

ECAL

2016

DIPLOMES

PRÉFACE
INDEX DIPLÔMES
BACHELOR
HIGHLIGHTS 2015 – 2016
MASTER
PRIX & BOURSES

5
7
21
141
151
231

ECAI

2016

DIPLÔMES

EMPLOYABILITÉ RIME AVEC CRÉATIVITÉ

Employabilité. Un mot de plus en plus usité et dont la définition sied parfaitement à la philosophie de l'ECAL. Il s'agit en effet de «la capacité d'évoluer de façon autonome à l'intérieur du marché du travail, de façon à réaliser, de manière durable, par l'emploi, le potentiel qu'on a en soi... L'employabilité dépend des connaissances, des qualifications et des comportements qu'on a, de la façon dont on s'en sert et dont on les présente à l'employeur.»

Près de 85% de nos diplômés trouvent du travail durant l'année qui suit la fin de leurs études. A la lecture des résultats de ce sondage, il semblerait indubitablement que nos étudiants soient parfaitement employables. Toute notre mission pédagogique s'articule autour du développement de ce fameux potentiel et de son adaptabilité au marché de l'emploi. Sans brimer la substantifique créativité, bien au contraire! Qu'il s'agisse de workshops avec des designers et artistes de renom, de mandats pour des entreprises aux quatre coins du globe, de *Summer University* à l'étranger, d'expositions dans des galeries prestigieuses, d'articles dans la presse spécialisée, de cours théoriques ou pratiques plus classiques, tout est pensé, orienté, pour favoriser cette employabilité.

Si notre politique d'offrir des programmes professionnalisants porte incontestablement ses fruits, il ne suffit pas de se baisser pour les cueillir. Votre papier en poche, il faut dès aujourd'hui, chers nouveaux diplômés, cultiver vos acquis, aiguïser vos outils, au sens propre comme au figuré, et saisir toutes les opportunités qui vont se présenter. Et surtout ne jamais vous décourager, car les parcours et les expériences de nombre de vos prédécesseurs le prouvent: il y aura toujours une place pour vous quelque part. Désormais, à vous de jouer!

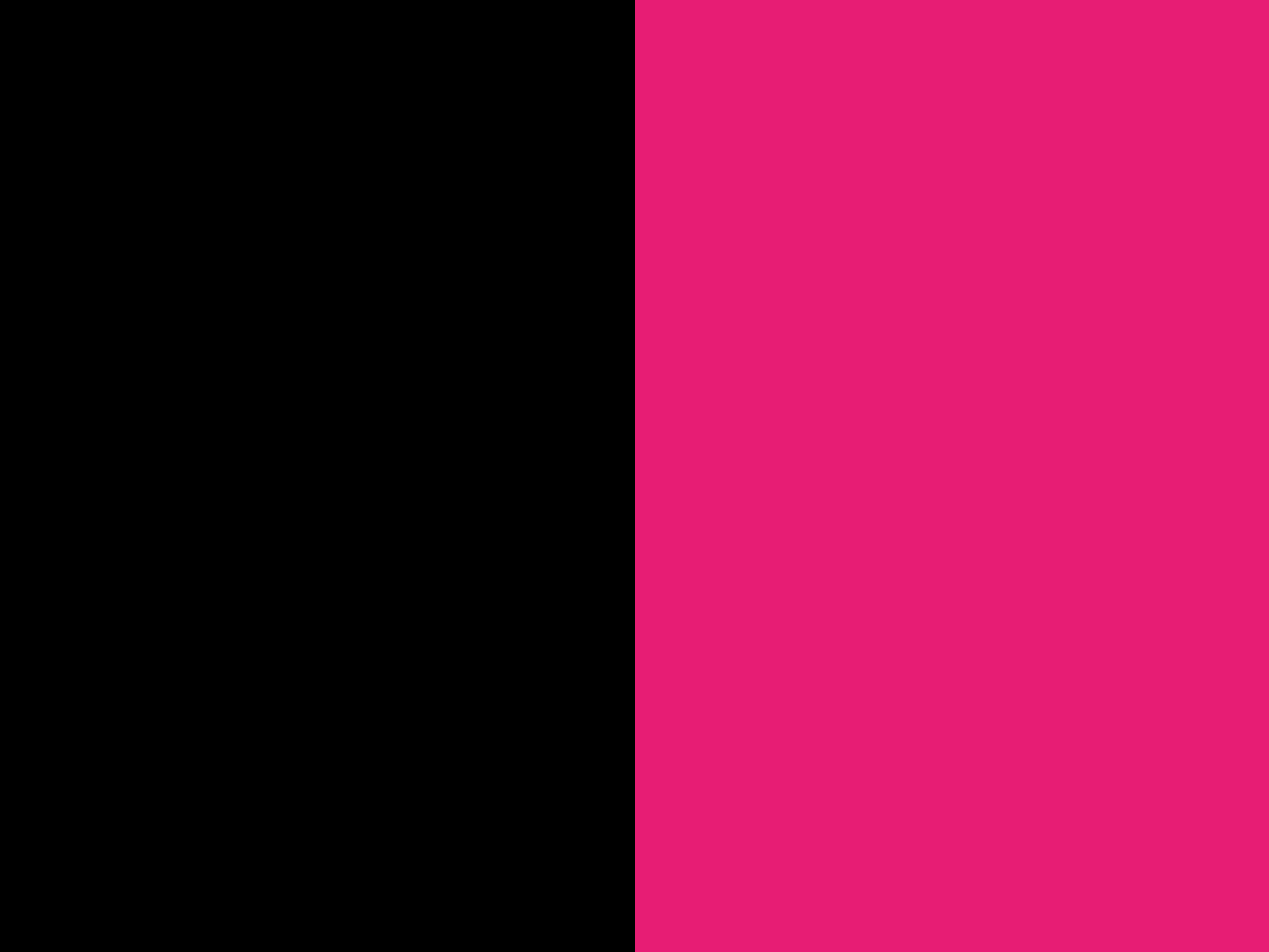
Alexis Georgacopoulos
Directeur de l'ECAL

EMPLOYABILITY RHYMES WITH CREATIVITY

Employability. The word's definition perfectly echoes the ECAL philosophy: "the ability to evolve independently within the labour market in order to sustainably achieve one's potential through employment. Employability depends on a person's knowledge, skills and attitudes, and how these are used and presented to employers."

Nearly 85% of our graduates find work during the year following the end of their studies. The results of this survey seem to clearly indicate that our students are highly employable. Indeed, our whole educational mission revolves around the development of this famous potential and adaptability to the labour market – without infringing on quintessential creativity, on the contrary! Whether through workshops with renowned designers and artists, commissions for companies around the globe, summer universities abroad, exhibitions in prestigious galleries, articles in the trade press or through the more conventional lectures and practicals, everything at ECAL is geared to promote employability.

Whereas our policy of offering vocational programmes undoubtedly bears fruit, it will not just fall into your lap. Now that you have your qualifications, dear graduates, as of today you need to nurture your skills, to sharpen your tools – literally and figuratively – and to make the most of the opportunities that will arise. Most importantly, never lose heart, because the progress and experiences of many of your predecessors have proved that there will always be a place for you somewhere. Over to you now!



INDEX

DIPLÔMES

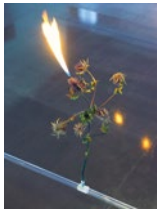
BACHELOR ARTS VISUELS



23 Anthony T. Cullum



24 Viviane Delfosse



25 Morgane Erpen



26 Hector Gachet



27 Marie Ganguillet



28 Jeanne Guye-Vuillème



29 Mathilde Imesch



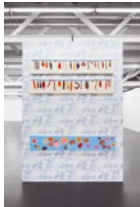
30 Rosanne Kapela



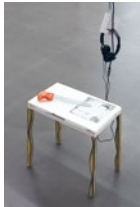
31 Marion Lugon



32 Florent Marvier



33 Stéphanie Peck



34 Lise Sutter

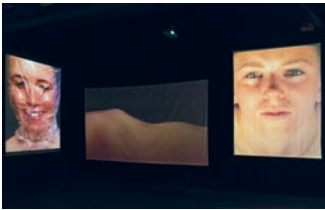


35 Caroline Ventura



36 Luc Ming Yan

BACHELOR PHOTOGRAPHIE



69 Zoé Aubry



70 Gianni Camporota



71 Arunà Canevascini



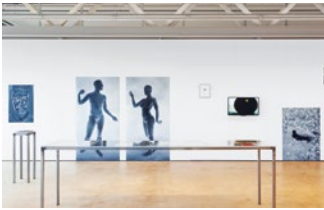
72 Diane Deschenaux



73 Elsa Guillet



74 Quentin Lacombe



75 Clément Lambelet



76 Andreas Lumineau



77 Calypso Mahieu



78 Matheline Marmy



79 Stéphane Mocan



80 Jules Moskovtchenko



81 Imara Paterno'Castello



82 Marine Vallotton



87 Julie-Lou Bellenot



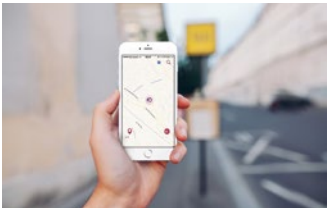
88 Benjamin Botros



89 Bérénice de Castéja



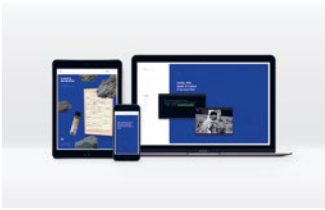
90 Lara Défayes



91 Edina Desboeufs



92 Mylène Dreyer



93 Pierre Georges



94 Alexia Léchat



95 Jean-Pablo Mühlestein



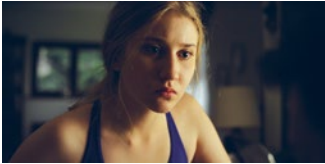
96 Pablo Perez



97 Mirko Stanchieri



98 Lina Vozniuk-Berzhaner



103 Audrey Bersier



104 Raphaël Dubach



105 Manon Goupil



106 Augustin Losserand



107 Maxime Pillonel



108 Hugo Radi



109 Nicolas Rohrer



110 Aude Sublet

BACHELOR DESIGN INDUSTRIEL



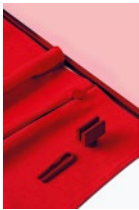
115 Stefano Calia



116 Benoît Chastenet de Gery



117 Judith Chauvel-Lévy



118 Aurélie Chèvre



119 Lionel Dalmazzini



120 Margaux De Giovannini



121 Arthur Desmet



122 Sébastien El Idrissi



123 Léonard Golay



124 Mathieu Lang



125 Leos Llambias



126 Marie Millière



127 Sophia Moeschlin



128 Arthur Monnereau



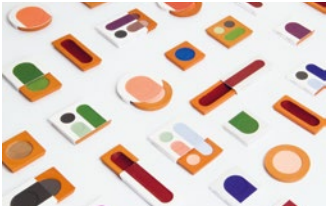
129 Mauro Mota Martinho



130 Maki Nakaya-Sommet



131 Lucas Pouly



132 Kim Romain-Colomb



133 Lya Rennhard



134 Ana Sofia Rouge



135 Keenan Rush



136 Sélène Sieger



137 Aurélie Vial



138 Aurélie von Allmen



139 Daniele Walker

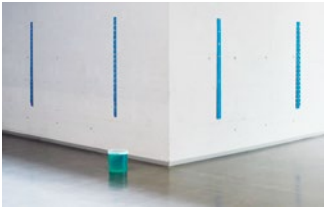
MASTER ARTS VISUELS



153 Jean Bourgois



154 Lena Brudieux



155 Francesco Cagnin



156 Lucas Erin



157 Antoine Goudard



158 Francesco Nardozi



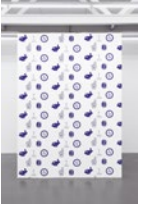
159 Giulio Scalisi



160 Tomaso Semenzato



161 Konstantinos Sotiriou



162 Lisa Stein

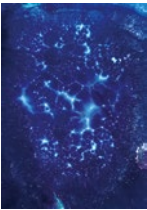


163 Renato Züllli

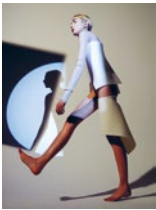
MASTER ART DIRECTION



167 Sabina Vera Bösch



168 Christelle Boulé



169 Dmitry Bukreev



170 Ricardo Ferrol



171 Tobias Holzmann



172 Kyoungtae Kim



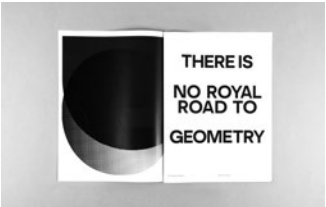
173 Simon Mager



174 Nicolas Polli



175 Jagoda Wisniewska



176 Heejae Yang

MASTER CINÉMA



181 Anne
Costa de Beauregard



182 Alain Guillebeau



183 Carmen Jaquier



184 Clément Leyris



185 Konstantinos Makrinos



186 Fisnik Maxhuni



187 Minna Prader



188 Maxime Rappaz



189 Mélanie Rappo



190 Jonas Scheu

MASTER DESIGN DE PRODUIT



195 Manuel
Andrade de Sousa Chichorro



196 James Dart



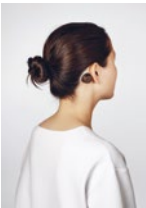
197 Jérémy Faivre



198 Nils Ferber



199 Antoine Foeglé



200 Lucas Frank



201 Kevin Gouriou



202 Kodai Iwamoto



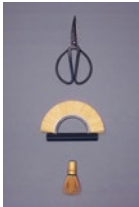
203 Jaehoon Jung



204 Dong Kyun Lim



205 Eléa Nouraud



206 Nadine Schaub



207 Terkel Skou Steffensen



208 Sunil Vallu

MASTER OF ADVANCED STUDIES IN
DESIGN FOR LUXURY & CRAFTSMANSHIP



214 Clément Beaugé



215 Martin Bolo



216 Jiwon Choi



217 Jungyou Choi



218 Hyunjee Jung



219 Jenna Kaes



220 Einat Kirschner



221 Maud Laurent



222 Hyewon Lim



223 Pauline Masson



224 Renaud Meunier



225 Clarisse Mordret



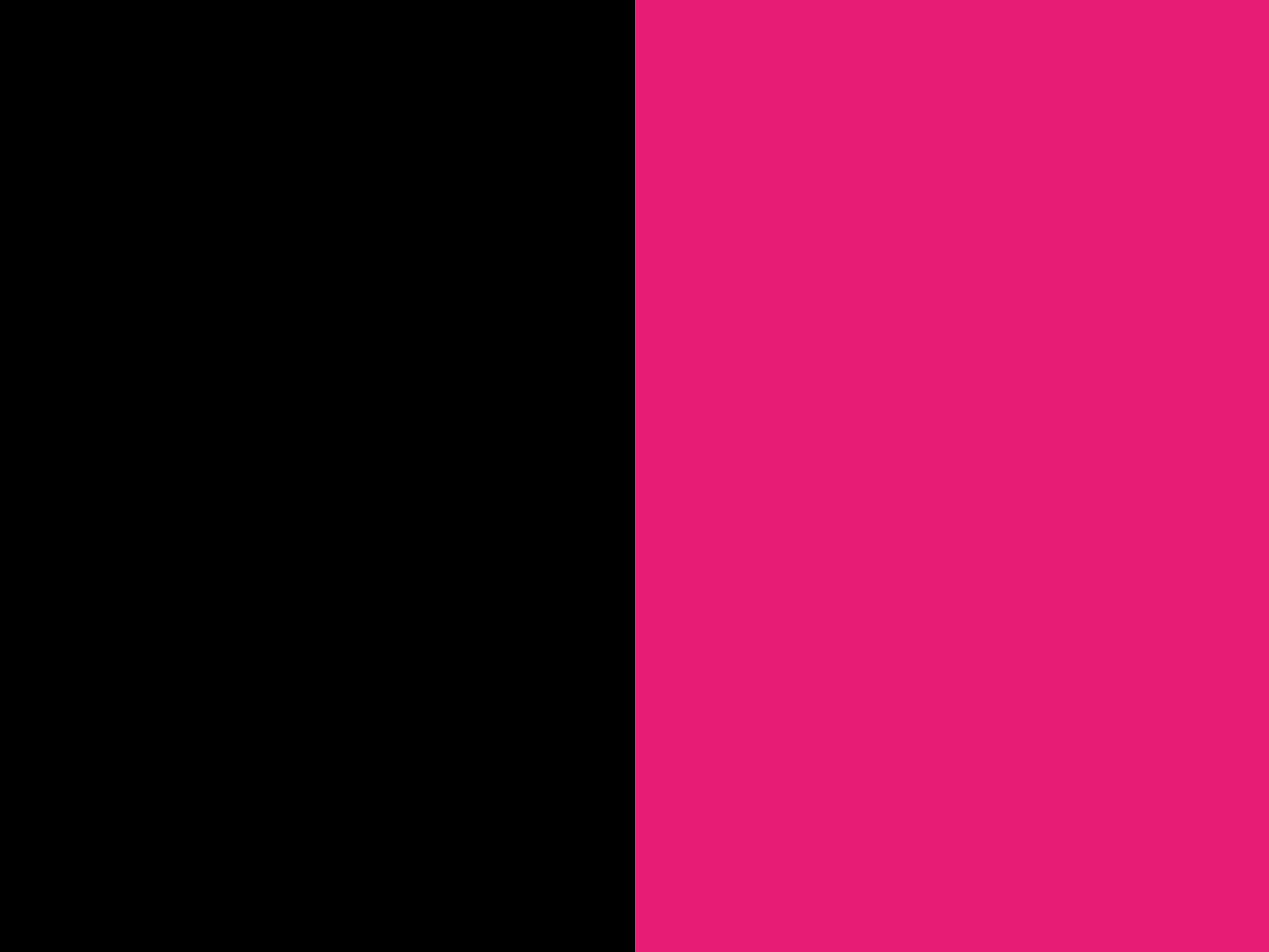
226 Naoto Suzuki

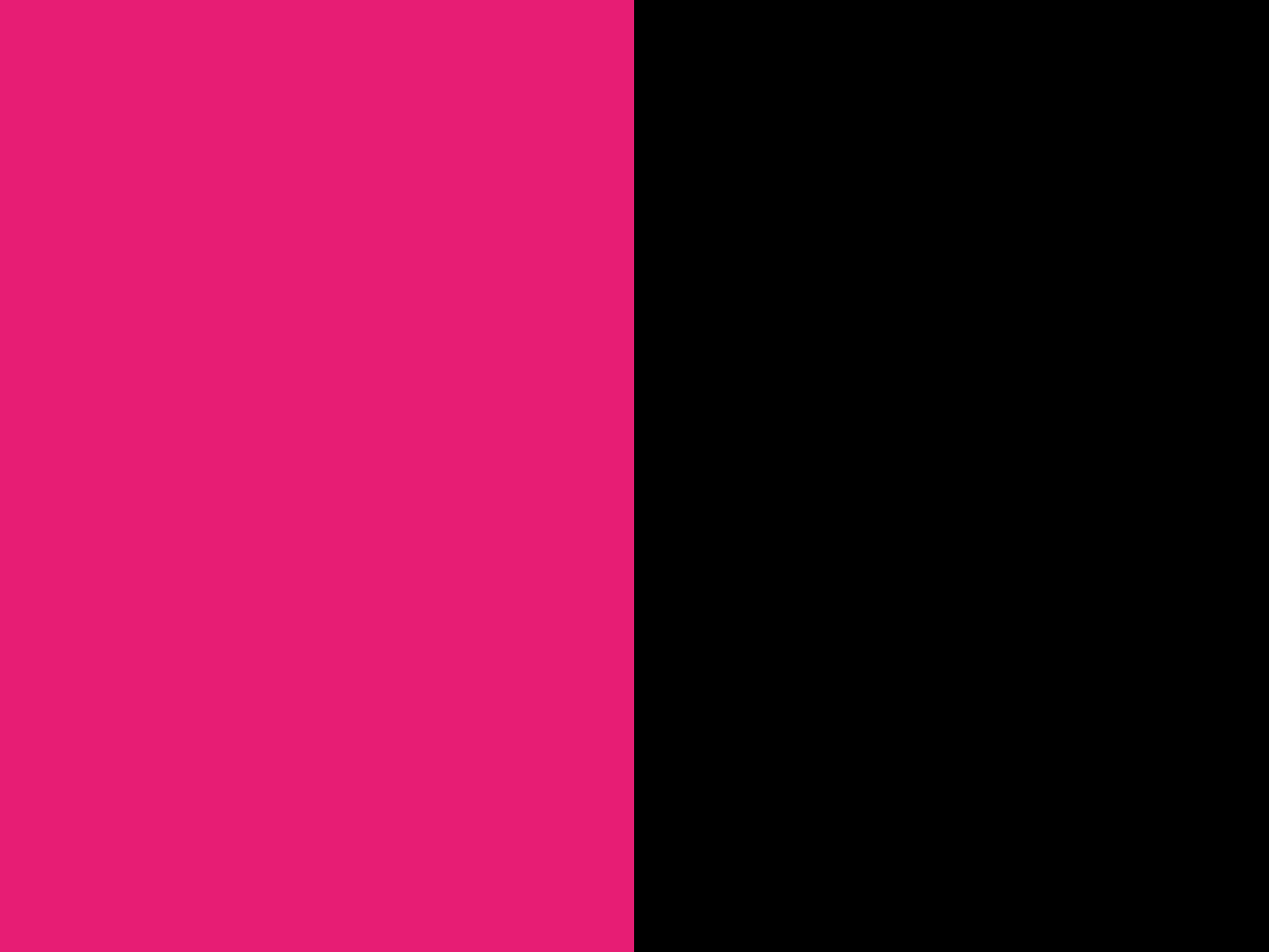


227 Weijie Wang



228 Takahiro Yamamoto





BACHELOR
ARTS VISUELS



23 Anthony T.
Cullum



24 Viviane
Delfosse



25 Morgane
Erpen



26 Hector
Gachet



27 Marie
Ganguillet



28 Jeanne
Guye-Vuillème



29 Mathilde
Imesch



30 Arthur
Jaquier



31 Rosanne
Kapela



32 Marion
Lugon



33 Florent
Marvier



34 Stéphanie
Peck



35 Lise
Sutter



36 Caroline
Ventura



37 Luc Ming
Yan



Jury de diplôme 2016
Olivier Mosset, Tucson
Emanuel Rossetti, Bâle
Sabine Schaschl, Zurich

Responsable
Stéphane Kropf

Professeurs
Antonio Albanese
Luc Andrié
Francis Baudevin
Geoffrey Cottenceau
Stéphane Dafflon
Philippe Decrauzat
Claus Gunti
Stéphanie Moisdon
Karim Nouredin

Christian Pahud
Marco Poloni, Berlin
Tatiana Rihs
Denis Savary
Pierre Vadi

Chargés de cours
Philippe Azoury, Paris
Christian Besson, Dijon
Isabelle Cornaro, Paris
François Cusset, Paris
Gallien Déjean, Paris
Patricia Falguières, Paris
Tristan Garcia, Paris
Mélodie Mousset, Zurich
Federico Nicolao, Paris
Nicolas Nova
Pierre Ponant, Paris
Jeanne Quéheillard, Bordeaux

Intervenants
Dove Allouche, Paris
Andrea Bellini
Ryan Foerster, New York
Samuel Gross
Wade Guyton, New York
David Hominal, Berlin
Phillip King, Londres
Bernhard Leitner, Vienne
Erik Lindman, New York
Balthazar Lovay
Piper Marshall, New York
Hans-Walter Müller, Paris
Kaspar Müller, Berlin
Virginia Overton, New York
Stéphanie Serra
Julia Rommel
John Tremblay, New York
Dan Walsh, New York

Atelier gravure
Alberto Tognola

Atelier lithographie
Simon Paccaud

Atelier sérigraphie
Sylvain Croci-Torti

Assistants
Frédéric Gabioud
Emmanuele Marcuccio



MENTION TRÈS BIEN

Les œuvres visent à répondre à des questions relatives à l'art et à la photographie que s'est posées l'artiste pendant les cours Bachelor: amateur versus professionnel, analogue ou numérique, scènes réelles et mises en scène, témoignage/émotionnel/archivage, narcissique ou nostalgique, une présentation physique versus un support digital, la taille, la couleur, la composition, la poussière et le grain...

Pour un étudiant étranger et fauché, c'était une expérience intéressante, malgré les limites financières, de trouver des solutions attrayantes et réutilisables à bon marché.

The works presented aim to address questions that the artist has posed himself over the course of the Bachelor program pertaining to art and photography: hobby versus profession, analogue or digital, authentic moments and staged, testimonial/emotional/archival, narcissistic or nostalgic, physical presentation versus online or digital platforms, size, colour, composition, dust and grain...

For a financially challenged foreign student, this was an interesting experience to address money problems and finding cost-effective yet visually arresting and reusable materials on a very limited budget.



MENTION BIEN

Je rêve ce visage, je décline son corps, je l'imagine habitant mon décor.

J'aurais tant à lui dire si j'avais su parler. Comment lui faire lire au fond de mes pensées?

I dream of this face, I decline his body, I imagine him living in my decor.

I would have so much to tell him if I had known how to talk to him. How can I make him read my thoughts?



«Quien abrojos siembra, espinas coge.»
(Qui sème des chardons, recueille des épines)

"Quien abrojos siembra, espinas coge."
(He who sows brambles reaps thorns)



Gerblivore, Taxinomies, Abhorrés, Obsolescence, Hussard, Ouatineux, Mièvrerie, Veulerie, Euphémistiques, Macrobiotique, Défiance, Silverglade, Probité, Frugalité, Téléologie, Connivence, Typologie, Penaude, Rhétorique, Idiolectes, Monomaniaque, Allégeance, Colloïdale, Élucubrer, Levantine, Âmes, Contingent, Cyniques, Ledit, Allégrement, Trémolos, Exècre, LPGA, Épiphénomènes, Patente, Gausser, Verbatim, Inflexion, Alto, Geignement, Parcimonie, Diatribes, Lugubrement, Homicides, Cathodiques, Grandiloquentes, Catatonie, Coutelas, Indigente, Synaptique, Psalmodie, Déférence, Agentiel.

Gerblivore, Taxonomies, Loathed, Obsolescence, Hussar, Blurred, Preciousness, Spinelessness, Euphemistic, Macrobiotics, Mistrust, Silverglade, Righteousness, Frugality, Teleology, Complicity, Typology, Sheepish, Rhetoric, Idiolects, Monomaniac, Allegiance, Colloidal, Raving, Levantines, Souls, Contingent, Cynics, Aforementioned, Cheerfully, Tremors, Hates, LPGA, Additional effects, Franchise tax, to Laugh, Verbatim, Inflection, Viola (Alto), Moaning, Economy, Diatribes, Lugubriously, Manslaughters, Cathodic, Grandiloquent, Catatonia, Cutlass, Needy, Synaptic, Chants, Respect, Agency.



MENTION TRÈS BIEN

«Adresse incontournable»

"A must for your next visit"



MENTION TRÈS BIEN
PRIX ERNEST MANGANEL

Le projet *C.H.A.T.S.* est une installation multimédia qui rassemble des remakes et des détournements d'œuvres mettant en scène des chats: *Büsi (Kitty)* de Fischli & Weiss, *Limite D* de Jean Otth, *Chat écoutant la musique* de Chris Marker, *TV-Buddha* de Nam June Paik, et *Entretien avec un chat* de Marcel Broodthaers. Cette dernière pièce sonore donne l'occasion à l'interprète des vidéos, Sushi, de s'exprimer sur ses intentions et ses questionnements quant à la sélection des artistes cités, aux méthodes de *re-enactment* et à la scénographie, qui héberge des arbres à chats pour supporter les moniteurs.

The *C.H.A.T.S.* project is a multimedia installation which brings together remakes and misappropriations of works depicting cats: *Büsi (Kitty)* by Fischli & Weiss, *Limite D* by Jean Otth, *Cat Listening to the Music* by Chris Marker, *TV-Buddha* by Nam June Paik and *Interview with a Cat* by Marcel Broodthaers. This last audio piece is an opportunity for the interpreter of the videos, Sushi, to comment on its intentions and questions about the selection of the artists mentioned, methods of reenactment and stage design, that includes cat trees to bear the monitors.



C'est un éros qui me brûle.

Cabanon, cirque ou chapelle à la forme diamantaire à détourner, *ScrOtum* est scellé, parfois on effleure sa surface lisse. Il abrite en son sein le jeu cathartique de deux personnages isolés.

Par la contemplation, il s'agit d'une poursuite de figures imaginaires qui n'ont d'autres rôles que de faire résonner les notions de désirs, de dualités et de souvenirs dans les sensibilités.

An eros burning me.

Shed, circus or chapel in a diamond shape you can crop. *ScrOtum*'s sealed and sometimes we barely touch its slick surface. Accommodating the cathartic game of two lone characters.

Through contemplation, this is a pursuit of imaginary figures that echo the concepts of desires, dualities and memories in each sensibility.



Il n'est pas bon d'avoir des convictions personnelles trop marquées, avoir sur tel ou tel sujet une opinion déterminée risque d'amener une conclusion hâtive : on peut vite penser avoir atteint un niveau suffisant. Ce confort est déplorable (selon moi).

It isn't good to be overly set in one's ways, having a determined opinion may lead to hasty conclusions: you may think that you have reached a sufficient level. This comfort is deplorable (in my opinion).



«Freud explique que c'est le trauma qui produit, dans le symptôme, sa répétition même, car le souvenir du trauma est bloqué par son refoulement inconscient; tout se passe comme si moins on se souvenait, plus on répétait. La répétition est ainsi décrite comme une «pulsion», un comportement involontaire. Elle peut produire du plaisir, dans le cas des jeux d'enfants; mais, chez l'adulte, la répétition n'est plus un jeu et ne produit aucun plaisir, d'où son aspect névrotique.» Sigmund Freud, *Au-delà du principe de plaisir*, 1920

"Freud explains that, as part of the symptom, the trauma itself produces its own repetition as the memory of the traumatic event is blocked through unconscious repression; the less one remembers, the more one repeats. This is thus described as a "repetition compulsion" – an involuntary behaviour. It can produce pleasure in the case of children's play. But for adults, repetition is no longer a game and holds no pleasure, hence its neurotic character." Sigmund Freud, *Beyond the Pleasure Principle*, 1920



PRIX VISARTE VAUD

Suspendues dans les airs, des structures élancées dessinent un parcours dans l'espace. En contrebas, un paysage aplati se déploie à perte de vue. La bille aux nuances marbrées s'élance en vrille sur ces plateformes vertigineuses rebondissant sur des fragments de murs, de passerelles, de poutres. Elle sillonne ce sol au motif de grille qui se distord dans les virages. Parfois la bille entrechoque une flèche rouge surmontée d'une planète et change la gravité de l'architecture flottante, naviguant ainsi plus facilement. Mais un dérapage peut vite survenir, la laissant chuter dans le vide.

Hanging in the air, slender structures draw a path in space. Below, a flattened landscape unfolds to infinity. The ball with mottled shades rushes into a spin on these vertiginous platforms bouncing on fragments of walls, bridges, beams, bricks. It quickly crosses the floor grid which distorts in bends. Sometimes the ball hits a red arrow surmounted by a planet and changes the gravity of the floating architecture, thereby moving more easily. But a slip can occur quickly, making it fall into the void.



Florent tente, au travers d'une vidéo web visible par un simple lien, de transmettre une vision très personnelle de l'artiste au travail: de l'esthétique du rien et du système D. Il s'agit d'un tout petit bout invisible de ce qui fait son activité. Il se met en scène dans son environnement dans une posture de refus face à l'accrochage standard et la banalité institutionnelle pour disparaître dans cette pièce anodine.

Ce projet fait le pont entre sa vie professionnelle et la fin d'études. Il met un point final aux turpitudes de l'étudiant, qui sont déjà oubliées au profit d'actions concrètes.

Florent tries, through a web video visible through a simple link, to transmit a very personal vision of the artist at work: the aesthetics of nothing and plain resourcefulness. This is a tiny invisible bit of what his business is. He takes the stage in his environment, in a posture of denial of standard exhibition and institutional banality, to disappear in this innocuous piece.

This project is the bridge between professional life and end of study. It puts an end to the turpitude of the student, already forgotten in favour of action.



MENTION BIEN

1. «Produit de charcuterie à base de chair hachée assaisonnée et présentée à la vente sous boyau. (On distingue les saucissons cuits et les saucissons secs, qui subissent une maturation et une dessiccation).» Larousse

2. D'inspiration marine, l'alliance de tons pastel ou de carreaux blancs avec des cabochons de couleur donne une touche classique à la salle de bains.

1. "An item of food in the form of a cylindrical length of minced pork or other meat encased in a skin, typically sold raw to be grilled or fried before eating." Oxford Dictionaries

2. Inspired by the sea, the combination of pastel tones or white floor tiles with small touches of colour make for a very classic bathroom.



MENTION TRÈS BIEN

Aujourd'hui, la noirceur a dégrisé d'un seul coup sans préliminaires l'odeur du sexe s'épaissit de plus en plus le matin peut-être que doucement le corps s'éveille puisque c'est le printemps les cerisiers sont en fleurs, bientôt leurs pétales vont tomber et le monde deviendra fou.

Today blackness suddenly sobered up, no preliminaries, the odour of sex is getting thicker and thicker in the morning maybe slowly the figure awakens because it is spring the cherry trees are blooming, soon their petals will fall and the world will go mad.



MENTION TRÈS BIEN
PRIX DU RISQUE

Le jour J, on était tous assis autour d'une énorme table. Quelqu'un a dit qu'il fallait que je réussisse à produire l'essence de mon travail. Neuf pièces de résine qui emprisonnent le spray. C'était l'enjeu du rêve, comme un aboutissement.
Je me suis réveillée.

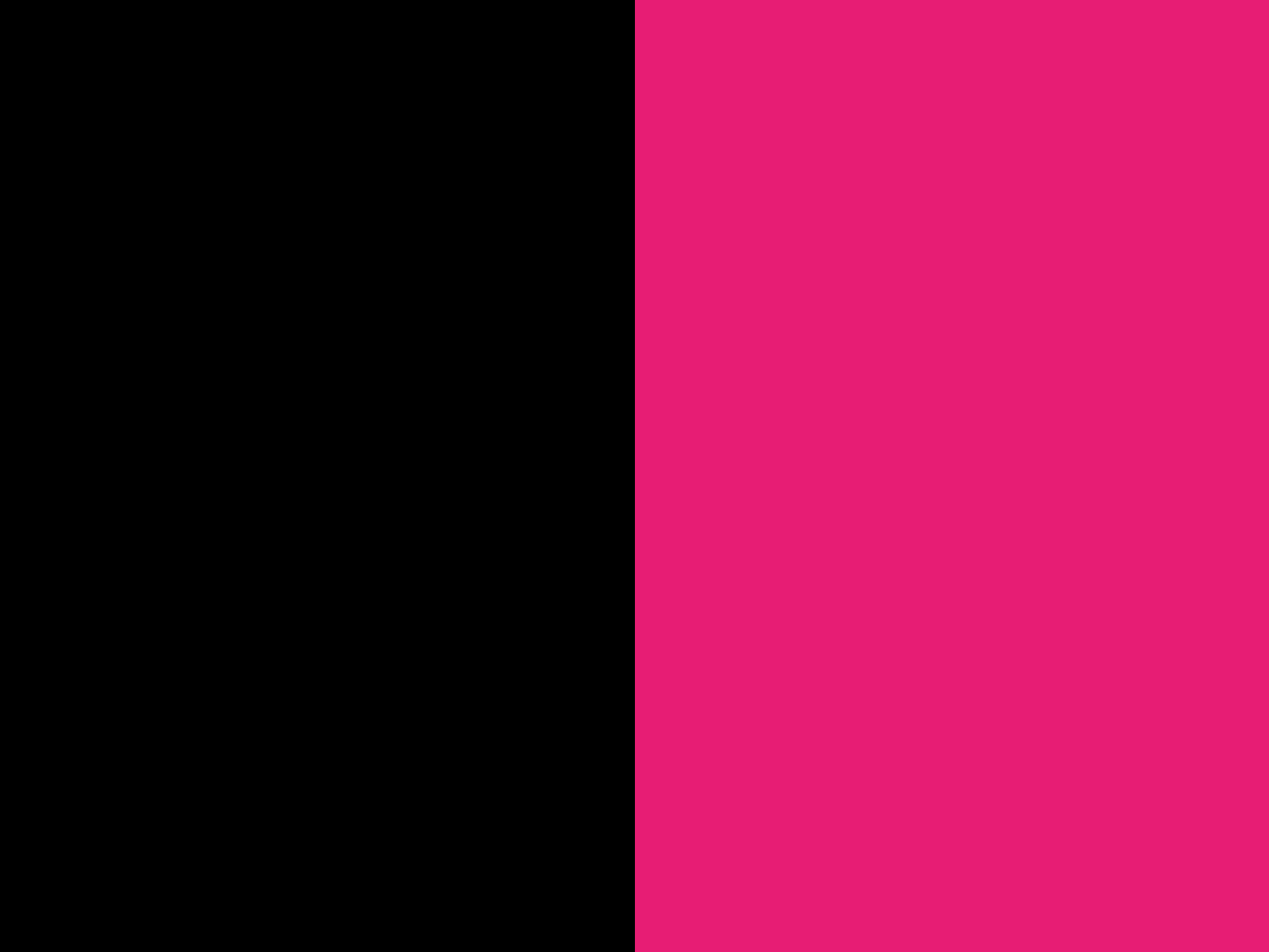
On that day, we all gathered around a massive table. Someone said I had to succeed in building the essence of my work: nine resin pieces that contain the spray. That's what's at stake as the ultimate outcome.
I woke up.



MENTION EXCELLENT
PRIX ERNEST MANGANEL

Je peins.

I paint.



BACHELOR
DESIGN
GRAPHIQUE



41 Océane
Bacher



42 Thibault
Baralon



43 Maude
Bernardoni



44 Hélène
Bezzola



45 Ludmila
Bredikhina



46 Clement
Chavanne



47 Alexandra
Chernopazova



48 Marie
Disle



49 Luca
Duveau



50 Eilean
Friis-Lund



51 Naomi
Gallay



52 Monica
Gonçalves



53 Alexis
Hominal



54 Matthieu
Huegi



55 Ines
Jaibi



56 Aude
Lerandy



57 Claire
Mayoud



58 Guillaume
Meyer



59 Tamara
Niklaus



60 Tara
Quinsac



61 Nasthasya
Reuter



62 Vincent
Sauvaire



63 Luc
Vega



64 Alice
Vodoz

Jury de diplôme 2016

Markus Dessen, Leipzig
Astrid Stavro, Palma de
Mallorca
Will Hudson, Londres

**Responsable Département
Communication Visuelle**

Vincent Jacquier

**Responsable
Design Graphique**

Angelo Benedetto

Professeurs

Angelo Benedetto
Harry Bloch, Amsterdam
Diego Bontognali, Zurich
Gilles Gavillet

Guy Meldem
Ian Party
Aurèle Sack
Nicole Udry

Professeurs transversaux

Luc Andrié
Alain Bellet
Nicolas Faure
Claus Gunti
Vincent Jacquier
Milo Keller
Violène Pont
François Rappo
Pauline Saglio
Anouk Schneider

Chargés de cours

Sébastien Agnetti
Alexandre Balgiù, Paris

Ludovic Balland, Bâle
Sami Benhadj
Jonas Berthod, Londres
Angelo Cirimele, Paris
Anne Dessen, Paris
Jonathan Hares
Cyrille Piguet
Pierre Ponant, Paris
Yann Ringgenberg
Lionel Tardy
Jonas Wandeler, Zurich

Intervenants

Dimitri Bruni (Norm), Zurich
Hansje van Halem, Amsterdam
Gregor Huber (Glashaus),
Zurich
Ronny Hunger, Zurich
Eike Koenig, Berlin
Manuel Krebs (Norm), Zurich

Dafi Kühne, Glarus
Florian Lamm, Leipzig
Ricardo Leite, Amsterdam
Armand Mevis, Amsterdam
Sean Murphy, Londres
Brian Roettinger, Los Angeles
Michiel Schuurman,
Amsterdam
Ivan Sterzinger (Glashaus),
Zurich
Linda Van Deursen, Amsterdam
Mason Wells (Bibliothèque),
Londres
Till Wiedeck, Berlin
Cornel Windlin, Berlin

Assistants

Romain Cazier
Alice Franchetti
Tancrede Ottiger



MENTION TRÈS BIEN

Anima se présente comme un catalogue d'images et d'idées invitant à imaginer un film sur l'au-delà n'ayant jamais été réalisé.

A travers des concepts comme le cryptage, la symbolique, le surréalisme, l'aléatoire et l'infini, le livre est conçu comme une énigme à déchiffrer. Par une infinie combinaison de pages, il peut exister une multitude de livres, de films, histoires possibles.

Cette recherche éditoriale m'a permis de questionner le médium du livre dans sa structure et sa lecture.

Anima is a catalogue of images and ideas inviting to imagine an unfinished film about the afterlife.

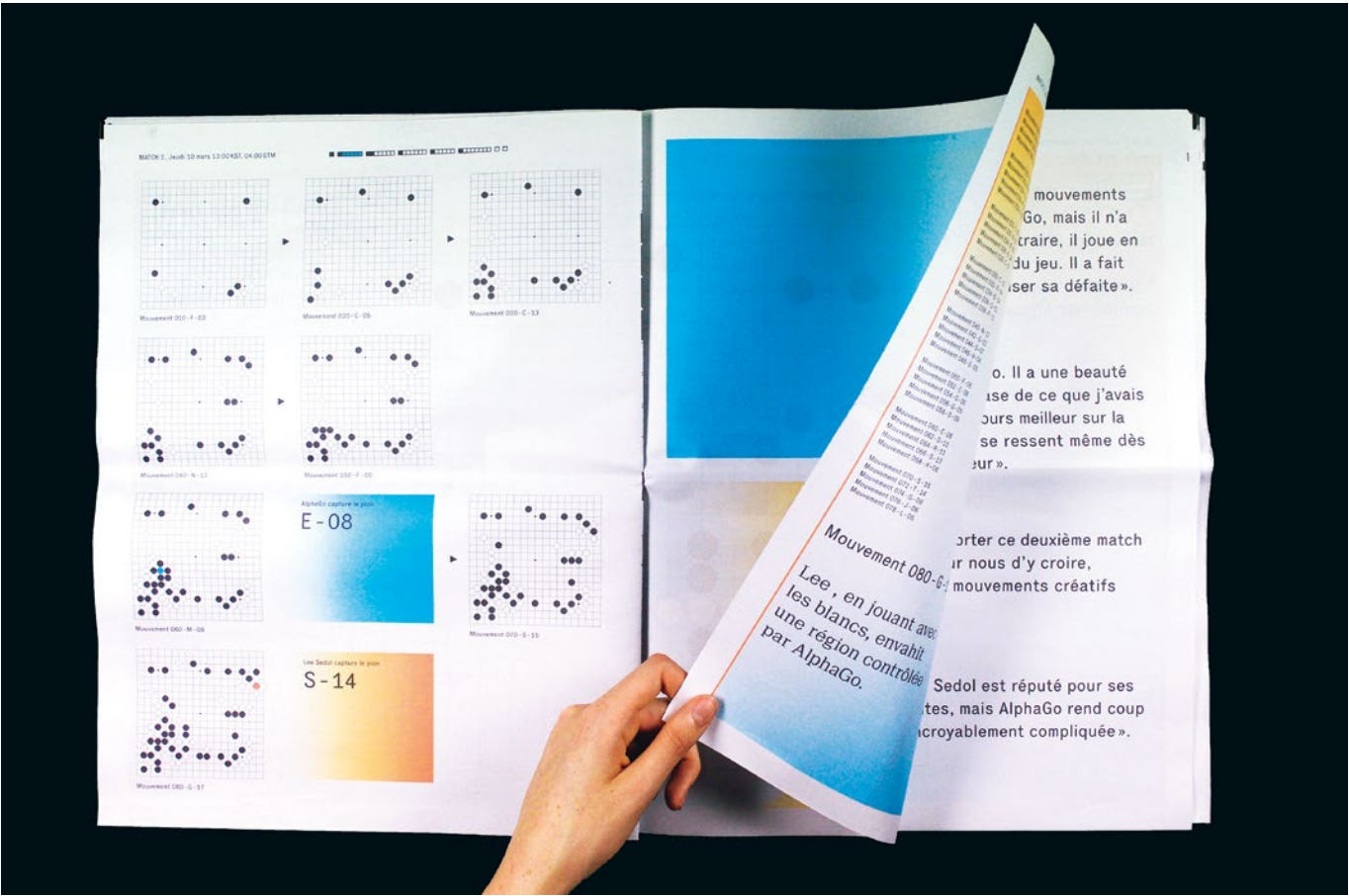
Through concepts such as encryption, symbolism, surrealism, randomness and infinity, the book is a puzzle to decipher. Through an infinite combination of pages, there may be a multitude of possible books, films, stories...

