

**ECAL
DIPLOMES
2012**



Préface 5
2011–2012 Highlights 7

Diplômes Index 21

Bachelor

Arts Visuels 35

Design Graphique 53

Photographie 83

Media & Interaction Design 109

Cinéma 121

Design Industriel et de Produit 131

Master

Arts Visuels 165

Art Direction 175

Cinéma 189

Design de Produit 197

Master of Advanced Studies

Design et Industrie du Luxe 219

Les Prix 237

Impressum 238

A l'ère du numérique et du « tout écran », quel meilleur contre-pied que de publier un « Yearbook » des diplômés version papier ? Pour la première fois, l'ECAL/Ecole cantonale d'art de Lausanne édite un ouvrage exhaustif des lauréats Bachelor et Master de l'année écoulée. Cette démarche, que nous souhaitons pérenne, s'inscrit logiquement dans la philosophie de notre institution où l'étudiant est placé au centre des attentions. Le « nous » est donc à prendre au sens premier du terme, puisque les 164 diplômés, après avoir produit leurs travaux sous l'œil attentif de leurs professeurs et intervenants, ont rédigé les textes qui accompagnent chaque projet.

La somme de ces réalisations marque un point d'orgue et témoigne du large spectre des compétences acquises par les étudiants tout au long de leur cursus. Je suis fier de constater qu'ils quittent l'ECAL avec de telles expériences, aussi bien professionnelles qu'humaines et, je l'espère, l'esprit nourri d'heureux souvenirs dont les réminiscences jalonnent leur vie.

A ceux qui sont désormais nos meilleurs ambassadeurs, je souhaite bonne chance pour la suite de leur carrière et me réjouis de découvrir leurs prochaines créations, qu'elles soient numériques ou papier !

Alexis Georgacopoulos
Directeur

In this digital age, how better to counteract the “screen only” trend than by issuing a printed Graduate Yearbook? For the first time ever, ECAL/University of Art and Design Lausanne is publishing a comprehensive review of last year's Bachelor and Master graduates. This approach, which we intend to pursue in coming years, is fully in line with our school's policy which places students at the heart of every concern. The global “we” should therefore be understood in its original sense as the 164 graduates themselves, having produced their works under the watchful eye of their professors and other staff, drew up the description for each project.

The sum of all these productions marks a climax bearing witness to the wide spectrum of skills acquired by the students all along their curriculum. I am proud to see that they are leaving ECAL so much the richer with both professional and human experience and hope that their minds are filled with happy memories which will last a lifetime.

To our graduates, now ECAL's best ambassadors, I wish every success in pursuing their career and am looking forward to discovering their future creations—whether digital or on print!

Alexis Georgacopoulos
Director

HIGHLIGHTS 2011–2012



Exposition
 « ECAL/Alessi »
 10.9 – 30.9.2011
 Designed in Brussels



Exposition
 « ECAL/Baccarat »
 7.10 – 16.10.2011
 Boutique Lausanne
 Palace & Spa



Vernissage du livre
 « Pierre Keller »
 12.10.2011
 l'elac, Renens





Conférence
Donald M. Hess
collectionneur d'art
contemporain, Colomé
13.10.2011
ECAL, Renens



Exposition
« L'ECAL à la Cathédrale »
19.10 – 30.10.2011
Cathédrale de Lausanne



Conférence
Megaforce
réalisateur, Paris
20.10.2011
ECAL Renens

Projection films
« ECAL au Capitole »
2.11.2011
Cinéma Capitole, Lausanne



Conférence
Pierre Charpin
designer industriel, Paris
24.11.2011
ECAL, Renens



Workshop
Summer University ECAL/NID
« Bamboo »
28.11 – 2.12.2011
Ahmedabad, Inde





Conférence
Paolo Roversi
photographe, Paris
30.11.2011
ECAL, Renens



Conférence
Emmanuelle Devos
comédienne, Paris
12.12.2011
ECAL, Renens



Conférence
Laurent Le Bon, Directeur
et Héléne Guenin, Responsable
du pôle programmation
du Centre Pompidou-Metz
10.1.2012
ECAL, Renens

© Photo Roland Halbe

Exposition
« Do You Read Me ? »
2.2–3.2.2012
l'elac, Renens



« Open Day »
4.2.2012
ECAL, Renens

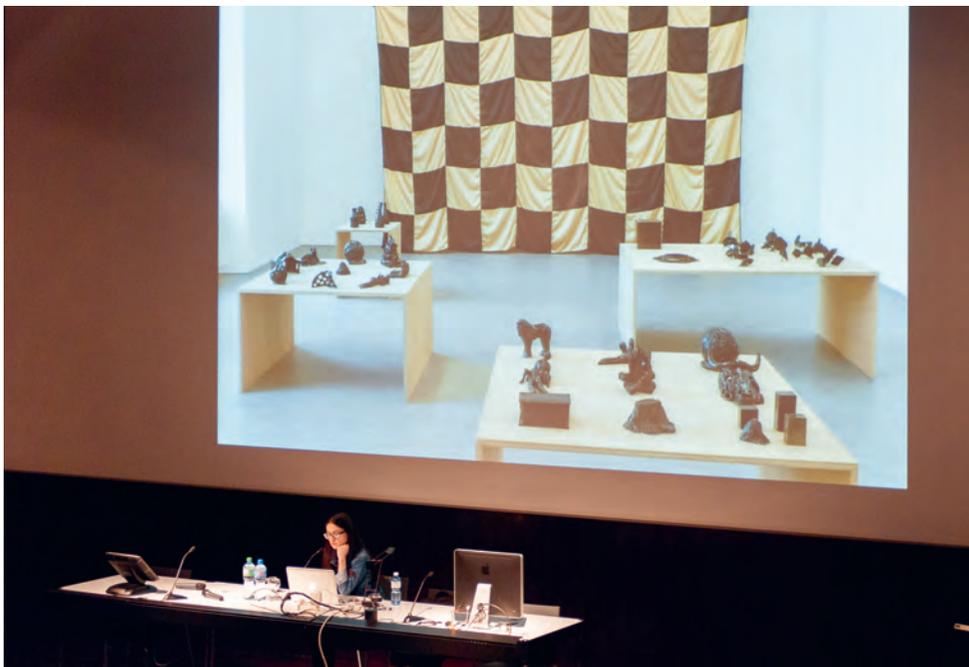


Exposition
« Half-Time »
6.2–11.2.2012
ECAL, Renens





Workshop
 Summer University ECAL/NID
 « Snow »
 27.2–4.3.2012
 ECAL, Renens



Conférence
 Mai-Thu Perret
 plasticienne, Genève
 1.3.2012
 ECAL, Renens



Conférence
 Nathaniel Mellors
 plasticien, Londres
 5.3.2012
 ECAL, Renens

Exposition
« Le Retranchement »
17.3 – 29.4.2012
Manoir de la Ville
de Martigny



Exposition
« ECAL Luxury & Design »
18.3 – 21.3.2012
Design Days Dubaï



Conférence
Ursula Meier
cinéaste, Bruxelles
3.4.2012
ECAL, Renens





Exposition
 « Hot Tools »
 17.4 – 22.4.2012
 Salone Internazionale
 del Mobile
 Spazio Orso 16, Milan



Exposition
 « Hydro-Fold »
 17.4 – 22.4.2012
 Salone Internazionale
 del Mobile
 SaloneSatellite, Milan/Rho



Exposition
 « Too Cool For School »
 17.4 – 22.4.2012
 Salone Internazionale
 del Mobile
 Spazio Orso 16, Milan

Exposition
«Types We Can Make»
4,5 – 15.5.2012
Swissnex San Francisco



Conférence
John M Armleder
plasticien, Genève
3.5.2012
ECAL, Renens



Conférence
Christian Marclay
plasticien, New York
11.5.2012
ECAL, Renens





Conférence
Jacques Doillon
cinéaste, Paris
15.5.2012
ECAL, Renens



Conférence
Pieter Hugo
photographe, Le Cap
6.6.2012
ECAL, Renens



Conférence
Michel Houellebecq
écrivain, Paris
27.6.2012
ECAL, Renens

Promotions 2012
28.6.2012
ECAL, Renens



Exposition
« ECAL Chez Le Corbusier »
2.7 – 29.8.2012
Villa Le Lac, Corseaux



Projection
« Festival del Film Locarno »
1.8 – 11.8.2012
Locarno





DIPLÔMES INDEX



Abplanalp Annabelle **38**
 Aeschlimann Joelle **112**
 Agius Mathilde **86**
 Allanac Matthieu **134**
 Arciniegas-Gomez A. **222**
 Anner Andrea **178**
 Archer Luke **179**
 Ayer Jeremy **87**
 Bachmann Karin **192**
 Bannwart Justine **56**
 Barret Emile **88**
 Baumat Jenny **39**
 Bayard Diane **135**
 Benhadj Sami **168**
 Benoit Pierre **57**
 Bentsen Helge Hjorth **58**
 Berthereau Arnaud **200**
 Berthod Jonas **59**
 Bize Géraldine **40**
 Bonaventure Florine **180**
 Bonnetin Clément **181**
 Bortotto Daniele **201**
 Botelho Rita **202**
 Bourny Salomé **223**
 Bouysonnie Isaure **136**
 Brandner Simeon **113**
 Brandon Rémi **60**
 Brandt Guillaume **124**
 Brevet Thibault **61**
 Briod Manon **137**
 Brunn Joschua **203**
 Cavadini Simone **89**
 Cheng Jane **182**
 Clopath Carlo **138**
 Collavini Gregory **90**
 Collignon Guillaume **183**
 Corminboeuf Yann Pablo **184**
 Cuénod Caroline **193**
 Czarlewski Jan **125**
 De Cooker Julia **91**
 de Peyret Tom **92**
 De Preux Dimitri **41**
 Dechelette Vincent **139**
 Dejean Mickaël **140**
 Deleury Romain **224**
 Demir Doganberk **204**
 Deniau Hugo **93**
 Do William Ouy-Lim **62**
 Douel Marie **141**
 du Chaxel Diane **205**
 Dubussy Audrey **63**
 Ducrey Natalia **126**
 Duquesne Sarha **206**
 Dutoit Raphaël **142**
 Ehinger Guillaume **42**
 Excoffier David **185**
 Faverie Thibault **207**
 Fent Michael **94**
 Fichard Kate **95**
 Fragnière Philippe **96**
 Gagliardi Louisa **64**
 Gay Blandine **143**
 Gaynutdinov Ruslan **114**
 Girel Matthieu **144**
 Good Mathias **65**
 Gourdain Julie **194**
 Gratzmuller Baptiste **97**
 Gremion Laure **145**
 Grignon Léo **127**
 Grognoz Alexandre **66**
 Grundhöfer Philipp **208**
 Guberan Christophe **146**
 Gumy Lucien **147**
 Hadorn Willy **115**
 Hamilton Kacper **225**
 Hayward Tarik **169**
 He Kaixi **209**
 Hofstetter Nathan **128**
 Jacquet Cléo **148**
 Jiang Yan **226**
 Joly Sylvain **149**
 Karrer Philippe **186**
 Kaufmann Vanessa **67**
 Kilchhofer Nadja **98**
 Klingmüller Felix **210**
 Koeck Silke **68**
 Kudaibergenov Gionibek **227**
 Kuenzy Adrien **195**
 Laguët Bertille **150**
 Langton Lucien **116**
 Le Corre Marie-Anne **151**
 Lichtenstern Camille **43**
 Loisson de Guinaumont M. **211**
 Lucchini Diego **212**
 Lukasik Krzysztof **228**
 Lundquist Emelie **229**
 Lüthi Florian **99**
 Lutz Raphaël **152**
 Mader Romain **100**
 Massaccesi Andrea **187**
 Mathieu Aurélie **230**
 Mathis Charles **213**
 Meister Boris **69**
 Meldem Guy **170**
 Meneses Miguel **44**
 Mercier Julien **70**
 Minguet Matthieu **117**
 Moreau Jérémie **153**
 Naas Jonathan **171**
 Neustadt Max **214**
 Niederhauser Schlup J. **188**
 Owczarż Ludovic **154**
 Pache Matthieu **155**
 Paillard Camille **231**
 Parini Giulio **215**
 Pautasso Marcello **118**
 Penven Thibault **156**
 Perrenoud Xavier **216**
 Perrin Nathalie **45**
 Pesta von Arx Jan **157**
 Peyrot Clara **158**
 Piguët Pauline **71**
 Poncet Cyprien **72**
 Portier Virginie **46**
 Pozzo Di Borgo Bettina **232**
 Raby Arthur **217**
 Racine Jonas **101**
 Radisavljevic Marija **73**
 Richoz Julie **159**
 Rivier Mathieu **119**
 Rodriguez Léo **233**
 Rohrer Mathieu **160**
 Rosenstein Jeremy **129**
 Rosset Maeva **47**
 Roueche Denis **74**
 Russ Jessica **48**
 Saada Priscillia **102**
 Salasca Félix **75**
 Sarlin Christophe **172**
 Savoy Tristan **103**
 Schellenberg Evelyn **76**
 Schenker Marie **161**
 Schifferli Teo **77**
 Schlaepfer André **162**
 Schneider Fabrice **104**
 Schudel Anna **78**
 Seignabou Margaux **173**
 Sennwald Jacques-Henri **49**
 Seydoux Damien **79**
 Stadelmann Juliana **50**
 Su Jung-Cheng **218**
 Sünnen Charlotte **234**
 Talbot Raymond Olivier **235**
 Terno Emma **51**
 Tirelli Tobia **80**
 Tittoto Mauro **81**
 Trolliet Eloïse **105**
 Tun Tun Chloé **106**
 Urbanski Andrzej **174**
 Vagneux Maël **163**
 Vallotton Thibault **130**
 Varela Ana **236**
 Vonmoos Ariane **107**
 Yerly Armand **108**



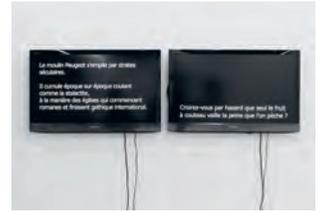
Annabelle Abplanalp



Jenny Baumat



Géraldine Bize



Dimitri De Preux



Guillaume Ehinger



Camille Lichtenstern



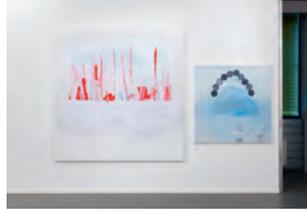
Miguel Meneses



Nathalie Perrin



Virginie Portier



Jessica Russ



Jacques-Henri Sennwald



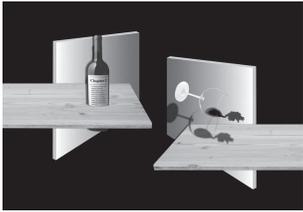
Juliana Stadelmann



Maeva Rosset



Emma Terno



Justine Bannwart



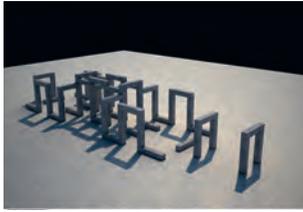
Pierre Benoit



Helge Hjorth Bentsen



Jonas Théo Orient Berthod



Rémi Brandon



Thibault Brevet



Audrey Dubussy



William Ouy-Lim Do



Louisa Gagliardi



Mathias Good



Alexandre Grognez



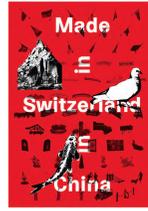
Vanessa Kaufmann



Silke Koeck



Boris Meister



Julien Mercier



Pauline Piguet



Cyprien Poncet



Marija Radisavljevic



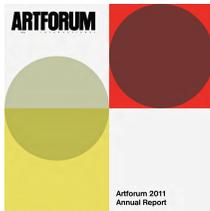
Denis Roueche



Félix Salasca



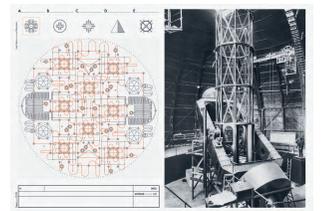
Evelyn Schellenberg



Teo Schifferli



Anna Schudel



Damien Seydoux



Tobia Tirelli



Mauro Tittoto



Mathilde Agius



Jeremy Ayer



Emile Barret



Simone Cavadini



Gregory Collavini



Julia De Cooker



Tom de Peyret



Hugo Deniau



Michael Fent



Kate Fichard



Philippe Fragnière



Baptiste Gratzmuller



Nadja Kilchofer



Florian Lüthi



Romain Mader



Jonas Racine



Priscillia Saada



Tristan Savoy



Fabrice Schneider



Eloïse Trolliet



Chloé Tun Tun



Ariane Vonmoos



Armand Yerly



Simeon Brandner



Ruslan Gaynutdinov



Willy Hadorn



Lucien Langton



Marcello Pautasso



Joelle Aeschlimann



Mathieu Rivier



Matthieu Minguet



Guillaume Brandt



Natalia Ducrey



Jan Czarlewski



Léo Grignon



Nathan Hofstetter



Jeremy Rosenstein



Thibault Vallotton



Matthieu Allanic



Diane Bayard



Isaure Bouyssonie



Manon Briod



Carlo Clopath



Vincent Dechelette



Mickaël Dejean



Marie Douel



Raphaël Dutoit



Blandine Gay



Matthieu Girel



Laure Gremion



Christophe Guberan



Lucien Gummy



Cléo Jacquet



Sylvain Joly



Bertille Laguet



Marie-Anne Le Corre



Raphaël Lutz



Jérémie Moreau



Ludovic Owczar



Matthieu Pache



Thibault Penven



Jan Pesta von Arx



Clara Peyrot



Julie Richoz



Mathieu Rohrer



Marie Schenker



André Schlaepfer



Maël Vagneux



Sami Benhadj



Tarik Hayward



Jonathan Naas



Guy Meldem



Christophe Sarlin



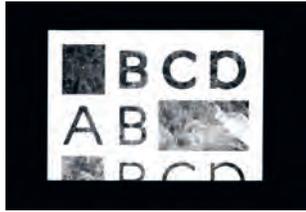
Margaux Seignabou



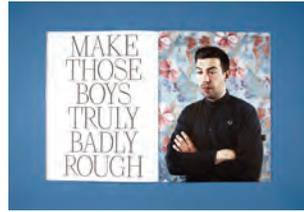
Andrzej Urbanski



Andrea Anner



Luke Archer



Florine Bonaventure



Clément Bonnetin



Jane Cheng



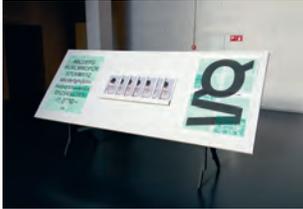
Guillaume Collignon



Yann Pablo Corminboeuf



David Excoffier



Philippe Karrer



Andrea Massaccesi



Jennifer Niederhauser Schlup



Karin Bachmann



Caroline Cuénod



Julie Gourdain



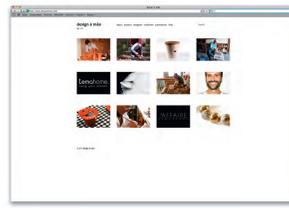
Adrien Kuenzy



Arnaud Berthereau



Daniele Bortotto



Rita Botelho



Joschua Brunn



Diane du Chaxel



Charles Mathis



Doganberk Demir



Sarha Duquesne



Thibault Faverie



Philipp Grundhöfer



Kaixi He



Felix Klingmüller



M. Loisson de Guinaumont



Diego Lucchini



Max Neustadt



Giulio Parini



Xavier Perrenoud



Arthur Raby



Jung-Cheng Su



Andrea Arciniegas-Gomez



Salomé Bourny



Romain Deleury



Kacper Hamilton



Yan Jiang



Gionibek Kudaibergenov



Krzysztof Lukasik



Emelie Lundquist



Aurélie Mathieu



Camille Paillard



Bettina Pozzo Di Borgo



Léo Rodriguez



Charlotte Sünnen



Olivier Talbot Raymond



Ana Varela

BACHELOR ARTS VISUELS



Responsable
Kropf Stéphane

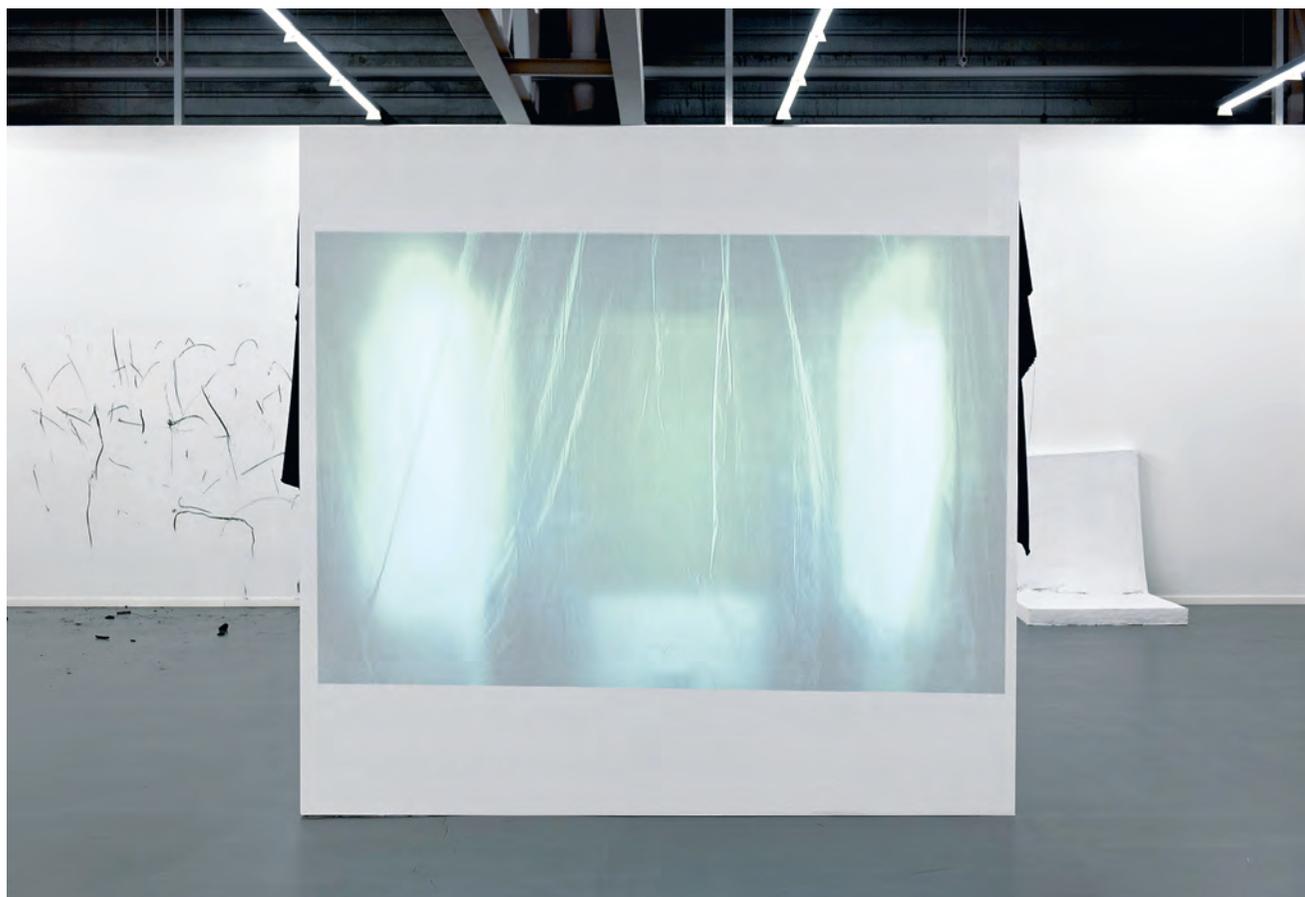
Jury de Diplôme externe
Cornaro Isabelle, Paris
Missika Adrien, Berlin
Renard Emilie, Paris

Professeurs
Andrié Luc
Armleder John M
Baudevin Francis
Bonnard Jacques
Carron Valentin
Cottenceau Geoffrey
Dafflon Stéphane
Decrauzat Philippe
Fronsacq Julien, Paris
Moisdon Stéphanie, Paris
Nourelidin Karim
Pahud Christian
Savary Denis
Tognola Alberto
Vadi Pierre

Chargés de cours
Déjean Gallien, Paris
Dressen Anne, Paris
Guidot Raymond, Paris
Gunti Claus
Nicolao Federico, Paris
Ponant Pierre, Paris

Intervenants
Hirschhorn Thomas, Paris
Lovay Balthazar
Madison Tobias
Marten Helen, Londres
Quinche Edmond
Tremblay John, New York

Assistants
Croc-Torti Sylvain
Deppierraz Simon



Sans titre Le phénomène de flou, sur lequel j'ai axé mon travail, découle avant tout du quotidien. Une multitude de facettes regroupées, constituent ma vidéo à la manière de briques et de ciment.

Avec l'imprévu, le vague, le flou, j'ai décidé de rechercher les contenus au loin, dans les ciels, les fonds, les zones d'ombres ou les éclats de lumière, la nature et le vide. Ces matières, tantôt colorées, tantôt ternies et impalpables sont en quelque sorte la chair, l'épaisseur du film, de la vidéo. Ce voile ou cette brume profonde, nous font voir ce que les yeux et le cerveau ne peuvent saisir. Le flou comporte une beauté troublante, il est l'éloge du doute. Il nous propose, simplement, de nous interroger sur ce que l'on voit. Quelque chose, quelqu'un.

Au contraire, une image nette ne touche qu'en surface. Distance respectueuse. Pas de dérangement. Pour moi, il n'est plus question d'occulter tristement à cause d'images trop nettes niant la réalité. Il est plutôt question de m'affranchir des codes pompeux, de la grammaire, et de mettre au centre l'expressivité. L'artiste ne sait pas. Ses gestes ne sont pas parfaits, ils sont tout au plus uniques. Construire avec le flou, l'ombre, ou l'incertitude rend les choses plus vraies et plus saines.

aaaannabelle@gmail.com
www.aaaannabelle.tumblr.com

The phenomenon of blur, on which I based my work, was primarily due to everyday life. Many facets grouped, make up my video in the style of bricks and mortar.

With the unexpected, the vague, the fuzziness, I decided to search for the contents far away in the skies, the backgrounds, the shadows or the flashes of light, the nature and the emptiness. These materials, sometimes colourful, sometimes dull and impalpable somehow make up the flesh, the thickness of the film, of the video. This mist or this deep fog show us what the eyes and brain cannot grasp. The blur has a haunting beauty, it is praise for doubt. It simply proposes to wonder about what we see – something, or someone.

On the contrary, a sharp image only touches in surface. Respectful distance. No disturbance. For me there is no question of sadly concealing reality behind images that are too clear. This is about freeing myself of pompous codes and grammar and putting expressiveness in the center. The artist doesn't know. His gestures are not perfect, they are at most unique. Build with the blur, the shadow, the uncertainty makes things more real and healthier.



Sans Titre Généralement produites à l'échelle 1:1, mes pièces se présentent en premier lieu comme maquettes, un travail de recherche, une expérimentation de matériaux premiers. Sous forme de laboratoire, je rassemble différentes matières et images afin d'en établir un produit final. L'utilisation de la vidéo s'inscrit également comme travail de recherche, elle tend à ouvrir le champ de perception et élargir l'étude du sujet.

Rejetant ainsi un discours émotionnel et narratif auquel elle pourrait faire face, son travail s'associe volontairement au stade d'archivage. De la fragilité du plâtre, l'aspect massif du bois, en passant par la chorégraphie corporelle, mon travail se compose d'images référentielles et personnelles, cherchant ainsi son objectif de création dans les limites du matériau, ainsi que la terminologie concrète d'une œuvre d'art.

jennybaumat@gmail.com

Usually realised on the 1:1 scale, my works are presented first and foremost as models, research work and experimentations of raw materials. As a laboratory, I collect different materials and images to create one final product. The use of video also composes this research work, it tends to open the field of perception and enlarge the study of the subject.

Freed from an emotional and narrative speech which it could encounter, this work acquires an archival status. From the fragility of plaster, to the massive wood, through body choreography, my work consists of referential and personal images, seeking its creative objective in the materials' very limits and the terminology specific to a work of art.



Sans titre Durant ces trois dernières années, j'ai progressivement développé un travail de peinture alliant recherches formelles et réflexions sur le sens des couleurs. La peinture comme prise de position artistique affirmée, mon travail respire une certaine habileté, qui n'exclut nullement une pointe de légèreté et d'humour. Mon projet de diplôme présente deux séries de peintures, des toiles de grands et de petits formats, qui expriment deux démarches picturales relativement différentes.

C'est un travail de recherche intensif qui suit l'idée de l'épuisement des possibilités de la peinture abstraite par la forme et la couleur. Il s'agit à mon avis, de trouver des solutions picturales cohérentes. J'ai donc entrepris diverses expériences qui tendent à affirmer petit à petit ma pratique d'artiste peintre.

bizegeraldine@gmail.com

www.cargocollective.com/geraldinebize

During these three last years, I developed a painting work allying formal research and reflections on the meaning of colours. With painting as an asserted artistic stand, my work exhales a certain skill, which by no means excludes a touch of lightness and humour. My project presents two series of paintings, big formats and small ones, which express two relatively different pictorial initiatives.

It is an intensive work which seeks to exhaust the possibilities of abstract art through shape and colour. In my opinion, the solution is to find coherent pictorial answers. Therefore, I undertook diverse experiments which tend to gradually assert my practice of painting.



Sans titre Le projet confronte deux films diffusés sur deux télévisions présentées en diptyque. Le premier film est historique et retrace l'évolution du poivrier Peugeot à travers les âges. Le poivrier Peugeot a conservé sa forme initiale durant près de deux siècles. Il doit sa résistance au temps grâce à l'absence de son adaptation.

Le deuxième film est une pièce de théâtre. Il adapte, à travers l'histoire d'Oskar Mazerath, la volonté humaine de ne pas grandir.

Les deux films sont des films-textes qui convertissent des objets étrangers l'un à l'autre en un même médium. Les formes de textes différents qui représentent les deux composantes (historique et narrative) se soutiennent et se comparent dans un illogisme serein.

Ce travail m'a permis de me confronter à des styles littéraires divergents en pensant constamment à leur confrontation et leurs points de contact.

dimitridepreux@gmail.com

The project brings face to face two films broadcasted on two televisions set as a diptych. The first film is historical and traces the evolution of the Peugeot pepper-mill through the ages. The Peugeot pepper-mill has preserved its initial shape for nearly two centuries. It owes its resistance to time to the absence of its adaptations.

The second film is a play. Through the story of Oskar Mazerath, it adapts the human dread of growing up.

Both films are text-films which convert objects once foreign to one another into the same medium. The different text forms that represent the two elements (historical and narrative) sustain each other and may be compared in a somehow serene non sequitur.

This work has allowed me to face divergent literary styles while constantly designing their confrontation and points of contact



Sans titre Mon travail de diplôme se présente sous forme de peintures. Tout au long de mon cursus à l'ECAL, j'ai toujours recherché à représenter le monde dans lequel je vis. Je puise autant dans l'histoire de l'art que dans mon quotidien pour trouver des images, des situations dont je ne garde que la partie qui me semble intéressante et les associe à d'autres. Durant le dernier semestre de la troisième année, j'en suis arrivé à radicaliser mon travail afin d'être plus efficace et plus précis sur les sujets traités. Les peintures présentées au jury de diplôme font partie des dernières productions.

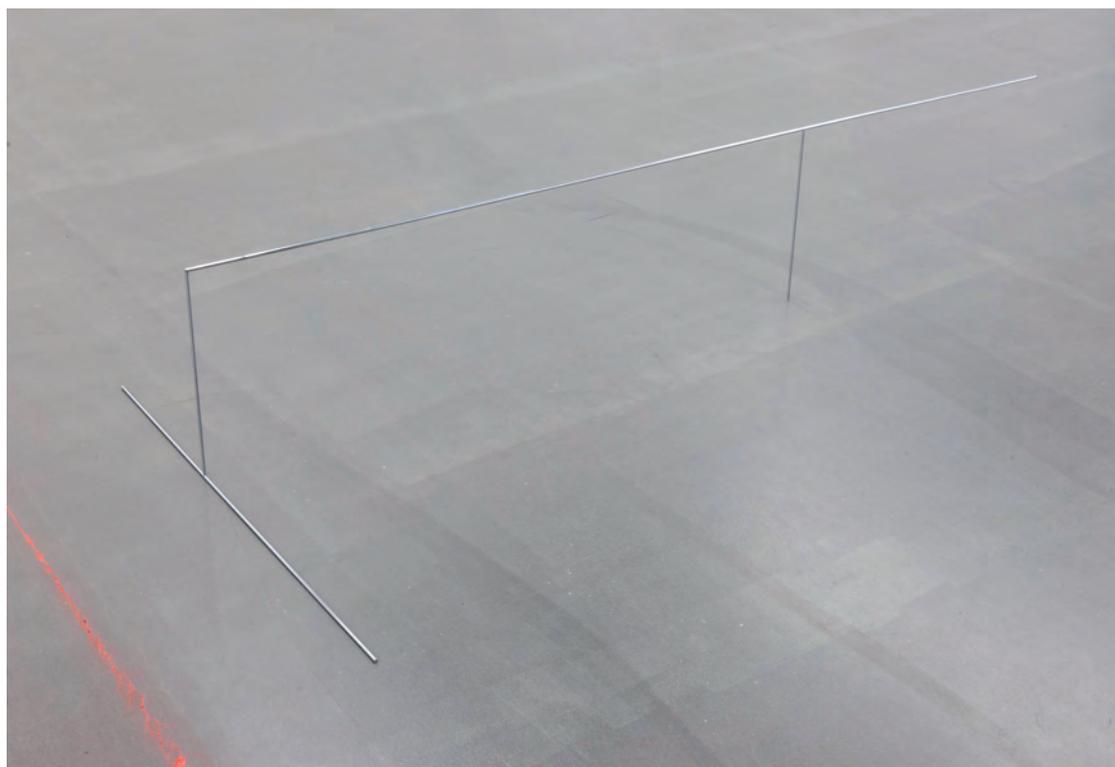
g_ehinger@hotmail.com

My diploma is a set of paintings. During my whole curriculum as an ECAL student, I've always been looking for a way to represent the world in which I live. I draw inspiration as much from art history as from my everyday life to find pictures, situations of which I only keep what I consider the most interesting part, I then associate them with others. Through the last third year semester, I finally succeed in radicalising my work in order to be more efficient and more precise on the subjects treated. The paintings presented to the diploma's jury are part of my latest productions.



Inside Out Pour mon diplôme je me suis intéressée à la question d'aménagement de l'espace. J'ai donc décidé de construire un meuble modulable afin d'exporter et de reconstituer tout type d'intérieur dans l'espace d'exposition. J'ai utilisé huit panneaux de bois (200 x 60 x 2.1 cm) que j'ai assemblés deux par deux à la verticale avec une charnière à piano ; ceci afin d'obtenir une ouverture à 90 degrés. J'ai donc quatre modules que je peux disposer à mon gré tout en créant de nouveaux espaces, ou vitrines. Ici, j'ai cinq espaces différents. Soit dans la manière dont le bois a été traité, certains contiennent des étagères, d'autres des meubles simplifiés. De chacun de ces espaces émane une ambiance différente, ceci étant dû à la sélection précise des images et des objets. On peut ressentir cela en tournant autour du meuble dont l'envergure est de 200 x 180 x 120 cm. Je ne cherche pas à recréer des intérieurs précis mais à m'en inspirer en créant des espaces purement formels et picturaux.
 camille.lichtenstern@gmail.com

For my diploma I decided to work on space furnishing. I built an adjustable piece of furniture to export and reconstruct any kind of interior in the exhibit space. I used eight wood panels (200 x 60 x 2.1 cm) that I put together two by two vertically with a piano hinge to have an opening at 90 degrees. I have four modules that I can move around the way I want while creating new spaces. Here I have five different spaces. In each one the wood was painted differently, some have shelves, others have very simple furniture. In each space there's a different atmosphere, due to the particular selection of images and objects. We can feel that while moving around the furniture, which measures 200 x 180 x 120 cm. I am not trying to recreate specific interiors but I try to draw inspiration from some while creating purely formal and pictorial spaces.



Dispositif 3 Suite aux différentes recherches menées au cours de mes études, je me suis particulièrement intéressé aux questionnements de l'œuvre dans l'espace et au processus de fabrication. Afin de développer mes projets, j'ai opté pour la ligne comme outil visuel. Ceci me permet de garder une structure sobre qui au fur et à mesure des différentes expérimentations se différencie des précédentes. La structure est uniquement composée de baguettes d'acier soudées entre elles.

Dans mes travaux, j'en suis venu à développer une recherche de la pratique du dessin dans un contexte élargi. En transposant les gestes et la fragilité de ce médium sur une échelle spatiale et matérielle. Cette pièce est le résultat d'un processus de mise en forme d'un dessin refait à l'identique de façon agrandie.

m.meneses084@gmail.com

Following the various research conducted during my studies, I am particularly interested in the work's location in space and in manufacturing processes. To develop my projects I opted for the line as a visual tool. This allows me to keep a sober structure which differs from previous ones as the various experiments unfold. The structure is composed entirely of steel rods welded together.

In my work I developed a practice of drawing in a wider context by transposing the gestures and the fragility of this medium on a spatial and material scale. This piece is the result of a shaping process to render the drawing in an enlarged version.



Lecture pour 230 chevaux Schoenberg disait qu'il y avait encore tant de belles choses à écrire en ut majeur.

Et un jour j'écrirai comme Howard Hugues construisait ses avions ; limer tous les rivets du fuselage.

N'avoir plus aucune résistance à l'air, aucun frein à la vitesse.

Voler, comme dans un Super Constellation.

Ecrire, pour que jamais ne sonne le glas.

Faire rugir des bolides aux moteurs en étoiles. Et que ces fauves d'acier deviennent, le temps d'une phrase, le lion de Jean Rouch, les navires de Bas Jan Ader et de Conrad.

La fortune carrée de Kessel, la Luftwaffe de Beuys.

La guerre de Crimée, celle des six jours ou des cent ans.

Pour ne pas oublier qu'il faut aimer encore, pour qu'art se fasse, le tonnerre des combats d'ici-bas, les guerres du regard, les contre-ténors de Bach et le sourire du roi du Hoggar.

nathalie.perrin@hotmail.com

Schoenberg said that there is still much good music that can be written in C major.

And one day I shall write as Howard Hughes built his planes; file all the fuselage's rivets.

Have no more resistance to air, no brake to the speed.

Fly as in a Super Constellation.

Write, so that the bell may never toll.

Make star-engined racing cars roar and turn these steel wildcats, for the length of a sentence, into Jean Rouch's lion or the ships of Bas Jan Ader or Conrad.

Kessel's Fortune carrée or Beuys' Luftwaffe.

The Crimean War, the Six-Day or the Hundred Years War.

Not to forget that, so that art can happen, we still have to love the thunder of the fights down here, looking daggers, Bach's countertenors and the smile of King of the Hoggar.



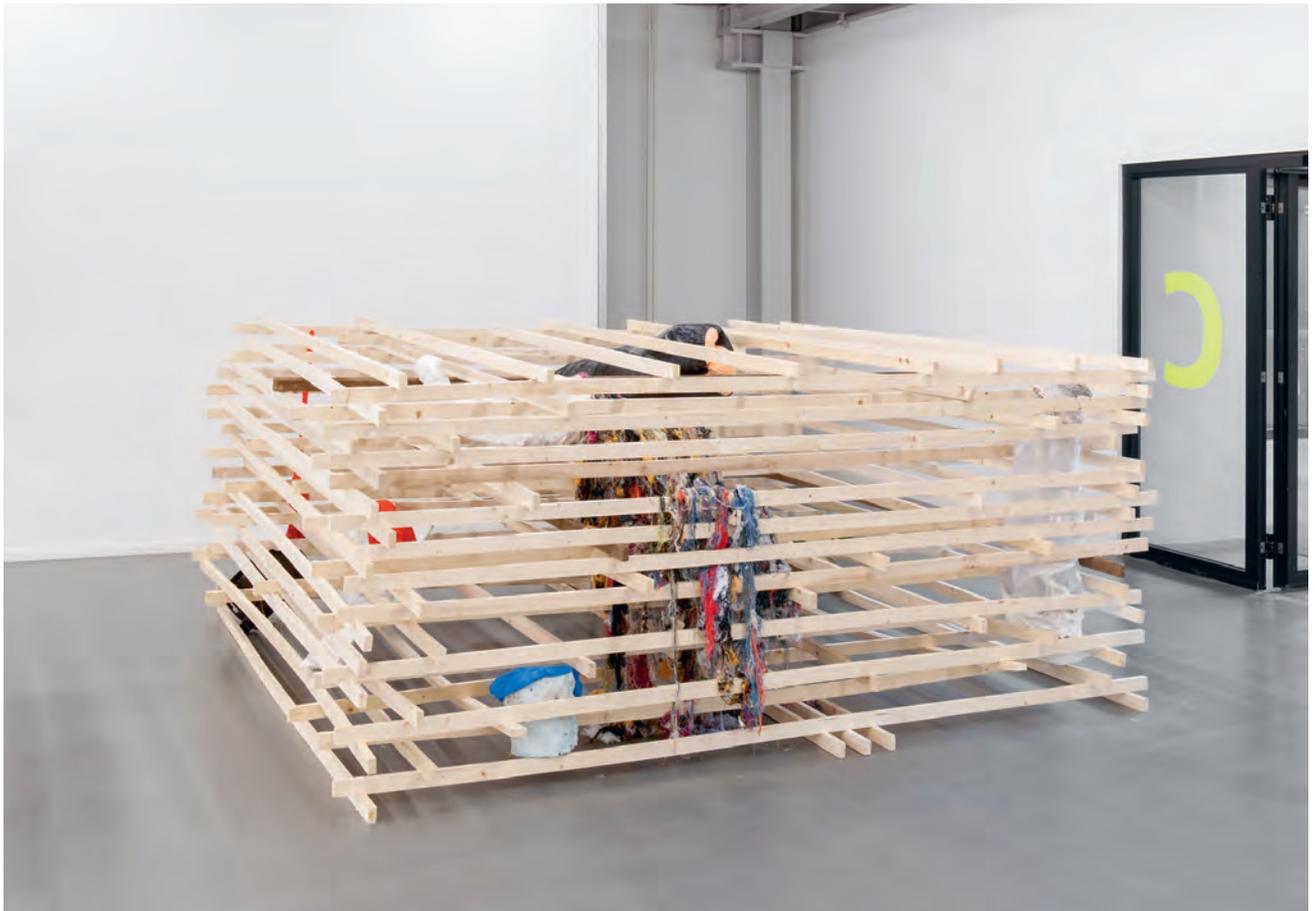
Sans titre Ma pratique artistique se base sur une recherche autour du dessin et son insertion dans l'espace d'exposition. J'explore différents supports, ainsi que différents rapports d'échelles de représentation. Les dessins sont disposés sur des panneaux de bois et interagissent dans l'espace avec d'autres structures plus brutes. Je crée des espaces oscillants entre l'ironie et l'absurde. Ces installations font volontairement penser à un décor de théâtre. Cependant, c'est un décor en attente d'une pièce qui ne se jouera jamais. On voit clairement une dimension humaine dans mon travail, cependant il n'est pas fait pour accueillir une performance. Il existe en tant que tel, comme une mise en scène d'un décor.

Ce projet, réalisé pour mon travail de diplôme, est une installation à échelle humaine à partir d'un dessin au format A4 de cette même installation. L'agrandissement de l'installation à échelle humaine, me permet de faire entrer le spectateur dans le dessin et de l'embarquer dans une nouvelle dimension.

vi.portier@gmail.com

My artistic practice is based on research around drawings and its integration in the exhibition space. I explore different materials and different scales of representation. The drawings are arranged on wooden panels and interact with other more raw structures. I create places between irony and absurdity. These installations may voluntarily suggest a theater set. However, this is an abandoned stage expecting a play never to be performed. We clearly see a human touch in my work, though it is not made to accommodate a performance. It exists in itself, as though setting the stage.

For my thesis, I created a human scale installation from an A4 drawing of it. The expansion of the setup to a human scale allows me to bring the viewer into the drawings and embark him into a new dimension.



