pas, pour lire ou se reposer. Conçu à partir d'une seule pièce en feutre aiguilleté, il prend forme par un effet de pliage facile à mettre en œuvre et à nouer. Aussi simple qu'élégant, MÖBIUS, posé sur un piétement en métal cintré, est un fauteuil ergonomique contemporain, confortable et réalisé dans un matériau qui épouse les corps avant de retrouver sa forme initiale. Möbius peut se décliner, à partir du même patron plié différemment, en assise single ou en banquette.

Laetitia FERRA-MAURY

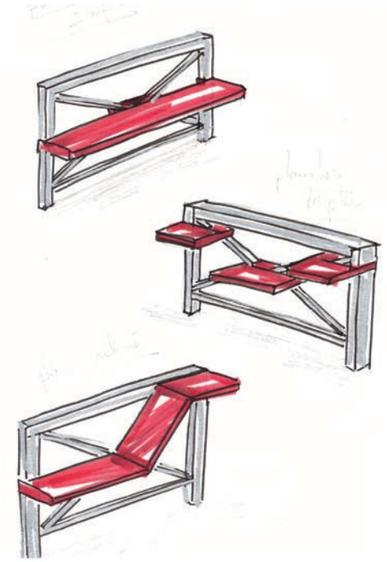
Architecte d'intérieur / Designer 2020 - laetitiafm@gmail.com

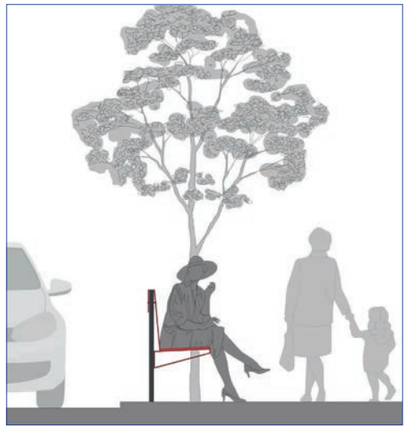
DE TOUTES LES HAUTEURS

Un centre médico-sportif

Nous pouvons tous être amenés à nous trouver dans une situation où notre motricité se trouverait réduite, de manière permanente ou temporaire. Cela a un impact direct sur notre santé et sur notre capacité à rencontrer des gens et à créer des liens.

L'idée est de lier la santé et le sport pour améliorer la prise en charge et la guérison des patients tout en leur permettant de rencontrer des personnes de tout horizon. Pour se faire, j'ai travaillé sur un centre médico-sportif.





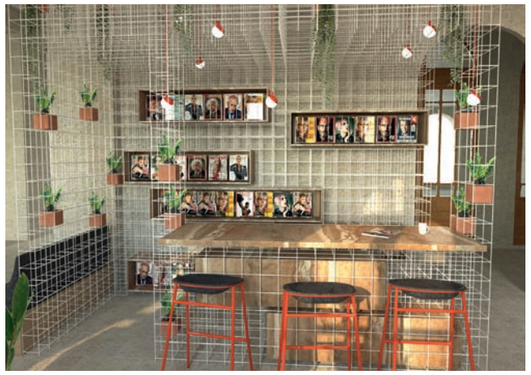
FAITES UNE PAUSE !

Mobilier urbain

J'ai travaillé à la création d'un mobilier urbain combinable avec le mobilier urbain existant. Travaillant autour de la motricité et de la difficulté à se mouvoir il était intéressant d'imaginer un élément pour s'arrêter et faire une pause. En partant des problèmes de motricité, j'en suis arrivée à travailler autour du thème de la prothèse. Aujourd'hui, celles-ci ne servent plus seulement à remplacer un élément manquant, elles deviennent des équipements qui peuvent améliorer les capacités du porteur.

Franck HANDGRAAF

Architecte d'intérieur / Designer 2020 - franck.handgraaf@gmail.com



ENTRE DEUX ÂGES

Résidence senior / Centre d'apprentissage Hôtelier / Hôtel 3*

Le projet est une hybridation entre un habitat senior, une école hôtelière et son hôtel 3 attenant.*
Il a pour but de créer une synergie entre seniors et étudiants, luttant ainsi contre l'isolement des premiers et la précarité des seconds.

Installé au cœur du centre ville Bordelais, il met à l'honneur les métiers de bouche dans un cadre mêlant classicisme et modernité, à l'image de ses occupants.

SALDO

Bascule à liquide

Saldo est un accessoire de table offrant une assistance lors du transfert de liquide de la bouteille au verre.
Le projet naît d'une réflexion autour de la perte de motricité de la population à mesure qu'elle avance en âge.

Il permet de maintenir une liberté d'action aux personnes rencontrant des faiblesses physiques et musculaires mais également de favoriser l'autonomie des plus jeunes.

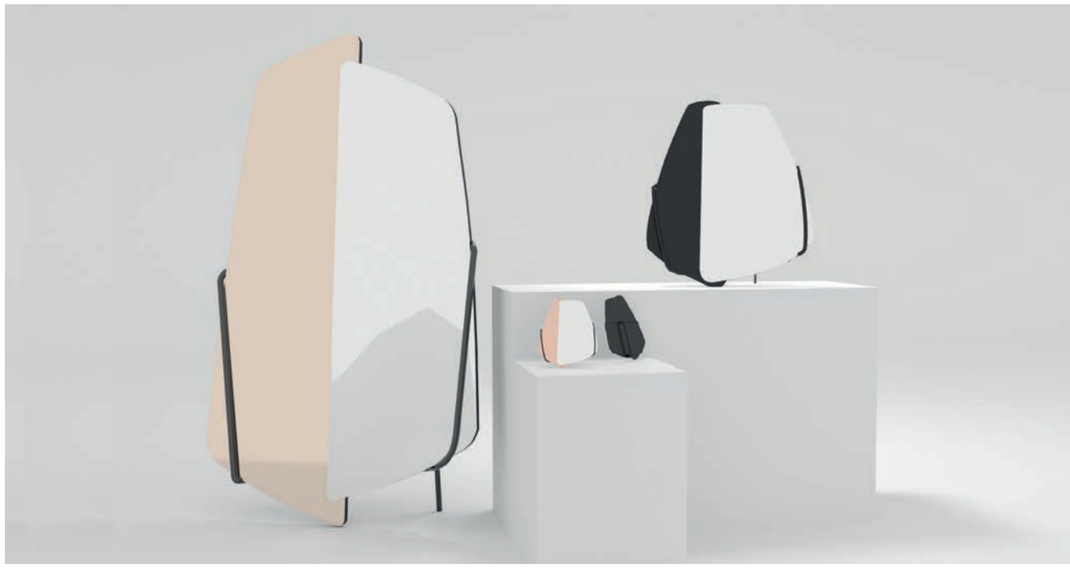
Anaïs JAMES

Architecte d'intérieur / Designer 2020 - anais.tantely@gmail.com

LA GRANGE

Centre d'art thérapie

L'art thérapie est une pratique qui nécessite d'accompagner le patient dans une démarche créative à l'image du processus thérapeutique. Le lieu dans lequel s'exerce l'art thérapie doit ainsi lui permettre de se sentir en confiance pour se libérer des barrières qui lui sont propres et laisser sa créativité et son corps s'exprimer. Le but de ce projet est de proposer au patient un espace de calme et de sérénité, dans lequel il se sent contenu, enveloppé, mais pas enfermé.



SYMBIOSIS

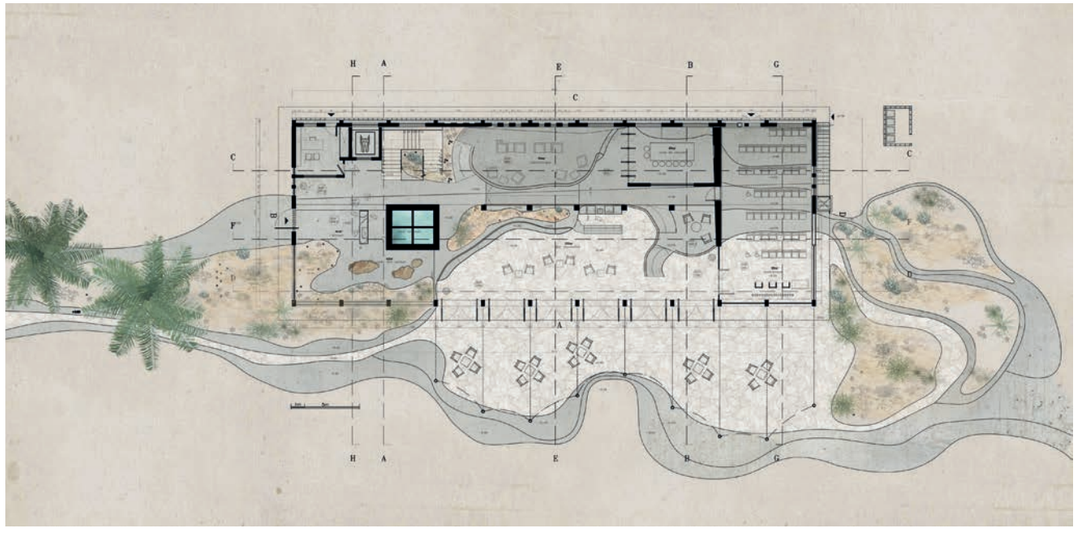
Un miroir pour se regarder à deux

Face à un miroir, nous sommes confrontés au regard que l'on porte sur nous-même et l'acte de se regarder est très individualisé. Symbiosis permet ainsi de changer de point de vue et de partager un regard commun à deux individus. Symbiosis est composé d'un double miroir entouré d'un ruban métallique qui symbolise le lien entre les deux usagers. Il se décline en miroir à poser et en miroir face à main. Trois coloris sont disponibles en plus du miroir classique afin de créer plusieurs possibilités de duos de couleurs.