This editorial research allowed me to question the medium of the book in its structure and reading.



Scuti est un système visuel simplifiant les mesures astronomiques. Celui-ci est fondé sur un tableau de 24 formes représentant chacune une mesure spécifique. Le projet est une présentation et une application de ce système sur notre système solaire. *Scuti* est une réponse à mon mémoire de diplôme dans sa forme la plus globale ainsi que la volonté de travailler un sujet me fascinant depuis toujours par sa complexité et son immense potentiel graphique.

Scuti is a visual system, the goal is to simplify astronomical measurements. It is based on a board of 24 shapes, each representing a specific measurement. This project is a presentation and the application of this system to our solar system. *Scuti* is an answer to my essay during my last year of Diploma in its widest sense and expresses my desire to work on a subject that has always fascinated me through its complexity and huge graphic possibilities.



Un combat qui va déterminer qui, de l'homme ou de l'intelligence artificielle, est le plus fort.

L'événement médiatique entre AlphaGo et Lee Sedol est un match de Go en cinq parties, entre le joueur professionnel sud-coréen Lee Sedol et AlphaGo, un programme de Go développé par Google DeepMind.

Ce journal met graphiquement en vis-à-vis les intelligences humaine et artificielle à travers ces matchs, en faisant ressortir les temps forts de la partie et en faisant également ressentir quel personnage l'emporte sur l'autre.

A fight that will determine which of the human or artificial intelligence is the strongest.

The media event between AlphaGo and Lee Sedol is a game of Go in five parts, between the South Korean professional player Lee Sedol and AlphaGo, a Go program developed by Google DeepMind.

This newspaper graphically opposes the human and artificial intelligences through these games, bringing forward the highlights of the game and also stressing which of the opponents has the upper hand.

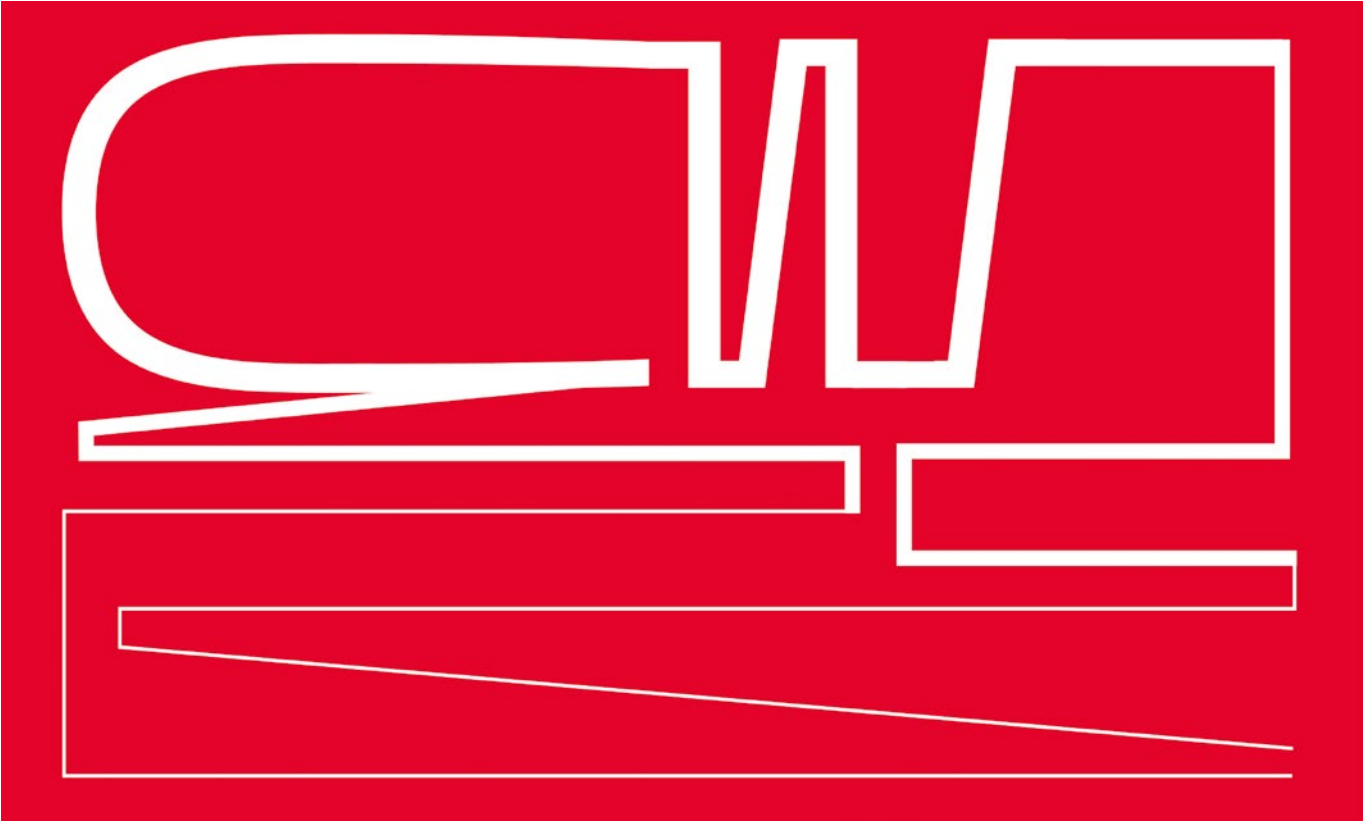


Hit Like a Girl est un projet d'identité visuelle qui vise à homogénéiser les uniformes de joueuses de Roller Derby. Ce sport, dont les règles sont très strictes, fait aussi partie d'un univers très DIY. J'ai donc utilisé ces deux caractéristiques pour créer un système de patches qui permet aux joueuses d'avoir l'uniformité d'une équipe mais aussi de valoriser leur individualité.

Travailler sur le support de l'uniforme m'a permis d'appréhender le design graphique sous un angle que je n'avais pas encore pu aborder.

Hit Like a Girl is a visual identity project aiming to homogenize Roller Derby team uniforms. This sport has many strict rules, but is part of a DIY universe. I combine these two specific characteristics to create a patchwork system allowing the players to have a united team image but also promoting their selfhood.

Working on uniforms allowed me to apprehend graphic design from a different and new angle.



MENTION BIEN

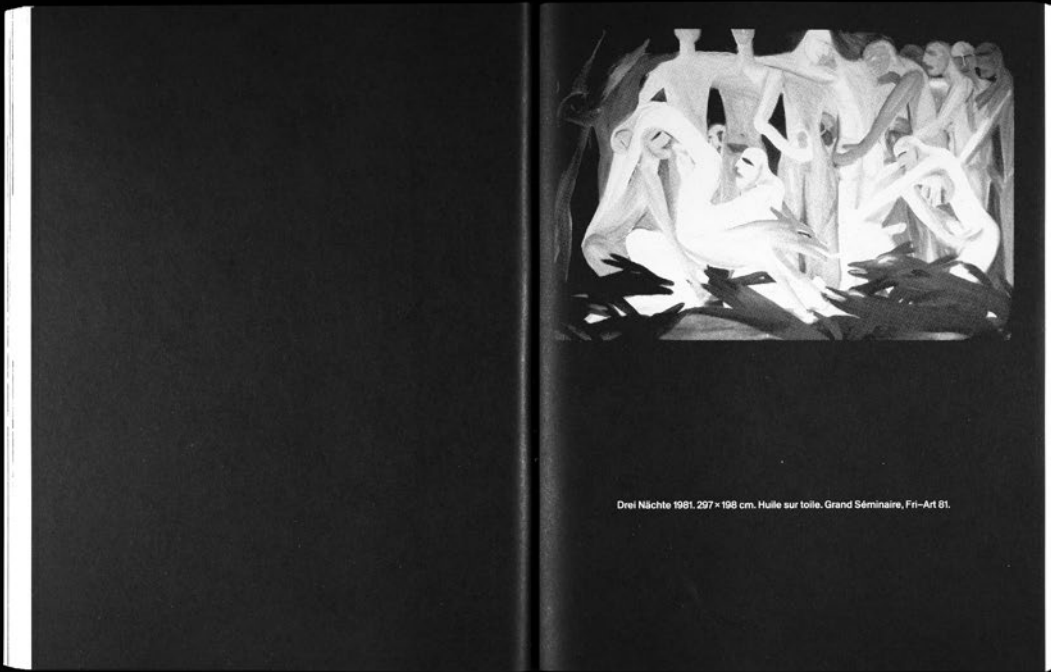
Ce projet est composé d'une famille de fontes headlines en cyrillique et anglais en 3 graisses différentes. *Style Games* est une *unicase monospace* sur différentes chasses qui permet à certaines lettres d'être sur une double largeur au lieu d'avoir le dessin de la lettre comprimé. L'application de la fonte se fait sous forme de *gifs* qui animent les brèves du jour d'un journal russo-anglais. Ils seront publiés sur twitter en tant que *teaser*.

Ce projet m'a permis d'expérimenter l'application de typographies sur un support digital ainsi que de trouver des nouvelles formes aux fontes headlines.

This project is a headline font family in Cyrillic and English in 3 weights. *Style Games* is a *unicase monospace* with different widths that allow some letters to be based on a double width instead of being compressed. The typeface is rendered into gifs of daily headlines that are meant to be used by a Russian/English newspaper. They are published on twitter as teasers.

This project made it possible for me to experiment with the typeface's application on a digital medium as well as with finding new forms for headline typefaces.

<http://twitter.com/rbkdailynews>



MENTION TRÈS BIEN
PRIX BCV

«On ne dénombre dans cette toile, pas moins de huit membres en érection, alors que l'un des personnages entièrement nu, comme les autres, a affaire simultanément, dans des spécialités diverses, à deux autres hommes et à un animal.

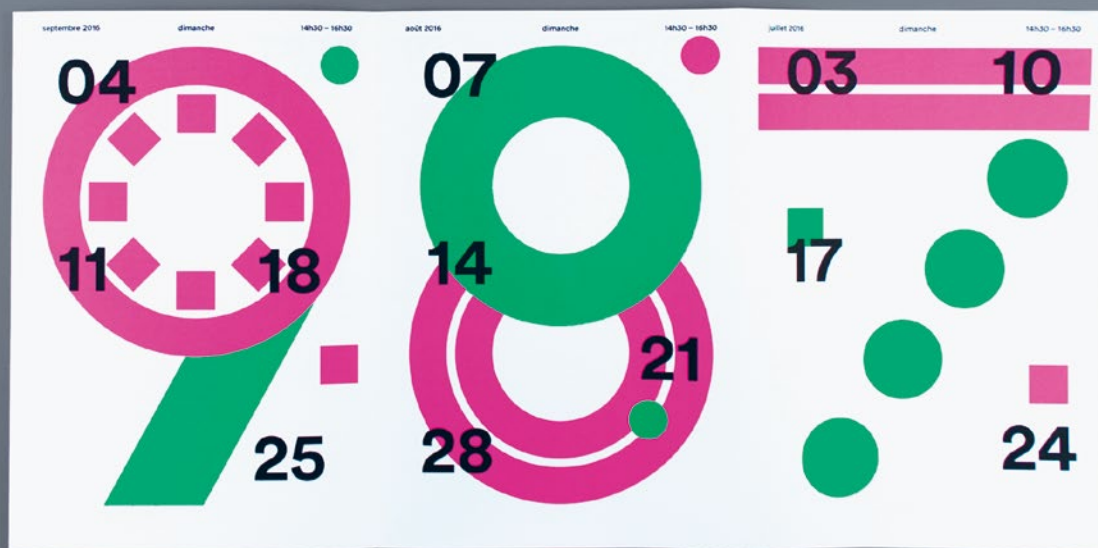
En effet, ce personnage agenouillé non seulement sodomise un animal mais encore tient le sexe en érection de ce dernier.

De plus, il se fait caresser le bas du dos, voire le postérieur, par les mains d'un homme dont le sexe en érection est dirigé par un autre, vers la bouche du premier cité.»

"This painting contains no fewer than eight erect members. All the persons depicted are entirely naked and one of them is engaging simultaneously in various sexual practices with two other males and an animal.

He is kneeling down and not only sodomising the animal but holding its erect penis.

At the same time he is having the lower part of his back – his buttocks, even – fondled by another male, whose erect penis a third male is holding towards the first male's mouth."



MENTION BIEN

Je me suis intéressée à la création d'une identité visuelle pour un Musée Suisse du Jeu. Mon but était de créer un langage immédiatement reconnaissable, enjoué et contemporain qui reflète une personnalité de musée. Ce musée unique, par la pratique des jeux, a été une source d'inspiration et d'expérimentation pour moi.

Grâce à ce projet, je pourrai expérimenter et découvrir de nouvelles formes typographiques et créer un outil *Alphabet*.

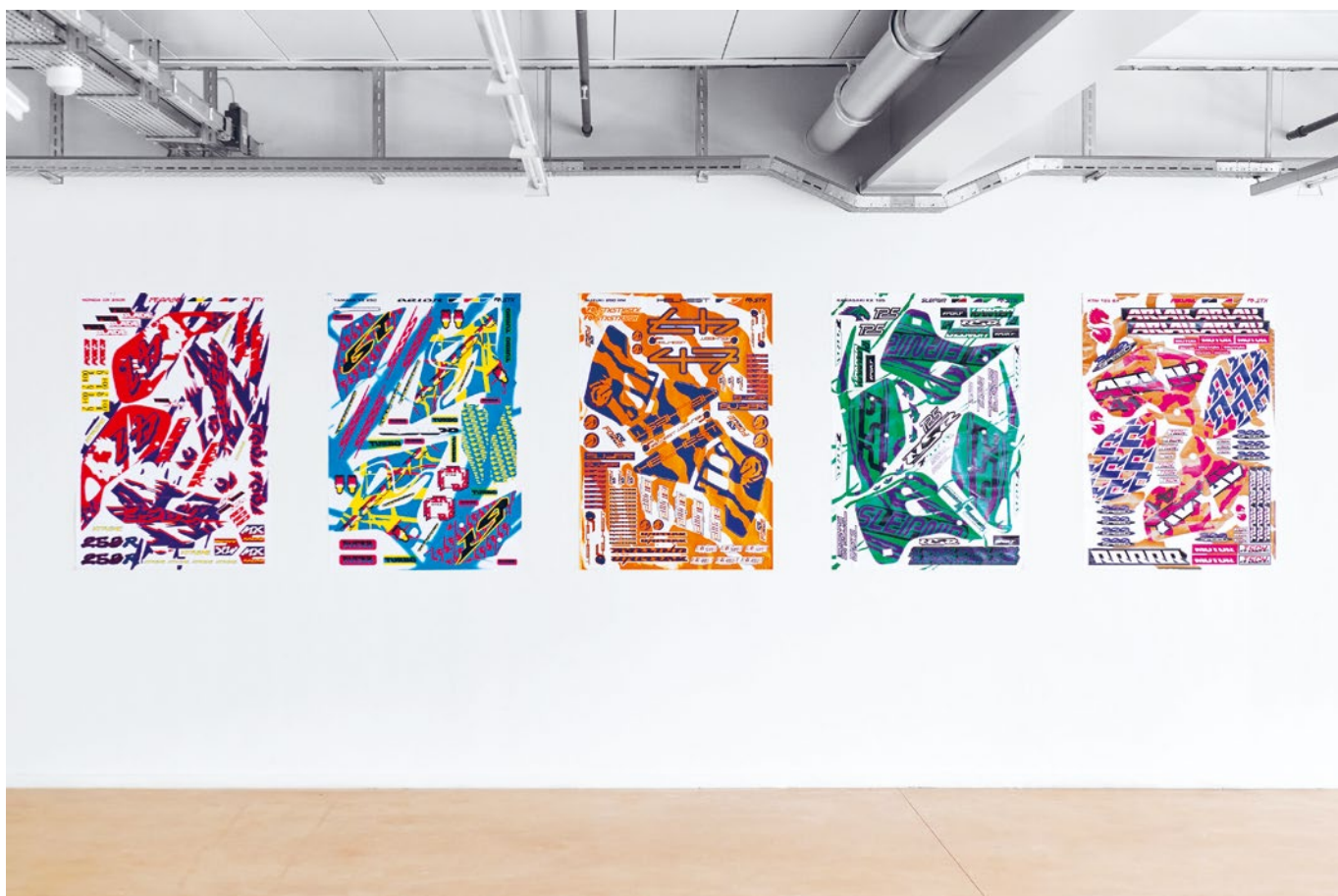
Visual identity for a Swiss Museum of Games – the only museum of board games in Europe. In creating a visual identity, my goal was to design an instantly recognizable, colourful and contemporary style that reflects its personality. Inspired by gameplay experience and the wonderful atmosphere of the playing process.

I started creating a typography based on combinations of geometric shapes and colours. Through this project, I was able to experiment and discover new typographical forms and to create a tool *Alphabet*.



Mon projet est une animation pour écran réalisée pour les *Journées du Patrimoine* à la Bibliothèque nationale de France. Le but est de donner envie au public de lire en présentant trois extraits de classiques littéraires, illustrés par des images des archives de la bibliothèque, du cinéma ou de l'histoire de l'art. La pluralité des sources évoque la richesse des liens créés par notre imagination en lisant. En parallèle, j'ai développé un système de communication pour permettre de diffuser le programme des jours à venir. Ce travail m'a permis de confronter ce que j'avais appris en graphisme à un support digital animé.

My diploma project is an animated screen for the *Heritage Days* at the Bibliothèque nationale de France. The aim is to make people want to read by presenting three excerpts of literary classics. The texts are illustrated by images from the library's archives, films or art history. The various sources underline the richness of the links one's imagination makes when one is reading. Besides I developed a system for the BnF to communicate the programme of the following days on screen. This work enabled me to confront what I have learned in graphic design with a digital and moving medium.



Mon projet de diplôme est un catalogue de stickers décoratifs pour fans et amateurs de motocross. Sous la forme d'une boîte à outils, ce catalogue propose une famille de cinq polices de caractères faisant directement écho à l'univers brut et agressif du motocross, ainsi qu'une collection de formes et logos combinables pour pouvoir créer un design sur mesure.

Par ailleurs, j'ai accompagné le catalogue d'une série de cinq planches de stickers prédécoupés selon des modèles de motos spécifiques, mettant en lumière les possibilités de personnalisation.

My diploma project is a catalogue of decorative stickers for motocross fans. Like a toolbox, this brochure offers a font family composed of five typefaces related to the aggressive and sharp motocross universe, but also a collection of modular shapes and logos in order to generate an original design.

Furthermore, I developed five posters of pre-cut stickers based on real bike parts, highlighting all the possibilities of customisation.



MENTION TRÈS BIEN
HKDI RÉSIDENCE

L'index des îles désertes est le résultat d'une requête à la base de données de Wikipédia, soit 855 entrées enregistrées par ses contributeurs au sujet d'îles inhabitées. Autant de données, de points sur la carte, de formes vectorielles qui simulent des espaces concrets et offrent refuge à l'imaginaire. Un répertoire de codes graphiques a été défini pour jalonner ce récit. Fabriquées de toutes pièces par les moyens à disposition (photographies, cyanotypes, symboles), les images figurent l'inconnu, rendent compte d'explorations fictives bercées par l'énumération et la répétition.

The index of desert islands is the result of a request addressed to Wikipedia's database. 855 entries recorded by its contributors on uninhabited islands. Data, points on the map, vector shapes stimulate concrete spaces and offer refuge to imagination. An index of graphic codes has been defined to stake out this narrative. Fabricated by the means available (photographs, cyanotypes, symbols), these images represent the unknown, reported by fictitious explorations lulled by enumeration and repetition.



L'eau est un élément qui me fascine et m'inspire. Cet univers aquatique est plaisant, attirant, et à la fois effrayant et dangereux. Face à l'imprévisibilité de l'océan, l'observation, le comportement et l'intuition sont les seules clés auxquelles nous avons accès. C'est dans cette démarche que je propose, à travers l'association des *lifeguards* de Californie, une campagne de prévention, sous forme de publications et de serviettes de bain. Elle a pour but de communiquer certains détails importants à connaître, à observer et à appliquer, afin d'éviter qu'une scène idyllique ne vire au cauchemar.

The water element always fascinates me and gives me inspiration. This aquatic environment is pleasant, attractive, and at the same time frightening and dangerous. In order to face the ocean's unpredictability, observation, behaviour and intuition are the only keys we have access to. In this approach, I propose, on behalf of the lifeguards' association of California, an ocean safety campaign offering publications and towels. The goal is to disclose important details to know, to observe and to apply so as to avoid an idyllic mood changing into a nightmare.



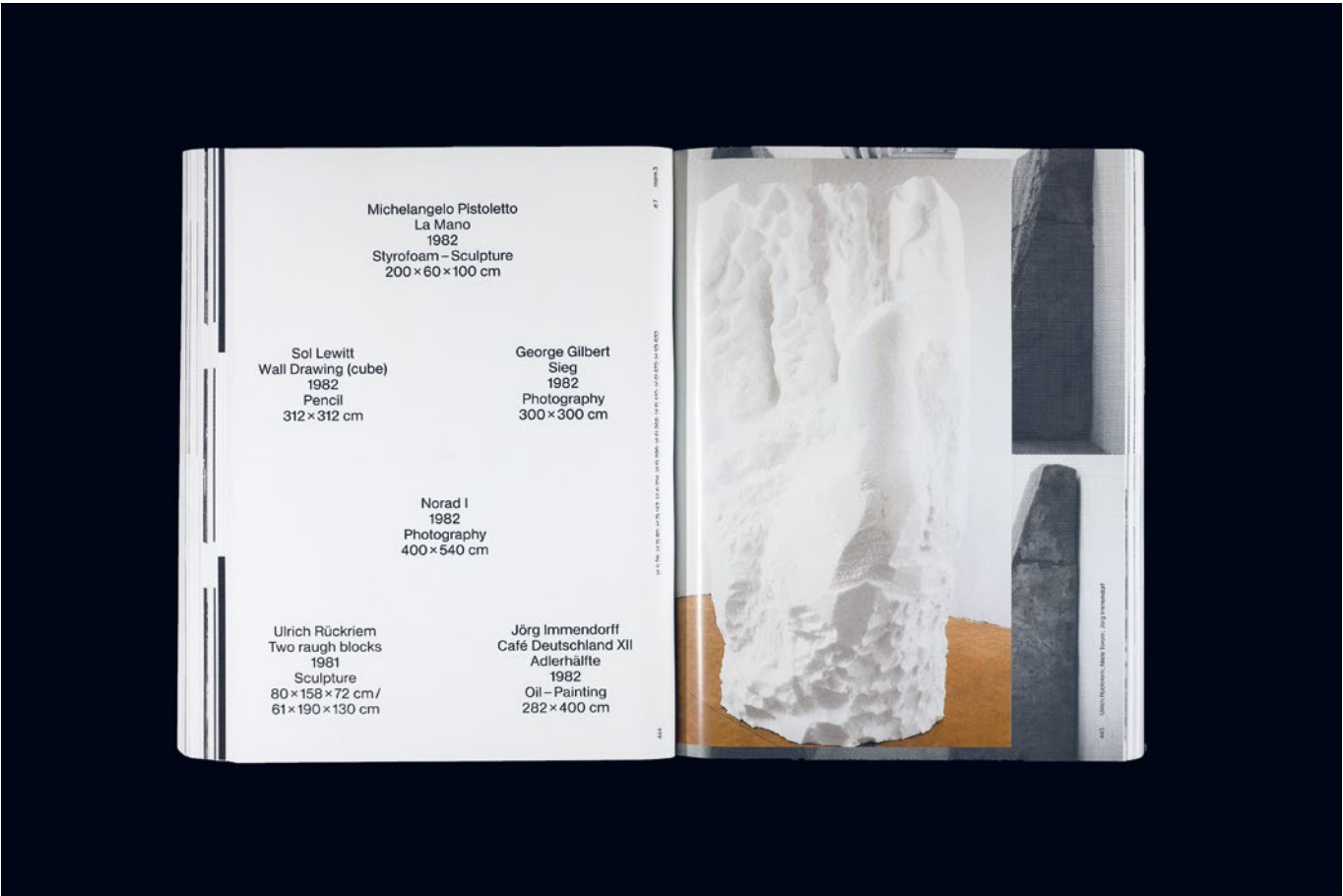
MENTION TRÈS BIEN

Effluve [eflyv] est une exploration dans le monde de la parfumerie. Hors des clichés esthétiques et des codes stéréotypés, cette édition part à la découverte de 45 matières premières naturelles utilisées en parfumerie. Elles ont été sélectionnées et retranscrites de manière analytique, mais également sous forme d'infographies, grâce aux descriptions d'ambiances olfactives.

Si ce projet m'a beaucoup intéressée c'est qu'il m'a permis de rentrer dans cet univers confidentiel. Mon but était de retranscrire ce que j'ai pu apprendre pour qu'il soit accessible à tous.

Effluve [eflyv] is an exploration inside the world of perfumes. Beyond aesthetic clichés and stereotypical codes, this book covers 45 natural ingredients used in perfumery. They were selected and translated in an analytical way and into infographics that describe olfactory atmospheres.

This project was very interesting to me because I was allowed to get into this confidential world. My goal was to translate what I have learned and make it more accessible.



MENTION EXCELLENT

documenta Space in Time est un travail éditorial d'archive sur l'un des plus importants événements d'art, la *documenta* de Kassel. L'ouvrage compile les dix premières éditions de la *documenta* au Museum Fridericianum, de 1955 à 1997. Nous avons abordé ce travail comme une archéologie de l'archive, avec différentes strates de recherche et de mises en évidence.

Ce travail nous a permis de nous concentrer sur notre intérêt pour l'édition de livres, il nous a confrontés avec passion aux problématiques liées à la publication d'une archive et à ses réponses graphiques et éditoriales.

documenta Space in Time is an editorial archive work on one of the most important art events, Kassel *documenta*. The book compiles the ten first editions of *documenta* at the Museum Fridericianum, from 1955 to 1997. We approached this work as an archeology of the archive, with different strata of research and highlights.

This work has allowed us to focus on our interest in book publishing, passionately confronting us with issues related to the publication of an archive and its graphic and editorial responses.



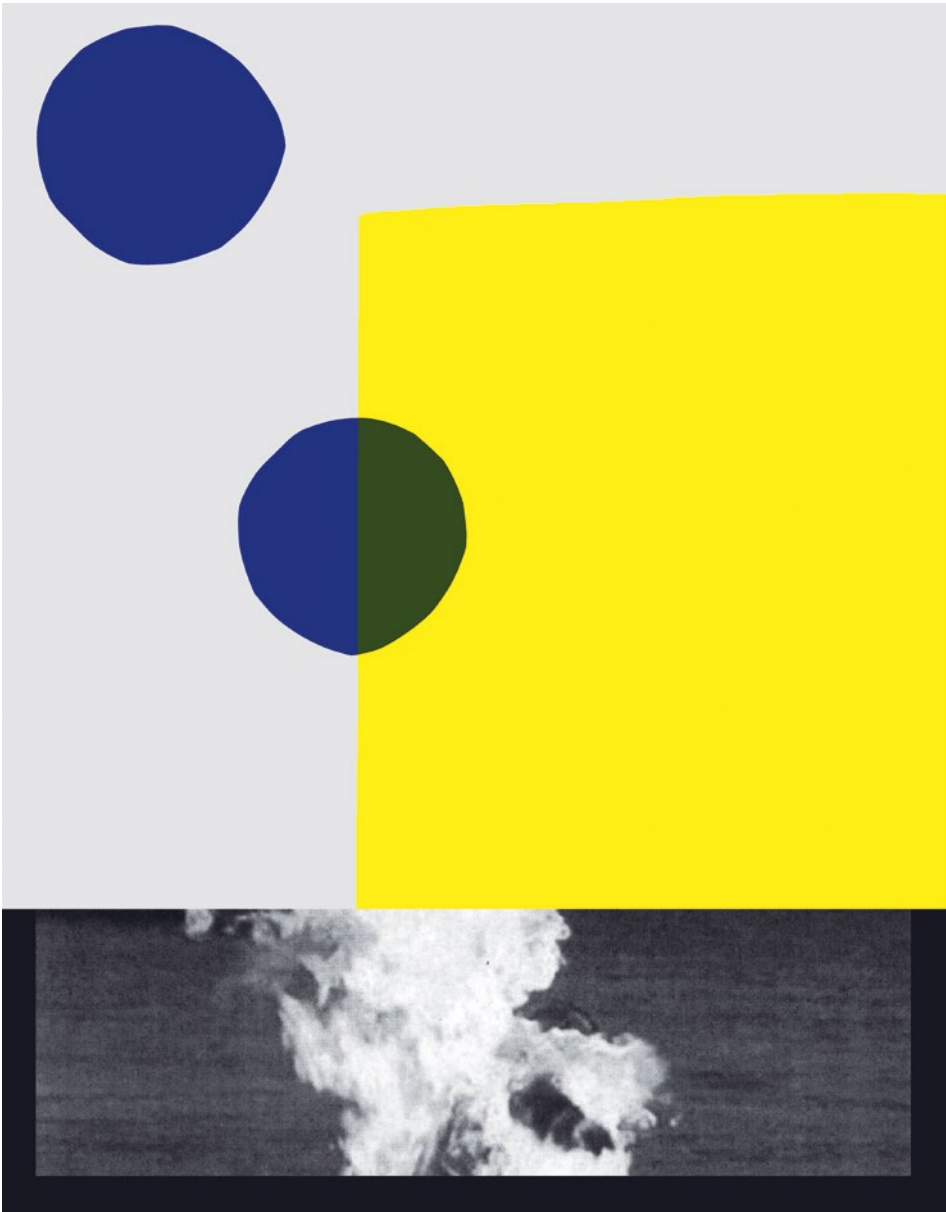
MENTION BIEN

Genesis est une famille de polices de caractères à empattements constituée de deux versions : *Display* et *Text*. Chacune des versions comprend un ensemble de cinq graisses : Light, Regular, Medium, Bold et Black.

Ce nouveau caractère typographique est le résultat d'une réflexion sur le design contemporain et ses liens avec le passé, proposant une forme inédite qui correspond aux applications actuelles et futures de la typographie de type sérif.

Genesis is a serif font family constituted of two versions: *Display* and *Text*. Each version includes a set of five weights: Light, Regular, Medium, Bold and Black.

This new typeface is the result of a reflection on contemporary design and its links with the past, offering a new form that corresponds to present and future applications and use of serif typefaces.



Thurat elyasmine (Révolution du Jasmin) est une série de journaux, qui représente chacun un jour de la révolution tunisienne qui a eu lieu principalement en une semaine de janvier 2011. Dans ce projet, je vous raconte, avec ma voix et mon monde, mes petites anecdotes vécues pendant cette révolution, tout en confrontant les médias et faits divers qui se sont produits simultanément. Chaque jour se crée un combat visuel entre les deux versions de la même histoire. Il a été intéressant pour moi d'opposer mon univers à celui plus froid et droit des médias sur un sujet qui me passionne.

Thurat elyasmine (Jasmine Revolution) is a series of newspapers, each representing a day of the Tunisian revolution which took place primarily in one week in January 2011. In this project, I will voice my experience and little anecdotes that portray what happened during this revolution, while confronting the media and various events which happened simultaneously. Each day creates a visual combat between two versions of the same story. It has been interesting for me to juxtapose my universe with the cold and unreal stories that headlined the media about a subject that I feel strongly about.



Dan épi lang ka faché porte sur la stratification socio-
raciale singulière qui a été créée au début de l'époque
esclavagiste, et qui persiste encore entre les différents
groupes de la population martiniquaise. La communauté
béké (descendant des colons), les mulâtres (métis blanc et
noir), la bourgeoisie de couleur, et des autres composantes
de la population martiniquaise, une population très
métissée, les attitudes et les représentations sont très
contrastées et souvent ambivalentes.
Ce projet traduit les vices, l'aliénation et l'ambiguïté
de cette île qui recherche une identité.

Dan épi lang ka faché is based on the unique socioracial
stratification between the different population groups
of Martinique that was created at the beginning of the
era of slavery, and persists today. The béké community
(descendants of European colonizers), the mulattos
(mixed black and white), the black bourgeoisie, and other
ethnic groups, create a very mixed population whose
representations of themselves and each other are very
different and often ambivalent.
This project attempts to translate the vices, the
alienation and the ambiguity of an island looking
for an identity.

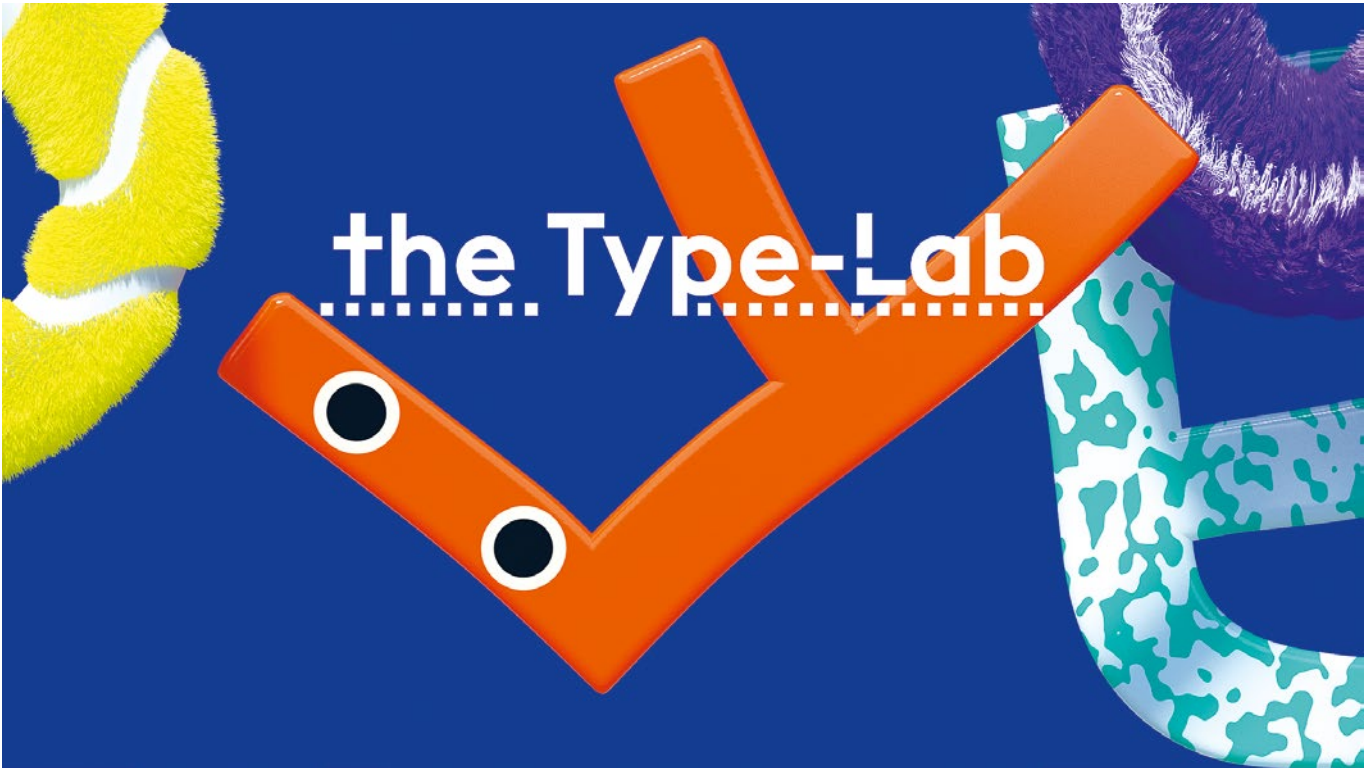


Les trous noirs sont les astres les plus mystérieux de l'univers. Pourquoi? Car ils sont invisibles! Alors comment représenter quelque chose qu'on ne peut pas voir? C'est là où la science-fiction nous vient en aide; elle sert à étendre l'imagination humaine, elle nous permet donc de représenter l'invisible. Cette représentation, en constante évolution, est en lien direct avec notre culture.

La science-fiction d'aujourd'hui est souvent la science de demain, mais bien souvent la science est plus étrange que la fiction elle-même, et à mon sens c'est ce qui est le plus fascinant.

Black holes are the most mysterious celestial objects in the universe. Why? Because they are invisible. So how do we represent something we cannot see? This is where Science-Fiction comes in handy, it serves to extend human imagination, and to allow us to represent the invisible. These constantly evolving representations are directly linked to our culture.

The science-fiction of today is often the science of tomorrow. However, science is often stranger than fiction, and for me this is the most fascinating part.



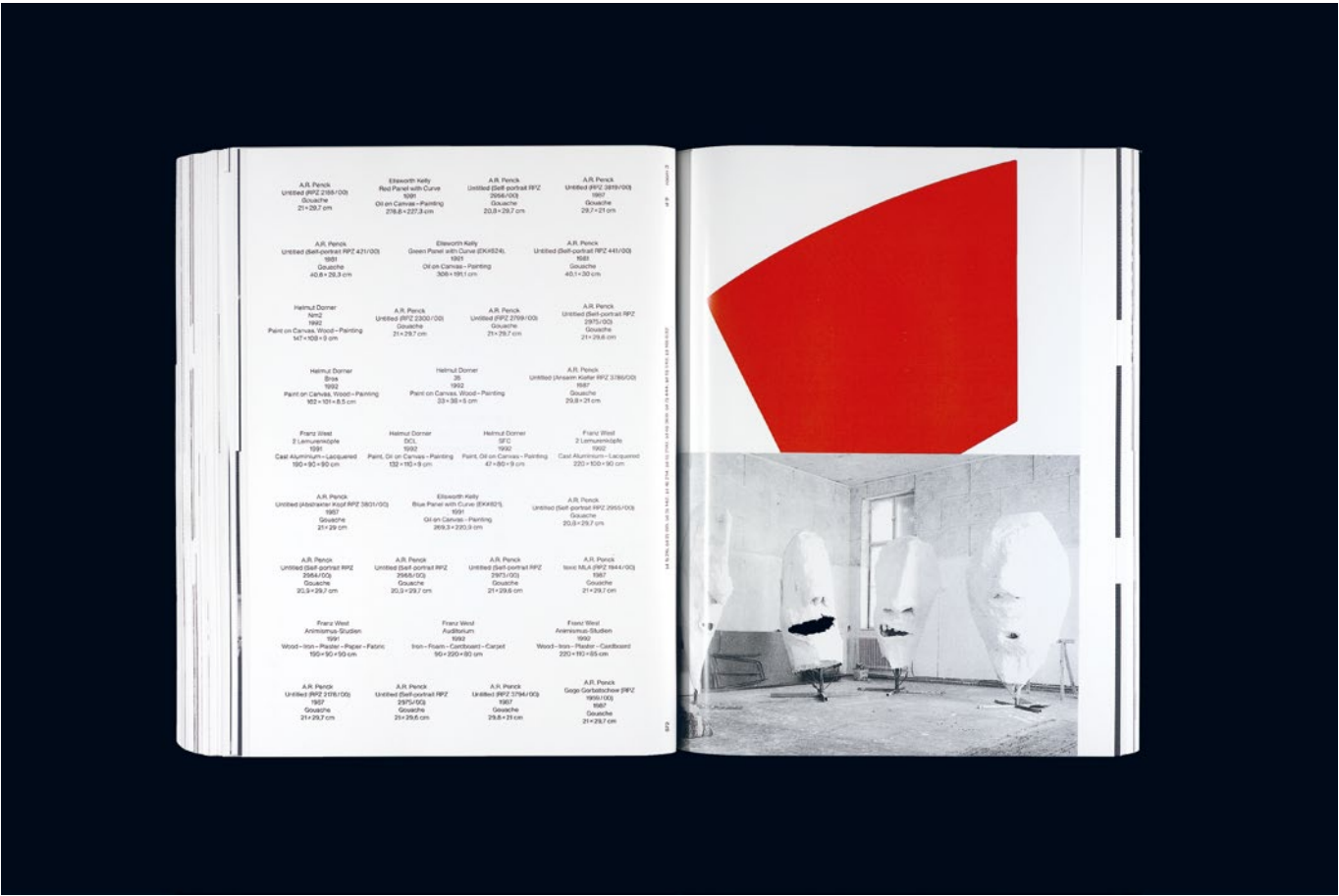
MENTION BIEN

Mon projet de diplôme est un récit de science-fiction présentant un laboratoire de test. Dans ce laboratoire – *The Type Lab* – des typographies organiques sont soumises à différents tests de qualité. Ce conte moderne prend la forme d'un court métrage d'animation entièrement fait en images de synthèse.

Ce projet était un challenge créatif, car il fallait créer un récit complet et un univers cohérent autour de l'idée du *test qualité typographique*. C'était aussi une prouesse technique d'animation 3D que j'ai eu plaisir à pousser au maximum, pour des rendus vidéo dynamiques.

My graduation project is a sci-fi narrative about a test laboratory. In this laboratory – *The Type Lab* – several organic types are submitted to different quality tests. This modern tale is presented in a short animation movie entirely done with Computer-Generated Imagery.

This project was a real challenge, because I had to create a full narrative and a scenery in relation with the idea of *type quality testing*. It was also a technical feat to drive 3D simulations to a dynamic level. I hope you will appreciate this short video as much as I took pleasure making it.



MENTION EXCELLENT

documenta Space in Time est un travail éditorial d'archive sur l'un des plus importants événements d'art, la *documenta* de Kassel. L'ouvrage compile les dix premières éditions de la *documenta* au Museum Fridericianum, de 1955 à 1997. Nous avons abordé ce travail comme une archéologie de l'archive, avec différentes strates de recherche et de mises en évidence.

Ce travail nous a permis de nous concentrer sur notre intérêt pour l'édition de livres, il nous a confrontés avec passion aux problématiques liées à la publication d'une archive et à ses réponses graphiques et éditoriales.

documenta Space in Time is an editorial archive work on one of the most important art events, Kassel *documenta*. The book compiles the ten first editions of *documenta* at the Museum Fridericianum, from 1955 to 1997. We approached this work as an archeology of the archive, with different strata of research and highlights.

This work has allowed us to focus on our interest in book publishing, passionately confronting us with issues related to the publication of an archive and its graphic and editorial responses.