Latte à tuile Pour ce projet de diplôme, je me suis intéressée à la mise en place d'une structure permettant d'accueillir mes pièces. Cette base est composée de lambourdes imbriquées l'une sur l'autre par principe de superposition de grilles. Les pièces prennent place en suspension dans celle-ci. Ainsi, un dialogue se crée entre la structure et les sculptures.

Depuis quelques années, j'ai développé une certaine fascination pour les lieux ou les constructions qui permettent de créer un univers à part entière tel que le « Merzbau » de Kurt Schwitters, le « cyclop » de Jean Tinguely, ou les installations de Jessica Stockholder et de Diego Bianchi.

Par étapes, j'ai commencé à transcrire l'influence que certains lieux du quotidien pouvaient avoir sur moi en m'y insérant le temps d'une photographie. Puis, par la suite, j'ai emprunté des objets ou des formes de ces lieux pour créer des sculptures. J'ai enfin ressenti le besoin de les insérer dans un univers créé pour leur présentation.

Latte à tuile représente donc la concrétisation d'une recherche de l'espace sculptural.

huahine03@hotmail.com

www.maeva-rosset.blogspot.ch

For this diploma project I was interested in the implementation of an adequate structure to display my sculptures. This base is composed of overlapped battens. The sculptures take place in suspension inside the structure. So a dialogue builds up between the structure and the sculptures.

For a few years, I have developed a certain fascination for places or constructions which allow to create a full universe such as Kurt Schwitters' "Merzbau", Jean Tinguely's "Cyclop", or installations by Jessica Stockholder and Diego Bianchi.

Step by step I began to transcribe the influence which certain everyday places could have on me, by inserting myself there for a photograph. I then took objects or forms from these places to create sculptures. I finally felt the need to insert them into a universe created specifically for their presentation.

Latte à tuile represents the completion of a search for sculptural space.



Hair of the Dog/Celui qui se noie n'a pas peur de la pluie La peinture vue comme un travail archéologique, tel un balayage d'un sol vaste. Le geste, trop minime pour ne pas sembler absurde fait resurgir des pans de terres de nombreuses surprises, tels des formes, des bruits, des poussières.

Cette recherche pour le moins instinctive, aboutit sur un indice de signes encore plus vaste, à l'image d'une semi-disparition.

C'est alors qu'on se trouve devant une peinture à l'étendue voilée qui semble révéler le but même de sa production : la trouvaille.

Légère ou non, superposée ou enfouie sous les couches de peinture ; c'est la trouvaille d'archéologue ou de peintre ; ou comment voir en musique ou entendre en couleurs.

Si tout regard devient synesthésique, si le champ étendu des sens se superpose et s'entrechoque, l'expérience de la vue en devient plus tendue, favorisant une perte bien trop rare.

jessi.russ@bluewin.ch

Painting as an archeological process, like sweeping immense grounds. The gesture, too minute not to seem absurd, brings to the surface a multitude of chromatic and pictorial surprises : forms, sound and dust.

The act of looking, at the very least instinctive, vastly hints at signs that point to an image which disappears.

You then encounter a practice concealed to such an extent that it seems to reveal the ultimate purpose of its production : discovery.

Light or not, surpassed or buried under layers of paint, this is the archeologist's discovery or that of the painter : how to see in music and hear in colours.

If all seeing becomes synesthetic, if the expanded fields of sense are superimposed and collide, the experience of seeing becomes strained, encouraging a disorientation all too rare.



High Craftsmanship as Starting Point

A travers de longues recherches sur des techniques avancées culinaires, des jeux de mots gastronomiques, des objets utilisés quotidiennement, et le travail artisanal, j'explore les différentes manières dont des territoires sont constitués et appropriés depuis un héritage culturel. Comment prenons-nous des décisions micro-politiques dans l'utilisation des mots et des objets les plus communs ? A quoi ressembleraient des objets qui passent par des voies clandestines ?

tidescallmyname@hotmail.com

Through lengthy research on advanced culinary techniques, culinary word plays, common objects and artisanal work, I'm exploring the different ways in which territories are made up and appropriated from a cultural heritage. How are we engaged in micro-political decisions through the use of our most common words and our most common objects? How might alternative objects function?



09.05.12 L'accès à un savoir commun, généralisé, construit sur des données de fait jamais discutées, toujours accessibles par tous et pour tous, est une réalité sociale qui, en définitive, ne sert pas l'Homme mais le confine dans un espace dont les limites lui sont imposées. Le savoir est établi, l'enseignement intronisé, les connaissances canoniques.

A partir de ce constat, j'appréhende la société environnante de manière anthropologique ; que ce soit par le biais de sculptures, gestes ou plus spécifiquement vidéos, l'individu et son environnement sont au cœur de mon travail.

Dans le cadre de mon travail de diplôme, je décide de me faire tondre les cheveux. Cette réaction était le geste, mais l'intérêt fondamental tient dans la trace, car le cheveu, de toutes les constituantes corporelles est le seul qu'il est possible de conserver une fois « amputé ». Dès lors, cette trace, si on la conserve, acquiert un statut nouveau ; elle devient symbole. La tonsure opérée, je décide de contacter un perruquier afin d'ériger l'acte en symbole par la création de ma propre perruque. Celle-ci, outre qu'être la relique d'une époque donnée, agit comme un emblème et ce n'est qu'à travers celle-ci que la possibilité de renouveau devient réalisable et une nouvelle étape envisageable.

julie.stadelmann@bluewin.ch

Access to common knowledge, generalised, built on facts never discussed, always accessible by all and for all, is a social reality that, ultimately, doesn't serve mankind but confines people to a space in which limits are imposed. In fact, knowledge is established, education is inducted, wisdom is age-old.

From this observation, I apprehend the surrounding society in an anthropological way ; whether through sculptures, gestures or more specifically videos, the individual and the environment are central to my work.

As part of my diploma, I decided to shave my hair. This reaction was the gesture, but the fundamental interest lies in the trace, because of all corporal components, hair is the only one that can be preserved after amputation. Therefore this trace, if kept, acquires a new status and becomes a symbol. The tonsure effectuated, I decided to contact a wigmaker to erect the act into a symbol by creating my own wig. This, besides being the relic of a given period, is truly seen as an emblem and it is only through it that the possibility of renewal becomes feasible, a new phase possible.



Performance #1 En pratiquant les arts du domaine de la scène et en participant à divers workshop, il m'a semblé évident d'incorporer cette connaissance à mon travail plastique. Ainsi, certaines questions sont apparues clairement : qu'est-ce qu'un geste quotidien et quelles en sont les limites ? Est-ce que nos gestes participent à une chorégraphie quotidienne ?

Les notions de corps, d'espace et de répétition sont également arrivées parallèlement à un travail d'écriture indispensable. C'est une recherche qui révèle l'expérience des qualités physiques et physiologiques du corps. Suggérant par son absence et sa trace, les dessins délimitent une sorte de chorégraphie mentale qui m'a amenée à la création d'objets. Ce projet m'a permis d'explorer des impasses mais aussi d'aller chercher en dehors du domaine de la danse.

emmaterno@gmail.com

By practicing the performing arts and participating in several workshops, it seemed obvious to incorporate this knowledge into my visual work. Thus, some questions immediately arose: What is a daily gesture and what are the limits? Do our actions contribute to a daily choreography?

Notions of body, space and repetition also arrived along with the essential writing work. This research reveals the experience of physical and physiological body qualities. Suggested by its absence and its trace, the drawings display a form of mental choreography that brought me to create other objects. This project allowed me to explore impossible pieces of work but also to seek beyond the field of dance.

**BACHELOR
DESIGN
GRAPHIQUE**



Responsable
Département
Communication Visuelle
Jacquier Vincent

Responsable Unité
Design Graphique
Benedetto Angelo

Jury de Diplôme externe
Adami Ismini, Athènes
Bourguedieu Christophe,
Paris
Lusa Marie
Visnjic Filip, Londres

Professeurs
Balland Ludovic
Benedetto Angelo
Bloch Harry, Amsterdam
Bontognali Diego
Gavillet Gilles
Meldem Guy
Party Ian
Sack Aurèle
Udry Nicole
Vögeli Jonas

Professeurs transversaux
Andrié Luc
Bellet Alain
Benhadj Sami
Fantys Pierre
Faure Nicolas
Gunti Claus
Heiz André Vladimir
Jacquier Vincen
Pont Violène
Rappo François
Tardy Lionel

Chargés de cours
Cirimele Angelo, Paris
Dressen Anne, Paris
Gross Yann
Guidot Raymond, Paris
Hayward Tarik
Piguet Cyrille
Ponant Pierre, Paris
Remy Patrick, Paris

Intervenants
Bruni Dimitri (Norm)
Buxó Thomas, Amsterdam
Ditting Veronica, Amsterdam
Hares Jonathan, Londres
Huber Gregor
King Scott, Londres
Knight Oliver (OK-RM),
Londres
Krebs Manuel (Norm),
Lehni Jürg, Londres
McGrath Rory (OK-RM),
Londres
Morgan John, Londres
Pesko Radim, Amsterdam
Puckey Jonathan,
Amsterdam
Schweizer Nico
Sterzinger Ivan

Assistants
Brégeon Pierrick
Huber Robert
Moreau Guilhem
Prader Olga
Züllli Renato



Le Frelon Helvétique A la recherche d'un sujet, j'ai visionné un documentaire présentant un sport ancestral : Le Hornuss. Discipline sportive qui m'était jusqu'à lors parfaitement inconnue.

Sport national suisse, il reste majoritairement méconnu des Romands. Qualifié de golf paysan, il est parfois dévalorisé par son caractère sympathique et festif.

Mon travail de diplôme m'a permis d'aller à la rencontre de ces adeptes du «frelon» et d'en apprendre plus sur ma propre culture afin de partager cette expérience avec le public en réalisant une publication destinée au Swiss Sports Museum à l'occasion d'une rétrospective sur le Hornuss.

Mélangant infographies techniques sur le jeu et illustrations plus personnelles inspirées des Poyas suisses, cet objet de communication pose un regard contemporain sur ce sport traditionnel.

justine.bannwart@gmail.com

While trying to find a diploma subject, I watched a documentary about an ancestral sport: the Hornussen. A Swiss national sport, it's mostly played in the German part of Switzerland and practically unknown in the French part.

Often qualified as the Swiss farmers' sport it's sometimes deprecated by the public because of its festive characteristics. My diploma project led me to meet the followers of this sport and to learn more about my own culture. In order to share my experience with the public I created a publication for an Hornussen's retrospective at the Swiss Sports Museum.

Mixing technical information and graphics about the game and more personal illustrations inspired by Swiss Poyas naïve paintings, the object gives this traditional sport a contemporary look.



Alexander Scriabine's *Mysterium*: A Visual Sheet Music of a Piece of Total Artwork
 Alexandre Scriabine était un compositeur russe né en 1871. Projet inachevé d'art-total entamé en 1903, *Le Mystère* fait appel aux cinq sens à travers différentes disciplines (musique, danse, projections, parfums, poèmes...) dans le but de faire participer l'humanité entière et la transformer en « des êtres plus nobles ».

Je me suis intéressé à cette œuvre singulière par sa multidisciplinarité ainsi que son aspect universel et symbolique. A travers un nouveau système de notation musicale et de la photographie, j'ai écrit une partition du *Mystère*. Du fait que l'œuvre soit inachevée, je suis resté dans le champ de l'interprétation, me positionnant plus en tant que compositeur graphique que véritable « traducteur » objectif servant la musique. L'interprétation de son contenu est ouverte à tous.
 pierre.akashi@gmail.com

Alexandre Scriabine was a Russian composer born in 1871. *Mysterium* was an unfinished project he started in 1903, exploiting the human senses through different disciplines such as music, dance, projections, perfumes and poems, in order to replace the human race with “nobler beings”.

I was particularly seduced by the multi-task, as well as the universal and symbolic aspect of this colossal work. Through a new music notation system and photography, I have written a sheet music of the *Mysterium*. Because of its incompleteness, this project allowed me to position myself more as a graphic composer than an objective translator subordinate to the music. Everyone is free to interpret its content as they want.



A Buttload of Schmick Words La langue est en mouvement, modelé par les utilisateurs et leur environnement. Le « English Dictionary of Neologisms 2011 » présente des nouveaux mots compilés pendant l'année précédente. Les entrées sont structurées dans une narration, qui permet au lecteur de découvrir des tendances, des événements et des phénomènes qui reflètent la société d'aujourd'hui. Chaque mot est illustré et montre une position personnelle en rapport avec sa signification et sa pertinence.

Je me suis intéressé par la représentation de mots liés à la signification qu'ils ont. Cette relation a été examinée par des méthodes différentes telles que la typographie, illustration et photographie. Les possibilités et les limites m'ont incité à trouver des solutions qui expliquent et commentent, ces mots, leurs utilisations dans leurs contextes correspondants.

hello@helgebentsen.com
www.helgebentsen.com

Language is in constant motion, shaped by its users and their surroundings. The "English Dictionary of Neologisms 2011" presents new words compiled during the past year. With entries structured as a narrative, the reader discovers current trends, events, and phenomena which mirror today's society. Each word is illustrated and shows a personal stance towards its meaning and present relevance.

I have been interested in the representation of words linked to the meaning they hold. This relationship has been examined through various methods such as typography, illustration and photography. Possibilities and boundaries have been discovered which challenged me to work out solutions that explain – and comment on – the words and their use in their corresponding context.



Chroniques d'une disparition Ce travail évoque le boxeur et poète Arthur Cravan, précurseur de Dada et du Surréalisme, né à Lausanne en 1887 et disparu dans le Pacifique en 1918.

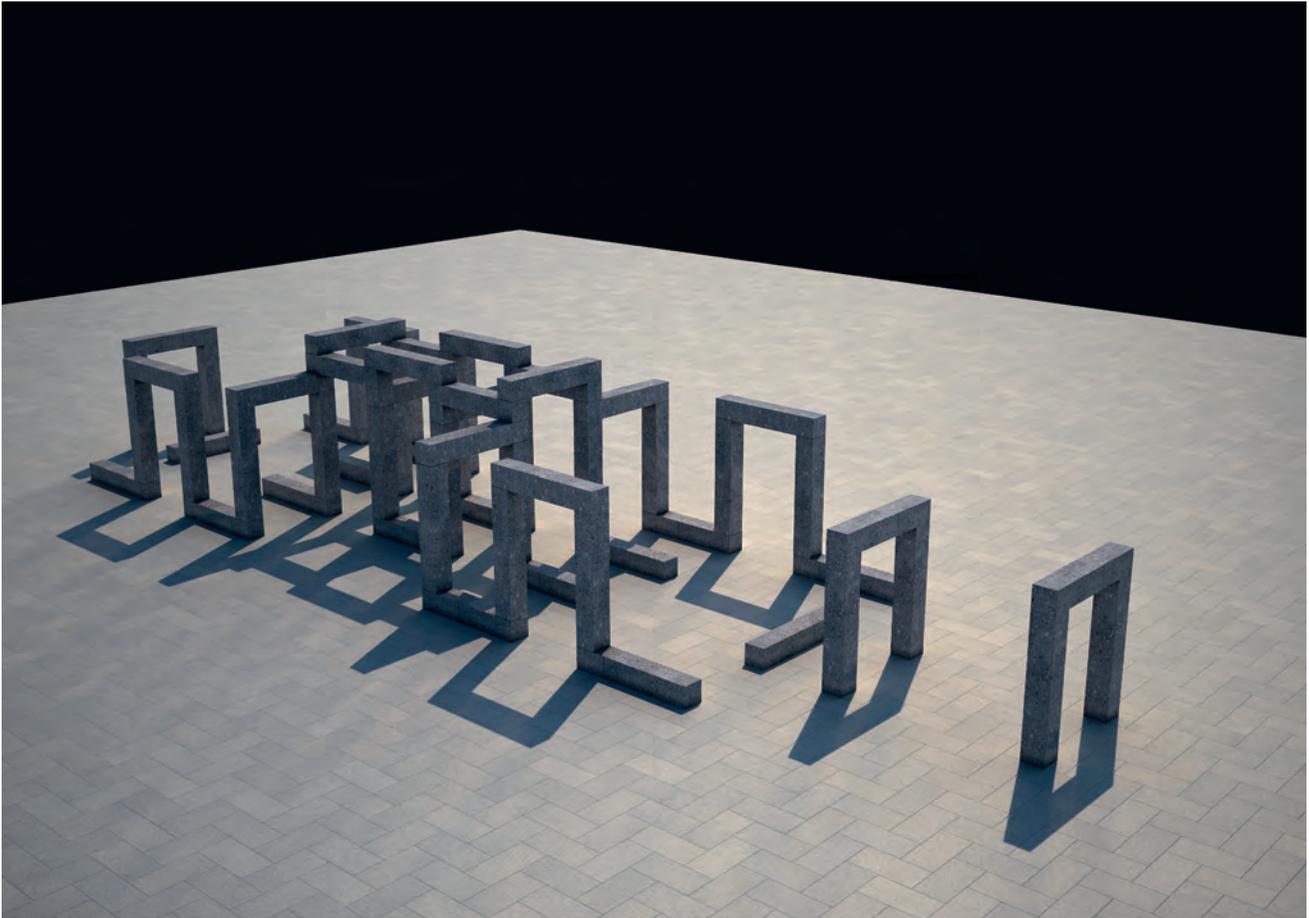
Lorsque j'ai découvert par bribes son histoire, j'ai été frappé à quel point il a vécu plusieurs vies, entières et intenses. Pour les raconter, je les ai reconstituées sous la forme d'une enquête visuelle, à travers plusieurs objets très différents. Rassemblés et édités dans un rapport complétant ma recherche, ils retracent les facettes d'Arthur Cravan.

Ce travail en deux phases m'a permis d'aborder, à travers mes intérêts (art, rôle du design, histoire, matérialité de l'impression...), autant de manières de raconter une vie au-delà des mots, dans une double expérimentation – d'une part dans le storytelling, d'autre part avec les outils techniques et visuels du design.

jonas@jonasberthod.ch
www.jonasberthod.ch

This work tells the story of boxer and poet Arthur Cravan, precursor of Dada and Surrealism, who was born in Switzerland in 1887 and vanished somewhere in the Pacific Ocean in 1918. When I discovered his story in bits, I was struck by the number of lives he led, all full and intense. In order to tell them, I reenacted them in a visual enquiry, with a series of different design objects. Assembled and edited in a report completing my investigation, they retrace the facets of Arthur Cravan.

This work in two phases allowed me to make a foray, through my interests (art, the function and role of design, history, the materiality of print...), into the ways of telling a life beyond words – experimenting on the one hand with storytelling and on the other hand with the tools, both technical and visual, of design.



Pavilion Sculpture Depuis le début de mes études, je me suis toujours intéressé aux différents systèmes de représentation. J'ai trouvé dans la sculpture de Max Bill de 1983, intitulée « Sculpture Pavillon », une image parfaite pour appuyer mon thème.

Au travers d'histoires, de dialogues, d'expériences, j'ai pu créer un ouvrage qui illustre parfaitement mon propos.

Je suis alors allé rencontrer sa femme qui m'a donné accès à ses archives, qui n'avaient jamais été montrées au public. J'ai reconstruit la sculpture en trois dimensions, demandé aux personnes passant devant celle-ci de la redessiner, effectué un sondage...

Cette publication a été pour moi un exercice complet, car non seulement elle est un objet graphique, mais surtout parce qu'elle m'a ouvert à un autre champ d'action, à savoir le terrain. J'ai pu développer de vraies recherches avec un contenu plus conséquent.

rfbrandon@gmail.com

Since the beginning of my studies, I have always been interested in the different systems of representation. I found in the sculpture made by Max Bill in 1983, entitled "Sculpture Pavillon", a perfect image to support my topic.

Through stories, conversations, experiences, I was able to create a book that perfectly illustrates my point of view.

Then I met his wife who gave me access to her archives that have never been shown to the public. I rebuilt the sculpture in three dimensions, asked people to redraw it, conducted a survey...

This book was for me a full exercise, not only because it is a graphic object, but above all because it opened me to another sphere of activity, namely fieldwork. I was able to develop true research with a more substantial content.



Grand-Central Je suis fasciné par la relation qui est créée entre les réseaux virtuels et le monde. J'ai développé une plateforme qui fonctionne comme un livre d'or. Le public a accès à une page internet où il peut publier du texte ou des images. Le flux de messages est imprimé en temps réel sur un grand plotter qui utilise un long rouleau de papier.

Ces dernières années, je suis devenu très intéressé par l'usage créatif des technologies permises par les outils de prototypage rapide. Je pense qu'il est important de garder un certain contrôle sur notre environnement de travail, c'est pourquoi j'essaie d'adapter mes propres outils pour chaque projet. *Grand-Central* est pour moi la culmination de mes recherches puisque j'ai pu mêler tous les aspects avec lesquels j'aime jouer.

thibault.brevet@gmail.com

www.welcomeonboard.ch

I am fascinated with the relationship that is created between virtual networks and the world. I developed a platform that works basically as a guestbook. People can access a webpage where they can openly submit text or images. The flow of messages is written in real time on a large custom-made plotter working like a cash-register.

In recent years I have become very interested in the creative use of technology enabled by rapid prototyping techniques. I think it is important to keep control of our work environment, therefore I always try to develop my own tools adapted for each different project. *Grand-Central* for me is the culmination of my research as I was able to mix all the different aspects I love to play with.

ABCDEFGHI
 JKL MNOPQ
 RSTUVWXYZ
 abcdefgh i
 jklmnopq
 rstuvwxyz
 1234567890

Ligne Lors d'un projet précédent, je me suis intéressé aux caractères animés. Mon but était d'appliquer des séquences sur des écrans d'information. Le côté terre à terre de ce type d'informations affichées sur un support ayant tel potentiel, m'a permis d'apporter une cassure dans un flux régulier d'informations.

Dans le cadre de ce diplôme, j'ai continué à explorer mes recherches en typographie et à développer un vocabulaire de mouvements dans un nouveau caractère. Celui-ci est appliqué sur des écrans d'informations se trouvant à l'intérieur des transports publics, ainsi que dans les abribus en ville de Neuchâtel. Mon but est de fournir des informations pratiques aux passagers grâce à une présentation vivante.

wdo@wdo.ch
www.wdo.ch

In a previous project, I became interested in animated characters. My goal was to apply sequences on information screens. The down to earth side of this type of information displayed on a support having such potential, allowed me to make a break in a regular flow of information.

As part of this diploma, I have continued to explore my research into typography and to develop a vocabulary of movements in a new typeface. It is applied to information screens located inside public transportation as well as in bus shelters in the city of Neuchâtel. My goal is to provide practical information to passengers with a lively presentation.



Tension Lors d'une course automobile, les pilotes mettent leur vie en péril. Gladiateurs modernes, ils subissent un mélange d'émotions intenses tout au long de la course: tension, excitation, stress, peur. Mon travail a été de transmettre cette émotion, par la combinaison d'un univers visuel abstrait et de sons bruts. Le spectateur est ainsi invité à entrer dans la peau du pilote.

audd3@hotmail.com

www.audreydubussy.com

During a car ride, pilots put their lives at risk. Like modern gladiators, they experience a mix of intense emotions throughout the ride: tension, excitement, stress, fear. In my work I tried to convey those emotions, I did so by combining an abstract virtual universe with raw sounds. The audience is then able to become enveloped in the pilot character



Sion : microcosme, systèmes d'influences
Sion, capitale du Valais est une petite ville de 30'000 habitants. Malgré sa taille, la scène artistique y est très prolifique. Artistes, musées, galeries, ventes aux enchères, monuments, ateliers et résidences d'artistes, toutes les institutions sont en place. A cela s'ajoute la montagne, les clubs de foot, les producteurs de vins, banques cantonales, politiciens et castaflores qui donnent à la scène sédunoise un paysage artistique très original.

Ce livre a pour but de montrer comment fonctionne un tel lieu. Les systèmes d'influences, les alliances, le mécénat, le copinage...

Si ces quatre années d'études m'ont donné tous les outils pour réaliser un ouvrage cohérent au niveau graphique, ce travail en est l'apogée car il est également le résultat de sérieuses recherches et le montage d'un contenu solide.

Ayant passé les 20 premières années de ma vie à Sion avec une mère artiste et un père architecte, je me permets alors un commentaire, tantôt ludique, tantôt acide sur un petit mais très fier lieu de création.
gagliardilouisa@gmail.com
www.louisagagliardi.com

Sion, capital city of Valais is a small town with 30,000 inhabitants. Despite its size, the art scene is very prolific. Artists, museums, galleries, auctions, monuments, studios and residencies, all the institutions are in place. Add to that the mountains, soccer clubs, wine makers, banks, politicians and superstars and you'll get a very original artistic scenery.

The aim of this book is to show how such a place works, with influences systems, networking, alliances, sponsorship, cronyism and so on...

Whereas the past four years have given me all the tools to realise a coherent book graphic design-wise, this work also allies serious research with a strong content which, to me, was still something to achieve.

Having spent the first 20 years of my life in Sion, with an artist mother and an architect father, I allow myself a sometimes acid, sometimes fun commentary on a small but very proud art scene.



Fulfill Your Needs! The Party Goes On. Mon travail est une investigation visuelle autour des besoins primaires qui constitue un essai poétique mis en page dans un livre.

Une sorte d'absence qui se retrouve dans chacune des pistes photographiques développées, questionne l'idée des besoins primaires dans la société suisse actuelle. Une affiche publicitaire, vidée de son contenu typographique par exemple, devient une fenêtre ouverte sur le monde féérique et utopique de la publicité. Ainsi, chaque chapitre de l'essai crée une ambiance étrange, qui rappelle la naïveté et la faiblesse que l'homme cache derrière une société de la performance.

Durant ce travail de diplôme, j'ai beaucoup appris quant aux statuts et rôles des divers types d'images, surtout en ce qui concerne la photographie.
mathiasgood@hotmail.com

My work is a visual investigation around primary needs, which makes a poetic essay laid out in a book.

A sort of absence, a lack of something, is present in every photographic part of the investigation, which questions the primary needs in today's Swiss society. An advertising poster in the street, whose typographic information has been erased for example, becomes an open window on the dreamworld of advertising. Like this, each chapter of the essay creates a strange ambience that reminds of the naivety and the weakness of man hidden behind a society based on performance.

During this diploma work, I learned a lot about the status and role of different types of images, especially with photography.



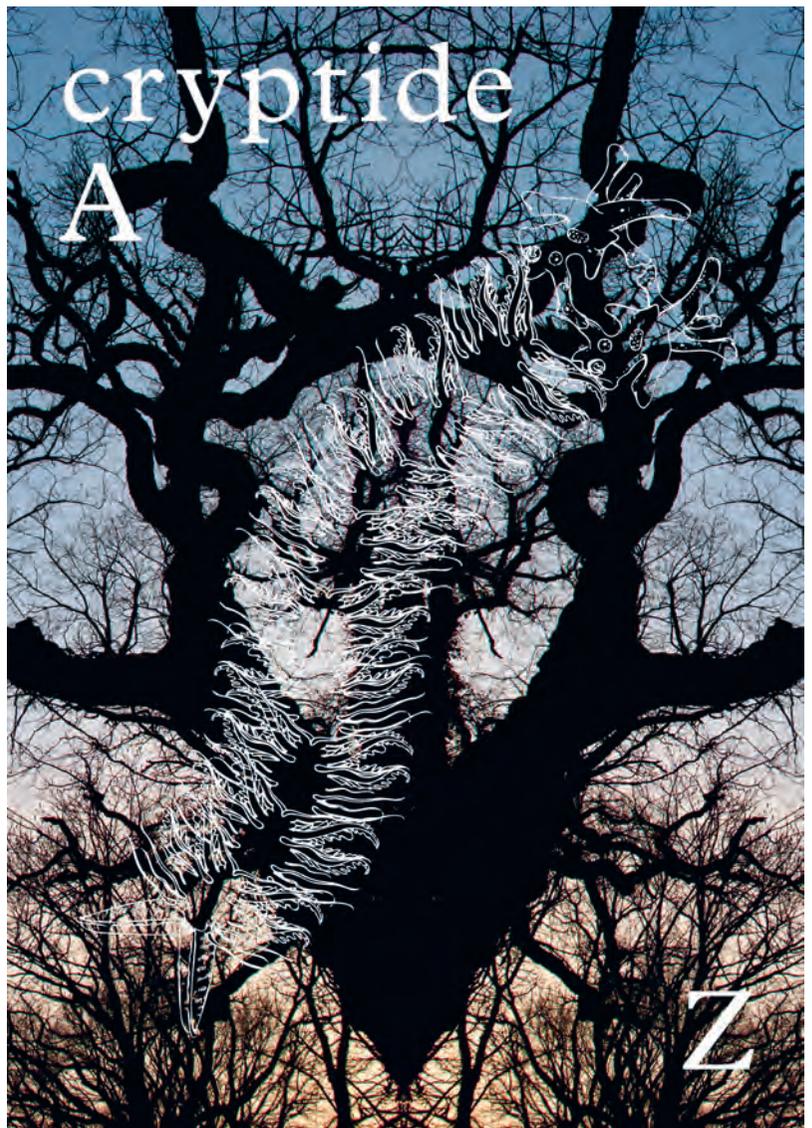
Rockclub Dans le cadre de mon diplôme, je me suis intéressé à la création d'une identité visuelle pour un club de rock. J'ai donc réfléchi au type de support dont avait besoin un club. C'est de cette façon que j'ai commencé la production d'un journal qui sortirait chaque mois et qui contiendrait le programme des événements et des concerts. Je trouvais aussi intéressant de faire des posters qui puissent servir de communication au club. En créant le journal, j'ai donc prévu que si on enlève les agrafes, le journal se transforme en posters. Il a donc une double utilité (programme et posters) pour mieux répondre aux besoins d'un club de musique.

Pour ne pas avoir une identité visuelle trop lisse, et donc pour correspondre au lieu que j'ai choisi, j'ai commencé à créer une typographie à la main à l'aide de la photocopieuse et d'un cutter. Je découpais des formes et des lettres dans le but de créer une typographie. Cette technique m'a permis d'expérimenter et de découvrir de nouvelles formes. J'ai donc gardé cette technique pour la création du journal et des posters. J'ai essayé de tirer avantage de la photocopieuse et du cutter, et de faire en sorte que les défauts, les inconvénients et les imprévus de ces deux techniques deviennent des atouts.

alexandre.grognuz@hotmail.fr
www.alexandregrognuz.ch

Through my diploma work, I became interested in creating a visual identity for a rock club. So I thought about the kind of support a club needed. This is how I began production of a newspaper that goes out every month and contains the programme of events and concerts. I also found it interesting to make posters that would be used as a communication support for the club. Creating the newspaper, I therefore anticipated that if one removes the staples, the newspaper turns into posters. It has a dual utility (programme and posters) to better encounter the needs of a music club.

To avoid having too smooth a visual identity, and therefore to have something that matches with to the place I chose, I started to create a typography by hand using the photocopier machine and a cutter. I cut shapes and letters in order to create a typeface. This technique allowed me to experiment and discover new forms. So I kept this technique for the creation of the newspaper and posters. I tried to take advantage of the photocopier machine and paper cutter, and to turn the defects, disadvantages and contingencies of both techniques into assets.



Cryptide La cryptozoologie désigne « l'étude des animaux cachés ».

Ces animaux sont étudiés sans pour autant pouvoir certifier leur existence. Ce livre présente un glossaire non exhaustif de cryptides, basé sur des textes et illustrations scientifiques.

La description de ces créatures se base sur des témoignages, des images ou encore des traces qui ne sont pas vérifiables.

Dans cette idée, ce livre vous invite à découvrir un mélange étrange de fiction et de réalité. Une première partie vous montre une réalité déformée, puis un document référentiel et enfin des images totalement inventées.

J'ai développé plusieurs types d'illustrations, à l'aide de fractions de réalité, pour amener le lecteur vers le doute et la fiction.

vpmkaufmann@gmail.com

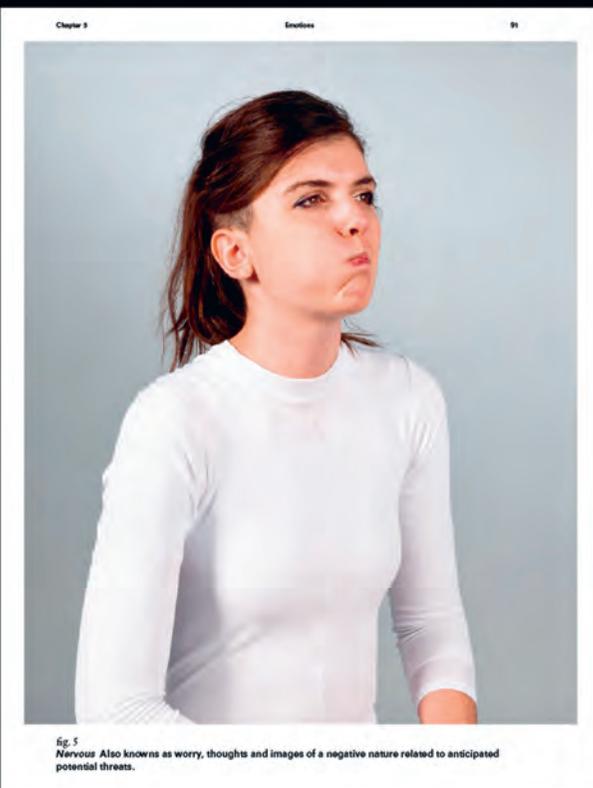
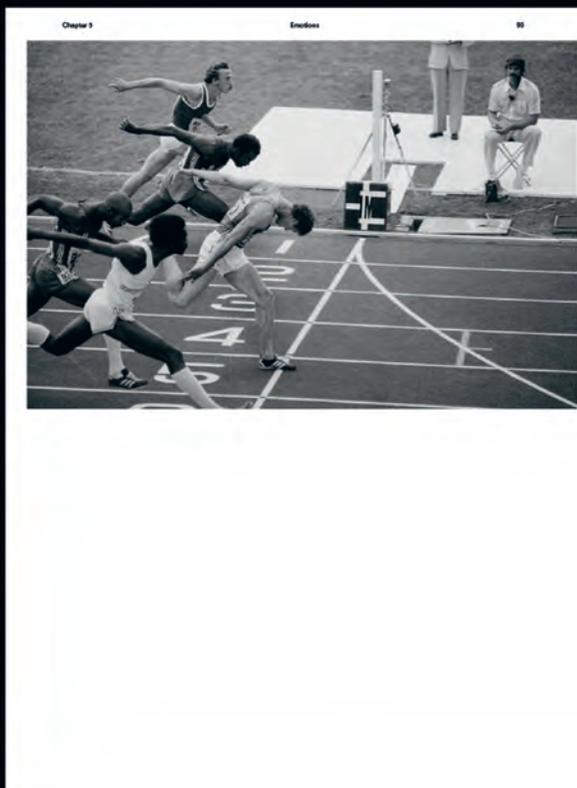
Cryptozoology stands for "research on hidden creatures".

These animals are studied without being sure of their existence. This book presents a non exhaustive cryptid glossary which is based on scientific texts and images.

The creature's description is based on testimonies, images, or tracks which aren't verifiable.

With this in mind, this book invites you to discover a strange mix of fiction and reality. A first part shows you a deformed reality, then a reference document and to finish, some totally invented images.

I developed several types of illustrations, using fractions of reality, to lead the reader towards doubt and fiction.



Olympic Dance Intéressée par l'analyse du langage corporel, j'ai réalisé que la danse est une des pratiques qui permet le plus de l'explorer. Je suis devenue fascinée par l'esprit des Jeux Olympiques et j'ai décidé de créer une chorégraphie comme une fête. Puisque tout langage fonctionne comme un code qui s'interprète par les personnes qui l'utilisent, j'ai créé des codes chorégraphiques. La danse intègre des éléments intimes aux Jeux Olympiques à travers ces mouvements, ces positions statiques, bref par sa coordination spatiale.

Ce livre est une combinaison d'illustrations, d'instructions et de photos qui font de cet ouvrage un guide pour la danse. La danse elle-même devient en partie contrôlée et dirigée, mais laisse place au hasard et aux nouvelles interprétations.
koecksilke@gmail.com
www.silkekoECK.com

Being interested in the analysis of body language, I realised that dance expresses this topic in a very open and free way. At the same time I became fascinated by the spirit of the Olympic Games and decided to create a choreography as a celebration.

While any language acts as a code that is interpreted by people, I created codes for the choreography and the space. The dance integrates intimate and familiar information about the Olympic Games and turns it into visible movement, static positions and coordinations in space.

The book consists of a combination of illustrations, written instructions and pictures that make this a guidebook for the dance. As a result, the dance itself becomes partly controlled and directed, partly subject to interpretation and chance.



Above the Cloud *Above the Cloud* est un atlas d'archéologie des réseaux sociaux, de la mort et des traces numériques en perdition sur Internet.

Je tente de servir cette thématique complexe et, surtout, de l'expliquer en créant un objet cohérent, tant par sa structure, que ses images ou de sa mise en page. Je joue avec l'idée générale de l'atlas et j'utilise différents langages (associations d'images, illustrations, visualisation de données) afin de créer une « atmosphère » propice à la compréhension du sujet traité, et, au final, faire un livre « objet » qui aurait plusieurs niveaux de lecture.

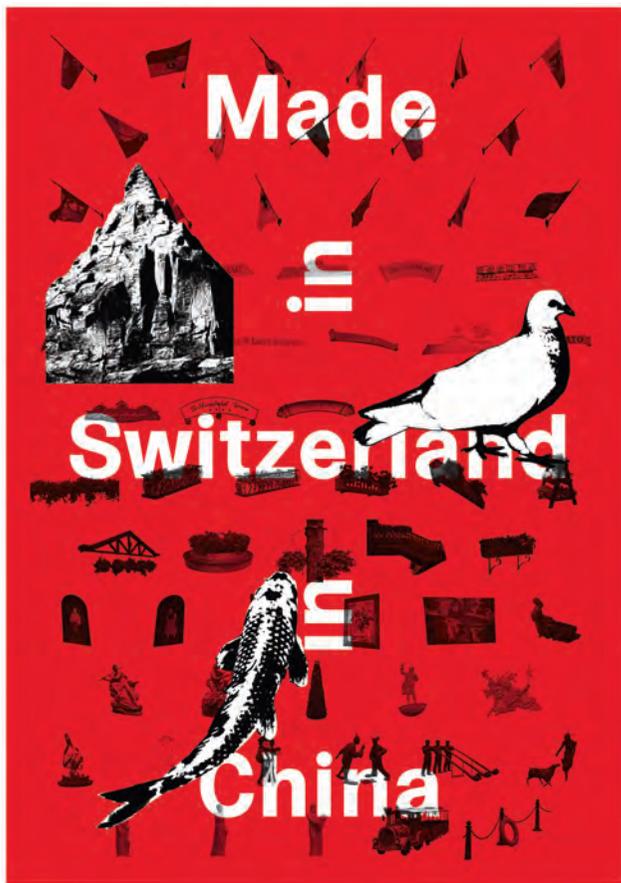
C'est un travail de graphisme, de direction artistique, de recherche éditoriale, ainsi qu'une affirmation de mon avis sur le statut du livre imprimé. En apportant un soin tout particulier à la finition de l'objet et à sa matérialité (couverture en verre, mélange de papiers...) j'aimerais à mon tour créer un objet simple, captivant et intrigant. De cette façon, je tiens à dire comment j'envisage un média (le livre) dont le statut est aujourd'hui plus que jamais discuté.

meisbo@gmail.com
www.ingoodwetrust.ch

Above the Cloud is an atlas about archeology on the social networks, death and digital marks left in distress on the internet.

I try to serve this complex subject and, above all, to explain it by creating a coherent object, both in its structure, its images and its layout. I play with the general idea of the atlas and I use different languages (associations of images, illustrations, data visualisation) to create an “atmosphere” favorable to the understanding of the subject, and, in the end, make a book “object” which might have several levels of interpretation.

This is a work of graphic design, art direction, editorial research and a statement of my opinion on the status of the printed book. By providing special care to the finish of the object and its materiality (a cover made of glass, mixed paper...) I would like to create something simple but captivating and intriguing. This way, I want to say how I see a media (the book) whose status is now more than ever under debate.



Made in Switzerland in China Après avoir découvert l'existence d'une copie du village d'Interlaken en Chine, je m'y suis rendu afin de documenter ce phénomène de la copie de la culture suisse. Ce village ayant été construit dans les montagnes, une prémisses s'impose : chaque élément présent sur place, des statues aux pigeons, est le fait d'un design total.

En parallèle de ces conclusions, j'ai décidé d'explorer la palette des ressources et des moyens de production chinois.

Mon travail est devenu alors un discours immersif sur la copie, par la copie.

Jusqu'au caractère typographique utilisé, qui a été recopié par un peintre local avant d'être redigitalisé, pour obtenir le redesign d'un caractère suisse classique dont les formes sont renouvelées par le processus particulier de création.

C'est ainsi que ce travail prend la forme d'un livre mais aussi d'un accrochage, documentant les étapes de conception et de production. La forme que prend chacun des éléments constitutifs du livre est ainsi directement en lien avec leur mode de production. Des copies, qui s'enrichissent d'un contexte culturel nouveau, et deviennent des objets autonomes, à la manière du village d'Interlaken, en Chine.

julien@julienmercier.in

www.acme.la

www.julienmercier.in

After discovering the existence of a replica of the village of Interlaken in China, I decided to go on site to document a phenomenon: the copy of Swiss (and extensively occidental) culture. Located in the middle of the mountains, one premise appeared: every single detail there was to see, from the Alphorn statues to the pigeons were the results of an intelligent, total design. In parallel, I decided to talk about the copy and this village immersively, adopting some similar processes and using Chinese means of production.

A font was produced, hand copied by a Chinese copy artist, before being redigitised, in order to obtain the copy of a classic Swiss font, whose shapes were renewed by this particular creative process.

It finally takes the form of a book as well as an installation, showing the original outputs and documenting the whole process, many of which having involved a third party. Every one of these constitutive elements and the reason for their presence have a lot to do with the way they were produced. Copies, enriched by the justification of their own existence and by a new cultural context. Just like the village of Interlaken, in China.



Terry & Tori Pour notre projet de diplôme, nous avons décidé de faire une collaboration entre nos deux domaines, le graphisme et le design industriel. Nous avons donc créé *Terry & Tori*, une entreprise de fabrication de tapis.

Une réflexion sur l'actualité du tapis dans le monde du design nous a menées à penser un objet confortable et modulaire. En parallèle, nous avons cherché à créer une communication adaptée afin de rendre notre entreprise crédible.

Nous proposons alors notre première collection tout en nuances de gris et de rouge.

Dès le départ, nous avons la volonté de faire un projet viable qui puisse évoluer. De cette envie est née notre collaboration, nous permettant ainsi de partager nos points de vue, nos références et nos compétences. Cette interaction entre ces deux disciplines n'a pas toujours été évidente mais cela a enrichi notre projet et nous a poussés à le mener plus loin.

paulinepiguet@gmail.com

For our diploma project, we decided to make a collaboration between our two areas, graphic design and industrial design. We created *Terry & Tori*, a rug manufacturing company.

A reflection on the rug in the design world led us to think up something comfortable and modular. In parallel, we tried to create appropriate communications to make our company credible.

We propose our first collection in shades of grey and red.

From the beginning, we wanted to make a sustainable project able to evolve. From this desire our collaboration was born, allowing us to share our points of view, our references and our skills. This interaction between these two disciplines was not always obvious but it has enriched our project and pushed us to take it further.



Bug Out Choc pétrolier, effondrement global du système économique, pandémie mondiale, notre société va bientôt s'effondrer. Pour les « survivalistes » la fin est proche, il serait temps de se préparer à survivre. Mon travail est une édition sur le thème de la survie à la fin du monde. C'est un livre info-narratif, situé entre fiction et réalité, comportant trois parties : la première est introductive, parle des catastrophes et du chaos futur, la deuxième met en scène des personnages fictionnels survivant dans un univers mystérieux, la troisième, plus rationnelle, est un guide de survie. Le ton est tantôt alarmant, tantôt mystérieux.