Dafna KATZ

Major de Promo
Félicitations du Jury

Architecte d'intérieur / Designer 2020 - lmisnana@hotmail.com



-430

Un lieu de vie et de recherche

Au bord de la Mer Morte, un camp militaire abandonné devient un lieu où cohabitent touristes et chercheurs : -430, le point le plus bas au monde. Cette rencontre au travers de l'architecture va se concrétiser en transmissions et partages de connaissances. -430 c'est un bâtiment principal et un ensemble des petites unités, le tout inscrit dans un paysage unique. Ce paysage est la matière première du projet. Par le prolongement des lignes topographiques environnantes et l'utilisation des matériaux le composant, il est au cœur du bâtiment. -430 révèle le site dans lequel il est inscrit.

PALM

Lumière individuelle

Palm est une lumière individuelle pour accompagner les déplacements nocturnes en extérieur.
Une version poétique de la lampe de poche et une version contemporaine de la lampe à l'huile. Ergonomique, PALM épouse la paume de la main et prolonge celle-ci de son halo lumineux. Dotée d'un anneau, on la porte sur son index ou son majeur.

Maxime LAURENT

Architecte d'intérieur / Designer 2020 - maxime_91@hotmail.com

EAUTOMATIC

La laverie automatique

Thermomètre d'un quartier et lieu de rencontre les laveries ont toutes une histoire à raconter. Implantée sur le site d'une ancienne station service et garage automobile, l'utilisateur pourra profiter des services proposés pour optimiser son temps d'attente pendant le programme de sa machine. Pensé autour de la sensibilisation écologique et de la consommation de l'eau , l'utilisateur pourra partager, apprendre, jouer, travailler ou simplement patienter.

LE LOMBRICOMPOSTEUR

Composteur citadin

Objet atypique et écologique le Lombricomposteur est un composteur compact destiné aux petites surfaces. Pensé comme un meuble sculpture, ces pots en terre cuite contrastent avec le pied en acier minimaliste pour apporter une élégance à l'objet. Il est décliné en modèle de desserte pour la cuisine et en table basse jardinière pour les enfants.

Manon LEMARCHAND

Architecte d'intérieur / Designer 2020 - manonlmchd@gmail.com

LA MANUFACTURE

Concevoir et consommer les vêtements autrement.

La Manufacture est le fruit d'une réflexion autour de deux lieux distincts. Partagée entre ateliers de confections à Roubaix et boutique à Lille, elle à pour vocation de soutenir aussi bien les créateurs indépendants, en leur offrant un espace de travail clé en main et une vitrine de vente pour les aider à se développer, que les consommateurs en les guidant vers un choix de consommation textile responsable et réfléchi. Elle promeut le lien entre les acheteurs et les créateurs, la personnalisation, l'appropriation et la compréhension.

MOOV'

La cabine d'essayage mobile.

MOOV' est un paravent, mais aussi une cabine d'essayage, ou pourquoi pas un porte manteau. Elle est tout à la fois. Ouverte ou fermée, chacun l'apprivoise comme bon lui semble. Composée de 3 panneaux, agrémentés par un miroir, un portant, une tablette ainsi qu'un pouf amovible, elle permet de mutualiser les usages et d'accompagner les essayages vestimentaires avec mobilité et flexibilité. Egalement déclinable en divers coloris, matériaux et dimensions, toujours sous la même forme.

Claire LESCOP

Architecte d'intérieur / Designer 2020 - clclairelescop@gmail.com

LAISSER UNE TRACE

Lieu de recueillement pour tous

Mon projet consiste en la création d'un crématorium permettant d'accompagner l'Homme dans les étapes psychologiques du deuil à travers l'architecture : avant, pendant et après la crémation.

LAISSER UNE TRACE

Fontaine à fumée

Cet objet amène à la contemplation et à la méditation. On observe le parcours de la fumée qui défile le long de la paroi à l'aide d'un encens à reflux.

Jenna LEVET

Architecte d'intérieur / Designer 2020 - jenna.levet@gmail.com

FAMILY CONNECTION

Un espace d'accueil

Le projet Family Connection propose un espace d'accueil pouvant recevoir, en pré- et/ou en post-adoption, des familles et des enfants adoptés de 5 à 17 ans. Ce lieu est conçu dans le but d'aider au développement des liens familiaux dans le cadre d'une prévention face aux difficultés liées à l'adoption, avec trois thèmes principaux : le jeu, la culture et la thérapie. Dans une filiation biologique, le symbole le plus représentatif de cet état est certainement l'image de l'arbre, qui représente l'arbre généalogique et par conséquent, la famille.

MODULA

Un assise personnalisable

Modula est une assise composée de quatre éléments, dont trois formes différentes qui se prêtent à de nombreuses combinaisons permettant aux enfants une personnalisation de l'assise. Cette composition de forme libre permet à l'utilisateur de modifier le fauteuil en fonction de ses humeurs et envies tout en restant sécuritaire et léger pour les enfants.

Éléonore MAJAULT

Architecte d'intérieur / Designer 2020 - eleonore.majault@gmail.com

ÉCOLE DE LA VILLA

L'école en déformation

Lorsque nous regardons l'école élémentaire d'aujourd'hui nous nous apercevons que celle-ci n'a pas changé dans sa forme. Au regard de l'évolution des modes de vies et de la société l'école ne répond plus aux besoins des enfants. Par mon envie de redonner un autre visage à l'école et afin de proposer une architecture en adéquation avec les pédagogies enseignées aux enfants, mon projet s'est tourné autour de la déformation et de la remise en forme des espaces.

LUDEQ'

Un jeu ludique et éducatif

Ludeq' est un tapis éducatif dédié aux enfants de 6 à 10 ans. Il se compose de trois panneaux liés entre eux qui peuvent s'utiliser à plat ou en volume et composer un cabane. Des panneaux d'activités ludiques et éducatives sont intégrées sur chaque face.

Les accessoires sont rangés dans des pochettes zippées et placées à côté du plateau de jeu.

Coline MANILEVE

Architecte d'intérieur / Designer 2020 - cmanileve@hotmail.fr

PERM'OLERON

Espace de sensibilisation à la permaculture, au cœur de la vie locale

Situé sur l'Île d'Oléron, et en prise avec les préoccupations actuelles, le projet de Perm'Oléron se veut être un lieu de sensibilisation intergénérationnel à la permaculture, au jardinage écologique, au bien manger et à la préservation de l'environnement.

Ce projet s'articule autour de différents pôles : Installations et espaces dédiés aux activités liées aux récoltes, Espaces de formation et découverte, Restaurant, Espace vente et Logements pour les personnes travaillant sur place, saisonniers et vacanciers en stage découverte.

MOSAÏQ'

Set de dégustation

Ce plateau de dégustation en céramique se compose de cinq éléments indépendants destinés à être assemblés, formant alors un objet à la fois ludique, géométrique et asymétrique. Cet objet aux couleurs vives présente un plateau en bois d'olivier pouvant être utilisé comme planche à découper et quatre contenants en céramique, dont trois destinés aux amuse-bouches et un à la sauce. Compacté ou dispersé, Mosaïq' se partage selon les envies.

Corine MAZIERE

Architecte d'intérieur / Designer 2020 - corine.maziere@free.fr

EN-QUÊTE DE SENS

Un centre d'information

Un centre d'information sur les métiers d'art pour les personnes en reconversion professionnelle.
Ce centre situé dans le 16è arrondissement de Paris propose aux personnes en reconversion de découvrir les métiers d'art des domaines d'activités de la mode et de l'accessoire et du textile. Les personnes pourront ainsi tester, via des stages de formations auprès d'artisans d'art, les techniques et savoir-faire avant de choisir une formation.

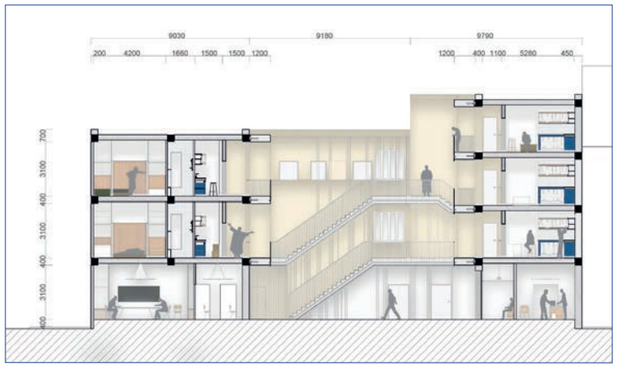
RECTO-VERSO

Luminaire

Un luminaire d'ambiance suspendu et mobile
"Un luminaire léger comme l'air
Qui bouge au moindre brin d'air
que l'on peut voir à l'endroit et à l'envers
Et qui reflète sa lumière sur sa sphère."