MENTION BIEN

Mind Wanders est une campagne de sensibilisation multimédia aidant à reconnaître les premiers symptômes souvent méconnus de la maladie d'Alzheimer. A l'opposé de l'image fataliste qui y est généralement accolée, j'ai privilégié une approche sensible et poétique, illustrant des anecdotes racontées par les familles des patients que j'ai pu rencontrer dans le cadre de ce projet.

Ce travail m'a permis de combiner des outils variés, certains que je maîtrisais, d'autres que j'ai découverts, afin de proposer une expérience, de raconter une histoire et de soumettre une réponse à un problème réel.

Mind Wanders is a multimedia campaign that aims to raise awareness about early manifestations of Alzheimer's disease. As opposed to other campaigns that usually depict the illness negatively, I focused on a sensitive and poetic approach, illustrating anecdotes told by close family members of Alzheimer's patients I met for this project.

This work allowed me to combine different media and tools - some I already knew about, others I had to learn - in order to offer the best experience, to narrate a story and give an answer to an actual problem.



MENTION TRÈS BIEN

Un corps massif à l'allure reptilienne, d'environ 80 cm de long, doté de seulement deux pattes antérieures, une large tête et une queue épaisse. Voici la description du Tatzelwurm qui, d'après de nombreux témoins, aurait été aperçu dans des zones retirées des montagnes suisses. Cependant jusqu'à aujourd'hui, aucune preuve concrète n'a permis de démontrer son existence.

Sur les traces du Tatzelwurm suit la piste de ce mystérieux animal à travers une enquête mêlant des documents d'archive à des éléments fictifs. Cette association m'a permis de brouiller les frontières entre fiction et réalité.

A massive reptilian body, about 80 cm long, two single forelegs, a large neck and a thick tail. Here is the description made of the Tatzelwurm. It was provided by several witnesses who alleged a sighting of the animal in deserted areas of the Swiss mountains. However, to this day no one has been able to prove its existence.

Looking for Tatzelwurm explores the trace of the mysterious reptile in an investigation mixing archives and fictional elements. Within this association, I was able to blur the borders between fiction and reality.



L'idée de ce projet est de lier l'univers du graphisme et celui de l'horlogerie grâce à la typographie; créer des caractères appliqués à ce contexte particulier qu'est le cadran et le rond défini par les aiguilles. L'objectif est de donner du mouvement au cadran avec l'écriture. Chaque chiffre est dessiné comme un symbole selon sa position et l'angle qui correspond à son inclinaison. Après avoir fait le choix d'un modèle de cadran, ce dernier est adapté selon les complications. Pour finir, ce projet m'a permis de saisir l'art du détail et la position du graphiste dans l'horlogerie.

The idea behind this project is to bring together the world of graphic design and watchmaking through type design: to create letters specifically for the watch face and the circle that is defined by the hands. The aim is to give movement to the face through letters. Each number is drawn as a symbol according to its position and the angle corresponding to its individual line. Any chosen face can then be adapted to each set of complications. To conclude, this project enabled me to focus on the art of detail and the graphic designer's status in the world of watchmaking.



If print is dead, digital is born.

Slowmagazine.ch a été créé dans le but de promouvoir la culture urbaine suisse tout en repensant le magazine d'aujourd'hui grâce aux forces du digital. Ce site apporte une alternative aux narrations que l'on trouve habituellement sur le web en proposant de prendre son temps pour lire des articles (slow web). Ils s'adaptent au support (mobile-tablette-ordinateur) en permettant différents rythmes de lecture. Grâce à ce projet, j'ai pu aborder différentes formes de communication en créant entièrement le contenu : photographies, vidéos, illustrations, interviews...

Si le print est mort, le digital est né.

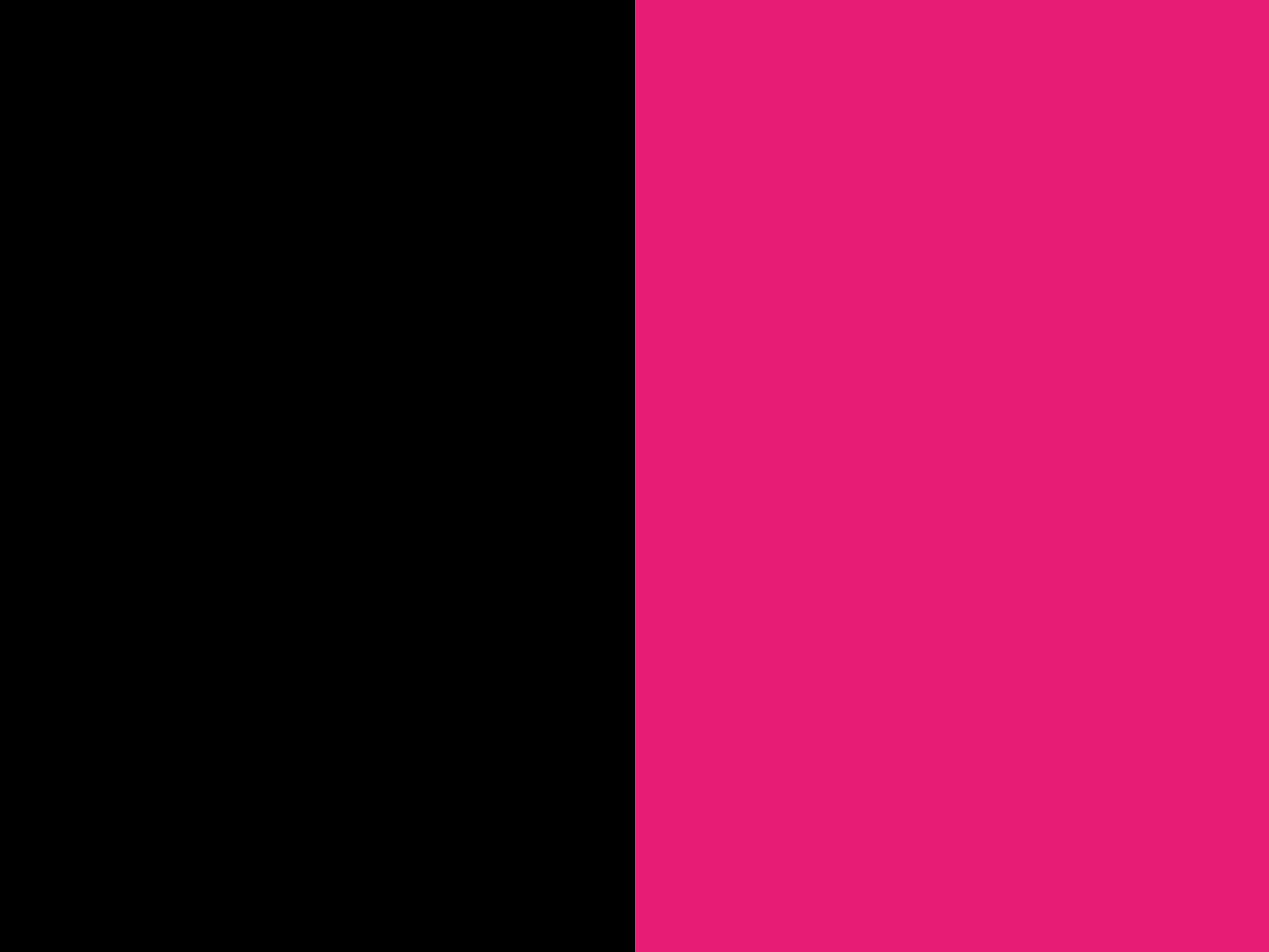
Slowmagazine.ch was created to promote Swiss urban culture while rethinking the magazine of today by using the strengths of the digital medium. This website presents an alternative to narratives usually found on the web, offering to take time to read the articles (slow web). They adapt to the device (mobile, tablet, computer) and allow different reading paces. Thanks to this project, I was able to deal with different forms of communication as I entirely created the content: photos, videos, artwork, interviews...



MENTION TRÈS BIEN

L'index des îles désertes est le résultat d'une requête à la base de données de Wikipédia, soit 855 entrées enregistrées par ses contributeurs au sujet d'îles inhabitées. Autant de données, de points sur la carte, de formes vectorielles qui simulent des espaces concrets et offrent refuge à l'imaginaire. Un répertoire de codes graphiques a été défini pour jalonner ce récit. Fabriquées de toutes pièces par les moyens à disposition (photographies, cyanotypes, symboles), les images figurent l'inconnu, rendent compte d'explorations fictives bercées par l'énumération et la répétition.

The index of desert islands is the result of a request addressed to Wikipedia's database. 855 entries recorded by its contributors on uninhabited islands. Data, points on the map, vector shapes stimulate concrete spaces and offer refuge to imagination. An index of graphic codes has been defined to stake out this narrative. Fabricated by the means available (photographs, cyanotypes, symbols), these images represent the unknown, reported by fictitious explorations lulled by enumeration and repetition.



The image features a solid pink rectangular area on the left and a solid black rectangular area on the right, separated by a vertical line. A horizontal white band runs across the middle of the image, containing the text.

BACHELOR
PHOTOGRAPHIE



69 Zoé
Aubry



70 Gianni
Camporota



71 Arunà
Canevascini



72 Diane
Deschenaux



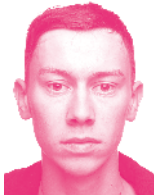
73 Elsa
Guillet



74 Quentin
Lacombe



75 Clément
Lambelet



76 Andreas
Lumineau



77 Calypso
Mahieu



78 Matheline
Marmy



79 Stéphane
Mocan



80 Jules
Moskovtchenko



81 Imara
Paterno'Castello



82 Marine
Vallotton

Jury de diplôme 2016

Sheyi Bankale, Londres
Will Hudson, Londres
Brett Rogers, Londres

**Responsable Département
Communication Visuelle**

Vincent Jacquier

Responsable Photographie

Milo Keller

Professeurs

Anoush Abrar
Laurence Bonvin, Berlin
Milo Keller
Natacha Lesueur, Paris
Marco Poloni, Berlin

Professeurs transversaux

Luc Andrié
Alain Bellet
Angelo Benedetto
Claus Gunti
Vincent Jacquier
Violène Pont
François Rappo
Pauline Saglio
Anouk Schneider
Joël Vacheron, Londres

Chargés de cours

Sébastien Agnetti
Séverine Barde
Sami Benhadj
Angelo Cirimele, Paris
Anne Dressen, Berlin
Matthieu Gafsou
Nicolas Haeni
Nathalie Herschdorfer
Philippe Jarrigeon, Paris

Christian Joschke, Lyon
Cyrille Piguet
Pierre Ponant, Paris
Paolo Roversi, Paris
Lionel Tardy
Lukas Wassmann, Zurich

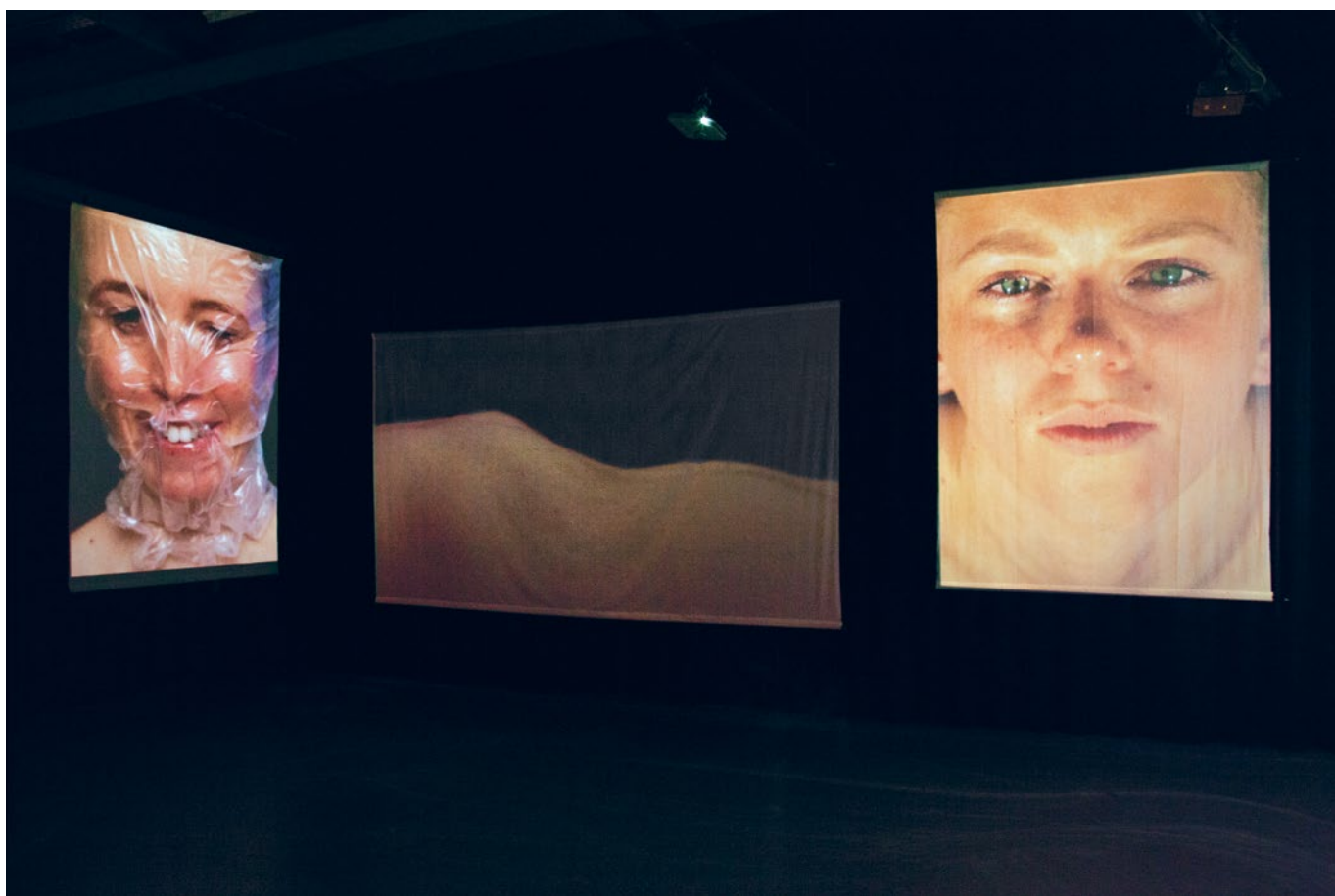
Intervenants

Viktoria Binschtok, Berlin
Lucas Blalock, New York
Olaf Breuning, New York
Adam Broomberg, Londres
Stefan Burger, Zurich
Pierre Debusschere, Bruxelles
Ruth Erdt, Zurich
Jason Evans, Londres
Erwan Frotin, Paris
Julien Gallico, Paris
Yann Gross
Michel Guerrin, Paris
Ren Hang, Beijing
Pieter Hugo, Le Cap

Ina Jang, New York
Erik Kessels, Amsterdam
Nicolas Krebs (Tonk), Berlin
Thomas Mailaender, Paris
Théo Mercier, Paris
Taiyo Onorato (Tonk), Berlin
Harri Peccinotti, Paris
Christian Patterson, New York
Walter Pfeiffer, Zurich
Augustin Rebetez
Maya Rochat
Daniel Sannwald, Londres
Joachim Schmid, Berlin
Jürgen Teller, Londres
Mirjam Wirz, Zurich

Assistants

Jacques-Aurélien Brun
Nicolas-Guy Kunz
Jean-Vincent Simonet



Comfort Zone est une installation vidéo interrogeant de manière hypnotique la limite ambiguë entre résistance et rupture. Ces images forment un espace de confrontation entre pression, rythme et quotidien, au sein duquel l'endurance du spectateur est mise à l'épreuve.

Mon intérêt parallèle pour les ondes électromagnétiques provient de leur double nature, à la fois invisibles et impactant concrètement sur l'être vivant, à l'image du sentiment d'oppression sociale. Entre un souffle déformant un corps et l'immobilité d'un visage asphyxié, la temporalité est altérée par des actions effectuées.

Comfort Zone is a video installation that questions in a hypnotically way the ambiguous boundary between resisting and breaking up. These images create a space where pressure, rhythm and the everyday confront each other, which challenges the viewer's endurance.

My parallel interest for electromagnetic waves originates from their double nature both invisible and in concrete interaction with living beings, which echoes the feeling of social pressure. Between a body being deformed by wind and the immobility of a suffocated face, temporality is altered through performed actions.

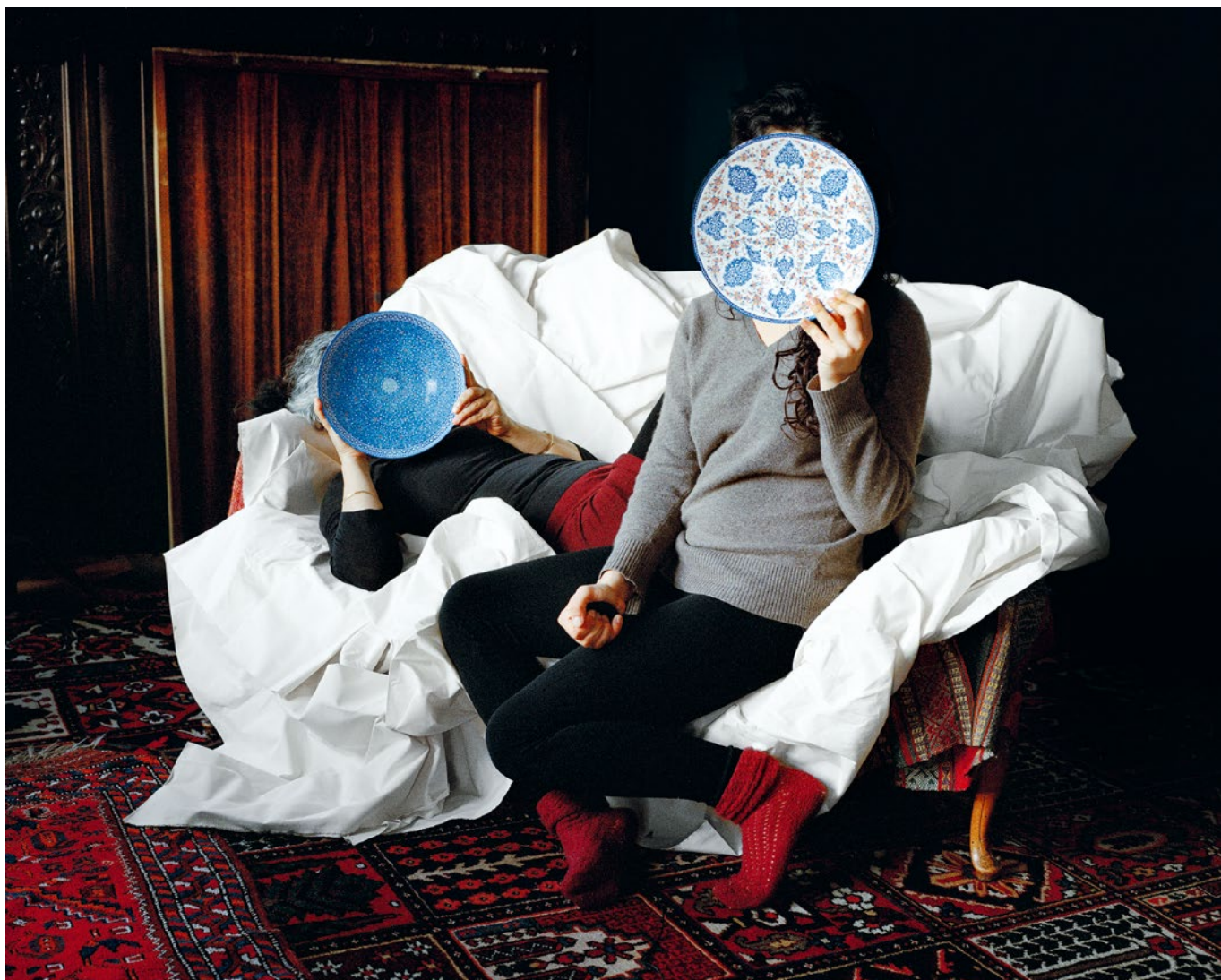


Ma vie comportait quelques énigmes. Par exemple, mon nom de famille. Jusqu'à il y a quelques mois, j'étais le seul avec ce nom au sein de la famille que je côtoyais. Soudainement, j'ai découvert que je fais partie d'un clan, le seul au monde apparemment, à porter ce nom.

Par un étrange concours de circonstances, j'ai fait cette découverte l'année de mon diplôme. Rien de plus naturel que de saisir cette coïncidence pour réaliser un travail personnel, au sens propre et figuré du terme : rencontrer mon père, sa - ma - famille et résoudre mes énigmes personnelles.

There were some question marks in my life. For example, my surname. Until recently, I was the only one with this surname within the family I knew. All of a sudden, I discovered that I am a member of a clan, apparently the only one in the world, with this surname.

Fortuitously, I discovered it on the year of my graduation. Nothing was more natural than seizing the opportunity to carry out a *sui generis* exercise: meeting my father, his - my - family and shedding light on my past.



Ce travail est une exploration visuelle de la relation que j'ai avec ma mère réalisée dans notre maison de famille. Ma mère est une artiste iranienne. Elle a passé une enfance solitaire à Téhéran, et reproduit en quelque sorte cet isolement dans sa vie adulte.

Ce travail représente notre maison à la fois comme une scène pour l'univers poétique de ma mère, et comme un décor pour les objets disposés pour mon objectif.

Dans cette solitude à deux, ce projet tente d'explorer des sujets tels que la domesticité, la féminité et les frontières sexuelles.

This work is a visual exploration of the relationship I have with my mother, Anahita, set in our family house in the South of Switzerland. My mother is an Iranian artist. She spent her childhood in Tehran as a secluded child, a condition of isolation which she somehow replicates in her adult life.

The work represents the house of Villa Argentina as a stage for her poetic universe and a backdrop for the poetic arrangements of objects I made for the camera.

In this creative *solitude à deux*, the work attempts to explore issues of domesticity, femininity and sexual boundaries.



MENTION BIEN

Réalisé dans les Préalpes fribourgeoises, 0.65 explore le monde de l'agriculture dans un contexte de crise économique, due à la surproduction laitière.

Ayant grandi autour d'exploitations agricoles, j'avais en mémoire une image très idéalisée du monde rural. La crise du lait m'a donné l'envie de retourner sur place pour en dresser un constat.

Observer l'envers du décor de ces exploitations menacées m'a permis d'avoir un regard plus complexe sur cet univers, une vision plus réaliste.

Shot in the Fribourg mountains, 0.65 explores the agricultural world that is currently undergoing an economical crisis due to milk overproduction.

Growing up around a farm environment, I had an idealised vision of my rural countryside. The milk crisis was an opportunity for me to dive back and report on the situation.

Being able to go behind the scenes of the endangered farms allowed me to have a more complex and realistic understanding of the countryside reality.



Point économique et touristique central de la Suisse, situé sur les rives du lac Léman entre Vevey et Villeneuve, la Riviera vaudoise exploite son image de paradis depuis la fin du 19^e siècle. Elle s'inspire de la Riviera française, où la vie semble être aussi agréable que ses paysages exotiques.

Ayant grandi dans cette région, c'est par une approche documentaire liée aux images mentales de mes souvenirs que je mets en avant un mode de vie dans lequel les symboles de bonheur semblent s'être figés dans le temps.

An economic and touristic hub in Switzerland, on the shores of Lake Geneva between Vevey and Villeneuve, the Vaud Riviera has lived on its image of paradise since the late 19th century, inspired by the French Riviera, where life seems as pleasant as the landscapes are exotic.

As I grew up in this area, I combined a documentary approach with the mental images of my memories to depict a lifestyle where symbols of happiness seem frozen in time.



MENTION EXCELLENT
PRIX PROFOT
PRIX LA FONCIERE

L'Horizon des Evénements est le terme utilisé dans le champ de l'astronomie qui détermine la limite autour d'un trou noir au-delà de laquelle aucun événement ne peut se propager, produisant ainsi des déformations de l'espace-temps.

Ce livre est une tentative de construire une cosmologie personnelle par des moyens photographiques. Dans ce cosmos incurvé, différentes entités - matières organiques, animaux, objets et architectures - dérivent avec une même influence le long d'un horizon sans fin.

Event Horizon is the astronomic term that describes the boundary around a black hole beyond which events cannot propagate, therefore producing space and time warps.

This book is an attempt to construct a personal cosmology through photographic means. In this curved cosmos, different entities - organic matter, animals, inanimate and architectural objects, all having equal agency - roam along an endless horizon line.



MENTION EXCELLENT
PRIX EXECAL
PRIX ELINCHROM

Collateral Visions est une investigation de la singularité humaine au sein des visions algorithmiques et machiniques. Présenté sous forme d'installation, ce projet intègre différents types de nouvelles visions issues des idéologies des sociétés de contrôle. Ces procédés sont détournés de leur usage commun pour former des propositions visuelles alternant entre contemplation et confrontation. Tant par la réappropriation d'images que par la mise en scène, *Collateral Visions* révèle les systèmes de déshumanisation et d'inquiétude des modes d'observation actuels.

Collateral Visions is an investigation of human singularity inside algorithmic and computer visions. Presented as an installation, this project includes different kinds of new visions born from the ideology of control societies. Those processes are diverted from their common use to form visual proposals alternating between contemplation and confrontation. Through both reappropriation of operative images and staging inside the monitoring device, *Collateral Visions* reveals systems of dehumanization and anxiety inside the current modes of observation.



MENTION BIEN

Ce projet est un essai vidéo sur les paysages culturels d'aujourd'hui constitué de séquences enregistrées lors de trajets en Suisse, France, Italie, Japon et Brésil, avec une nature variable. En dissolvant le simple *storytelling*, j'ai mis en dialogue des fragments des séquences dont le caractère est binaire. Personnels par leur angle d'approche, ils apparaissent comme universels par la banalité de leur sujet.

Ces images incarnent la mémoire de cette période de déplacements où souvenirs et lieux se confondent. Illustrer cette désorientation a mené mon travail de son et de montage.

This project is a video essay on today's cultural landscapes, made of sequences recorded during journeys in Switzerland, France, Italy, Japan and Brazil, with a changeable nature. By dissolving simple storytelling, I have put in dialogue fragments of sequences whose nature is binary. Personal in their angle of approach, they appear universal through the banality of their subject.

These images embody the memory of this period of travelling where souvenirs and places mix. Illustrating this disorientation has led my sound and editing work.



MENTION TRÈS BIEN
PRIX ELINCHROM

Le Cabaret du Néant, lieu énigmatique où cohabitaient cynisme et occultisme, accueillait ses visiteurs dans un décor de squelettes, sculptures d'âmes damnées et autres monstruosités. Ces figures d'effroi annonçaient par dérision les réjouissances procurées par les nombreux spectacles et peep-shows où l'on venait, le temps d'une soirée, faire l'expérience de sa destinée.

Je réincarne cet endroit sulfureux, aujourd'hui disparu, par un travail de recherches esthétiques et de mises en scène où le support numérique virtualise ce lieu historique de Pigalle et lui redonne vie à l'ère digitale.

Le Cabaret du Néant is a mysterious place where cynicism and occultism co-existed. Visitors were welcomed in a macabre decor with skeletons, damned souls' sculptures and many other monstrosities. These frightful figures announced the charming peep-shows and performances where people came to test their destiny for one night.

The cabaret doesn't exist anymore and my work interprets this nefarious place through aesthetic research and a work of stagings where the web media virtualizes this historic place of Pigalle and brings it back to life in the digital age.

www.lecabaretduneant.com



MENTION TRÈS BIEN

La forme carrée est à la fois celle de l'attaque et celle de la défense. C'est une zone autonome.

The square shape is both one of attack and one of defense. It is an autonomous zone.



«Si je suis maudit, je reviendrai la nuit vous harceler. Je m'en prendrai à vos visages, j'appuierai sur vos poitrines tremblantes. Je vous priverai de sommeil par la terreur.»
Horace

Whispers est la mise en image de mes paralysies du sommeil. Comme des cauchemars éveillés, ces angoisses nocturnes imposent à mon esprit des hallucinations que je transcris à travers d'inquiétantes mises en scène, des portraits à la présence pesante et des paysages tourmentés. Ce travail est une part de mon imaginaire rendu réel.

"When doomed to death, I will attend you like a nocturnal fury. I will attack your faces and brooding up your restless breasts, I will deprive you of repose by terror." Horace

Whispers is the imaging of my sleep paralysis. Nightmares I experienced in an awakened state, these nocturnal anxieties threw me in a transitional state between wakefulness and sleep, exposing my mind to terrifying hallucinations. I have transcribed these dreams through disturbing photographs, portraits with a lingering presence and tormented landscapes. This work is part of my imagination turned into reality.



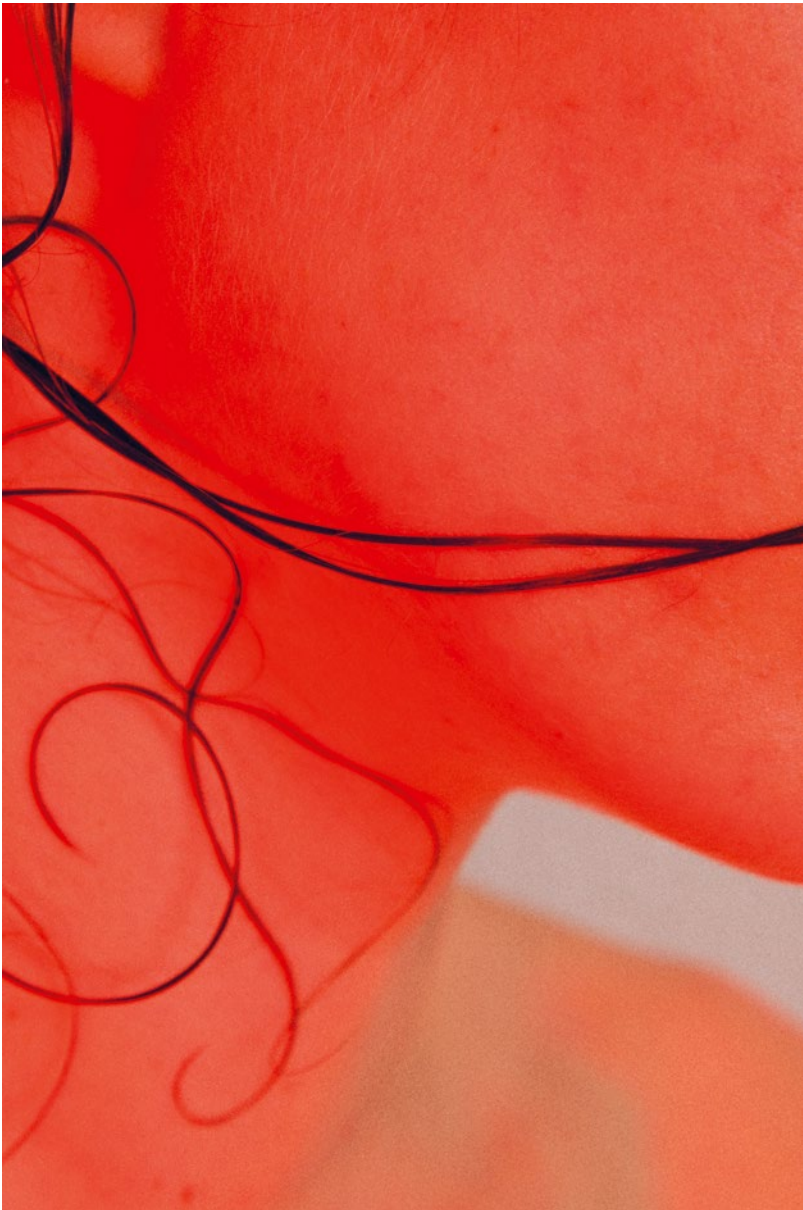
MENTION BIEN
HKDI RÉSIDENCE

Ce travail est une forme d'archéologie comparative de l'image dans laquelle des artefacts du paléolithique supérieur sont mis en vis-à-vis d'artefacts produits par la société contemporaine. L'archéologie comparative est utilisée lorsque des indices font défaut dans l'étude d'une société. On compare cette dernière à une seconde culture mieux connue, pour déterminer des similitudes et des différences.

C'est par l'appropriation qu'est traité ce sujet, comme une fouille dans l'énorme production de notre société. Une sélection d'images et d'objets propose un réexamen de notre production.

This project is a form of comparative archaeology in which artefacts from the Upper Palaeolithic era are facing artefacts produced by contemporary society. Comparative archaeology is used when clues are missing in the study of a society: we then compare it to one better known so as to establish differences and similarities.

This subject has been developed by appropriation, as an excavation work in the huge production of our society. A selection of images and objects offers a re-examination of our production.



En latin, *Artior* signifie *plus étroit, plus serré*.

Depuis petite, je souffre de claustrophobie. Lorsque je me trouve dans un lieu confiné je ressens cet espace différemment de ce qu'il est réellement. Les murs se resserrent jusqu'à devenir angoissants et étouffants.

Je sais qu'il s'agit uniquement d'une construction irrationnelle de mon esprit et d'une illusion que je génère moi-même. C'est sur ces deux principes que j'ai créé des maquettes en papier qui viennent perdre le spectateur dans les méandres d'une dimension oppressante, sans repères, sans horizon, sans issues.

In latin, *Artior* means *narrower, closer*.

From a young age, I have suffered from claustrophobia. When I am in a confined space, I experience the spatial structure around me differently than how it really is. I feel the walls closing in on me until it becomes unbearably scary and suffocating.

I know claustrophobia is an irrational construction of my mind and an illusion that I generate myself. It is based on these two principles that I created paper models made to lose the viewer in the meanders of an oppressive dimension, without landmarks, horizon or exits.



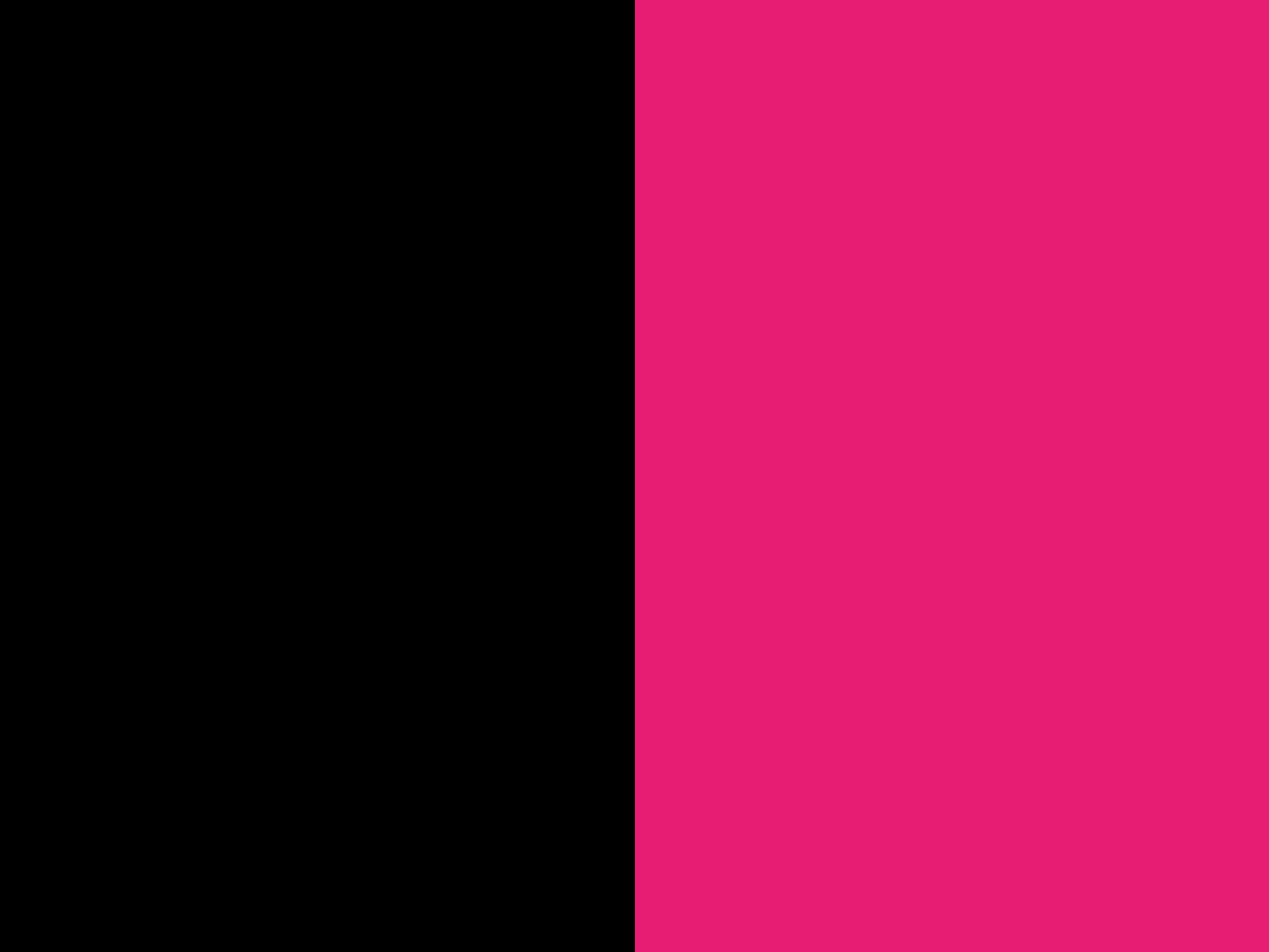
MENTION TRÈS BIEN
PRIX ELINCHROM

Ce livre est le portrait de mes interactions avec un garçon hypersensible. Ma démarche tend à découvrir sa singularité à travers certains regards que l'on partage : exaltés et sensibles. Les objets sont un moyen d'interprétation de ses particularités et les lieux, des cadres permettant l'exutoire.

« On met toujours beaucoup de lois pour se rassurer, et on n'a pas besoin de loi pour dire quelque chose. Parce que lorsqu'on travaille, il faut toujours être au bord, sans cela ça n'est pas intéressant. Il faudrait être constamment au bord de la vue (...). »

This book is the portrait of my interaction with a hypersensitive boy. I approach him and discover his singularity through the points of view that we share: sensitive and excited. Objects are means to interpret his peculiarities and places are the ground allowing his release.

"You always enact a lot of laws to feel reassured, but you don't need any laws to say something. Because when you work, you always have to be on the edge, otherwise it's not interesting. You always have to be on the edge of sight (...)."



BACHELOR
MEDIA &
INTERACTION
DESIGN



87 Julie-Lou Bellenot



88 Benjamin Botros



89 Bérénice de Castéja



90 Lara Défayes



91 Edina Desboeufs



92 Mylène Dreyer



93 Pierre Georges



94 Alexia Léchat



95 Jean-Pablo Mühlestein



96 Pablo Perez



97 Mirko Stanchieri



98 Lina Vozniuk-Berzhaner

Jury de diplôme 2016

Marie Du Chastel, Bruxelles
Christian Etter, Zurich
Will Hudson, Londres

Responsable Département Communication Visuelle

Vincent Jacquier

Responsable Media & Interaction Design

Cyril Diagne

Professeurs

Alain Bellet
Angelo Benedetto
Cyril Diagne
Christophe Guignard
Gaël Hugo, Paris
Patrick Keller

Professeurs transversaux

Luc Andrié
Claus Gunti, Berne
Vincent Jacquier
Milo Keller
Violène Pont
François Rappo
Aurèle Sack
Pauline Saglio
Anouk Schneider

Chargés de cours

Sébastien Agnetti
Sami Benhadj
Gavrilo Bozovic
Angelo Cirimele, Paris
Anne Dressen, Paris
Andreas Gysin, Lugano
Cyrille Piguet
Florian Pittet
Pierre Ponant, Paris
Lionel Tardy

Intervenants

Jussi Ängeslevä, Berlin
Thomas Eberwein, Londres
Julien Gachadoat, Bordeaux
Dev Joshi, Londres
Marc Kremers, Londres
Pe Lang, Berlin

Jürg Lehni, Zurich
Marc McKeague, Londres
Megaforce, Paris
Hannah Perner-Wilson, Berlin
Jonathan Puckey, Amsterdam
Stewart Smith, New York
Yuri Suzuki, Londres
Marcus Wendt (FIELD.io), Londres
Roel Wouters, Amsterdam

Assistants

Romain Cazier
Laura Perrenoud
Tibor Udvari



MENTION BIEN

Mooditoning est un projet inscrit dans un processus de recherches impliquant des personnes en situation de polyhandicap. Ces recherches ont pour but de faciliter la communication entre personnel encadrant et usagers privés de langage, ainsi qu'avec leur famille.

Mooditoning est un moniteur d'humeur. Un logiciel d'analyse de voix rend possible de déterminer l'humeur. Cela permet un suivi longitudinal pour le personnel et la capacité pour l'utilisateur de communiquer avec sa famille grâce à des visuels liés à ses humeurs. Ce projet m'a permis de mieux comprendre mon frère et son quotidien.

Mooditoning is a project as part of a research process involving multihandicapped persons. This research aims at facilitating communication between supervising staff and users deprived of language, as well as their families.

Mooditoning is a mood monitor. A voice analysis software makes it possible to determine the mood. This allows a longitudinal follow-up for the staff and the ability for users to communicate with their family thanks to visuals linked to their mood. This project allowed me to better understand my brother and his daily life.



MENTION BIEN

Meko est un jeu coopératif dont la particularité est d'engager les joueurs à parcourir les différents tableaux en s'armant de deux *gameplays* complémentaires adaptés au mobile et son écran tactile, autant qu'au PC avec sa souris et son grand format d'écran. L'utilisateur mobile est confronté à un jeu de plateforme dans lequel il doit coopérer avec un copilote sur ordinateur qui doit activer les différents mécanismes afin de l'aider à progresser.

Ce projet m'a permis de faire une proposition dans le champ peu exploré du jeu multi plateforme et de m'intéresser à la notion de dualités de *gameplays*.

Meko is a cooperative game in which the player is invited to explore the different stages using two complementary gameplays adapted to both the mobile and its touch screen and to the PC and its mouse and larger screen. The mobile player is confronted with a platform game in which he/she has to cooperate with/her his copilot on the computer who has to activate the different mechanisms in order to progress.

Working on this project enabled me to explore the relatively untouched field of cross-platform gaming as well as to take an interest in the notion of duality of gameplays.



MENTION BIEN
HKDI RÉSIDENCE
CHIC CAMP

Teepy est une installation interactive composée d'une tente et d'une série de patches. Ils vous permettent de découvrir un monde caché à l'intérieur et de donner vie à l'espace. Les visuels révélés avec de la lumière vous emmènent dans un univers chaud, calme et fantastique, qui laisse place à l'imagination. Un rêve d'enfant, une tente où l'on va se cacher pour rêver, un objet à l'apparence simple mais qui se révèle être « magique ».

Teepy m'a interrogée sur les notions d'imaginaire, de jeu et de magie, en rapport avec la technologie. Ces points sont toujours très présents dans mes projets.

Teepy is an interactive installation made of a tipi and a series of patches. They allow you to discover a hidden world and give life to the space. Visuals revealed with lights take you into a warm, peaceful and fantastic world that leaves room for the imagination. A childhood dream, a space where you can play, take refuge to dream, a seemingly simple object that can turn on the magic.

This project allowed me to reflect on the concept of playing, magic and imagination, in relation to technology. These issues are very present in my work.



MENTION TRÈS BIEN
CHIC CAMP

La FOMO est un nouveau mot caractérisant la peur de manquer quelque chose (*Fear Of Missing Out* en anglais). Ce sentiment d'anxiété à l'idée de manquer une opportunité ou un événement satisfaisant, par exemple, est souvent attisé par une dépendance accrue aux médias sociaux.