M'étant intéressé au phénomène du survivalisme, j'ai créé par les photos et la typographie mon propre univers autour de ce thème.

cyrius_p@hotmail.com

Oil crisis, global economic collapse, worldwide pandemic, our society is about to collapse. For the so-called "survivalists" the end is near, it's time to get ready for survival. My work is an edition on the theme of survival to the end of our world. It's an info-narrative book, between fiction and reality. It is divided into three parts: the first is introductive and talks about the chaotic future, the second is a journey with fictional characters surviving in a mysterious environment, while the third, more rational, is a survival guide. The tone is alarming and enigmatic.

I became interested in this survival phenomena and have created my own universe around this theme through typography and photos.



A Point of Assembly En 2013, IKEA ouvrira ses cinq premières succursales en Serbie. Autrefois repliée sur elle-même et étrangère aux grands courants internationaux, la Serbie est désormais prête à accueillir une esthétique moderne du design au sein de sa culture traditionnelle. *A Point of Assembly* est une visualisation entre clash et harmonie créée par une nouvelle interprétation de grands concepts du design tel que la modularité, au sein d'un environnement vernaculaire.

Il s'agit d'une enquête pour comprendre comment tout un chacun individualise la culture de masse, en l'altérant, pour créer des objets uniques et des combinaisons pour servir son quotidien. C'est une projection de nouveaux intérieurs, où le mobilier est comme une structure narrative à ce phénomène. En tant que graphiste, j'ai pu explorer les espaces entre art, craft et design industriel.

marija_radisavljevic@hotmail.com
www.radisavljevic.ch

In 2013, IKEA will be opening its first five stores in Serbia. At one time retired within itself and a stranger to big international trends, Serbia is now welcoming modern design aesthetics into its traditional culture. *A Point of Assembly* is a visualisation of clashes and harmony created by a new interpretation of big design concepts such as modularity within a vernacular environment.

It is an investigation of ways in which people individualise mass culture, altering commodities to create unique objects and combinations for their everyday life. It is a projection of new homes, where furniture is acting like a narrative structure of this phenomenon. As a graphic designer, I explored inhabited spaces between art, craft and industrial design.



Survita Nombreux survivront à la fin du monde qui approche à grands pas! Faute de préparation, nous ne ferons pas long feu. Pas de panique, *Survita* vous sauve la vie! Cette entreprise fictive offre un service de parcours de survie à installer dans la nature : des postes présentés sous forme de panneaux en bois imprimés, accrochés aux arbres par un système de sangles, donnent des informations aux marcheurs. Basés sur les principes de la Pyramide de Maslow, les conseils ont été conçus pour préparer physiologiquement, physiquement et psychologiquement les survivants à vivre de façon autonome au sein d'une nouvelle communauté.

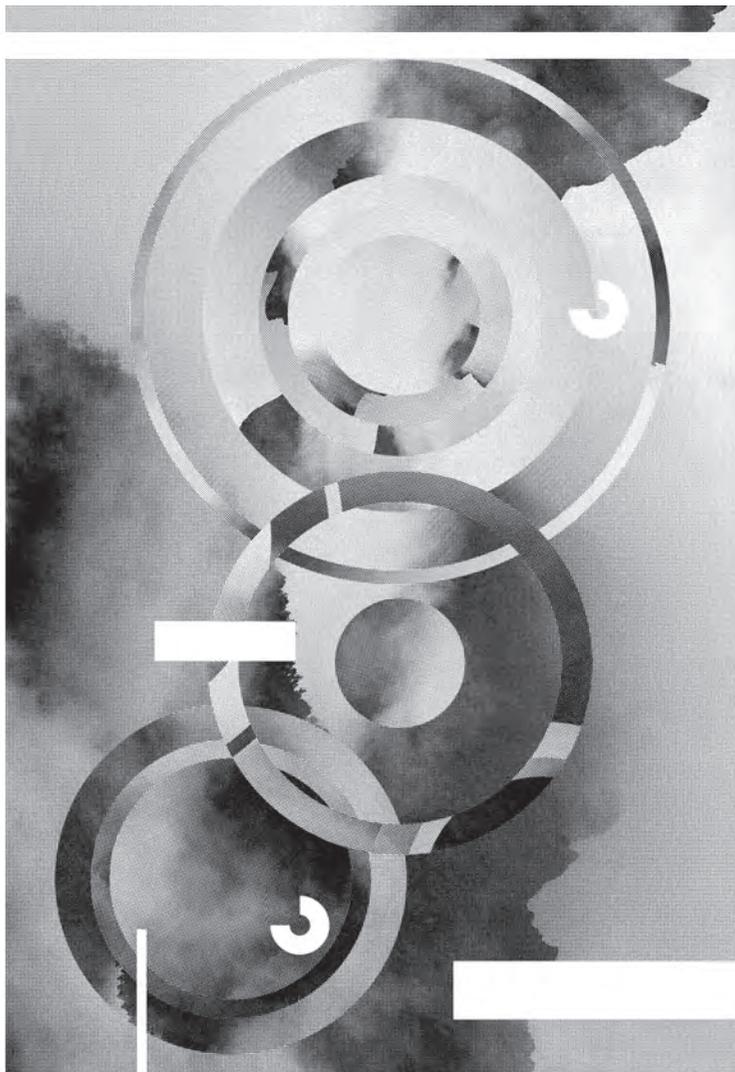
Mon projet m'a permis de créer, réaliser et produire moi-même mon matériel, de mélanger les techniques et les supports, de rencontrer des artisans pour apprendre des savoir-faire variés et de m'impliquer personnellement tout en m'amusant.

denis@roueche.ch

www.denisroueche.ch

The end of the world is approaching fast and many will survive. Without preparation, we will not last long though. Don't panic, *Survita* is here to save your life! This fictitious company offers a survival kit to be installed in nature: posts on printed wood panels, hanging from the trees by a system of straps, provide information to the walkers. Based on the principles of Maslow's Pyramid, the advice was conceived to prepare the survivors physiologically, physically and psychologically to live on their own within a new community.

My project enabled me to create, design and produce my own material mixing techniques and supports, to meet artisans to learn different know-how and to get involved personally while having fun.



Chronologie d'une civilisation Bienvenue à l'alliance du rêve. Dans ce monde il faut savoir rêver pour créer.

Ne te soucie plus des limites de temps, ni de la gravité. Il te faut maintenant voler à travers les cultures et les peuples pour mieux comprendre le monde qui t'entoure. Vers de nouvelles vérités.

Les réponses sont cachées dans des zones de ta mémoire que tu ne sais plus retrouver. Nous allons t'y aider afin que tu puisses nous rejoindre.

Le but de mon travail est de recréer une narration autour d'une imagerie onirique, faisant preuve de l'existence d'une communauté fantasmée.

J'y présente alors les traditions de ce peuple par le biais d'un codex, en y proposant des visuels autour d'un processus documentaliste.

L'intention étant de produire le matériel visuel nécessaire à la véracité de cette illusion.

salasca.felix@gmail.com

Welcome to the ark of dream. In this world you need to know how to dream in order to create. Leave aside time limits, gravity.

Now you need to fly through cultures and people to have a better understanding of this world surrounding you. Towards new verities.

Answers are hiding in some areas of your memory you can no longer find. We will help you do that so you can join us.

The goal of my work is to recreate a narration around an onirical imagery, showing the existence of a fantasised community.

I then present this people's traditions using a codex, by proposing visuals based on a documentalist process.

My intention was to produce enough material to make this illusion real.



Gaudopolis *Gaudopolis* est un pays fictif basé sur l'hexagone. De simples schémas dévoilent son organisation et permettent aux lecteurs de s'imaginer librement ce à quoi l'état devrait ressembler. Ce pays « idéal » est composé de secteurs bien délimités qui s'inspirent des fourmilières et des ruches. Sa structure stricte et ordonnée n'implique aucune affiliation à l'échiquier politique; *Gaudopolis* est une monarchie constitutionnelle.

Ce projet m'a appris qu'en tant que graphiste que nous pouvons orienter le lecteur dans la direction que nous souhaitons. Nous avons l'habileté de manipuler. En combinaison avec certaines images, une histoire se forme automatiquement à l'intérieur de nos têtes et nous fait avoir des associations en raison de notre façon commune de penser.

evelynschellenberg@hotmail.com

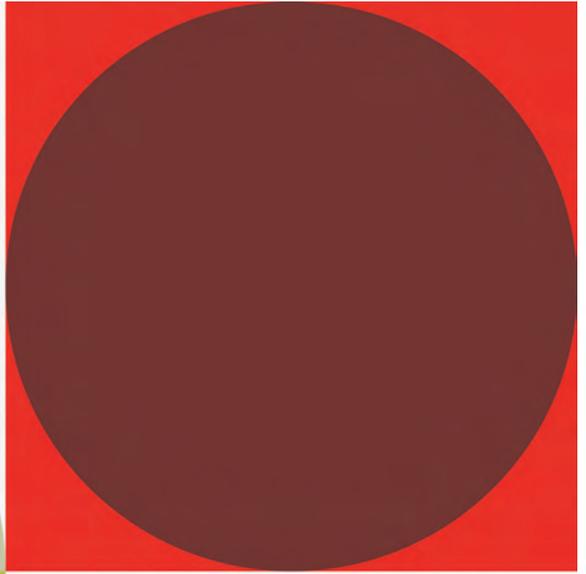
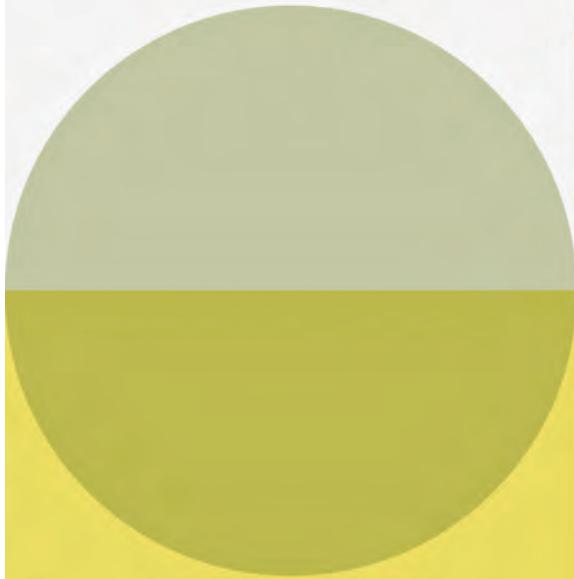
www.evelynschellenberg.ch

Gaudopolis is a fictional country where everything is based on the shape of a hexagon. Without showing it explicitly, I make the reader imagine what this country could look like, where it could be or how living there would feel like. Almost every aspect of *Gaudopolis* is regulated and all succumbs to a greater whole. Using the example of ants and bees, a society can only flourish if everything is completely structured and ordered. However, my proposition does not imply any affiliation to whatever side of the political spectrum; except that *Gaudopolis* is a constitutional monarchy.

This project taught me that as a graphic designer we can steer the reader or the observer in any direction we want. We are able to manipulate. For me this aspect of graphic design was very intriguing. In combination with certain images the story forms automatically inside our head and we make associations due to our common way of thinking.

ARTFORUM

2011 INTERNATIONAL



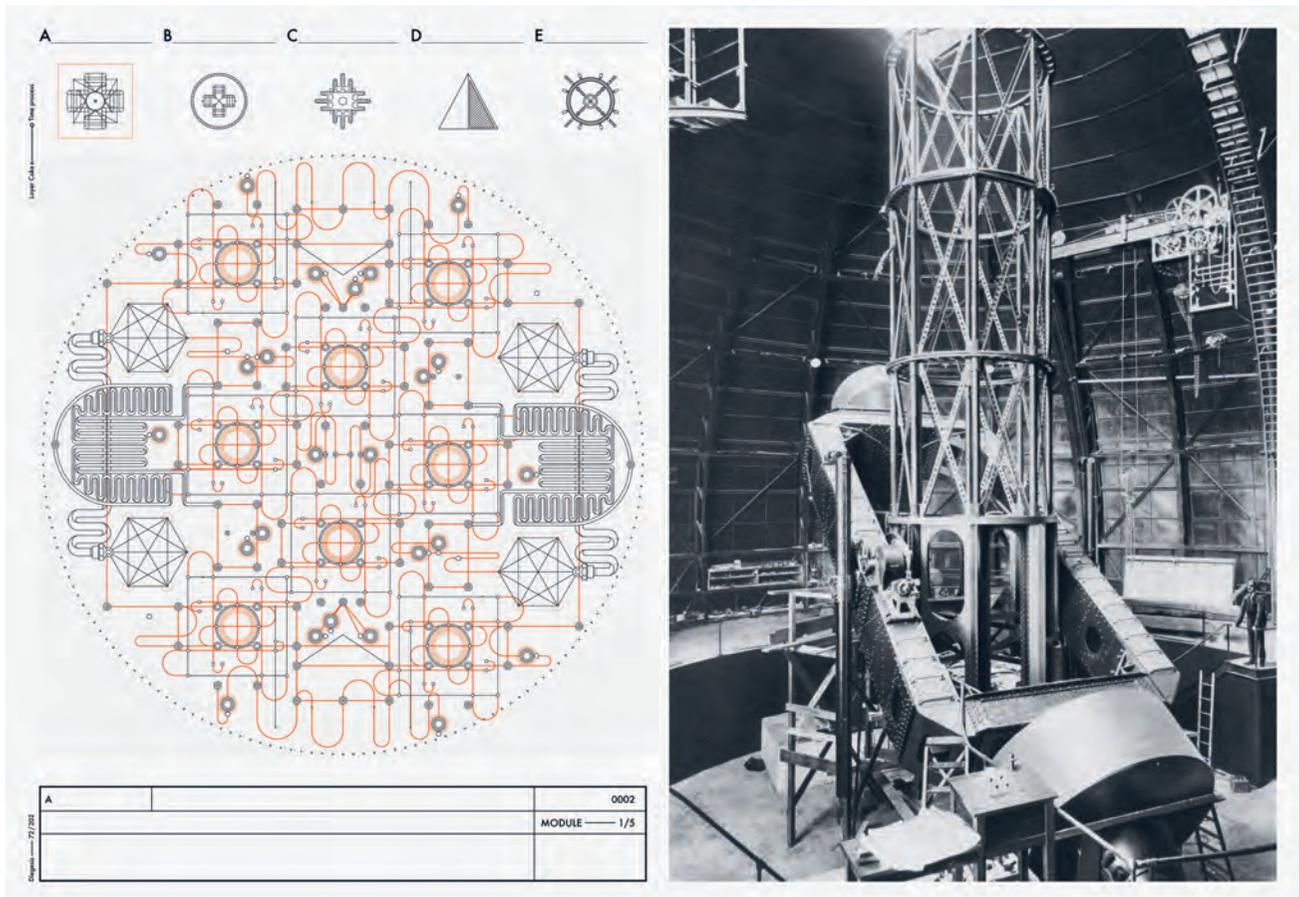
Artforum 2011 Annual Report

Artforum 2011/Annual Report Mon travail consiste en un Rapport Annuel 2011 du magazine « Artforum International ». En analysant la distribution des publicités parues dans les dix numéros de cette année, j'en ai relevé des statistiques qui montrent le rapport entre contenu et publicités, mais aussi sur la distribution des annonces par galeries et par artistes. A partir de ces données, j'ai créé un nouveau système graphique génératif qui, avec ses formes géométriques simples et ses placements mathématiques, évoque des aspects de l'art concret.

Ce travail m'a appris les avantages et difficultés des systèmes génératifs appliqués au graphisme. En outre, le projet a révélé des aspects intéressants concernant le développement et la situation actuelle du marché de l'art international et ces interdépendances économiques.
teo@studiolo.ch

My work consists in an Annual Report 2011 for the magazine "Artforum International". I've analysed the gallery advertisements of the ten issues of this year and then created statistics showing the content/advertisements ratio and also the distribution of the number of ads per gallery and artist. Based on the results of these statistics, I then created a new generative graphic system which, with its simple geometric forms and its mathematical placements, recalls some aspects of Concrete Art.

During this project I've learned a lot about generative graphic systems, their advantages and difficulties. On the other hand this work has revealed interesting aspects concerning the development and the present situation of the international art market and its economic interdependence.



Layer Cake *Layer Cake* est pure invention. Création mécanique; prétention scientifique. C'est un amour de l'esthétique technique combinée à l'envie de traiter d'un sujet dont la complexité peut être sublimée à travers le travail d'illustration qui m'a amené à créer ma propre horloge. Pièce digitale animée, elle constitue l'aboutissement de ma recherche formelle. Bien que dense et détaillée, l'horloge se veut épurée de toute information de temps devenant ainsi métaphore de sa présence. Cette dernière est exprimée, elle, dans une édition qui vient accompagner ma pièce principale, à la fois comme carnet de recherche et comme processus de construction. Le dialogue entre les deux objets renforce la complexité énigmatique du premier, invitant le spectateur à s'y perdre, le temps qu'il voudra.
 damien.seydoux86@gmail.com

Layer Cake is pure invention. Mechanical creation; scientific pretentiousness. It is the love of technical aesthetics combined and the desire to use illustrative work to sublimate the complexity of a subject that brought me to creating my own clock. This animated digital piece is the fruit of my formal research and work. However dense and detailed, the clock is free of any precise display of the time, thus becoming a metaphor of its presence. This presence is expressed in an accompanying booklet that is both a research diary and a testimony of the building process. The dialogue between these two objects reinforces the enigmatic complexity of the first, inviting the viewer to contemplate it, however much time they want.



Kill Your Idols Mon projet de diplôme consiste en la réalisation d'un magazine pour la soirée « Kill Your Idols », ayant lieu au Romandie Club Rock.

Le magazine célèbre la 25^e édition de cette fête, créée il y a six ans afin d'offrir quelque chose de différent dans la scène du milieu gay lausannois.

Le but de ce magazine est de susciter l'envie d'aller à cet événement, qui peu à peu est devenu une référence.

L'aventure est ouverte à tout le monde, le message communiqué étant « Nous sommes cool! Venez faire la fête avec nous! ». Les gens sont conviés à se célébrer, à devenir eux-mêmes des références, des icônes et des idoles.

Le magazine offre une nouvelle identité visuelle, une description de chaque édition précédente accompagnée de son affiche respective.

Travailler sur ce projet a été un vrai plaisir. J'ai notamment apprécié faire la connaissance et instaurer un rapport avec les différents intervenants de cette soirée, qui, eux aussi, se sont montrés enchantés à participer à l'élaboration de ce fanzine.
 tobis230@hotmail.com

My diploma project consists of designing a magazine for the "Kill Your Idols" party, which takes place at the Romandie Club Rock.

The magazine celebrates the 25th edition of this soiree, created six years ago in order to present something different on the Lausanne gay scene.

The adventure is open to everybody, the motto being "We're cool! Come party with us!" people are invited to a self-celebration, to become references, icons and idols themselves.

The review offers a new visual identity, the description of every previous edition with its respective poster.

I really enjoyed working on this project. I notably appreciated meeting and establishing a relationship with different people at this party, who likewise were delighted to participate in the elaboration of this fanzine.



Manifesto Carlo Scarpa Le lien entre l'architecture et le design graphique est un sujet étudié depuis longtemps et l'ambition de trouver une porte entre ces deux mondes est la quête qui anime ce livre. Le résultat est une méthode de traduction de l'architecture en un système graphique à partir d'un manifeste, qui résume les points principaux.

Le plaisir de donner des exemples visuels pour chaque règle du manifeste contribue au contenu du livre, créant ainsi un monde visuel cohérent. La recherche de cette traduction graphique est aussi une invitation au graphiste lui-même, qui dans la recherche de la forme du livre détermine son propre style et son identité.
maurotittoto@gmail.com
www.maurot8.altervista.org

The link between architecture and graphic design is subject long investigated. The ambition of finding an answer is the quest that drives this book – the possibility to create a key between these two worlds. The result is a translation method from architecture to a graphics system starting from a manifesto, summarising the main points.

The pleasure of giving visual examples for each rule of the manifesto contributes to book content, creating a coherent visual world. The search for the graphic translation is also an invitation to the graphic designers themselves, who determine their own style, their identity through the search for the book's form.



BACHELOR PHOTOGRAPHIE



Responsable
Département
Communication Visuelle
Jacquier Vincent

Responsables Unité
Photographie
Fantys Pierre
Keller Milo

Jury de Diplôme externe
Adami Ismini, Athènes
Bourguedieu Christophe,
Paris
Lusa Marie
Visnjic Filip, Londres

Professeurs
Abrar Anoush
Bonvin Laurence, Berlin
Fantys Pierre
Faure Nicolas
Keller Milo, Paris
Poloni Marco

Professeurs transversaux
Andrié Luc
Bellet Alain
Benedetto Angelo
Benhadj Sami
Gunti Claus
Jacquier Vincent
Pont Violène
Rappo François
Sack Aurèle
Tardy Lionel

Chargés de cours
Cirimele Angelo, Paris
Dressen Anne, Paris
Gross Yann
Guidot Raymond, Paris
Lesueur Natacha, Paris
Jarrigeon Philippe, Paris
Joschke Christian, Lyon
Piguet Cyrille
Ponant Pierre, Paris
Remy Patrick, Paris
Vacheron Joël, Londres

Intervenants
Alexandre Grégoire, Paris
Büchi Maxime
Burger Stefan
Dellsperger Brice, Paris
Dulguerov Anouk, Londres
Fréger Charles, Rouen
Frotin Erwan, Paris
Guerrin Michel, Paris
Huber Gregor
Mocafico Guido, Paris
Neunlist Tania, Paris
Perroud Mathieu, Paris
Petrus Jacobus
Pieter Hugo, Le Cap
Roversi Paolo, Paris
Steidl Gerhard, Göttingen
Sterzinger Ivan
Tania & Vincent, Paris

Assistants
Gemma Erol
Guillod Elise
Moreau Guilhem,
Porchet Cyril
Raccio Cédric



Book Brawl *Book Brawl* est une pièce de théâtre que j'ai écrite à la manière d'un conte, selon un genre comique anthroposophe appelé Humoreske. Elle met en scène trois personnages: Newspaper, Essay et Novel qui, lors d'une rixe, s'interrogent sur leur sort de support imprimé. Léger et éphémère, mais quotidien ou durablement relié, mais destiné à moisir dans une bibliothèque ; du Journal ou de l'Essai qui sombrera en premier dans l'oubli ?

Ce film est le fruit d'une collaboration de huit mois avec la troupe Lichteurythmie Ensemble. J'ai choisi l'Eurythmie parce que cette discipline scénique particulière allie danse et couleur au moyen d'une lumière résolument symbolique. Les nuances s'enchaînent, la substance de l'image vibre, interrogeant ainsi la matière du support photographique comme un écho au thème de la pièce.
mathilde.agius@gmail.com

Book Brawl is a play I wrote according to an anthroposophic comic genre called Humoreske. Three characters appear in the play: Newspaper, Essay and Novel who, over the course of a brawl, wonder about their fates as printed mediums. To be light and transient but daily or bound to last but fated to go mouldy in a library. Of Newspaper or Essay, who will sink into oblivion first?

This movie is the result of an eight-month collaboration with the Lichteurythmie Ensemble company. I chose Eurythmy because this particular scenic discipline combines dance and colour through resolutely symbolic lighting. The nuances blend into each other seamlessly, the image substance thrills, interrogating the photographic medium while echoing the theme of the play.



Days of Threshold est un travail sous forme d'accrochage de 26 tirages jet d'encre sur l'univers onirique d'un jeune adolescent en milieu rural.

Afin de faire ce travail, j'ai choisi « un » jeune adolescent étant donné la composante autobiographique de mon travail. Ayant déjà travaillé à plusieurs reprises avec cet adolescent, nous avons pu développer un rapport intime qui m'a permis d'accéder à son univers et son imagination. Grâce à ce type de relation, j'ai pu mettre en place une cohérence et une fluidité entre les images.

Sous diverses thématiques propres à l'adolescence, ponctuées par des images plus abstraites qui varient le ton, j'assemble des images qui correspondent à une période de la vie de ce garçon en n'en dévoilant que des fragments. Les images basculent entre une fine tranche séparant l'enfance et le monde adulte. Mon personnage navigue sans cesse entre ces deux statuts, mais en gardant toujours un pied dans l'enfance malgré lui.

Comme j'ai aimé le faire lors de plusieurs de mes travaux, je me suis établi un terrain de jeux qui m'a permis de jouer avec divers styles photographiques dont le portrait, la mise en scène, le documentaire et la fiction.

ayer_jeremy@hotmail.com
www.jeremyayer.com

Days of Threshold is a photographic project composed of 26 ink-jet prints narrating the story of a country boy who has invented his own dream world.

I have chosen a teenage boy to tell my story because of the autobiographical component of the project. Having already worked several times with him, we have developed an intimate relationship that has enabled me to access his imagination and world. Through this relationship, I have been able to establish a specific consistency and fluidity between the images.

Reinterpreting various themes close to adolescence I have punctuated the storytelling with more abstract imagery, allowing me to vary the tone. I decided to only reveal fragments of this period in the life of the boy. The images are separated by only a thin line between childhood and adulthood. My character constantly crosses this line, navigating between the two positions despite always keeping one foot within childhood.

For this project, similar to my previous work, I have established my own playground that has allowed me to play with different photographic styles such as portraiture, staged photography, documentary, and fiction.



Le corps exhibitions

Un Atlas Contemporain de Processus de Corps Humains.

Le corps notions, c'est les exhibitions du corps. / Son intelligibilité critique, son moulage d'empreinte sociale, / La courbure du son, de son sternocléido-mastoïdien, / De ses orgasmes. Un pacte de micronarrations, / De moteurs de recherches.

La réincarnation de nos principes, dans la gloire et misère, / Compassion et violence, proximité et distance, / Les rétroactions des écarts et différences. / Un tableau à x entrées. / Une négligence. Un outil. / Un prolongement laser des doigts.

Mais le corps, le vrai, n'existe pas dans la représentation. / Car toute représentation n'est qu'une métaphore du corps. / Car toute représentation n'est qu'une métaphore de la vie.

Comment ne pas tenter de le lire ? / Comment ne pas chercher à le décrire ? / Pourrais-je un jour en voir toutes les côtes ?

Je pense que j'ai peur de la mort, et que mon corps aussi. / Pourtant, on lit souvent cette absence comme un repos. / Moi qui passe des nuits pleines de rêves, je ne sais pas si le rien est intéressant. / Horror Vacui. / Remplir pour combler le vide, donner un sens. / J'assume et je remplis à mort.

miloubarret@hotmail.com
www.emilebarret.com

A Contemporary Atlas of Human Body Process.

The body notions, that's the exhibitions of the body. / Its critical intelligibility, its moulding of social footprint, / The curvature of the sound, of sternocleidomastoid sound, / Of its orgasms. A pact micronarrations. / Search engines.

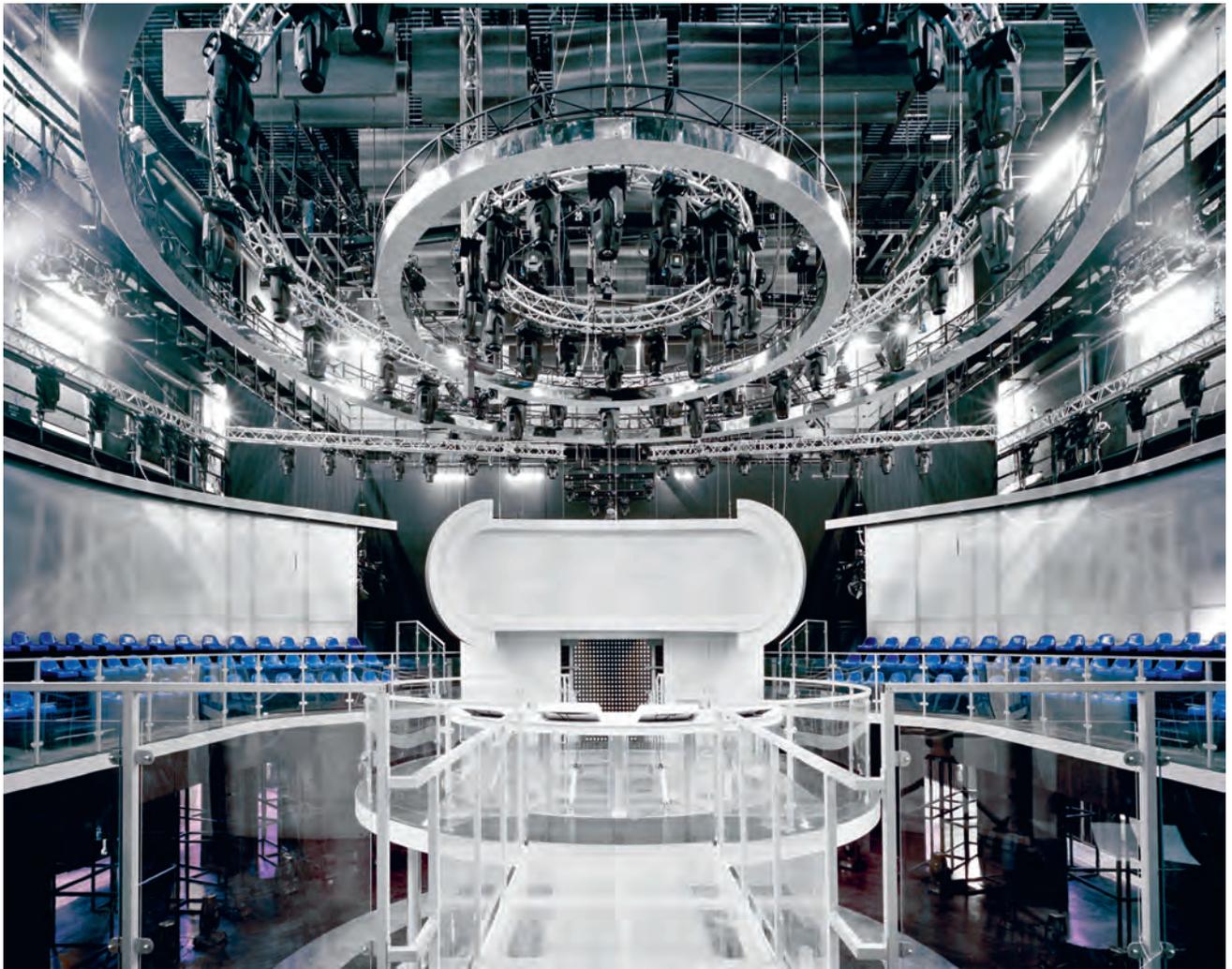
Reincarnation of our principles, in glory and misery, / Compassion and violence, proximity and distance, / Retroactions of deviations and differences. / An X array table. / A negligence. A tool. / An laser extension of the fingers.

But the true body does not exist in the representation. / For every representation is a metaphor of the body. / For every representation is a metaphor for life.

How not to attempt to read it? / How not to try to describe it? / Could I one day see all the sides?

I think I fear death, and my body does too. / Yet, we often read this absence as a rest. / I, who spent nights filled with dreams, I do not know if anything is interesting. / Horror Vacui. / Fill to fill the void, make sense. / I assume and I stuff to death.

Mention Excellent
Prix Elinchrom
Bachelor Photographie



RES PVBICA Ce travail analyse le rapport entre spectacle et pouvoir dans les médias italiens. J'ai photographié deux grands plateaux de tournage d'émissions de Mediaset – la plus grande télévision privée italienne, propriété de Silvio Berlusconi à Milan et Rome.

Mon approche, une photographie à la chambre grand format, vise à montrer le régime particulier de vibrations optiques émanant de ces décors imposants. Leurs structures hyper-baroques et leur rhétorique qui connote le bien-être économique, visent à immerger participants et téléspectateurs dans un excès visuel. Un spectacle qui a pour but de les désubjectiver, c'est-à-dire de leur faire perdre l'expérience de leur individualité.

Ces dispositifs de pouvoir provoquent un effet aliénant ultime en se substituant à la réalité subjective même des spectateurs, envahis dans ces hyper-mondes, nouveaux lieux de pure contemplation.
info@simonecavadini.ch
www.simonecavadini.ch

This body of work is an attempt to analyse how the spectacular participates in the exercise of power in the context of Italian televisual entertainment. I photographed the large sets, located in Milan and Rome, of two shows produced by Mediaset, which is Italy's largest commercial broadcaster and is owned by Silvio Berlusconi.

My approach was to photograph these places using a large format camera. I wanted to show the specific optical effects of these imposing decors. Their hyper-baroque structures, which accumulate elements denoting wealth, serve to immerse the shows' participants and audiences in visions of excess. I believe such environments are constructed with the aim of de-subjectivising viewers, that is of leading them to lose a sense of individuality rooted in real life experiences.

Ultimately, these devices for the exercise of power alienate television audiences by supplanting their subjective reality with the invasive spectacle of a self-contained pseudo-world that can only be contemplated.



Silent Outlook Partant sur le principe que le paysage est une invention de l'homme, qui suppose une métamorphose concrète ou imaginaire du pays soit l'artialisation selon Alain Roger, mes recherches portent sur les idéologies sous-jacentes à l'urbanisme et à la gestion du paysage. Une analyse du paysage révèle en effet la présence de structures de contrôle qui peuvent avoir des effets pervers aliénants. Le cas de la Suisse m'intéresse en particulier car son exiguïté génère des pratiques exacerbées de contrôle de son territoire. C'est un cas qui m'affecte particulièrement car je suis claustrophobe.

Le travail que je présente ici porte sur des murs anti-bruit, qui sont érigés un peu partout sur le territoire afin d'isoler phoniquement des secteurs spécifiques. Ces dispositifs sont conçus à partir d'une intention politique positive, à savoir de protéger l'habitant contre certaines nuisances sonores comme le trafic autoroutier. Ils ont cependant pour effet adverse de délimiter et de renfermer le paysage, le transformant – pour emprunter la terminologie de Deleuze et Guattari – d'espace lisse en espace strié. A un niveau plus métaphorique, ils peuvent être interprétés comme les signes d'un pays qui se barricade.

gregorycollavini@gmail.com
www.gregorycollavini.com

Considering that landscape is a human invention supposed to be either a concrete or an imaginary transfiguration of the land – also called Artialization by Alain Roger, I based my research on ideologies related to town planning and landscape management. An analysis of the landscape reveals that some state constructions could lead to pernicious effects such as landscape and population control. I give a particular interest to the case of Switzerland because its exiguity generates this intense control of territory. Being claustrophobic myself I feel particularly affected by this situation.

The work shown here is about noise-reduction walls, which are erected almost everywhere on the territory in order to soundproof specific sectors. These devices are built with a positive political intention notably to protect people from annoying noises caused by highway traffic. They have nevertheless an opposite effect which is to delimit and to contain the landscape, transforming it from a smooth into a striated space – using the terminology of Deleuze and Guattari. On a more metaphorical level these constructions could be seen as signs of a country shutting itself in.



Dehors dans la prairie Au cours de mes études de photographie à l'ECAL, je me suis passionnée pour la mise en scène, d'abord en photographie, puis en me tournant doucement vers le cinéma. J'ai donc choisi pour mon diplôme d'écrire et réaliser un court-métrage de fiction.

Dans ce film, j'ai décidé de privilégier l'ambiance en me concentrant sur la psychologie du personnage principal. Il raconte l'évolution d'une jeune fille phobique sociale qui n'est pas sortie de chez elle depuis des semaines et se trouve confrontée à l'arrivée d'une amie d'enfance. Le travail de photographie avait une place très importante lors de la réalisation. L'ambiance lumineuse évolue avec le personnage, partant d'images très claires et peu contrastées, se transformant peu à peu en clairs-obscurs.

Cette première expérience de tournage m'a beaucoup appris. J'y ai pris conscience de la difficulté à déléguer une partie du travail technique à mes collaborateurs et à faire comprendre mes désirs et faire respecter mes choix. Cette expérience a été radicalement différente de celles que j'ai eu l'occasion de connaître pendant mes études de photographie.

jdecooker@gmail.com
www.juliadecooker.com

During my studies in photography at the ECAL, I became passionate about staged images, first in photography, then slowly turning to cinema. I therefore chose to write and direct a short film for my degree.

In this film I chose to focus on the atmosphere and to concentrate on the psychology of the main character. The film recounts the evolution of a young girl with social phobia who hasn't been outside of her home for weeks and who is faced with the visit of a childhood friend. Photography had a very important place during the making of the film. The atmospheric light evolves with the character, going from very light and little contrasted images, slowly changing to chiaroscuro.

This first directing experience taught me a lot. I have learned the difficulty of delegating part of the technical work to colleagues, of making my wishes known and of seeing my decisions respected. This experience was completely different from those I discovered during my photography studies.



Duanzan De D'octobre à avril 2012, j'ai été invité à séjourner dans la résidence artistique du Swatch Art Peace Hotel à Shanghai. J'y ai développé un projet autour de la médecine chinoise traditionnelle. En détournant ses codes et ses éléments, j'ai pu réaliser une série d'images mêlant natures mortes et portraits mis en scène dans un cadre urbain. Ce travail pour moi est une manière de parler de cette ville en mutation constante. D'où mon titre : «éphémère» qui symbolise d'une part la courte durée de vie de ces paysages photographiés et d'autre part la disparition progressive d'une des plus vieilles sciences du monde.

La résidence au Swatch m'a permis d'entamer un long travail de recherche sur place avant de réaliser les images, la médecine chinoise traditionnelle est extrêmement riche d'inspirations visuelles ; c'est un travail que j'aimerais continuer sous une autre forme dans un futur proche. Réaliser ces images avec une chambre photographique a aussi été un challenge dans cette ville du « tout numérique » mais je pense que la démarche imposée m'a permis de créer une immobilité rarement perceptible dans cette ville.

me@tomdepeyret.com
www.tomdepeyret.com

From October to April 2012, I was invited to stay at the art residency of the Swatch Art Peace Hotel in Shanghai, where I developed a project around traditional Chinese medicine. By diverting its codes and components I have achieved a series of images combining still life and portraits staged in an urban environment. This study is a way for me to speak of this constantly evolving town. Hence my title: "ephemeral" which symbolises, on one hand, the short lifespan of those sceneries captured and, on the other, the gradual disappearance of one of the world's oldest knowledge.

The residency at Swatch helped me to start a lengthy research work on site before taking the pictures. Traditional Chinese medicine is rich with visual inspiration; this is a work I want to continue in some other form in a near future. Achieving these pictures with a view camera has also been a challenge in that "all-digital" city, but I think that this mandatory process enabled me to create a stillness rarely noticeable in that city.



Carlos Gnechi Le présent sujet est une mémoration visuelle autour de la vie de Carlos Gnechi, du groupe *Politici Autonomi* des années 1960-1970, qui participa à la lutte armée contre l'Etat italien.

Ce travail prend comme point de départ une image de mon enfance où l'on me voit dans les bras de Carlos Gnechi, réfugié en France, image qui depuis toujours suscita en moi une grande fascination.

Concrètement, mon travail se présente comme un ensemble d'images d'archives retravaillées, de mises en scène et de bricolages. Lors de mes recherches dans des publications et dans des lieux significatifs en Italie, l'absence de vérité absolue sur les dynamiques du terrorisme rouge, noir et d'Etat m'a poussé à développer une réflexion autour du caractère fragmentaire de la mémoire et du simulacre, à partir d'une stratégie de bricolage artistique.

Mon approche visuelle s'inspire de l'Arte Povera qui reflète la dynamique révolutionnaire des mouvements étudiants et ouvriers des années 1960 – 1970.

hugodeniau@gmail.com

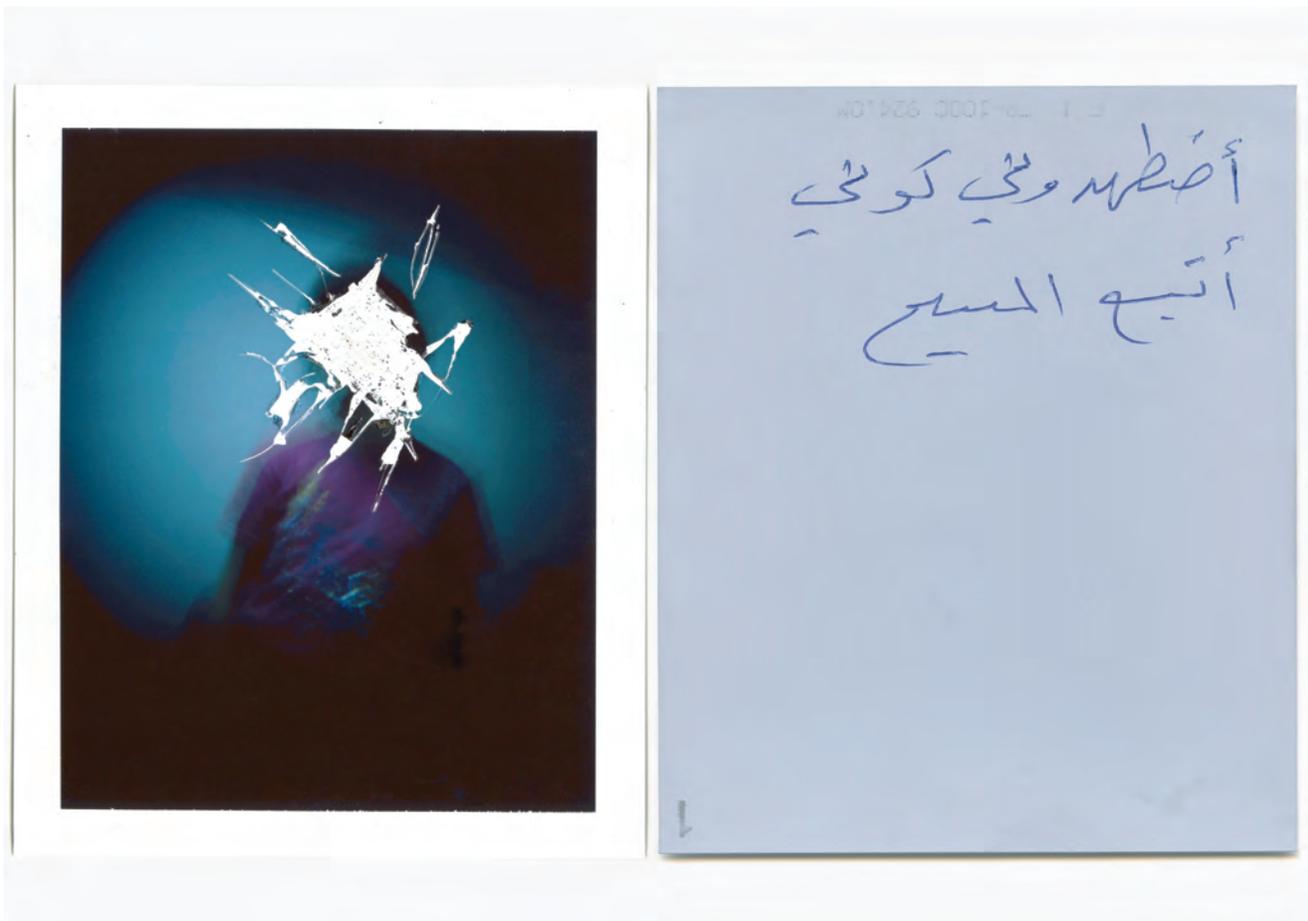
www.hugodeniau.com

Carlos Gnechi is a visual memorial around Carlos Gnechi, a former communist revolutionary who was part of the *Politici Autonomi*, a group that took part in the armed struggle against the Italian government during the 60s and 70s.

This work takes as starting point an image from my childhood where I can be seen in the arms of Carlos Gnechi, who was then in France as a refugee. This picture has always fascinated me.

Concretely, my work consists in a body of reworked archive, set-up and bricolage photography. While studying the documents and visiting the significant places in Italy, the lack of absolute truth around the dynamics of the red, black and state terrorism pushed me to develop a reflection around memory's fragmentary nature and the simulacrum through a strategy of artistic bricolage.

My visual approach is inspired by the *Arte Povera* and reflects the revolutionary dynamics of the workers and students' unions in the years 1960 – 1970.



After Saturday Comes Sunday [Iraqi Proverb]
After Saturday Comes Sunday [Iraqi Proverb] est un travail sur une petite minorité irakienne fortement persécutée. Le travail a été fait en Jordanie et montre 70 portraits Polaroid de chrétiens chaldéens et assyriens qui vivent comme réfugiés dans la capitale Amman. Sur le dos de ces photographies, les gens ont écrit leur histoire en langue arabe. Ces images Polaroid ont été faites avec une Holga (un appareil photo chinois en plastique qui ne permet aucun réglage mécanique) pour exprimer visuellement l'état d'incertitude de ces gens.