Imene MEZIANE

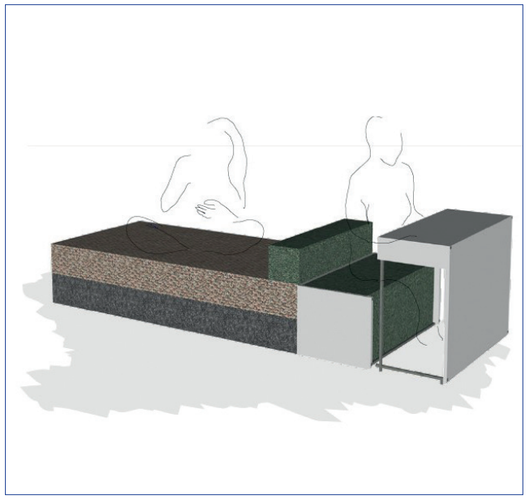
Architecte d'intérieur / Designer 2020 - meziane.imene92@gmail.com

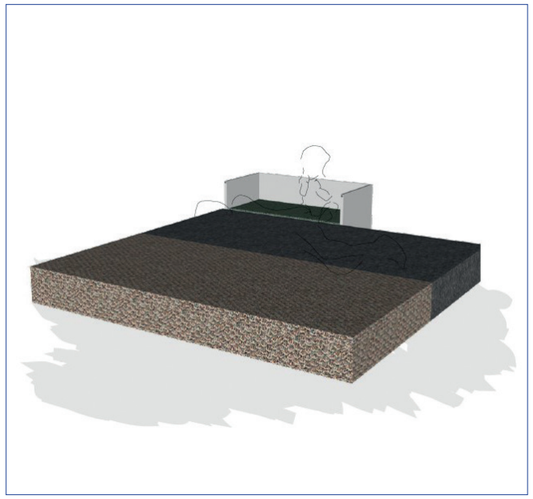


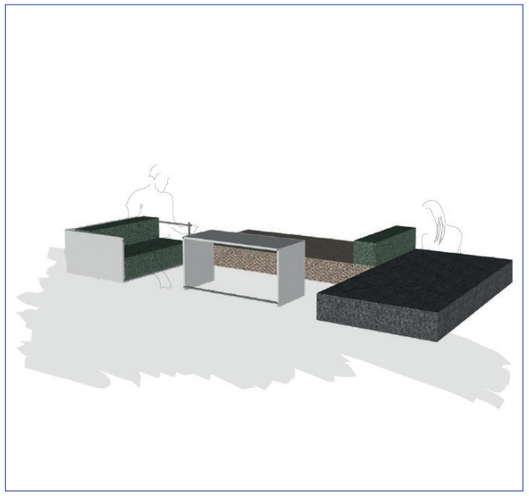
GRAND HÔTEL MIGRATOIRE

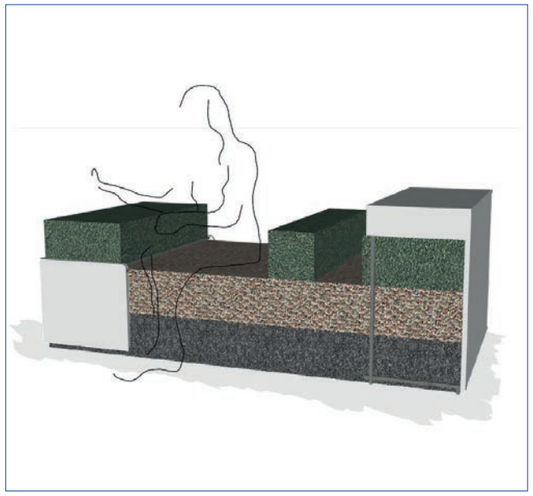
Un Habitat transitoire pour demandeurs d'asile

Comment repenser un lieu de logement transitoire pour les demandeurs d'asile ?
Inspiré des hôtels garnis, l'hôtel migratoire propose un habitat transitoire pour les demandeurs d'asile avec des espaces intimes qui regroupent les besoins fondamentaux tel que : se nourrir, se laver, se reposer et des espaces partagés afin d'accompagner accueil et l'intégration, en proposant des services qui facilitent leur quotidien dans les démarches administratives, qui occupent le quotidien et aide à l'insertion sociale.









ENSEMBLE

Pour un espace de vie modulable

À partir de sept éléments simples formant assises et tables, juxtaposés ou superposés, "Ensemble" permet une multitude de compositions pour une liberté de forme et de fonction dans un espace intérieur.

Adèle MOREAU

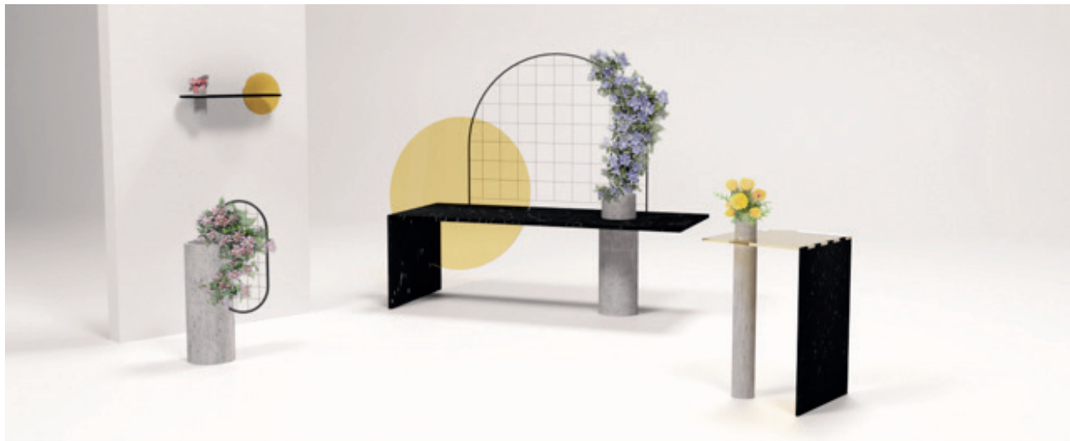
Architecte d'intérieur / Designer 2020 - moreau.adele@yahoo.fr

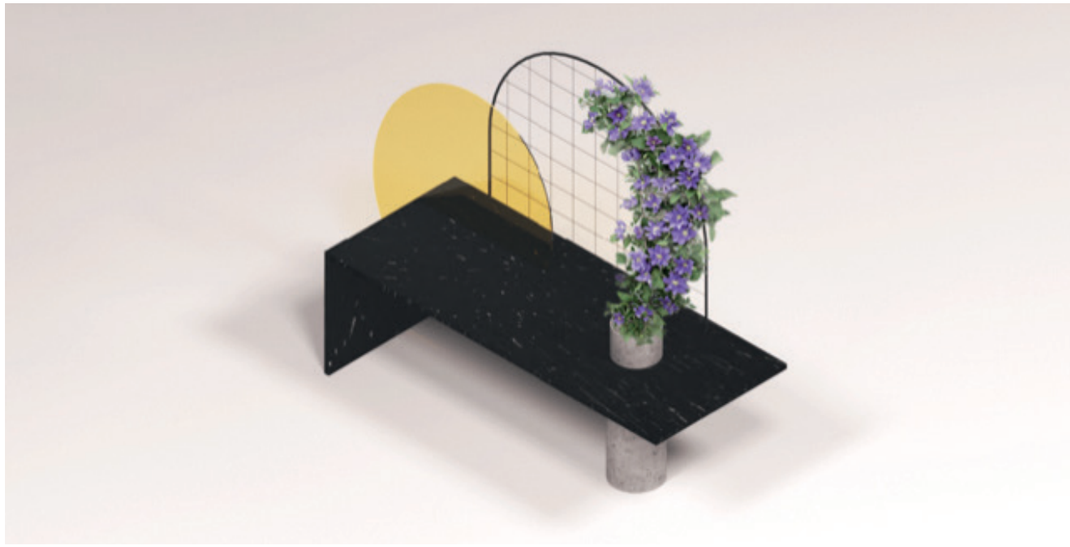
LA FOURMILIÈRE

Une résidence étudiante

La Fourmilière est un projet de résidence étudiante, centrée sur le partage communautaire et l'écologie.
Pour susciter cette entraide, les résidents doivent participer à la vie active du lieu pour son bon fonctionnement et profiter ainsi de quelques avantages.

Comme les petites fourmis, l'union fait la force !





FIGURE

Un banc extérieur

Figure, est un banc d'extérieur végétalisé, et permet d'accueillir deux personnes. Il se compose de cinq éléments géométriques.
La collection complète Figure se compose de plusieurs objets : le banc, l'étagère murale, le pot de fleur et le guéridon. Chaque pièce de mobilier est pensée comme un jeu d'assemblage entre les différents matériaux, tout en ayant en commun le végétal.

Philomène REBILLARD

Architecte d'intérieur / Designer 2020 - rebillard.philomene13@gmail.com

ECO MIROIR

Concept store

Cet espace propose des produits de beautés éco-responsables haut de gamme dans un espace pensé en respectant cette philosophie. On y trouve aussi bien des espaces de ventes, de découvertes ou de bien-êtres dans un environnement néo-classique féminin.