Imaginez-vous seul dans la jungle urbaine, profitant d'une *digital detox* bien méritée. Y aurait-il un moyen de pouvoir tout de même vous rendre à la myriade d'événements prévus prochainement?

FOMO Survival Kit est un kit de survie en milieu urbain qui vous emmènera tout droit jusqu'à vos prochains événements.

FOMO is a new word in our dictionary. But what does it mean? FOMO stands for *Fear Of Missing Out*. It is a compulsive concern that one might miss an opportunity or satisfying event for example, often aroused by our close relationship with social media websites.

Imagine yourself alone in the wild city, going through a well-deserved digital detox yet hungry for new social interactions. Is there any way you can find the next event planned in your calendar?

FOMO Survival Kit offers you an urban survival kit that will take you to all the events you intend to go to.



Time up est une application se basant sur les notions de photo souvenir et de nostalgie. La particularité de *Time Up* est de découvrir des images d'archives à des endroits précis en fonction de notre géolocalisation. Lorsque l'on se balade, si l'on approche d'un endroit où du contenu est disponible, l'application émet un signal pour prévenir l'utilisateur.

Il est aussi possible de partager des photos qui seront visibles sur l'application six mois après seulement; dans ce cas, l'utilisateur reçoit un message au moment où sa photo est publiée. *Time Up* initie une communauté basée sur le souvenir et le partage.

Time Up is an app based on the concepts of souvenir photos and nostalgia. The distinctive feature of *Time Up* is that one can discover archive images at some precise spots depending on our geolocation. During a walk, if one approaches a place where there is available content, the app sends a signal to inform the user.

It is also possible to share pictures that will be visible on the app, but only six months later. The user will receive a notification that his/her photo has been released at that moment. *Time Up* initiates a community based on memories and sharing.



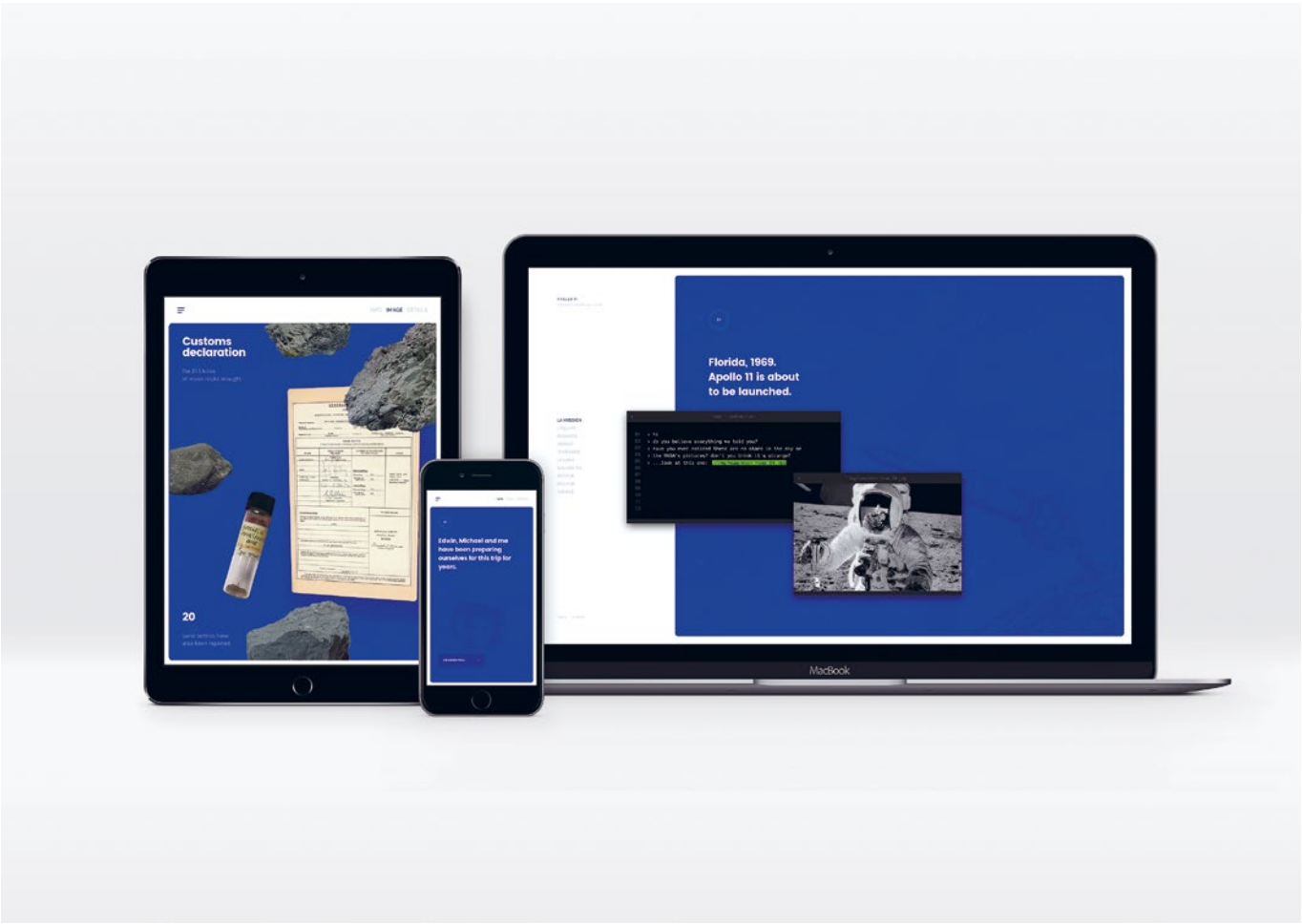
MENTION TRÈS BIEN
CHIC CAMP

Scribb est un jeu d'ordinateur où la surface physique balayée par la souris devient une part intégrante de l'interaction. Le joueur doit dessiner certaines zones en noir, détectées par la souris, pour être en mesure d'évoluer dans le jeu. Il doit ainsi en même temps gérer la position de la souris et la surface sur laquelle elle est posée.

Cette double lecture questionne notre façon de passer du numérique à l'analogique. La souris, détournée de son rôle habituel, n'est plus seulement utilisée comme un prolongement de la main, mais comme un objet physique influencé par son environnement.

Scribb is a computer game in which the physical area scanned by the mouse is an integral part of the interaction. The player must draw some black areas, detected by the mouse, to be able to evolve in the game. So he/she must simultaneously manage the position of the mouse and the surface on which it is placed.

This double reading questions our way of switching from digital to analogue. The mouse, diverted from its usual role, is not only used as an extension of the hand, but as a physical object influenced by its environment.



Ce projet présente la mission Apollo 11 à travers un site web narratif.

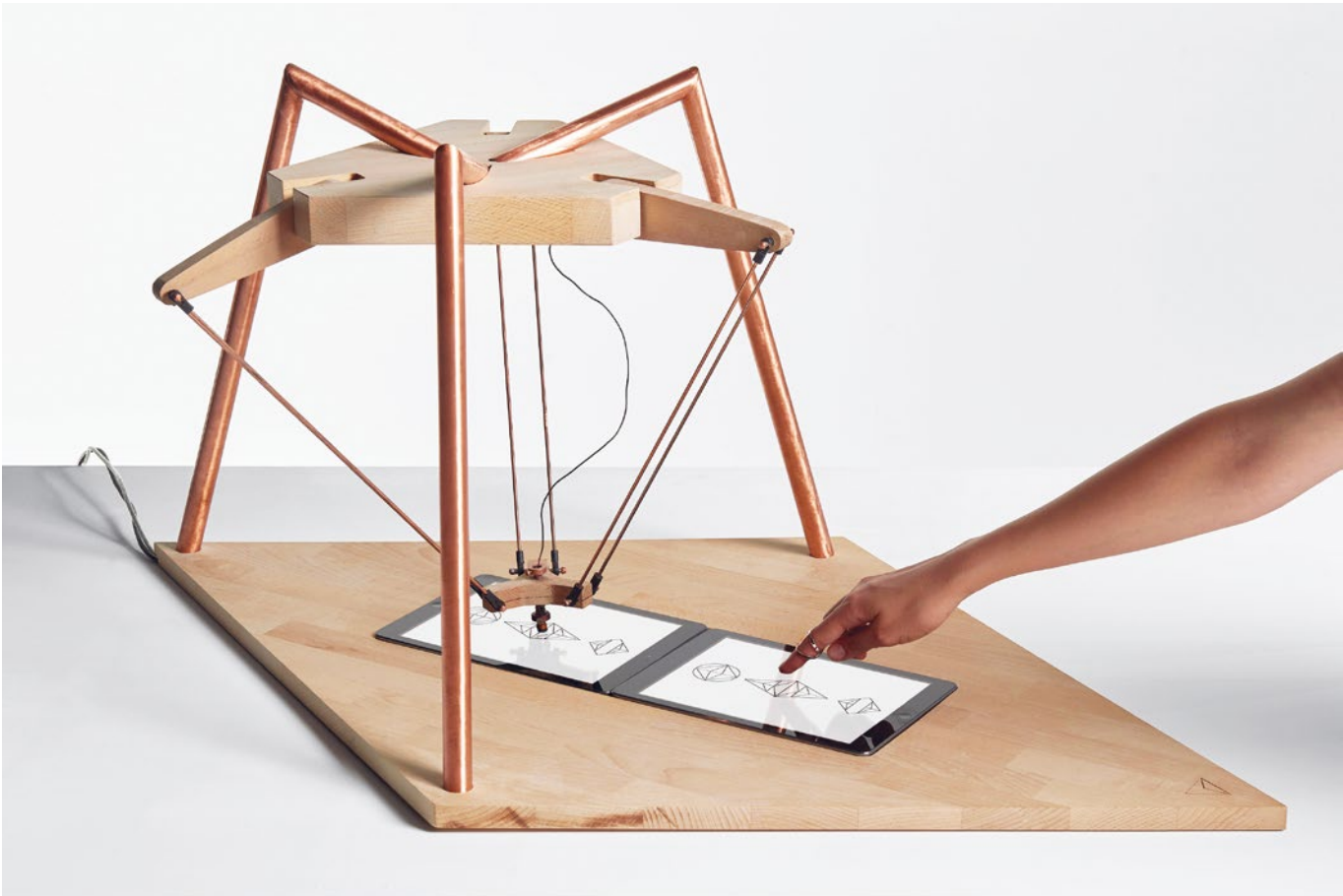
Pour offrir la meilleure expérience possible, un travail de recherche autour de la forme du média «web documentaire» a été effectué. Comment consomme-t-on ce type de contenu ? Ce projet m’a demandé de créer une structure et un code pouvant être efficace au maximum dans toutes les situations.

Un *hack* du site intervient tout au long de l’expérience, détonnant avec le contenu principal. Il vise à sensibiliser l’utilisateur sur la véracité et l’origine du contenu présenté dans les médias.

This project presents the Apollo 11 mission through a narrative website.

In order to offer the best possible experience, research has been conducted on the essence of a “web documentary” media. How do we make use of this type of content? For this project, I created a structure and a code which can be used to the maximum in every situation.

Throughout the whole experience, a hack appears on the website, creating a contrast with the main content. It aims to raise the user’s awareness to the veracity and origin of the content as presented in the media.



MENTION EXCELLENT

Deltu est un robot delta doté d'une personnalité qui interagit avec l'humain via deux iPads.

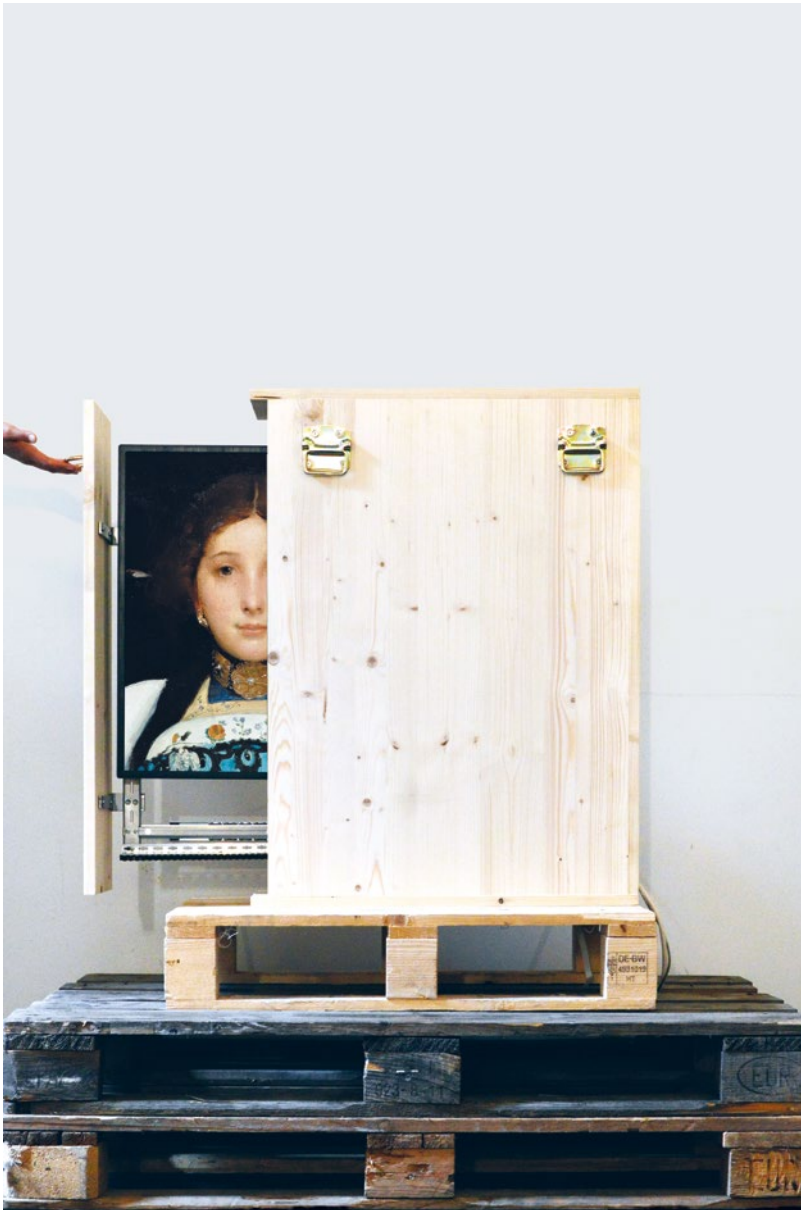
Selon son humeur, il joue avec l'utilisateur qui se retrouve face à une simulation d'intelligence artificielle qui apprécie les petits plaisirs de la vie, parfois même un peu trop.

La relation que nous entretenons avec les robots/IA, qui ont été créés pour augmenter nos performances mais sont devenus une source d'apprentissage, est singulière et passionnante. La place de l'androïde dans la société n'est pas encore définie et reste à créer ; c'est pour moi la plus belle source d'inspiration.

Deltu is a delta robot with a personality that interacts with humans via two iPads.

Depending on its mood, it plays with the user who is faced with an artificial intelligence simulation, who appreciates the small pleasures of life, sometimes too much.

The relationship we have with robots/AI that have been created to enhance our performance, but have become a source of learning, is unique and exciting. The android's place in society has not yet been defined and remains to be determined; for me it is the best source of inspiration.



Cimaise est une borne interactive destinée aux musées et institutions, permettant aux visiteurs d'explorer leurs collections inexposées. Ce caisson à tiroir rappelle le système de stockage des œuvres sur des grilles coulissantes utilisées dans les dépôts, et permet de déclencher le système interactif : à chaque ouverture du caisson, une œuvre parmi l'ensemble de la collection est sélectionnée puis affichée à l'écran. Le visiteur, en ouvrant plus ou moins le caisson, accède à différentes informations de l'œuvre sélectionnée.

Cimaise is an interactive terminal for museums and institutions, allowing visitors to explore their whole collection. This box with drawers remind us of the sliding storage system used in warehouses, and activates the interactive system: each opening of the box selects an artwork among the whole collection and displays this on the screen. The visitor, by opening the box more or less, can read various information about the displayed artwork.



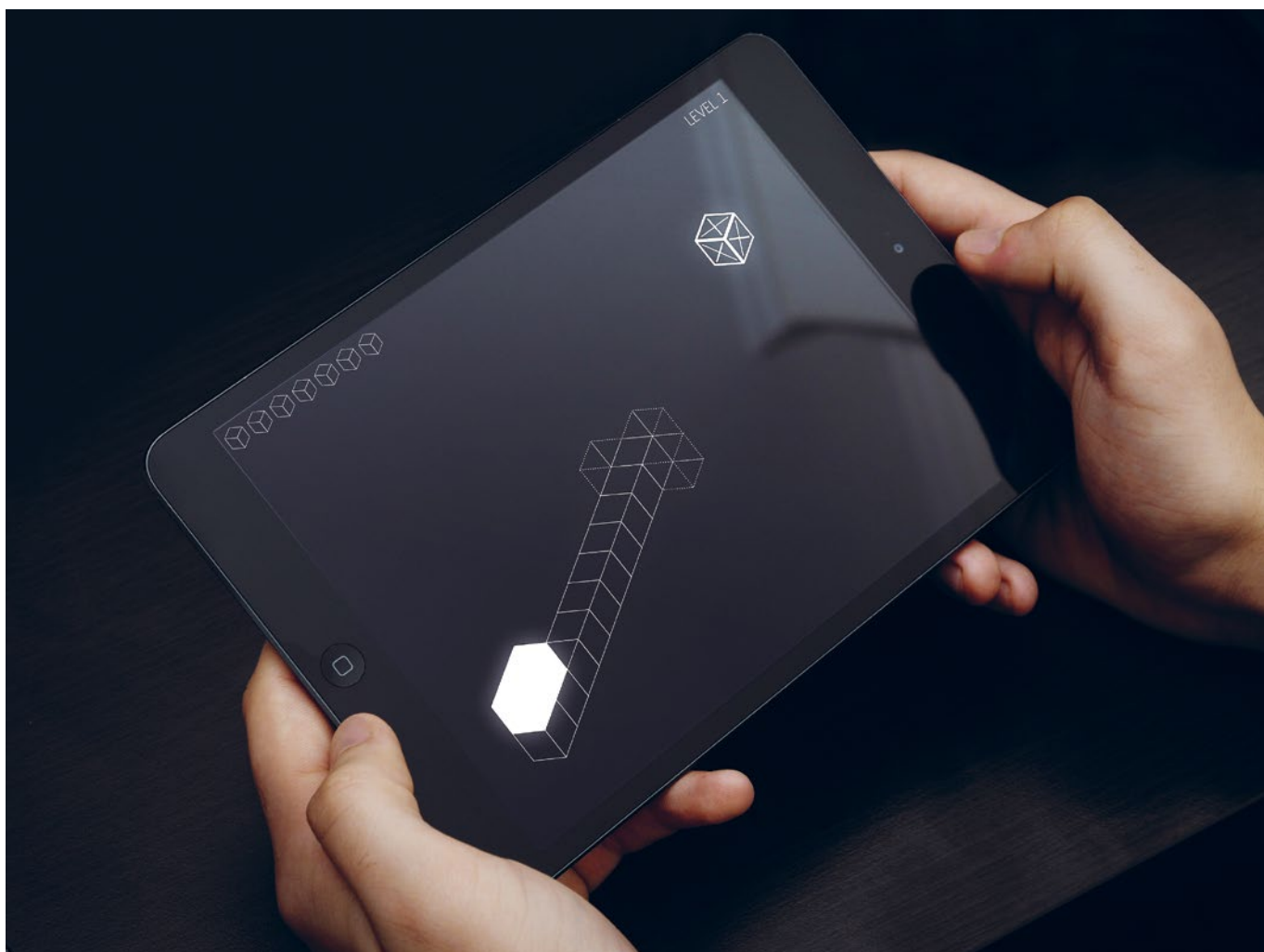
CHIC CAMP

AudioSight est un jeu musical sur smartphone qui possède la particularité de ne pas se servir d'écran. Le principe du jeu se base uniquement sur le son, que l'utilisateur entend à l'aide d'un casque audio. La seule interaction possible entre le jeu et le joueur découle des mouvements de tête de ce dernier.

La thématique du son dans l'espace, réel ainsi que virtuel, est un sujet qui me captive. Surtout dans le contexte actuel de démocratisation de la réalité virtuelle, où notre perception des sens oscille entre monde virtuel et réalité.

AudioSight is a musical game on smartphone that has the specific feature of not using the screen. The game's principle is based solely on the sound the user hears using headphones. The only interaction between the game and the player is the latter's head movements.

The theme of sound in space, both real and virtual, is a topic that fascinates me - especially in the current context of democratisation of virtual reality, where our sensory perception switches between the virtual world and reality.



Pyrite est un jeu de réflexion proposé sur tablette. Son but est simple: le joueur doit atteindre un objectif placé aléatoirement dans l'espace en construisant un chemin et ceci en un nombre de coups limité. Sa vue est en projection isométrique ce qui le rend particulièrement compliqué et en fait sa particularité. De plus, au fil des niveaux, les chemins empruntés et créés par le joueur se figent, créant ainsi des obstacles et augmentant la complexité.

Ce projet et son univers minimal s'inscrit dans la continuité de l'esthétisme que j'ai pu expérimenter à l'ECAL depuis le début de mes études.

Pyrite is a puzzle game available on a tablet. The goal is simple: the player must reach a target randomly positioned in space by building a path and this in a limited number of shots. The view is an isometric projection which makes it particularly complicated and singles it out. In addition, the player's levels and used paths freeze, creating new obstacles and increasing the game's complexity.

This project and its minimal universe is a continuation of the aesthetics that I have experienced at ECAL since the beginning of my studies.



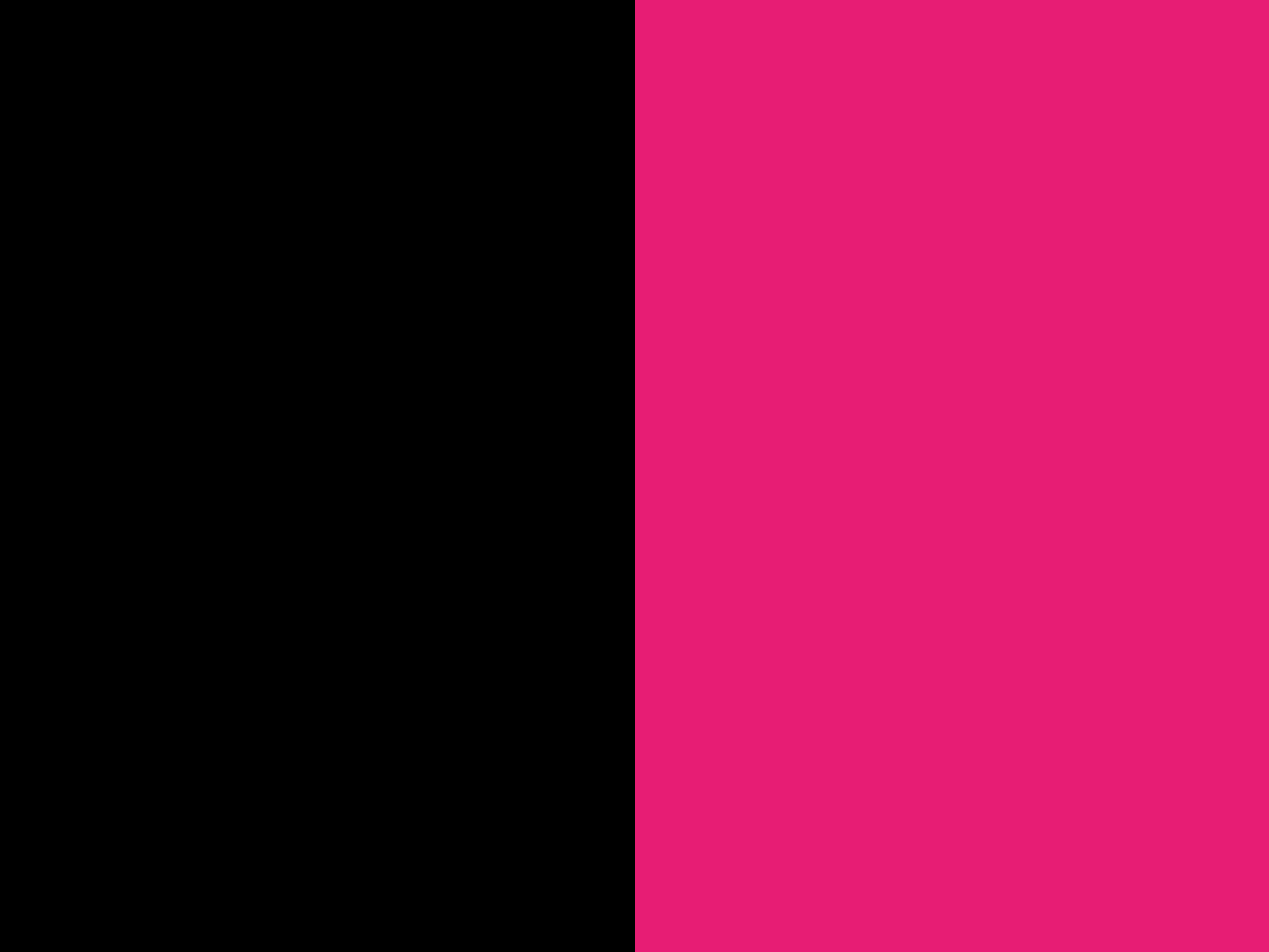
MENTION BIEN

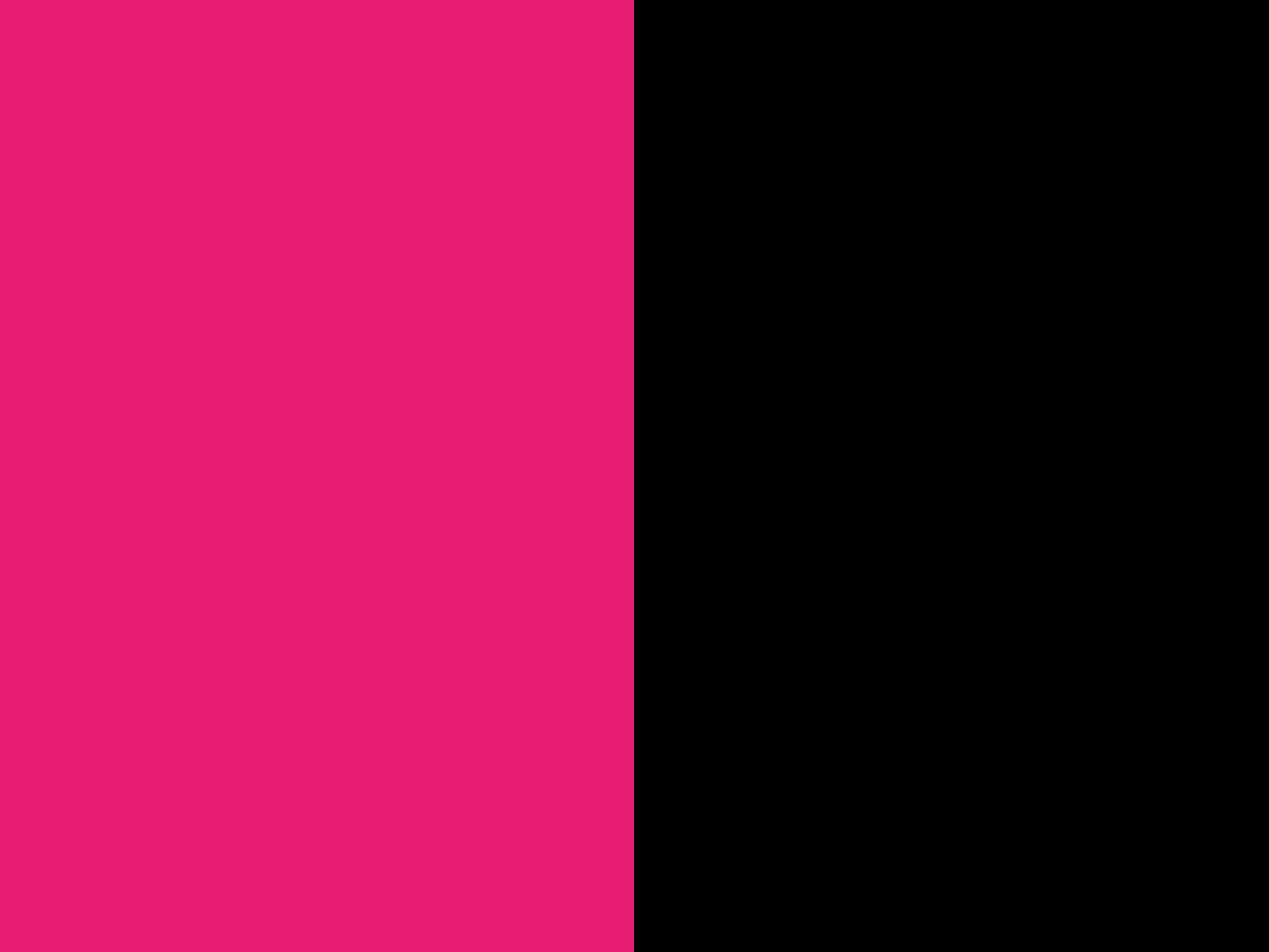
The Ptolemy Mission est une installation interactive proposant de découvrir de façon ludique des objets du quotidien à travers une perspective différente. Ce projet découle de ma passion pour l'astronomie et mon admiration pour les beautés de l'univers.

Mon intention est de démontrer que même les objets les plus anodins, regardés sous un autre angle, peuvent être en réalité très éloignés de l'image que l'on se fait d'eux, comme des planètes observées dans un télescope. L'exploration de l'ordinaire peut être aussi surprenante que d'observer les astres à des millions de kilomètres.

The Ptolemy Mission is an interactive installation that encourages experiencing the excitement of exploration by taking a look at everyday things from a different perspective. The project originated from my passion for space exploration and my admiration of the beauty of the universe.

I wanted to show that ordinary objects which we consider simple and familiar can, in reality, be far from our understanding, like remote planets observed through a telescope. Exploring such ordinary objects can be as fascinating and surprising as exploring faraway planets.



The top half of the image is split into two solid color blocks: a vibrant pink on the left and a solid black on the right.

BACHELOR CINÉMA



103 Audrey
Bersier



104 Raphaël
Dubach



105 Manon
Goupil



106 Augustin
Losserand



107 Maxime
Pillonel



108 Hugo
Radi



109 Nicolas
Rohrer



110 Aude
Sublet

Jury de diplôme 2016

Sophie Filières, Paris
Agnès Godard, Paris
Marc-Antoine Robert, Paris

Responsable

Lionel Baier

Coordinatrice

Rachel Noël

Professeurs

Luc Andrié
François Bovier
Roland Cosandey
Claus Gunti
Rachel Noël
Charles Pralong
Benoît Rossel, Paris

Intervenants

Antonio Albanese
Elsa Amiel, Paris
Sophie Audier, Paris
Jean-Stéphane Bron
Robert Cantarella, Paris
Stéphane Demoustier, Paris
Josée Deshaies, Paris
Thierry de Peretti, Paris
Raphaëlle Desplechin, Paris
Bruno Deville
Valérie Donzelli, Paris
Denis Gheerbrant, Paris
Hippolyte Girardot, Paris
Stéphane Goël
Marie-Eve Hildbrand
Jean-Christophe Hym, Paris
Antoine Jaccoud
Darius Khondji, Paris
Malcolm Le Grice, Londres
Sébastien Lifshitz, Paris
Eric Loret, Paris

Emmanuel Mouret, Paris
Mariana Otero, Paris
Bruno Podalydès, Paris
Pierre Ponant, Paris
Katell Quillévéré, Paris
Céline Sciamma, Paris

Masterclasses

Olivier Assayas, Paris
Nathalie Baye, Paris
Marco Bellocchio, Rome
Julie Bertuccelli, Paris
Louise Bourgoin, Paris
Guillaume Brac, Paris
Romeo Castellucci, Cesena
Alain Cavalier, Paris
Michael Cimino, New York
Alessandro Comodin, Paris
Catherine Corsini, Paris
Denis Côté, Montréal
Emmanuelle Devos, Paris
Jacques Doillon, Paris

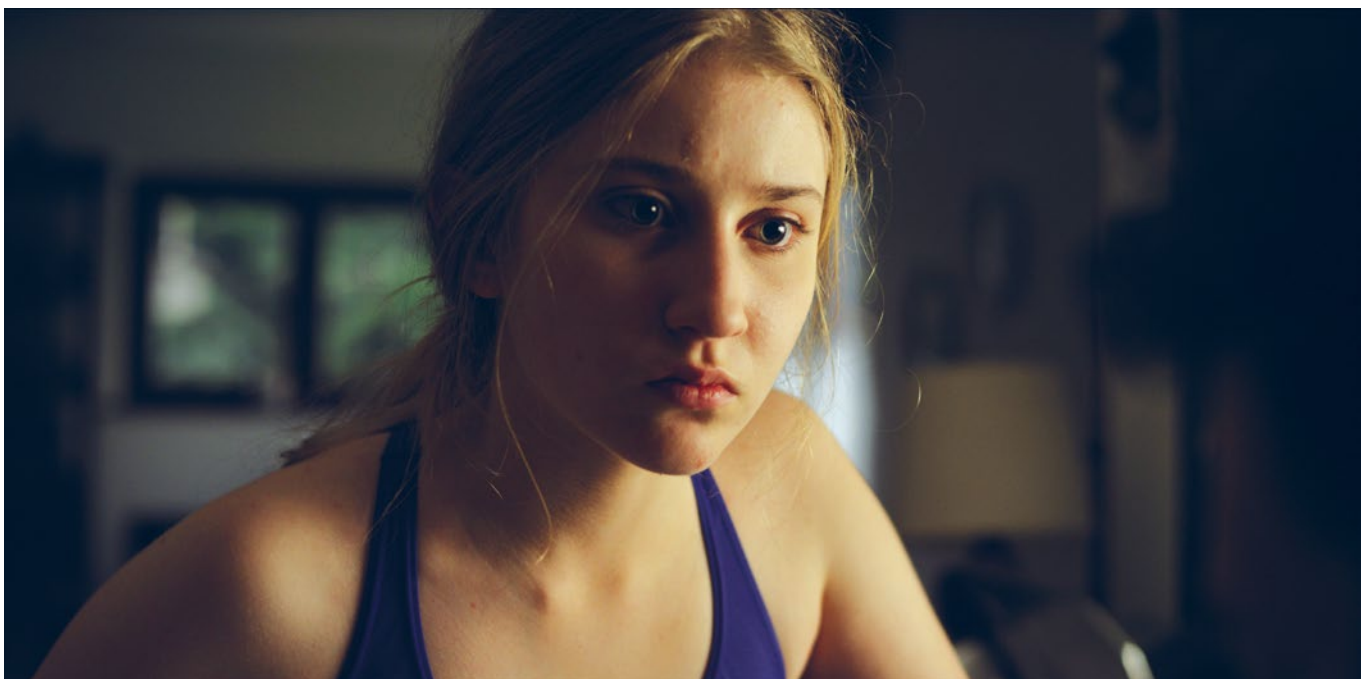
Amos Gitai, Paris
Christophe Honoré, Paris
Marthe Keller, Paris
Nicolas Klotz, Paris
Joachim Lafosse, Bruxelles
Noémie Lvovsky, Paris
Vincent Macaigne, Paris
Tonie Marshall, Paris
Ursula Meier, Bruxelles
Luc Moullet, Paris
François Ozon, Paris
Barbet Schroeder, Paris
Régis Wargnier, Paris

Assistant production et diffusion

Jean-Guillaume Sonnier

Assistant postproduction

Guillaume Brandt



Entre quatre murs froids et épais, à l'abri du soleil qui tape, Valentina attend son frère Dino. Il vient passer Pâques avec elle. Mais cette fois-ci, Dino n'arrive pas seul: il est accompagné de Léonore, la jeune femme dont il est amoureux... C'est l'histoire d'une jeune fille de 14 ans pas tout à fait comme les autres, l'histoire d'un deuil, celle d'une morte et des vivants. Petite, la maison de ma tante en Italie m'inspirait de nombreuses histoires de fantômes. S'emparer du réel, de cette atmosphère pesante et en faire quelque chose de magique, tel fut mon défi pour ce projet de diplôme.

Between four thick and cold walls, Valentina is waiting for her brother Dino. They're going to spend Easter together. Only this time, Dino won't come alone: he is being accompanied by Leonore, the young woman he has fallen in love with... This is the story of a 14 year old girl who is not quite like the others, a story of mourning, the story between the dead and the living. As a child, my aunt's house in Italy inspired me lots of stories about ghosts. The challenge for my diploma project was to seize both the reality and that highly charged atmosphere in order to create something magical.



MENTION EXCELLENT

Réaliser l'image de *Comme des Loups*, film Bachelor de Aude Sublet se déroulant dans l'univers du scoutisme, comportait plusieurs défis majeurs :

- effectuer un travail de recherche et de réflexion sur la manière la plus juste de filmer à la fois des enfants non-acteurs et des comédiens professionnels.
- réaliser un découpage du scénario souple et ouvert permettant de rester au plus proche de l'esprit documentaire souhaité par la réalisatrice.
- monter et diriger une équipe technique légère et réactive capable de répondre aux besoins d'un tournage imprévisible et dynamique.

Performing the photography of *Like Wolves*, Aude Sublet's Bachelor film, which takes place in the world of scouting, involved several major challenges:

- research and think about the most appropriate way of filming both non-actor children and professional comedians.
- writing a flexible and adaptable shooting script to fit the documentary spirit desired by the director.
- setting up and leading a small and responsive technical team able to meet all the needs of a dynamic and unpredictable shooting.



Mon film de fiction parle du désir qui naît dans le corps et l'esprit d'une jeune fille de 12 ans. Lena vit dans une grande maison isolée avec sa mère. Sa grande soeur, Marie, et son copain Eloi, viennent le temps d'un week-end, et Lena développe une fascination pour le copain de sa grande soeur.

La nature est importante, et Lena presque sauvage au milieu d'elle. Je voulais être essentiellement dans le regard de Lena, de manière organique et corporelle.

Pour ce projet, j'ai pu me rapprocher davantage de mon envie de filmer des visages, des silences et d'explorer le sensoriel.

This fiction is all about desire, emerging in the body and the mind of a 12-year-old girl. Lena lives in a big, isolated house with her mother. Her older sister Marie and her boyfriend Eloi come by for a weekend and Lena is captivated by her sister's boyfriend.

Nature is vital, and Lena is a wild creature in this world. I wanted to focus on Lena's organic and carnal glare.

For this project, I wanted to embrace my will to capture faces, silences and explore feelings.



MENTION EXCELLENT

Comme travail de diplôme, j'ai réalisé la photographie du court-métrage *Jeune Fedor* de Hugo Radi. Entièrement tourné en extérieur, ce film m'a permis de réfléchir et d'explorer la question de la lumière en décor naturel. C'était à la fois une contrainte et un défi d'essayer de maîtriser et de saisir une lumière dont nous n'avions aucun contrôle. Ce fut une aventure qui a nécessité une grande organisation en amont, beaucoup d'heures de repérages, d'essais techniques également. Un projet ambitieux et physique dont l'envie principale était de prendre un risque.

As my Bachelor thesis I shot the photography of Hugo Radi's short film *Jeune Fedor*. Entirely shot outside, this film gave me the opportunity to explore and think about questions of light on a natural set. It was both a constraint and a challenge to try to master a light that one can't control. This adventure required a heavy organisation in pre-production and lots of hours were spent on location scouting and technical tests. An ambitious and physical project primarily driven by the desire to take a risk.



MENTION TRÈS BIEN

Deux braqueurs font irruption dans une station-service et pointent leurs fusils sur le préposé à la caisse. Malgré leurs hurlements, ce dernier ne réagit pas comme prévu... car il est sourd.

Réaliser une comédie divertissante avec toutefois une thématique objectivement sérieuse autour du handicap et plus particulièrement celui de la surdité, qui est le seul handicap «invisible» aux yeux des autres, ce qui peut conduire à des situations insolites, était un choix ambitieux.

Etant moi-même sourd, sa réalisation m'a permis de m'affirmer malgré mon handicap et de conforter ma passion pour le cinéma.

Two robbers burst into a gas station and point their guns to the cashier. Despite their screaming, the cashier does not react as expected... because he is deaf.

Creating an entertaining comedy with an objectively serious theme around handicap, and more specifically deafness which is the only "invisible" handicap to others and can lead to unusual situations, was an ambitious choice.

As I am deaf myself, making this film has allowed me to assert myself despite my handicap and to reinforce my passion for movies.



Deux garçons dérobent des foulards de luxe et se font poursuivre dans la rue. Pour s'échapper, ils interceptent le carrosse d'une demoiselle qui les suivra dans leur cavale.

Le récit et les personnages s'égarent sur un terrain glissant. Les interprètes s'effacent émotionnellement, le son est fabriqué de toute part, le baiser est faux. L'artifice s'assume et libère la grammaire du film.

Hors réalité, cette fuite commence sur du béton froid et finit dans les lianes d'une jungle; comme le rêve qu'on raconte à son petit frère en se réveillant le matin.

Two boys get chased in the street after robbing luxury scarves. To escape, they intercept the carriage of a young lady who will follow them on their run.

The story and the characters are getting lost on thin ice. Young performers fade their emotions, sound is prefabricated, the kiss is fake. The fictitious asserts itself and frees the film's language.

This surreal escape starts on cold concrete to finish in the jungle's liana; like a dream you would tell your little brother when you wake up in the morning.



Tonnerre de Brecht est un court-métrage de fiction sur le théâtre amateur. Après avoir surpris son mari dans les bras d'une autre, la comédienne principale de la pièce décide de se venger en pleine représentation et détourne le texte. Ce projet était l'occasion de jouer sur la langue et de questionner la limite entre le théâtre et la vie réelle.

Cela m'a permis d'être à l'écoute d'une grande équipe de tournage et de mieux connaître mes responsabilités en tant que metteur en scène. La relation avec les comédiens m'a beaucoup apporté sur la façon de porter son regard.

This is a short fiction film about amateur theatre. After she catches her husband in the arms of another, the leading actress decides to get revenge during the performance and twists everything. This project was an opportunity to play with language and to question the limit between theatre and real life.

This work helped me to listen to a big crew carefully and to know my responsibilities as a film director. The relationship with the comedians taught me a lot about the way we look at the people we want to film.