La série des portraits est complétée par une collection de documents originaux. Ils placent les portraits et histoires personnelles dans un contexte plus large de politique, religion et d'histoire.

Dans la troisième partie, des Polaroids classiques et des photographies impressionnistes en grand format montrent des scènes et des lieux quotidiens. De manière subtile, ils montrent fragilité et destruction.

m.fent@bluewin.ch
 www.michaelfent.com

After Saturday Comes Sunday [Iraqi Proverb] is a work about a highly persecuted small Iraqi minority. The work was produced in Jordan and shows 70 Polaroid portraits of Chaldean and Assyrian Christians from Iraq living as refugees in the capital Amman. On the back of these photographs the people wrote their story in Arabic language. These Polaroid images were made with a Holga (a Chinese plastic camera without the possibility of mechanical modulations) to express visually the state of uncertainty of these people.

The series of portraits is completed by a collection of original documents. They place the individual stories in a larger context of politics, religion and history. In a third part, classical Polaroid pictures and impressionistic large-format photographs show ordinary scenes and places. In a subtle way they show fragility and destruction.



Totem de Vie *Totem de Vie* est un portrait de la personne érigée sous forme d'une sculpture d'objets.

L'installation de ces objets représente l'univers et la passion du sujet photographié.

Le spectateur est amené à imaginer la personne qui se trouve sous son Totem en interprétant son univers.

Chaque modèle est une personne que je connais dont son univers fort m'a inspiré pour créer son Totem.

Pour ce faire, j'ai emprunté tous ses objets, le temps de créer sa sculpture.

Pour réaliser ces installations d'objets, j'ai fabriqué une structure en bois avec du grillage afin de pouvoir fixer tous les objets. Chaque prise de vue a été réalisée en extérieur, au moyen format, sans flash, seulement avec la lumière du jour, sur des fonds que j'ai choisis qui sont plutôt neutres.

Réaliser ce projet m'a permis de comprendre les réalités techniques et financières que peut comporter un tel projet. L'imagination et l'envie de créer une image fantasmagorique prennent sens qu'à partir du moment où elle peut être réalisable avec ses conditions possibles, son sens et son contexte.

katefichard@gmail.com

Totem de Vie is a sculpture portrait made with the model's objects.

The installation tries to represent the universe, the passion, the life of the model.

The audience has to imagine the person behind his totem, they've to interpret his universe.

Every model is a person whom I know, with a strong personality which led me to build his totem.

I have borrowed from the models their personal objects in order to build real totems, and make them as personal as possible.

To build those Totems, I've used wood installations and wire netting so that I can fix people's objects. Every photo shooting was done outside, with a "medium format", no artificial lights, only daylight, and neutral backgrounds that I have especially chosen.

Realising this project made me understand the financial and technical limits of producing such a project. Producing a surrealist image is conditioned by technical considerations and what it is possible to build and not only by our creative desire.



Snowpark Le projet *Snowpark* propose une analyse du paysage modifié par l'intervention humaine. Un paysage indéterminé, ponctué par la présence d'objets fonctionnels éphémères, qui acquièrent, par l'œil de la caméra, un statut hybride à mi-chemin entre sculpture et architecture. Bien que vouées à une fonction spécifique et construites sans aucune intention sculpturale, ces structures présentent des liens de parenté certains avec le Land Art ou le minimalisme. Ces objets sont volontairement présentés à la fois sans le moindre élément susceptible d'indiquer leur taille, afin de générer une oscillation de la perception et à la fois de manière dénaturée, ne révélant ainsi que peu d'éléments mais beaucoup de matière.

Cette opération a pour effet de transformer ces objets en structures qui formellement pourraient appartenir au registre d'« objet d'art », tout en montrant comment ces objets mêmes génèrent une esthétisation du paysage alpin ; paysage transfiguré par des formes inspirées de modèles urbains.

contact@philippefragniere.ch
www.philippefragniere.ch

The *Snowpark* project proposes an analysis of landscapes modified by human intervention. An undefined landscape, dotted by the presence of functional ephemeral objects, which acquires, through the eye of the camera, a hybrid status halfway between architecture and sculpture. Although they are dedicated to a specific use and built without any sculptural intention, these structures suggest definite relationships with Land Art or minimalism. These objects are voluntarily shown at the same time without any elements able to indicate their size in order to generate an oscillation of the perception; as well as to reveal few elements in a distorted way, but nonetheless a lot of material.

This transposition can result in a transformation of these objects into structures which could formally belong to the “art piece” register, while showing how these same objects generate an estheticisation of the Alpine landscape; a landscape transfigured by shapes inspired by urban patterns.



Opera Monkey J'ai voulu produire un film fantasmé, le fantasme d'un cinéphile qui voudrait réaliser son film hollywoodien.

Opera Monkey est un patchwork, un collage de plusieurs genres cinématographiques, comme le film de guerre, le film d'horreur, le film noir.

Le film fonctionne sur un séquençage entre différents effets visuels plutôt que sur un scénario. Ceci est à la fois une réflexion et une parodie sur les métrages hollywoodiens, qui sont généralement construits sur des scénarios téléphonés et dont l'impact repose de plus en plus sur une surenchère d'effets visuels. La pauvreté des moyens que j'ai utilisés est également à comprendre comme une parodie du cinéma industriel américain.

baptiste.gratzmuller@hotmail.fr

I wanted to produce a fantasized movie, the fantasy of a cinema enthusiast who would like to direct his Hollywood movie.

Opera Monkey is a patchwork, a collage of several film genres; the war movie, the horror movie, film noir.

The movie works on a sequencing between various visual effects rather than on a scenario. This is at the same time a reflection and a parody on the Hollywood movies, which are generally built on obvious scenarios, the impact of which depends more and more on a higher escalation of visual effects. The poverty of the means which I used is also to be understood as a parody of American industrial cinema.



Punkt CH Mon travail esquisse une interprétation personnelle de la tension entre tradition et modernité suisse. La Suisse est un pays qui se trouve à l'avant-garde dans plusieurs disciplines de production culturelle, notamment en architecture, design et graphisme. Pourtant, l'image populaire que les Suisses ont d'eux-mêmes – et qu'ils véhiculent donc à l'extérieur – est celle d'un pays ancré dans des traditions : les Alpes, le fromage, le chocolat, les montres et les paysans.

Mon travail examine cette tension entre tradition et modernité en opposant des personnages vêtus de costumes folkloriques et l'architecture contemporaine. Ces personnages d'une autre époque sont désorientés dans un environnement qui n'est pas le leur, et qui leur échappe de plus en plus, à mesure de son développement rapide.

nadja@nadjakilchhofer.ch
nadjakilchhofer.ch

My work defines a personal interpretation of the tension between Swiss tradition and modernity. Switzerland is a country that stands in avant-garde in many disciplines of cultural productions, especially in architecture, design and art. Nevertheless, the popular image of Switzerland that the Swiss people have of themselves – and what they project to the outside – is a country positioned amongst its traditions: the Alps, cheese, chocolate, watches and peasants.

My work explores this tension between tradition and modernity by opposing characters in traditional costumes with contemporary architecture. These beings of another era are disoriented in an environment that is not theirs, and that escapes them more and more due to its ever-accelerating development.



Icicle ou didascalies impromptues par Gunnar et Carbone 14 « Nous ne sommes que des dialogues. Et chacun, selon sa formation, cherche les didascalies qui le concernent dans une salle où l'on est en train de régler les lumières ». Armand Gatti

Ce travail présente deux personnages sonores, resplendissants de pâleur sur leur linceul. Ils sont habités par un langage qui les visite momentanément et qui voyage de l'un à l'autre sans vraiment leur appartenir. Tour à tour, ils racontent de manière saugrenue des réminiscences prophétiques à travers une temporalité littéralement éclatée, ceci en hommage à Samuel Beckett. Le film est entremêlé de scènes plus contemplatives, révélant de nouvelles divinités, qui seraient nées d'après les restes de notre civilisation au sein d'une ère « post-apocalyptique ». Leur symbolique apparaît grâce à l'architecture et aux attributs qui leur sont propres.

Ce projet puise ses racines dans l'histoire de la tragédie, aussi bien que dans le théâtre, la peinture, et la littérature.

mail@florianluthi.ch

www.florianluthi.ch

“We are nothing but dialogues. And everyone, according to his own background, is looking for the stage directions that apply to him on a stage where the lighting is being set”. Armand Gatti

This work presents two sound characters, dazzling pale in their shroud. They depend on a language that visits them briefly and travels from one to the other without ever really becoming their own. In turns, and in their own quirky way, they recall prophetic reminiscences through the blur of a scattered temporality, this as a tribute to Samuel Beckett. The film is interspersed with more contemplative scenes, revealing new deities, as if born from the remains of our civilisation into a “post-apocalyptic” era. Their symbolism shows through their very own architecture and attributes.

This project is rooted in the history of tragedy, as well as in theater, painting, and literature.



Ekaterina Ce travail a été effectué dans une ville d'Ukraine fondée en 2007 par un groupe d'investisseurs allemands désireux de spéculer sur l'économie du tourisme sexuel. C'est un secteur en plein essor dans cette ancienne République soviétique, mondialement réputée pour la beauté exceptionnelle de ses femmes.

Bienvenue donc dans la cité des femmes. C'est dans ce microcosme strictement réservé à la femme et aux riches Bachelor européens en quête de sensualité et de stabilité maritale que j'ai décidé – après de nombreux échecs en Suisse – d'aller chercher ma future femme. C'est ainsi que j'ai rencontré Ekaterina, Ekaterina et Ekaterina.

romain@stereotyp.es

www.stereotyp.es

This work was performed in a Ukrainian city founded in 2007 by a group of German investors willing to speculate on the economy of sex tourism. It is a growing industry in the former Soviet Union, world renowned for the exceptional beauty of its women.

So welcome to the city of women. It is in this microcosm strictly reserved for women and rich European bachelors looking for sensuality and marital stability, that I decided – after many failures in Switzerland – to seek my future wife. This is how I met Ekaterina, Ekaterina and Ekaterina.



Entanglements Ce travail traite du temps, de ses traces lumineuses, de sa mécanisation, et de l'interaction entre l'organique et le machinique. Ce travail articule une réflexion sur le rapport entre vécu et technologie en une fiction dont les différents niveaux résonnent à travers l'espace représenté dans ces images.

L'écriture de cette série a d'abord porté sur la structure narrative du projet, avant de se matérialiser en une séquence d'images. Ce processus est pour moi l'aspect le plus important et enrichissant de mon travail, car il m'a permis de cristalliser en un livre à la fois des interrogations générales et des expériences aussi personnelles que celle d'être porteur d'un pacemaker depuis mon enfance.

jonas.racine@gmail.com

www.jonasracine.ch

This work is about time, its luminous traces, its mechanisation, and the interaction between the organic and the machine. A reflection on the dialogue between life and technology is articulated in various layers of a fiction that echoes through the space of the pictures.

The writing of this project dealt with its narrative structure before becoming a sequence of images. This process is for me the most important aspect of my work, as it allows me to combine general interrogations and experiences as personal as being a pacemaker holder since my childhood.



Calypso Les eaux, masses indifférenciées, représentent l'infinité des possibles, elles contiennent toutes les promesses de développement, mais aussi toutes les menaces de résorption. Je m'interroge dans ce court métrage sur les qualités fondamentales de l'eau à travers la mer. La mer est tantôt purificatrice, calme, tantôt hostile, agitée. Elle est source de mystère et la science s'efforce d'en explorer ses profondeurs.

Ainsi, ces deux mondes sont liés et cohabitent dans un univers fantastique et mystérieux que je tente de dépeindre en créant des mises en scènes photographiques silencieuses dans une ambiance clinique, presque suffocante. Le défi fut d'utiliser le médium de la vidéo. Ce travail m'a permis de prendre conscience de l'importance de facteurs comme la narration ou le son, que j'ai aimé associer à mon regard photographique et à la création d'images animées.

priscillia.saada@yahoo.fr

Water is an indiscriminate mass, offering infinite possibilities, it contains all promises of growth, together with all menaces of absorption/reduction. I question myself in this short movie about the fundamental aspects of water through the sea. The sea which can be purifying, and calm, yet hostile, and rough. It is a source of mystery of which scientists persist to explore the depths.

In this way these two worlds are linked and cohabit, in a universe of fantasy which I try to depict by staging silent photographic scenes in a clinical, almost suffocating atmosphere. The major challenge was the use of the video medium. This work allowed me to become aware of the importance of factors such as narration or sound, associated with the photographic vision in creating animated images.



Wicca Le corps nu de la femme est une sorte de toile de projection dans l'histoire de la représentation occidentale.

Cette toile dégage une aura qui confine, invite à l'expérience de ce que nous convenons d'appeler le « sacré », mais c'est une expérience ambivalente car elle peut également devenir une perte de soi.

Mon projet est une interprétation de cette aura qui émane du corps de la femme par delà la « forme » que son corps prend. Les formes sont esthétisantes autant qu'arbitraires. Le corps, dans une innocence physique naturelle, revêt les artifices que l'on y place. Les signes se greffent à la surface.

C'est aussi une question d'attitude, l'attitude des signes nourrit notre perception « imagée » du fond.

Ce que le corps laisse voir, ce qu'il cache. C'est aussi une digression; sur la toile se décline la femme sauvage comme la petite fille complice.

tristan.savoy@hotmail.com

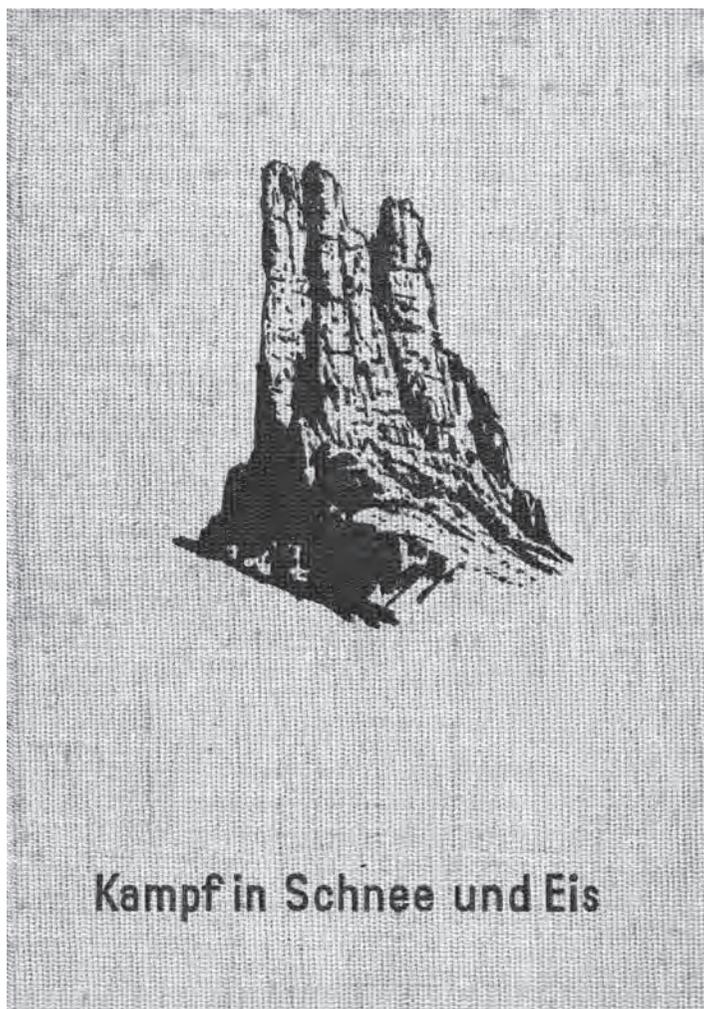
The naked body of the woman is a kind of projection screen in the history of Western representation.

This painting has an aura that confines, an invitation to experience what we agree to call the "sacred", but it is an ambivalent experience, as it can become a loss of self.

My project is an interpretation of this aura that emanates from the woman's body beyond the "form" that her body takes. Aestheticizing forms are very arbitrary. The body, in a natural physical innocence, is the artifice that is given to it. The signs are grafted to the surface.

It's also about attitude, attitude signs nourish our perception "imaged" from the background.

What the body reveals, what it hides. It is also a digression: on the canvas appear the wild woman like the little girl accomplice.



Les conquérants de l'inutile Ce travail traite de la montagne comme topographie idéologiquement déterminée: un lieu inaccessible, hostile, purificateur et générateur de mythes; un lieu où la course à la conquête du sommet se charge de discours idéologisants. Les trois travaux que je présente articulent :

- une histoire de la face nord de l'Eiger, paroi « meurtrière » de 1600 mètres de hauteur: le fameux « dernier problème des Alpes ».
- un dialogue issu d'un film de montagne de 1926, dont l'actrice était Leni Riefenstahl, la « cinéaste controversée du III^e Reich ».
- ainsi qu'une statue représentant un aigle, érigée par les soldats d'une brigade de montagne en mémoire de la surveillance du col du Simplon durant la seconde guerre.

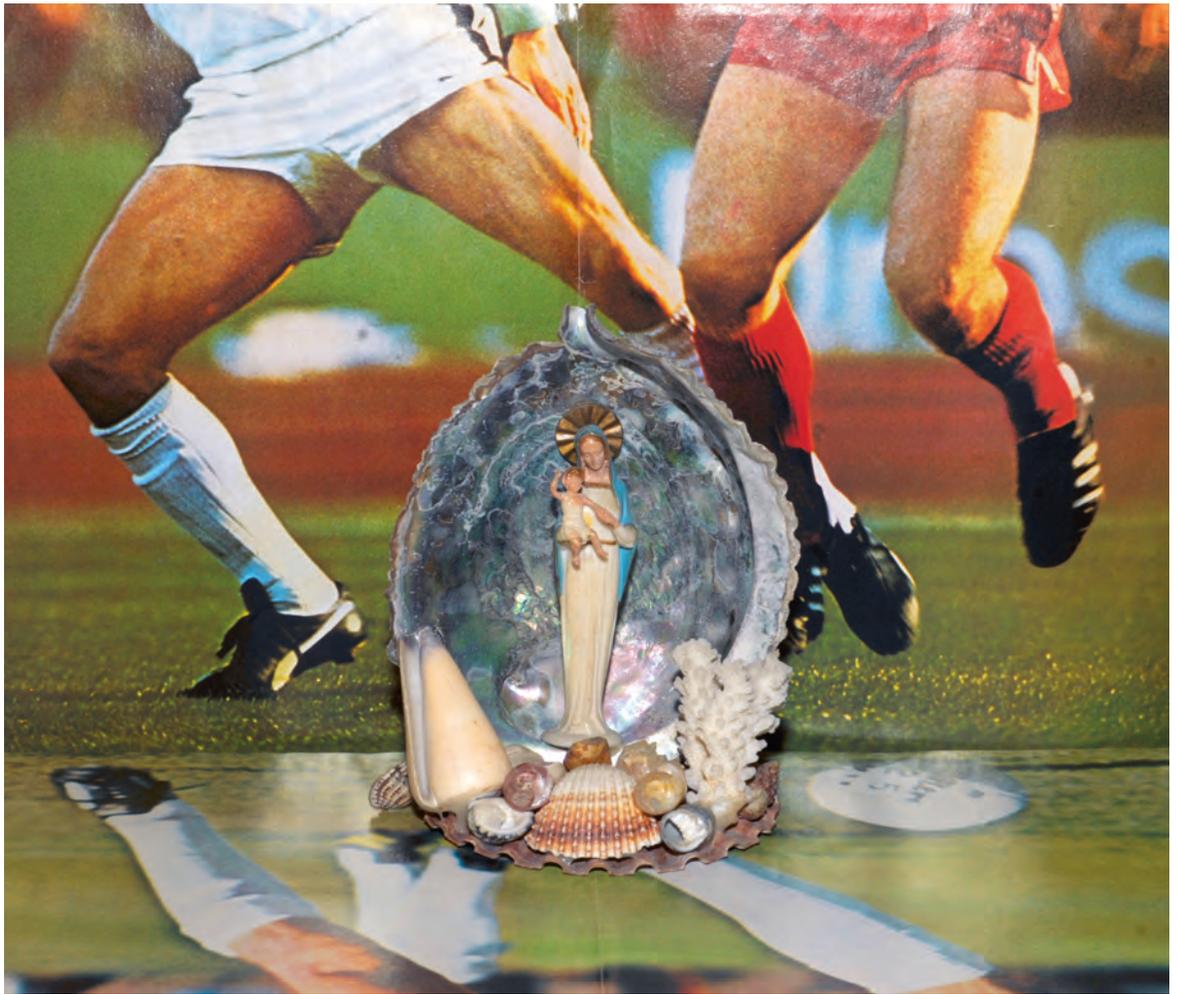
Ce projet m'a permis d'intégrer ma passion pour la montagne à ma pratique artistique, tout en portant mon attention sur la matérialité des images et leurs supports.

fabrice.schnei@gmail.com

This work is about the mountain as an ideologically-determined topography: an inaccessible place, hostile and purifying, that generates myths; a place where the race for the conquest of a summit is charged by ideological rhetoric. The three works that I present articulate:

- a history of the Eiger north face, a 5250 foot high murderous wall: the famous “last problem of the Alps”.
- a dialogue from the 1926 mountain film “Der Heilige Berg”, whose actress, Leni Riefenstahl, became the “controversial filmmaker of the third Reich”
- and a statue representing an eagle, erected by the soldiers of a mountain brigade, in memory of their surveillance of the Simplon Pass during World War II.

This project allowed me to integrate my passion for mountaineering with my artistic practice, while paying attention to the display and the texture of the images.



Risi Bisi Mon projet est une exploration du concept d'italianité. C'est cette notion qui réunit les stéréotypes et les éléments qui font l'âme de l'Italie, que j'ai voulu illustrer. Plus encore, je me suis intéressée à la façon dont l'italianité vit dans un milieu immigré ; aucune de mes images n'a été prise en Italie, mais toutes cherchent à exprimer son identité. Mon questionnement sur cette identité vient d'une part du fait qu'il s'agit de la terre de mes origines maternelles, et d'autre part de mon intérêt pour les thèmes qu'elle soulève.

Entre clichés et complexité, voici quelques points que j'ai abordés : le culte de l'apparence et de l'excès, le narcissisme, l'aspect grotesque, l'importance de la famille, le rapport aux images et leur rôle dans la transmission familiale, ou encore la connotation « sacrée » des traditions. Nous vivons dans un monde où l'on globalise, neutralise l'identité, mais qu'en reste-t-il ? Il y a un côté paradoxal car, en raison de cette dissolution des fondements stables, l'italianité est surjouée par ceux qui vivent éloignés de leurs racines par le temps et la distance. Et c'est bien la peur de cet éloignement qui motive leurs attitudes. Dans un mélange entre mise en scène et documentaire, nature morte et portrait, ma démarche est aussi une réflexion sur l'art de la représentation.

eloise.trolliet@gmail.com

My work is an exploration around the concept of Italianity. It shows the stereotypes and what makes the Italian spirit. Beyond this, I'm interested in the way Italianity develops and lives in an immigrant context; none of my pictures were taken in Italy but all of them are an attempt to represent its identity. My interrogation about this identity originates both from my personal roots and from the topics that it raises.

Between commonness and complexity, here are some points that I have approached: the cult of appearance and excess, narcissism, the farcical aspect, the importance of family, the link with images and their function in family transmission, or even the "sacred" connotation of traditions. We live in a globalising, neutralising world, but what's left in terms of identity? There is a contradictory aspect because, under the dissolution of steady foundations, Italianity is overacted by those who live far away from their roots because of time and distance; and it's this fear of distance that feeds their attitude. From setting and documentary to still life and portrait, my work is also a reflection about the art of representation.



Last Time Burma Née d'un père birman et ayant vécu au Myanmar, le projet de réaliser un travail questionnant cette partie de mon identité s'est fait ressentir comme une nécessité. Ayant construit tout un fantasme autour de Myanmar, j'ai décidé donc de m'y rendre et de confronter mon idéal. Une fois sur place, mon statut occidental s'est vu exacerbé, le contraire même de ce que j'étais venue chercher. Parallèlement à cela, j'avais l'impression de baigner dans un environnement connu et confortable. Autour de moi, tout paraissait à la fois étrange et familier. Je me suis servie de ce sentiment comme ligne conductrice de travail.

De retour, j'ai divisé le travail en deux parties. A travers l'accrochage, j'ai cherché à retranscrire l'aspect mystique et mystérieux du pays qui a imprégné ma façon de comprendre, voir et photographier. Puis, j'ai réalisé le livre en ayant une approche sincère qui permet d'établir un sentiment d'intimité entre le pays et moi-même, mais aussi entre le spectateur et qui je suis. Ce travail n'a pas seulement été l'aboutissement de ces quatre années d'études, il a permis de répondre à des problématiques liées à mon identité et également mon travail.

tuntunchloe@gmail.com
www.tuntun.ch

Being the daughter of a Burmese father and having lived in Myanmar, the idea of exploring this side of my identity, and travelling to Myanmar felt like a necessity. When I arrived I felt like I wasn't part of the culture as much as I thought. In contrast to this I felt very comfortable with my surroundings, which made everything feel strange yet familiar at the same time. I decided to use this feeling as the main structure for this project.

When I arrived back in Switzerland, I split the photos into two parts, I used installation to create an atmosphere that could translate how the mystical and the mysterious aspects of the country marked my understanding, and my way of seeing and taking photographs. For the second half of the project I decided to create a book. I tried to make this as honestly as possible in the hope of creating an intimate relationship between the country and myself as well as providing the reader with an insight into who I am. It has been an important insight into my life, enabling me to answer many questions in regard to my identity and my work.



Triangle Ce travail a pour sujet les Mixed Martial Arts (MMA), probablement le sport contemporain le plus violent et de par la même le plus controversé. Les combats de MMA sont intenses et parfois risqués, et leur promotion dans les médias utilise des codes violents. De plus, les praticiens sont présentés comme des véritables combattants, qui ne sont pas sans rappeler les gladiateurs de l'ère romaine. Ils challengent constamment leurs limites, s'amusant à les repousser plus loin.

Dans ce travail, je m'intéresse en particulier aux rapports entre pulsion sexuelle et violence, puissance et fragilité du corps humain, en essayant de montrer que la frontière entre ces termes est ambiguë. La virilité étant une construction de soi qui joue un rôle important dans ce sport, je me suis attachée à la déconstruire par une photographie intimiste, afin de montrer que ces combattants entretiennent avec leur corps, et avec le corps de l'autre, un rapport plus doux et ambivalent.

arianvonmoos@hotmail.com

www.arianevonmoos.com

This work is about the Mixed Martial Arts (MMA), which is currently probably the most violent and at the same time the most controversial sport. MMA fights are very intense and can also be risky so that the media use violent codes when promoting it. The practitioners are presented like real fighters in a way not so different from the gladiators of the Roman era. MMA fighters are driven by the search for their own limits and sometimes even go beyond them.

In this work I am interested in particular in the relationship between violence and sex drive, strength and fragility of the human body, trying to show that the boundary between these terms is ambiguous. Virility is a construction which itself plays an important role in this sport. I have endeavoured to deconstruct an intimate photograph to show the relation of these fighters with their bodies and with the body of another fighter - a softer and ambivalent relationship.



Objets Ce travail est un ensemble d'images photographiques en noir-blanc d'objets singuliers trouvés dans le paysage suisse. Je suis depuis toujours fasciné par l'étrangeté, la différence, par ce qui échappe à la répétition et au banal. C'est dans la tentative d'élucider ce qui m'est a priori incompréhensible que je trouve une satisfaction esthétique et spirituelle.

Les « entités » que j'ai photographiées pourraient probablement être classifiées comme des quasi-objets, ou pour parler en termes d'art conceptuel, des ready-mades non-assistés. En effet, aucun des « objets » représentés n'est vraiment purement naturel, ni pur produit de l'homme. En eux se cristallise la tension entre nature et culture, ou plus précisément, entre chaos et forme, entre entropie et progrès. Dans la collision involontaire entre évolution naturelle d'une part et production industrielle de l'autre, se produit une étrange beauté que j'ai cherché à capter.

J'ai photographié ces quasi-objets en noir et blanc avec des cadrages centraux et frontaux, afin de souligner leur valeur sculpturale.

armand.yerly@gmail.com
www.armandyerly.com

This work is a set of black and white photographs of singular objects found in the Swiss landscape. I've had a lifelong fascination with the peculiar, the differing, with what escapes repetition and banality. It's in this attempt to solve what is a priori unfathomable that I found aesthetic and spiritual satisfaction.

The "entities" I photographed could probably be classified as near-objects, or speaking in terms of conceptual art, non-assisted ready-mades. Indeed, none of the presented "objects" is purely natural, nor entirely man-made. It is the tension between nature and culture that crystallises in them, or more precisely, the tension between form and chaos, between progress and entropy. A strange beauty emerges from this unintentional skirmish.

I photographed these quasi-objects in black and white, with centered framings and front views, underlining their sculptural value.

BACHELOR MEDIA & INTERACTION DESIGN

the *Journal of Applied Behavior Analysis* (JABA) and the *Journal of Experimental and Applied Behavior Analysis* (JEA).

The *Journal of Applied Behavior Analysis* (JABA) is a peer-reviewed journal that publishes research on the application of behavior analysis to various fields, including education, mental health, and social work.

The *Journal of Experimental and Applied Behavior Analysis* (JEA) is a peer-reviewed journal that publishes research on the experimental and applied aspects of behavior analysis.

Both journals are published by the Society for Behavior Analysis (SBA) and are considered leading journals in the field of behavior analysis.

The *Journal of Applied Behavior Analysis* (JABA) is a peer-reviewed journal that publishes research on the application of behavior analysis to various fields, including education, mental health, and social work.

The *Journal of Experimental and Applied Behavior Analysis* (JEA) is a peer-reviewed journal that publishes research on the experimental and applied aspects of behavior analysis.

Both journals are published by the Society for Behavior Analysis (SBA) and are considered leading journals in the field of behavior analysis.

The *Journal of Applied Behavior Analysis* (JABA) is a peer-reviewed journal that publishes research on the application of behavior analysis to various fields, including education, mental health, and social work.

The *Journal of Experimental and Applied Behavior Analysis* (JEA) is a peer-reviewed journal that publishes research on the experimental and applied aspects of behavior analysis.

Both journals are published by the Society for Behavior Analysis (SBA) and are considered leading journals in the field of behavior analysis.

The *Journal of Applied Behavior Analysis* (JABA) is a peer-reviewed journal that publishes research on the application of behavior analysis to various fields, including education, mental health, and social work.

The *Journal of Experimental and Applied Behavior Analysis* (JEA) is a peer-reviewed journal that publishes research on the experimental and applied aspects of behavior analysis.

Both journals are published by the Society for Behavior Analysis (SBA) and are considered leading journals in the field of behavior analysis.

The *Journal of Applied Behavior Analysis* (JABA) is a peer-reviewed journal that publishes research on the application of behavior analysis to various fields, including education, mental health, and social work.

The *Journal of Experimental and Applied Behavior Analysis* (JEA) is a peer-reviewed journal that publishes research on the experimental and applied aspects of behavior analysis.

Both journals are published by the Society for Behavior Analysis (SBA) and are considered leading journals in the field of behavior analysis.

The *Journal of Applied Behavior Analysis* (JABA) is a peer-reviewed journal that publishes research on the application of behavior analysis to various fields, including education, mental health, and social work.

The *Journal of Experimental and Applied Behavior Analysis* (JEA) is a peer-reviewed journal that publishes research on the experimental and applied aspects of behavior analysis.

Both journals are published by the Society for Behavior Analysis (SBA) and are considered leading journals in the field of behavior analysis.

Responsable
Département
Communication Visuelle
Jacquier Vincent

Responsable Unité
Media & Interaction Design
Bellet Alain

Jury de Diplôme externe
Adami Ismini, Athènes
Bourguedieu Christophe,
Paris
Lusa Marie
Visnjic Filip, Londres

Professeurs
Bellet Alain
Benedetto Angelo
Guignard Christophe
Heiz André Vladimir, Bienne
Hugo Gaël, Paris
Keller Patrick

Professeurs transversaux
Andrié Luc
Benhadj Sami
Fantys Pierre
Faure Nicolas
Gunti Claus
Jacquier Vincent
Pont Violène
Rappo François
Sack Aurèle
Tardy Lionel

Chargés de cours
Cirimele Angelo, Paris
Dressen Anne, Paris
Gross Yann
Guidot Raymond, Paris
Gysin Andreas, Lugano
Hayward Tarik
Piguet Cyrille
Ponant Pierre, Paris
Remy Patrick, Paris

Intervenants
Eberwein Thomas, Londres
Lehni Jürg, Los Angeles
Pe Lang, Berlin
Puckey Jonathan,
Amsterdam
Smith Stewart, Londres
Suzuki Yuri, Londres

Assistants
Foehr Karian
Moreau Guilhem
Pittet Florian
Rudaz Mathieu

Vidéos disponibles sur
www.vimeo.com/ecal



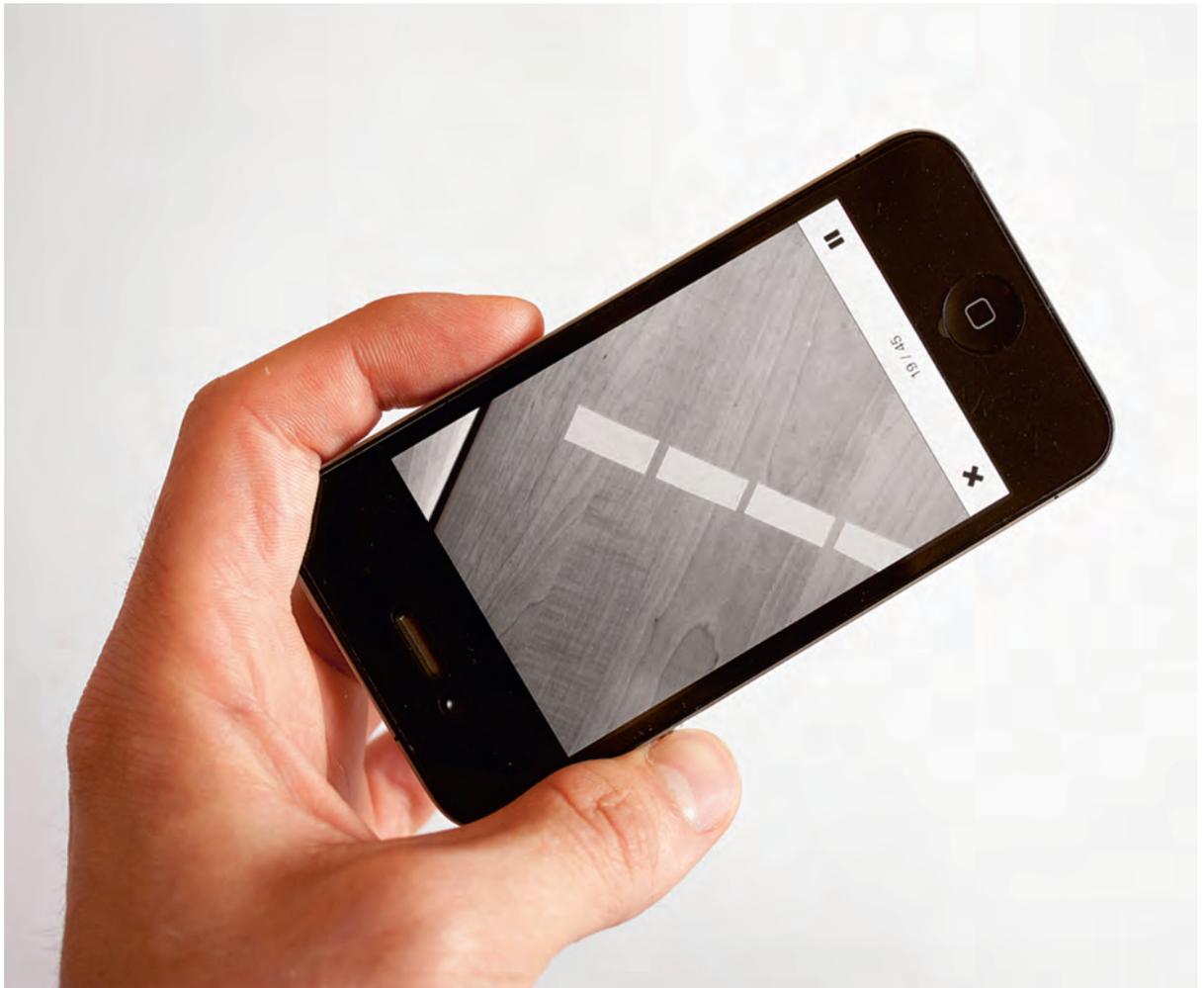
Little Boxes *Little Boxes* est un concept de boîte à musique pour iPad. Il consiste en une partie tangible formée de trois boîtes à musiques distinctes qui interagissent avec un iPad et une application. Lorsque l'on dépose une des boîtes sur l'iPad, elle est reconnue par celui-ci et s'active.

L'idée est que chaque boîte renferme son propre univers et que l'action de tourner la manivelle dévoile une animation et une mélodie propre à chacune. Le but est de donner une nouvelle dimension à la boîte à musique et de retranscrire des sensations visuelles inexistantes dans une boîte à musique standard. Ce travail traduit mon envie de jouer avec des éléments physiques et numériques en les faisant interagir. Ce projet m'a permis de toucher à différents domaines, et de me confronter à des défis techniques et créatifs. Le résultat est qu'à travers la boîte à musique se crée un univers où chacun peut rentrer et interagir avec.

joelleaeschlimann@gmail.com
www.joelleaeschlimann.ch

Little Boxes is a music box concept for iPad. It consists of a tangible part composed of three separate music boxes that interact with an iPad and an application. When placing one of the boxes on the iPad, it recognizes it and activates.

The idea is that each box contains its own universe revealed by the action of the crank with an animation and melody proper to each. The aim is to give a new dimension to the music box, and transcribe visual sensations that don't exist in a standard music box. This work reflects my desire to play with the physical and digital elements by making them interact. It allowed me to embrace different areas, and confront myself with creative and technical challenges. The result is the creation of a world through the music box, where everyone can enter and interact with it.



Spin Motion *Spin Motion* est une application iPhone qui permet de créer et de partager des stop-motions.

Sur les animations partagées on peut participer à la réalisation en ajoutant une image à la suite. Cela va créer deux types d'animations: les animations faites par une personne ou des cadavres exquis.

L'application est divisée en trois parties: la création se fait image par image. Pour chaque photo prise, une ligne principale, qui traverse l'écran par son milieu sert de guide pour aligner quelque chose dessus. Cette ligne tourne de quelques degrés après chaque prise de vue jusqu'à faire un tour complet.

La visualisation se fait en tournant le iPhone, ce qui fait avancer ou reculer l'animation. La ligne de base créée à l'aide du guide reste horizontale alors que l'on fait tourner l'écran.

La modification des stop-motions permet de retravailler les animations puis de les partager.

J'ai développé beaucoup de connaissance dans l'ergonomie et le design d'une interface de partage sur iPhone.

simeon.brandner@gmail.com

www.simeon-b.com

Spin Motion is an iPhone application that allows you to create and share stop-motions.

On shared animations one can participate in the realisation by adding an image at the end. It will create two types of animations, made either by a person or exquisite corpse.

The application is divided into three parts: the creation is made frame by frame. For each picture taken, a main line that crosses the screen through its middle is a guide to align something on it. This line turns a few degrees after each shot to make a complete revolution.

The visualisation is effected by turning the iPhone, making the animation play forward or backward. The baseline created by using the guide remains horizontal when the screen rotates.

Modifying stop-motions allows you to rework animations and to share them.

I developed a lot of knowledge in the ergonomics and the design of a sharing interface on iPhone.



Sona Durant le premier semestre de la troisième année à l'ECAL, j'ai réalisé un projet d'installation basé sur la visualisation du son. Je me suis intéressé à la manière dont le spectateur est plongé dans l'oeuvre interactive en présence de cet élément. J'ai décidé de poursuivre mes recherches sur les thèmes du son et ambiance.

Sona est un jeu expérimental sur iPad inspiré du classique «jeu de Simon». L'univers est composé des tableaux sonores énigmatiques que le spectateur doit résoudre à travers des simples interactions. Le jeu se joue avec le casque d'écoute pour centrer l'attention sur le son.

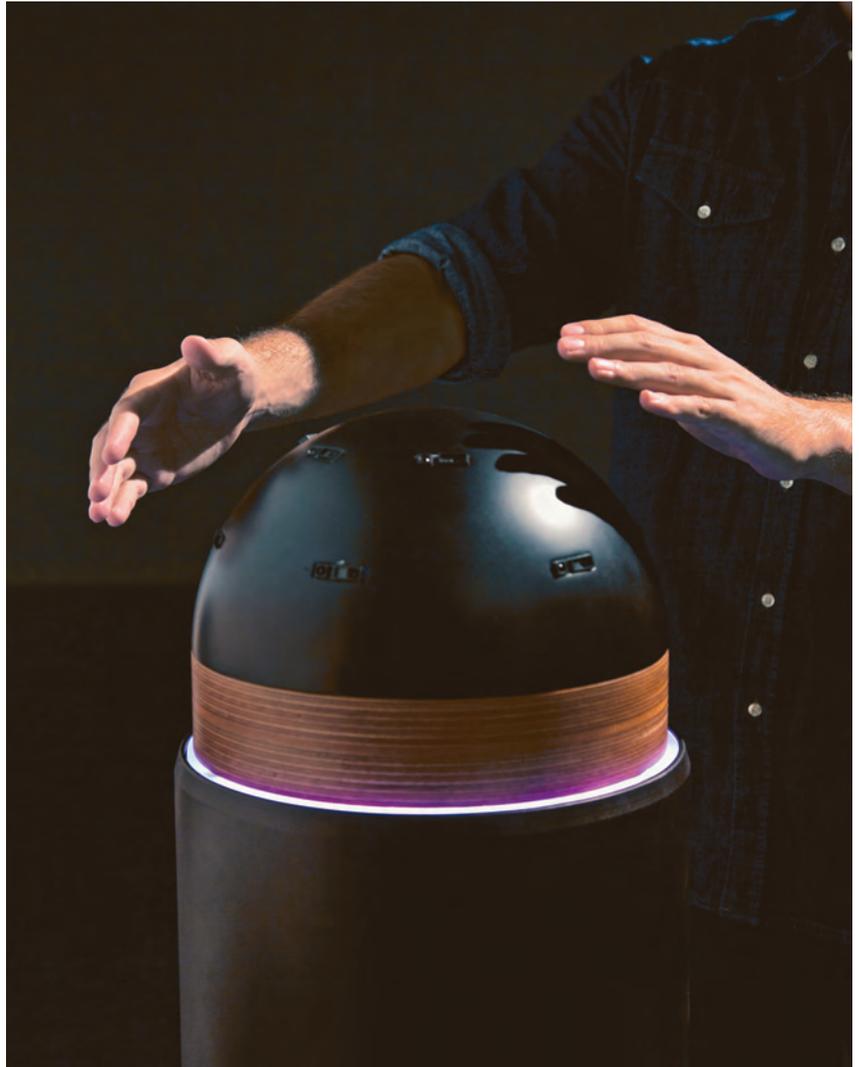
Ce projet m'a permis d'étudier en détail les phénomènes acoustiques et comprendre comment on mémorise et perçoit les sons. L'immersion et le son sont devenus les éléments essentiels pour moi dans un projet interactif.

ru.gainut@gmail.com

During the first half of 3rd year at ECAL, I made an installation project based on the visualization of sound. I am interested in how the spectator is immersed in the interactive piece in the presence of this element. I decided to continue my research on the themes of sound and atmosphere.

Sona is an experimental game on iPad inspired by the classic "Simon game". The universe is composed of enigmatic sound paintings that the spectator must solve through simple interactions. The game is played with headphones to focus attention on the sound.

This project allowed me to study in detail the acoustic phenomena and how we store and perceive sounds. The immersion and sound have become essential elements for me in an interactive project.



Aesthesis 12.0 Ce travail est une installation sonore interactive, basée principalement sur un instrument de musique informatisé que j'ai créé, qui réagit aux mouvements d'un performeur (Yorgos Teriakidis) par une série de capteurs.

Les gestes provoqués autour de l'instrument permettent de créer des sons travaillés en temps réel par un programme informatique développé dans ce but. Simultanément, un second programme interprète les mêmes données pour gérer un set de faisceaux de lumières.