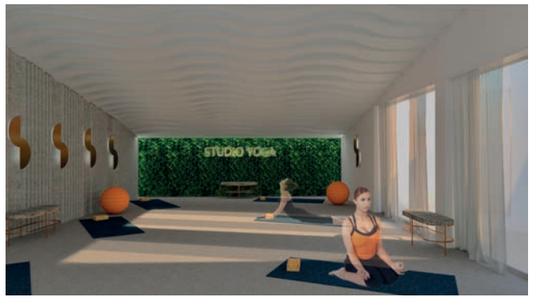
L'IMPARFAIT MIROIR

Miroir à poser

L'imparfait Miroir est proposé pour un usage retail. Il est recto verso ainsi son utilisation est multiple. C'est un objet précieux qui propose un visuel étonnant, intriguant. On se demande si c'est la pierre qui est venue enrober le miroir ou le miroir qui est venu se camoufler dans la pierre. L'imparfait Miroir propose un contraste entre la pierre minérale, massive, brut, lourde et le miroir, l'objet précieux, raffiné reflétant une clarté et une transparence.

Maxime ROBERT

Architecte d'intérieur / Designer 2020 - maximerobert82@hotmail.fr



DECIBEL

Pause sonore en milieu urbain

Les grandes villes au bord de l'asphyxie sonore. 82% des français préoccupés par les questions relatives au bruit. Création d'un lieu redonnant une place centrale au silence en plein cœur de Paris. Cette nouvelle adresse s'articulera autour de trois axes : le soin, la sensibilisation et la détente.

Offrir un nouveau cadre et un accompagnement aux personnes souffrant de pathologies auditives. Proposer un parcours autour du son et du silence et expérimenter le silence absolu. Sensibiliser l'usager et lui permettre de trouver son équilibre acoustique.

COPPER 31

Dualité silence / son

La collection COPPER 31 est née de la réflexion d'un lieu autour du silence situé au 31 boulevard du temple à Paris. À l'origine de cette collection : la mousse agglomérée issue de filières de recyclage. Matériau reconnu pour ses propriétés acoustiques absorbantes et son apparence minérale proche du granit et du terrazzo.
En complément : le cuivre comme élément structurel et matériau contrastant. La mousse fait écho au silence et le cuivre au son.

Marie SAINT-JACQUES

Architecte d'intérieur / Designer 2020 - marie_melanie972@hotmail.com

MES PARENTS ET MOI

Un espace pensé pour nous

L'arrivée d'un enfant est un événement qui chamboule le quotidien. Mes parents et moi est un lieu pensé pour renforcer les liens entre les parents et leurs enfants. On y retrouvera des espaces de partage et d'échange parent-enfant mais aussi des espaces dédiés au bien être et au lâché prise des enfants; ainsi qu'une garderie permettant aux enfants de rester en éveil et de jouer avec d'autres enfants pendant que leur parents prennent du temps pour eux. Toutes ces fonctions contribuent à améliorer la relation du parent-enfant.

ÉQUILIBRÉE

Table d'appoint modulable

Équilibrée est une table d'appoint proposée en kit. Cet objet est composé de trois pièces distinctes qui, assemblées s'équilibrent. La table d'appoint est combinable en multipliant les éléments. Cela permet de créer plusieurs propositions différentes.

Maria SOUTO GARCIA

Architecte d'intérieur / Designer 2020 - m.souto.garcia@gmail.com

ALÉN

Centre culturel rurbain

Alén est un projet qui essaie de s'inscrire dans la réponse actuelle à la problématique culturelle contemporaine rurale, rapprochant la culture d'une population isolée dans un endroit à mi-chemin entre la ville et la campagne. Avec pour philosophie de lier art contemporain et savoir-faire traditionnels, ce centre culturel rurbain, a pour vocation être l'axe dynamiseur d'un territoire rendu muet par les pouvoirs administratifs de la région. Hacker l'imaginaire traditionnel pour le convertir en un imaginaire 2.0.

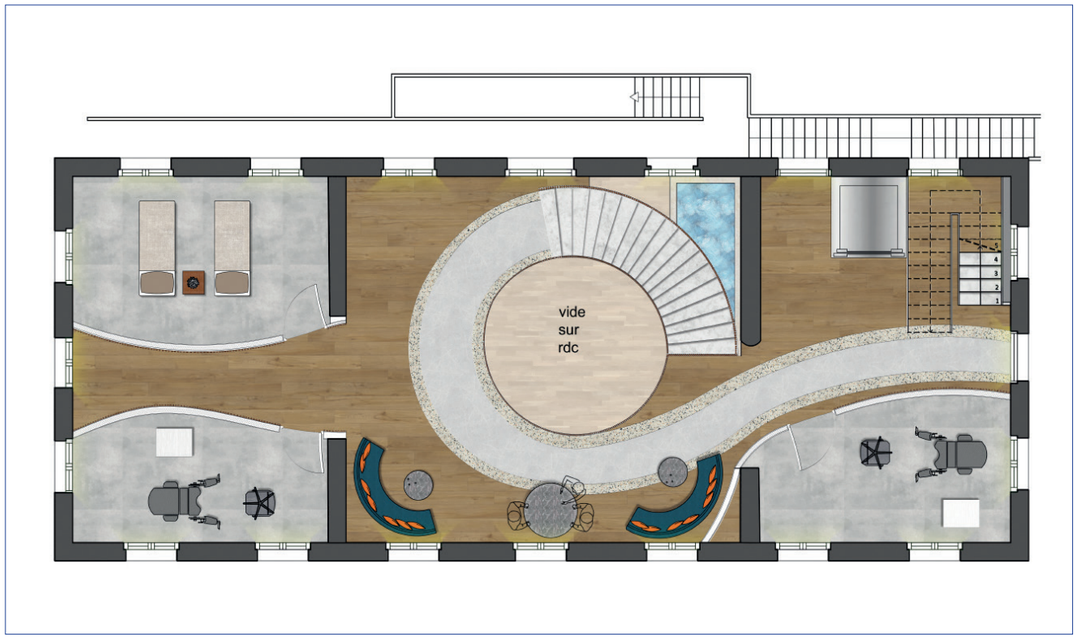
ALÉN CADEIRA

Fauteuil pour espace publique culturel

"Les voix qui s'entrecroisent, la brise d'été, le jeu de chaises jusqu'à ce que chacun trouve sa place avec les siens, le coucher du soleil... 3, 2, 1... le film commence." L'assise Alén Cadeira est née des meilleurs souvenirs d'été d'une jeune fille. Elle est inspirée des transats de cinéma à l'air libre, mais avec un regard contemporain, mêlant formes et matériaux pour créer un pont entre tradition et contemporanéité. Un assise nomade, que l'on peut déplacer dans l'espace pour donner lieu à différentes situations et qui transforme les espaces statiques.

Déborah SROUSSI

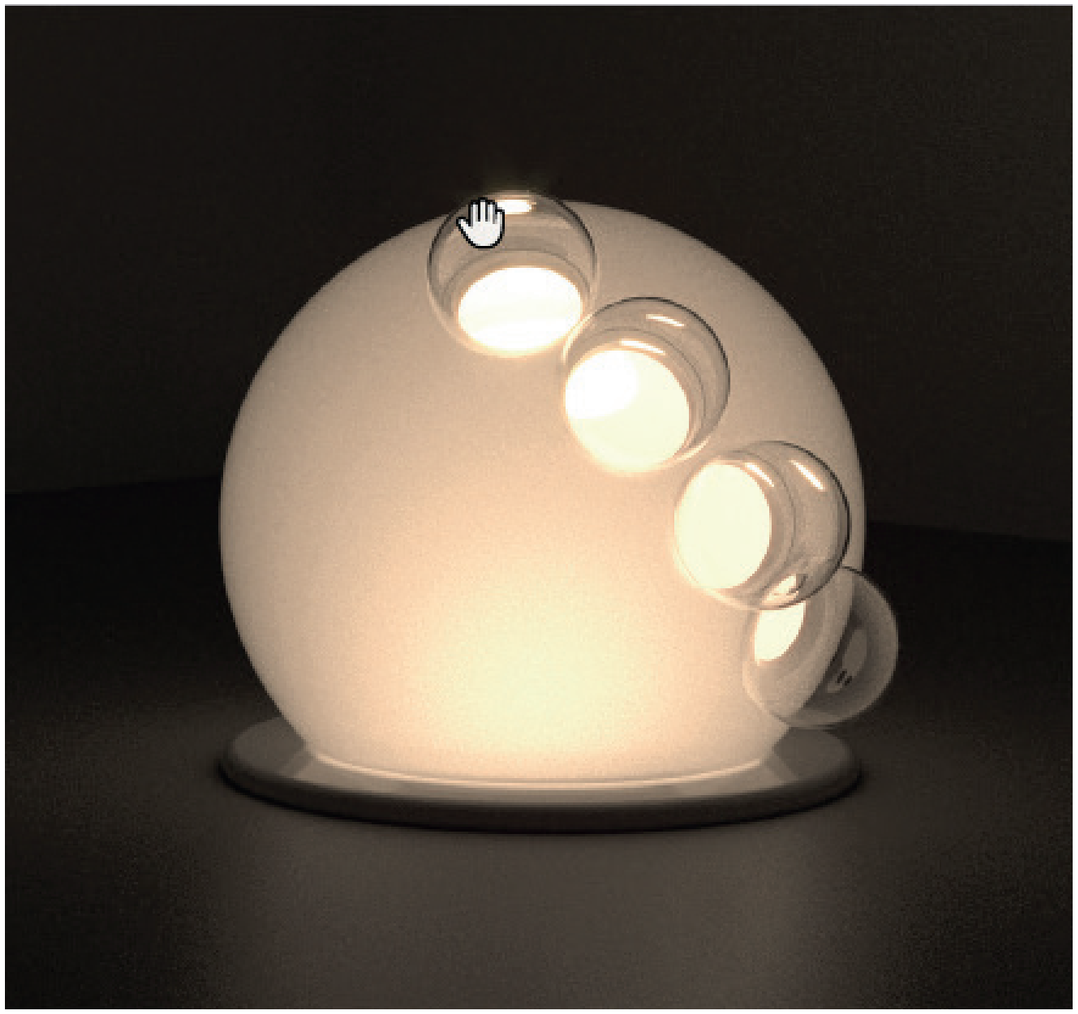
Architecte d'intérieur / Designer 2020 - deborah.sroussi@gmail.com