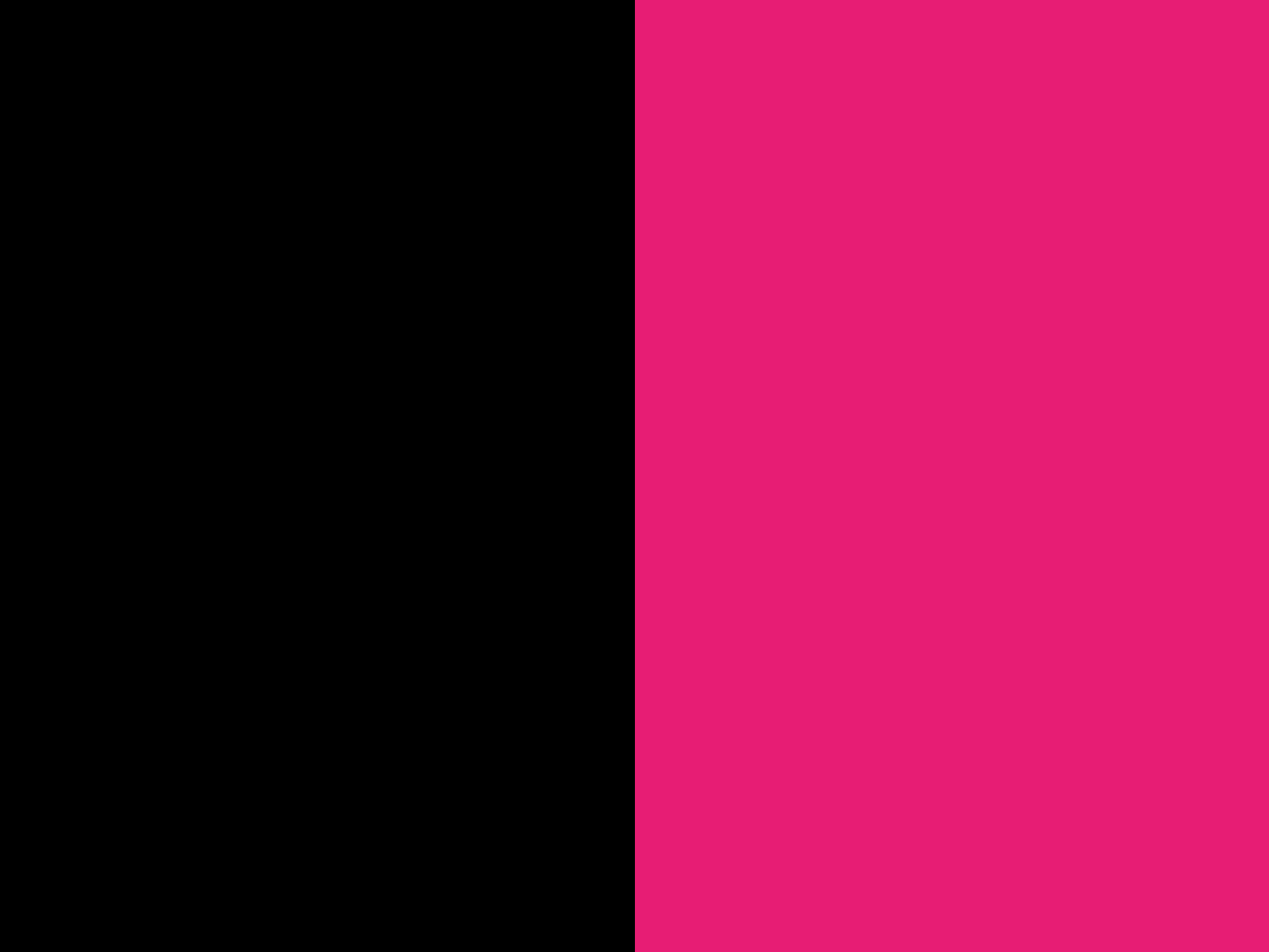
MENTION TRÈS BIEN

Hybride au tournage, mi-fiction, mi-documentaire, *Comme des Loups* est un film se déroulant dans le monde du scoutisme. Julie est une jeune cheftaine scoute, Hugo, un ancien qui l'évalue...

Riche en partage, expérience humaine et enrichissante, la création de *Comme des Loups* s'est faite en équipe telle une meute ou une patrouille scoute. De la joie, mais aussi de la peur et de la douleur, tel un accouchement, la réalisation de ce film ne m'a donné qu'une envie: recommencer.

Half fiction and half documentary, *Like Wolves* takes place in the world of scouting. Julie is a young scout leader and Hugo her mentor.

Seeing us working on this project as a team - like a wolf pack or a scout patrol - definitely allows the audience to feel and experience intimate moments of sharing. Happiness, fear and pain present during the making of this movie only increased the intensity of my desire to make more.



BACHELOR
DESIGN
INDUSTRIEL



115 Stefano
Calla



116 Benoît
Chastenot de Gery



117 Judith
Chauvel-Lévy



118 Aurélie
Chèvre



119 Lionel
Dalmazini



120 Margaux
De Giovannini



121 Arthur
Desmet



122 Sébastien
El Idrissi



123 Léonard
Golay



124 Mathieu
Lang



125 Leos
Llambias



126 Marie
Millièr



127 Sophia
Moeschlin



128 Arthur
Monnereau



129 Mauro
Mota Martinho



130 Maki
Nakaya-Sommet



131 Lucas
Pouly



132 Kim
Raimin-Colomb



133 Lya
Rennhard



134 Ana Sofia
Rouge



135 Keenan
Rush



136 Sélène
Sieger



137 Aurélie
Vial



138 Aurélie
von Allmen



139 Daniele
Walker

Jury de diplôme 2016

Sebastian Wrong, Londres
Sofia Lagerkvist, Stockholm
Anne-France Berthelon,
Marseille

Responsable

Stéphane Halmaï-Voisard

Professeurs

Julien Ayer
Luc Bergeron
Camille Blin
Nicolas Bourgeois
Christian Chabloz
Alexandre Gaillard
Claus Gunti
Stéphane Halmaï-Voisard

Tomas Kral
Patrick Monnier
Elric Petit
Adrien Rovero
Julien Wegmüller
Cédric Widmer
Antonio Albanese

Chargés de cours

Michel Bonvin
Michel Charlot, Porto
Pierre Doze, Paris
Chris Kabel, Rotterdam
Cyrille Piguet
Pierre Ponant, Paris
Jeanne Quéheillard,
Bordeaux
Constance Rubini, Paris
Laurence Salmon, Paris

Chi-Long Trieu
Nicholai Wiig Hansen,
Copenhague

Intervenants

Shay Alkalay, Londres
Jörg Boner, Zurich
Antoine Boudin, Hyères
Ronan Bouroullec, Paris
Mark Braun, Berlin
CATK, Berlin
Pierre Charpin, Paris
Pauline Deltour, Paris
Joachim De Callatay, Paris
Nathalie Dewez, Bruxelles
Andreas Engesvik, Oslo
Constance Guisset, Paris
Floris Hovers, Raamsdonkveer
Christian Kaegi, Zurich

Alberto Meda, Milan
Mathieu Mercier, Paris
Lernert & Sander, Amsterdam
Francesca Sarti, Milan
Inga Sempé, Paris
Hector Serrano, Londres
Yuri Suzuki, Londres
Alexander Taylor, Londres
Sylvain Willenz, Bruxelles
Roel Wouters, Amsterdam

Assistants

Marceau Avogadro
Giulia Amélie Chéhab
Sébastien Cluzel
Anaïs Benoît Dignac
Alexis Tourron



Passionné de bière et originaire de la Suisse italienne, j'ai collaboré pour mon projet avec une brasserie artisanale locale et développé une collection d'objets autour de leur tradition brassicole.

L'entier de la collection veut valoriser le savoir-faire de l'artisanat local et les produits régionaux.

L'ensemble comprend une famille de verres, un de dégustation et une pinte pensée pour exalter les arômes, plus un verre à eau. Un décapsuleur inspiré par les outils, qui devient l'objet symbole du brasseur. Un plateau et un tablier, inspirés par la tradition, complètent la collection.

As a beer enthusiast from the Italian part of Switzerland, I collaborated for my project with a local craft brewery and developed a collection of objects inspired by their brewing tradition.

The entire collection intends to enhance the savoir-faire of local crafts and regional products.

The set includes a family of glasses - a tasting glass and a pint designed to exalt the aromas, as well as a water glass. A bottle opener inspired by tools, that becomes the symbolic object of the brewer. A tray and an apron, inspired by tradition, complement the collection.



MENTION BIEN

Panorama est un masque de snorkeling et son tuba. Inspiré des anciens masques de plongée, en forme de hublot, sa vitre courbée en polycarbonate offre un champ de vision plus large et la possibilité de regarder les fonds marins en un coup d'œil. En baissant les yeux, la partie basse de la vitre nous donne un aperçu de ce qu'il y a en dessous de nous.

Sa sangle textile n'arrache pas les cheveux et le tuba profilé épouse confortablement les courbes du visage pour se sentir comme un poisson dans l'eau.

Bonne baignade!

Panorama is a snorkelling mask and a snorkel. Inspired by the porthole shape of old diving masks, its polycarbonate curved glass offers a wider field of vision and the ability to watch the seabed at a glance. Looking down, the lower part of the window gives you a glimpse of what is below you.

Its textile strap does not tear at your hair and the snorkel comfortably follows the contours of your face to make you feel like a fish in water.

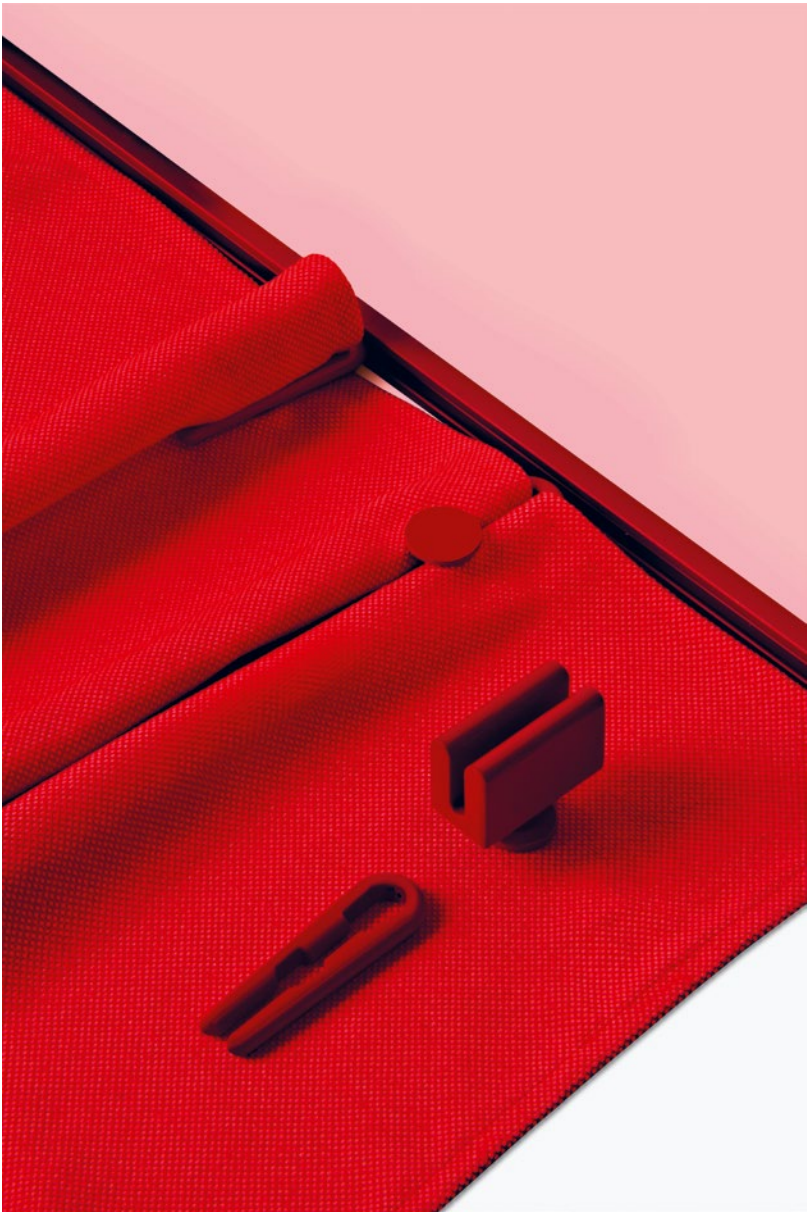
Have a good swim!



MENTION BIEN

A travers la transparence est la scénographie d'une exposition thématique sur la transparence. Ce travail s'inscrit dans la continuité de mon mémoire sur le «paradoxe de l'objet transparent». Il s'agissait de mettre en images certains concepts développés préalablement. Opérant comme une vitrine, la transparence en tant qu'outil de réflexion m'a aidée à séparer les objets de leur contexte et a favorisé l'émergence d'analyses singulières. Le préfixe trans-, qui implique une traversée, traduit bien les va-et-vient qu'il y a eu entre mes interlocuteurs (musées, designers, artistes) et moi.

Through transparency is a scenography for an exhibition about transparency. The project emerged from my thesis "paradox of transparent objects" and aims to visualize some of the concepts developed previously. Acting as a display case, the concept of transparency helped me to separate the objects from their initial context and analyse them in a different way. The literal and theoretical transparency also emerged into a transmission with my discussion partners, which included curators, designers and artists.

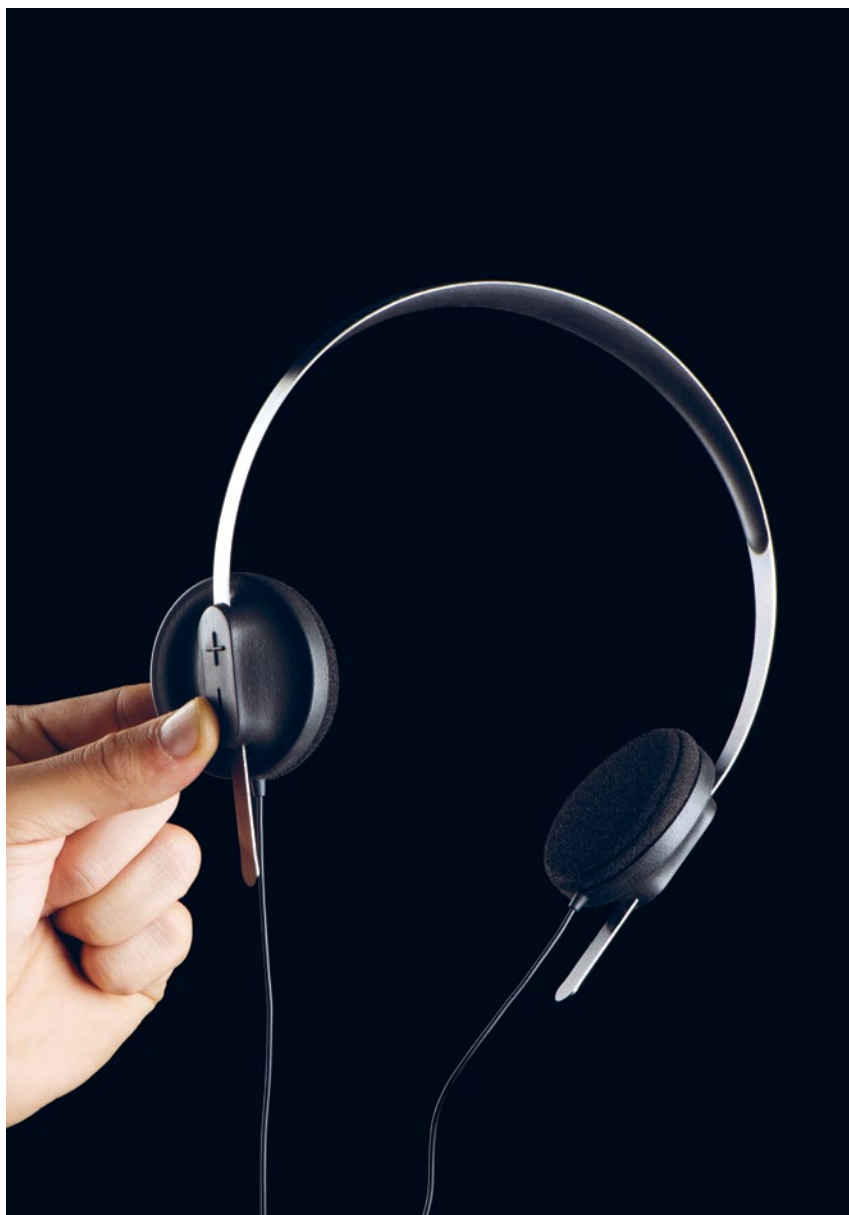


Libérez les rideaux propose de multiplier la fonctionnalité du rideau ainsi qu'une gamme d'accessoires associés.

Dans une société où l'espace se fait rare, je propose de faire évoluer le rideau. Mobile, il aménage et modifie l'espace de manière temporaire, selon nos besoins : diviser, obscurcir, créer de l'intimité. On peut combiner différents textiles que l'on accroche à l'aide d'une pincette. En plus de coincer le tissu, elle permet aussi de le mettre en forme ; elle lui donne corps et vie en créant des plis. J'ai aimé la transversalité de ce projet, à mi-chemin entre l'architecture et l'objet.

Libérez les rideaux proposes to multiply the curtain's functions and a range of related accessories.

In a society where space is becoming rare, I propose developing new curtain features. As it is mobile, a curtain can change a layout temporarily according to our needs – dividing space, darkening a room, creating seclusion. You can combine different fabrics that are hung with tweezers. Besides securing the fabric, the tweezers also put it in shapes, giving it form and life by creating folds. I enjoyed the cross-disciplinary nature of the project halfway between architecture and object design.



Soft est un casque audio en élastomère. Sans aucun système mécanique, les écouteurs s'adaptent aux oreilles de l'utilisateur grâce à la flexibilité du matériau. Ses propriétés élastiques dispensent l'objet de certaines pièces et offrent une expérience sonore inédite. Le matériau souple ouvre un nouveau champ d'exploration dans le domaine des appareils électroniques.

Dessiner un objet mou et gérer une déformation sont les points qui m'ont permis de trouver le langage formel de cet objet polymorphe.

Soft are elastomeric headphones. Without any mechanical system, the headphones fit the user's ears taking advantage of the flexibility of the material. Its elastic properties free the object of superfluous pieces and offer a unique sound experience. The flexible material opens new fields of exploration in the electronics area.

Drawing a soft object and controlling its deformation are the points that helped me find the formal language of this polymorphic object.



Chill est une chaussure mono matière jouant sur le rapport du confort et de l'esthétique. Mon approche s'articule autour du sabot de détente et de travail car ils sont réputés pour leur commodité, mais souvent associés à une apparence peu harmonieuse. L'objectif est d'offrir une nouvelle proposition formelle plus *passé-partout* en conservant le procédé industriel que j'estime ingénieux.

La modélisation 3D a été mon outil principal dans le déroulement de mon concept. Ce fut un exercice complexe mais un apprentissage enrichissant pour la suite de mon parcours.

Chill is a plastic clog that plays on the connection between comfort and design. My approach is mainly based on relaxing and work clogs because they are known for their convenience but usually associated with an unappealing appearance. The goal is to offer a new definition of the shoe which is more unobtrusive, yet keeping the industrial process which I think is ingenious.

3D modelling was my main tool for the progress of my concept. It was a complex exercise but an enriching one for the continuation of my carrier.



MENTION BIEN

Regular est une gamme de petits électroménagers qui se veut simple et intuitive.

La série présente un toaster, une bouilloire et une machine à café où chaque objet est réduit à l'essentiel afin de mettre l'accent sur les fonctions primaires. Le projet s'articule autour d'une recherche de solutions pour réduire le nombre de pièces et respecter les contraintes de production.

Ce projet m'a permis de travailler sur la question de l'identité d'une gamme et l'élaboration de codes formels appliqués à des objets aux typologies distinctes.

Regular is a range of small domestic appliances which purports to be simple and intuitive.

The series includes a toaster, a kettle and a coffee machine in which each item is reduced to the essential in order to emphasize the primary functions. The project centres on research to find the best possible solution to reduce the number of components and follow production constraints.

This production led me to work and reflect on the issue of the identity of a range and the elaboration of formal codes applied to different product typologies.



HKDI RESIDENCE

Deck est une suspension qui utilise des plaques lumineuses OLED. En collaboration avec l'entreprise Ribag Licht AG, j'ai voulu trouver une application utile à cette nouvelle source de lumière efficace et écologique. En jouant avec la réflexion de la lumière, le résultat est un système de suspension simple, qui permet des compositions libres et vivantes. J'ai aimé me confronter aux contraintes techniques de cette lampe et comprendre l'influence de la lumière sur l'atmosphère de la pièce où elle se trouve.

Deck is a ceiling lamp that makes use of OLED light panels. In collaboration with the company Ribag Licht AG I aimed to find a useful application for this new, energy efficient and environmentally friendly light source. Playing with the reflection of the light, the result is a simple suspension system that allows free and lively compositions. I enjoyed learning about the importance of light for atmosphere, as well as the technical constraints of a lamp.



CHIC CAMP

Hibachi est une *lunchbox* qui réchauffe son contenu de manière autonome, grâce à une batterie intégrée dans sa base. L'utilisateur sélectionne la nature de son mets sur une application reliée à *Hibachi*, qui s'enclenche et réchauffe le repas. Au moment de passer à table, des couverts ingénieux et optimisés complètent l'expérience. Ce projet est le fruit d'une collaboration entre des étudiants de l'ECAL, EPFL et HEC. Un modèle fonctionnel sera réalisé cet été en Chine.

Ce travail m'a permis de développer une approche multidisciplinaire, nécessaire à tout travail de design industriel.

Hibachi is a self-heating lunchbox, which operates on a battery nested in its base. The user selects his or her food type on a smartphone application linked to *Hibachi*, which programs the lunchbox to heat the meal. At lunch time, a set of smart and optimized knife and fork complements the experience. This work was born from a collaboration between ECAL, EPFL and HEC students. A functional product will be manufactured this summer in China.

This project allowed me to develop a multidisciplinary approach, which is highly necessary to all industrial design work.



Vincent est le nouvel écran des créatifs, adapté aux habitudes de travail actuelles. De plus en plus à l'extérieur, dans un café ou chez un client, il arrive que l'on ait quand même besoin d'un espace de travail plus grand. *Vincent* ne prend pas de place sur le bureau et peut être manipulé aisément. Il peut être utilisé avec un ordinateur portable sans avoir besoin d'un clavier externe.

Ce projet m'a permis d'enrichir mes connaissances en électronique et en mécanique. J'ai également eu la chance d'échanger avec de nombreux professionnels d'autres domaines techniques.

Vincent is a screen for creative people, adapted to the new working habits. More and more outside the office, in cafés or at clients' offices, we may need a bigger display. *Vincent* takes up no space on the desk and is easy to handle. It can be used with a laptop with no need for an external keyboard.

This project allowed me to increase my knowledge about electronics and mechanics. I also had the chance to exchange with many professionals from other technical domains.



Suite à un accident, j'ai été confronté aux problèmes que les béquilles traditionnelles génèrent pour l'utilisateur. Les béquilles *Twins* ont été pensées pour être modulable et ainsi s'adapter aux besoins de mobilité changeants de leur usager. Elles offrent deux types d'appuis en polyuréthane surmoulé: un appui brachial pour de courts trajets ainsi qu'un appui sous-clavière qui permet de minimiser la pression exercée à répétition sur les poignets.

Durant ce projet, j'ai appris à jongler avec la rigueur des normes médicales ainsi que la créativité intuitive de mon immersion forcée.

Following an accident, I was forced to face problems that traditional crutches generate. The crutches *Twins* have been developed to be modifiable and are therefore adaptable to the changing mobility needs of the user. They offer two types of polyurethane support - a brachial version for short distances and a subclavian one which allows to minimise repeated pressure on the wrists.

During this project, I learned to juggle with rigorous medical standards which I overcame by using my intuition and creativity.



Entre deux palmiers est un hamac en cordes cousues, sans nœud ni tressage. La corde est traitée comme une surface en deux dimensions qui se déforme grâce à la mise en tension. Le jeu entre les coutures et les vides permettent de créer des zones à la fois confortables et aérées. Cette réinterprétation du hamac est technique et esthétique. Ce procédé que j'ai développé permet au hamac de garder une structure ouverte plus élégante qu'un hamac classique et plus propice à la détente.

Between two palm trees is a hammock in sewn ropes, without knot or plaiting. The rope is treated as a surface in two dimensions which deforms because of the tension. I played between the sewings and the empty space to create comfortable and airy zones. This reinterpretation of the hammock is both technical and aesthetic. The process which I developed allows the hammock to keep an open structure – more elegant than a classic hammock and more conducive to relaxation.



MENTION TRÈS BIEN

Bend it peut être une étagère, un paravent, un présentoir ou même un pop-up store. Sa structure flexible s'intègre dans divers espaces, rendant son apparence unique. La partie la plus difficile a été de trouver le bon équilibre entre flexibilité et stabilité. Cet objet peu cher, facilement mis en place, répond à une pensée contemporaine liée à la vie urbaine et à l'évolution des magasins.

L'ECAL encourage la découverte de nouvelles solutions. C'est pour cela que j'ai pris le défi de sortir de la zone de confort des objets ordinaires en explorant une thématique plus contextuelle.

Bend it can be a shelf, a room divider, a shop display or even a pop-up store. Its flexible structure fits in different spaces and easily defines a room with a unique appearance. The most challenging part of it was to find the right balance between flexibility and stability. The low-cost object is easy to assemble and disassemble and is an answer to a contemporary urban issue within the evolution of retail.

ECAL offers an encouraging environment for design thinking, pushing the limits to find new solutions. That is why I dared to think big and go for a contextual solution rather than a mere object.



MENTION TRÈS BIEN
PRIX D'EXCELLENCE HES-SO

Cette ruche est le fruit d'une collaboration avec les entreprises Bienen Meier AG (vente de matériel apicole) et Taracell AG (conception/fabrication de pièces techniques moulées en mousse expansée). Conçue par un assemblage de plaques en polystyrène expansé, elle contient neuf cadres par corps et un système permettant de récolter le miel au robinet (*Honey Flow*). Le matériau permet à la ruche de résister aux saisons et d'être plus légère qu'une ruche en bois.

Ce projet m'a permis d'avoir un rapport direct avec des spécialistes et de me rendre compte de l'exigence industrielle.

This beehive is the result of a collaboration with companies Bienen Meier AG (sale of beekeeping equipment) and Taracell AG (design/production of moulded technical parts in expanded foam). Made up of expanded polystyrene boards, it contains nine frames per box and a tap system to collect the honey (*Honey Flow*). The material allows the hive to resist throughout seasons and to be lighter than a wooden hive.

This project allowed me to have a direct relationship with specialists and to realise what industrial requirements are.



Kopp est un espalier mural pour le sport. Entièrement en chêne massif, il est composé de deux montants verticaux fixés au mur et trois barres amovibles. Combinez les montants ensemble pour déterminer la hauteur adaptée à vos besoins. Afin d'augmenter la gamme d'exercices, ajoutez le *Kopp multitool*. Obtenez ainsi deux poignées ou une barre horizontale pouvant être utilisées pour faire des *dips*, travailler vos abdominaux ou des tractions. En outre, ajoutez des élastiques de résistance aux barres amovibles pour effectuer de nombreux exercices de gainage et ainsi renforcer votre musculature.

Kopp is a wall bar for exercise. Made of solid oak, the set combines two vertical sections mounted to the wall and three removable bars. Combine sections together to determine the height of the wall bar that will fit your needs. To increase the range of exercises, add the *Kopp multitool*. Either you get two parallel grips or one bar parallel to the wall. It can be used as dip station, abdominal trainer or pull-up station. Furthermore, add resistance rubber bands to the removable bars to perform most exercises known from other standard gym ladders and develop your core muscle strengthening.



Le point de départ de ce projet était que je n'aimais pas égoutter de l'eau d'une casserole couverte. En effet, c'est parce que ce n'est ni rapide, ni sécurisé, ni confortable. *Panda* est une batterie de cuisine qui résout ces problèmes. La ligne fluide entre les poignées attire le regard, mais joue également un rôle pratique lors de l'égouttage.

Le développement impliquait une interrogation permanente de la stratégie de conception. J'ai ainsi appris comment me mettre à la place des usagers qui ont des habitudes d'utilisation différentes des miennes.

My project started with the question: why don't I like to drain a pot with its lid on? The answer: because it takes too much time, it's too hot and too unstable. *Panda* is a series of cookware that solves just this problem. The fluid line between the handles not only works as an eye-catcher, but also plays a practical role when you drain the water.

The development of the project involved constant questioning of my design strategy. In addition to that I learned how to put myself into the place of users with different behavioural patterns from mine.



MENTION TRÈS BIEN

Opticien de profession, j'avais à cœur de proposer un produit exploitant mon savoir-faire. *Tell* est une micro-collection de lunettes. Conçues entièrement à partir de plaques d'acier inox de 0.35 mm découpé à l'acide, ces lunettes tirent profit de la souplesse et l'élasticité du matériau pour diminuer les étapes de production et facilitent la tâche du montage des verres pour l'opticien.

La série est composée de trois formes. Sobriété et harmonie sont les mots d'ordre pour le développement formel de chaque modèle. Les proportions choisies garantissent une adaptation en lunettes de vue et de soleil.

After starting my higher education by training as an optician, I wanted to offer a product making the most of this experience. *Tell* is a micro-collection of eyewear. Entirely designed from 0.35 mm acid-etched SST plates, these glasses make the most of the supple and elastic nature of this material to reduce production stages and facilitate the optician's work.

The series comprises three shapes. Understated elegance and visual harmony are the guiding principles behind the development of each model. The sizes are chosen so as to guarantee adaptation as both prescription glasses and sunglasses.



Lors d'un voyage au Maroc, j'ai eu l'occasion de découvrir les rouges à lèvres berbères. Il s'agit de petites formes en terre cuite recouvertes du pigment *Aker Fassi*. Il s'applique avec le doigt mouillé directement sur les lèvres. Face à cette surprenante combinaison de la terre cuite et d'un cosmétique, j'ai décidé de réinterpréter cet objet en l'intégrant dans un quotidien, un contexte moderne.

Ce projet m'a permis de découvrir les techniques de mise en forme de la terre par coulage et de poser un regard sur l'univers du cosmétique qui, depuis, me fascine.

During a trip to Morocco, I discovered the Berber lipstick. This is a little cosmetic object made of clay covered in *Aker Fassi* pigment. It's used directly on the lips with a wet finger. When this surprising combination presented itself to me, I decided to reinterpret this object by integrating it in a modern context, and incorporating it into our everyday life.

With this project, I discovered how to use the pouring technique with the clay, and to have a look at cosmetics from a universal standpoint, which fascinates me.



Créée dans le cadre d'une collaboration avec Baltensweiler (une entreprise suisse de luminaires), *Giro* est une petite lampe de table qui peut éclairer dans toutes les directions. Le but de ce projet est d'apporter à leur savoir-faire un nouveau design jeune et innovant. C'est pourquoi l'on retrouve dans *Giro* de surprenants éléments comme le câble aimanté qui permet de tourner la tête de la lampe sans limite.

Ce projet m'a fait réaliser que beaucoup d'entreprises suisses de design ont du mal à développer leurs valeurs avec plus de modernité. *Giro* est ma réponse à cette thématique.

Giro is a small table lamp that moves freely in all directions. Created in collaboration with Baltensweiler, a Swiss lamp manufacturer, this project is about uniting the company's savoir-faire with a youthful and innovative approach to design. That's why *Giro* uses playful elements like a magnetised cable to enable full movability of the lamp's head.

This project made me realise that many established Swiss design companies struggle to address a younger generation without compromising their values. *Giro* is my answer to this challenge.



L'essence de ce projet est élaborée à partir d'un cocktail de senteurs. Une rencontre entre l'esthétique d'un flacon et les spécificités techniques des matériaux.

Ayant une passion pour l'olfaction, j'ai décidé de créer un diffuseur de parfum d'intérieur qui est ajustable selon l'intensité désirée. La particularité de l'absorption du papier déclenche la diffusion de la teinture et de l'odeur. Selon ma sensibilité, j'ai conçu des fragrances et les ai associées à des couleurs.

Le pliage permet le déploiement de l'objet – la découpe forme une butée pour le pigment.

This project's essence derives from a bouquet of scents. A match between the bottle's aesthetic and the technical specifications of a material.

Having a passion for olfactory sensations, I have decided to create a home fragrance diffuser that is adjustable according to the desired intensity. The absorption characteristic of paper enables the dye and perfume's diffusion. According to my sensitivity, I worked on fragrances and linked these to colours.

The folding allows the transformation of the object – the cuts perform as a stop for the pigment.



La souris est l'un des objets les plus présents dans notre vie quotidienne mais souvent négligé et pris pour acquis. *Overlay* est une plateforme qui crée un monde autour d'une seule souris qui reflète la personnalité de chacun et lui rend sa légitimité.

Overlay est un système conçu pour accueillir des coques. Ces dernières changent l'aspect et la fonction de la souris d'un simple geste.

Le cœur du projet est la *mother-mouse*, elle est à la fois le hardware à l'intérieur des coques et la souris entièrement fonctionnelle.

The mouse is one the most usual objects in our daily life but is often overlooked and taken for granted. *Overlay* is a platform that creates a world around one single mouse, making it possible to represent yourself with it, giving it back its importance.

Overlay is a system designed to accommodate covers on a mouse, changing its aspect and function with a simple gesture.

The foundation of the project is the mother-mouse, which is both the hardware inside the covers and a fully functioning mouse.



Slope est une série d'accessoires de salle de bains conçus en céramique et silicone. Ces matériaux sont opposés dans leur aspect et leur fonction mais une fois associés, dans la salle de bains, ils deviennent complémentaires. Dans chacun de ces objets, le silicone améliore et complète la fonctionnalité de la céramique et de l'objet. L'utilisation de la SaphirCeramik®, développée par Laufen, permet de moderniser ces objets, avec une céramique plus résistante aux arêtes plus vives et aux surfaces planes. Ce projet m'a permis de créer une nouvelle typologie à de simples objets du quotidien.

Slope is a set of bathroom items made of ceramic and silicon. Despite the opposite appearance of those two materials, their functions become complementary when combined in the bathroom. The silicon improves and completes the functionality of the ceramic, while the ceramic itself, and more precisely, the SaphirCeramik®, created by Laufen, brings a more modern render to the objects with more resistant edges and flatter surfaces. This project has allowed me to create a new type of simple everyday items.



MENTION TRÈS BIEN
PRIX EYES ON TALENTS

Ce projet expérimente l'interaction du textile et des outils technologiques. Les fibres synthétiques offrent de nombreuses possibilités nouvelles dans le design et l'industrie textile. Au fur à mesure des recherches, la soudure laser est venue remplacer la couture traditionnelle dans la production du manteau de pluie. Afin de se réapproprier le potentiel de ce procédé et d'offrir à l'utilisateur un maximum de confort, ce manteau possède une doublure gonflable à l'air. Explorer une technique de production nouvelle ainsi que le dessin d'un vêtement a été très stimulant pour moi.

This project experiments the interaction between textiles and technological tools. Synthetic fibres offer numerous new possibilities in design and the textile industry. After some research, laser welding has come to replace traditional sewing in the production of raincoats. To explore the potential of this process and offer the owner maximum comfort, this coat has an inflatable lining. It was very stimulating for me to explore a new production technique and the designing of clothes.



MENTION TRÈS BIEN

Koala est un globe-trotteur simple et fonctionnel. Tout backpacker minimaliste friand de la pratique se verra comblé par son rangement efficace et rapide en trois compartiments. Son sac *Baby Koala* frontal vient épouser son homologue en se clipsant facilement, ne faisant plus qu'un seul sac confortable en son équilibre ! Son matériau novateur réfléchissant vous permettra d'être repérable au moindre signal lumineux.

Partant d'une expérience personnelle autour du voyage, *Koala* m'a permis d'accroître mes connaissances en design textile et également de l'univers du sac à dos.

Koala is a simple and functional globetrotter bag. Minimalist backpackers will be satisfied with its efficient and quick storage into three compartments. Its frontal *Baby Koala* bag can be easily clipped on its counterpart, making up a single comfortable well-balanced bag. Its innovative reflective material will be lit up at the slightest light.

Starting from a personal travel experience, *Koala* allowed me to increase my knowledge of textile design and of the backpack universe.



Skabo est un escabeau pliable en bois conçu pour répondre aux besoins des utilisateurs. J'ai voulu donner à l'escabeau une nouvelle identité, en essayant de le dessiner comme une véritable pièce de mobilier. Grâce à sa forme simple mais détaillée et au choix des matériaux, cette escabelle s'intègre facilement dans toute sorte d'intérieur.

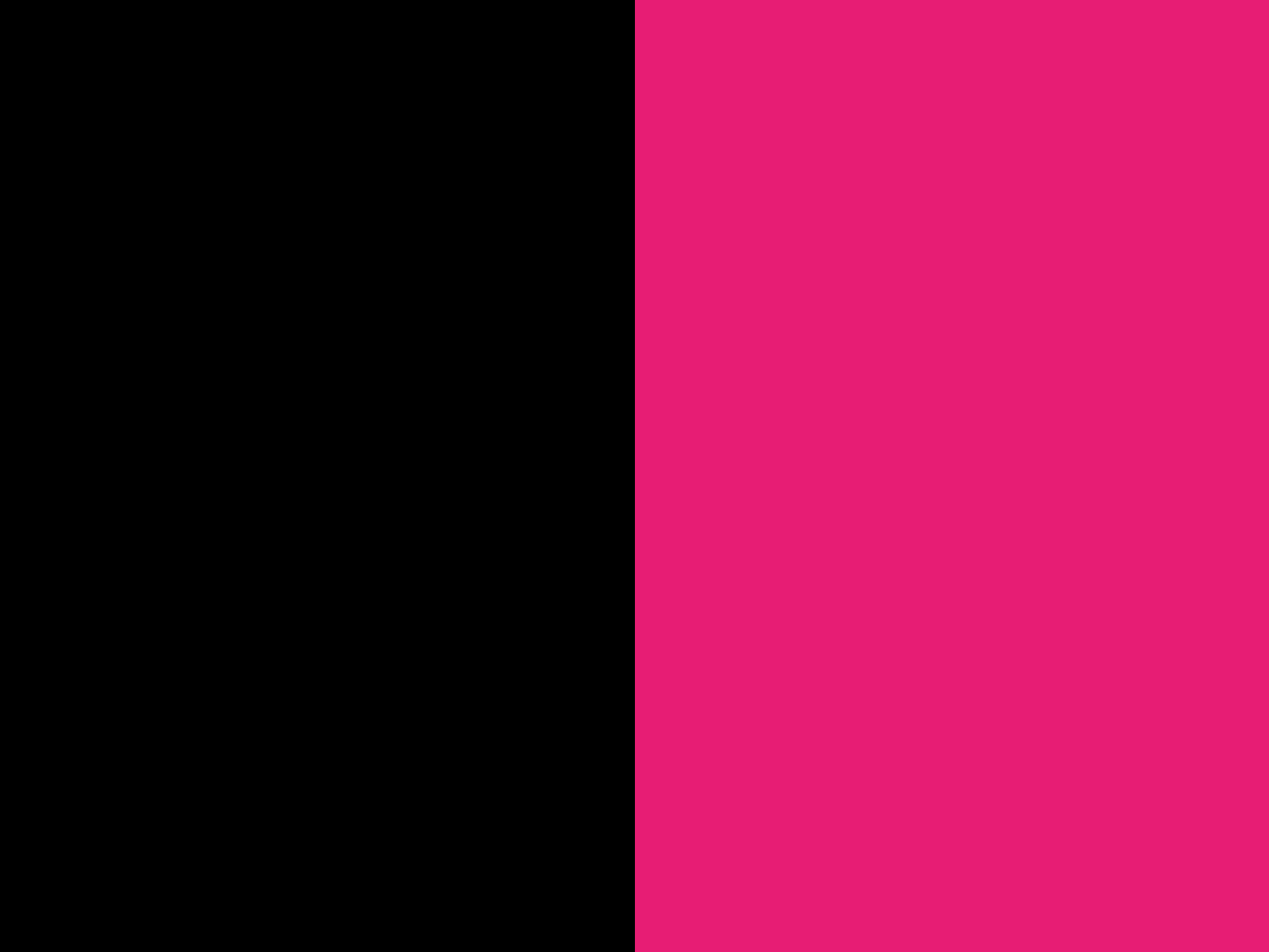
Un sac à outils détachable est dessiné avec l'escabeau pour apporter un usage simple et pratique.

Avec *Skabo*, j'ai eu la possibilité d'expérimenter différentes techniques de construction et méthodes d'assemblage, à la fois pour le bois et pour le textile.

Skabo is a foldable wooden stepladder designed to meet customers' needs. With this project I wanted to give the stepladder a new identity, trying to draw it as a real piece of furniture. Thanks to its simple yet detailed shape and the choice of materials, this stepladder easily fits into any kind of contemporary interior.

A detachable tool bag is designed with the stepladder to provide a simple and handy use.

With *Skabo* I had the chance to experiment many new construction techniques and different assembly methods, both for wood and textile.



ECAL
HIGHLIGHTS
2015 — 2016

The Embarrassment Show
Exposition, 18 au 27 septembre 2015
Unseen Photo Fair, Amsterdam
BA Photographie



Dialogues in Design & Craftsmanship
Exposition, 19 au 27 septembre 2015
Victoria & Albert Museum, Londres
MAS in Design for Luxury and Craftsmanship



Ecole de Prangins
Signalétique, 19 septembre 2015
UAPE de Prangins
BA Design Graphique



ECAL Diplômes 2015
Exposition, 24 septembre au 9 octobre 2015
ECAL, Renens
Tous les Départements



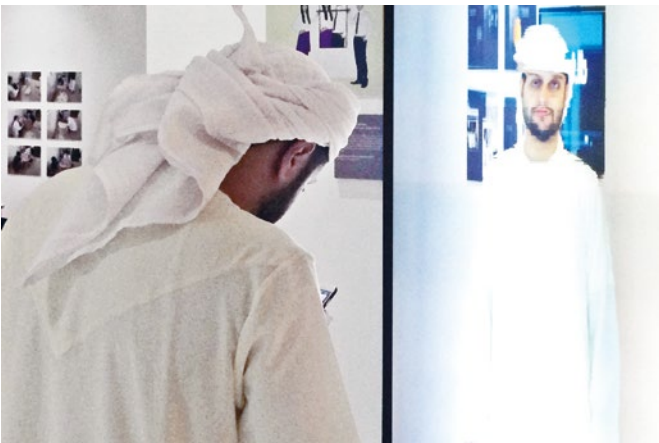
Summer University Buenos Aires
Workshop, 21 au 30 octobre 2015
BA Design Graphique avec le soutien de la Direction générale de l'enseignement supérieur (DGES) du canton de Vaud



Summer University Séoul
Workshop, 23 au 30 octobre 2015
BA Design Industriel avec le soutien de la Direction générale de l'enseignement supérieur (DGES) du canton de Vaud



Global Grad Show
Exposition, 26 au 31 octobre 2015
Dubai Design Week
Divers Départements



Louise Bourgoïn
Actrice, Paris
Masterclass, 5 novembre 2015
ECAL, Renens



L'ECAL au Capitole
Projection films de diplôme, 9 novembre 2015
Cinéma Capitole, Lausanne
BA Cinéma



Choli Cholie
Exposition et publication d'un livre chez RVB Books,
14 novembre 2015, Le Molière, Paris
BA Photographie



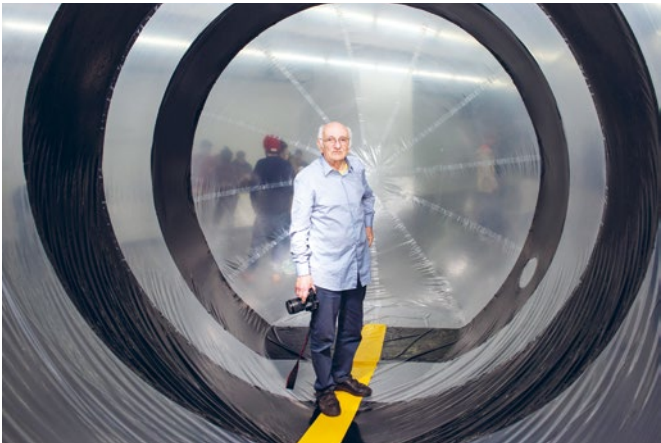
Eike Koenig (HORT)
Designer graphique, Berlin
Conférence, 19 novembre 2015
ECAL, Renens



The Embarrassment Show
Exposition, 20 novembre 2015 au 10 janvier 2016
NRW-Forum, Düsseldorf
BA Photographie



La forme, le son et l'espace
Exposition, 20 novembre au 11 décembre 2015
Galerie l'elac, Renens
BA Arts Visuels avec Hans-Walter Müller et Bernhard Leitner



Yorgo Tloupas
Directeur artistique, Paris
Conférence, 25 novembre 2015
ECAL, Renens



Summer University Hô-Chi-Minh-Ville
Workshop, 27 novembre au 7 décembre 2015
MA Design de Produit avec le soutien de la Direction générale de l'enseignement supérieur (DGES) du canton de Vaud



Summer University Rio de Janeiro
Workshop, 3 au 13 décembre 2015
BA Photographie avec le soutien de la Direction générale de l'enseignement supérieur (DGES) du canton de Vaud



Dieter Meier
Musicien et artiste, Mendoza (ARG)
Conférence, 9 décembre 2015
ECAL, Renens



ECAL Xmas Market
Vente, 17 décembre 2015
Galerie l'elac, Renens
Divers Départements



Dominique Gonzalez-Foerster
Artiste, Paris
Conférence, 19 janvier 2016
ECAL, Renens



ECAL Editions
Vente, 28 au 31 janvier 2016
artgenève, Palexpo
Divers Départements



L'ECAL met le couvert
Exposition, 1^{er} au 13 février 2016, Boutique Christofle, Paris
MAS in Design for Luxury & Craftsmanship en collaboration avec Christofle



Open Day 2016
Conférences et visite du bâtiment, 6 février 2016
ECAL, Renens
Tous les Départements



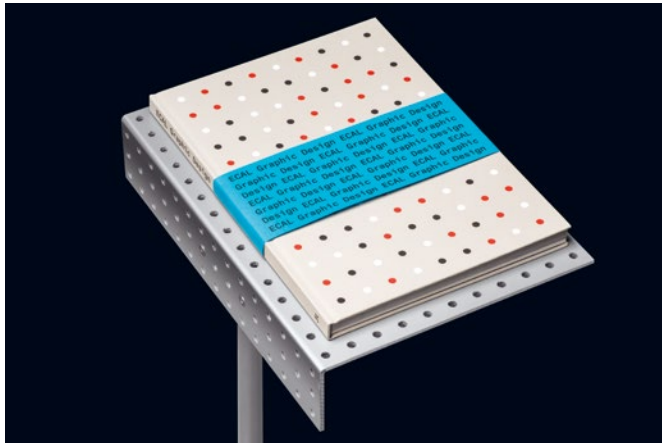
Half-Time
Exposition, 6 au 19 février 2016
ECAL, Renens
Tous les Départements



ECAL Année Propédeutique
Exposition et publication d'un livre
6 au 19 février 2016, Galerie l'elac, Renens
Année Propédeutique



Exposition et publication d'un livre chez JRP/Ringier
20 février au 29 mai 2016, Musée des Beaux-Arts Le Locle
BA Design Graphique et MA Art Direction



Exposition et publication d'un livre chez JRP/Ringier
4 mars au 8 avril 2016, Galerie l'elac, Renens
BA Design Graphique et MA Art Direction



A photograph of a man with a beard and a colorful beanie, wearing a checkered jacket, speaking into a microphone with his right hand raised.