Ce dispositif permet ainsi au performeur par un simple geste de modifier complètement la perception qu'a le spectateur de l'espace sonore et visuel et ainsi de le plonger dans les variations de la musique générée.

En regard des travaux que j'ai réalisés au cours de mon parcours à l'ECAL, ce travail constitue l'accomplissement du rapport que j'ai cherché à établir dans l'interaction homme / machine d'un point de vue sonore et visuel.

willy.hadorn@gmail.com
www.flew.ch

This work is an interactive sound installation, based on a computer-assisted musical instrument I created. It reacts to a performer's (Yorgos Teriakidis) gestures using a group of sensors.

Hand movements around the instrument allow the performer to create sounds, processed in real time by the programme I made for this purpose. At the same time, a second programme interprets the same data to manage an ensemble of light beams.

This device allows the performer with a simple gesture to completely change the viewer's perception of sound and visual space and so the spectator can be better immersed in the musical variations generated.

Considering my works during my time at ECAL, this is the condensation of the perspective I have sought to establish in the human / machine interaction from a sound and visual point of view.



Tilt Tower est une projection interactive monumentale réalisée au Transat Festival, à Lausanne, le 28, 29 et 30 Juin 2012. L'idée est d'offrir au public une manière ludique et décalée d'interagir avec le contenu projeté. Le spectateur peut lancer une animation en lâchant une bille dans un trou mis à disposition devant le bâtiment. Le but de cette installation est de mettre en perspective les rapports d'échelle et le contraste entre une action physique et une réponse numérique.

Le plus agréable dans ce travail était de créer les animations et leurs micro-narrations. Mais pour ce qui est de l'ordre général, lors de tels événements, il est rare de trouver de l'interactivité, et encore plus de sortir d'une esthétique qui tend aux clichés. Les projections monumentales se placent pour la plupart dans l'espace public. C'était avant tout un plaisir de développer un système lui donnant vie.

lucien.langton@gmail.com
www.cyberschnaps.com

Tilt Tower is an interactive monumental projection that took place during the Transat Festival in Lausanne on the 28th, 29th and 30th of June 2012. The main idea is to offer the public a fun and original way to interact with the projected content. Any spectator can launch an animation by dropping a ball in a hole situated in front of the building. The aim of this installation is to put in perspective differences in scale as well as the contrast between a physical input and a digital response.

The aspect that I enjoyed the most while developing the project was the creation of animations and their micro-narrations. However, as a whole, it is often hard to find such events with interactivity. It is also extremely rare to see anything different from the aesthetic clichés of 3D rendering engines. Most of the time, monumental projection takes place in the public space. That's why it was simply a pleasure to build a different way to give a little life to it.



knot(e) *knot(e)* est un dispositif qui propose un nouveau genre d'utilisation des objets que nous branchons à nos appareils mobiles. Les prototypes, représentés sous la forme d'une corde, s'attellent à revisiter le noeud comme nouvelle entrée de données. En prolongement d'un dispositif d'écoute conventionnel, il permet à l'utilisateur de générer des compositions visuelles et sonores. L'entrecroisement de la corde amplifie le signal. Inversement, l'absence de noeuds et courbures rétablit l'application dans sa situation initiale. Chaque prototype dispose de ses propres formes, couleurs, ambiances et effets sonores.

Durant l'écriture de mon mémoire, j'ai été amené à m'intéresser aux théories d'Hiroshi Ishii et John Maeda. La première décrit l'idée « d'octets tangibles » et propose de réduire la séparation entre l'information numérique et l'espace physique. Inspiré par le travail d'Ishii, celui de Maeda questionne l'importance de la simplicité du langage dans l'interaction homme / machine.

Ce projet m'a permis d'explorer de nouveaux types d'interactions autour d'un objet physique.
 minguet.mat@gmail.com

knot(e) is a device that offers a new way of using objects that we connect to our mobile devices. The prototypes, shown in the form of a rope, harness themselves to revisit the new node as input data. As an extension of a conventional listening device, it allows the user to generate visual and sound compositions. The intersection of the rope amplifies the signal. Conversely, the absence of knots and curves restores the application to its original position. Each prototype has its own forms, colours, atmospheres and sound effects.

During the writing of my thesis, I was led by my interest in the theories of John Maeda and Hiroshi Ishii. The former describes the idea of “tangible bytes” and proposes to reduce the separation between digital information and physical space. Inspired by the work of Ishii, one of Maeda's theories questions the importance of simplicity of language in the human / machine interaction.

This project allowed me to explore new types of interactions around a physical object.



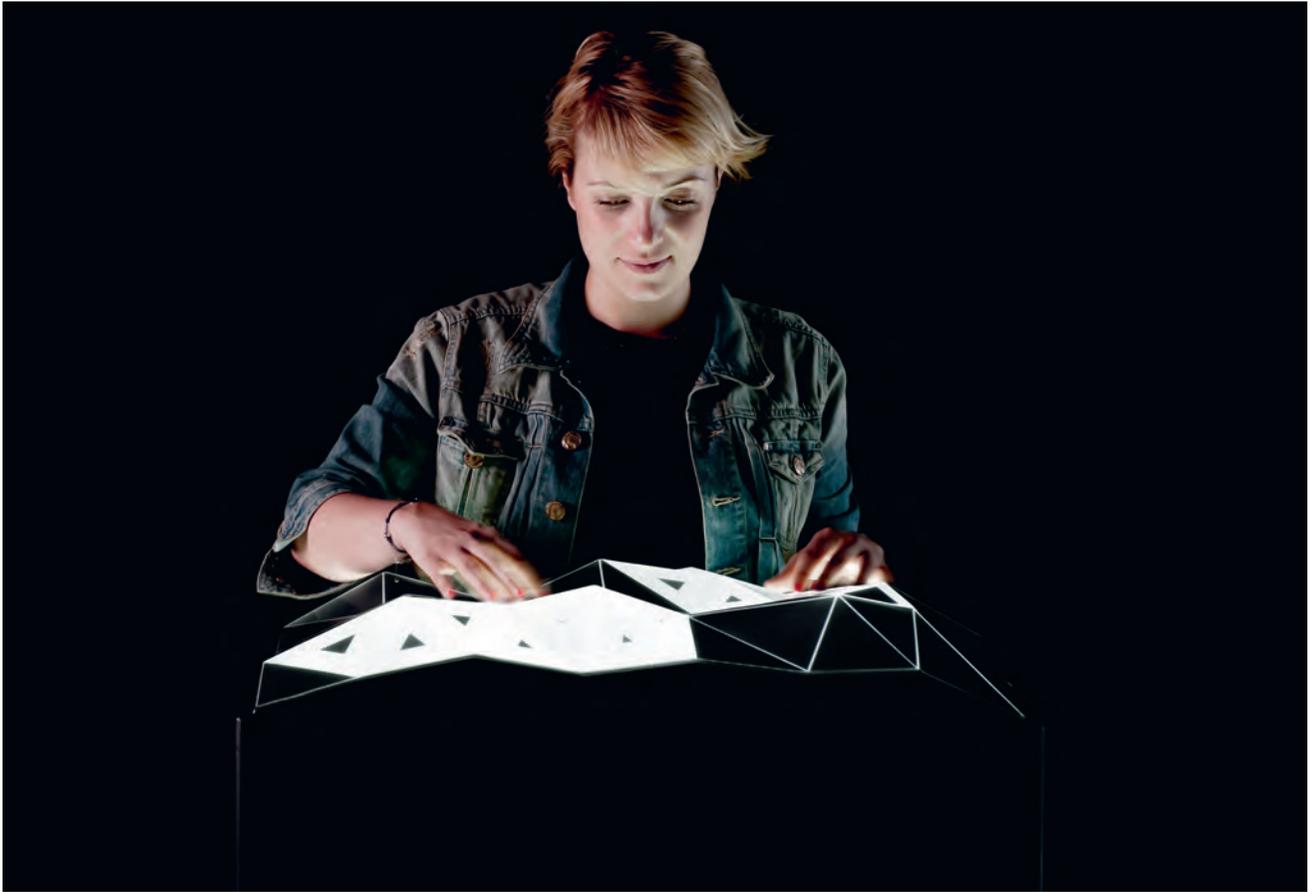
Perigon appréciant beaucoup l'interaction vidéo, j'ai décidé de créer un clip musical interactif en collaboration avec un artiste (Susanne Sundfør). Je me suis penché sur la technique de la vidéo 360 degrés et de la lecture/navigation de celle-ci grâce au gyroscope des appareils d'Apple. La particularité de cette application est son interaction ; une navigation à travers trois vidéos similaires, sauf à certains détails. Pour cela, il suffit de faire un tour de 360 degrés pour charger une des trois vidéos aléatoirement.

La création d'une application en collaboration inculque des notions utiles pour «l'après ECAL». Aller au contact des personnes (artistes, étudiants, programmeurs), de chercher des solutions aux contraintes des différents dispositifs ou de rédiger tous les détails du fonctionnement de l'application a enrichi mes compétences et ambitions dans le milieu des nouveaux médias.

marcello.pautasso@gmail.com
www.marcellopautasso.com

Enjoying the technique of interacting with video, I decided to create an interactive music video in collaboration with an artist (Susanne Sundfør). I went with the idea of using 360 degrees video and navigating through it with the gyroscope inside Apple's devices. The peculiarity of this application is its interaction; A navigation through three similar videos (except for some details) just by doing a 360 degrees turn, to load one of three random videos.

Creating an application in collaboration instills notions useful for the "after ECAL". Contacting people (artists, students, programmers) or seeking solutions to the constraints of the devices or even writing all the details of the application, has enriched my skills and ambitions in the new media environment.



Light Form Ce projet met en scène une structure à facettes posée sur un socle permettant d'afficher du contenu et d'interagir avec celui-ci en le touchant. L'installation permet d'explorer différentes manières de représentations et d'interactions avec un affichage en volume. Afin que la forme devienne une surface de visualisations multi-touch, il a fallu concevoir une forme en plastique thermoformée semi-transparente qui permet la projection et la détection des doigts depuis l'intérieur de la structure. J'ai ensuite fabriqué une structure en acier soudé qui supporte le système de projection et de détection sur la forme. Les logiciels utilisés permettent une détection et un affichage propre aux faces et à leurs orientations. La fabrication de l'installation m'a demandé plus de travail que la réalisation du logiciel. En effet, dans les projets que j'ai entrepris jusqu'à aujourd'hui, il n'y avait pas de construction matérielle à mettre en œuvre et c'était donc la première fois que j'abordais des problèmes d'ergonomie, échelle, solidité, etc. Ne pas travailler seulement sur le code d'un programme informatique, mais aussi sur sa mise en scène matérielle m'a particulièrement plu.

mathieu@rivier.org
www.mathieurivier.ch

This project implements a faceted structure placed on a plinth to support the content, which permits interaction with the content by touching it. The installation allows different forms of representations and interactions to be explored with a solid display. In order for the shape to become a surface of multi-touch visualisation, it was necessary to design a shape in heat-welded semi-transparent plastic which allows the projection and detection of fingers from inside the structure. I then made a structure in welded steel which supports the system of projection and detection on the shape. The software used allows detection with a display that is specific to the faces and their orientations. Making the installation required more work from me than producing the software. In fact, in the projects which I have undertaken to date, there was no material construction to implement and this was consequently the first time that I addressed the problems of ergonomics, scale, solidity, etc. I particularly liked not just working on the code of a software programme but also on its material implementation.



BACHELOR CINEMA



Responsable

Baier Lionel

Adjointe

Noël Rachel

Jury de Diplôme externe

Gourmelen Arnaud, Angers

Sciamma Céline, Paris

Professeurs

Andrié Luc

Bovier François

Cosandey Roland

De Chateauvieux Thibault,
Paris

Mermoud Frédéric, Paris

Noël Rachel

Pralong Charles

Rossel Benoît, Paris

Intervenants

Amiel Elsa, Paris

Brunner Elodie

Comets Jacques, Paris

Denis Juliette, Paris

Drouot Martin, Paris

Girardot Hippolyte, Paris

Hoffet Christine

Honoré Christophe, Paris

Jaccoud Antoine

Laporte Arnaud, Paris

Lifshitz Sébastien, Paris

Löwensohn Elina, Paris

Maistre Cécile, Paris

Marchais Dominique, Paris

Meier Ursula, Bruxelles

Mouret Emmanuel, Paris

Packer Javier, Paris

Podalydès Bruno, Paris

Sohier Raphaël, Paris

Tresch Patrick

Vittoz Jérôme, Evian

Von Stürler Marc

Wach Rozsa Susann

Masterclasses

Bellocchio Marco, Rome

Brac Guillaume, Paris

Delbono Pippo, Turin

Devos Emmanuelle, Paris

Doillon Jacques, Paris

Klotz Nicolas, Paris

Macaigne Vincent, Paris

Perceval Elisabeth, Paris

Salinger Emmanuel, Paris

Assistants

Kempf Laurent

Sonnier Jean-Guillaume

**Une sélection des films est
disponible sur le DVD**

« ECAL Cinéma 2011 – 2012 »



Prisonnière Adèle est une jeune adolescente qui vit une relation fusionnelle et exclusive avec sa mère dans une villa bourgeoise. Quand Louise, une amie de sa mère vient vivre quelques jours dans leur maison, Adèle croit déceler une relation amoureuse entre les deux femmes. Adèle prend peur et voit la réalité se distordre.

Prisonnière est né de l'envie de mêler le film de genre (film d'angoisse) et une histoire intimiste. L'idée étant d'utiliser la singularité d'un langage cinématographique pour traiter les émotions exacerbées du personnage principal.

Ce film a été pour moi l'occasion de travailler pour la première fois avec une boîte de production (Thera Production) extérieure à l'école. Cette coproduction m'a permis de réaliser mon film dans des conditions professionnelles, mais aussi de cerner les exigences du milieu et mesurer pleinement les besoins financiers et humains que demande un tournage de fiction.

brandt.guillaume@gmail.com

Adèle is a young teenager living in a very tight mother and daughter relationship. Louise, one of her mother's friends, is invited to stay at their wealthy villa for a few days. But Adele starts having doubts about their relationship, seeing them more and more as lovers. Adele is scared and reality soon falls apart.

Prisonnière was born from the desire to tell an intimist story in a genre film coded way (horror film). The point was to use a singular cinematographic language to render the exacerbated emotions of the main character.

This film was my first collaboration with a production company (Thera Production), outside from school. This coproduction allowed me to direct this movie in professional conditions, but also to fully understand the stakes of making a fiction film, on the financial or the human grounds.



L'Amour bègue est une comédie romantique retraçant un moment de la vie amoureuse d'un jeune bègue de 23 ans. Ses relations avec les filles sont catastrophiques. Il manque cruellement d'assurance et supporte mal son handicap. Poussé par son ami, il décide d'aborder une jolie fille pour laquelle son cœur bat. Seul problème : face à elle, il est incapable d'aligner deux mots correctement.

Ce film est inspiré de la vie de mon meilleur ami, bègue. Il me semble d'ailleurs que la plus grande originalité de ce projet repose sur le fait qu'il ait accepté d'interpréter son propre rôle. En effet, un des grands défis du film était de rendre le personnage du bègue crédible. Sa performance transperce l'écran et apporte du même coup à cette fiction une dimension documentaire.

J'ai l'impression que Truffaut avait raison. J'ai tourné ce film contre le scénario et nous l'avons monté contre le tournage. *L'Amour bègue* a été un véritable laboratoire à tous les niveaux de la production – écriture, tournage, montage. La création ne suivait aucun plan établi. Je me suis contenté d'un fil directeur pour ne pas perdre l'essence du projet et pour le reste, la création se faisait sur le moment. L'objectif d'un tel film était de capter de « la vie », « du vrai ».

jczarlewski@gmail.com

L'Amour bègue is a romantic comedy depicting a moment in time of a 23 year old stutterer's love life. His relationships with girls are catastrophic. He sorely lacks confidence and resents his disability. Egged on by his friend, he decides to approach a pretty girl for whom his heart beats. The problem is that when facing her, he is incapable of properly stringing two words together.

This film is based on the life of my best friend, who is a stutterer. I actually believe that the greatest originality of this project lies in the fact that he has agreed to play his own role. Indeed, one of the great challenges of this film was to make the stutterer's character credible. His performance has real screen presence and simultaneously adds a documentary dimension to this fiction.

It appears to me that Truffaut was right. I shot this film against the script and we have edited it against the shooting. In effect, *L'Amour bègue* was a laboratory at all stages of production – writing, shooting, editing. The making of the film did not follow any carefully established plan. I contented myself with a guiding theme so as not to lose the essence of the project, and for the rest, the making was done on the spot. The purpose of such a film was to capture some "life", some "truth".



Coup de soleil C'est l'été. Trois adolescentes de seize ans passent quelques jours ensemble, dans la maison des parents de l'une d'entre elles.

A travers ce film, j'ai voulu saisir une période de la vie de ces trois filles, entre l'enfance et l'âge adulte.

En travaillant avec de jeunes comédiennes non professionnelles, j'ai essayé d'être au plus près de leur relation et de restituer la façon dont elles se comportent et se parlent « dans la vraie vie ».

Cette volonté de liberté concernant le texte m'a permis de réfléchir à la place que devait prendre la caméra lors du tournage et m'a forcé à définir une façon de travailler particulière pour trouver un équilibre entre la place laissée aux comédiennes et les parties plus écrites du scénario.

nataliaducrey1@gmail.com

It's summer. Three teenage girls are spending a few days together in the parent's house of one of them.

In this movie I wanted to catch a part of the life of these three girls, between childhood and adulthood.

In working with three unprofessional actresses, I try to be very close to their real relationship and to the way they speak in "real life".

This will of liberty concerning the dialogues enabled me to think about the place taken by the camera during the shooting and made me define a special way to work in order to find a balance between the leeway given to the actresses and the more written part in the movie.



Habitacle renforcé décrit la rencontre entre trois personnages lors d'un covoiturage jusqu'à Bruxelles. Au départ, Julien rejoint Camille, son amante qu'il tente de reconquérir. Franck, écologiste, participe à un congrès sur le nucléaire. Mireille rend visite à sa jeune sœur qui vient d'accoucher... Bien que les opinions de chacun rendent la cohabitation impossible, Mireille et Julien finissent par trouver un terrain d'entente.

Le film questionne la mutation d'un personnage lorsqu'il voyage en compagnie d'autres passagers. En ne quittant pas l'habitacle de la voiture et en travaillant essentiellement sur la direction d'acteurs, j'ai essayé de mettre en avant les variations des personnages, de les faire se rencontrer sur des terrains de plus en plus intimes, en quittant la parole pour aboutir à un langage plus instinctif et mystérieux. Ce qui pourrait peut-être se rapprocher de ce que l'on ressent lorsqu'on tombe amoureux.
leogrignon@gmail.com

Habitacle renforcé, the encounter between three characters in a carpool to Brussels. Initially, Julien joins Camille, his lover he is trying to win back. Franck, an environmentalist, is attending a conference on nuclear energy. Mireille visits her younger sister who just gave birth... While everyone's views make cohabitation impossible, Mireille and Julien eventually find common ground.

The film questions the change in a character when travelling with other passengers. By not leaving the interior of the car and working primarily on directing actors, I tried to highlight the variations of the characters, have them meet on increasingly intimate grounds, leaving the spoken word to achieve a more instinctive and mysterious language. As close as it feels like to fall in love.



Radio-actif Mon projet de diplôme consiste en un film sur ma maladie et mon séjour en hôpital psychiatrique. Tout se déroule en face caméra avec des images des lieux où j'ai eu ma décompensation psychotique.

J'ai appris à me confronter à la caméra et à ma maladie. Je me suis aussi soumis au regard des autres qui était plutôt positif.
naatester@gmail.com

My diploma project consist of a movie on my disease and my time spent in a psychiatric hospital. Everything happens in front of the camera with pictures of places where I had my psychotic burnout.

I learned to confront the camera and my disease. I also submitted to the look of others which was rather positive.



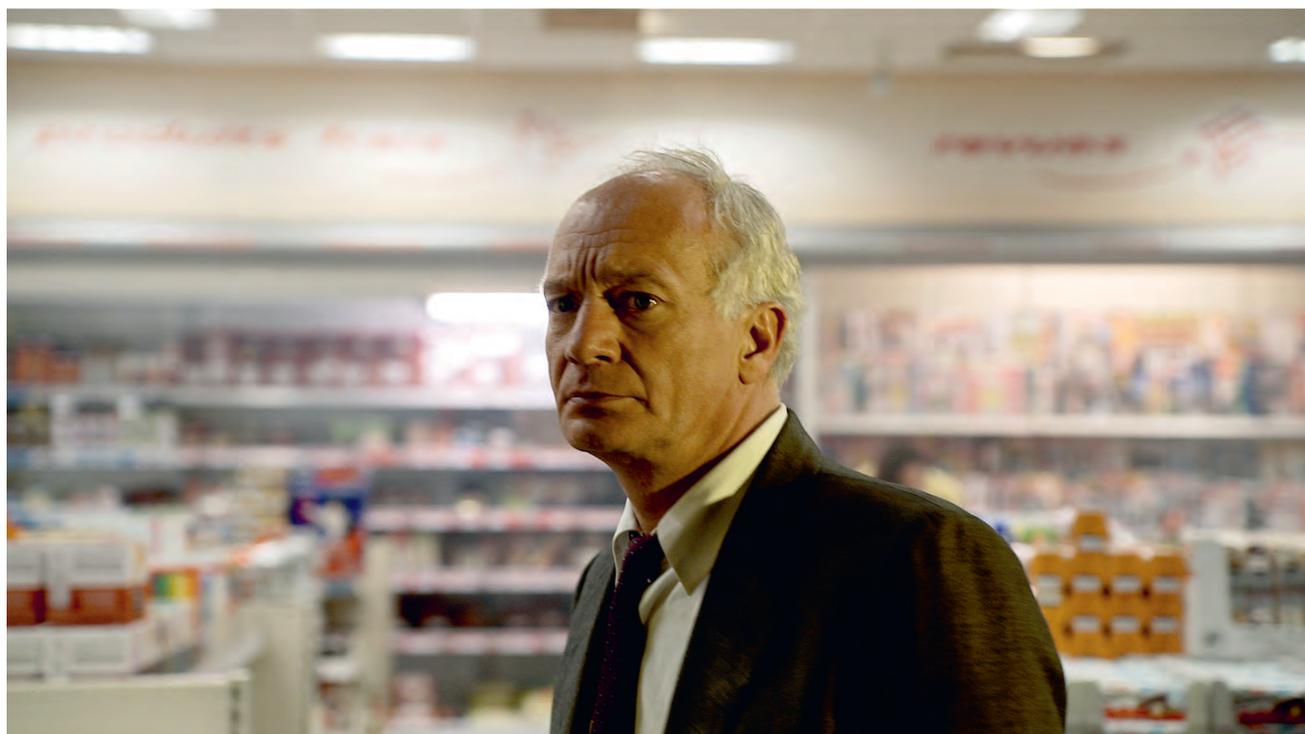
Résurrection Un couple de retraités se voit attribuer la mission de créer un vidéo-clip à la gloire de la résurrection du Christ. Ce tournage amateur marquera la renaissance du désir au sein de leur relation.

L'enjeu était de porter un regard amusé sur un drame humain, de raconter avec espoir les difficultés d'un couple vieillissant. A chaque étape de la fabrication du film, il fallait donc décider d'un équilibre entre comique et dramatique. C'est cette variation qui m'intéresse.

rosenstein.jeremy@gmail.com

A retired couple are given the mission to create a video-clip to the glory of Christ's resurrection. This amateur film will mark the rebirth of desire in their relationship.

The challenge was make light of a human drama, to tell with hope the difficulties of a couple who's getting old. At each stage of the film's production, we therefore had to decide on a balance between comedy and drama. That is the variation that I'm interested in.



Aire de Repos Vincent (56 ans) s'arrête un soir en rentrant du travail sur une aire de repos. Il s'y endort. A son réveil, un conflit éclate avec la jeune employée de la station. La dispute tourne court. Après cet affront, Vincent décide de ne pas rentrer chez lui. Il met en parenthèse son quotidien pour vivre une nuit d'errance dans ce lieu.

Pendant cette courte période avant le retour à la réalité, Vincent s'arrête et observe d'autres trajectoires.

Mon ambition pour ce film de diplôme a été de développer un ton très particulier, proche de l'absurde, sans pour autant que l'on se pose la question de savoir ce qui est de l'ordre du fantasme ou de la réalité.

En fin de compte, l'histoire est très simple. C'est juste une nuit durant laquelle le personnage s'arrête et observe autour de lui en attendant que quelque chose se passe.

L'objectif est alors de développer l'atmosphère de cette salle d'attente. Créer un environnement qui m'est propre, des scènes peut-être comiques ou étranges...

Tout l'enjeu était de faire en sorte que le spectateur accepte le petit voyage que je lui propose.

thibault.vallotton@gmail.com

Vincent (aged 56) stops on a rest area late after work. He falls asleep. As he wakes up, he has an argument with the young waitress of the gas station. Vincent is kicked out. Offended, he decides not to go home and wait there. During this short period of time Vincent stops running and watches how the others do.

For this film I wanted to develop a very particular tone, sometimes close to the absurd. I also wanted to avoid the question of whether it's real or not.

The story line is rather simple. It's only during one night that the character waits for something to come up.

The challenge was to build a strong atmosphere that would drive the spectators through the feelings of this man.

**BACHELOR
DESIGN
INDUSTRIEL**

Responsable
Petit Elric

Jury de Diplôme externe
Doze Pierre, Paris
Hubert Benjamin, Londres
Somers Weiki, Rotterdam
Willenz Sylvain, Bruxelles

Professeurs
Ayer Julien
Bergeron Luc
Boner Jörg,
Bourgeois Nicolas
Chabloz Christian
Charpin Pierre, Paris
Gaillard Alexandre
Gunti Claus, Berne
Heiz André Vladimir
Jacquet Rémy
Kabel Chris, Rotterdam
Keller Milo, Paris
Le Moigne Nicolas
Marchand Christophe
Monnier Patrick
Petit Elric
Pont Violène
Rovero Adrien
Taylor Alexander, Londres
Wegmueller Julien
Widmer Cédric

Chargés de cours
Dosio Morozzi Cristina, Milan
Guidot Raymond, Paris
Piguet Cyrille
Ponant Pierre, Paris
Troillet Pierre-Antoine

Intervenants
ACE
Alkalay Shay, Londres
Bouroullec Ronan, Paris
Charlot Michel
De Callataÿ Joachim, Paris
Dewez Nathalie, Bruxelles
Kaegi Christian
Mercier Mathieu, Paris
Sempé Inga, Paris
Serrano Hector, Londres
Francesca Sarti, Milan
Willenz Sylvain, Bruxelles

Assistants
Bähler Dimitri
Burgisser Olivier
Didot Thierry
Florin Laetitia
Haldimann Martin
Mazuyet Christophe
Weber Arnault



Take Care Mon projet de diplôme repose sur l'étude de l'armoire à pharmacie et les différentes approches des usagers face à un tel objet. Partant du constat que les pharmacies domestiques se trouvent être souvent des lieux où l'on entasse les médicaments plus qu'on ne les range, je me suis penché sur la nécessité d'une disposition particulière de ce type de produits ainsi que l'importance de son accessibilité.

A travers une série de trois trousse de formes et de tailles différentes que l'on peut disposer au mur, j'exploite la dualité d'une pratique qui se veut nomade mais qui se traduit sous la forme d'un meuble repère lorsqu'elle n'est pas employée.

Les recherches entreprises autour de ce travail de diplôme m'ont permis d'entrevoir et de développer une notion de mobilité dans un objet qui demeure généralement fixe. Les notions d'urgence et de nécessité que suppose un objet tel qu'une pharmacie m'ont offert la possibilité d'expérimenter des matériaux sensibles au domaine médical, mais aussi de traduire des codes visuels et formels propres à chaque usage.

allanic.matthieu@gmail.com

My degree project is based on the study of the medicine cabinet and the different approaches of users faced with such an object. Noting that domestic pharmacies are mostly a place where drugs are piled up more than stored, I reviewed the need for a particular arrangement of this type of product as well as the importance of accessibility.

Through a set of three kits of different shapes and sizes which can be fitted on the wall, I exploit the duality of a practice that is nomadic but results in a reference piece of furniture when it is not used.

Research conducted around this diploma work allowed me to glimpse and to develop a notion of mobility in an object that usually remains fixed. The notions of urgency and necessity conveyed by an object such as a pharmacy gave me the opportunity to experiment with materials sensitive to the medical field but also to translate the visual and formal codes specific to each use.



Isabelle *Isabelle* est une coiffeuse inspirée des anciens meubles de coutures danois. La particularité de ces meubles est de dissimuler dans leurs tiroirs un panier en osier. Avec ces lignes simples, *Isabelle* est constituée d'un plateau sans pied, laissant libre champ aux tiroirs qui y coulisent. Les différents tiroirs sont réalisés en feutrine et offrent ainsi un espace de rangement agréable pour les bijoux ou le maquillage. Le meuble est complété par un miroir, disposé sur le plateau.

Lors de ce travail de diplôme, j'ai découvert de nouvelles possibilités à travers la feutrine. Il s'agit d'un matériau à la fois brut et très élaboré, il correspond bien à l'intimité de l'utilisation d'une coiffeuse. Le savoir-faire délicat des chapeliers m'a fasciné et me donne de nouvelles inspirations pour la suite.

contact@dianebayard.ch
www.dianebayard.ch

Isabelle is a dressing table inspired by antique Danish sewing tables. The distinctive feature of these pieces of furniture is that they conceal a wicker basket in their drawers. With a plain design, *Isabelle* is built-up of a table top without legs, leaving the open space for drawers that slide into it. The various drawers are made out of felt, which offers a pleasant storage space for jewellery or make-up. The piece of furniture is brought to a whole by a mirror fitted on the table.

During this diploma project, I have discovered new possibilities through the felt. It is both a rough and a very elaborate material. It corresponds well to the intimacy of the use of a dressing table. The delicate know-how of the hatters fascinated and inspired me for the future.



Living Objects Pour mon diplôme je propose une exposition d'objets : *Living Objects*. C'est une interprétation d'un extrait de la collection «Humble Masterpieces» présentée au MoMA de New York en 2004 par Paola Antonelli. Cette première exposition avait pour but de valoriser le design des objets quotidiens. Un ballon de football usé, des piles qui rappellent des munitions, un stylo Bic sarbacane... ma version veut éveiller l'imaginaire évoqué par ces simples objets. Mon travail se base moins sur la création de nouveaux objets mais plus sur la sélection d'objets modifiés. Par leur transformation et leur mise en scène, je veux changer le rapport du spectateur avec les objets. Ainsi exposés, ils cessent d'accomplir leur fonction première et révèlent d'autres aspects. Ils ont tous une histoire à raconter.

Ce projet est une suite à mon mémoire : «Sélections d'objets quotidiens par les designers». Montrer les objets est devenu l'objectif logique. Aborder le design industriel de manière plus conceptuelle et avec davantage de recul m'a permis d'associer photographie, graphisme et scénographie au service d'un discours sur l'objet.

iisauree@yahoo.fr

www.isaurebouyssonie.com

My diploma project is an object exhibition called *Living Objects*. It is based upon the "Humble Masterpieces" collection presented in 2004 at MoMA New York and curated by Paola Antonelli. The original exhibition focused on the ergonomics and the good design of small objects of daily life. My exhibition aims at awaking the imaginary world evoked by these everyday objects. A rotten football, batteries used as bullets, a Bic pen as a peashooter: I wish to change the way people will perceive them. Each of them is a story in itself.

This project responds to my previous thesis entitled "Selections of Everyday Objects by Designers". In recent years, I have been interested in the different ways used to display objects. The exhibition is somehow the logical next step after having made a selection. For my diploma work, I found it very refreshing to generally think about industrial design in a more conceptual and informal way. Taking a step back and making an exhibition rather than a product has allowed me to mix different disciplines such as photography, graphic design and scenography.



Terry & Tori Pour notre projet de diplôme, nous avons décidé de faire une collaboration entre nos deux domaines, le graphisme et le design industriel. Nous avons donc créé *Terry & Tori*, une entreprise de fabrication de tapis.

Une réflexion sur l'actualité du tapis dans le monde du design nous a menées à penser un objet confortable et modulaire. En parallèle, nous avons cherché à créer une communication adaptée afin de rendre notre entreprise crédible.

Nous proposons alors notre première collection tout en nuances de gris et de rouge.

Dès le départ, nous avions la volonté de faire un projet viable qui puisse évoluer. De cette envie est née notre collaboration, nous permettant ainsi de partager nos points de vue, nos références et nos compétences. Cette interaction entre ces deux disciplines n'a pas toujours été évidente mais cela a enrichi notre projet et nous a poussées à le mener plus loin.

manon.briod@gmail.com

For our diploma project, we decided to make a collaboration between our two areas, graphic design and industrial design. We created *Terry & Tori*, a rug manufacturing company.

A reflection on the rug in the design world led us to think up something comfortable and modular. In parallel, we tried to create appropriate communications to make our company credible.

We propose our first collection in shades of grey and red.

From the beginning, we wanted to make a sustainable project able to evolve. From this desire our collaboration was born, allowing us to share our points of view, our references and our skills. This interaction between these two disciplines was not always obvious but it has enriched our project and pushed us to take it further.



Lumnezia Le lampadaire *Lumnezia* illumine les parcs de sa lumière tamisée. Il est né d'une collaboration avec l'entreprise suisse esave AG et de leur concept novateur de lampadaire intelligent: les lampadaires s'éclairent et s'éteignent au gré des mouvements du promeneur.

Lumnezia est composé d'une structure en aluminium sur laquelle on vient tendre un tissu élastique prévu pour l'extérieur. Grâce à cette structure allégée, les lampadaires peuvent facilement communiquer entre eux. Cette nouvelle typologie de lampe réduit significativement le coût de production.

Cette nouvelle technologie m'a permis de créer une nouvelle typologie. Au-delà de son intérêt technique, le textile amène également un nouveau caractère plus chaleureux au lampadaire. Bienveillant, il s'humanise en accompagnant les promeneurs en marche.

info@carloclopath.ch
www.carloclopath.ch

The lamp *Lumnezia* is used to illuminate parks with its diffused light. It was conceived for the Swiss light source producer company esave AG and their innovative concept of intelligent streetlights; park lamps can switch on and off providently, depending on the movement of the pedestrian.

Lumnezia consists of an aluminum structure, covered by an elastic fabric adapted for exterior conditions. Its light structure facilitates communication among park lamps. This new typology significantly reduces production costs.

The new technology provided by esave allowed me to conceptualise a new typology. The fabric not only performs technically, but creates a friendly form as well. The lighting turns into an almost living organism and accompanies the pedestrians during their walk in the park.



Goya *Goya* est un chevalet aux allures d'animal au long cou. Il puise son inspiration au sein du mobilier scolaire standardisé. Utilisable dans les écoles, lors d'un cours de peinture ou même dans un cadre privé, il se destine à un public jeune où la sensibilité artistique est en plein développement. De part sa coque (en U) en bois moulé, il offre une position assise, mais il est aussi utilisable debout. La structure en acier cintré est ajustable en hauteur afin de s'adapter à différents supports de dessin, grâce à un mécanisme simplifié. Chaque élément constituant l'objet s'assemble facilement, conçu pour être produit en masse et au moindre coût.
dechelette.vincent@yahoo.fr

Goya is a bridge looking like an animal with a long neck. It finds its inspiration in standardised school furniture. Used in schools, in a painting course or even in the home, it is aimed at a young audience with a developing artistic sensitivity. Thanks to its U-shaped hull in moulded wood, it offers a sitting position but can also be used upright. The curved steel structure is vertically adjustable in order to adapt to different drawing tables through a simple process. Each element constituting the object is easily assembled and designed to be mass produced at low cost.



Backstage La première chose visible sur un fauteuil est son aspect extérieur.

Toute sa mécanique est cachée sous le revêtement. *Backstage* est un fauteuil déhoussable composé d'une structure en acier recouverte de 4 pièces de tissu. Mon idée est de réduire le maximum d'éléments superflus entrant dans sa composition en utilisant les propriétés mécaniques des matériaux à leur juste valeur. Afin de remplacer les ressorts traditionnels, j'utilise donc la flexibilité des tubes d'acier. Le tissu en tension sur l'armature ne nécessite pas de rembourrage sans pour autant négliger le confort. Cette combinaison de matériaux offre un fauteuil agréable aux lignes épurées.

«Le design c'est comme les Lego®, moins il y a de briques, mieux le challenge est excitant à relever. Il faut trouver les solutions les plus sincères avec peu de moyen.» Je qualifie le design de gymnastique cérébrale où il est encore plus compliqué de faire simple. C'est la raison pour laquelle j'aime ce métier!

mickael.dejean@live.fr

The first thing visible on an armchair is its exterior.

All the mechanics are hidden beneath the coating. *Backstage* is an armchair with removable cover made of a steel structure covered with four pieces of fabric. My idea is to reduce as much as possible any unnecessary elements in its composition by making the most of the mechanical properties of materials. To replace traditional springs I use the flexibility of steel tubes. The fabric tension on the frame does not require padding without, however, sacrificing comfort. This combination of materials results in a nice armchair with clean lines.

“Design is like Lego®, the fewer bricks, the more exciting the challenge ahead. You have to find solutions with the most sincere means”. I describe design as mental gymnastics where keeping it simple is even more complicated. This is the reason that I like this job!



Bow Bow est un casque de vélo pliable.

Je me suis tout d'abord intéressée à la manière dont on pouvait créer des volumes à partir de simples pliages, puis comment une manipulation pouvait influencer la forme d'une même découpe.

A travers un mouvement clair, la structure en polypropylène se courbe et se met en forme pour créer le volume du casque, tandis que la mousse expansée suit le mouvement en garantissant la solidité.

Penser l'objet en deux dimensions, par un constant aller et retour entre le plat et le volume, a été l'une des principales difficultés du travail. En effet, chaque changement, proportion, détail, devait s'adapter à chacun des états.

J'ai pris beaucoup de plaisir à développer ce projet à travers la découverte d'un domaine que je n'avais jamais approché jusque-là, le monde du sport.

mariedouel@gmail.com

Bow is a foldable bicycle helmet.

I first explored the manner one can produce different volumes by simple folds. Later I experienced how to transform the flat folding to a volume by a simple manipulation.

With a simple action, the structure made of polypropylene is bent and takes the final shape. The expanded foam is applied below the polypropylene and guarantees the solidity of the helmet.

I developed my helmet by toing and froing between a flat sheet and a volume. The difficulty was to adapt proportions and details both ways.

I enjoyed developing my project. I discovered a new field – the sports world – which I had not explored before.



Taubogan J'ai décidé de dessiner et de repenser les toboggans d'extérieur, concevoir un toboggan facile à monter, stable et soigné esthétiquement. Destiné à des particuliers et non au domaine public, il est conçu de tôle et de tubes métalliques. Sa principale particularité est d'avoir une échelle plus large à la base pour lui donner un maximum d'assurance et ainsi empêcher qu'il ne bascule. Il possède également des échelons courbés pour que les montants se transforment en barrière au fur et à mesure que l'enfant monte, apportant un sentiment de sécurité et offrant ainsi une expérience presque aussi amusante lors de la montée que lors de la descente.

J'ai dû me replonger en enfance pour créer un objet qui soit attractif pour les enfants, mais également pour les parents. J'ai aussi appris à dialoguer avec des professionnels du métal. La grande difficulté pour moi a été de faire réaliser mes pièces par de tierces personnes, et ainsi de n'avoir aucun pouvoir, sur la qualité de réalisation du prototype final.

raphael.dutoit@hotmail.com

I decided to draw and to rethink outdoor slides and design a slide easy to assemble, stable and aesthetic. Aimed at individuals and not in the public domain, it is made of sheet metal and tubes. Its main characteristic is to have a larger ladder at the base to give maximum assurance and prevent it from tipping. It also has curved steps which gradually become a barrier as the child climbs, bringing a sense of security and providing an experience as fun when climbing as on the way down.

I had to go back into childhood to create an object that is attractive for children but also for parents. I also learned to interact with metal professionals. The great difficulty for me was to have my pieces made by other people, and therefore have no power over the quality of the final prototype.



Rugman *Rugman* est une bibliothèque suspendue. Ce projet exploite les possibilités qu'offre une sangle pour créer une bibliothèque modulable à souhait. Grâce à sa souplesse, cette dernière remplace de manière légère et colorée les faces latérales du meuble, en serpentant entre les étagères.

J'ai été amenée à travailler sous de nombreuses contraintes : le mouvement, le mécanisme, les fixations...

J'ai beaucoup aimé devoir trouver le juste équilibre entre un système complexe et efficace, et une esthétique simple et agréable. La complexité du mécanisme devait disparaître pour laisser vivre l'objet.
gayblandine@gmail.com

Rugman is a suspended bookshelf. This project exploits the possibilities offered by a strap to create a modular bookshelf. Thanks to its softness, the strap colourfully and lightly replaces the usual side boards, winding through the shelves.

I was brought to work under many constraints: the movement, the mechanism, the fastenings...

I particularly enjoyed finding the right balance between a complex and efficient system, and a simple and agreeable look. The complexity of the mechanism had to disappear to let the object live.



Fenice La sieste est un moment exquis, presque vital et trop négligé à mon goût. J'ai voulu dessiner un objet invitant à cette pratique et valorisant ce rituel. Les vecteurs de ma recherche ont été le repos temporaire du corps fatigué mêlé au besoin de s'élever du sol pour s'allonger. Le dessin de *Fenice* est né de la rencontre d'un lit et d'un banc avec l'idée de concevoir un objet accueillant et adapté à un confort de courte durée. Près du sol, le plateau en bois de noyer massif vient dessiner un profil dynamique et radical. En effet, les épaules et la tête trouvent appui dans un léger angle maintenant le corps droit, tandis que les jambes reposent sur une surface plane. La forme du plateau qui se déploie est possible par une découpe numérique du bois sur cinq axes. L'objet élevé au statut de mobilier est léger et transportable facilement. Je retiens de ce projet de diplôme, le plaisir d'avoir pu adapter une dimension sculpturale à une éventuelle production en série.

matthieu.girel@gmail.com

Napping is an exquisite moment, almost vital and unfortunately neglected. I wanted to draw an object inviting this practice and valuing this rite. The vectors of my research were the temporary resting of a tired body mixed with the need to rise up from the ground. The shape of *Fenice* was born from the meeting of a bed and a bench, with the idea of designing an object welcoming and suitable for short-term comfort. Close to the ground, the tray in solid walnut, just draws a radical and dynamic profile. Indeed, shoulders and head are supported by a slight angle maintaining the body straight, while the legs rest on a flat surface. The shape of the plate which spreads is possible by a digital wood cutting on five axes. The object elevated to the status of furniture is lightweight and easily removable. I keep from this diploma project, the pleasure to adapt a sculptural dimension to possible mass production.



Accolade Mon projet consiste en une alternative à la brouette traditionnelle. J'ai créé un chariot à deux roues qui supporte un sac en toile de bâche amovible. A la fois solide et léger, le sac peut être posé dans un coffre de voiture pour un transport à la déchèterie. Le chariot est doté de deux crochets qui se glissent facilement dans les poignées du sac. Un mouvement de levier permet de soulever le sac et de le déplacer sans peine. La possession de plusieurs sacs permet une plus grande efficacité et un éventail d'utilisations différentes selon les besoins du propriétaire.

J'ai souhaité, à la faveur de ce projet, utiliser mes connaissances dans un but plus pratique. J'ai développé mes compétences grâce à une bonne collaboration avec différentes entreprises et au travail de matériaux peu utilisés jusqu'à lors.

laure.gremion@gmail.com
www.lauregremion.ch

My project consists in an alternative to the classical wheelbarrow, I created a two-wheel trolley which holds a removable tarpaulin bag. Both strong and light, the bag can be put in the trunk of a car for a ride to the waste disposal centre. The trolley is equipped with two hooks which slide easily into the handles of the bag. A lever movement lifts the bag and one can effortlessly move it. The possession of multiple bags allows better efficiency and a range of uses depending on what the owner needs.

I wanted for this project to use my knowledge for a more practical aim. I developed my skills thanks to a good collaboration with various firms and the practical application of materials hardly ever used.