LA MAISON DE LA PMA

Une architecture

La maison de la PMA est un lieu pour les personnes nécessitant une aide médicale pour la conception d'un enfant. L'enjeu architectural est de faire dans ce lieu une architecture domestique ou hôtelière afin de procurer plus de bien être aux patients et d'augmenter le taux de réussite des traitements



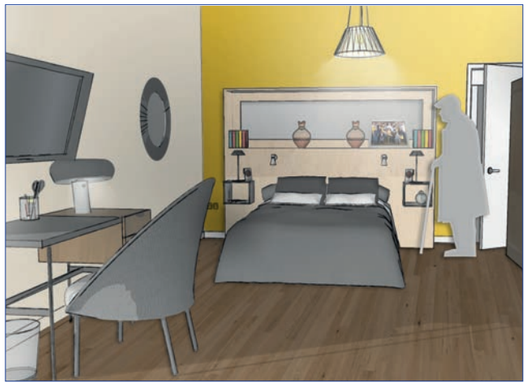
LA CELLULE

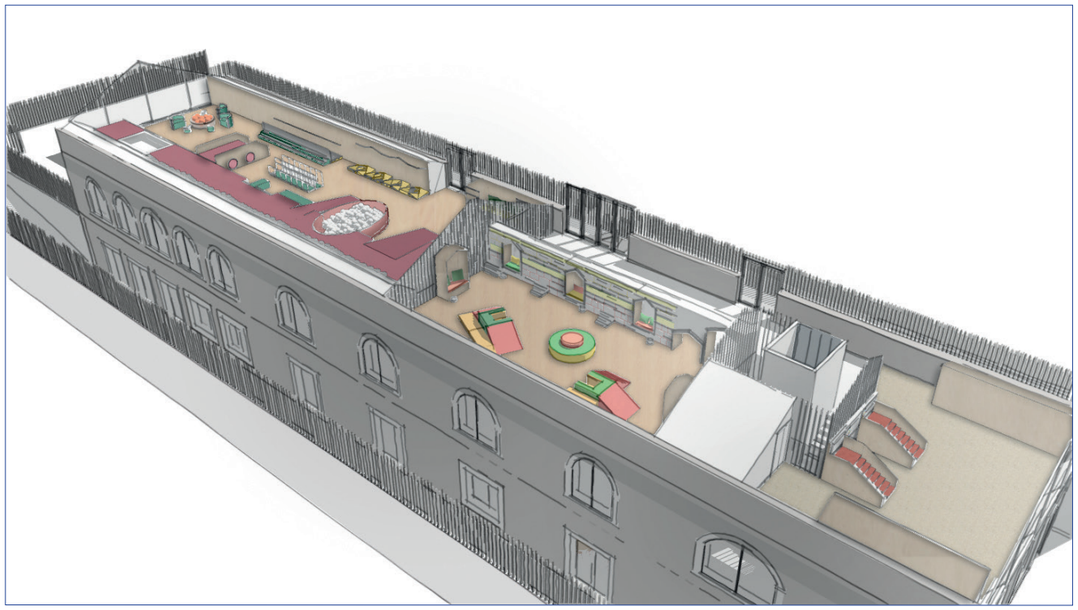
Une lampe

La cellule est une lampe inspirée par l'ovule et la forme cellulaire en générale dans l'infiniment grand ou au contraire l'infiniment petit.

Claire TERRAULT

Architecte d'intérieur / Designer 2020 - claire.de.villoutreys@orange.fr

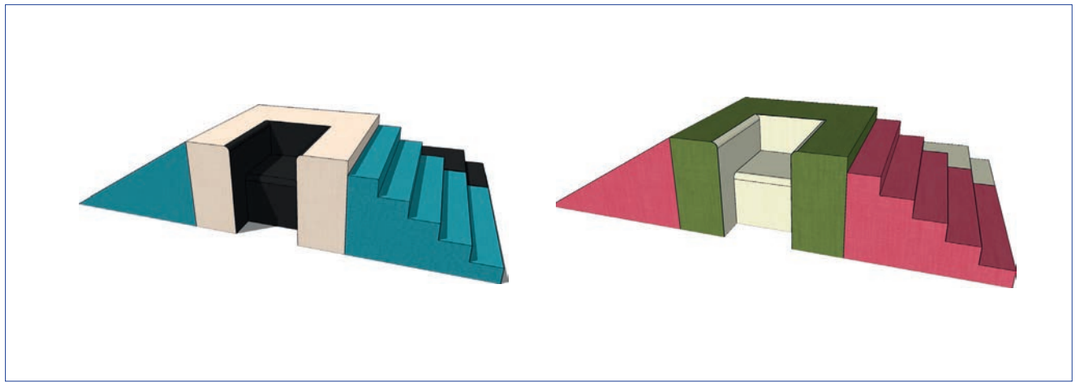


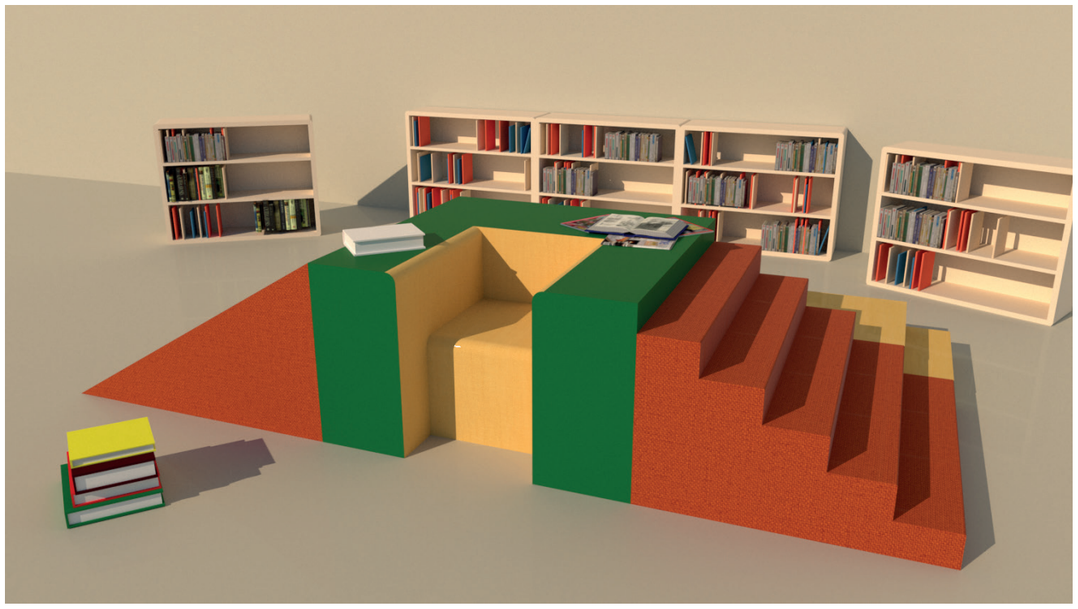


LE 7 PATTES DE BATIGNOLLES

La rencontre des âges extrêmes

"Le 7 pattes de Batignolles", est une maison de retraite, une crèche et surtout un lieu de rencontres intergénérationnelles. Le besoin de dynamisme des anciens est apporté par les plus jeunes lesquels trouvent des racines en leurs aînés. Les moments de partage se font autours d'ateliers ludiques, rassurants et chaleureux permettant à chacun de transmettre une part de soi. Le bâtiment, situé dans la ZAC Clichy Batignolles, est à la croisée des époques : il est le témoin d'un passé, au cœur d'un quartier du futur.





MISE À NIVEAU

Une assise

Assise combinable avec différents modules souples permettant aux enfants de "grimper" pour se mettre à niveau de l'adulte lors des séances de lecture. Le senior est au centre de l'ensemble, les enfants sont installés sur la plateforme. Cette assise est conçue pour être à la fois confortable pour les aînés et ludique pour les enfants.

Pierre-Louis TILLY

Architecte d'intérieur / Designer 2020 - tillypierrelouis@gmail.com

MOUNTAIN OF THE SEA

L'empreinte de la montagne

L'escalade, une discipline qui fait travailler toutes les parties du corps comme le mental en grimpant d'un point A à un point B sur une surface verticale. Ces dernières années, celle-ci a fortement évolué devenant accessible à un public plus large, grâce à l'arrivée des "Block Parks". Ce nouvel équipement urbain a changé la mentalité des grimpeurs et la philosophie même de l'escalade voire même jusqu'à la perdre. Mountain of The Sea a pour objectif d'être un lieu où l'on va pouvoir apprendre cette discipline mais dans un univers destiné à cette culture qu'est l'escalade..

PEAK

Un morceau de la montagne

La gourde PEAK est un contenant transportable en aluminium injecté conçu de la même manière qu'une prise d'escalade. Dans l'approche conceptuelle c'est un rocher pris depuis la montagne qui a été taillé par la suite pour devenir une gourde.