OFFLINE n° 2

Lancement magazine, 22 mars 2016
ECAL, Renens
Etudiants Bachelor de tous les Départements



Skeuomorphic

Exposition, 30 mars au 7 août 2016, Festival, Circulation(s), Paris
Jean-Vincent Simonet, Jacques-Aurélien Brun, Maxime Guyon
(BA Photographie)



When Objects Dream

Exposition, 12 au 17 avril
Salone Internazionale del Mobile, Spazio Orso 16, Milan
BA Media & Interaction Design



ECAL x Punkt.

Exposition, 12 au 17 avril
Salone Internazionale del Mobile, Palazzo Litta, Milan
MA Design de Produit en collaboration avec Punkt.



ECAL x e15

Exposition, 12 au 17 avril
Salone Internazionale del Mobile, Showroom e15, Milan
MA Design de Produit en collaboration avec e15



MAAD x Designbolaget

Workshop, 19 au 25 avril 2016
One Thousand Books, Copenhagen
MA Art Direction en collaboration avec Claus Due



Made in Hong Kong

Exposition et conférence, 28 avril au 27 mai 2016
Galerie l'elac & ECAL, Renens: Iris Andreadis (BA Design Industriel), Laurence Kubski (MA Art Direction), Hansel Schloupt (MA Design de Produit), Klaus Stille (BA Design Graphique)



Heart of Glass

Exposition, 7 au 16 mai 2016
WantedDesign, Brooklyn
MA Design de Produit



Richard Turley

Creative Director MTV, New York
Conférence, 11 mai 2016
ECAL, Renens



Nicolas Poillot

Studio Manager, Études Studio
Conférence, 17 mai 2016
ECAL, Renens



Lorenzo Vitturi

Photographe, Milan
Conférence, 18 mai 2016
ECAL, Renens



ECAL x Self Publish, Be Happy + Offprint

Performance et vente, 20 et 21 mai 2016
Tate Modern & Corsica Studio, Londres
Charlotte Krieger & Jean-Vincent Simonet (BA Photographie)



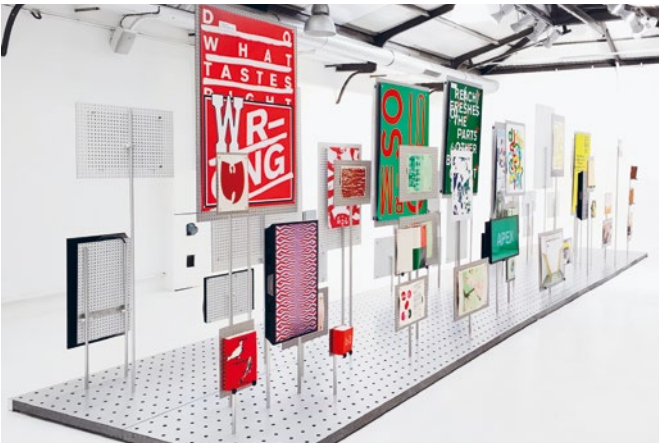
Journées particulières LVMH
Exposition, 23 mai 2016, Villa Granaïolo, Florence
BA Media & Interaction Design (Pauline Saglio)
en collaboration avec Emilio Pucci



Ian Party & Emmanuel Rey
Swiss Typefaces, Lausanne
Conférence, 27 mai 2016
Auditoire IKEA, Renens



ECAL Graphic Design
Exposition et publication d'un livre chez JRP/Ringier
30 mai au 5 juin 2016, Galerie Boon (en collaboration avec
Eyes on Talents et FRAME), D'Days Paris
BA Design Graphique et MA Art Direction



IKEA Essentials for Modern Living by ECAL
Exposition, 8 et 9 juin 2016
IKEA Headquarters, Älmhult, Suède
BA Design Industriel en collaboration avec IKEA

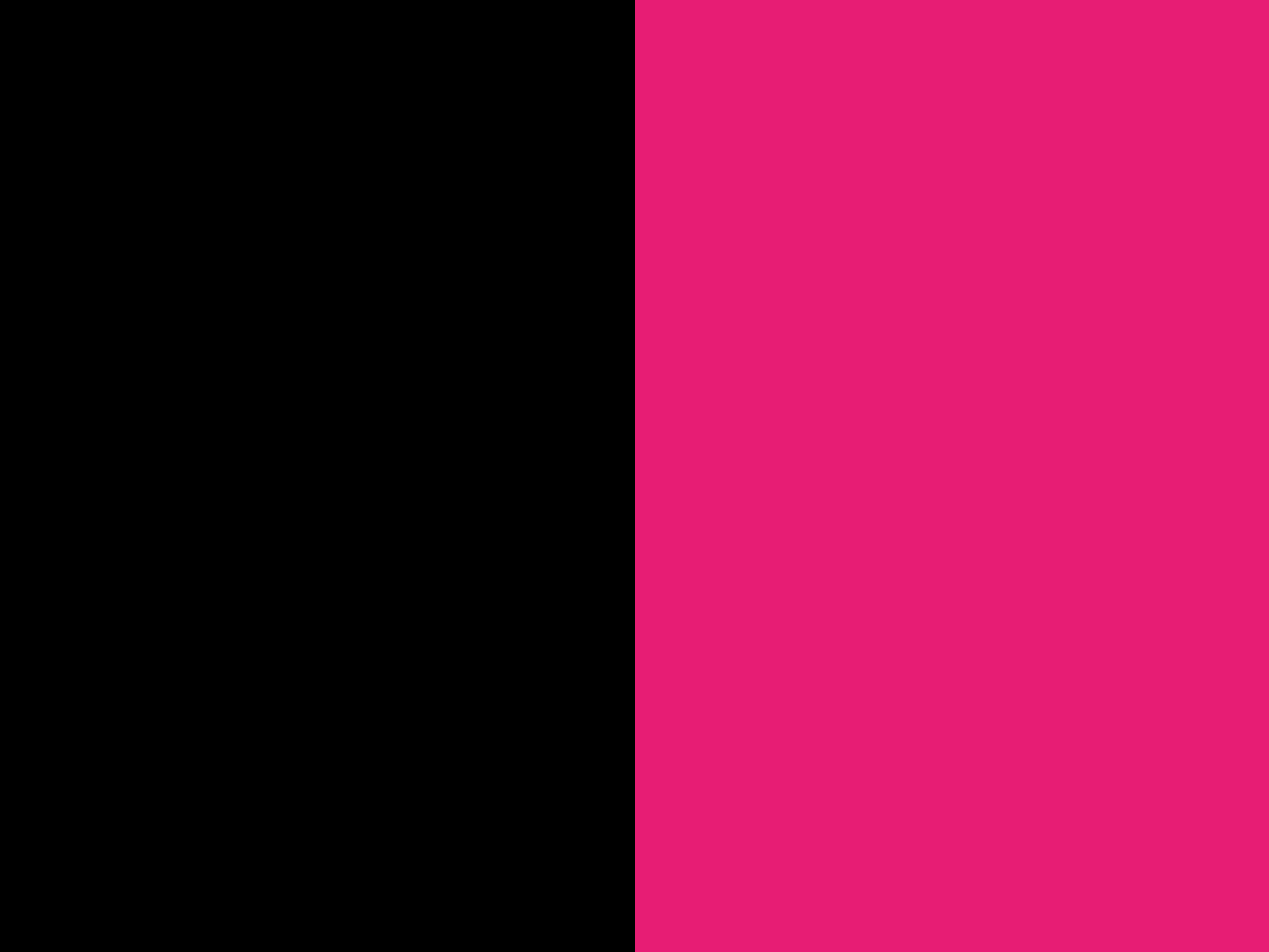


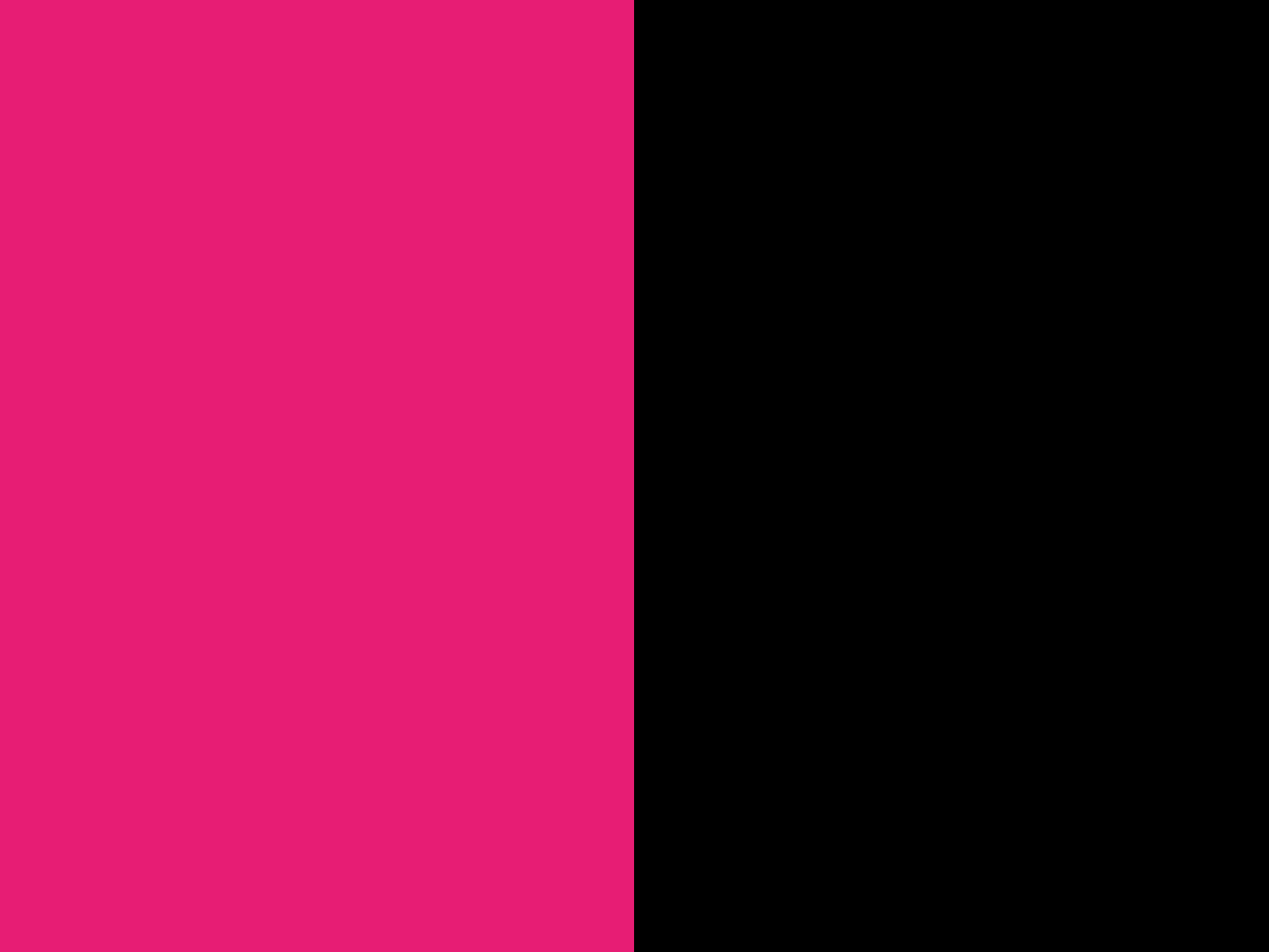
Plasmation
Performance, 9 juillet 2016
Espace Le nonante-neuf, Rencontres d'Arles
Charlotte Krieger, Quentin Lacombe, Calypso Mahieu et
Jean-Vincent Simonet (BA Photographie) en collaboration avec
le Canton de Vaud, Présence Suisse et les Rencontres d'Arles



ECAL Locarno 2016
Projections, 3 au 13 août 2016, Festival del Film Locarno
Best Swiss Newcomer Award pour *La Sève* de Manon
Goupil (BA Cinéma) – *Prix Cinema & Gioventù* pour *Lost Exile*
de Fisnik Maxhuni (MA Cinéma ECAL/HEAD) – *Variety Piazza
Grande Award* pour *Moka* de Frédéric Mermoud (BA Cinéma)







MASTER
ARTS VISUELS



153 Jean Bourgois



154 Lena Brudieux



155 Francesco Cagnin



156 Lucas Erin



157 Antoine Goudard



158 Francesco Nardozzi



159 Giulio Scalisi



160 Tomaso Semenzato



161 Konstantinos Sotiriou



162 Lisa Stein



163 Renato Züllig

Jury de diplôme 2016
Olivier Mosset, Tucson
Emanuel Rossetti, Bâle
Sabine Schaschl, Zurich

Responsable
Stéphanie Moisdon

Professeurs
Luc Andrié
Valentin Carron
Stéphanie Moisdon

Chargés de cours
Philippe Azoury, Paris
Will Benedict, Paris
François Cusset, Paris
Patricia Falguières, Paris

Tristan Garcia, Paris
Fabian Marti, Zurich
Vincent Normand, Paris
Bea Schlingelhoff, Zurich

Intervenants
Daniel Baumann, Bâle
Alexandra Bachzetsis, Zurich
Pierre Bismuth, Bruxelles
Thomas Boutoux, Paris
Etienne Chambaud, Paris
Jean-Max Colard, Paris
Gallien Déjean, Paris
Willem De Rooij, Berlin
Claire Fontaine, Paris
Dominique Gonzalez-Foerster, Paris
Yoann Gourmel, Paris
Thomas Hirschhorn, Paris

Michel Houellebecq, Paris
Pierre Joseph, Paris
Serge Lemoine, Paris
Balthazar Lovay
Mélanie Matranga
Nathaniel Mellors, Londres
Catherine Millet, Paris
Vincent Pécoil, Paris
Gerwald Rockenschaub, Berlin
Julia Scher, Cologne
Jeremy Shaw, Berlin
Alexandre Singh, New York
Juergen Teller, Londres
Sandra Terdjmann, Paris
Eric Troncy, Dijon
Oscar Tuazon, Paris
Xavier Veilhan, Paris
Arnaud Viviant, Paris
Tris Vonna Michell, Londres

Assistants
Tristan Lavoyer
Emmanuele Marcuccio



Comme Tina l'année dernière, j'ai fabriqué une maquette, l'ai placée sur quatre pieds telle une table et décorée d'une *emotional mesh*. A l'intérieur j'ai mis des peintures, portraits d'étudiants de mon Bachelor qui se déplacent comme dans une maison de poupée. En les rassemblant sur le balcon, il semble que leurs regards se portent à l'extérieur sur le paysage changeant.

Je voulais faire quelque chose de différent, une sorte d'alternative; que des œuvres les personnages jaillissent, qu'un brouillard s'élève autour de la maquette, au creux du regard, nerveusement l'incertitude prenant forme, le balcon est plein, la rambarde est fragile.

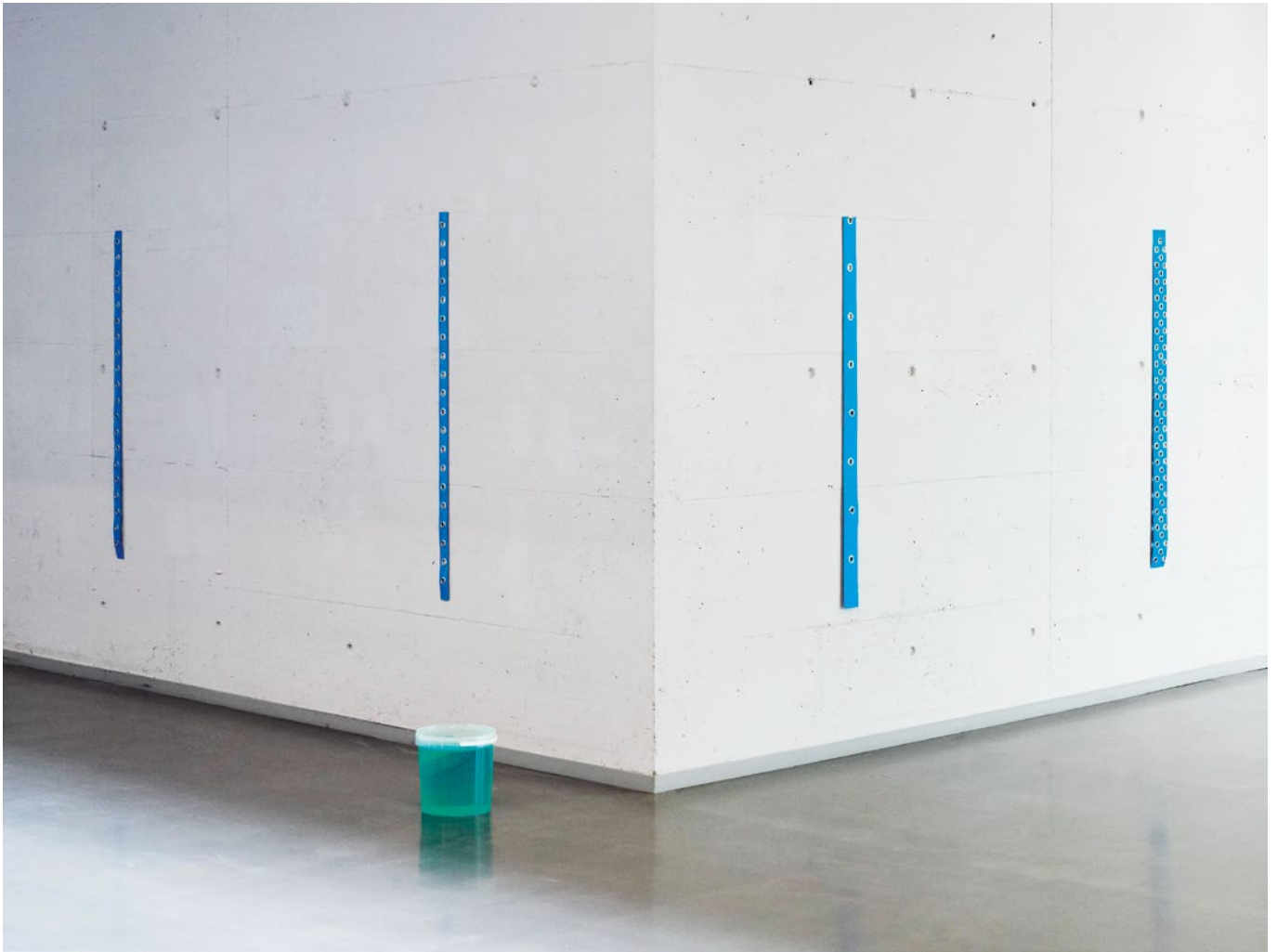
Like Tina did last year I made a model, placed it on four legs as a table and decorated it with an emotional mesh. Inside I put some paintings, portraits of students from my Bachelor which can move like in a dollhouse. By gathering them on the balcony, it seems like they look outside at the shifting landscape.

I wanted to do something different as an alternative, where characters emerge from the artworks, fog rises around the model out of the corner of your eye, and uncertainty nervously sets in as the balcony is crowded and the guardrail flimsy...



Ecouter de la musique comme on regarde un film
Construire un livre comme on construit une exposition
Comprendre une image comme on appréhende
une sculpture
C'est une histoire de contamination.

Listening to music as one watches a movie
Making a book as one builds an exhibition
Understanding an image as one does a sculpture
It's a story of contamination.



Ma pratique est le plus souvent impliquée dans un processus d'allègement. J'ai essayé de soustraire le poids des gens, parfois des corps célestes, parfois des villes; par-dessus tout j'ai essayé d'éliminer le poids de la structure des histoires et du langage.

My working method has more often than not involved the subtraction of weight. I have tried to remove weight, sometimes from people, sometimes from heavenly bodies, sometimes from cities; above all I have tried to remove weight from the structure of stories and from language.



La construction d'un paysage d'affects. Une vue plus que panoramique d'un éveil matinal

A morning landscape of affects from more than a panoramic view.



Que veulent les colons? Nos bijoux et l'or de nos rivières? Peut-être est-ce nos sculptures? Les plumes de nos coiffes sacrées? Le salut de nos offrandes? Nos reliques et des rituels à leur gloire? La bénédiction de nos dieux? Le rayonnement de nos cinq soleils? Des statues pour leur consécration? Nos sanctuaires, nos palais et nos yeux idolâtres? Je pense qu'ils veulent tout. Je ne sais pas.

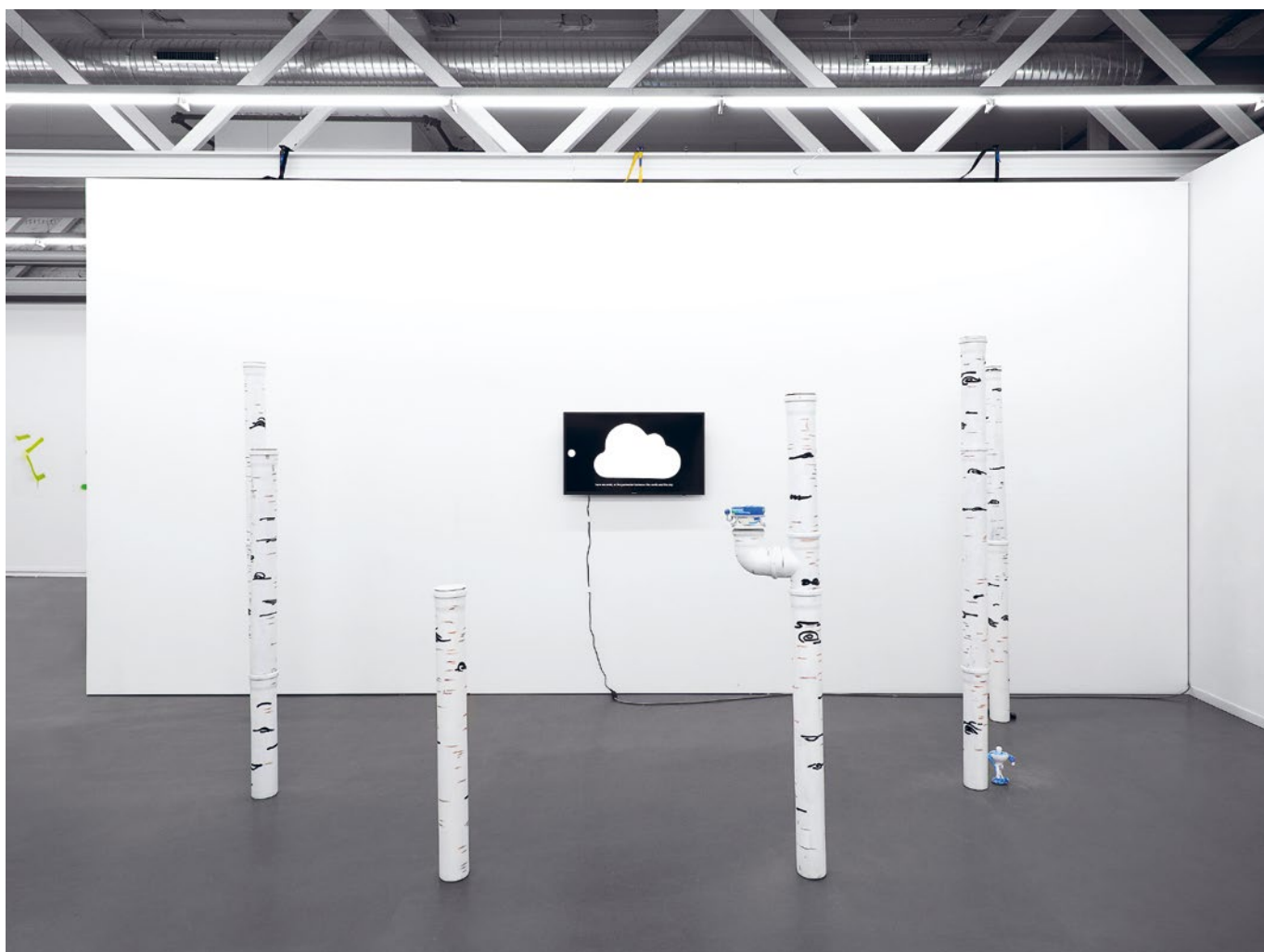
What do the settlers want? Our jewels and the gold of our rivers? Maybe our sculptures? The feathers of our traditional headdresses? The salvation of our offerings? Our relics and rituals to their glory? The blessing of our gods? The rays of our five suns? Our sanctuaries, our palaces and our idolatrous eyes? I think they want it all. I don't know.



MENTION TRÈS BIEN

Mon travail est saisonnier. L'hiver dernier, j'ai fait un pull en cachemire et ce printemps/été, j'ai fait une veste d'été.
Les deux articles sont le résultat de longues discussions avec un groupe de personnes. Grâce à ces dialogues nous avons abordé beaucoup de sujets, liés tant à la création des éléments qu'à la culture en général.
Voici une image d'un morceau de la veste d'été.

My work is seasonal. Last winter, I made a cashmere sweater and this spring/summer I made a summer jacket.
Both items are the result of long discussions with a group of people. Through these dialogues we touched a lot of topics, related both to the creation of the items and to culture in general.
Here is an image of a piece of the summer jacket.



MENTION TRÈS BIEN

Il s'agit d'une installation constituée d'une vidéo projetée à l'écran, entourée de six structures verticales modulaires soutenant deux autres objets.

L'œuvre a pour but de susciter un discours sur les frontières mentales qui définissent notre espace de pensée et d'action.

Selon Michel Foucault, le rôle des institutions modernes est de rendre naturelles ces ensembles de divisions qui permettent au sujet moderne de percevoir sa réalité comme une expérience continue, sans tenir compte de ce qu'il y a au-delà de cette frontière.

L'œuvre est installée de façon à simuler cette division pour explorer et élargir la dichotomie entre intérieur et extérieur.

The Inhabitants of the Abyss is an installation made up of a video on screen surrounded by six modular vertical structures supporting two other objects.

The work intends to mobilise a discourse on the mental borders that define our space of thought and action.

According to Michel Foucault, the role of modern institutions is to naturalise these sets of divisions that allow the modern subject to perceive its reality as a continuous experience, disregarding what is outside this border.

The work is installed so as to simulate this division and explore and expand the dichotomy between inside and outside.



Par sa capacité à se rire du monde aussi bien que de lui-même, le meme apparaît comme la totalité existentielle d'une identité fragmentaire qui se trouve cadrée entre une forme de ridicule capturé dans un passé et la déconstruction de son apparence trompeuse au présent. La perception de l'identité du meme défie le performer et sa présence dans l'espace et le temps, sur une scène où l'identité se perd en nombre de virtualités différentes qui se reconnectent par médiations à notre réalité.

In its ability to laugh about something or someone, as well as being laughed at, the meme appears as the existential sum of a fragmented identity which has been framed between a foolishness captured in the past and its deconstructed deceptive appearance in the present. The perception of the meme's identity challenges the performer's presence in time and space, on a stage where identity is lost in a number of different virtualities, which reconnect with our reality through mediations.



L'emplacement et la durée,
L'exemple du derviche est la roue pour la série de jeux et
de moniteurs.
Mésogée mer Méditerranée,
La langue est en train de perdre du poids et ne couvre que
la surface.
Vingt-six du huit, vingt et une heures trente, onze pages.
Une ancienne fabrique de vin.

Location and duration,
The example of dervish is the wheel for series of plays and
displays.
Mesogea and Mediterranean,
The language is losing weight and covers only the surface.
Twenty-six of eight, twenty-one and thirty, eleven p.m.
A foregoing wine factory.



MENTION TRÈS BIEN

Dans une structure déterminée par un langage et des règles dont les frontières sont marquées par des échecs, l'addition ou la perte d'un seul élément fait s'écrouler tout le système.

Le projet explore la corrélation entre langage, espace et environnement en prenant l'exemple « d'espèces envahissantes » aux Etats-Unis.

In a structure determined by language and rules with boundaries defined by failure, the loss or the addition of one single element makes the system collapse.

The project explores the correlation between language, space and environment based on the example of "invasive species" in the United States.

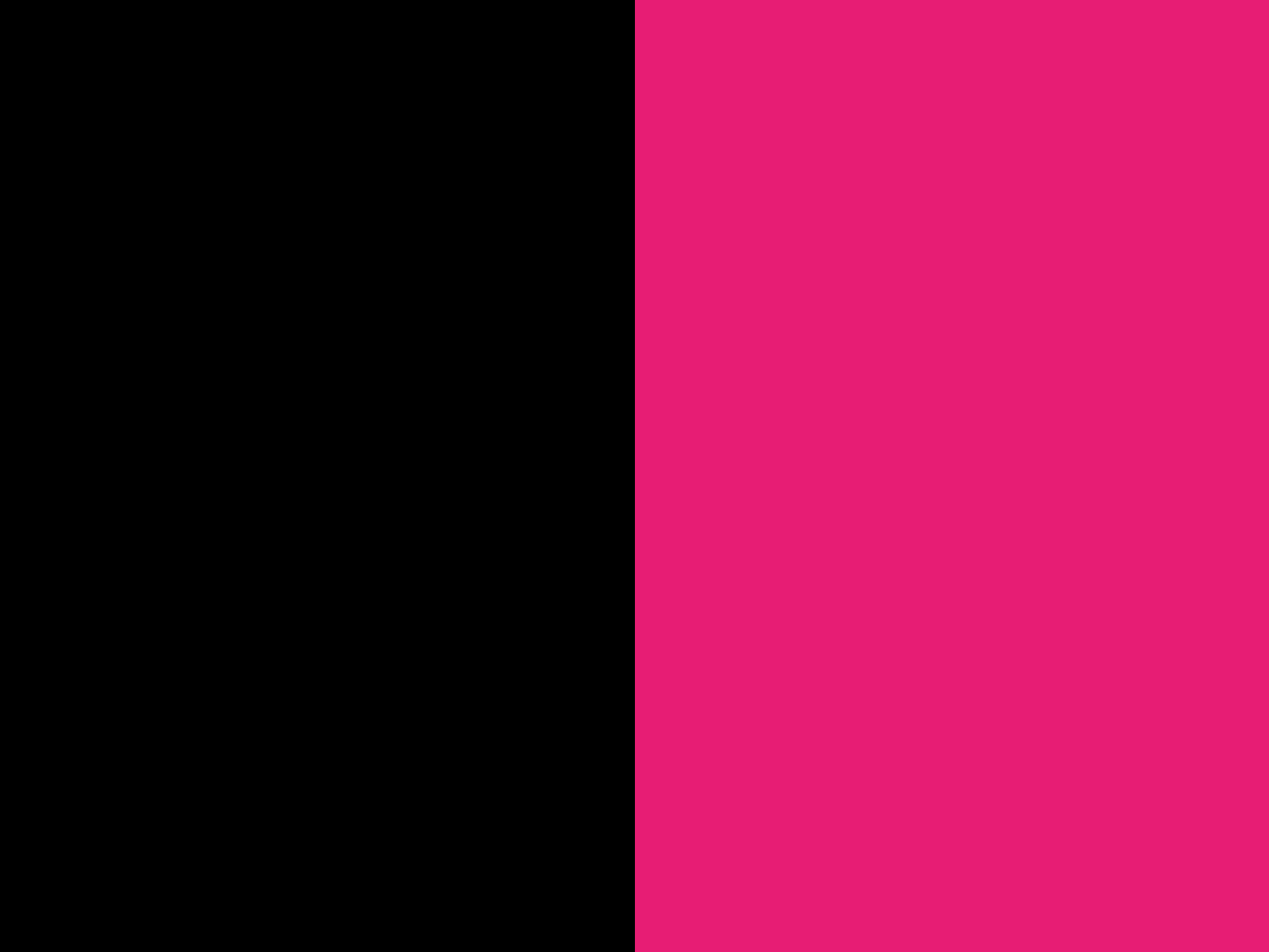


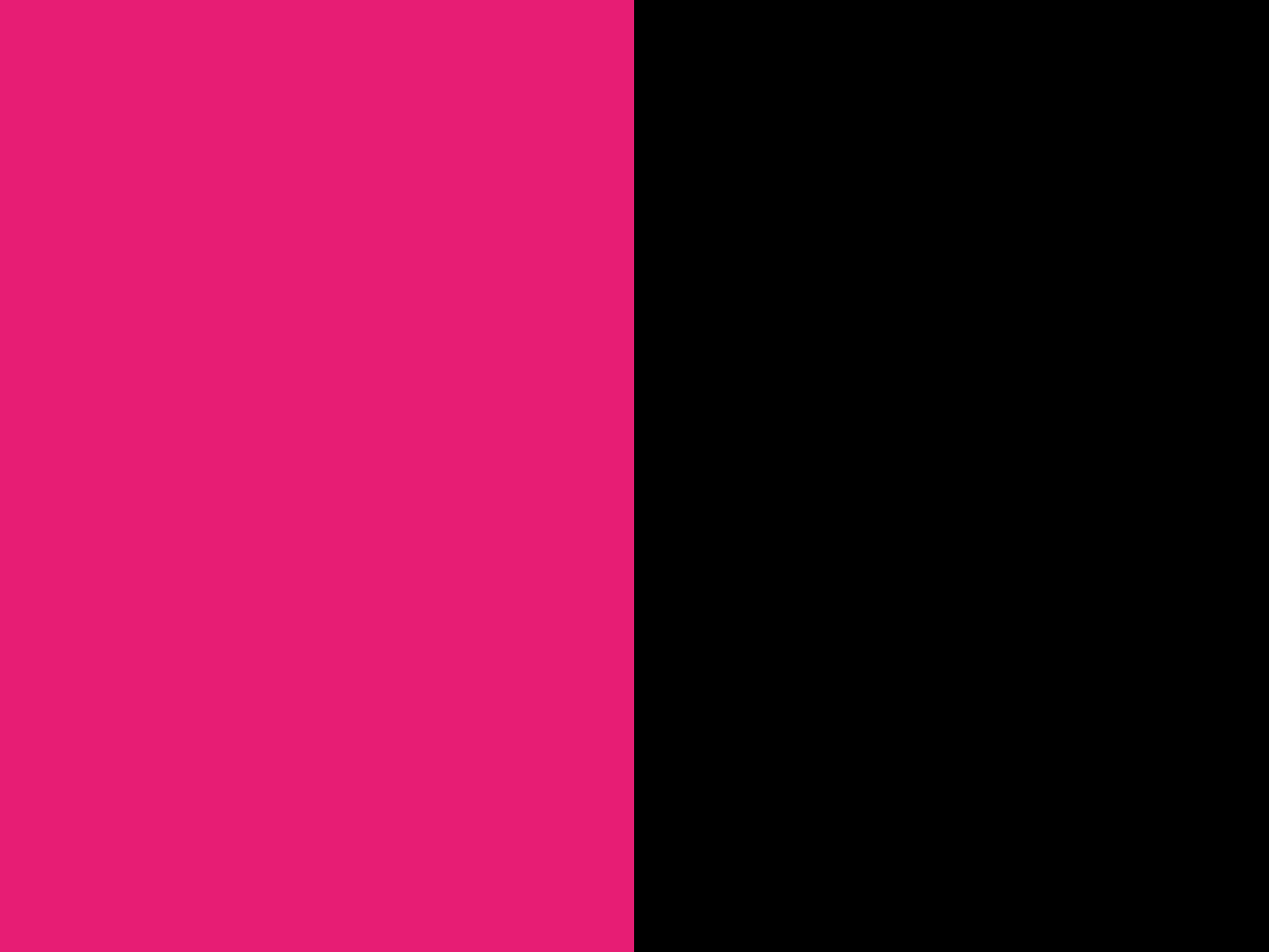
Je présente deux peintures à l'huile et une lampe. Les trois œuvres sont munies d'un circuit électronique invisible. Un capteur de mouvement enclenche et éteint les appareils quand un spectateur s'approche.

En combinant la peinture à l'huile avec des bandes lumineuses LED, je tente d'établir un objet qui amène une autre dimension à notre notion d'écran habituelle.

I present two oil paintings and a lamp. The three artworks are connected to an invisible electronic circuit. As soon as a viewer approaches, the devices are turned on and off by a motion sensor.

The combination of oil paintings and LED strips is an attempt to establish objects deeper than the features through which they are announce





MASTER ART DIRECTION



167 Sabina Vera Bösch



168 Christelle Boulé



169 Dmitry Bukreev



170 Ricardo Ferrol



171 Tobias Holzmann



172 Kyoungtae Kim



173 Simon Mager



174 Nicolas Polli



175 Jagoda Wisniewska



176 Heejae Yang

Jury de diplôme 2016

Ruedi Baur, Paris
Timo Gaessner, Berlin
Frith Kerr, Londres
Ann-Christin Bertrand, Berlin

Responsables

Milo Keller (Photographie)
Matthieu Cortat (Type Design)

Professeurs

Anoush Abrar
Matthieu Cortat
Claus Gunti
Milo Keller
Anniina Koivu, Bâle
François Rappo
Joël Vacheron, Londres

Chargés de cours

Linus Bill, Bienne
Bruno Ceschel, Londres
Roland Früh, Zurich
Marie Lusa, Zurich
Lonneke Van Der Palen, Amsterdam
Qiu Yang, Amsterdam

Intervenants

David Bennewith, Amsterdam
Peter Bil'ak, La Haye
Mélanie Bonajo, Amsterdam
Christiane Bördner, Berlin
Laurenz Brunner, Berlin
Melanie Bühler, Amsterdam
Veronica Ditting, Amsterdam
Claus Due, Copenhagen
Jason Evans, Newport

Marcus Gaab, Berlin
Gilles Gavillet
Winfried Heiniger, Zurich
Urs Hofer, Berlin
Matthieu Jaccard, Zurich
Kim Knoppers, Amsterdam
Rafael Koch, Zurich
Simone Koller (Studio NOI), Zurich
Ari Marcopoulos, New York
Guido Mocafico, Paris
Corina Neuenschwander, (Studio NOI) Zurich
Lizá Defossez Ramalho, Porto
Artur Rebelo, Porto
Patrick Roppel, Zurich
Aurèle Sack
Jaap Scheeren, Amsterdam

Christoph Schifferli, Zurich
Omar Sosa, Barcelone
Thomas Subreville (III Studio), Paris
Yorgo Tloupas, Paris
Richard Turley, New York
Marco Velardi, Milan
Léonard Vernhet (III Studio), Paris
Dominik Wichmann, Hambourg

Assistants

Leonardo Azzolini (Type Design)
Maxime Guyon (Photographie)
Frederik Mahler-Andersen



En travaillant avec des modèles au niveau de leur corps, j'ai développé une approche sensuelle, prenant la structure charnelle comme une matière où la vieillesse et les formes ne sont plus importantes. En faisant cela, il y a l'émergence de détails invisibles. L'installation oblige celui qui regarde à définir une proximité visuelle étroite et constante avec les fragments anatomiques qui deviennent vivants. Entre l'éblouissement et la répulsion, cette exploration génère une tension interne et élargit la perception que nous avons habituellement du corps humain.

Is a study of the female form. By working on the body with my models and their relationship with their figure I developed a new sensual outlook by treating the body as material where age or shapes do not matter and unseen details are noticeable. The installation forces the viewer to look closely and enduringly, watching the body change and come alive. Between bedazzlement and repulsion this exploration creates a tension within and broadens the often accustomed perception we have of the body.

www.elusive-matter.ch



Drops est un projet sur la représentation visuelle des parfums à travers un langage abstrait et imaginaire. L'essentiel de cette recherche est le processus en soi ; j'ai découvert la réaction entre le liquide des parfums et le papier photosensible. C'est avec l'intention de représenter l'intangible que j'en suis venue à développer l'image d'une odeur. *Drops* consiste en une série de photographies olfactives ainsi que de deux publications : un catalogue de 100 parfums, ainsi qu'un livret de conversations emails de gens qui portent le même parfum.

Drops is a project that aims to represent perfume in an abstract and imaginative way. The essential part of this research was the process itself; I came to discover the reaction between liquid fragrances and traditional photographic paper. Intent on showing the intangible, I came to develop a picture of smell. *Drops* consists of original scented prints and two publications - a book with a collection of 100 perfumes, and a booklet with emails exchanged between myself and wearers of the same perfume.



MENTION TRÈS BIEN

Le rêve de devenir danseur me poursuit depuis mon enfance. Dans ma culture russe, la danse et les arts du spectacle ont une importance majeure et influencent toujours mon travail. Dans ce projet, je me suis inspiré du ballet créé par le sculpteur constructiviste Naum Gabo et la compagnie des Ballets Russes de Diaghilev. A travers cette inspiration, je développe mon propre langage photographique où la construction de l'image joue un grand rôle. Les costumes réalisés en collaboration avec la styliste Magda Brozda, la lumière, le décor et les mouvements s'unissent pour créer ma propre performance.