Bartali En observant les coursiers à vélo de Lausanne, je me suis rendu compte que leur sac n'avait pas évolué, en opposition au reste de leur matériel. Ainsi, j'ai choisi d'optimiser la manière dont ils utilisent leur sac en repensant sa fermeture et la fixation d'une charge sur un dos. J'ai aussi travaillé sur la manière dont le volume du sac pouvait s'adapter à son contenu.

La confrontation du cuir, matière durable et résistante, à des tissus plus techniques, permet de créer la structure du sac tout en lui insufflant une nouvelle esthétique.

M'immerger complètement dans l'univers des coursiers à vélo, en allant livrer avec eux, m'a permis de créer un réel dialogue, bénéfique pour la réalisation de ce sac.

Plus qu'un objet, ce qui m'a intéressé dans ce projet, cela a été la recherche d'une gestuelle adaptée à leur travail.

christogub@hotmail.com
www.christopheguberan.ch

Looking at bike couriers in Lausanne, I realised that their bags had not evolved, in contrast to the rest of their gear. As a matter of fact, I decided to optimise the way in which they would use their bags by redesigning the clasp as well as the fastening of a load on one's back. I also worked on how a bag's volume could adapt to its content.

The confrontation of leather, a durable and resistant material, with more technically advanced materials, allows to create the bag's structure while giving it a new aestheticism.

I was able to create a real dialogue by completely immersing myself in the universe of bike couriers, for example by helping them delivering their parcels and documents; this was very beneficial in the perspective of bringing the project to completion.

More than a simple object, what really interested me was the search for appropriate body movements of bike couriers at work.



L'étagère en bois *L'étagère en bois* est l'aboutissement d'une recherche sur la manière d'assembler l'horizontal et le vertical. Elle est réalisée dans des sections standards uniquement en bois massif avec une perte de matière minimale.

Mon but était de réaliser une étagère démontable en supprimant les ferrements et les perçages. En évoluant le projet s'est simplifié et mon intervention sur les montants et les rayons est devenue de plus en plus légère.

l.gumy@hotmail.com

L'étagère en bois is the result of research on how to assemble the horizontal and vertical. It is realised in standard sections of solid wood with a minimum loss of material.

My goal was to make a shelf demountable by removing the holes and builders hardware. The project simplified as it evolved and my actions became lighter and lighter.



Flours en scène Suite à la visite chez différents fleuristes, la présentation des fleurs m'a interpellée ainsi que les nombreux types de vases tous plus ou moins inadaptés.

Un vase pour les fleuristes, rationalisé afin de limiter les contraintes d'usage liées au travail du fleuriste, ainsi que les contrastes disharmonieux provoqués par l'extrême diversité de vases/récipients souvent rencontrés. Mettre en valeur les fleurs, conserver le même « socle » pour créer une simplicité visuelle tout en offrant une facilité d'adaptation à chaque type de fleurs par une interface amovible.

L'envie d'apporter des solutions pratiques au fleuriste par une expérimentation personnelle en manipulant les fleurs et les mettant en scène à l'aide de maquettes d'études. Au fur et à mesure, trouver des volumes pouvant au mieux accueillir les fleurs et les mettre en valeur de manière à ce que le vase ne soit pas le premier indice à détourner notre regard. On obtient ainsi une homogénéité des vases qui se neutralise devant la diversité et la richesse des fleurs.

cleojacquet@hotmail.com

After visiting various florists, I was very interested in the way the flowers are presented but was surprised to discover how inadequate the vases can be. Therefore I decided to design a vase especially dedicated to the florist in order to make his/her work easier. The project also consists in highlighting the flowers and creating a visual simplicity by providing a unique base and some removable accessories that will adapt to every type of flower.

There was a desire to find practical solutions for the florist by experimenting and manipulating the flowers directly on study prototypes. To find the right shape and size to better accommodate and highlight the flowers. The visual homogeneity and simplicity of these vases should best show up the variety and richness of the flowers.



Don Quichotte Se battre contre les moulins à vent n'est pas chose aisée, mais chaque problème m'a poussé à remettre en cause l'esthétisme d'un projet qui a tendance à prendre le pas sur le fonctionnel.

Don Quichotte est un ventilateur personnel de bureau constitué de feuilles de polypropylène et de pièces en plastique injectées. Il s'agit d'un hommage au HL70 de Braun édité dans les années 70.

Travaillées à la manière des maquettes en papier, les facettes générées par les plis du polypropylène communiquent avec l'esthétique de la turbine et élancent l'objet.

L'objet prend alors une dimension sculpturale. Grâce au biseau de 25° à sa base, ce ventilateur permet deux positions pour deux comforts d'utilisation. Vertical, il diffuse l'air sur le torse et les bras. Incliné à 25 degrés, il renvoie l'air sur le visage de la personne.

L'intérêt d'un tel projet fut pour moi de confronter la vision esthétisante de l'objet aux multiples contraintes techniques liées à sa conception. Il m'a permis de prendre conscience des enjeux d'un objet technique ceci me laissant une vision plus concrète du travail de designer industriel.

vania.joly@gmail.com

To fight against the windmills is not easy, but every problem has pushed me to question the aesthetics of a project that tends to take precedence over the function.

Don Quichotte is a personal office fan made of polypropylene sheets and injected plastic parts. This is a tribute to Braun HL70 produced in the 1970s.

Worked like paper models, the facets generated by the folded polypropylene communicate with the aesthetics of the turbine and project the object.

The object takes on a sculptural dimension. Thanks to the 25° bevel at its base, the fan allows two positions for two comforts of use. In a vertical position it diffuses air on the torso and arms. At a 25 degrees angle it blows air into the person's face.

The interest of such a project was for me to confront the aesthetic vision of the object with the multiple technical constraints of its design. This allowed me to become aware of issues raised by a technical object, giving me a more concrete vision of the work of industrial designers.



VentrU Constatant la dématérialisation de la source de chaleur, autrefois point central d'un foyer, j'ai redessiné un radiateur, non plus comme un objet indésirable qui doit disparaître, mais comme une présence qui s'affirme.

VentrU s'anime au fil des saisons : son dos plat devient tablette ou assise, et son espace intérieur permet d'accueillir plaid à préchauffer, gants à sécher, etc. Son volume généreux et ses courbes le rendent chaleureux. Son matériau, la fonte, reste un des meilleurs diffuseurs de chaleur.

Le choix d'une collaboration avec PTP Industry (fonderie aluminium et fonte) en amont du projet m'a permis d'investir un domaine qui m'était peu familier, donnant naissance à un objet inattendu.
bertille.laguet@gmail.com
www.bertille-mathieu.ch

Over time, the notion of heat source gradually faded away from conventional fireplaces, to migrate to a much more dematerialised solution. Through this observation, I redesigned a radiator, so far perceived as undesirable and clumsy, into a more assumed presence.

VentrU lives through seasons: its flat top may embody a shelf or bench and its interior space can accommodate blankets, gloves and other accessories to heat or dry. Its generous volume and curves define its warm and comfy allure. It is made from cast iron, known for efficient heat diffusing properties.

A collaboration with PTP Industry (a foundry specialised in cast iron and aluminum) enabled many discoveries from an unknown field, which leads to an unexpected object.



Framm Framm est le re-design d'une baladeuse. Dans ce travail je me suis focalisée sur l'essentiel : la composition de l'objet et son utilité. Sa carapace filaire et son interrupteur lui apportent une grande polyvalence, elle s'accroche aisément. L'élasticité du matériau permet d'imbriquer la douille et le réflecteur. Le câble s'enroule autour de sa forme conique.

Dans ce travail, j'ai apprécié utiliser les qualités d'un matériau pour construire l'identité de l'objet. Sa construction entièrement filaire lui apporte un caractère élémentaire.

marie-anne.lecorre@live.fr

Framm is a redesigned portable lamp. Through this work, I have essentially focused my attention on the composition of the object and on its use. Both the shell – made of wires – and the switch extend capacities giving the lamp great polyvalence. You can hook it easily. The resilience of the material allows the socket and the reflector to interlock. You can wind the cable around the metallic cone.

I particularly appreciated the process of creation that is to work on the basis of the material qualities to build up the identity of this object. Indeed, the metallic structure is its fundamental characteristic.



SonneMondSterne Ayant pour base l'abri de jardin bon marché que l'on jette au bout de six mois, mon projet se veut un couvert facile à monter et à démonter utilisant des matériaux durables comme l'aluminium et la toile de bateau ou noble comme le pin d'Oregon.

Le design, brutaliste et axé sur la simplicité fonctionnelle, contraste avec la poésie de l'espace ainsi créé. La structure à trois pieds est surmontée d'une toile circulaire. Fixée aux bords des montants, elle se tend au centre en tournant une poignée vers le haut à la manière d'un serre-joint. Cette tension permet de rigidifier l'ensemble et de donner l'inclinaison du toit.

Il ne s'agissait plus de concevoir un objet pour un utilisateur mais d'inclure un utilisateur dans un objet avec un axe de travail utilisant des principes de microarchitecture. Le travail de recherche sur les abris et les notions d'espaces en extérieur a été très enrichissant et ce projet m'a par ailleurs permis de travailler à une échelle plus conséquente que d'habitude.

raphael.lutz@hispeed.ch
www.kunststuck.ch

With cheap gazebo that one throws away after six months as a starting point, my project is a garden shelter easy to mount and dismount using sustainable materials like aluminium and boat canvas or noble materials like Douglas fir wood.

The design, brutalist and aiming at functional simplicity, contrasts with the poetry of the space created. The tripod structure is surrounded by a circular canvas. Fastened to the end of the uprights, it is stretched in the middle by pulling up a handle like a clamp. The tension rigidifies the whole set and provide the roof incline.

This wasn't about conceiving the object for a user, but rather including the user into an object working with the principles of microarchitecture. The research work on shelters and notions of space was very interesting and rich and the project also allowed me to work on a larger scale than usual.



Raclà Mon projet s'inspire du savoir-faire traditionnel suisse de la dégustation de la raclette consistant à racler à l'aide d'un couteau une demi-meule de fromage placée horizontalement devant un feu de bois. J'ai donc voulu créer un appareil à raclette électrique, moderne et accessible, afin de déguster de manière conviviale la véritable saveur du fromage. Il se compose de deux éléments : un socle en pierre froid garantissant l'état initial de la demi-meule et d'un corps de chauffe électrique en céramique permettant la fonte de la partie voulue du fromage.

Au vu de la complexité technique de ce projet, j'ai apprécié la collaboration permanente et instructive avec des entreprises spécialisées, me permettant de réaliser un prototype fonctionnel tout en respectant et en valorisant cette tradition suisse.

jermoreau@hotmail.com

My project is inspired by the Swiss traditional know-how of the raclette tasting which consists in scraping with a knife a half-round cheese placed horizontally in front of a campfire. I wanted to create a modern and accessible electric oven to savour the real flavour of the cheese in a friendly way. It consists of two elements: a cold stone base guaranteeing the initial state of the half-round cheese and a ceramic electric heating element allowing the cheese to melt.

Due to the project's technical complexity, I appreciated the permanent and instructive collaboration with specialised companies, allowing me to build a functional prototype while respecting and valuing Swiss tradition.



Quatuor La déformation de la tôle d'acier était pour moi un élément central du développement de mon projet de diplôme. Lorsqu'une fine et légère plaque d'acier passe de sa forme plane initiale à une forme tridimensionnelle rigide. Plus particulièrement à ce qui en découle visuellement entre ces deux phases. Le résultat de cette recherche m'a mené sur l'élaboration d'ustensiles de cheminée. A la fois léger et brut, ayant une ligne esthétique s'inspirant des carrosseries automobiles. Composée de deux coques réunies grâce aux soudures par points. L'élaboration de ces ustensiles n'a nécessité que l'intervention d'une seule machine ; la presse plieuse.

Avec ce projet, j'ai pu apprendre à gérer les contraintes des différentes techniques industrielles de formage de l'acier. J'ai également découvert que les objets liés au feu doivent représenter une certaine force visuelle, qui elle, est en rapport avec la force du feu et son origine historique.

Des ustensiles de cheminée se doivent d'être l'expression même de la force du feu en rappelant l'intervention de cet élément naturel sur eux-mêmes. Cela leur confère un certain charisme, une force, en relation directe avec la contemplation du feu en lui-même.

owczarz.l@hotmail.com

The steel sheet deformation was a central development element for my diploma project: when a thin and light steel plate moves from its original flat shape to a rigid three-dimensional shape, and especially what happened between these two phases. The result of this research led me to develop fireplace tools. Both light and crude, with aesthetics inspired by auto bodywork. Composed of two shells welded together. The development of these utensils only required a single machine, the press brake.

With this project I learned to manage the constraints of the various industrial steel forming techniques. I also discovered that objects related to fire must present a visual strength, which it is related to the power of fire and its historical origin.

Chimney tools must be a powerful expression of fire by recalling the intervention of this natural element on themselves. This gives them a certain charisma, a strength, directly linked to contemplation of the fire itself.



Garde-temps Dans le cadre de mon diplôme, je me suis intéressé à la manière dont le temps structure notre environnement et comme son omniprésence dissimule son aspect insaisissable. Travailler sur une horloge m'a permis de dissocier la temporalité en deux représentations complémentaires : la lecture du temps et la lecture de l'heure. Le pendule, de part la poésie de son mouvement cyclique, est devenu l'élément central d'une horloge qui se concentre ainsi sur la perception plutôt que l'information. Le cadre dans lequel bat le pendule s'efface derrière le mouvement et ce n'est que périodiquement que l'heure est indiquée, les minutes sont affichées et les quarts et heures sont sonnés.

Travailler sur la représentation du temps m'a permis de prendre conscience que, à travers les âges, l'Homme a toujours exprimé la volonté de reproduire le plus précisément les cycles qu'il observe dans la nature et de les découper en unités abstraites afin de mieux structurer son existence. Travailler sur le temps a aussi été l'occasion de découvrir le patrimoine horloger, et de faire le pont entre passé et futur en travaillant avec des composantes électroniques, exprimant au mieux la perception que j'ai voulu mettre en évidence.
matthieu.pache@gmail.com

In the context of my diploma, I focused on how time shapes our environment and how its elusive nature is hidden behind its ever surrounding presence. Working on a pendulum clock allowed me to dissociate temporality into two complementary representations: the reading of time and the reading of the hour. The pendulum, through the poetry of its cyclic motion, became the central element of the clock, thus accentuating perception rather than information. The frame hides behind the pendulum's motion, and the hour is shown only periodically, through display and sound.

Working on the representation of time helped me realise how, through the ages, mankind has always tried to reproduce with the greatest accuracy the cycles it observed in nature and then divide them into abstract fragments better suited to its needs. Working on the notion of time was also the occasion to discover the watch-making heritage, and to link past and future through the use of electronic components that best suited the perception I wanted to express.



Ar Vag Tout a commencé par une rencontre, avec un pêcheur passionné, sur les rives ensoleillées du lac Léman, contexte idyllique pour entamer mon projet de diplôme en design industriel. Après avoir découvert la pêche à la mouche et le monde marin, j'ai décidé de concevoir un bateau.

J'ai réalisé *Ar Vag* (bateau en Breton), une annexe pliable à rames destinée à faire la navette entre la rive et une embarcation. Sur le lac, en mer, pour une simple balade ou une partie de pêche *Ar Vag* est plus rapide à déployer qu'un bateau gonflable et moins encombrant qu'une annexe rigide. C'est un petit bateau en kit, qui se transporte comme un sac à dos, se monte comme une tente, et se range facilement. La coque du bateau se compose d'une série de plaques de fibres de verres, enveloppées par de la bâche plastique thermosoudée. Pour prendre le large, il suffit de déplier la coque fine et légère du bateau et la rigidifier par le banc central qui fonctionne comme une clef de voûte et donne ainsi au bateau son confort et sa forme finale.

Du bord de l'eau à l'atelier maquette, grâce à des rencontres de pêcheurs, d'artisans et de passionnés, j'ai découvert l'univers des bateaux ainsi que le travail difficile et technique du thermosoudage.

thibaultpenven@hotmail.com

It all begins with a meeting with a passionate fisherman on the sunny shores of Lake Geneva, an idyllic context in which to embark on my graduation project of Industrial Design. I decided to design a boat.

I created *Ar Vag* (boat in Brittany), a folding attachment with oars intended for use as a shuttle between the shore and a boat. On a lake, in the sea, for a short tour or a fishing trip, *Ar Vag* is faster to use than an inflatable dinghy and less cumbersome than a fixed attachment. This is a small boat in kit, which carries as a backpack, fits like a tent, and stores easily. The hull of the boat consists of a series of fibreglass sheets, covered with heat welded plastic tarpaulin. To set sail, it suffices to simply unfold the thin, light hull of the boat and rigidify it with the central bench, which functions as a keystone, thereby giving the boat its final shape and making it comfortable.

In the model workshop at the water's edge, thanks to numerous meetings with fishermen, craftsmen and keen amateurs, I discovered the world of boats as well as the difficult work and difficult technique of heat welding.



Mute Ce projet a été développé pour répondre aux besoins de discrétion de nombreux utilisateurs de téléphones portables.

En effet, j'ai imaginé le concept « mute » comme un abri acoustique d'intérieur. Suspendu dans les lieux publics (bibliothèque, musée, restaurant, etc.), il permettra aux utilisateurs de téléphones portables d'aller s'isoler le temps de leur conversation.

Composé de quelques pièces simplement emboîtées, il s'installe très facilement.

Le domaine de l'acoustique étant très complexe, plusieurs défis passionnants liés aux combinaisons des matériaux ainsi qu'aux systèmes d'assemblages ont été relevés.

Ce projet a été un vrai challenge qui m'a également permis de créer des relations chaleureuses avec des professionnels passionnés de l'acoustique.

janpva@gmail.com

This project was developed to meet the needs for privacy of many mobile phone users.

Indeed, I imagined the “mute” concept like an indoor sound shelter. Hung in public places (library, museum, restaurant, etc.), it will allow mobile phone users to be insulated for the time of their conversation.

Composed of parts simply fitted together, it is easy to install.

The field of acoustics is very complex, many exciting challenges associated with combinations of materials as well as assembly systems have been identified.

This project was a challenge that also allowed me to create warm relationships with passionate acoustics professionals.



PEY-567 C'est en observant les gestes de pâtisseries professionnels que ce projet est né.

Fréquence et durée des mouvements provoquant souvent des douleurs articulaires, j'ai choisi de rendre ces gestes plus confortables et plus naturels. Par des interventions minimales sur l'objet, fouet et cul-de-poule deviennent alors de simples prolongements de la main, comme si l'outil n'existait plus. Ces nouveaux ustensiles se veulent ainsi encore plus rationnels d'un point de vue ergonomique, tout en gardant leur extrême simplicité originale. C'est finalement le rythme que le corps doit donner à l'objet qui m'a permis de définir ce projet.

Revisiter ces grands classiques de la pâtisserie m'a montré à quel point il était difficile de rester simple, autant dans la forme que dans l'utilisation de l'objet. La pâtisserie est un monde de gestes et d'outils fascinants qui doivent rester simples et fidèles aux techniques professionnelles établies.

clara_peyrot@hotmail.com

It is by observing the gestures of professional pastry cooks that this project was born.

As the frequency and duration of movements often cause articular pain, I chose to make these gestures more comfortable and natural. With minimal intervention on the object, the whip and hemispherical bowl become extensions of the hand, as though the tool no longer exists. These new utensils are more rational from an ergonomic point of view, while keeping their original extreme simplicity. Finally it is the rhythm that the body must impart to the object that allowed me to define this project.

Revisiting these classic pastries showed me how difficult it was to keep it simple, both in form and in the use of the object. Pastry is a world of fascinating gestures and tools that should be kept simple and true to established professional techniques.



Thalie La série *Thalie* se construit sur un dialogue entre un processus industriel et une mise en forme artisanale. Elle se compose d'un plat, d'un bol à fruits et d'une corbeille à pain. En prenant pour référence les ouvrages manuels tels que le crochet ou le tricot, j'ai amené le métal dans une dimension proche du textile. L'usinage chimique a permis de découper les patrons de mes paniers en acier ressort avec une grande finesse, ces formes sont ensuite mises en volume manuellement par un fil d'acier qui court le long des tiges métalliques. Ainsi se façonnent des formes irrégulières et sensuelles à partir d'un dessin au départ très mécanique.

En expérimentant physiquement différentes découpes et mises en forme, j'ai aimé développer ma série de manière empirique. Ce projet m'a appris à ne garder que l'essentiel, pour proposer des objets clairs et sensibles, dans leur forme et leur langage.

julie.richoz@hotmail.fr

www.julierichoz.ch

The collection *Thalie* is based on a dialogue between an industrial process and an artisanal finalisation. It is composed of a plate, a fruit bowl and a bread basket.

Inspired by handcrafts like crochet or knitting, I approximated the characteristic of the metal sheet close to a textile quality. The chemical etching allowed to cut a sheet of spring steel in a very precise and fine manner in order to produce my patterns. These two dimensional elements are then manually transformed into volumes with the help of a metal wire. Thus irregular and sensual forms result from an initially very mechanical drawing.

I loved developing my collection in an empirical fashion, by experimenting different ways of cutting and forming. I learned to only keep the essence of a project in order to propose clear and sensible objects in both form and language.



Ida 4T *Ida* est une nouvelle version de la cafetière à dépression, presque disparue malgré son excellent café. Ses matériaux, céramique, verre et plastique, l'ancre définitivement dans l'univers de la cuisine plus que dans celui du laboratoire.

J'ai voulu que le fait de partager un café redevienne un moment de convivialité et sa préparation un rituel.

Le volume d'eau pour quatre tasses est indiqué par la forme du verre. Un filtre en céramique se pose comme un galet au fond de la partie supérieure et indique la quantité de café à mettre. Le couvercle permet de brasser le café une fois que l'eau est montée. Le mélange redescend par vide d'air, séparé du marc, prêt à être bu.

A travers les expériences gustatives qui ont accompagné mon projet, j'ai réalisé que prendre le temps de choisir, préparer et déguster un café lui apporte une nouvelle dimension.

mathieu.rohrer@gmail.com
www.bertille-mathieu.ch

Ida is a new version of the vacuum coffee maker, which has almost disappeared, despite the fine coffee it produces. Materials are changed to leave the old laboratory aesthetics and suit with the kitchen universe.

I wished that sharing a coffee could again become a convivial moment and its preparation a pleasant ritual.

The volume of water for four cups is indicated by the glass shape. A ceramic filter is placed like a pebble at the bottom of the upper part and also shows the right quantity of coffee. The cap allows brewing the coffee once the water has come up. The mix goes down by vacuuming, separated from the coffee grounds, ready to be enjoyed.

Through the gustatory experiments made all along this project, I realised that taking time to choose, prepare and savour a coffee gives it a new dimension.



Filtracotta Je me suis intéressée au système ancestral de réfrigération de l'eau par évaporation au travers de la terre cuite. En alliant ce principe aux technologies actuelles de filtration de l'eau potable, j'obtiens une nouvelle typologie de carafe filtrante. Un entonnoir en bi-injection plastique et silicone vient se positionner dans le pot en terre cuite, tout en laissant passer l'eau purifiée.

Ce travail est essentiellement centré sur une recherche de forme, comment deux objets s'imbriquent, ce que l'on voit de chacun d'eux. Une recherche sur la relation entre deux matériaux très différents, comment les accorder, quelle importance donner respectivement à l'un et à l'autre. Ce projet m'a donné envie de continuer à allier des éléments, à jouer avec leurs caractéristiques propres et ce que cela implique techniquement comme visuellement.

marie.schenker@gmail.com

I became interested in the ancestral system of cooling water by evaporation through terra cotta. By combining this principle with the current technologies for filtering drinking water, I get a new type of filter jug. A funnel made by twin shot moulding plastic and silicone is positioned in the terra cotta pot, while letting the purified water go out.

This work is mainly focused on a research of forms, how two elements fit together, what we can see in each of them. Which relationship there is between two very different materials, how to match them, how important they are relative to the other. This project encourages me to continue to combine elements, playing with their own characteristics and what it means technically as well as visually.



Biceratops Tout a commencé quand je me suis intéressé à un concours de «Global Design Village» sur le thème de «saving lives through design». En tant que Suisse et freerider, cela m'a porté vers la pelle à avalanche. J'ai rapidement remarqué qu'il était possible d'optimiser l'efficacité de la pelle en y ajoutant une seconde poignée. Cela permet d'améliorer le levier de puissance, réduit la flexion au niveau du poignet qui reste droit et ainsi diminue la fatigue causée par les mouvements répétitifs.

J'ai réalisé un redesign à partir de la pelle «Alugator light» de mammut®. Cela consiste en une poignée dissimulée à l'intérieur de la poignée existante, celle-ci peut instantanément se soustraire et se clipper à l'avant de la pelle. L'augmentation du poids est d'environ 20 g et il n'y a pas d'encombrement supplémentaire pour la ranger dans le sac.

Ce fut un travail très instructif et si un jour quelqu'un peut être secouru grâce à ces recherches, j'aurai pleinement accompli ma mission.

andreschlaepfer@hotmail.com

It began when I looked at a contest of “Global Design Village” on the theme of “saving lives-through design.” As a Swiss and a freerider it took me to the avalanche shovel. I rapidly noticed that it was possible to optimise the efficiency of the shovel by adding a second handle. This improves the power lever and reduces bending at the wrist which remains straight, so reduces fatigue caused by repetitive motions.

I did a redesign from the shovel “Alugator Light” by mammut®. It consists of a handle concealed within the existing handle, which can be quickly removed and clipped to the front of the excavator. The weight increase is about 20 g and there is no need for additional space to store it in the bag.

The work was very informative and if one day someone can be rescued through this research I will have accomplished my mission.



Home Studio Pour ce projet de diplôme, je me suis intéressé au montage d'un petit studio photo «home made», sans matériel professionnel. Souvent synonyme d'installation bricolée et plus ou moins bancal, j'ai voulu créer un système qui puisse servir de base aux studios.

Le système utilise une forme de pince et une de montant, tous les deux en plusieurs exemplaires.

Diverses combinaisons entre les éléments (pinces et montants) permettent de créer plusieurs structures en fonction de ce que l'on souhaite utiliser. Les pinces et les montants sont en aluminium éloxé noir.

Ce projet m'a donné l'occasion de visiter des entreprises et de travailler directement avec elles pour répondre à certaines interrogations. Cet échange a été intéressant et instructif.

Grâce à cette expérience, la relation avec les entreprises a pris un statut plus important que la simple réalisation de prototype. Je la vois dorénavant plus comme un échange et un moyen d'avancer efficacement dans les projets.

m_vagneux@yahoo.fr

For my graduation project, I got interested in the installation of a "home made" studio without professional equipment. Oftenly synonymous with a bodged job, I instead wanted to create a system that can provide a basis for studios.

The system uses one model of clamps and one model of elements. Both in multiple copies.

Various combinations of elements (clamps and mounts) can be mounted depending on what you want to use. The clamps and other elements are in black anodised aluminum.

This project gave me the opportunity of visiting companies and directly work with them to answer some interrogations. These discussions were interesting and instructive.

Thanks to this experience, the relationship with companies took a more important status beyond the mere completion of prototypes. From now on, I see it more like an exchange and a way to effectively take the project further.



MASTER ARTS VISUELS



Responsable

Moisdon Stéphanie, Paris

Jury de Diplôme externe

Cornaro Isabelle, Paris

Missika Adrien, Berlin

Renard Emilie, Paris

Professeurs

Carron Valentin

Fleury Sylvie

Fronsacq Julien, Paris

Gygi Fabrice

Intervenants

Atallah, Marc

Baumann Daniel

Decrauzat Philippe

Gourmel Yoann, Paris

Houellebecq Michel, Paris

Mavridorakis Valérie

Mellors Nathaniel, Londres

Michelon Olivier, Toulouse

Pécoil Vincent, Paris

Royer Elodie, Paris

Scher Julia, Cologne

Singh Alexandre, New York

Troncy Eric, Dijon

V. Vale, San Francisco

Assistants

Hochuli Andreas



Colorful Abstract Painting Ce travail est une recherche sur l'abstraction et la peinture gestuelle.

Je présente une étude avec un trait de pinceau de forme carrée, centré sur la toile. Le même geste est répété plusieurs fois avec diverses couleurs, au travers d'une composition plus libre, sur une œuvre de grand format, présente dans mon atelier.
sami@koernerunion.com

This work is a research on the abstract and gestural painting.

I present a study with a square shaped brush stroke, centered on the canvas. The same gesture is repeated several times with various colours through a freer composition, on a large format work which is in my studio.



Tension résiduelle Mon travail en cours porte sur la construction, l'artisanat et la performance physique. Cette recherche se développe dans la campagne suisse, entre lac et montagne. A ce propos, j'ai acheté, cette année, une maison au bord du Lac de Joux, et y fais des expériences de rénovation et de construction qui alimentent mon travail plastique. En collaboration avec Körner Union, j'ai réalisé, sur une période de six mois, dans un immense hangar désaffecté, une série de constructions monumentales à partir d'objets hétéroclites, naturels ou industriels, sans autre distinction que celle de faire partie d'un répertoire d'archétypes vernaculaires personnels. Ce travail a donné lieu à des photographies de format réduit : une série de natures mortes à l'échelle de paysages ou de chantiers de construction. Ces images sont également une simple documentation d'une performance, d'une session de bricolage, ou encore une scénographie de pièce de théâtre catastrophe.

Dans le cadre de mon mémoire, j'ai constitué une collection exhaustive des assemblages possibles entre deux morceaux de bois. A partir de ce dictionnaire technique et formel, je développe actuellement des objets sculpturaux primaires, composés de troncs d'arbres découpés et assemblés à la main.

tarikhayward@gmail.com

My current work involves construction, crafts and physical performance. This research develops in the Swiss countryside, between lake and mountains. In this regard, I just bought a house on the shores of Lac de Joux, and there is experience of renovation and construction which interacts with my artwork. In collaboration with Körner Union, I realised, over a period of six months, in a huge disused hangar, a series of monumental constructions from assorted objects, natural or industrial, without distinction except that of being part of a directory of personal vernacular archetypes. This work resulted in reduced size photographs: a series of still lifes on the scale of landscape or construction sites. These images are a mere documentation of a performance, a craft session, or a set design of a disaster theater.

As part of my dissertation, I made an exhaustive collection of all the possible connections between two pieces of wood. From this technical and formal dictionary, I am currently developing primary sculptural objects, composed of raw materials cut and assembled by hand.



Derniers Jours Ce travail parle de mon intérêt pour la pérennité des choses, leurs divers états dans le temps et leur dégradation. Par une expérimentation empirique de différents médias, j'essaie d'envisager les dégradations naturelles et humaines comme un outil de création, de régénération organique. Au travers de mon travail, je tente de concilier destruction et croissance, nature et humanité, organique et géométrique.

guy@koernerunion.com

This work talks about my interests in the durability of things, their different states over time and their degradation. By empirical experimentation of different media, I try to look at natural and human degradation as a tool for creation, organic regeneration. Through my work I try to balance growth and destruction, nature and humanity, organic and geometric.



AT/022b: They Are Not God Tout cela parle d'un voyageur rock & roll sans moto, qui huile des paysages folkloriques et rocaillieux de manière autistique aux côtés d'un hibou sauvage quoiqu'invisible, hissant sa couleur au sein de grands espaces indomptés ; de capridés occupant ces espaces, de sons de tonnerre couvrant le bruit de sabots, de la dernière lueur du dernier jour qui viendra les obscurcir. Cette installation propose de montrer un fragment du matériel de Pulver, ainsi qu'une série de six partitions. L'on dit que ces instruments émettent un son si l'un des membres de Pulver est à proximité. En parallèle à cela, «Gnist» retrace l'histoire complète de Pulver avant leur formation jusqu'à aujourd'hui à travers des faits, des interviews et des histoires récoltées au fil du temps.

j@naas.fr
www.naas.fr

This is all about a rock & roll traveller without his motorbike, who oil-paints folk and rocky landscapes in an autistic way with on his side a wild but invisible owl, lifting his colour among great unmastered spaces; about goats occupying these spaces, thunder sounds covering hoof noises; about the last light from the last day that will come and darken them. This installation proposes to show a fragment of Pulver's hardware, as well as a series of six music sheets. It is said that these instruments issue a sound when one of Pulver's members stands near. In addition to that, "Gnist" tells Pulver's complete story, from before their gathering to nowadays, through facts, interviews and stories harvested as time went by.



Offshore Process/EPFL Ce projet mené conjointement avec l'EPFL (Ecole Polytechnique Fédérale de Lausanne), leur laboratoire de travail et leur système de pensée.

Il s'agirait de modéliser des innovations dont les statuts sont encore théoriques. Les objets proposés sont les formes possibles d'inventions qui ne seraient pas encore applicables, moment où le désir des Hommes devance la réalité du monde.

Ces formes sont des coquilles vides en attente d'une fonction, d'une activation. A équidistance entre existence théorique et existence fonctionnelle, ces objets sont le signal faible d'une pensée qui bientôt rejoindra le monde.

Ces formes sont réalisées dans des Wafers de silicium à l'échelle nanoscopique.
christophe.sarlin@gmail.com

This project was carried out in collaboration with EPFL (Ecole Polytechnique Fédérale de Lausanne), their laboratory, their work and their way of thinking.

It is about imitating innovations whose status is still theoretical. The proposed objects are the possible shapes of inventions which are not yet applicable, a moment where man's desires anticipate the reality of the world.

These shapes represent empty shells waiting for a use, an activation. At an equal distance between theoretical existence and functional existence, these objects are the feeble signal of a thought which will soon be part of the world.

These shapes are made in silicon wafers at a nanoscopic scale.



Rien, à voir Durant ces deux ans, je me suis intéressée à la question de l'exposition comme médium et à la temporalité exposition-oeuvre, notamment au travers d'un mémoire qui retrace l'évolution de la place de l'exposition au sein de la création moderne et contemporaine.

Dans une posture volontairement critique et ironique sur ce qui légitime aujourd'hui l'existence d'une oeuvre d'art, mon projet est de créer une installation qui joue sur les codes de l'exposition.

L'installation pose surtout la question de l'origine du geste créateur, de ce qui fait oeuvre. Est-ce le génie artistique, l'acte considéré comme illumination créatrice, est-ce le spectateur, le collectionneur, la valeur marchande ou le côté officiel du carton d'invitation ?

J'en ai retiré une expérience d'un point de vue théorique et possède des connaissances solides sur ce sujet qui me passionne : l'ensemble des recherches et réflexions menées durant ce Master me confortent dans ma volonté de m'orienter vers le commissariat d'exposition.

margaux.seignabou@wanadoo.fr
www.margaux-seignabou.com

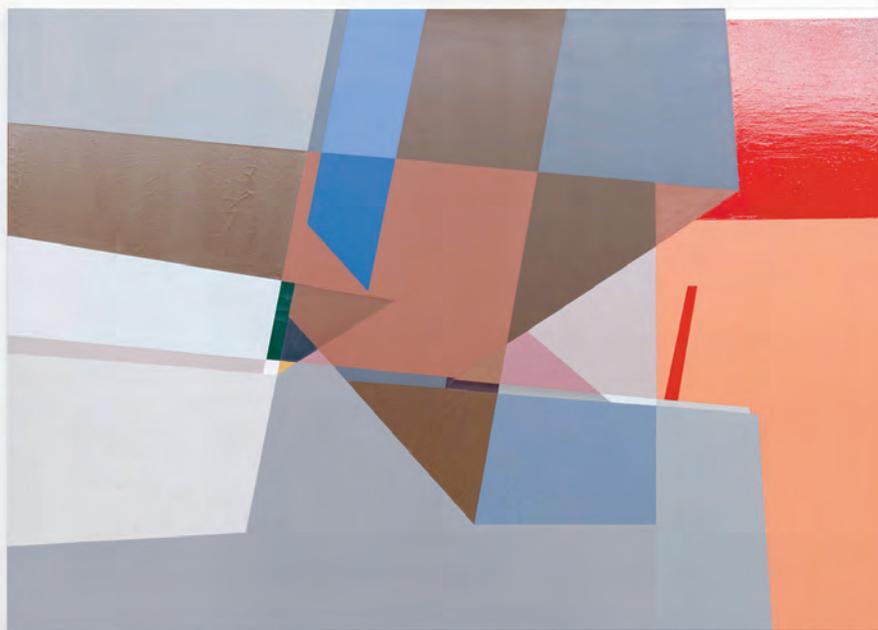
During those two years, the exhibition used as a medium, and therefore as the notion of new temporality that it implies, was very much of interest to me. Through my Master Thesis, I then related the exhibition's evolution within contemporary and modern creation.

In an ironic and critical way of what legitimises the work of art nowadays, my project aims to create an installation which plays on the exhibition's codes.

Above all, the installation raises the question of the origin of a creation and what makes it art.

Does it deal with the artistic genius, the creative flash of inspiration, the audience itself, the art collector, the market value or the official aspect of the invitation card ?

The whole experience provided me with a strong knowledge and theoretical skills on an exciting topic: all the research and thoughts throughout my Master strengthened my desire to evolve within the curatorial world.



Art is Nothing La pression croissante de l'industrie des communications, les besoins de la société et l'omniprésence de ces besoins perçus dans les médias créent des hiérarchies entre les consommateurs. Il se connecte avec le statut de l'acquisition d'objets et encourage les individus à s'interroger sur leur placement dans la société.

Ce matériau chargé informe visuellement les peintures et objets d'Andrzej Urbanski. Pour faire appel à des perceptions de formes très exposées, les structures et le contenu au sein de la commercialisation et la vente de structures, il crée un jeu entre les interprétations directes et déformées du monde qui nous entoure. Par la fragmentation et la dissolution de notre réalité quotidienne, d'arrangements quasi imperceptibles de notre réalité actuelle, il tente de se déplacer au-delà de notre perception quotidienne. En tout temps, il considère l'importance de cette question au sein de l'industrie de la communication : « Qu'est-ce maintenant, ce qui est prévu... »

info@aurbanski.com

www.aurbanski.com

The rising pressure of the communications industry, its fabrications of societal needs and the omnipresence of these perceived needs within the media creates hierarchies among consumers. It connects status with the acquisition of objects and encourages individuals to question their place in society.

This charged illustrative material visually informs Andrzej Urbanski's paintings and objects. To appeal to trained perceptions of highly exposed shapes, structures and content within marketing and selling structures, he creates a game between direct and distorted interpretations of the world around us. By dissecting and dissolving the habitual, near-imperceptible arrangements of our current reality, he attempts to move beyond our daily perception. At all times, he considers the importance of this question within the communication industry: "What's now, what's next..."

MASTER ART DIRECTION



Responsables

Fantys Pierre
Rappo François

Jury de Diplôme externe

Barnes Paul, Londres
Dallaporta Raphaël, Paris
Gilli Marta, Paris

Professeurs

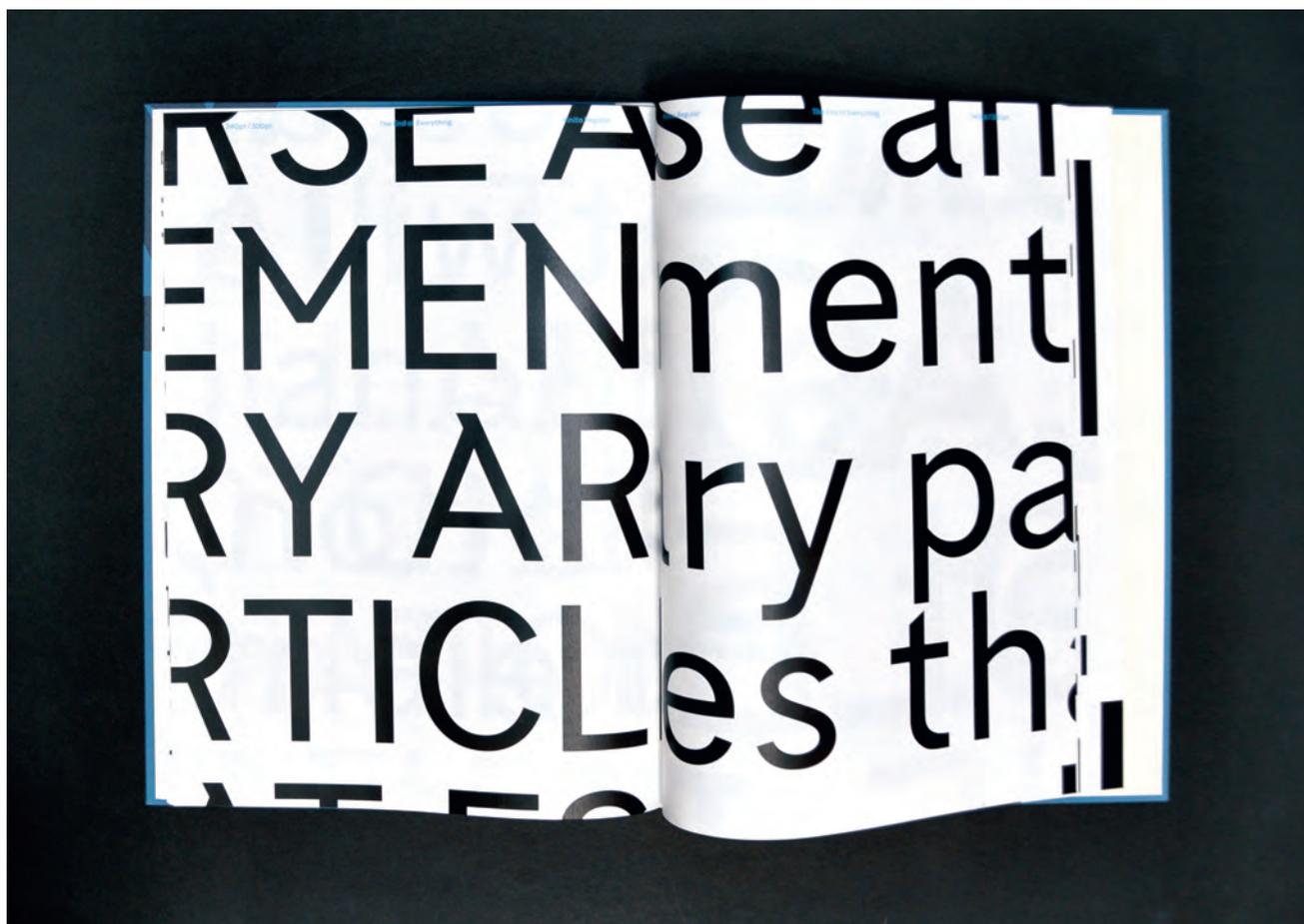
Balland Ludovic
Dulguerov Anouk
Gavillet Gilles
Gunti Claus
Party Ian
Poloni Marco
Rappo François

Intervenants

Barnes Paul, Londres
Bennewith David, Amsterdam
Berlaen Frederik, Gand
Bernau Kai, La Haye
Bilak Peter, La Haye
Bonajo Mélanie, Amsterdam
Cirimele Angelo, Paris
Erwan Frotin, Paris
Früh Roland, Arnhem
Heiniger Winfried
Lehni Jürg, Londres
Rémy Patrick, Paris
Tloupas Yorgo, Paris
de Villiers Jonathan, Londres
Vacheron Joël, Londres
Wassmann Lukas
Wichmann Dominik,
Hambourg

Assistants

Gemma Erol
Huber Robert
Paradis Louise
Porchet Cyril



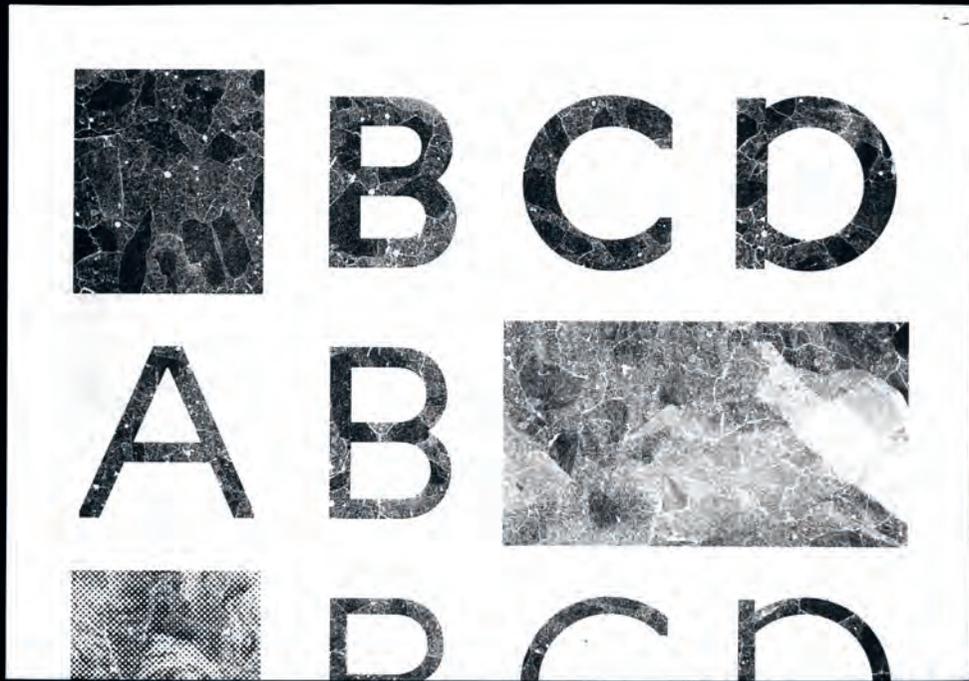
Finito La fonte *Finito* est le résultat d'une recherche de deux années. Ce processus a commencé avec le revival d'une fonte datant de la Renaissance, la « Rouillé » dessinée par Robert Granjon. Elle m'a amené à dessiner une fonte humaniste sans-serif pour texte qui est basée à partir de la structure originale, puis qui s'est développée en ma propre interprétation. La fonte finale comporte quatre graisses et une italique.