Orlane VILLERONCE

Architecte d'intérieur / Designer 2020 - orlane.villeronce@gmail.com

SURÙ

Maison des arts autochtones de Guyane

La Guyane, petit bout de terre amazonien, est un territoire unique en France dont l'importante richesse artisanale provient de ses diverses populations natives ou immigrées. Une question : Comment valoriser l'artisanat guyanais au profit de ses populations locales ?

Ma réponse : Transformation un vieil hôtel de Cayenne en centre culturel pour promouvoir l'artisanat à son juste équilibre,sans ni trop le vulgariser ou le sacraliser, en un lieu avant tout humain et responsable.

FILO

Le fauteuil à bascule

Le fauteuil à bascule FILO est une assise d'extérieur issue de la rencontre entre l'artisanat amérindien et le design contemporain.
Il marie le végétal de son tressage en fibres d'arouman aux lignes graphiques et filaires de sa structure en acier.

Hybridation entre le fauteuil de planteur et le rocking-chair, le fauteuil FILO est une invitation à la détente et au "laisser aller", berçant ses utilisateurs au rythme doux de ses balancements.

DIRECTION ARTISTIQUE EN DESIGN GRAPHIQUE ET DIGITAL

Remerciements p.69
Maxence DAVID p.70
Théo LANGET p.72
Élodie LEFEVRE p.74
Viviane MORETEAU p.76
Zahra NEHME p.78
Dimos PETSAS p.80
Lucile RAACH p.82
Maia Antonella RAMIREZ p.84

EN COULISSE

La promotion 2020 en Design Graphique et digital remercie toute l'équipe pédagogique de l'ESAM Design et spécialement les professeurs de 5e année :

- Bernard Beney : Libre penseur
- Brigitte Kahane : Dirigeante de Pimliko, agence d'eco design
- Nicolas Hoareau : Motion Designer
- Jonathann Labat : Directeur Artistique en Packaging
- Anne Le Bris : Directrice de l'agence 1703 FACTORY
- Michel Miri : Directeur de création / Directeur de l'agence Dojo
- Hubert Munier : Directeur de création et Brand Designer / Directeur de M l'Atelier
- Laure Prédine : Directrice artistique

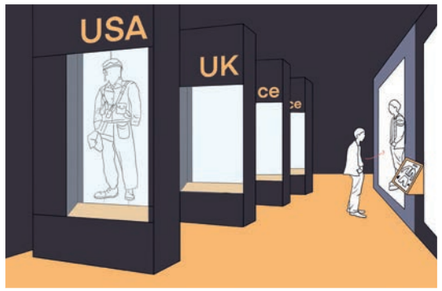
LES JURYS

L'ESAM Design et ses diplômés remercient les différentes commissions de jurys composées de :

- Pierre Berget : Directeur de crétaion, Be Dandyr
- Simon Bouanich : Directeur artistique, Pulp Design
- Jérôme Corgier : Directeur artistique, Atelier Pariri
- Yann Chapotel : Directeur artistique
- Johan Debit : Designer et co-fondateur, Brand Brother
- Joffrey Dieumegard : Professeur
- Delphine Girard : Historienne de l'art
- Helène Guibert : Directrice artistique, CBA
- Axelle Hajduk :Type designer
- Helène Ichbiah : Fondatrice, ICH & KAR
- Julien Legendre : Brand designer
- Hadrien Lopez : Directeur artistique
- Francoise Soavie : Directrice artistique, SOAMS
- Charles Stephan : Directeur artistique et fondateur LES MOUTONS SAUVAGES
- Lisa Sturacci : Directrice artistique, PRINT DIGITAL
- Camille Vincent : Directrice de création, 4uatre

Maxence DAVID

Directeur Artistique en design graphique et digital 2020 - davidmaxence@outlook.fr



MUSÉE D'ARROMANCHES

Espace historique sur le débarquement de Normandie

Le musée d'Arromanches avait besoin de refaire son image pour paraître plus actuel.

Pour créer cette identité, j'ai repris trois éléments qui le caractérisent, à savoir les ponts flottants d'Arromanches, leur mode de construction, et la forme des drapeaux alliés.

Ce logo prend donc son inspiration à la fois du musée et de son environnement, recréant les initiales du musée "M,D et A ". Il se veut modulable dans ses applications graphiques.

Je l'ai ensuite décliné sur plusieurs support : web, papeterie, sacherie, affichage, signalétique et scénographie.

TRÉPAS OR NOT TRÉPAS

L'art de la survie au cinéma

L'enjeu de ce mémoire est de comprendre comment et surtout pourquoi les réalisateurs utilisent dans leurs films le thème de la survie et/ou des survivants. En somme, quel est le véritable but des survivals ? Dans le cinéma, en tant qu'art, un film est porteur de message. Dès que l'on parle survie au cinéma, on comprend que les protagonistes risquent de souffrir, voire même de mourir dans le film. Cependant, si l'on creuse un peu, on peut vite s'apercevoir que le message derrière est aussi important que le film en lui même.

ECOE

Application permettant le partage et l'écoute musicale anonyme, en live et à proximité

ECOE est une application mobile ayant pour principe de base le streaming musical à courte portée. Le concept est de pouvoir choisir entre partager sa musique en live avec les utilisateurs à portée, ou bien découvrir les titres partagés à proximité. Dans le contexte technologique actuel où tout ce que l'on regarde ou l'on écoute nous est conseillé en fonction de nos précédents choix, nous restons dans notre zone de confort. Avec ECOE, on peut découvrir ou redécouvrir un groupe, un style de musique, un morceau via la partie découverte, ou alors Partager ma musique, de façon anonyme, en live et à proximité via la partie partage.

Théo LANGET

Directeur Artistique en design graphique et digital 2020 - langet.theo@gmail.com

FORUM DES IMAGES

Mille et une émotions face aux images

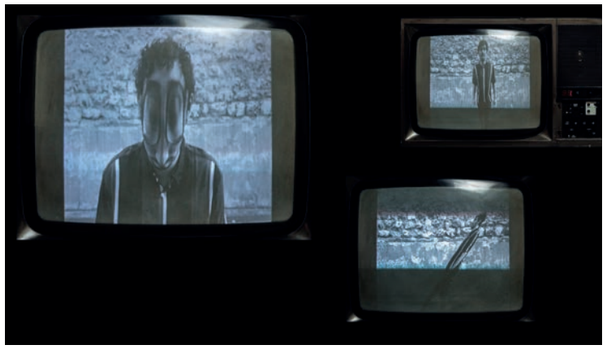
Au Forum des Halles, en plein cœur de Paris, le Forum des images est un lieu emblématique du cinéma qui organise de nombreux Évènements autour du cinéma : festivals, cycles, masterclass, rencontres. Afin de retranscrire le rapport qu'entretient le spectateur avec les images, le logo a été construit autour des signes de ponctuation qui sont la retranscription écrite de nos réactions face aux images. Pour couvrir la large palette d'émotions face aux images, des signes supplémentaires ont été développés.

Pour être ancré dans son époque, l'identité visuelle joue aussi avec la multitude de formats que les images empruntent aujourd'hui : du carré au cinémascope. Quant à la communication print et digital, l'utilisation d'un fond flouté rappelle la mission du lieu de faire la mise au point sur des thématiques au travers de l'image. Une typographie identitaire et des symboles ont aussi été développés dans la continuité du logo, afin de servir pour la signalétique.

EN MOTS TROUBLES

Pérégrinations entre deux caractères

Ayant un rapport conflictuel avec les mots depuis mon enfance, naviguant entre amour et haine, ce mémoire a permis de questionner le fonctionnement de ces derniers. Alors qu'un esprit pragmatique y verrait un objet immuable, est-ce que les mots ne seraient-ils pas vivants ? Dans nos interactions, où d'un individu à l'autre il peut se perdre, dans son dessin, où contre toute logique nous le reconnaissons, mais encore dans le monde sensible, où il est transcendé et nous inspire, il est évident qu'il possède une existence propre. Dans la mise en page, le mot est alors animé pour refléter cet état de fait.



IMPERSISTEMPS

Installation interactive et immersive

Installation immersive et interactive questionnant l'effet du temps sur notre perception au travers de procédés graphiques. Elle part du constat que malgré une impression de vrai, le souvenir d'un instant T n'est qu'une image corrompue de ce qu'il a été.
Elle est programmée avec Max/MSP et Jitter. Lorsque le visiteur passe devant la silhouette du temps, son image se retrouve déformée par anamorphose temporelle. L'effet évolue au rythme de la composition musicale utilisée.