The dream to become a dancer has pursued me since childhood. In my Russian culture, dance and the performing arts are of great importance and have always influenced my work. In this project I was inspired by a ballet created by Russian constructivist sculptor Naum Gabo and the Russian ballets of Diaghilev. Through this inspiration I develop my own photographic language where construction of the image plays an important role. The costumes created in collaboration with designer Magda Brozda, the light, decor and movements are linked together to create my own performance.



1984 est la première partie d'une exposition fictive qui dévoile de nouvelles narrations, explore et remet en scène des sujets liés au design, du passé ou du présent. Le concept de cette exposition est de toujours réinterpréter des idées existantes d'un auteur et d'en créer de nouvelles approches. En commissionnant graphistes et photographes, un espace curatoriale est mis en place. *1984* réinterprète deux projets de Otl Aicher : la famille de caractère *Rotis*, ainsi que le projet *Kollektion Maackpapier*, une série d'emballages papier basée sur un manuel de 1984.

1984 is the first part of a fictional exhibition series that unfolds new narratives, explores and restages design related subjects from past to present. The concept of this ongoing show is to always reinterpret existing ideas and to create new approaches to an initial project by one protagonist. By commissioning contemporary graphic designers and photographers a space for curatorial practice is created. *1984* reinterprets two late projects by Otl Aicher: the *Rotis* typeface family and the *Kollektion Maackpapier*, a series of gift wrapping papers based on a manual from 1984.



Mon diplôme consiste en un caractère typographique et sa promotion à travers différents supports graphiques. Je me suis toujours demandé comment gagner de l'argent grâce au design. C'est pour cela que je me suis intéressé aux modèles économiques des fonderies typographiques et que j'ai essayé de créer de nouvelles formes promotionnelles. Par la suite, j'ai conçu un teaser typographique en explorant les multiples esthétiques des logiciels 3D. Afin d'être en mesure de juger de la qualité du dessin des lettres, j'ai également conçu un spécimen imprimé.

My graduation project consists of a typeface and its promotion through different graphic media. I was always wondering how to sell graphic design. Hence, I started investigating the business models of typographic foundries and creating new forms of promotion. I designed a typographic teaser using 3D modelling software and explored the multiple aesthetics of the latter. Nonetheless, I still wanted the jury to be able to judge the quality of the letters I designed, which is why I also provided a printed specimen, which comes along with my typeface.



MENTION TRÈS BIEN

Les arbres sont des éléments essentiels lorsqu'il s'agit de donner une échelle, aussi bien en photographie de paysage que pour les maquettes d'architecture, mais ils restent des outils de mesure relative. J'ai pu observer de nombreux arbres très bien entretenus en Suisse, et inconsciemment, l'arbre semble être plus petit que sa taille réelle, ainsi que le bâtiment se trouvant à ses côtés. Je contrôle le point de vue et amplifie la taille des arbres des maisons de mon quartier, au bord du Léman, et ceux du parc Swissminiatur, en utilisant des techniques fondamentales.

Trees are essential elements when it comes to scale in landscape photography and architecture models, but this can't be an absolute standard. In Switzerland, I've seen many large trees trimmed very neatly, and subconsciously this makes the tree look smaller than its actual size, making the building next to it look smaller as well. My project is about controlling the point of view and magnification of trees in public parks around Lake Geneva, in the Swissminiatur park, and around houses in my neighbourhood.



MENTION EXCELLENT
PRIX DAVID RUST

Rima est un caractère typographique sans sérif, de style grotesque, basé sur une approche contemporaine qui allie sobriété et solutions ludiques. Aux proportions compactes, *Rima* a été conçu tant comme caractère de labeur que pour un usage de titrage. Ses fûts légèrement effilés et concaves développent une apparence particulière en grands corps, et un aspect organique dans le style typique de la grotesque lorsqu'il est utilisé en corps de texte. Chaque graisse a son identité propre mais s'intègre de façon très homogène et cohérente dans l'ensemble de la famille.

Rima is a sans serif typeface formulating a contemporary approach to the classical grotesque genre and investigating the balance between the sober and the playful. With its compact proportions, *Rima* is conceived for continuous reading as well as for display use. Its subtly tapered stems and top-heavy build impose a particular look in larger sizes, while adding a more organic taste to the typical grotesque model, when set in text size. Each weight reveals an individual flavour, at the same time maintaining an overall coherent look throughout the family.



MENTION EXCELLENT
PRIX D'EXCELLENCE HES-SO

L'International Exploration for the Mars Surroundings (IEMS) est un programme uni, responsable aussi bien du programme de civilisation spatiale que des recherches aéronautiques sur la surface de Ferox. De 1976 à 2010, des scientifiques venus de toute l'Europe ont travaillé pour l'IEMS afin de déterminer la présence éventuelle d'eau sur Ferox. A la suite de leur échec, la mission s'arrêta.

Dans un projet qui oscille entre fiction et réalité, j'ai travaillé avec les images, données et textes qui composent les archives de l'IEMS pour redonner vie à ce qui était enfoui depuis de nombreuses années.

The International Exploration for the Mars Surroundings (IEMS) is a united programme responsible for the space civilisation programme as well as aeronautics research on the surface of Ferox. Between 1976 and 2010, scientists around Europe worked for IEMS in order to assert the presence of water on Ferox. After they failed to do so, the mission was stopped.

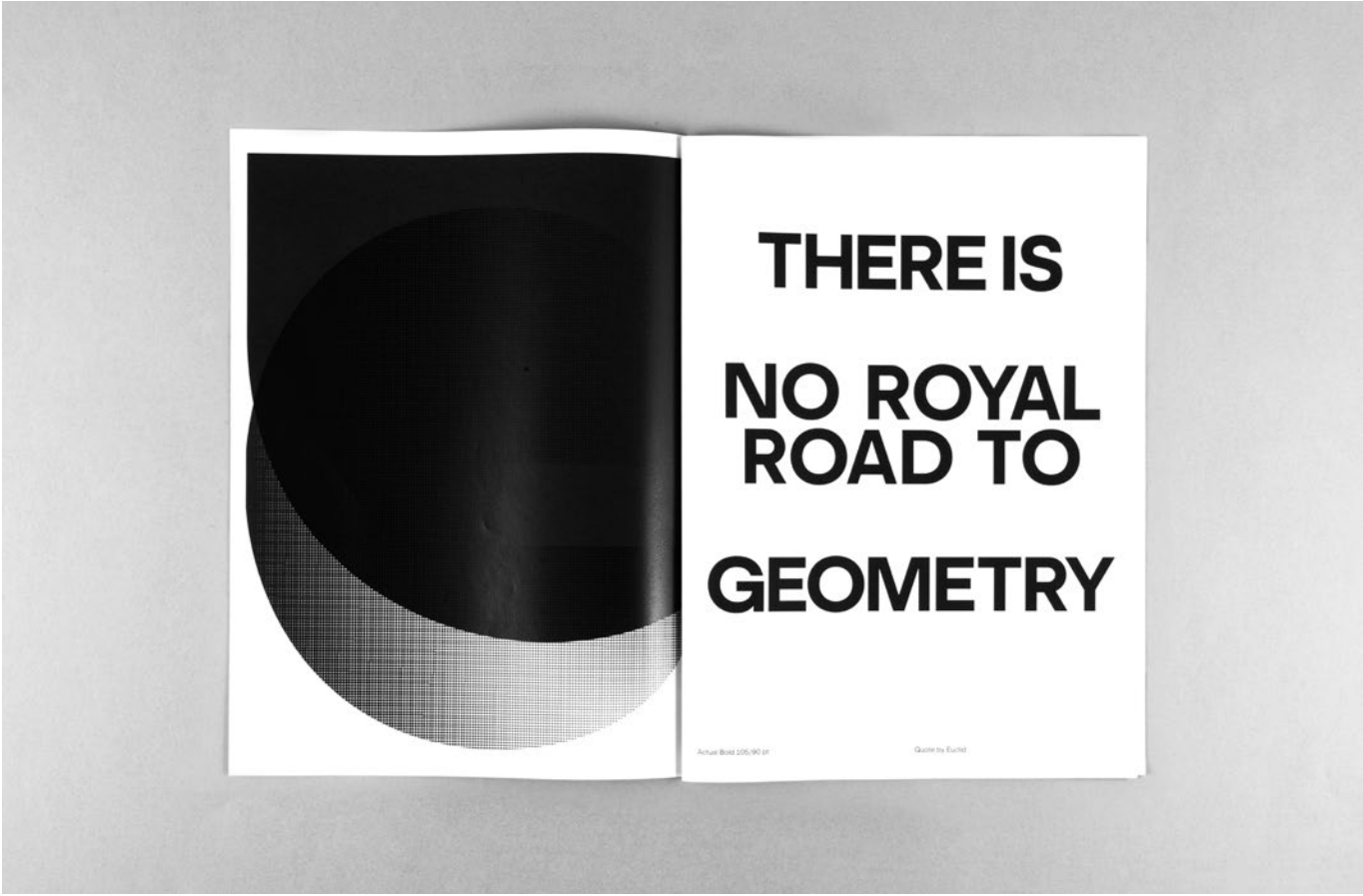
By working with images, data and texts from the IEMS archives I bring back to life what remained hidden for several years, in a project that plays with the fine line separating reality and fiction.



MENTION TRÈS BIEN

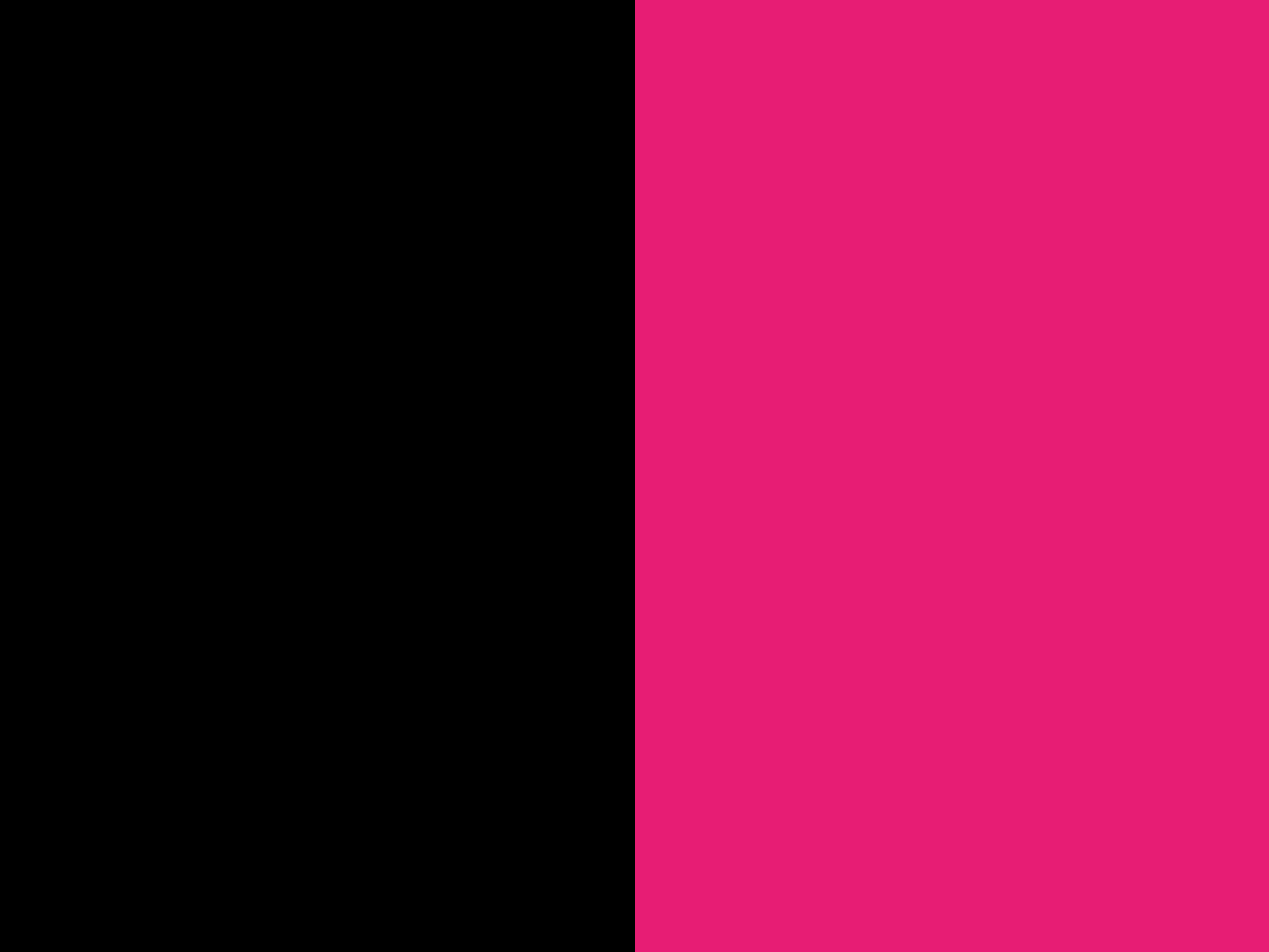
Czarna Madonna est un projet photographique réalisé en étroite collaboration avec mes modèles où, à travers leurs présences, je dépeins les tournures nuisibles de l'amour et les aspects fantastiques de l'environnement familial. Inspirée par les événements mystérieux de l'enfance de ma grand-mère, je représente la dualité des relations familiales. *Czarna Madonna* aborde la photographie performative, la perte et la créativité où documentaire et fiction se croisent constamment. Ce projet explore la scission entre le bon et le mauvais, le réel et l'imaginaire et le flux constant de ces forces dans la vie.

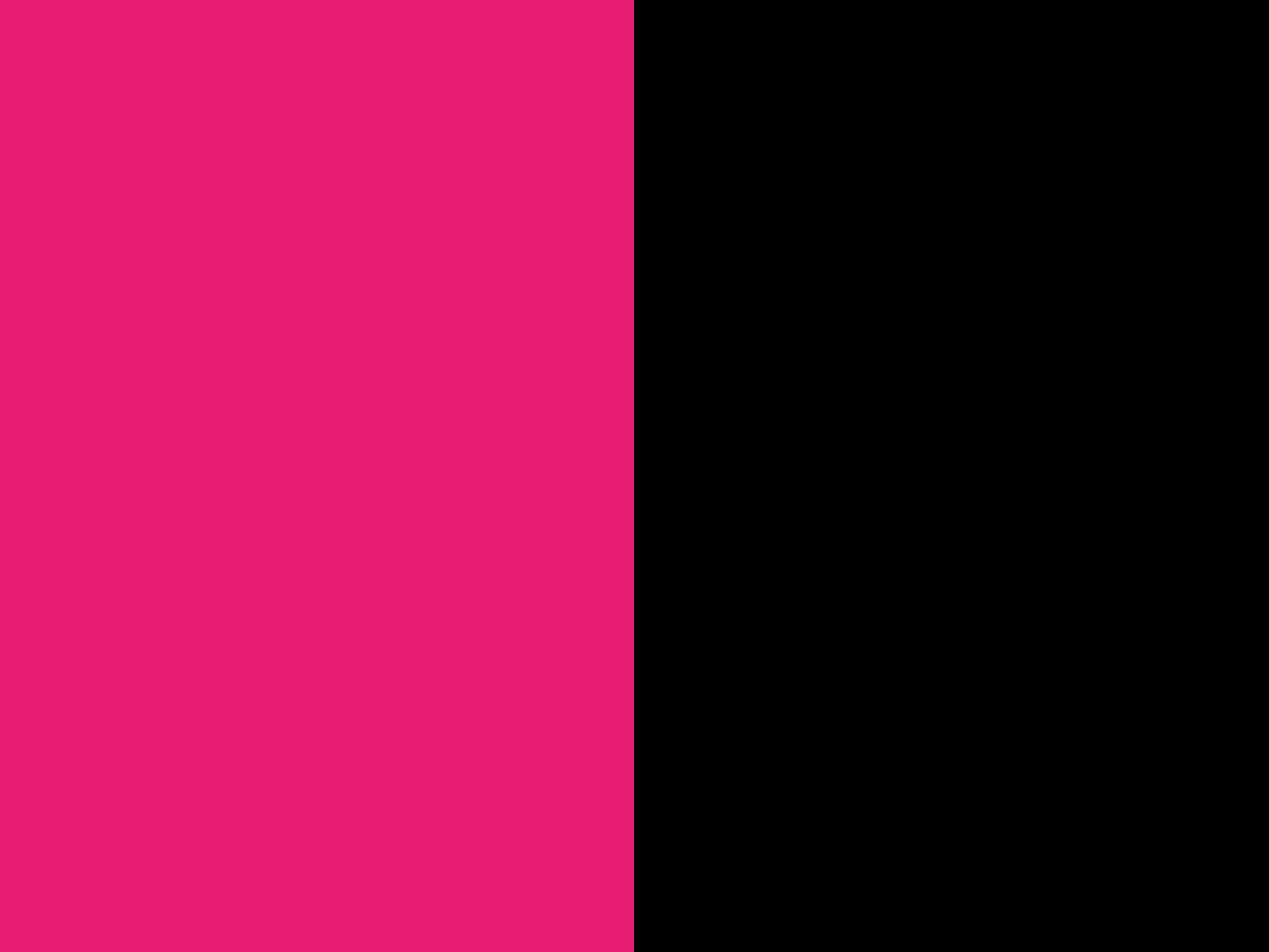
Czarna Madonna is a photographic project realised within one year working closely with my subjects, to depict love's harmful sides through their presence as well as the fantastical aspects of family environment. Inspired by mysterious events from my grandmother's childhood, I represent the duality of family relationships. *Czarna Madonna* deals with aspects of photographic performativity, loss and creativity, where documentary and fiction constantly overlap. The project examines the very simple division between good and bad, real and imaginary and the constant flow of those forces through life.



Actual est une famille de caractères sans sérif inspirée par la pureté des formes géométriques. Un des défauts des premiers caractères géométriques (tel que ceux datant du Bauhaus) était d'avoir une lisibilité faible à petite taille, du fait d'une conception plutôt formelle et conceptuelle. Si les fontes étaient modifiées, elles pouvaient vite perdre leur aspect géométrique d'origine. Le projet vise à créer une famille fonctionnant en corps de texte tout en gardant sa touche géométrique. Pour y parvenir, les corrections optiques des formes géométriques ont été réduites au strict minimum.

Actual is a sans serif font family inspired by the purity of geometric shapes. One of the drawbacks of early geometric typefaces, such as those from the Bauhaus, was their defective readability in small sizes due to the fact that they were made with a merely formal and conceptual approach. Whereas, if the fonts were revised, they could easily lose their original geometric character. The project aims to produce a typeface that works for body texts while still maintaining a geometric flavour. To achieve this, the optical corrections of the absolute geometric shapes were reduced to a minimum.





MASTER CINÉMA



181 Anne
Costa de Beauregard



182 Alain
Guillebeau



183 Carmen
Jaquier



184 Clément
Leyris



185 Konstantinos
Makrinos



186 Fisnik
Maxhuni



187 Minna
Prader



188 Maxime
Rappaz



189 Mélanie
Rappo



190 Jonas
Scheu



Jury de diplôme 2016

Emmanuel Finkiel, Paris
Anne-Dominique Toussaint, Paris
Rogier Van Eck, Bruxelles

Responsables

Lionel Baier (ECAL)
Jean Perret (HEAD – Genève)

Coordinatrice

Anne Delseth

Professeurs et intervenants

Elsa Amiel, Paris
Claire Atherton, Paris
Nathalie Baye, Paris
Catherine Bizern, Paris

Stéphane Bouquet, Paris
Louise Bourgouin, Paris
Robert Cantarella, Paris
Lolita Chammah, Paris
Donigan Cumming, Toronto
Abdel Raouf Dafri, Paris
Yan Duyvendak
Thierry de Peretti, Ajaccio
Dieter Fahrner, Berne
Laetitia Fèvre, Paris
Pauline Gaillard, Paris
Amos Gitai, Haïfa
Delphine Gleize, Bordeaux
Mahamat Saleh Haroun, Paris
Nicolas Humbert, Hambourg
Jean-Christophe Hym, Paris
Antoine Jaccoud
Simon Jaquemets, Zurich
Tom Kalin, New York

Alanté Kavaïté, Vilnius
Marthe Keller, Paris
Stéphane Kuthy, Zurich
Joachim Lafosse, Bruxelles
Eric Loret, Paris
Noémie Lvovsky, Paris
Ursula Meier, Bruxelles
Peter Mettler, Toronto
Bettina Oberli, Zurich
Ruben Östlund, Göteborg
Vasco Pimentel, Lisbonne
Aude Py, Paris
Katell Quillévéré, Paris
Philippe Ramos, Paris
Gianfranco Rosi, Rome
Emmanuel Salinger, Paris
Ulrich Seidl, Vienne
Florence Seyvos, Paris
Eyal Sivan, Tel-Aviv

Bela Tarr, Sarajevo
Marianne Tardieu, Paris
Cécile Vargaftig, Paris
Teresa Villaverde, Lisbonne
Nicolas Wadimoff, Genève

Assistant production et diffusion

Jean-Guillaume Sonnier (ECAL)

Assistante

Marie-Elsa Sgualdo (HEAD)



L'année de ses vingt-et-un ans, Aline découvre peu à peu que tout ce qu'elle tenait jusqu'alors pour acquis lui file entre les doigts. Mais en renonçant à ses illusions d'adolescente, elle se trouve une place à elle.

Aline, 21 years old, discovers step by step that all that she took for granted will not last forever. Disillusioned, she finds her own path in life.



J'ai perdu mon père à l'âge de deux ans – trop jeune pour en avoir gardé le souvenir. Durant des années, la question de cette absence est restée discrète jusqu'à ce que sa tombe soit détruite. Trente ans après sa mort, je comprends que je n'avais encore jamais fait le deuil de mon père, qu'il me faudra partir à sa recherche pour enfin découvrir qui il était. En partant de l'idée que la mémoire est quelque chose qu'on peut questionner, travailler et déplacer, je décide de me plonger dans l'univers d'Albin pour créer mes propres souvenirs.

I lost my father at the age of two – too young to have kept any memories. For many years this loss haunted only my subconsciousness. Thirty years after his death, his grave was destroyed. I suddenly realised that I had never mourned my father and that I had to find out who he really was. Starting from the idea that memory is something you can question, work on and alter, I decided to dive into Albin's universe to create my own memories.



Les Paradis de Diane est un projet d'écriture de long-métrage.

De retour après un long séjour passé à l'étranger, Diane cherche à renouer avec sa vie passée mais personne ne l'attend et son absence a laissé un grand vide autour d'elle. Après quelques jours d'errance, elle trouve finalement un logement chez une dame âgée, Rose. En échange, elle devra s'occuper d'elle.

Chez Rose, dans sa petite chambre, Diane reçoit les nouvelles de son entourage et de ses fantômes...

Le temps d'un hiver, en accompagnant Rose dans ses derniers instants, Diane apprend à se reconnecter avec les vivants.

Diane's Paradises is a script for a feature film.

Returning from a long stay abroad, Diane tries to take up her past life but nobody awaits her and her absence left a big void around her. After a few days of wandering, she finally finds a room at an old lady's place, Rose. In exchange, she will have to take care of her.

At Rose's place, in her small room, Diane receives news of her loved ones and her ghosts...

During one winter, accompanying Rose in her last moments, Diane learns to reconnect with the living.



MENTION BIEN

Ce film documentaire, réalisé par Jonas Scheu, évoque les mutations politiques et économiques de la Birmanie à travers le parcours de deux personnages : une cuisinière et un porteur travaillant sur la jetée de Mandalay, deuxième ville du pays, et refusant de quitter leur habitat traditionnel pour des immeubles collectifs.

Le montage de ce film a été mené en étroite collaboration avec son réalisateur. Nous avons travaillé ensemble à la structure du récit par des échanges continus, en croisant les intentions initiales de l'auteur et mon regard de monteur sur la matière documentaire.

This documentary movie, directed by Jonas Scheu, recalls the political and economic changes in Burma through the life of two characters: a cook and a dock worker in Mandalay, the second town in the country, who both refuse to leave their traditional habitat for collective housing.

The editing of this movie was done in close collaboration with the director. We worked together on structuring the story with constant exchanges, crossing the author's original documentary intentions with my views as an editor.



Pour mon projet de diplôme, j'ai réalisé le montage du film *Lost Exile* de Fisnik Maxhuni.

Ce court-métrage sombre sous forme de *road trip* raconte l'histoire d'une jeune fille en quête d'espoir, qui cherche à échapper à son quotidien maussade.

Monter ce film fut un grand défi, car je travaillais avec des dialogues en trois langues différentes, mais aussi avec du matériel visuellement délicat qui exigeait un travail minutieux.

Il m'incombait également de sculpter le jeu d'acteurs et de trouver le bon rythme filmique, ce que je crois avoir accompli avec une certaine sensibilité artistique.

For my diploma project I edited the film *Lost Exile* by Fisnik Maxhuni.

It is a dark, road trip-style short which tells the story of a young girl who is looking for hope, while trying to escape her grim everyday life.

Working on this film was a challenge as I was dealing with dialogues written in three different languages, as well as visually delicate material which demanded thorough editing work.

Sculpting the actors' performances and searching for the right filming pace were also among my many tasks which I believe to have completed with surgical precision and artistic sensibility.



Le film *Lost Exile* est tiré de mon expérience personnelle lors de ma migration du Kosovo vers la Suisse en 1993. Le film est un mélange d'histoires et de vécu sur ce qu'est, de nos jours, la migration illégale vers l'Europe. Il évoque les conditions et les dangers inhérents à la migration en 2016.

Tourner au Kosovo dans des conditions difficiles avec une équipe internationale demeure pour moi une expérience inégalée, autant cinématographiquement qu'humainement. Les frontières ont véritablement été repoussées.

The film *Lost Exile* is based on my personal experience when I emigrated from Kosovo to Switzerland in 1993. The film mixes personal experience and other stories to depict illegal immigration to Europe nowadays. It evokes the conditions and dangers related to migration in 2016.

Shooting in Kosovo in difficult conditions with an international team remains an unprecedented experience for me, both in terms of cinema and human relations. Boundaries have literally been pushed.



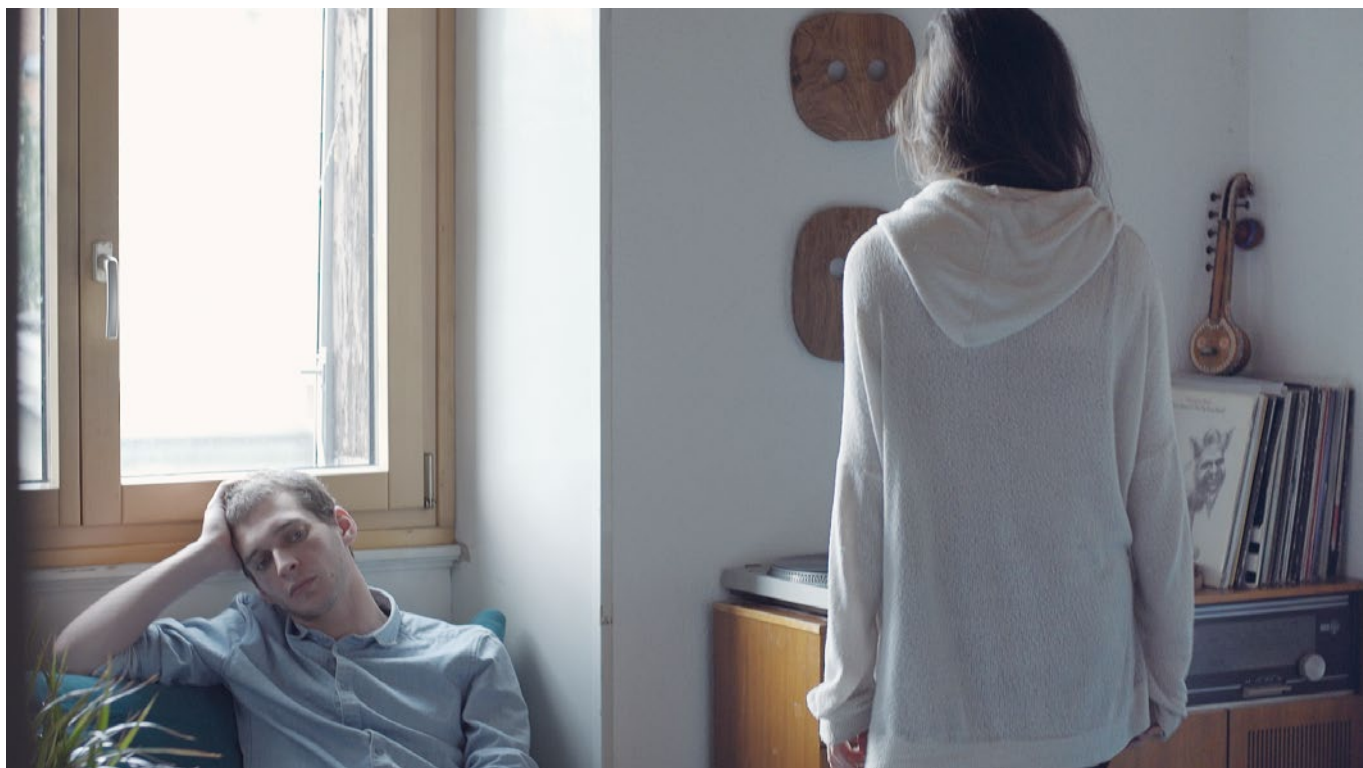
Amédée enseigne depuis peu l'histoire dans une ville du sud qui a basculé du côté de l'extrême droite. Il vivait sa vocation comme une mission, mais la réalité de l'enseignement est une désillusion. Lorsqu'il se retrouve accompagnateur du camp auquel participent ses élèves, Amédée, isolé dans la montagne, se laisse enfin aller. Ce retour à l'état de nature libère les démons du professeur et des lycéens, et la rencontre d'une jeune fugueuse va précipiter leur éviction de ce jardin d'Eden. Un adolescent disparaît, un second est soupçonné et Amédée a une part de responsabilité dans cette affaire.

Amédée teaches history in a little French town that has just turned extreme right-wing. He lived his vocation as a mission but the tough reality of teaching is a disillusion. When one day he has to go on a field trip with his students, Amédée, isolated in nature, surrounded by the mountains, finally lets himself go. This return to a natural state releases the teacher's and the student's demons, and the encounter of a young runaway rushes their eviction from this Garden of Eden. A teenager disappears, another is suspected and Amédée must assume his responsibility in this affair.



Laissez-moi est le scénario d'un mélodrame à la fois drôle et pas drôle: Claudine est couturière à domicile, Michel est fonctionnaire de Mairie, Baptiste – leur fils – fréquente un centre pour handicapés. Ils vivent dans une petite localité, au fin fond d'une vallée. Lorsque Claudine tombe amoureuse de Bernard – un Anglais rencontré dans le spa d'un grand hôtel – elle sait qu'elle va devoir choisir entre partir ou rester. Mais comment s'affranchir de sa famille sans l'anéantir? A quel prix surmonter la frustration de tant d'amours gâchées? Claudine doit-elle renoncer au bonheur?

Laissez-moi is the script for a melodrama that is both comical and not: Claudine is a seamstress, Michel is a municipal employee, Baptiste – their son – attends a disability centre. They live in a small town, in the depth of a valley. When Claudine falls in love with Bernard – an Englishman she met in the spa of a grand hotel – she knows that she'll be faced with the choice of leaving or staying. But how can she free herself from her family without destroying it? What is the price of overcoming the frustration of so much wasted love? Must Claudine give up on happiness?



MENTION BIEN

Ce projet est un scénario de long-métrage. Rhony, vingt-huit ans, est obsédée par Max, son ex-petit ami avec lequel elle a partagé quinze ans de sa vie. Elle l'a frappé violemment lors d'une dispute et il s'est enfui. Sans nouvelles de lui, elle sombre dans une dépression qui la conduit à l'internement. Lorsqu'elle sort de l'hôpital et qu'elle retourne vivre chez ses parents, Rhony n'a qu'une idée en tête : reconquérir Max.

Pendant cette période d'obsession amoureuse, Rhony se lie d'amitié avec Paul, un adolescent, Louise, une femme schizophrène, et consulte malgré elle le docteur Buse.

This projet is the script for a feature film. Rhony, twenty-eight years old, is obsessed with Max, her ex boyfriend, with whom she shared fifteen years of her life. She hit him during a fight, and he ran away. Without any news of him, she falls into a depression, which leads her into a psychiatric hospital. When she comes out, and as she goes back to live at her parents', she has only one goal: getting Max back.

During this obsessive time, she becomes friends with Paul, a teenager, Louise, a schizophrenic woman, and she consults Doctor Buse.



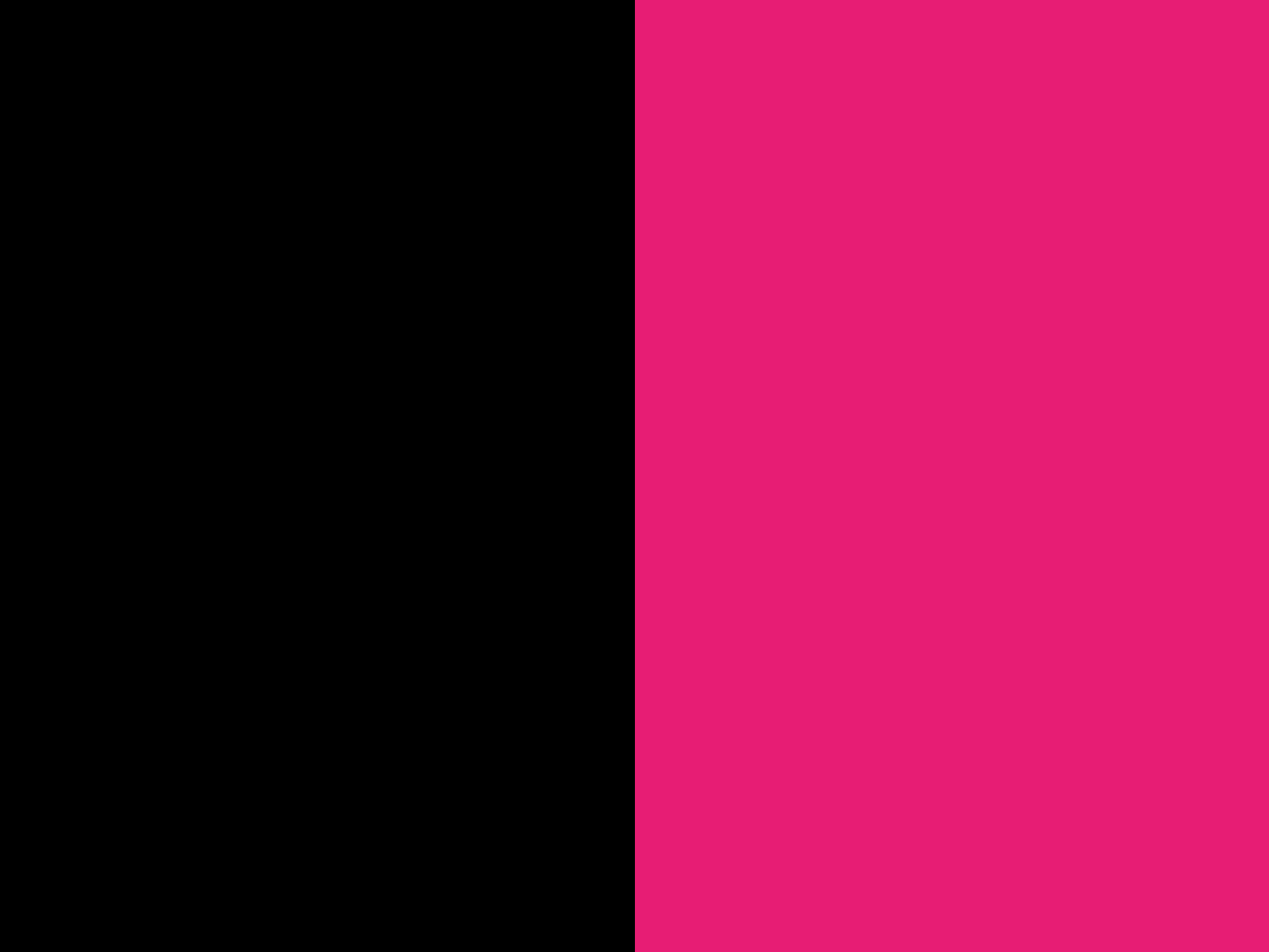
MENTION BIEN

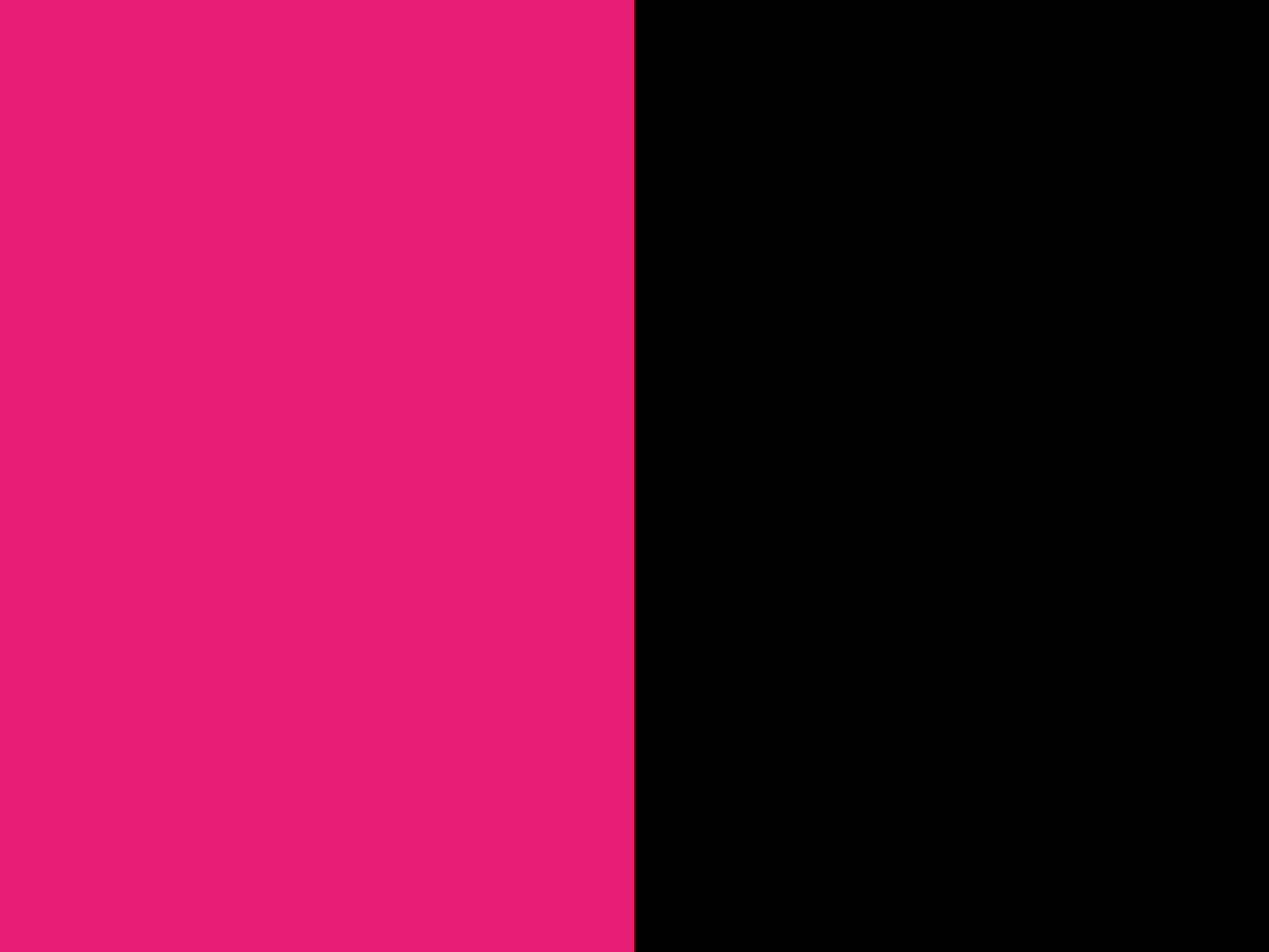
Ma Yan Chan – Waves of Transition est un film documentaire tourné à Mandalay, ancienne capitale royale du Myanmar. Depuis des générations, les porteurs-squatters vivent et travaillent sur les berges de l'Ayeyarwady. Dans une période de transition, leur mode de vie traditionnel se trouve transformé. Leurs habitats sont menacés par les autorités qui veulent les reloger dans des immeubles en béton.

Cette expérience cinématographique m'a permis d'explorer une zone entre réalité et fiction, observation et mise en scène. Une immersion dans un univers autre et unique.

Ma Yan Chan - Waves of Transition is a documentary, shot in Mandalay, the ancient royal capital of Myanmar. For generations, porters have been living and working on the Ayeyarwady riverbank. In a time of transition, their traditional lifestyle is subjected to transformations. Their illegal housings are threatened to be bulldozed. The authorities intend to relocate the squatters to multistorey concrete buildings.

This project was an opportunity to explore the space between reality and fiction, observation and staging – an immersion into a different and unique universe.



The top half of the image is split into two solid color blocks: a bright pink block on the left and a black block on the right.

MASTER DESIGN DE PRODUIT



195 Manuel Andrade de Sousa Chichorro



196 James Dart



197 J  r  my Faivre



198 Nils Ferber



199 Antoine Foegl  



200 Lucas Frank



201 Kevin Gouriou



202 Kodai Iwamoto



203 Jaehoon Jung



204 Dong Kyun Lim



205 El  a Nouraud



206 Nadine Schaub



207 Terkel Skou Steffensen



208 Sunil Vallu

Jury de dipl  me 2016

Marianne Goebel, B  le
Oliver Stratford, Londres
John Tree, Londres

Responsable

Thilo Alex Brunner, Zurich

Professeurs et intervenants

Tom  s Alonso, Londres
Camille Blin
Ronan Bouroullec, Paris
Thibault Brevet, Berlin
Thilo Alex Brunner, Zurich
Nathalie Du Pasquier, Milan
Christian Kaegi, Zurich
Anniina Koivu, B  le
Jonathan Olivares,

Los Angeles
Martin Postler, Londres
Daniel Rybakken, Oslo
Augustin Scott de Martinville
Brynjar Sigur  arson, Berlin
Alexander Taylor, Londres
Bethan Laura Wood, Londres

Assistants

Anthony Guex
Carolien Niebling
Dominic Schl  gel



Tarro est un ensemble de marmites développées pour la société portugaise Mardouro. Elles sont faites d'aluminium anodisé dur avec une coque en liège à ajustement de pression. *Tarro* est le résultat d'une recherche sur les traditions locales et la collaboration entre les différentes industries de la région du Douro au Portugal.

Ce projet m'a donné la merveilleuse occasion de participer à l'industrie portugaise, il m'a fait découvrir le potentiel des grandes entreprises et le plaisir de travailler avec elles dans un contexte réel de production.

Tarro is a set of lunch boxes developed for the Portuguese company Mardouro. It is made of hard anodized aluminium with a pressure fit cork shell. *Tarro* is the result of research into local traditions and collaboration between different industries in the Douro region of Portugal.

This project gave me a wonderful opportunity to get involved with the real Portuguese industry, a goal I had set myself for a long time. It made me discover the potential of great companies and it was a pleasure to work with them in a real context of production.



Fore est un accessoire pour vélo qui fournit un espace de rangement étanche. On peut y mettre un casque et d'autres indispensables. Un allumage automatique des feux est intégré avec trois niveaux d'intensité. Cela rend cet accessoire indispensable pour votre vélo, dans un environnement urbain.