Pendant ces deux années, mon travail a consisté principalement en du dessin de caractères. Je me rends compte maintenant que mon œil est devenu beaucoup plus averti qu'il ne l'était. Je peux maintenant apprécier les fines qualités des caractères. Ceci ne m'est pas uniquement utile pendant le dessin d'une fonte, mais aussi et surtout en temps que designer graphique.

hello@andreaanner.ch
www.andreaanner.ch

The typeface *Finito* is the result of a two-year type research. This process started with the revival of a French Renaissance typeface, the “Rouillé” designed by Robert Granjon. It led me to design a humanistic sans-serif for text, that is based upon the original structure, and branched out into my own interpretation. The final typeface comes in four weights and one italic.

Along these two years my work has mainly focused on type design. I now realize that my eye has become much more discerning than it used to be. I can now see and understand the finer qualities of letter forms. Not only is this of help when drawing type, but foremost when using it as graphic designer.



Terrazzo Project Le «Terrazzo Project» est une entreprise de design de mobilier, lancée par deux ex-étudiants de l'ECAL, travaillant avec un type spécial de pierre ; le terrazzo (un mélange de béton et de marbre).

A partir de la collaboration avec le «Terrazzo Project», ce travail est une recherche sur les matériaux et les processus dans le cadre du graphisme, la typographie et la direction artistique.

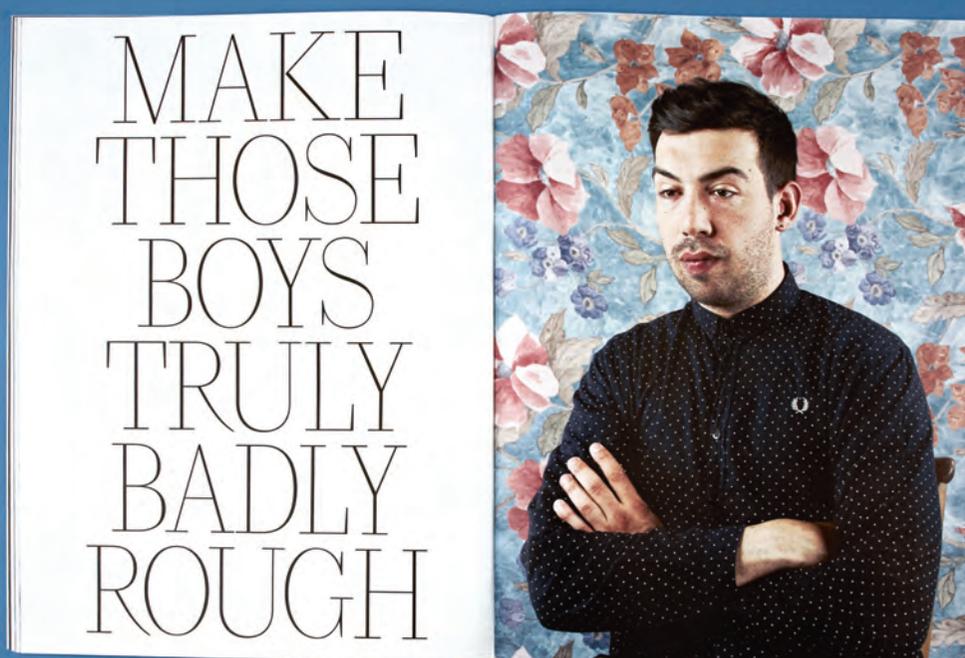
Il étudie les moyens de développer une identité visuelle en référence à l'utilisation d'un matériau spécifique. Cela implique l'expérimentation d'impression avec la pierre afin de capturer la surface et la texture du matériau et de la traduire en un support graphique avec une typographie identitaire au projet, utilisant une coupe spéciale CNC et présenté comme un spécimen typographique en pierre, et un style photographique.

luke@lukearcher.co.uk
www.lukearcher.co.uk

The "Terrazzo Project" is a furniture design company started by two ex-ECAL students, working with a particular stone material; terrazzo (a mixture of cement and marble).

Starting as a collaboration with the "Terrazzo Project", this work is a research into materials and processes within graphic design, type design and art direction.

It investigates ways to develop a visual identity with reference to the use of specific materials. This involves printing experimentation with the stone to capture the surface and texture of the material and translate it into a graphic medium, a corporate typeface, with a special CNC cut, presented as a stone type specimen, and a photographic style.



Adventice 01 Avec Jennifer Niederhauser, j'ai créé et édité un projet nommé *Adventice*; un projet éditorial qui vise à confronter différents sujets, en mettant en lumière la tension présente. Chaque numéro se concentre sur une question spécifique. Des auteurs tels que des écrivains, des photographes, des designers et des biologistes explorent le thème donné. *Adventice 01*, axé autour du parallèle nature/industrie, est publié à 1000 exemplaires. J'ai également dessiné trois polices de caractères pour ce projet.

Bien que nous ayons travaillé avec d'autres personnes tout au long du projet, nous avons endossé différents rôles. Nous avons été à tour de rôle : auteur, éditeur, graphiste, typographe, lithographe, traducteur, etc. En plus d'être une grande aventure humaine, *Adventice* nous a introduits au monde réel de production.

florine.bonaventure@gmail.com

www.adventicemagazine.tumblr.com/

In collaboration with Jennifer Niederhauser, I have created and edited a project called *Adventice*. It is a multimedia editorial project which concentrates on the confrontation of different topics, highlighting the tension between conflicting subjects. Each issue focuses on a specific matter. Authors such as writers, photographers, designers and biologists explore the given theme. *Adventice 01*, centred on the parallel of nature/industry, is published in 1000 copies. I also drew three fonts specifically for the project.

Although we worked with many people during the entire process, we had to take different roles. We were in turn: author, editor, graphic designer, type designer, translator, lithographer, etc. In addition to being a great human adventure, *Adventice* introduced us to the real world of production.



Publica La *Publica* est une typographie publique et polyvalente qui tire son origine des fonderies françaises des années 50. Basée sur le dessin de la «Touraine», dessinée par Cassandre pour la Fonderie Deberny et Peignot en 1947, elle a ensuite emprunté son propre chemin stylistique. La Touraine avait en son temps, une fonction communicative très forte. De part son dessin très particulier, elle convenait autant à la création de logotypes, d'enseignes et réclames que pour de la composition de texte. C'est dans cette veine de polyvalence que j'ai dessiné la *Publica* qui tend à conserver le même esprit de diffusion publique et de champs d'application, tout en s'adaptant dans ses formes, aux actuelles demandes du marché. Je retire de ce projet une grande maîtrise du design typographique et une meilleure compréhension des demandes typographiques contemporaines.

clementbonnetin@gmail.com
www.clementbonnetin.com

The *Publica* is a public and polyvalent typeface. It has its origins in the 50s French foundries. Based on the design of the "Touraine", designed by Cassandre for the foundry Deberny and Peignot in 1947, it then found its own stylistic path. In its day, the Touraine had a very strong communicative function. Due to its very special design, it fits both the creation of logos, signs and advertisements and the composition of texts. It is in this vein of plurality that I drew the *Publica*, which tends to keep the same spirit of public distribution and fields of application, while adapting its shapes to current market demands. From this project I gained a great mastery of typographic design and a better understanding of contemporary typographic applications.



Miscomini *Miscomini* est une typographie serif qui cite quelques caractéristiques d'un roman ancien édité par l'imprimeur Antonio Miscomini à Florence au 15^e siècle. Dans la rondeur de quelques courbes et le contraste diminué d'autres, *Miscomini* rend au serif les qualités de clarté, légèreté, et l'optimisme étrange du nouveau.

Miscomini était fait en particulier pour des longs textes et des petites tailles.
 jane.cheng@post.harvard.edu

Miscomini is a serif typeface that cites some characteristics of an early novel by the printer Antonio Miscomini in fifteenth-century Florence. In the roundness of some curves and the low contrast of others, *Miscomini* gives back to the serif the qualities of clarity, lightness, and the strange optimism of novelty.

Miscomini is meant to work well in particular for long texts and in small sizes.



Flight Launching Monuments Complexes et monumentaux, les tremplins de sauts à ski sont des constructions qui possèdent une forte empreinte sur le paysage et leur environnement. Si le saut à ski n'est pratiqué que par une poignée de personnes, l'architecture que nécessite cette discipline demande un investissement conséquent. Vitrine architecturale et monuments prestigieux pour certains sites, vestiges d'une gloire passée pour d'autres, je me suis intéressé à ces «ovnis» architecturaux en ne dévoilant qu'une partie d'eux-mêmes, laissant ainsi une place à l'imaginaire. Si l'étrangeté de ces constructions étonne le public et transforme le paysage, la grandeur et décadence de ces dernières soulèvent quant à elles de nombreuses interrogations sur le monde du sport et de l'olympisme...

gc@guillaumecollignon.com
www.guillaumecollignon.com

Complex and monumental, ski jumps are constructions that have a strong impact on their landscape and their environment. Although ski jumping is practiced only by a few people, its architecture requires a significant investment. Sometimes architectural monuments and prestigious showcases, sometimes relics of a past glory, I was interested in these architectural "UFOs", wanting them to be not completely revealed, leaving room for imagination. If the strangeness of these constructions amazes the public and transformed the landscape, their rise and fall raises many questions about sports and the Olympics...



Cirrus Après avoir appris les bases de la calligraphie, j'étais intéressé par la création d'une police de caractères utilisant ce procédé. Je voulais aussi continuer à me focaliser sur le sujet de ma recherche : les livres et les polices de caractères pour les enfants.

En utilisant une plume à pointe fine, j'ai ébauché une police d'affichage à fort contraste qui s'est lentement métamorphosée en ma police de caractère finale : une sans-serif arrondie. Je ne voulais pas créer une police qui mettrait l'accent sur l'approche scientifique du processus d'apprentissage de la lecture, mais plutôt me porter sur la variation de forme que chaque caractère peut avoir. J'ai finalement créé une police agréable et élégante, qui peut être utilisée dans un livre pour enfants ou dans un environnement d'entreprise.

yp@ybdigital.com
www.ybdigital.com

After learning the basics of calligraphy, I was interested in creating a typeface using this process. I also wanted to continue focusing on the topic of my research: books and typefaces for children. I initially sketched with a pointed pen and drew a high-contrast display typeface that slowly metamorphosed into my final typeface: a rounded sans-serif. I did not want to create a font that would focus on the scientific approach of the process of learning to read but rather focus on the variation of shape each character can have. I finally created a fun yet elegant typeface, allowing it to be used in a children's book as well as in a corporate environment.



Skyview Ce travail présente sur écran des extraits vidéos d'une à cinq minutes (en boucle d'environ une heure). Filmés à 1000 images par secondes lors d'une « Fête de jeunesse campagnarde vaudoise (FVJC) », plus précisément dans une « soirée mousse », ils sont présentés à 25 images par secondes (fort ralenti). Ce travail s'inscrit dans la continuité de mon diplôme de Bachelor, « Oraison ».

Malgré la valeur documentaire de ce travail, je ne cherche nullement à y représenter le dispositif festif. J'utilise une caméra haute vitesse afin de conférer à la situation un état « en suspension ». On peut voir dans ce choix esthétique une réalisation de l'impression de ralenti parfois ressentie lors d'une émotion extrême (danger de mort imminente, grande terreur). L'utilisation du noir et blanc permet l'aplatissement et l'unification visuelle de cet environnement.

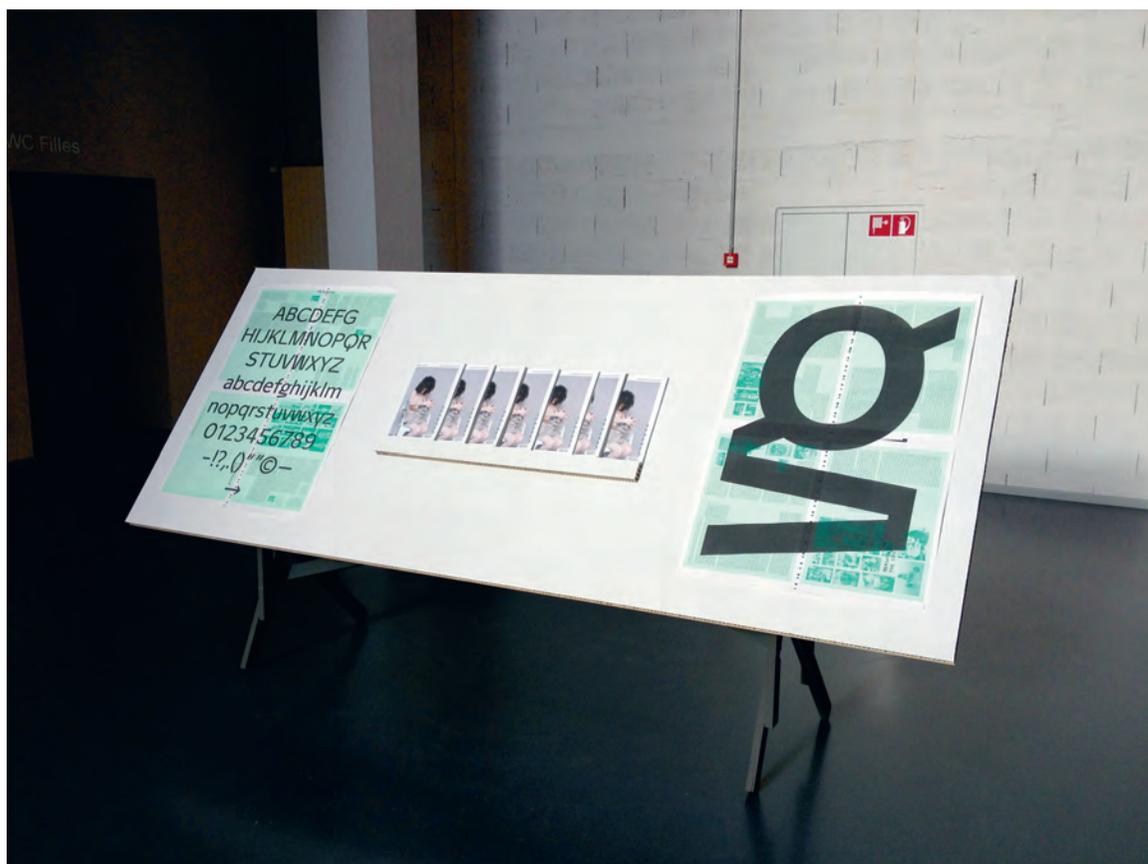
Plus poétiquement, on peut aussi voir dans ce travail une vision postdiluvienne, où la mousse aurait remplacé l'eau, comme par fermentation. Bien après la catastrophe, à un point où l'on a fini par oublier l'état précédent, les personnes acceptent la nouvelle situation comme naturelle. Elles sont alors représentées dans cet état latent d'acceptation psychologique.

excoffier.david@gmail.com
www.davidexcoffier.com

This piece presents on-screen video excerpts of one to five minutes (in a loop of about one hour). Filmed at 1000 images per second at a “Fête de jeunesse campagnarde vaudoise” (FVJC is a party of rural youth in the Canton of Vaud), in particular at a “foam party”, the excerpts are shown at 25 frames per second (slow-motion). This project is a continuation of my bachelor's degree, “Orison”.

Despite the documentary value of the piece, I do not attempt to represent the party's construction. Instead I use a high speed camera to bring the situation into a state of “suspension”. This aesthetic choice emulates the sensation of slow motion sometimes felt during extreme emotion (imminent death, great terror). The use of black and white flattens and visually unifies the environment.

More poetically, one can also see this project as a vision of after the Flood, in which foam has replaced water, as by fermentation. Well after the disaster people accept the new situation as natural to the point that they end up forgetting their previous existence. They are thus represented in a latent state of psychological acceptance.



Spheres L'édition *Spheres* est une collaboration créative entre Melanie Bonajo et Philippe Karrer. Chaque numéro est dédié au travail d'un ou d'une jeune artiste. En explorant sa personnalité, son milieu, son inspiration, son quotidien, ce document visuel permet d'offrir un point de vue décalé. Chaque numéro est à la fois une documentation et un mode d'expression de la relation particulière qui peut s'instaurer entre un artiste et un designer. Grâce à des documents et des choix très personnels, le lecteur est invité à plonger dans l'univers de l'artiste, à intégrer la sphère dans laquelle il évolue. Pour ce premier numéro de *Spheres*, Philippe Karrer a invité l'artiste néerlandaise Melanie Bonajo à présenter elle-même et son travail. Une interview visuelle entre l'éditeur et l'artiste et les contributions de texte par Annelies Blijveld, Jaimey Hamilton et Joël Vacheron forment ce premier numéro de *Spheres*.

info@philippe-karrer.ch
www.philippe-karrer.ch

The publication *Spheres* is the creative documentation of a close collaboration between an artist and the editor, graphic designer Philippe Karrer. Every issue is dedicated to a young artist and their work, in each case exploring character, surroundings, everyday life, inspirations and ideas using unconventional innovative formats so as to create a different, more visual approach and understanding of the artist and his or her work. The focus lies on what is important to the artist during the time period of working together for the publication, hereby capturing a certain essence of the artist's work at the time. Not only can the reader dive in to the artist's world, receiving little personal snippets of the life in and around his or her art, but also (and perhaps even more importantly) the way in which the artist chooses to present things in the publication gives the reader an idea of his or her whole artistic sphere. For this first issue of *Spheres*, Philippe Karrer has invited Dutch artist Melanie Bonajo to present herself and her work. An image archive to show Bonajo's inspirations, a visual interview as a dialogue between editor and artist and text contributions by Annelies Blijveld, Jaimey Hamilton and Joël Vacheron make up this first issue of *Spheres*.



Is Getting Over Ce projet naît d'une curiosité ; et peut-être même d'un petit mal-être. En travaillant dans les boîtes de nuit pendant ces huit dernières années, j'ai eu l'occasion de voir beaucoup de monde... et, grâce à ma position privilégiée d'observateur derrière le bar, j'ai commencé à m'interroger sur la raison de certains mécanismes, toujours présents et à la mode, que l'on cherche, en réalité, rarement à comprendre.

Les protagonistes semblent réunis par pure causalité ou par contrainte sociale. Ce sont ces lieux où les attitudes sociales semblent suivre des règles bien précises, auxquelles il faut essayer de se conformer. Le point de vue est toujours élevé, comme pour traduire une volonté de prendre ses distances. Pas trop loin toutefois, puisqu'il est important de lire les détails et les regards anonymes qui envahissent le plan.

C'est une photographie à regarder comme une carte ; banale et didactique au premier abord, et qui cache parmi les rangées de visages des histoires complexes et articulées. Il faut l'observer même en rigolant, et puis transporter ce sourire en profondeur (plus que ce que fait le téléobjectif), pour apercevoir les petites histoires qui remplissent l'intérieur d'un cadre qui, finalement, n'existe pas.

andyisiota@gmail.com
www.andymassaccesi.com

This project arose from curiosity and maybe even from a slight malaise. Working in person in discotheques over the last eight years I have seen just about everything there is to see in them and I can even say that I have also been an accomplice – in spite of my privileged position as an observer safe up on a balcony. And so I started asking myself, indulging myself even, what the reason is for certain determined mechanisms, omnipresent (or just fashionable) that we rarely even attempt to understand.

Protagonists seem to be grouped together by pure chance, though maybe it is really for social necessity. These are all places where social behaviour follows the same pattern. Codes of behaviour seem to all have very precise rules to be followed and everybody seems to be making the attempt from above. Not from too far off though, just far enough to clearly make out details and the anonymous gazing crowded into the frame.

A photograph looked at as if it were a map – banal and didactic at first sight – yet where the rows of faces conceal complicated, unarticulated stories to be read with a smile on one's lips, internalised finally even more so than the telephoto lens could, so as to recognise all those short stories crowded into a frame that in reality does not exist.



La Vallée Mon projet a pour thème la Vallée de Joux et sa relation avec l'industrie horlogère. J'ai photographié les divers aspects de cet endroit, les ai montrés sous un angle différent de celui dont on les voit d'ordinaire. Les photographies sont manipulées, retouchées et mises en scène pour créer une réalité fabriquée et perturber le spectateur. Présenté à côté d'un accrochage, ce projet prend la forme d'un livre. L'ensemble se transforme en étude fictive.

Le plus dur a été pour moi de rencontrer les Combiens. Mon approche personnelle du sujet m'a permis de perfectionner mes compétences techniques. Certaines images ont nécessité une mise en place particulière. Ayant mené un projet sur une longue période, j'ai appris la persévérance et à continuellement remettre en question mon point de vue.

j.niederhauser.schlup@gmail.com

www.jennifer-niederhauser-schlup.com

My project has for theme the Vallée de Joux and its relationship with the watch industry. I have photographed the various aspects of the place, showing them from an unusual perspective. The photographs are manipulated, retouched and set up in order to create a fabricated reality and disturb the spectator. Presented along with a display, this project takes the form of a book. The whole becomes a fictional study.

The hardest for me was to meet the inhabitants, the Combiens. My personal approach of the subject has allowed me to improve my technical skills. Some images required a particular setup. Having conducted this project over a long period of time, I have learned perseverance and to keep challenging my vision at all times.

MASTER CINEMA

Responsables

Baier Lionel (ECAL)
Perret Jean (HEAD)

Coordinatrice

Gattiker Isabelle

Jury de Diplôme externe

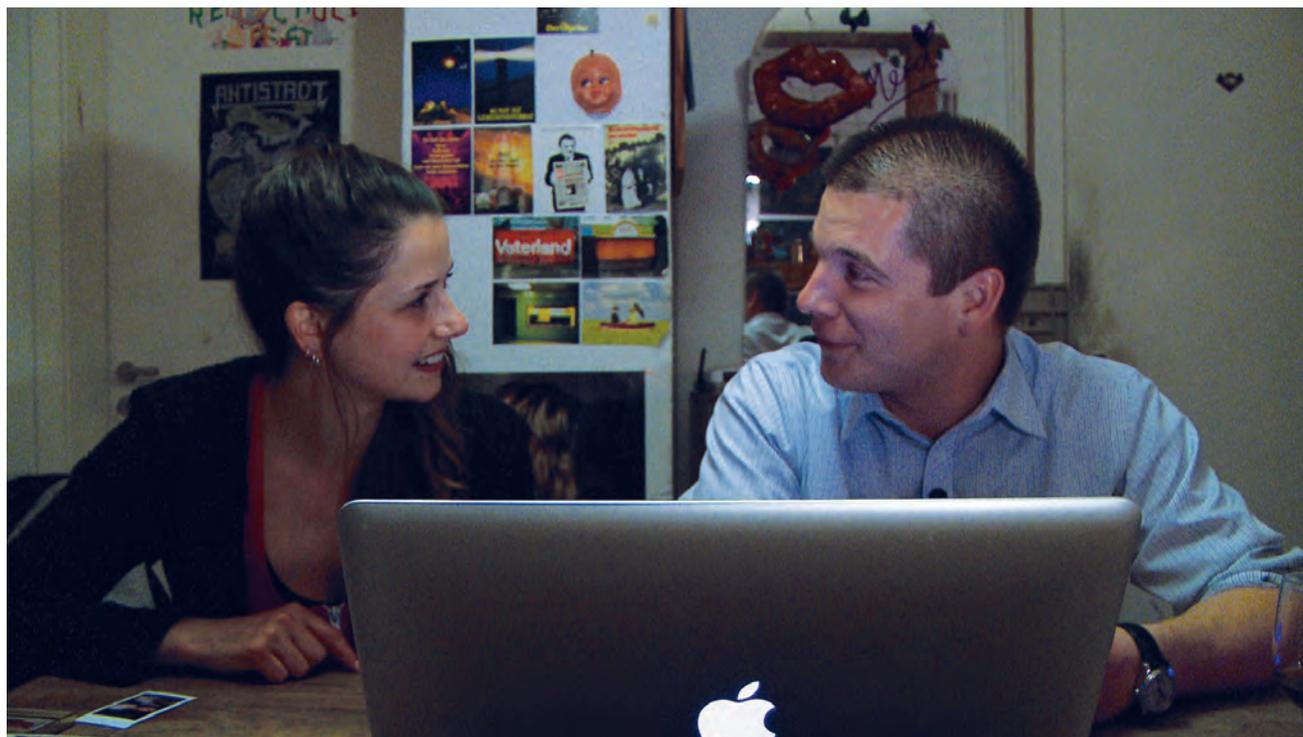
Atef Emily, Berlin
Ulmer Bruno, Paris

Professeurs et intervenants

Anspach Solveig, Paris
Bozon Serge, Paris
Breton Stéphane, Paris
Brunner Elodie
Cosandey Roland
Fessler Michel, Paris
Fischer Robert, Berlin
Fontannaz Vincent
Gilbert Julie
Harsch Robin
Horvath Andreas, Vienne
Kai Peter Uhlig
Keller Marthe, Paris
Martel Frédéric
Maistre Cécile, Paris
Moulet Luc Paris
Neumann Marion
Nion Didier, Paris
Py Aude, Paris
Rohrer Seraina
Rossi Gianfranco, Rome
Vargaftig Cécile, Paris
Vittoz Jérôme

Assistants

Dessolis Claudia (HEAD)
Sonnier Jean-Guillaume
(ECAL)



Er/Ich Avec mon film *Er/Ich*, j'ai abordé la question de l'ennemi. J'ai choisi de suivre pendant une année, le président des jeunes UDC. J'ai été obligée de me questionner au sujet de la bonne distance à prendre par rapport à mon protagoniste, question que j'ai résolue en me filmant moi-même à niveau égalitaire.

Ce travail m'a défié à plusieurs niveaux. J'ai filmé dans un milieu de confrontation constante, toute seule. Ce qui m'a sûrement appris à communiquer mes idées politiques pas seulement par les paroles mais surtout avec mon attitude. L'expérience de me plonger dans le monde des jeunes UDC m'a beaucoup élargi l'horizon. Mais étant donné que c'était une expérience souvent pénible, je ne tenterais pas de la refaire.

kabachmann@gmail.com

With my film *Er/Ich*, I dealt with the question of the enemy. I decided to follow for one year my personal enemy, the president of the young SVP. So I had to deal with the problem of the right distance to my protagonist, which I solved by filming myself as well.

The fact that I filmed alone all the time in situations of constant confrontation taught me to better communicate my political ideas. And on the other hand, I know now that for cinema it's much more interesting to argue politics more by actions than by words.



Des yeux partout Clarisse ne supporte pas l'idée d'être observée par des inconnus derrière la vidéosurveillance en ville. Nous avons passé une sorte de deal, elle acceptait d'être filmée pour mon projet, et je l'emmenais dans les hauts lieux de la vidéosurveillance : Monaco – toute la principauté est filmée – et Middlesbrough où les passants se font interpeller par les haut-parleurs placés sous les caméras.

Avec des yeux partout, j'ai pu expérimenter le mélange entre un personnage de fiction, Clarisse, et des situations réelles. C'est là une forme d'enquête à la fois documentaire et onirique que je veux poursuivre dans mes prochains films. J'ai pu littéralement travailler dans le jeu entre réalité et fiction.

cc@ccprod.ch

Clarissa hates the idea of being watched by strangers behind CCTV. However for this project, she agreed to be filmed while I took her to confront places where CCTV is everywhere: Monaco, where the whole principality is filmed, and Middlesbrough, where passersby are spoken to through speakers placed under the cameras.

With eyes everywhere I have experienced the mixture between a fictional character, Clarissa, and real situations. This is a form of inquiry between both documentary and dream that I want to pursue in my future films. With this project, I had the opportunity to work in the space between reality and fiction.



Je reviens te chercher Mon film de diplôme est un court métrage de fiction. Partant d'un questionnement personnel sur comment faire face à la maladie d'un proche, j'ai voulu raconter l'histoire d'une jeune femme frappée par l'incapacité de faire face à la condition de son frère. J'ai donc voulu traduire son isolement et sa progressive ouverture aux autres, à travers un personnage en errance dans la banlieue parisienne.

Le travail de réalisation m'a demandé une attention précise à tous les postes, du scénario à la musique, en passant par les repérages, les costumes etc., pour œuvrer à l'élaboration d'une atmosphère. C'est un travail de création exigeant. Chaque étape a constitué en un apprentissage enrichissant par la diversité des compétences des intervenants, et une expérience humaine remarquable.

julie.gourdain@gmail.com

My diploma project is a short-length fiction film. It started with a question I asked myself: "How do you cope with the suffering of someone close to you?" I wanted to tell the story of a young woman unable to deal with her brother's physical condition, in a state of emotional isolation and unsettled in a suburb of Paris, as she progressively opens herself to others.

Directing this film demanded full personal investment at every stage of the process, from the writing of the script to the composition of the music – including location scouting, choice of costumes, etc. – in order to create an overall ambience. It was a demanding creative process, in which the contribution of each member of the team provided me with invaluable technical knowledge and an enriching human experience.



La vie rêvée Je me suis décidé à faire ce film au moment où Dominique m'a dit que j'avais de la chance d'être normal. Lui est schizophrène, moi non. Pourtant, quand je l'écoute, j'ai l'impression d'être limité et que je perçois le monde de façon banale.

Je ne connaissais pas Dominique avant d'être engagé au foyer de La Résidence comme éducateur auxiliaire.

Dominique a les yeux dans les nuages. Son histoire me fait rêver. En même temps, le quotidien de ce jeune homme fait buter ce rêve. Sa perception du monde ne lui donne pas la possibilité de s'intégrer normalement dans notre société.

La vie rêvée raconte une confrontation entre Dominique et sa vie actuelle, celle à la Résidence, un foyer psycho-éducatif, celle d'avant avec ses souvenirs, et celle d'après, la vie rêvée hors de l'institution.

Je construis mon film avec Dominique, avec ma présence aussi même si je n'interviens que rarement. Mon oeil est ma caméra.

adrienkuenzy@hotmail.com

I decided to make this film when Dominique told me I was lucky to be normal. He is schizophrenic, I am not. Sometimes, when I listen to him, I feel limited and I see the world so banal.

I did not know Dominique before being hired in the foyer "La Résidence" as an educator assistant.

Dominique has his eyes in the clouds. His story makes me dream. At the same time, the daily life of this young man is up against this dream. His perception of the world does not give him the opportunity to integrate normally in our society.

La vie rêvée recounts a confrontation between Dominique and his present life at La Résidence, a psychiatric place. A confrontation with his memories, a confrontation with the dream life outside the institution.

I build my movie with Dominique, with my presence although I rarely speak. My eye is my camera.

MASTER DESIGN DE PRODUIT

Responsable
Georgacopoulos Alexis

Jury de Diplôme externe
Bouroullec Erwan, Paris
Kobler Tristan
McGuirk Justin, Londres
Steenackers Benoît, Paris

Professeurs
Heiz André Vladimir
Koivu Anniina
Král Tomáš
Rovero Adrien

Intervenants
Alonso Tomás, Londres
Bouroullec Ronan, Paris
Doléac Florence, Paris
Hares Jonathan
Marriott Michael, Londres
Ståhlbom Mattias (TAF),
Stockholm

Assistants
Blin Camille
Halmaï-Voisard Stéphane
Sigurðarson Brynjar



So Much Mulch Tout a commencé avec une envie de se mettre en danger avec un matériau inconnu, le besoin d'expérimenter et celui de devenir le maître de son propre jeu. C'est en m'amusant à remuer ces copeaux de pneus, en les malaxant et en les questionnant, que petit à petit un puzzle est apparu où mes engagements vers un design plus responsable et un dessin insolite se sont imbriqués.

Les travaux que je présente sont le fruit d'une réflexion sur le recyclage et le design ou encore mieux, peut-on concilier les deux. Il s'agissait ainsi pour moi d'utiliser les qualités de ce matériau qu'est le pneu recyclé, pour en faire un mobilier d'extérieur insolite mais tout à fait à sa place puisque l'objet est imputrescible et ne craint pas les aléas des saisons. Il me paraissait aussi important de travailler avec le caractère mou et flexible induit par le caoutchouc, ainsi les objets produits jouent sur des formes en conséquence et invitent à « se mettre en selle » dessus.

arnaud.berthereau@gmail.com
www.arnaudberthereau.com

Everything started with a desire to put myself at risk with an unknown material, the need to experiment and become the master of my own game.

By giving this rubber mulch a stir, by questioning it, I found out little by little the way to complete the puzzle, where my commitments to a more responsible design fits with a personal drawing.

The works I present are the result of a reflection on sustainable design, which is not a utopia. Thus it was important for me to use the quality of this material, since the object does not rot and stands the test of time it seems worthwhile to turn it into a proper outdoor furniture piece. I also wanted to deal with the soft and flexible nature induced by the rubber, so the objects produced play on forms as a consequence and invite to “get into the saddle” above.



Scent Au cours de ma dernière année de Master, je me suis intéressé au rôle que jouent les odeurs en design de produit.

Notre sens de l'odorat influence nos humeurs et nos émotions. Il est donc possible d'utiliser les parfums afin de manipuler nos réactions face à des objets et à des situations.

Scent est une collection de diffuseurs chacun composé d'un ventilateur muni d'une découpe en papier infusé de parfum. Lorsque les diffuseurs sont mis en marche, ces découpes gonflent et répandent leurs parfums.

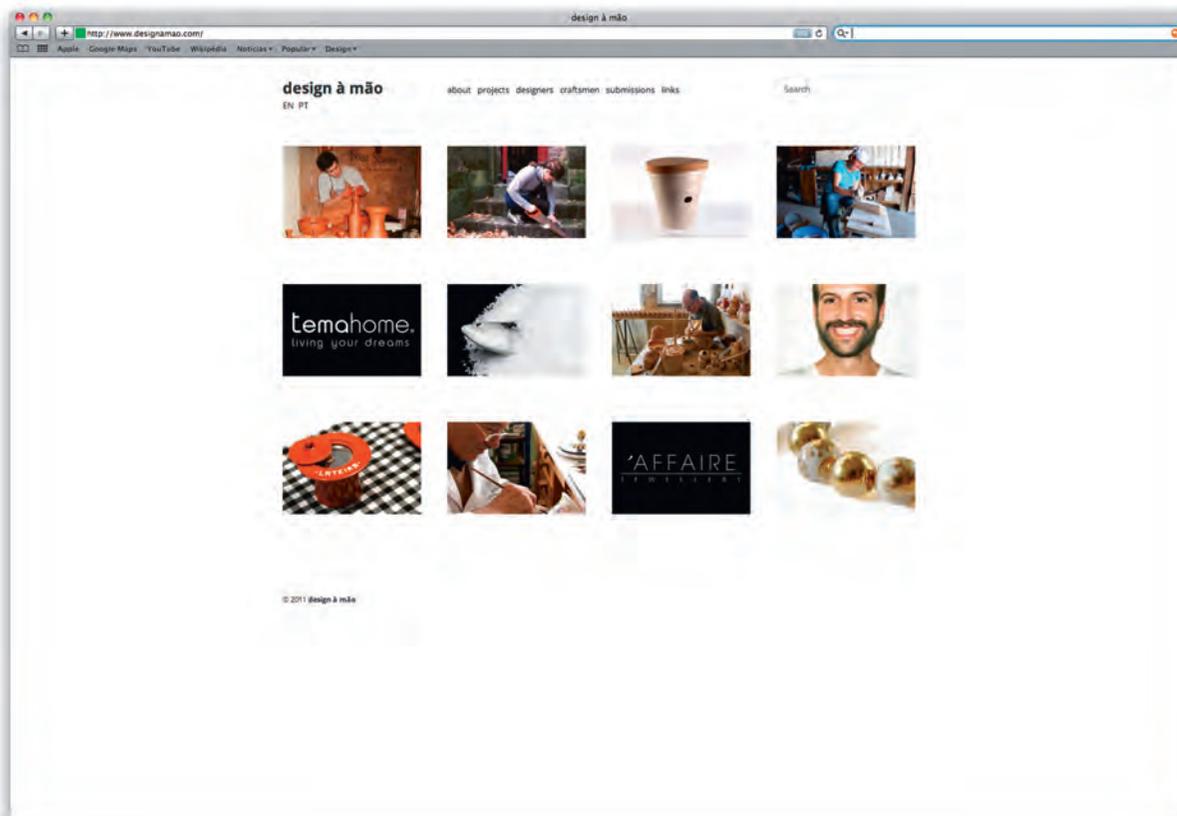
En résultent de subtiles combinaisons de couleurs, formes, sons et odeurs.
daniele.bortotto@gmail.com

During my last year of Masters I became interested in the ways scents are used in product design.

Our olfactory capabilities can influence our moods and emotions. Scents can therefore be used by designers to manipulate our reactions to objects and situations.

Scent is a collection of dispensers consisting of perfume infused paper cutouts fixed to small fans. The flat paper swells into a three dimensional shape and diffuses different smells when the dispensers are turned on.

The result is a subtle combination of colours, shapes, noise and scents.



Design à Mão Mon projet de diplôme est une plateforme en ligne *Design à Mão* (www.designamao.com) qui fonctionne comme un point de rencontres entre artisans portugais et designers dans le monde entier. Les principaux objectifs sont de faciliter le contact entre les artisans et les designers et de créer des opportunités d'échanges de techniques et d'approches sur des projets innovants qui revitalisent l'artisanat portugais. Pour lancer ce projet, j'ai conçu et organisé une exposition comprenant sept nouvelles réalisations avec une mise en scène inspirée de tabourets en bois courants dans les ateliers d'artisans.

Ce projet s'est révélé un véritable défi au niveau de la coordination de mes compétences en tant que designer, commissaire d'exposition et manager. Il est également gratifiant de savoir à quel point ce projet affecte positivement le travail et la vie de tant de personnes.

ritabotelho.design@gmail.com

My diploma project is an online platform *Design à Mão* (www.designamao.com) that works as a meeting point between Portuguese craftsmen and designers all over the world. The main goals are to make the contact between craftsmen and designers easier and create opportunities to exchange techniques and work approaches on innovative projects that revitalise Portuguese crafts. To launch this project, I'm designing and curating an exhibition with seven new projects where the set is inspired by the adaptation of common wood stools in craft workshops.

This project has been extremely challenging in terms of coordinating my skills as a designer, curator and manager and rewarding to know how positively it's affecting so many people's work and life.



Diploma J'ai toujours éprouvé un intérêt pour les chaussures de sport. C'est en voyant l'évolution des chaussures de course durant ces 30 dernières années dans l'industrie de la chaussure sportive que j'ai pris conscience de l'immense terrain de jeux qui s'offrait aux designers. La recherche de l'optimisation et les besoins du marché exigent en permanence des innovations.

C'est avec à l'esprit une démarche de performance que je souhaite réaliser la chaussure la plus légère possible en réduisant et en simplifiant sa construction. C'est en apprenant à partir de modèles existants, de l'expérience de professionnels et en tant que coureur que j'ai rassemblé mes idées pour les réunir dans un prototype expérimental.
joschuabrunn@gmail.com

Athletic shoes have always been of interest to me – seeing the evolution of the running shoe in the last 30 years makes the sport shoe industry appear like a huge playground for designers where performance optimisation and marketing requirements continuously demand innovations.

With a performance attitude in mind, I was aiming to make a lightweight shoe by reducing its parts and simplifying its construction. Learning from existing running shoes, professionals and from my own experience as a runner, I developed ideas for a trainer that were then put together in a research prototype.



Research Mon intérêt pour les systèmes m'a amené à concevoir un bureau et son système d'étagère. *Research* est un système flexible qui consiste en un ensemble de pieds, de plateaux et de connexions en aluminium moulé. L'idée derrière ce projet était de créer autant d'options possibles avec un minimum de pièces. Le système est conçu de manière à s'adapter à différents contextes tels le bureau, la bibliothèque, l'école, etc. en utilisant des éléments différents par leur taille et leur matériau.

Comme la plupart des projets que j'ai réalisés à l'ECAL, je suis allé relativement loin dans la production et la finition de cet objet. J'ai trouvé particulièrement intéressant de devoir reproduire la même pièce en plusieurs exemplaires étant donné que ce projet est destiné à la production de masse. De plus, j'avais jusqu'ici principalement conçu des objets singuliers plutôt qu'à large échelle, ce qui a rendu ce projet-ci encore plus excitant.

doganberkdemir@gmail.com

www.doganberkdemir.com

My interest in systems led me to design an office table and shelving system. *Research* is a flexible system that consists of a set of legs, table tops and cast aluminum connection and extension elements. The idea behind the project was to create as many options as could be with less. The system is made to fit many different contexts such as office, home office, libraries, schools etc. by using a variety of elements both in dimensions and materials.

As most projects I did at ECAL I went quite far with final production and finishing in this object as well. It was particularly interesting for me to cast the same piece several times since this project is in fact made to be mass-produced. Also I've designed singular objects rather than bigger scale projects. So it was also exciting for me to design something for the mass.



Assembly Une poignée, un piètement, un couvercle sont des objets inutilisables seuls. Ils sont conçus par rapport à un autre et deviennent fonctionnels dès qu'ils sont assemblés.

Assembly propose une série d'éléments fixés à une forme élémentaire qui la transforme pour créer des objets singuliers. Cette demi-sphère à la fonction indéfinie devient support d'une collection d'objets. Autant de transformations que de nouveaux usages possibles.

Entièrement réalisés en PU moulé, ces éléments additionnels intègrent dans leur dessin leur système d'assemblage. La ventouse permet de créer de façon simple, robuste et ludique des dispositions inédites.

Comment une addition redéfinit-elle un objet et sa fonction? Comment mettre en forme un élément neutre, non plus dessiné mais dicté par des nécessités de matériau, de mise en œuvre et d'usage?

diane.du.chaxel@gmail.com
www.dianeduchaxel.com

A handle, a base, a lid are not objects made to be used alone. They are conceived in relation to other parts and become functional as soon as they are assembled.

Assembly is a series of elements fixed to an elemental shape which transforms it to create singular objects. This undefined half-sphere becomes the support of a collection of objects. As many variations as new possible uses.

Entirely made of cast polyurethane, these additional elements include their connection system in their drawing. The suction pads create unusual arrangements in a simple, robust and playful way.

How can a small addition redefine an object and its function? How to shape a neutral element, not drawn but dictated by the necessities of material, implementation and use?



T360/C3 Précédemment, j'avais abordé le thème du mouvement dans le contexte du mobilier de café en concevant une table dotée d'un système rotatif. Pour mon travail de diplôme, j'ai décidé de compléter ce projet par une chaise correspondante. Sa structure, comme celle de la table, combine pièces moulées et pièces standards tout en gardant une esthétique volontairement épurée afin de s'accorder au décor de n'importe quel café. Dans cette deuxième partie de projet, ma réflexion s'est concentrée sur la maniabilité, l'empilage, le poids, les matériaux et leur mise en œuvre.