Pour visiter l'installation, rendez-vous sur: http://impersistemps.tk/

Élodie LEFEVRE

Directrice Artistique en design graphique et digital 2020 - elodie-lefevre@live.fr

APOLOGIE D'UNE MUSIQUE DE BARBARES

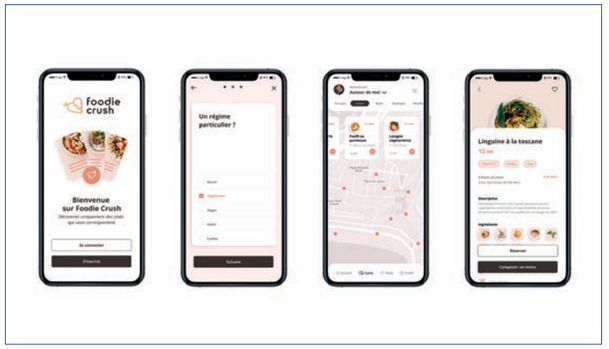
Un objet-livre à la santé de fer

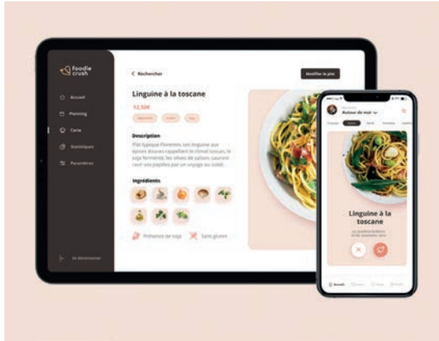
"C'est bruyant ! Et il chante pas, il crie ! " : c'est la réaction habituelle du non- initié qui hurle que c'est vraiment une musique de barbares... À travers un ouvrage en métal perforé et gravé de 230 pages ainsi que d'une playlist de 171 morceaux, il est question de mieux comprendre cette musique : ses sonorités, ses histoires, son monde, sa communauté, etc., et ainsi montrer la grandeur du Métal, jusqu'à faire l'apologie de cette musique de barbares.

REFONTE DE LA FONDATION BRIGITTE BARDOT

L'union de l'homme et de l'animal

L'objectif, dans cette refonte, est de rééquilibrer la marque : permettre à la fondation de mettre plus en avant ses combats que la créatrice. Les 4 valeurs à respecter sont les suivantes : l'engagement, la compassion, l'amour et la protection. L'identité est enrichie par le concept identitaire du totem. Il symbolise l'union, la relation spirituelle entre deux êtres, représente l'appartenance à un clan. Il est sacré, respecte et craint, comme Brigitte Bardot. Les supports de communication sont donc tous sous forme verticale comme le totem l'est dans le sol.
"L'union de l'homme et de l'animal"





FOODIE CRUSH

Un projet d'UX-UI Design gourmand

Foodie Crush, de l'anglais « Le béguin gourmand » emmène le palais au septième ciel. Pour les consommateurs, l'application permet de "matcher" un profil alimentaire et un plat à emporter ou à manger sur place.
Pour les restaurateurs, elle permet d'acheter des profils qualifiés pour élargir leur clientèle et tester de nouveaux plats, via une interface sur tablette simple et intelligente.

Viviane MORÉTEAU

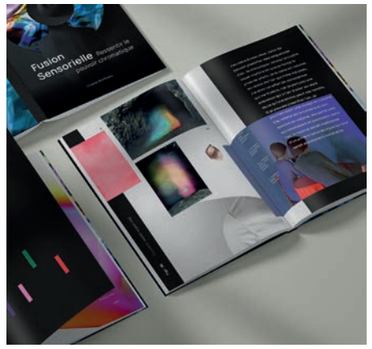
✷ Major de Promo
Félicitations du Jury

Directrice Artistique en design graphique et digital 2020 - viviane@madamedejouy.com

LA MODE, PROVOKE YOUR SENSES

Le met typiquement américain rencontre des saveurs typiquement françaises

«A la Mode» est une marque propre d'épicerie fine appartenant au grand et iconique magasin américain, Bergdorf Goodman. Celui-ci existant uniquement à New York, sur la 5e ave,
"A la Mode" propose des mets typiquement américains soulignés par des saveurs typiquement françaises.
Ici, le popcorn rencontre le foie gras, le muffin épouse la truffe, et la glace flirte avec le champagne. L'intention est d'exprimer une certaine "attitude" à l'américaine, un esprit bold à l'univers graphique foisonnant ! Couleurs vives et osées, contraste des textures, jeu de finitions (glossy finish, matte finish, or à chaud…) et expressions typiquement américaines, sont les marqueurs graphiques de cette marque fille, A la Mode.



FUSION SENSORIELLE

Ressentir le pouvoir chromatique

Une balade sensorielle, guidée par la couleur et le sens que je lui donne. Ayant toujours eu une sensibilité particulière et indéfinissable pour la couleur, je tente ici de la comprendre et surtout, de la définir. La quête est à la recherche d'un vocabulaire me permettant de partager mon ressenti de la couleur avec autrui, et de ce qui l'entoure.

Fictions, parallèles, anecdotes et instants de passion, je partage un besoin d'expression qui n'est que celui qui me fait vibrer, celui qui me guide vers une certaine beauté, parfois tangible et parfois purement sensorielle.

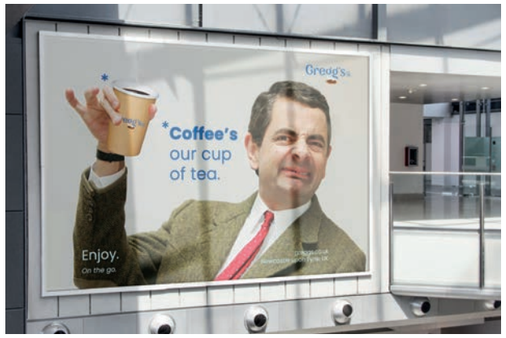
MADAME EST SERVIE

Dénoncer le harcèlement verbal envers les femmes

Se rendre au travail, rejoindre ses proches, ou à travers une simple balade, il est très commun qu'une femme subisse une sollicitation déplacée. À travers une installation artistique située au Palais de Tokyo, à Paris, j'ai voulu dénoncer et exposer ces phrases qui nous sont si facilement jetées à la figure. Cette installation plonge le visiteur au sein d'une promenade sensorielle agressive, où le visiteur est sollicité par des insultes directes, sonores et visuelles. Les insultes projetées et dictées sont recueillies au préalable à travers une application, permettant aux femmes de partager et de témoigner de leurs expériences. .

Zahra DEHME

Directrice Artistique en design graphique et digital 2020 - zahra0813@gmail.com



GREGG'S

Re-branding d'une marque de café

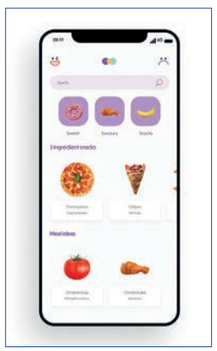
Gregg's est la plus grande chaîne de boulangerie du Royaume-Uni. Spécialisée dans le café, les pâtisseries, les sandwichs, et les beignets.
Le logo traduit une image plus moderne, tout en respectant la côté traditionnel.Le packaging explique au client ce qu'il achète tout en le guidant. Les pictos sont là pour piquer la curiosité et inciter à la lecture. Le concept reste "so british"respectant l'origine de la chaîne.

1 IMAGE VAUT 1 000 MOTS

Le pouvoir de la narration visuelle

Une seule image peut avoir un pouvoir narratif, mais uniquement si l'image pousse le spectateur à s'interroger et fournir ses propres réponses. Dans chaque image, aussi immobile qu'elle soit, le mouvement se fait imaginer: la succession des gestes d'un personnages se forme, l'émotion se manifeste et se développe, ect.

Notre besoin pour un langage unifié nous a projetée dans un monde où les images parlent à la place des mots, l'effet ne fait que s'accélérer avec le temps.



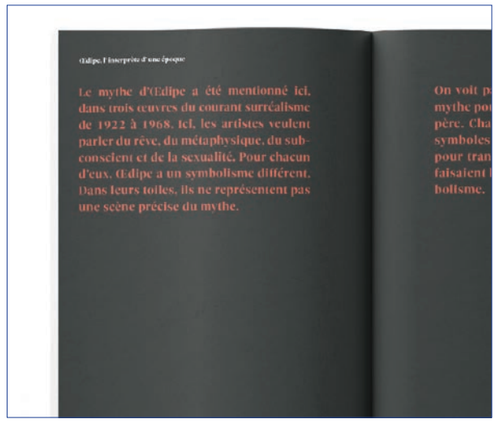
MOODY

L'application qui s'adapte à votre humeur

Moody est une application mobile capable de répondre aux humeurs des gens et s'adapter à chaque personne. L'application propose 3 activités principales: la musique, les films, et la cuisine. Les couleurs représentent nos humeurs. Moody est l'élément du milieu qui s'adapte.

Dimos PETSAS

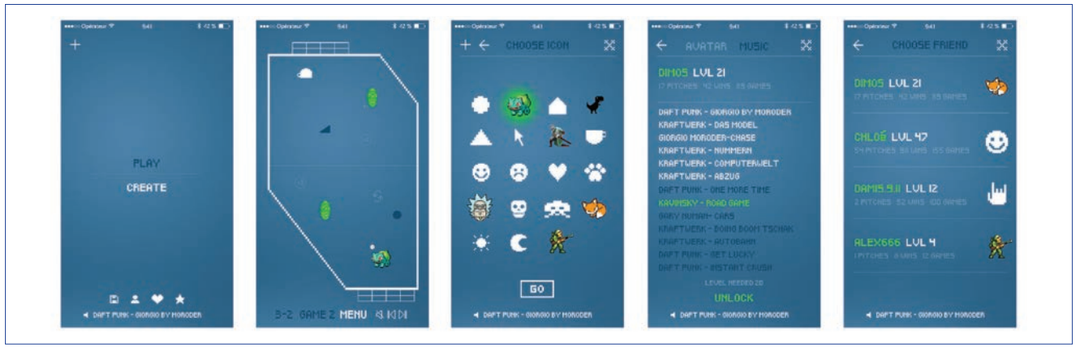
Directeur Artistique en design graphique et digital 2020 - petsas.d5@gmail.com



ŒDIPE, L' INTERPRÈTE D' UNE ÉPOQUE

Étude d'un mythe

Cela fait 2 ans que je suis venu à Paris pour approfondir mes études et en tant que grec j'ai voulu m'inspirer de mes origines pour mon mémoire. J'ai donc choisi de combiner le mythe d Œdipe et l'histoire de l'art. Comment la peinture a-t-elle poursuivi le mythe de d'Œdipe? Comment le mythe d'Œdipe est-il à l'origine de nouveaux mythes dans la peinture? Je présente ma version du mythe, en 2020.
Pour cela j'ai procédé de la façon suivante. J'ai présenté le mythe d Œdipe et le rôle du sphinx. Puis, j'ai présenté différents mouvements telle que le néoclassicisme, le réalisme, le symbolisme et le surréalisme...
Pour Chaque mouvement, j'ai analysé des tableaux où l'on rencontre le mythe. Et j'ai conclu sur l'influence et le regard du mouvement sur le mythe.