Au travers de cet objet, je me suis lancée un véritable défi. Un défi technique et logistique mais surtout un défi d'échelle. Avec **T360/C3**, j'expérimentais pour la première fois le design de mobilier et une logique de production de masse.

s.duquesne@hotmail.com

www.s-duquesne.com

Previously, I had worked on the theme of movement in the context of café furniture by conceiving a rotating table. For my diploma project, I decided to complete this work with a corresponding chair. Its structure, like the table, combines cast and standard pieces while keeping deliberately simple aesthetics in order to match any café's decor. In this second stage of the project, I focused on manoeuvrability, stacking, weight, materials and production.

Through this object, I truly challenged myself. A technical and logistical challenge but also a matter of scale. With **T360/C3**, I experienced for the first time furniture design and mass production thinking.



Cold Pot / Stones Place C'est en observant les relations entre naturel et artificiel que j'ai développé des objets domestiques qui questionnent cette notion et nos usages. Les techniques ancestrales, les observations scientifiques, les expériences sont des leviers qui inspirent largement ma pratique afin de soutenir ma démarche. J'ai réalisé deux objets qui mettent en valeur les matériaux naturels. L'un en terre cuite, aluminium et eau, rafraîchi l'air tandis que l'autre en granite et système de chauffage, emmagasine la chaleur pour la diffuser lentement. Leur design ne relève pas leur fonction, c'est le matériau qui détermine la forme, ce qui leur confère un statut équivoque.

thibaultfaverie@gmail.com

www.thibaultfaverie.tumblr.com

By observing the relationship between the natural and artificial I developed domestic objects which question this notion and our customs. Old techniques, scientific observations and experiments were my main inspiration, thus largely support my approach. I realised two objects enhancing the value of natural materials. A piece in terracotta and aluminum cooling the air with the help of water, and a heating system in granite that stores heat to then diffuse it slowly. Their design does not follow their function, rather it is the material that determines the shape and creates an ambivalent appearance.



Two Faces Mon Projet de Master est né d'une collaboration avec une usine allemande d'anodisation et de traitement d'aluminium. J'ai été inspiré par les râteliers sur lesquels ils stockent les profilés de six mètres de long avant leur traitement ultérieur. L'objectif était d'utiliser uniquement les profils disponibles en stock et de profiter des installations qu'ils m'offraient en termes de traitement de surface et d'usinage.

J'ai conçu une étagère avec une longueur de portée extraordinaire qui utilise plusieurs détails des profils existants et qui peut être assemblée avec quelques boulons et un clip.

C'était à la fois stimulant et passionnant d'adapter ces profils à un autre contexte et d'en faire quelque chose de nouveau et de complètement différent de leur fonction originelle.

philipp@grundwiebodendesign.de
www.grundwiebodendesign.de

My Master Project arose from a collaboration with a German factory for anodising and processing aluminum. I was inspired by the storage racks where they store the raw, six meters long aluminum profiles for subsequent treatment. The aim was to use only available profiles which the factory has in stock and take advantage of the facilities they offered me in terms of machining and surface treatment.

I have designed a shelf with an extraordinary span length that benefits from several details of the existing profiles and which can be assembled with few bolts and a clip mechanism.

It was both challenging and exciting to adapt these profiles to another context and create something new out of them which is completely different from their original specific purpose.



Dish Dish est une collection d'ustensiles pour cuisiner et servir les plats à table. Elle se compose de trois casseroles en aluminium et de leurs couvercles avec revêtement céramique, une poignée amovible et trois dessous-de-plat. L'ensemble est empilable afin d'optimiser le rangement. L'objectif principal de *Dish* est de rendre l'expérience culinaire à la fois agréable et efficace.

Ce projet m'a permis de travailler avec une usine de moulage sous pression en Chine. Une expérience extrêmement intéressante puisque j'ai réellement pu inscrire mon projet dans un processus de production de masse. Via cette usine, j'ai également eu l'occasion d'évoluer avec des ingénieurs et de discuter du design d'un point de vue technique.
kaixi.he@gmail.com

Dish is a collection of cookware for cooking and serving dishes on the table. It consists of three aluminum pots and lids with ceramic coating, a removable handle and three serving trivets. The whole set is stackable for storage. The primary aim of *Dish* is to give an efficient and a pleasant cooking and dining experience.

In this project, I had the chance to work with a die casting factory in China. It was a good experience since I was able to see and learn how my design was realised in a mass production process. And it was interesting to evolve with engineers discussing the design from a technical and manufacturing perspective.



Grid est un système de sièges pour l'aéroport, permettant des arrangements flexibles de différents modules tels que les sièges, les accoudoirs, tables ou séparateur d'espaces. Utilisant une technologie de production de siège de voitures, ces pièces sont principalement constituées d'un noyau de mousse semi-rigide rembourré, tandis que la rigidité de la structure est donnée par la base en une grille métallique sur mesure. *Grid* permet des arrangements plus souples que les systèmes conventionnels avec traverse et se réfère à la variété du mobilier d'aéroport permettant de passer le temps en attendant son vol, allant des chaises longues aux cabines de travail, en passant par des sièges pour la sieste.

mail@felixklingmueller.de
www.felixklingmueller.de

Grid is an airport seating system, allowing flexible arrangements of different modules such as seats, armrests, tables or space dividers. Using a technology from car seat production, these parts are mainly made of an upholstered semi rigid foam core, while the structural strength of the piece is given by the base made of a customised metal grid. *Grid* allows more flexible arrangements than the conventional beam seating systems and refers to the variety of seating furniture contemporary airports offer to spend waiting time, ranging from lounge chairs and working booths to sleeping seats.



Headphone Un objet pour écouter le son lors de vos déplacements. Pas d'histoire derrière ce projet. Les casques audio finissent toujours brisés. La manière importe peu, une pièce fait toujours défaut dans le système.

Un produit est avant tout un système. Afin de faire un système opérationnel, chaque élément devait être pensé avec la même attention. Qu'il s'agisse de la bande de serrage, des écouteurs eux-mêmes, du câble, du pliage du casque, chaque étape peut insérer une zone de fragilité. Le casque devait être de taille réduite, léger, suffisamment solide pour être transporté au fond d'un sac sans protection.

Une recherche a été menée sur les produits fabriqués par le passé, le présent, pour déterminer ce qu'il était possible d'apporter, et également d'observer les nouveaux développements, par exemple d'intégrer un câble à connexion magnétique.

Le système devait pouvoir être réparé facilement par des pièces clipsées en cas de rupture des pièces électroniques.

Au final, le projet est une paire de haut-parleurs tenue sur la tête par une lampe d'acier ressort. Les connecteurs magnétiques de chaque côté permettent à l'utilisateur de partager leur musique avec un lecteur portable.

maxence.ldg@orange.fr

A device to hear the sound when you're on the go. No story behind this project. Headphones always get broken. No matter how the break, there is always a part that fails in the system.

A product is a system. To make a good system, every part needs to be thought on the same level. Whether it be about the hoop, the headset, the jack cable, the folding engine, every step can create fragility. The headphone needed to be small, light and strong enough to be carried without any clutch bag.

Research was conducted on both products which have been created in the past and those being made today. I tried to analyse what I could bring, also by looking for new development, for example by integrating a magnetic cable connector.

The system needed to be easily repairable by clipping parts if something happened to the electronic parts.

At the end, the project is a pair of speakers fastened on the head by a spring steel band. The magnetic connectors on both sides allow users to share the music from the same music player.



LikeTheTime J'ai été toujours fasciné par la lumière et ses effets. A travers mon projet, j'ai voulu explorer l'emploi de la lumière et donc j'ai créé une lampe dont la lumière s'adapte à différentes situations.

En même temps, j'ai voulu créer une interaction, une relation directe entre l'objet et celui qui l'utilise. Le but c'est donner à la personne l'opportunité de changer le type de lumière en transformant directement la lampe.

A travers ces idées et une simple considération du contexte domestique, j'ai réalisé *LikeTheTime*: une lampe suspendue qui peut changer sa forme en passant d'un cercle à une ligne. Le changement de la forme conduit à un changement de la lumière et à l'extension de la surface d'éclairage.

Ce projet a été un défi qui m'a amené à travailler différents concepts, idées, solutions, techniques et de faire plusieurs essais.

diegolucchini@gmail.com

I've always been fascinated by light and its effects. With my work I wanted to explore the use of light and push the idea of a lamp that can adapt the light provided to different situations.

At the same time another goal was also to create an interaction, a direct relation of use between the object and the user. I wanted to give the person the opportunity to change the type of light by directly transforming the lamp.

Starting from these ideas and from a simple consideration about domestic context I designed *LikeTheTime*: a suspension lamp that can change shapes from a circle to a line. The change of shape leads to a change in the light and to an extension of the illuminated area.

The project has been a challenge that led me to work between concepts, ideas, technical solutions and several trials.



Watermelon Works En 1964, l'auteur américain Richard Brautigan écrivit une nouvelle, «In Watermelon Sugar», à propos d'un monde imaginaire où les habitants construisent leur environnement uniquement avec les matériaux qu'ils trouvent autour d'eux. Les pierres proches sont recueillies, le bois récolté vient de la forêt à proximité et le sucre provenant des pastèques est fondu et travaillé en diverses formes. Mon travail est inspiré et motivé par cette atmosphère et cette réalité poétique dans un monde fictionnel.

Le design résultant, conçu à partir de pierres, de bois et de sucre locaux, explore la temporalité et la variabilité des matériaux qui existent en différents états.

Le sucre est un matériau fascinant, capable de prendre des formes très diverses. Mes expériences m'ont amené dans plusieurs directions et ont généré de nombreuses questions : est-ce que le sucre peut être utilisé pour des objets domestiques et de la vie courante ainsi que pour le mobilier ? Que se passera-t-il et comment ces objets évolueront physiquement au cours du temps ? Combien de temps dureront-ils ? Est-ce que des objets qui évoluent aussi rapidement peuvent nous amener à réfléchir sur la nature des choses ?

chachibangbang@gmail.com
www.chachibangbang.tumblr.com

In 1964, American author Richard Brautigan wrote a short fictional novel, “In Watermelon Sugar”, about an imaginary world whose inhabitants construct their lives with only the materials they have around them. Stones are gathered, wood is harvested from the nearby forest, and sugar from watermelons is boiled and worked into numerous forms. My work is inspired and motivated by the atmosphere and poetic realities of this fictional place.

The resulting designs, crafted from local stone, wood and sugar, explore the temporality and changeability of materials that exist in different states.

Sugar is a fascinating material, capable of taking many forms. My experiments led me in many directions and generated many questions: can sugar be used for domestic objects, furniture, products? What happens when these objects physically shift and change over time? How long will they last? Can products that change as quickly as we do cause us to reflect on the nature of things?



Barista La cafetière italienne a espresso qu'Alfonso Bialetti a inventé en 1933 est l'un des objets les plus réussis jamais produits industriellement et il a déjà été réinterprété par différents designers. Je voulais concevoir ma propre version en gardant le principe de Bialetti et apporter des améliorations autour de son utilisation. La plupart des cafetières italiennes ont un petit fond, qui est exclusivement conçu pour les brûleurs à gaz italiens. J'ai augmenté la surface inférieure, ce qui la rend également appropriée pour de plaques électriques ou à induction et protège la poignée de la chaleur. La longue partie haute permet de viser facilement des petites tasses à espresso et évite de laisser échapper des gouttes. En outre, j'ai travaillé sur le mécanisme d'ouverture, qui est facile à utiliser, même d'une seule main.

mail@maxneu.com

www.maxneu.com

The Italian stovetop espresso maker Alfonso Bialetti invented in 1933 is one of the most successful industrially produced items ever and was reinterpreted by various designers. I wanted to design my own version by keeping the Bialetti principle and making improvements around its use. Most Italian coffee makers have a small bottom, which is exclusively designed for Italian gas burners. I increased the bottom surface, which makes it also suitable for electric or induction cooktops and protects the handle from heat. The high top part demands a big pouring angle, which helps to aim at small espresso cups and avoids dripping. Additionally I worked on the opening mechanism, which is easy to use, even with one hand.



Brass Ensemble Mon projet de diplôme consiste en deux lampes, un lampadaire et une lampe de table. Le projet a été inspiré par l'instrument le trombone, et en particulier par l'extension de la coulisse.

En prenant en considération l'air comme l'élément qui change la note musicale, mon projet a été basé sur la traduction de ce mécanisme en faveur du réglage de la hauteur de la lampe par un système pneumatique low-tech, composé d'une valve à air et d'un piston.

D'un point de vue esthétique, les deux lampes sont liées à la famille des instruments à vents par le matériau choisi, laiton poli, et par plusieurs détails de construction.

De ce projet, j'ai retiré l'apprentissage d'un matériau jamais utilisé avant, le fait d'avoir pu travailler avec un système pneumatique en le simplifiant, et le plaisir de jouer avec des détails esthétiques en dehors de leur fonctionnalité.

giulio.moore@sunrise.ch

My diploma project consists of two lamps, a floor lamp and a table lamp. From the beginning the project was inspired by the trombone instrument, and more particularly by the extension of its slide. Taking in consideration the air as the element that changes the musical note, my project was based on the translation of this mechanism for the height variation of the lamps by a pneumatic low-tech system, composed of an air valve and a piston. From the aesthetic point of view the lamps are linked to the family of wind instruments by the choice of material, polished brass, and several construction details.

From this project I gained knowledge of a material I had never used before, the pleasure to work with a pneumatic system by simplifying it, and the pleasure to play with several aesthetic details, sometimes outside of their functionality.



Carré anglé Cette collection composée d'une montre, une parure, un bracelet et une bague est née de la volonté de créer une structure mobile tridimensionnelle articulée.

L'objectif poursuivi à travers ce travail était d'améliorer l'articulation traditionnellement utilisée pour les bracelets de montres en y apportant un effet tridimensionnel, tout en jouant avec l'effet graphique produit par les carrés anglés de différentes hauteurs.

La structure est constituée de carrés anglés en laiton appliqués sur une trame en caoutchouc perforée au jet d'eau. Ces éléments sont faciles à insérer lors du montage et peuvent être remplacés aisément. La montre possède un système à glissière mobile qui permet une intégration parfaite au sein des carrés anglés. Tous les objets ont un fermoir simple qui assure une mise de longueur facile et un confort d'utilisation.

xavier@xjc.ch
www.xjc.ch

This collection comprising of a watch, a necklace, a bracelet and a ring was conceived out of the desire to create a three-dimensional articulated structure.

Throughout this work, the key objective was to improve the articulation traditionally used in watch bracelets. This was achieved by the underlying structure whilst also playing with the effect produced with the graphic effect created by the angled squares at different heights.

The structure is comprised of brass angled squares, applied on water-cut rubber. These elements are simple to insert during installation and can be replaced easily. The square links are effortlessly inserted during assembly and can be easily replaced. The watch has a mobile zip system which can be seamlessly integrated amongst the angled-squares. All the objects include a simple fastening, which ensures comfort and easily adaptable length.



Handustry Ce projet montre une alternative à l'usage systématique et parfois non justifié de l'industrie à travers certains de ses objets types (radio, lampe-torche...), et de son matériau principal: le plastique. J'ai ainsi cherché à m'approprier le processus industriel pour finalement m'en détacher, et me rapprocher d'un moyen de production plus abordable et instantané, manuel et archaïque, à partir d'un thermoplastique non-toxique: le Capa™ (polycaprolactone). Les moules sont sculptés avec des gouges dans du bois, dans lesquels est ensuite compressé le plastique, fondu dans un simple four.

Ce projet m'a permis de développer des idées personnelles sur notre rapport à l'industrie et de les placer dans un contexte réel, fortement inspiré de l'univers de l'autoproduction et de l'auto-distribution
arthur.raby@gmail.com
www.arthurraby.com

This project demonstrates an alternative to the systematic and sometimes unjustified use of industry, through some of its type goods (radio, torch...), and its main material: plastic. I thus sought to appropriate the industrial process to finally detach from it and get closer to a more accessible and instantaneous means of production, manual and archaic, using a non-toxic thermoplastic: the Capa™ (polycaprolactone). The moulds are carved in wood with gouges, in which the plastic, melted in a normal oven, is then compressed.

This project allowed me to develop personal ideas about our relation to the industry, and to place them in a real context, strongly inspired by the world of self-production and self-distribution.



Boxes *Boxes* est inspiré par une image qui montre un homme qui construit son lit avec deux boîtes et un panneau. Je suis très fascinée par ce style minimaliste. J'ai donc créé cette collection de meubles pour faire un système qui peut s'adapter à toutes les situations en restant inchangé. Ce système se compose de diverses caisses qui peuvent être ajustées aux besoins d'un utilisateur. Fabriquée en aluminium, en bois d'érable, en Plexiglas et en plastique recyclé, la collection peut être mélangée et combinée.

Il s'agit d'une recherche sur la fonction et le matériel. J'ai appris à traiter les différents matériaux de manières diverses. Le résultat final donne un look proche du collage de matières et de couleurs. Et c'est leurs dimensions qui les rendent ainsi cohérents. Dès lors, chaque pièce peut être considérée comme un objet individuel, mais aussi une partie du système.

sujcsu@gmail.com

www.sujungcheng.site11.com

Boxes are inspired by an image that shows a homeless person building his bed with two storage boxes and chipboard. I was fascinated by this minimalist style. So I created this box furniture collection to cope with all changes by remaining unchanged. This transforming furniture system consists of various boxes that can be adjusted to a user's needs. Made from aluminum, maple wood, Plexiglas and recycled plastic, the collection can be playfully mixed and matched.

It is a research of function and material. While designing these boxes, I learned to treat different materials in different ways. The final result gives a look almost like a collage of materials and colours. And what makes them look coherent is only their dimension. So each piece can be regarded as an individual object but also as part of the system.

**MASTER
OF ADVANCED
STUDIES
DESIGN
ET INDUSTRIE
DU LUXE**

Responsable
Scott de Martinville Augustin

Jury de diplôme externe
Granier Chantal, Paris
Stadler Robert, Paris
van Rooijen Jeroen

Professeurs
Brunner Thilo
Gaillard Alexandre
Heiz André-Vladimir
Perrenoud Xavier
Wegmüller Julien

Intervenants
Dias Ligia, Paris
Le Moigne Nicolas
Schwamkrug Christian,
Zell am See
Taylor Alexander, Londres
Wood Bethan Laura, Londres

Assistants
Krüger Fiona
Lefebvre Philippe-Albert



Dynamic Tables (collaboration avec de Sede) En travaillant en partenariat avec l'entreprise Suisse de Sede, j'ai été inspirée par la façon dont de Sede utilise des concepts ludiques dans un contexte lié au luxe. Avec ce projet, je voulais créer une table basse amusante et dynamique qui pourrait s'intégrer dans la collection de de Sede. J'ai pris le sofa DS-600 comme point de départ, un sofa qui peut être configuré selon la forme et la taille que l'on désire. Je voulais que les clients de de Sede puissent manipuler mes tables pour créer une variété d'arrangements.

La table est dynamique et interactive, développée pour s'adapter à n'importe quelle pièce ou configuration selon ses envies. Ce travail m'a permis d'élaborer un véritable programme avec différentes tailles d'éléments et différents matériaux, tous compatibles entre eux.
arciniegas21@hotmail.com

While working in partnership with Swiss company de Sede, I was very interested in the way de Sede uses playful designs in a luxurious context. With this project I wanted to create a fun and dynamic coffee table that would fit in the de Sede design line. Using the DS-600 sofa as my inspiration, a sofa you can configure in any size or disposition you feel like, I wanted to give the user freedom to arrange these tables into any configuration.

The tables are dynamic and interactive, designed to adapt themselves to any room arrangement or into configurations that suit your mood. This work has allowed me to create a real programme with elements coming in different sizes and materials, all compatible with each other.



Sofa Fan (collaboration avec de Sede) Ce travail est le prolongement d'un atelier en collaboration avec l'entreprise helvétique de Sede reconnue pour ses meubles en cuir de haute qualité. Lors de ma visite à la manufacture, j'ai été séduite par les différents aspects du cuir, brut et souple à la fois.

Mon canapé y puise son esthétique. Donnant l'illusion d'être issu d'une seule grande et large pièce de cuir. Un jeu d'épaisseurs où la sensualité du pli sublime la matière.

Les accoudoirs et le dossier s'inscrivent dans la même courbe, générant un plissé généreux empreint de douceur. Ces plis de cuir sont formés et maintenus par le piétement : 4 pièces en fonte d'aluminium qui portent la structure et pincent la matière souple.

sbourny@gmail.com

My project started during a workshop with de Sede, a Swiss furniture manufacturer, famous for their craftsmanship in working with leather. During the visit of the manufacture, leather as a raw material attracted me a lot.

My sofa draws its inspirations from the different treatments of leather. Sometimes rigid or supple, it gives the impression that it is made from one piece of material.

Armrests and backrests are linked in the same curve with generous and soft folds. The four legs support the structure and pinch the material to create folds.



Essenz-Snowshoes (Collaboration avec Zai)
Grâce à un procédé industriel simple qui utilise les plis et les emboutissages sur des plaques d'aluminium, la raquette à neige pour la marque de ski de luxe Zai est extrêmement légère,

Une recherche approfondie, ainsi que des maquettes ont été réalisées. Le procédé de « test et d'essai » a été déterminant. Nous avons étudié différentes méthodes de conception afin de rendre le métal aussi léger et résistant que possible.

Notre choix pour le produit *Essenz Snowshoes* s'est porté sur l'aluminium, un des matériaux les plus importants exportés durant les années 1930 en Suisse. Le corps de la raquette à neige est une feuille d'aluminium pliée, trouée et emboutie afin de donner un effet de légèreté autant visuel que physique, tout en gagnant en rigidité.

Les deux parties en acier qui connectent le corps à la partie supérieure, sont rivetées et soutiennent les fixations de la raquette. Une anodisation noire a été effectuée sur la surface de l'aluminium, ce qui lui donne plus de rigidité ainsi qu'une protection contre la corrosion.

Le produit *Essenz Snowshoes* sera présenté comme une première ébauche du développement pour la raquette à neige Zai. C'est un premier prototype pour ce projet.

romain.deleury@gmail.com

A snowshoe for the luxury ski brand Zai that is extremely light made from simple industrial punched and folded aluminium sheets.

In-depth research was performed, many mock-ups were built, and during the process "test and trial" proved crucial. We studied different methods to treat the metal to make it as light and resistant as possible.

The choice of material for *Essenz Snowshoes* was aluminium, one of the most important Swiss exports in the 1930s. The body consists of aluminium sheets that have been folded, pierced and punched to give visual and physical lightness in addition to enhanced rigidity.

The two side parts are made of steel to hold the binding and are riveted together with the front part of the shoe. The aluminium surfaces are anodised black, hardening the aluminium and protecting against corrosion.

Essenz Snowshoes will be presented as a start of the development for Zai snowshoes. They are first prototypes for this project.

(avec Emelie Lundquist)
Romain Deleury



Core Axe (Collaboration avec Zai) La hache *Zai Core Axe* est constituée d'un manche et de deux lames interchangeables. Le manche rectiligne ressemble à un tomahawk, il est fait de différentes couches de fibre de carbone et de bois de frêne. La construction du manche à partir de couches superposées de différents matériaux est inspirée par le processus de fabrication des skis de l'entreprise Zai à Disentis (Suisse) qui utilise des matériaux de construction bruts et contrastés. Le manche a été affiné pour être fin et léger, ce qui génère un meilleur élan et un mouvement plus efficace pour couper un arbre ou une bûche.

Les lames sont faites à partir d'acier de carbone à haute définition et sont forgées. Elles peuvent être changées facilement en utilisant le système intégré prévu à cet effet qui est sécurisé et permet l'attachement de la lame ainsi qu'un aiguisage facile et un transport plus sûr. Chaque lame a différentes fonctions, l'une sert à abattre les arbres l'autre à couper des bûches.

La hache *Zai Core Axe* est le compagnon indispensable pour la montagne, pour le chalet ou pour un trek.

info@kacperhamilton.com
www.kacperhamilton.com

The *Zai Core Axe* consists of a helve and two interchangeable heads. The straight shaft helve resembles a tomahawk, made from a sandwich of carbon fibre and ash wood. The layering construction is inspired by Zai's process and philosophy of making skis using raw and contrasting materials in Disentis – Switzerland. The helve has been refined to be slim and lightweight; thereby generating greater striking momentum and more efficiency when cutting or splitting wood.

The heads are made from forged high carbon steel. They can be changed using the integrated quick release system; this allows for secure head attachment, easier sharpening and safer transportation. Each head has a different function, one is for felling trees and the other for splitting logs of wood.

The *Zai Core Axe* is a quintessential companion for the mountains, in the chalet or on a trek.



AP Puzzle (collaboration avec Audemars Piguet) Les huit pièces du casse-tête forment le logo AP. Un exercice d'introduction au monde de l'horlogerie, l'assemblage demande l'utilisation de pinces de précision, d'un tournevis, d'un monocle et de vis d'horloger. Le puzzle est contenu dans une boîte en chêne et cuir piqué. Les pièces de métal ont été découpées et gravées au laser dans des plaques d'acier. Le projet m'a beaucoup appris à ce qui a trait aux plans techniques et aux tolérances.
erika.jiang@gmail.com

By assembling and screwing together the eight separate pieces that compose the AP logo the user discovers the world of watch-making. The puzzle set comes in an oak wood and saddle stitched leather box with tweezers, an eye loupe, a screwdriver and a set of screws. All the puzzle metal pieces were laser cut and engraved. I learned a lot in dealing with technical plans and tolerances to make everything fit together.



Slice L'interaction des mains avec les objets m'a inspiré un système de fermeture astucieux que j'ai appliqué à la montre. Mon système se distingue par une entaille d'un quart de cadran dans le boîtier qui permet de fermer le bracelet d'un geste simple et rapide

L'idée de réaliser une montre m'est venue après avoir découvert le monde de l'horlogerie, grâce à des contacts avec des professionnels. Ainsi, je peux développer une vision nouvelle qui casse certains codes de la création horlogère en utilisant au mieux ma formation de designer, ma créativité artistique et ma minutie.

gionibek.kudaibergen@gmail.com

www.gionibek.deviantart.com/gallery

Interaction between hands and objects has inspired a clever lock system, which I applied to the watch. My system distinguishes itself by a quarter-dial gash in the watch case which allows one to fasten the wristband in a simple and quick way.

The idea of developing a watch came to me after discovering the world of watchmaking, thanks to contacts with professionals. In that manner, I can come up with a new perspective which breaks with certain typologies of watchmaking by using at its best my training as a designer, my creativity and my thoroughness.



Petrifications *Petrifications* est un projet qui est en germe dans mon esprit depuis quelques années et qui me permet de concilier mon intérêt pour le design et le goût de la littérature que j'ai pu développer lors d'études de lettres modernes à l'Université. Il m'a été inspiré par ma propre expérience de lecteur qui, interrompu dans sa lecture, laissait trop souvent son livre ouvert sur une table ou à même le sol à la page qu'il était en train de lire. Cinq formes géométriques triangulaires de dimensions variées, en pierres de natures différentes, constituent une collection de marque-pages.

Le choix de matériau a tout d'abord été motivé par la volonté de faire écho au « papier marbré » des reliures des livres anciens. Il procède ensuite d'un désir de détourner de son utilisation actuelle un matériau trop souvent cantonné aux pierres tombales ; de redonner une certaine noblesse au marbre dont on fit autrefois les temples et les palais, en le faisant entrer dans nos maisons par la grande porte
k.j.lukasik@gmail.com

Petrifications is a project which has been on my mind for some years and which allows me to reconcile my interest in design with that for literature I had the opportunity to develop while studying it at university. It was inspired by my own experience as a reader who, when interrupted in his reading, too often left his book opened at the page he was reading, on a table or on the floor. It is a collection of five triangular geometrical forms of several different dimensions, made of various kinds of stones, and destined to be used as bookmarks.

The choice of this material was first prompted by a will to echo the “marbled paper” used for the covers of old books in traditional bookbinding. It then also originates from a wish to divert this material, which is too often limited to tombstones, from its common use; to give back its nobleness to marble – that used to be the stone temples and palaces were made of – and to usher it into our homes through the front door.



Essenz-Snowshoes (Collaboration avec Zai)
Grâce à un procédé industriel simple qui utilise les plis et les emboutissages sur des plaques d'aluminium, la raquette à neige pour la marque de ski de luxe Zai est extrêmement légère,

Une recherche approfondie, ainsi que des maquettes ont été réalisées. Le procédé de « test et d'essai » a été déterminant. Nous avons étudié différentes méthodes de conception afin de rendre le métal aussi léger et résistant que possible.

Notre choix pour le produit *Essenz Snowshoes* s'est porté sur l'aluminium, un des matériaux les plus importants exportés durant les années 1930 en Suisse. Le corps de la raquette à neige est une feuille d'aluminium pliée, trouée et emboutie afin de donner un effet de légèreté autant visuel que physique, tout en gagnant en rigidité.

Les deux parties en acier qui connectent le corps à la partie supérieure, sont rivetées et soutiennent les fixations de la raquette. Une anodisation noire a été effectuée sur la surface de l'aluminium, ce qui lui donne plus de rigidité ainsi qu'une protection contre la corrosion.

Le produit *Essenz Snowshoes* sera présenté comme une première ébauche du développement pour la raquette à neige Zai. C'est un premier prototype pour ce projet.

lundquist.emelie@gmail.com

A snowshoe for the luxury ski brand Zai that is extremely light made from simple industrial punched and folded aluminium sheets.

In-depth research was performed, many mock-ups were built, and during the process "test and trial" proved crucial. We studied different methods to treat the metal to make it as light and resistant as possible.

The choice of material for *Essenz Snowshoes* was aluminium, one of the most important Swiss exports in the 1930s. The body consists of aluminium sheets that have been folded, pierced and punched to give visual and physical lightness in addition to enhanced rigidity.

The two side parts are made of steel to hold the binding and are riveted together with the front part of the shoe. The aluminium surfaces are anodised black, hardening the aluminium and protecting against corrosion.

Essenz Snowshoes will be presented as a start of the development for Zai snowshoes. They are first prototypes for this project.

(avec Romain Deleury)
Emelie Lundquist



Bricks (collaboration avec Baccarat)

Travailler les classiques est toujours un exercice qui s'avère difficile.

Lors de ce mandat, il nous a été demandé de réinterpréter un vase de la gamme Baccarat. Notre objectif a alors été d'être radical et audacieux. Le cristal est un matériau luxueux et fragile alors pourquoi ne pas jouer avec et le désacraliser ?

Notre vase s'inspire du mouvement artistique Memphis et des jeux de construction. Une fois coupé en tranches et en y intercalant des éléments entre chaque niveau, il prend une toute autre allure, aux proportions modifiées. Une série de bâtons en matériaux divers permet de jouer avec cette composition.

La difficulté a été rencontrée lors de l'exécution des vases. Il nous a fallu adapter leur géométrie en fonction des outils industriels.

aurelie.mathieu@yahoo.fr

www.aureliemathieu.com

Working on the classics is always a complicated exercise.

With this order, we were asked to reinterpreted a Baccarat vase. Our objective was to be radical and audacious. Crystal is a luxurious and fragile material, so why not play and desecrate it?

Our vase is inspired by the Memphis artistic movement and construction games. Once cut in several slices and with elements slid between each level, it acquires a whole different aspect, with distorted proportions. A series of cut out rectangular pieces of different materials allows a game to be played with this composition.

A difficulty was met while producing the vases. We had to adapt their shapes to the possibilities offered by the machines.



Tri-Folds (collaboration avec de Sede) Lors d'un workshop avec la marque Suisse de Sede, nous avons pu manipuler et observer longuement le cuir, matériau de prédilection de ce fabricant de mobilier. J'ai trouvé intéressant de jouer avec la beauté des plis et la sensualité de cette matière. J'ai conçu le canapé autour de ce motif qui constitue les accoudoirs. Les plis ne sont pas seulement esthétiques, on peut y glisser des magazines, des livres et cacher des objets.

La sélection de l'objet par de Sede à partir des croquis et maquettes m'a permis de développer le canapé jusqu'au prototype. Pendant plusieurs mois, j'ai pu découvrir toutes les étapes nécessaires pour concrétiser ce projet par le biais de rendez-vous réguliers avec l'entreprise. Conception de la structure, choix des mousses, sélection du tissu, tout un ensemble qui agrémenté ce projet et qui fut une véritable expérience enrichissante.

camillepaillard@me.com
www.camillepaillard.com

During a workshop with the Swiss brand de Sede, we were able to manipulate and observe leather, the signature material of this furniture manufacturer. I thought that it was interesting to play with the beauty of the folds and the sensuality of this material. I designed the sofa around the pattern constituted in the armrests. The folds are not only aesthetic, we can slide magazines or books in it and hide some objects.

The selection of the object by de Sede from my sketches and models allowed me to develop the sofa to a prototype. For several months I was able to discover all the steps needed to realise this project through regular appointments with the company. Structure design, choice of foam, fabric selection, a range that compliments this project and that was a really rewarding experience.



Fur Pets (collaboration avec Copenhagen Fur) Quand j'étais enfant, j'avais l'habitude de m'attacher affectivement à des objets bien étranges. Pendant des années, ayant grandi dans une forêt, j'ai gardé deux vis dans ma poche, prétendant qu'elles étaient mes amis, trouvant du réconfort en sachant qu'elles étaient là, et que je n'étais pas seule. C'est de là que *Fur Pets* est né.

La connexion fut instantanée : en manipulant et caressant des échantillons de fourrure dans mes mains, en imaginant à quoi elles pouvaient ressembler lorsque les animaux étaient toujours en vie et comment ils seraient devenus, j'ai commencé à m'y attacher.

Il était donc clair pour moi que ces fourrures devaient devenir des compagnons de notre vie quotidienne d'une façon ou d'une autre, et les imaginer en tant que gants marionnettes m'a semblé être un excellent compromis.

Ils vous accompagnent, vous divertissent tout en vous gardant au chaud. Ils obtiennent une seconde vie, une chance de faire sourire quelqu'un.

b.pozzodiborgo@gmail.com
www.bettinapozzodiborgo.com

When I was a child, I used to get emotionally attached to really strange objects.

For years, having grown up in an isolated forest, I kept two screws in my pocket, pretending they were my friends, getting comfort in knowing they were here with me, and I wasn't completely alone. This is where *Furs Pets* started.

The bond was created instantly: I took the samples of fur in my hands, caressed them, imagined how they used to be, treated them as though they were still alive: I started to get attached.

It was therefore clear to me that they had to become companions of our daily life some way or another, and making them into glove puppets was the way to go.

They accompany you, keep you entertained whilst keeping you warm. They get a second chance at life, at making someone smile.



Rope Tool (collaboration avec Zai) Durant la visite de l'entreprise Zai, nous avons découvert leur univers que j'ai beaucoup aimé, l'aspect très brut de leurs skis et la recherche d'une extrême efficacité m'ont inspiré pour mon projet. Une chose qui a attiré mon attention est le fait qu'ils doivent toujours transporter leur tournevis dans leurs chaussures de ski pour ne pas risquer de se blesser en cas de chute.

J'ai donc décidé de réaliser un set d'outils rétractables utilisant les mêmes composants que leurs skis. S'inspirant d'outils archaïques, ils sont faits en trois parties, le manche, l'outil, et la corde pour les maintenir ensemble.

21l.rodriquez@gmail.com

During the visit of the Zai factory we discovered their universe which I really liked. The rough aspect of their skis and search for extreme efficiency inspired me for my project. One thing that caught my attention is the fact that they were always carrying the screwdriver in their ski shoes to avoid injuries while skiing.

I then decided to make a set of retractable tools using the same components as you can find in their skis. Based on archaic tools, they are composed of three pieces; the handle, the tool and the rope to join them.



Gloves (collaboration avec Audemars Piguet)

Les gants ont été conçus pour faciliter l'entretien des montres Audemars Piguet. Chaque étape du processus est assistée par une des facettes du gant. Le matériau principal: le cuir, facilite l'adhérence pour maintenir la montre et le chiffon intégré au gant sert au nettoyage des poussières éventuelles.

charlottesunnen@gmail.com

www.charlottesunnen.com

The gloves were designed to mimick the full range of gestures that an owner makes use of when maintaining his watch. Each step in the process is assisted by one of the glove's facets. The main material, leather, facilitates the grip while holding the watch and the cloth built into the gloves assists the user in the polishing phase.



Swiss Spectacles L'idée de travailler sur le thème de la lunette est née lors de la conception d'un projet antérieur, basé sur les propriétés des matériaux ainsi que la précision. Le projet consiste en une monture adaptée à la réception d'un écran solaire, lequel accentue une protection générale, tout en redéfinissant l'impact esthétique. Le résultat escompté est de générer une élégance non conventionnelle de par la fusion des styles opposés.

Sauf son aspect fonctionnel, une monture est jugée de par sa capacité à se marier aux traits de son porteur. Dans un contexte où la moindre modification stylistique engendre une perception différente de l'objet, tenter l'union de deux styles différents s'est avéré être le défi.

olivier_raymond@me.com
www.olivierraymond.net

The inception for an eyewear project began while working on a prior project based on material properties and precision. The idea is based on a specially conceived frame able to receive a solar shield that accentuates general protection, while redefining the aesthetic impact. It is all about trying to bond opposite styles in a way that would be unconventionally elegant.

Apart from its functional aspect, an eyewear design is solely judged on its ability to espouse the wearer's features. In this context, the slightest modification in the design dramatically changes the overall perception. The attempt to unify two opposite styles in a single look proved to be this project's most interesting challenge.



Second Skin (collaboration avec Kopenhagen Fur) *Second Skin* est un ensemble d'orthèses médicales : une attèle pour le poignet, une minerve et une bride de bras faites de cuir naturel et de fourrure de vison. Avec l'usage, le cuir acquiert une patine et se forme à son utilisateur, rendant chaque pièce unique.

Travailler en collaboration avec Kopenhagen Fur fut un grand défi pour moi. La fourrure est un matériau très noble, délicat, mais résistant à la fois. C'est une matière souple, chaleureuse et protectrice. J'ai voulu dessiner des pièces qui tirent profit de ces qualités plutôt que d'utiliser la fourrure de manière purement ostentatoire.

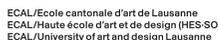
anavarela10@gmail.com

Second Skin is a set of functional medical orthoses: wrist support, cervical collar and arm-sling made of natural tanned leather and mink fur. The series is designed to age well, like a good pair of shoes, slowly acquiring a patina, making it look and feel better day after day, becoming truly yours.

Working with Kopenhagen Fur was a big challenge. Fur is a noble material, delicate and strong at the same time. It is soft, warm and protective. I focused on these qualities, wanting to keep the fur hidden but always in contact with the skin. I was really interested in the fur's tactile and sensorial properties rather than in its ostentatious aspect.

LES PRIX





L'ECAL remercie chaleureusement les nombreux donateurs et sponsors qui ont offert les prix et bourses destinés aux étudiants.

Prix de l'ECAL
CHF 1'000.– (chacun)

Prix décernés à des étudiants diplômés de l'ECAL qui se sont distingués par l'excellence de leur travail
Helge Hjorth Bentsen 58
Mathieu Minguet 117
Jennifer Niederhauser Schlup 188

Prix de l'ECAL (Propédeutique)
CHF 250.– (chacun)

Prix décernés aux étudiants de l'année Propédeutique qui se sont distingués par l'excellence de leur travail et ont obtenu les meilleurs résultats de leur volée
Alexandre Häfeli
Anna Heck

Prix Odette Steinmann
CHF 500.–

Prix décerné à un étudiant qui s'est distingué par son travail dans le domaine de l'Histoire de l'art
Giulio Parini 215

Prix du mérite Helena Zanelli
CHF 400.–

Prix destiné à l'étudiant du Département Communication Visuelle qui a fait preuve d'un important investissement personnel pour atteindre ses objectifs et qui a réalisé des progrès remarquables en cours d'année
Laurence Rasti

Prix visarte.vaud
CHF 1'000.–

Prix décerné à un étudiant du Département Arts Visuels qui s'est distingué par l'excellence de son travail
Maeva Rosset 47

Prix Ernest Manganel
CHF 3'000.– (1^{er} prix)
CHF 3'000.– (2^e prix)

Prix décernés par le jury de la Fondation Ernest Manganel à des étudiants diplômés en Arts Visuels, pour récompenser la pertinence de leurs recherches et la qualité très professionnelle de leur travail de diplôme
Camille Lichtenstern 43
Miguel Meneses 44

Prix BCV
CHF 1'000.–

Prix destiné à récompenser un étudiant du Département Design Industriel qui s'est distingué par la qualité d'ensemble de son travail
Marie Douel 141

Prix BCV
CHF 1'000.–

Prix destiné à récompenser un étudiant de l'Unité de Photographie qui s'est distingué par la qualité d'ensemble de son travail
Louisa Gagliardi 64

Prix de la Banque Raiffeisen
CHF 200.–

Prix destiné à récompenser un étudiant particulièrement méritant
Romain Mader 100

Prix exécal
CHF 500.– (chacun)

Prix destinés à récompenser des étudiants diplômés pour couronner des travaux particulièrement remarquables
Daniele Bortotto 201
Florine Bonaventure 180

Prix BG – Ingénieurs Conseils
CHF 2'500.–

Prix décerné à un étudiant diplômé de l'ECAL auteur d'un projet s'inscrivant dans la prise en compte du développement durable, notamment par ses aspects économiques, environnementaux et sociaux
Lucien Gummy 147

Prix Elinchrom

Prix destiné à récompenser un étudiant diplômé de l'Unité de Photographie qui a réalisé un excellent travail de diplôme
Emile Barret 88
La maison Elinchrom-Profot a également offert un bon de réduction de 25 % sur un achat à tous les diplômés de l'Unité de Photographie

Bourses Fondation Casino Barrière Montreux
CHF 10'000.– (chacun)

Bourses décernées à des étudiants sur le point d'accomplir leur dernière année de cours Bachelor ou première ou dernière année de cours Master. Les étudiants sont choisis en fonction de leurs talents et de leur sens de la créativité
Tobias Nitsche
Michal Florence Schorr

Bourses Walter + Eve Kent
CHF 10'000.– (chacun)

Bourses décernées à des étudiants en Arts Visuels particulièrement méritants dans le domaine de la peinture ou de la sculpture
Nicolas Degrange
Benjamin Husson

Cet ouvrage est publié à l'occasion de l'exposition
« ECAL Diplômes 2012 » du 27 septembre au 6 octobre 2012
à l'ECAL, Renens

Directeur Alexis Geogacopoulos

Responsable de la rédaction Selim Atakurt

Textes les étudiants

Correction en anglais Anne Viscolo Traductions

Design graphique ECAL/Martina Perrin

Fontes Finito de ECAL/Andrea Anner

et Foundry Wilson

Fonte couverture: Afro de ECAL/Sarah Leugger

Photographie ECAL/Nicolas Genta et ECAL/étudiants

Editeur ECAL/Ecole cantonale d'art de Lausanne, 2012

Printed at PCL Presses Centrales SA, Renens

Remerciements

Xavier Duchoud (Directeur adjoint, académique)

Gregory Nagy (Directeur adjoint, finances)

Benjamin Gehrig (Assistant de direction)

Deodaa Tevaearai (Responsable Théorie)

Luc Bergeron / Laurent Soldini (Recherche appliquée & développement)

Fabienne Schalcher / Marion Correvon / Nadia Dalla Libera / Mireille Poffet (Secrétariat)

Jean-Michel Isoz / Karyn Scorrano (Finances)

Yoo-Mi Steffen (Bibliothèque)

Antoine Vauthey (Expositions)

Sandro Bolzoni / Yves Décoppet / Pascal Ospelt / Christophe Mazuyet (Ateliers)

Christian Sommereisen / David Tschudi / Helder Calixto (Informatique)

Robert Dutoit / Antonio Mouralinho (Technique)

Benjamin Plantier (Imprimerie)

Nicolas Coutaz (Préresse)

Francisco Figueirinha / Antonio Pinto (Intendance)

Afin de faciliter la lecture de certains textes,
nous renonçons à l'usage systématique
des formes féminines et masculines pour
désigner les personnes. Il va de soi qu'il s'agit
de femmes et d'hommes.

ECAL/Ecole cantonale d'art de Lausanne
ECAL/Haute école d'art et de design (HES-SO)
ECAL/University of Art and Design Lausanne
5, avenue du Temple, Renens VD
Case postale 555
CH-1001 Lausanne
Suisse
Tel.: +41 (0)21 316 99 33
Email: ecal@ecal.ch
www.ecal.ch