SKETCH HOCKEY

De l'analogique au digital

Pour le projet d' œuvre digitale, j ai créé le SKETCH HOCKEY,qui est inspiré du Air Hockey et Du Pong game d'Atari. J'ai créé un jeu facile et amusant avec une ambiance 70-80s. Mon univers graphique est autour d'une réinterprétation des codes graphiques et ludiques de cette époque. C'est pourquoi toutes les icônes , la typographie et les sprites sont en pixelart. J'ai travaillé mon jeu avec une ambiance old school. Mais ce qui m'intéressait surtout c'était de personnaliser l'expérience de l'utilisateur avec un papier et un stylo et l'aide de la réalité augmentée. Ma direction artistique c'est la transition de l'analogique au digital.

EDO SUSHI BAR

Un voyage au Japon

Edo sushi bar est un petit restaurant dans le centre de Paris, qui a beaucoup d'amour et d'admiration pour la culture et la cuisine japonaise. Son ambiance se base sur l'art japonais du 15ᵉ au 18ᵉ. Notre restaurant vous offre toute notre expérience et notre intention pour un voyage au pays de la gastronomie Japonaise.

L' identité visuelle s'articule autour de Japon d'Edo période. Typographie en vertical, illustrations, tampon , origami et un instagram filter sont les éléments

Lucile RAACH

Directrice Artistique en design graphique et digital 2020 - lucileraach@gmail.com

COUTURE HIP HOP

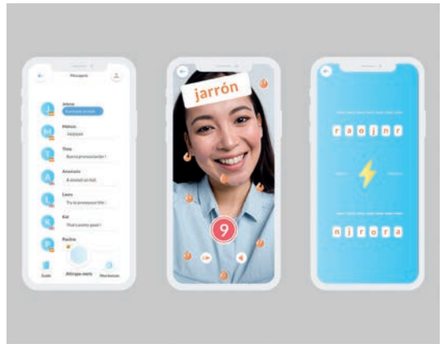
Started from the bottom now we're here

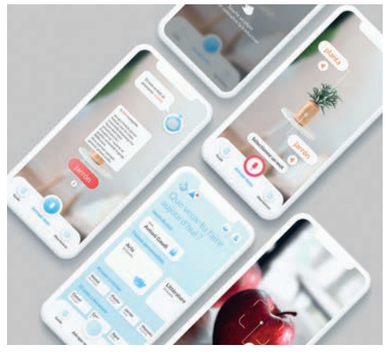
J'ai toujours étais très passionnée par la mode et le hip hop. Depuis quelque années maintenant, nous sommes témoins de l'influence grandissante des rappeurs / artistes de hip hop dans le milieu du luxe. J'ai alors cherché à comprendre pourquoi un mouvement issu de la pauvreté et de la rue a-t-il réussi à se hisser dans les plus hautes sphères du luxe ? Pour ce faire, j'ai étudié le mouvement hip hop et ses origines ainsi que l'appropriation du luxe qu'il opérait. J'ai également observé l'impact qu'avait les rappeurs sur les marques de streetwear. Et enfin j'ai fait un état actuel du paysage du monde du vêtement de luxe à l'aide de plusieurs marques très puissantes dans le milieu.

KOMBUDDCHA

Voyager avec un thé

Mariage frères est une maison de thé de luxe française fondée en 1854, qui promeut le savoir-faire, la qualité et le voyage des saveurs. Afin de s'adapter aux nouvelles habitudes des consommateurs nomades et de s'inscrire dans le mouvement bien-être spirituel, l'idée est de proposer une nouvelle gamme de kombucha (boisson acidulée à base de thé et de sucre). Le logo exprime le côté pétillant, organique et raffiné de la boisson. L'identité est construite autour du voyage et du végétal au travers d'un tampon constitué des saveurs de chaque bouteille et d'une plante symbolisant le pays.





LINGUAAR

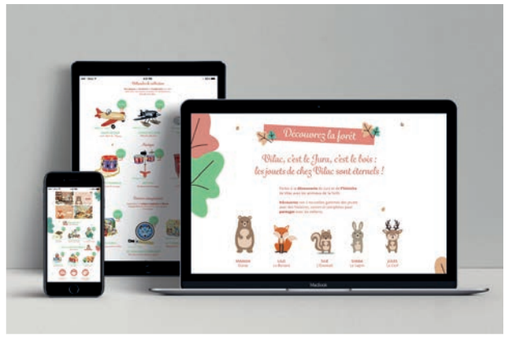
Apprendre une langue grâce à la réalité augmentée

Linguaar est une application proposant l'apprentissage des langues à l'aide de la réalité augmentée. Cette fonction permet de traduire son environnement dans la langue souhaitée ainsi qu'à l'étranger. On peut également partager ses réussites avec ses amis et les challenger.

L'application permet également d'apprendre de nouvelles phrases en rapport avec nos centres d'intérêts. L'identité est constituée d'un robot, qui accompagne l'utilisateur lors de son apprentissage au quotidien. Cette mascotte fait référence à l'intelligence artificielle.

Maia Antonella RAMIREZ

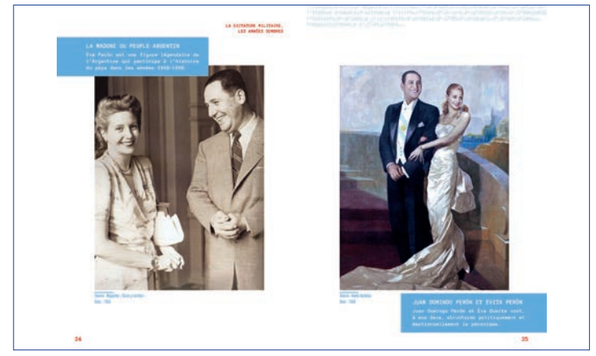
Directrice Artistique en design graphique et digital 2020 - maiaaramirez@gmail.com



VILAC

Partez à la découverte de l'histoire de Vilac

En plein cœur du Jura, entre montagnes, lacs et forêts, Vilac crée depuis plus de 100 ans, des jouets en bois à Moirans en Montagne, dans le Jura. Des jouets indémodables, des jouets uniques qui font rêver toutes les générations.
PROBLÉMATIQUE
La marque perd sa notoriété et elle a besoin de se repositionner sur le marché.
SOLUTION
Refondre l'identité visuelle de Vilac pour se reconnecter avec son identité première : Univers de l'enfance et Savoir-Faire français.
HISTOIRE IDENTITAIRE
Partez à la découverte du Jura et de l'histoire de Vilac avec les animaux de la forêt. Les 5 animaux vont nous présenter les cinq nouvelles gammes de produits de la marque. Dans chaque gamme, chaque jouet nous raconte une histoire liée à la nature, la forêt ou un animal.



ENQUÊTE D'UNE ARGENTINE À QUI ON N'A RIEN DIT

Sur les traces de la Dictature Militaire Argentine (1976-1983)

Quel sentiment cela me donne-t-il de penser au coup d'État de 1976? Penser à la dictature militaire argentine génère en moi un sentiment d'interrogation, de doute et d'incertitude car elle a été une période sombre dans l'histoire du pays. J'ai toujours eu beaucoup de questions et de doutes autour de la dictature militaire argentine, et j'ai voulu enfin comprendre pourquoi les personnes se sentent gênées pour nous raconter notre propre histoire et pourquoi le sujet n'est jamais approfondi. J'ai voulu mener une enquête sur une partie de l'histoire de mon pays...À travers la recherche d'informations, la visite des musées et des centres de détention à Buenos Aires et Parana, j'ai pu voir la face cachée de l'Argentine. Ce projet m'a permis aussi de connaître les expériences des personnes qui ont vécu la période de la dictature militaire de 1976 – 1983. Pourquoi est-il si difficile de rompre le silence ? Parce que la dictature est une douleur et un remords encore très présents dans la mémoire et dans l'imaginaire de la culture argentine...

Merci à : Catherine Exer, Olivier Sireyzol, Aurélie Munier, Hubert Munier, Margaux Barré, Rossella Cecili, Carmela Matarazzo.

Design Graphique : M l'Atelier

Réalisation : Margaux Barré

17 rue Jacquemont - Paris 17
+33 (1) 53 06 88 00
info@esamdesign.com

SA au capital de 38 112,25 euros
RCS PARIS B 382 045 698
www.esamdesign.com

ÉCOLE SUPÉRIEURE
DES ARTS
MODERNES