Avec ce projet, je me suis lancé le challenge d'inclure, dans un accessoire, des composants qui habituellement sont indépendants les uns des autres. En intégrant ces éléments de manière permanente avec le guidon, le casque et les lumières sont en sécurité et ne peuvent pas être oubliés.

Fore is a bike accessory that provides dry and secure storage. It fits a helmet and other essentials. Intelligently-controlled and powerful lighting is an integrated feature, making this a perfect addition for transforming your bike for the urban environment.

With this project I challenged myself to bring together, into one accessory, elements which are usually detached and independent from each other. By integrating these features with the handlebars - as a permanent addition to the bicycle - lights and helmet are safer and not forgotten.



MENTION TRÈS BIEN

Framer est un appareil photographique focalisé sur le moment présent.

La technologie d'aujourd'hui peut-elle nous aider à revenir à la matérialité du monde au lieu de vivre les choses à travers nos écrans?

Réduit à l'essentiel, *Framer* permet de sélectionner le cadre parfait pour chaque photographie et invite l'utilisateur à les découvrir plus tard, en connectant l'appareil à son ordinateur ou smartphone.

En prenant comme point de départ que la technologie nous exclut de la réalité, j'ai conçu cet appareil photo comme un moyen de profiter pleinement de chaque instant.

Framer is a camera that focuses attention on reality and the present moment.

Can the technology that we have today help us to get back to reality instead of experimenting things through our screens?

Reduced to the essence, *Framer* allows to select the perfect frame for each shot and invites people to discover them later, by connecting the camera to their computer or smartphone.

Working on the assumption that technology has taken us away from reality, I designed this camera as a way to fully enjoy every moment.



MENTION EXCELLENT
PRIX BONNARD GARDEL

Les appareils électroniques jouent un rôle important dans la navigation et la documentation lors d'expéditions. Mais comment subvenir aux besoins en énergie des caméras et GPS dans un contexte éloigné de toute civilisation ?

Le *Micro Wind Turbine* propose une nouvelle alternative aux panneaux solaires. Il peut être opérationnel malgré des climats rudes et même de nuit. Ce produit inclut un port USB pour une recharge directe et une batterie intégrée permettant de stocker l'énergie collectée.

Conçu pour l'aventure, le design est focalisé sur les notions de poids minimal et de facilité de montage.

Electronic devices play an important role in navigating and documenting our activities in the great outdoors. But how do you charge your camera or GPS device during a trip, far away from civilisation?

The *Micro Wind Turbine* proposes a novel alternative to existing solar panels. It can operate in harsh weather conditions and even at night. It features a USB port for direct charging and an integrated battery pack to store energy for later use.

Conceived with the next adventure in mind, the design is focused on pack size, minimal weight and ease of set-up.



Ce projet est une solution possible à une lacune des aéroports quant à leur capacité à faire face à des situations d'urgence. Comment et pourquoi les usagers sont-ils forcés de dormir dans l'aéroport ? L'analyse des situations propres à ce contexte ainsi que les systèmes présents au sein de ces espaces transitoires m'ont amené à collaborer avec l'entreprise Wanzl, fabricant de chariots à bagages, pour concevoir un lit d'urgence.

Cela m'a permis d'aborder une thématique complexe sous différents aspects prospectifs et pragmatiques pour questionner le rôle du designer dans un plus large spectre.

This project is a possible answer to airports' inability to deal with emergencies or with people missing their last connecting flight. How and why are travellers forced to sleep at the airport? Analysing specific situations in that context and the ecosystems already present within transitional spaces, I was able to convince the company Wanzl – global leader in luggage trolley production – to consider an emergency bed system.

This project allowed me to address a complex subject from different angles, both in a prospective and pragmatic manner, and to look at the role of design in vast spaces.



MENTION EXCELLENT
PRIX BCV

L'hémodialyse est un traitement médical d'épuration du sang destiné aux patients atteints de défaillances rénales chroniques. En 2014, l'entreprise biennoise Cendres+Métaux a proposé un nouveau type de traitement médical en inventant le BAP (*Bone Anchored Port*). Ce dispositif se définit par l'ancrage du port directement sur le crâne du patient.

Mon travail a été d'apporter des solutions dans l'usage, l'haptique et l'esthétique de ce produit. J'ai redessiné le port ainsi que l'adaptateur afin de proposer une dialyse en complète autonomie, de chez soi et sans aucun risque ou douleur.

Haemodialysis treatment is used to purify the blood for patients with kidney failure. In 2014, the Swiss company Cendres+Métaux offered a whole new approach for this specific medical treatment by inventing the BAP (Bone Anchored Port). With this device the port is directly anchored to the patient's skull.

My work was to provide new solutions for the use, haptics and aesthetics of this product. I redesigned the port and the adapter in order to make dialysis possible for the patient at home in total autonomy. It is now a device that you can wear with confidence all along your day.



Léonie est un scooter électrique pour personnes âgées, conçu pour transporter un chariot de courses. Ce scooter est pensé pour être réalisé dans mon atelier, en Bretagne, avec les outils que je possède.

Après mes études, j'aimerais travailler à mon compte dans cet atelier. *Léonie* sera le premier objet produit.

De ce projet, j'ai appris qu'avec peu, on peut faire beaucoup. Dans mon cas, la contrainte est donnée par les outils que je possède. Dans un sens, ils limitent le design, mais ils peuvent aussi produire un résultat inattendu.

Léonie is an electric scooter for elderly people, made for carrying a shopping trolley. This scooter is made in my workshop, in Brittany, with the few tools I have.

After my studies, I would like to start my own business in this workshop. *Léonie* will be the first product.

From this project, I learnt that we can do a lot with very little. In my case, the constraint is the few tools I have. In a way, they limit the design, but in another way, they bring something unexpected.



Chochin est un chauffage à rayonnement infrarouge développé spécialement pour le marché japonais. Il est composé d'une structure filaire métallique permettant d'évacuer la chaleur produite par le filament. Cette structure augmente considérablement la durée de vie du radiateur comparé aux modèles en plastique.

La fibre de carbone est utilisée dans le filament afin de générer deux fois plus de radiations tout en utilisant deux fois moins d'énergie. *Chochin* peut être utilisé pour les maisons japonaises non équipées d'un chauffage central – sous un bureau, suspendu au mur ou dans un vestiaire.

The infra-red radiation heater *Chochin* was developed for the Japanese market that relies on electric heating. *Chochin* is covered by a wire grate to release extra heat trapped inside the heater and to decrease the risk of damage more effectively than the conventional plastic grate.

Carbon fibres are also used in the filaments to generate twice the infra-red radiation using half the electricity, which is both eco-friendly and cost-effective. *Chochin* can be used for Japanese houses not equipped with central heating – under your desk, hanging on the wall or in the changing room.



MENTION TRÈS BIEN

La Suisse est un pays où le taux horaire de la main d'œuvre est le plus élevé dans le monde; par conséquent, c'est cet environnement qui a permis de réaliser la valeur de la marque. En suivant des ouvriers du bâtiment sur place à Lausanne, j'ai constaté qu'ils sont constamment exposés à un fort ensoleillement, aux flammes, au bruit, et à des espaces plus sombres. *Unit Helmet* est un casque pour des ouvriers efficaces, conçu avec des pièces modulaires magnétiques faciles à assembler lorsqu'elles sont nécessaires, et aussi amovibles. Cette souplesse évite les dangers imprévus et améliore l'efficacité.

The objective for my project was to design a durable workwear brand. Switzerland is a country with extremely high labour costs; therefore, this environment helps to add value to the brand. Through engaging with on-site construction workers in Lausanne, I saw that they are constantly exposed to strong sunlight, open flames, noise, and darker areas. *Unit Helmet* is a helmet for efficient workers, designed with magnetic modular parts which are easy to assemble when needed, and also removable. Such flexibility prevents unpredictable hazards and enhances efficiency.



Le projet est une pièce de mobilier qui répond aux problèmes de la vie de tous les jours. J'ai développé un système de suspension intelligent qui propose différentes fonctions.

C'est un système modulaire. Le support vertical est dessiné pour être attaché contre le mur, en utilisant un système de clips simple. Les utilisateurs peuvent attacher au support différents modules en aluminium qui ont chacun une fonction précise.

J'ai essayé de créer une structure minimale et fonctionnelle et appris comment le design de mobilier pouvait s'appliquer à notre vie de tous les jours.

The project is a furniture piece that addresses everyday issues. I developed an intelligent hanging system for various uses.

It is a modular system based on a simple vertical spine, designed to be attached to the wall, using a simple clip-on system. Users can attach different shapes of aluminium clips to the spine for different purposes.

Through this project, I tried to create a minimal and functional structure and learned about how furniture design can be applied to our everyday life.



The Green Box est un kit compostable contenant un nécessaire de bain, offert par les hôtels.

Chaque seconde, 200 kg de déchets plastiques arrivent dans nos océans. Les problématiques autour de la pollution plastique et du développement durable sont des sujets qui me tiennent à cœur. J'ai donc souhaité apporter par ce projet une solution à un problème réel, en lien avec mes valeurs. Chaque année, Accor Hôtels jette environ 30 millions de kits de salle de bains. C'est pour cela que j'ai imaginé un kit fait en bioplastique. En fin de vie, il se composte et se transforme en énergie verte.

The Green Box is a compostable amenity kit for hotel bathrooms.

We are all aware of plastic pollution. It is a reality. Every second, 200 kg of plastic ends up in our oceans. The problem of plastic pollution has been an ongoing interest of mine. For this project, I wanted to bring a solution that would make a difference in a real scenario and fit with my design ethos. Every year Accor Hotels throw away approximately 30 million amenity kits. So I imagined an amenity kit made of bio-based and compostable plastic that creates green energy at its end of life.



Les outils de nettoyage ordinaires font partie de chaque foyer. Pourtant leur design particulier ne s'accorde pas à l'univers domestique. Ce projet est une nouvelle approche en matière de production de balais et de brosses.

La fabrication des «bandes brosses» est l'une des plus efficaces et des plus durables dans ce domaine. Son usage est cependant réservé principalement à l'industrie. Par la combinaison de cet élément brut, et de pièces d'injection plastique, cette collection montre le potentiel d'autres moyens de production et propose une nouvelle approche esthétique à un objet commun.

Cleaning tools are ordinary objects found in every household. Yet, the overall design language has a very contrasting vocabulary that doesn't belong in a home. This collection challenges this observation and introduces a different production technique for the home.

The strip brush manufacturing process is one of the most efficient means of production. However, it has been mainly used in the heavy industry so far. By combining this raw brush making with plastic injection pieces, this collection shows an alternative production method and a new aesthetical approach to such common objects.



MENTION TRÈS BIEN

Ce projet a été réalisé en collaboration avec la société de design basée à Londres, Wrong.London. L'objectif était de créer une collection de lampes de travail réduite à son strict minimum en mettant l'accent sur le mouvement et l'efficacité, afin de la rendre aussi universelle que possible.

J'ai développé un système à rotule, qui est intégré dans les parties supérieure et inférieure de la lampe, ce qui la rend plus facile à régler. Le joint du bas est conçu pour être retiré de sa base et placé dans une autre base au moyen d'une pince.

Le projet m'a apporté des connaissances de la technologie LED et du processus de conception d'un joint à rotule de A à Z.

The project was conducted in collaboration with London-based design company Wrong.London. The aim was to create a task light collection that was reduced to its bare minimum with focus on movement, efficiency and to make it as universal as possible.

I developed a ball joint system integrated in the top and bottom of the lamp. This makes the lamp easier to adjust. The joint in the bottom is designed to be removed from its base and put into a different base using a clamp.

During the project I gained knowledge in LED technology and the process of developing a ball joint system from scratch.

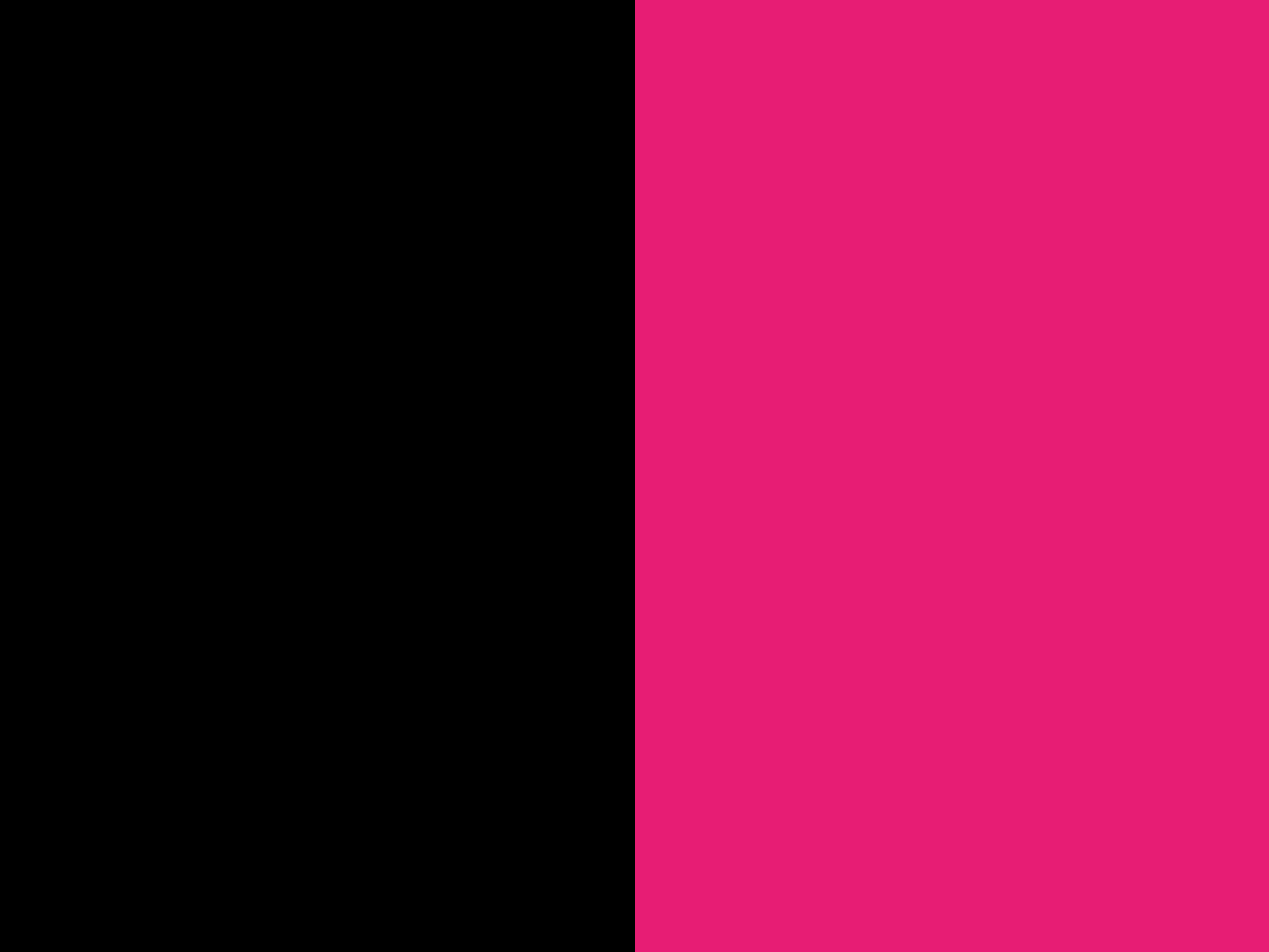


Interlude est une série d'objets lumineux faite pour donner vie à de grands espaces architecturaux.

Entre diagrammes et dessins, ceux-ci sont des songeries savamment conçues sur le phénomène des ombres multiples. Les sources de lumière et leurs ombres se rejoignent dans une composition singulière afin de former des dessins sculpturaux dans l'espace. Un usage délicat de la couleur, ainsi qu'un mouvement léger, donnent à cette série un charme discret et méditatif.

Interlude is a series of light objects intended for inhabiting large architectural spaces.

Conceived between diagrams and drawings, these are carefully crafted musings on the phenomenon of multiple shadows. The light sources and their shadows come together in a singular composition to form each of these sculptural drawings in space. A delicate use of colour together with gentle movement gives this series a quiet meditative charm.



MAS IN
DESIGN FOR
LUXURY &
CRAFTSMAN-
SHIP



214 Clément
Beaugé



215 Martin
Bolo



216 Jiwon
Choi



217 Jungyou
Choi



218 Hyunjee
Jung



219 Jenna
Kaes



220 Einat
Kirschner



221 Maud
Laurent



222 Hyewon
Lim



223 Pauline
Masson



224 Renaud
Meunier



225 Clarisse
Mordret



226 Naoto
Suzuki



227 Weijie
Wang



228 Takahiro
Yamamoto



Jury de diplôme 2016

Mark Braun, Berlin
Rebecca Larsson Barsotti,
Milan
Cornelia Hüsser, Zurich

Responsable

Nicolas Le Moigne

Professeurs

Alexandre Gaillard
Tomas Kral
Nicolas Le Moigne
Xavier Perrenoud
Julien Wegmüller
Cédric Widmer

Intervenants

Joachim de Callatay, Paris
Ligia Dias, Paris
Jaime Hayon, Valence
Luca Nichetto, Venise
Bethan Laura Wood, Londres
Studio Formafantasma
(Simone Farresin & Andrea
Trimarchi), Amsterdam

Assistants

Ulysse Martel
Miloš Ristin

Collaborations privilégiées

Baccarat
Christofle
de Sede
Fondation de la Haute
Horlogerie
Hermès
Maison Francis Kurkdjian
Mauviel
Petit h
Rémy Martin
Restaurant Crissier/
Benoît Violier
Reuge
Ruinart
Vacheron Constantin

**Le Master of Advanced
Studies in Design for Luxury
& Craftsmanship bénéficie
du soutien de**



COLLABORATIONS AVEC VACHERON CONSTANTIN,
MAUVIEL, REUGE, LA MONTRE HERMÈS ET
Hermès atelier petit h





Ce projet, basé sur la sphère armillaire, a pour but de réinterpréter cet instrument antique et d'indiquer les heures de lever et de coucher du soleil tout au long de l'année. Au Moyen-Âge, les gens pensaient que la Terre était plate, au centre de l'univers et que le soleil se déplaçait autour d'elle. Nous sommes partis de cette histoire pour fixer l'horizon sur une Terre plate et nous y avons ajouté un cadran solaire. Ce dernier permet une contemplation de la lumière se déplaçant doucement tout au long de la journée afin de rendre l'objet particulièrement didactique.

This project is focused on reinterpreting the traditional armillary sphere in a simple and modern way to read the sunrise and sunset on a chosen date. In the Middle Ages, people thought that earth was flat and the centre of the universe, and that the sun revolved around it. We translated this story to fix the horizon to the flat earth to incorporate our point of view. We added a sundial to the flat earth to understand and feel the atmosphere of the sun passing through in order to create a very didactic object.



Ce projet est le résultat d'expérimentations sur des pièces de métal découpées au laser et associées à la fibre de carbone en brins unidirectionnels. Les recherches se sont portées sur la fabrication de structures graphiques ultra légères mais particulièrement solides. Ces mini-architectures sont uniquement mises en forme par la souplesse de la fibre de carbone, scellée par des inserts aluminium découpés au laser. Pesant une cinquantaine de grammes, ces paniers permettent de supporter plusieurs kilogrammes.

This project is the result of experimentations on metal pieces cut with a laser and associated with linear carbon fibre stripes. The research mainly focused on producing graphical structures that would be ultra light but particularly resistant. These micro architectures are only formed by the flexibility of the carbon fibres, sealed by aluminium inserts cut with laser. Weighing about 50 grammes, these baskets can easily carry heavy objects.

JIWON CHOI
& RENAUD MEUNIER
& WEIJIE WANG

VICE VERSA
COLLABORATION AVEC
LA MONTRE HERMÈS



Vice Versa est une horloge de table réalisée pour La Montre Hermès qui indique le temps de deux façons différentes. D'un côté, il met en évidence la précision de l'heure tandis que de l'autre il se libère de la notion de temps. Nous sommes liés par des règles précises dans nos vies de tous les jours, cependant nous avons besoin de nous déconnecter. L'abstraction du temps symbolise la libération de cette réalité.

Vice Versa célèbre la rencontre de trois univers prestigieux : La Montre Hermès pour le mécanisme, Hermès pour le cuir et la cristallerie Saint-Louis pour la pièce en cristal *Millefiori*.

Vice Versa is a table clock developed for La Montre Hermès that tells time in two different ways. On one side it highlights the precision of time while on the other side it breaks free from the notion of time. We are bound by strict rules in our everyday lives; however, we need to take a break from such constraints. The abstraction of time symbolises liberation from reality.

Vice Versa celebrates the match between three prestigious universes: La Montre Hermès for the mechanism, Hermès for the leather and crystal manufacturer Saint-Louis for the *Millefiori* piece.



MENTION BIEN

Ce projet est une recherche sur l'expression de la beauté d'un matériau naturel jetable, la coquille d'œuf. Dans le cadre de mon diplôme, je me suis concentrée sur l'archivage de différentes coquilles afin d'analyser et d'explorer le matériau pour ses possibilités d'usage et de couleur. Cette recherche m'a permis d'aboutir à la réalisation de trois objets contenant des coquilles d'œufs de tailles et de textures différentes: un bougeoir avec de la cire, une série de savons et des motifs pour papiers peints.

This project is an ongoing search into expressing the beauty of a natural and disposable material: eggshell. As part of my diploma project, I focused on archiving different shells in order to analyse and explore the material for its possible uses and colours. This research allowed me to produce three objects containing eggshell of different textures and sizes: a candle holder with wax, a range of soaps and patterns for wallpaper.



MENTION TRÈS BIEN
PRIX VACHERON CONSTANTIN

Broom Brothers est une série de produits utilisés dans le quotidien et réalisés comme des pièces esthétiques, à cheval entre l'outil ancestral et l'objet moderne. A partir de matériaux naturels et de techniques traditionnelles liées à l'artisanat, j'ai essayé de dessiner des objets simples mais toujours utiles avec une esthétique particulière qui permet ainsi de les exposer chez soi.

Broom Brothers is a range of products used in everyday life and produced as aesthetical pieces, between an ancestral tool and a modern object. From natural materials and crafts and traditional technics, I wanted to design simple but still useful objects with a very specific aesthetic that allows the user to exhibit them at home.



MENTION EXCELLENT
PRIX VACHERON CONSTANTIN

Night Thought est une série de couvre-lits confectionnés au sein d'une communauté de sœurs carmélites à Verdun (France). Ces couvertures cousues grâce à une machine à commandes numériques complexe se déploient comme des espaces architecturaux en trompe-l'œil, créant ainsi un passage symbolique entre le réel et le monde du rêve. Ce projet est le point de départ d'une collaboration avec une communauté mystique vivant en totale autonomie grâce à une production artisanale singulière.

Night Thought is a series of bedspreads produced within a Carmelite community in Verdun (France). These blankets sewn by a complex Computer Numerical Control machine are spread like architectural spaces in *trompe l'œil*, creating a symbolic passage between reality and the dream world. This project is the starting point of a collaboration with a mystic community living in total autonomy thanks to a singular home-made production.



Une boîte à musique inspirée par les formes des objets musicaux contemporains. A première vue, cette boîte à musique semble être une enceinte moderne ou une radio. La forme de la clef, qui apparaît comme l'élément principal de l'objet, puise son inspiration dans les codes esthétiques traditionnels de la marque Reuge mais reprend aussi les codes des boutons de volume des appareils musicaux. La clef tourne lentement quand de la musique est jouée. La boîte à musique peut être accrochée à un mur ou posée sur une table.

A music box inspired by contemporary music products. At first sight the music box appears as a modern speaker or radio. The key, which becomes a main element in the design, takes its shape from the traditional Reuge esthetical codes and volume buttons on music products. While the music plays the key turns slowly. This music box can be hung on a wall or stationed on a table.



Cette série de pochettes et de boîtes en cuir s'inspire tout d'abord des livres pour enfants où, lorsque l'on feuillette les pages, la croupe d'un cheval se retrouve attachée à la tête d'une autruche. Tel un cadavre exquis, ces pièces réalisées en cuir et en soie imprimée présentent des formes d'animaux qui s'allongent et se mélangent pour former des créatures étranges, créant ainsi un effet de surprise à chaque fois qu'on les ouvre.

This range of leather pockets and boxes is mainly inspired by children's books where you can mix different animals by turning the pages. The head of a horse can then be mixed with the body of an ostrich. Like an exquisite corpse game, these pieces in leather and printed silk present animal shapes that can be stretched and mixed to form strange creatures, creating an element of surprise each time you open them.



Ce seau à champagne dessiné pour la maison française Mauviel, spécialisée dans les outils de cuisine, est inspiré par la condensation. La pièce principale de cet objet, réalisée en aluminium martelé, contient les glaçons et la bouteille; le froid et l'humidité modifient donc la surface de la pièce. Afin d'éviter les gouttes d'eau sur la table, ce contenant est inséré dans une base en cuivre, dont l'esthétique rappelle l'univers de la marque.

This champagne bucket designed for the French company Mauviel, specialised in cookware, is inspired by condensation. The principal piece of this object, produced in hammered aluminium, contains the ice cubes and the bottle; the cold and humidity then change the surface of the piece. In order to avoid water drops on the table, this container is inserted in a copper base, whose design is a reminder of the brand's aesthetic universe.



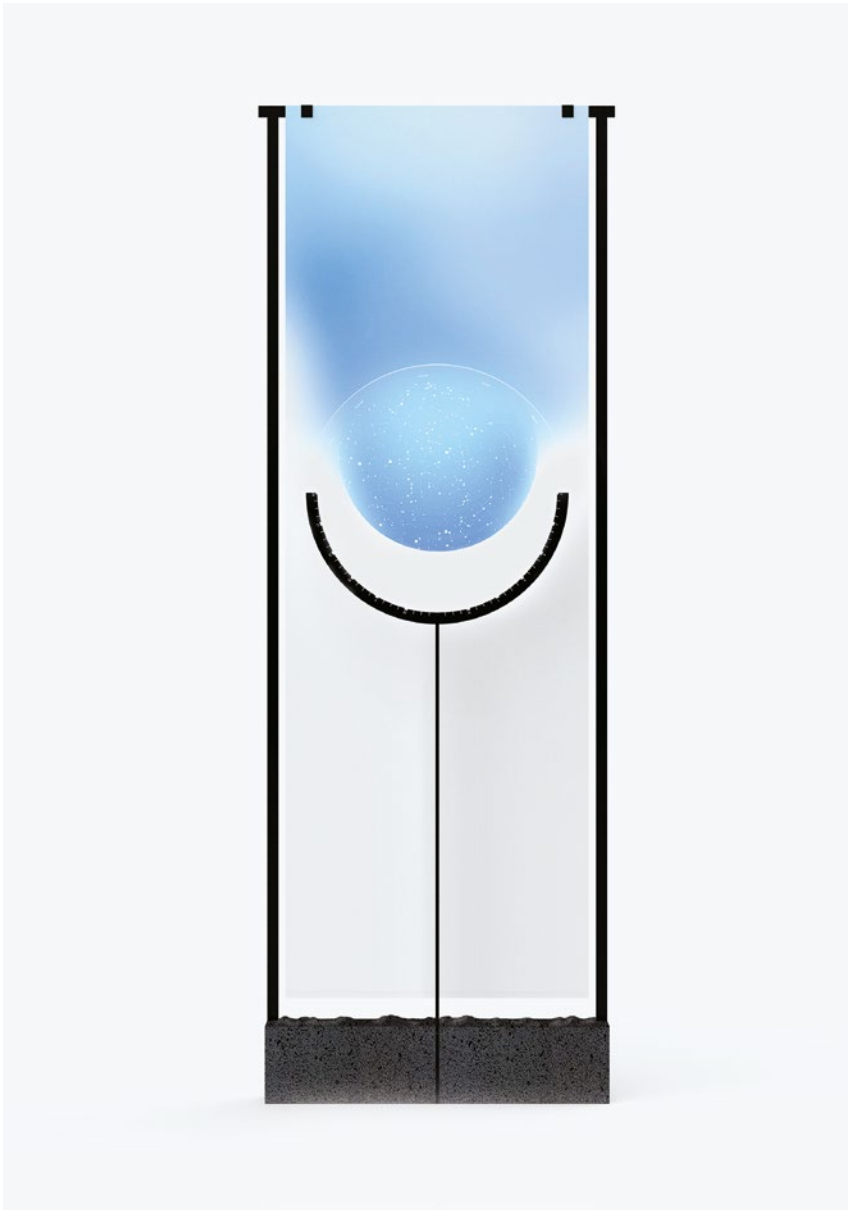
L'art de la *pietra dura*, discipline tombée dans l'oubli, s'apparente à la marqueterie de pierre. *Paesaggio di pietra* est une famille d'objets destinés au bureau. La gamme est constituée d'un repose-livre, d'un plumier et d'un porte-documents. Ces objets sont découpés dans des pièces de marbre vert de Florence, de marbre rouge de Carrare et d'onyx blanc. J'ai voulu réinterpréter les paysages pittoresques des tableaux de pierre, en trois dimensions, en gardant les mêmes couleurs et en jouant sur les effets de perspective.

The art of *pietra dura*, a discipline that has almost fallen into oblivion, is similar to stone inlaying. *Paesaggio di pietra* is a family of objects for the office. The range consists of a book holder, a pen holder and a document case. These objects are cut out from green marble pieces from Florence, red Carrara marble and white onyx. I wanted to reinterpret the stone boards, in three dimensions, keeping the same colours and playing on the effects of perspective in varying sizes.



Ce projet est avant tout le fruit d'une rencontre avec un matériau d'exception : le cuir tissé de chez Charles Schambourg by Nacarat, une société bruxelloise fondée en 1962. L'utilisation de cette matière, très prisée dans l'architecture d'intérieur, a permis de trouver une nouvelle application au cuir tissé et surtout de lui donner une touche très contemporaine. Pratique, ce sac 48 heures peut être utilisé dans toutes les situations du quotidien.

This project is first and foremost the discovery of a very specific material: woven leather produced by Charles Schambourg by Nacarat, a Brussels-based manufacture founded in 1962. Designing a bag with this material, often used in interior design projects, allowed me to give it a new application and, above all, a very contemporary aesthetic. This extremely practical 48-hour bag can be used in every situation of daily life.



Inspirées par l'astrolabe, outil astronomique, nous nous sommes concentrées sur l'indication des étoiles dans le ciel à un moment précis. Nous voulions déconstruire cet objet traditionnellement en métal et lui conférer une vraie légèreté rappelant ainsi la voûte céleste. Une pièce en soie imprimée représentant le ciel est suspendue à un portant qui est maintenu au sol par une roche, métaphore du monde terrestre. En couissant le cercle des étoiles gravées sur une plaque en Plexiglas on fait concorder la date que l'on a choisie avec l'heure durant laquelle on veut observer les étoiles.

Inspired by the function of an astrolabe, an ancient astronomical tool, we focused on the placement of the stars in the sky at a given time. We wanted to deconstruct this object traditionally made of metal and give it a real lightness to recall the night sky. A printed silk piece representing the sky is fixed on a structure that is stabilised by a rock, with the latter symbolising the earthly world. By sliding the Plexiglas disk engraved with the stars one can match the chosen date with a specific time to observe the stars.



La peau de chèvre est utilisée de manière différente qu'un autre cuir, ne subissant aucun tannage. Utilisé pour faire les peaux de tambours, ce matériau fin et légèrement translucide peut être mis en forme par procédé d'ébouillantage, s'il est tendu sur un support, puis laissé à sécher. J'ai donc essayé de contraindre ce matériau naturel sur des moules aux formes uniques. Mon choix s'est finalement porté sur le design d'une lampe qui, par la lumière, révèle la beauté du motif contenu dans le cuir brut.

Rawhide is an animal skin without the tanning procedure. Commonly used in for drums, this very thin and translucent material can be harden with boiled water and then left to dry. I performed several experiments with this naturally beautiful material, using unique moulds. In the end, I designed this lamp that fully expresses the natural beauty of rawhide.

GE462615
COLLABORATION AVEC
VACHERON CONSTANTIN

WEIJIE WANG
& JENNA KAES
& RENAUD MEUNIER



GE462615 est un objet intrigant et mystérieux, tel un météore atterri sur Terre qui vient nous révéler un message tout droit venu du ciel. Il invite à une nouvelle lecture du temps, qui s'attache au positionnement des constellations zodiacales, au temps sidéral, et qui rompt avec le système temporel terrestre. Ce projet a été développé en collaboration avec l'astrophysicienne Sylvie Vauclair, qui étudie depuis quinze ans le son des étoiles.

GE462615 is an intriguing and mysterious object, like a meteor landed on Earth to reveal a message straight from heaven. It invites a new way of reading time, connected to the placement of zodiac constellations, to sidereal time, and breaks with the earth's time system. This project was developed in collaboration with astrophysicist Sylvie Vauclair, who has been studying the sound of the stars for 15 years

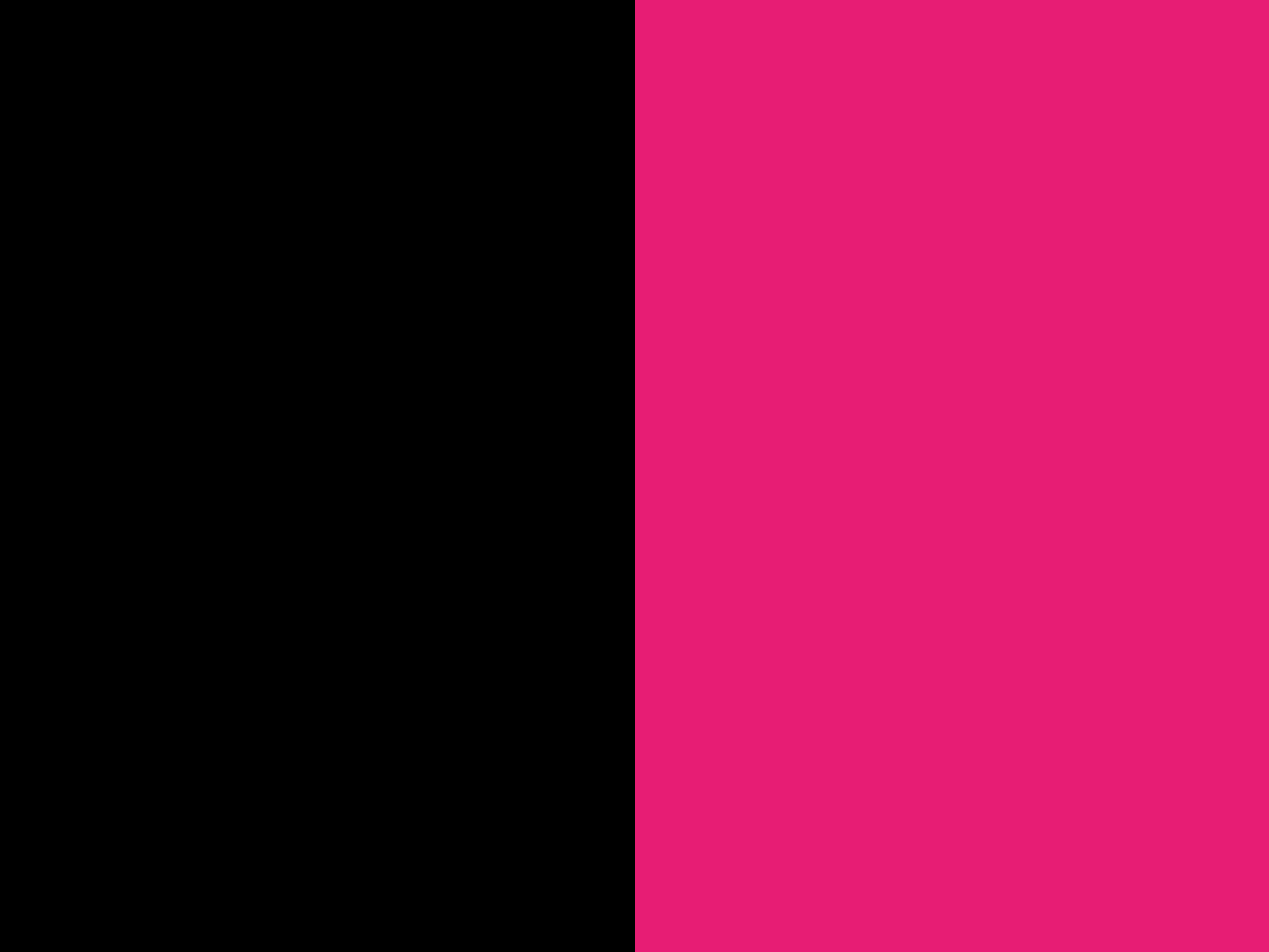
TAKAHIRO YAMAMOTO
& PAULINE MASSON
& CLARISSE MORDRET

PENDULUM
COLLABORATION AVEC
LA MONTRE HERMÈS



Cette horloge de table est inspirée des anciennes pendules à balancier de nos grands-mères. Entièrement gainée de cuir, sa forme évasée lui permet de rester stable sur un bureau ou une étagère. Le cadran est caché par un disque de cristal taillé à la main et fixé sur le pendule en acier poli. L'heure peut être dévoilée d'un simple mouvement de la main, elle reprend ensuite sa place en se balançant de plus en plus lentement. Le temps s'arrête.

This table clock is inspired by antique bracket clocks belonging to our grand-mothers. Entirely covered with leather, its flared shape allows a perfect stability on a desk or on a shelf. The dial is hidden by a crystal disk, carved by hand and fixed on the polished steel pendulum. Time can be revealed with a simple hand movement, while the pendulum takes its place back by swinging gently. Time stops.



ECAL
PRIX
à BOURSES



Prix Jacques Bonnard



Fondation Ernest Manganel

Fondation Walter + Eve Kent



Prix Jacqueline Veuve



Helena Zanelli

L'ECAL remercie chaleureusement les nombreux donateurs et sponsors qui ont offert les prix et bourses destinés aux étudiants



BOURSES FONDATION
CASINO BARRIÈRE
DE MONTREUX CHF
10'000.- (chacune)

Giacomo Bastianelli Bachelor Design Graphique, 2^e année
Anastasia Mityukova Bachelor Photographie, 2^e année

Deux bourses décernées à des étudiants sur le point d'accomplir leur année de diplôme Bachelor ou Master. Les étudiants ont été choisis en fonction de leur talent et de leur sens de la créativité.



PRIX BEAU VIRAGE
CHF 10'000.-

Bilal Sebei Master Art Direction, 1^{re} année

Un prix décerné par le Lausanne Palace et Spa à un étudiant méritant en cours d'études de Bachelor ou Master.



BOURSES FONDATION
WALTER + EVE KENT
CHF 5000.- (chacune)

Marc Camponovo Bachelor Arts Visuels, 2^e année
Anouk Tschanz Bachelor Arts Visuels, 2^e année
Loucia Carlier Master Arts Visuels, 1^{re} année
Shirin Yousefi Master Arts Visuels, 1^{re} année

Quatre bourses décernées à des étudiants particulièrement talentueux dans le domaine de la peinture et de la sculpture.



PRIX VACHERON
CONSTANTIN
CHF 4'000.- (chacun)

Hyunjee Jung MAS in Design for Luxury & Craftsmanship 218
Jenna Kaes MAS in Design for Luxury & Craftsmanship 219

Deux prix décernés par la manufacture horlogère Vacheron Constantin, partenaire de l'ECAL, à des étudiants méritants du MAS in Design for Luxury and Craftsmanship.



PRIX LA FONCIÈRE CHF
3'000.-

Quentin Lacombe Bachelor Photographie 74

Un prix décerné à un étudiant méritant, de la part de la Foncière, un fonds de placement immobilier.



PRIX BONNARD GARDEL
CHF 2'500.-

Nils Ferber Master Design de Produit 198

Un prix décerné à un étudiant diplômé auteur d'un projet s'inscrivant dans la prise en compte du développement durable, notamment par ses aspects économiques, environnementaux et sociaux.



PRIX DE LA VILLE DE
RENENS
CHF 2'500.- (chacun)

Isabelle Baudraz Bachelor Design Industriel, 2^e année
Patrick Muroi Bachelor Cinéma, 2^e année

Deux prix d'encouragement destinés à récompenser des étudiants de 2^e année Bachelor ou 1^{re} année Master qui se sont distingués par la qualité de leur travail. La possibilité est offerte aux deux lauréats d'exposer leur travail dans un lieu de Renens.



PRIX D'EXCELLENCE DU
DOMAINE DESIGN ET
ARTS VISUELS DE LA
HES-SO
CHF 2'500.- (chacun)

Arthur Monnereau Bachelor Design Industriel 128
Nicolas Polli Master Art Direction 174

Deux prix décernés à des étudiants de l'ECAL qui se sont distingués par l'excellence de leur travail de diplôme.



PRIX ERNEST
MANGANEL
CHF 2'000.- (chacun)

Jeanne Guye-Vuillème Bachelor Arts Visuels 28
Luc Ming Yan Bachelor Arts Visuels 36

Deux 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.



PRIX EYES ON TALENTS
CHF 2'000.-

Aurélien Vial Bachelor Design Industriel 137

Un prix décerné par Eyes On Talents basée à Paris, à un étudiant en Bachelor ou Master Design Industriel et de produits. Ce prix récompense un projet de design au fort potentiel de production et commercialisation.



PRIX BCV
CHF 1'000.- (chacun)

Clement Chavanne Bachelor Design Graphique 46
Lucas Frank Master Design de Produit 200

Un prix destiné à récompenser un étudiant diplômé en Master Design de Produit qui s'est distingué par la qualité d'ensemble de son travail.



PRIX JACQUELINE VEUVE
CHF 1'000.-

Pauline Jeanbourquin Bachelor Cinéma, 2^e année

Un prix décerné à une étudiante en Bachelor ou Master qui s'est illustrée durant l'année par la qualité de ses réalisations ou de ses travaux techniques.





HONG KONG DESIGN
INSTITUTE RÉSIDENCE

Bérénice de Castéja Bachelor Media & Interaction Design 89
Sébastien El Idrissi Bachelor Design Industriel 122
Eilean Friis-Lund Bachelor Design Graphique 50
Jules Moskovtchenko Bachelor Photographie 80

Une résidence d'une durée de 5 mois à Hong Kong, en partenariat avec le Hong Kong Design Institute, pour des étudiants diplômés.



SWISSNEX ECAL HUB –
SAN FRANCISCO

Romain Cazier Ass. Bachelor Media & Interaction Design

Résidence attribuée avec le soutien de Kudelski Group à un assistant du Département Communication Visuelle, option Bachelor Media & Interaction Design, afin de travailler sur un projet à San Francisco en collaboration avec swissnex.



PRIX VISARTE VAUD
CHF 1'000.–

Marion Lugon Bachelor Arts Visuels 31

Un prix décerné à un étudiant diplômé en Arts Visuels qui s'est distingué par l'excellence de son travail.



PRIX DU MÉRITE
HELENA ZANELLI
CHF 1'000.–

Pietro Alberti Bachelor Media & Interaction Design, 2^e année

Un prix destiné à un étudiant en 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.



PRIX DAVID RUST
CHF 1'000.–

Simon Mager Master Art Direction 173

Un prix décerné par l'association In Rust We Trust à un étudiant diplômé en Bachelor ou Master qui s'est distingué par la qualité de son travail typographique. La possibilité est offerte au lauréat d'éditer un visuel qui sera destiné à la récolte de dons pour l'action *Design against Cancer* (menée par l'association).



PRIX ELINCHROM
Set d'éclairage flash

Clément Lambelet (1^{er} prix) Bachelor Photographie 75
Marine Vallotton (2^e prix) Bachelor Photographie 82
Calypso Mahieu (3^e prix) Bachelor Photographie 77

Trois prix destinés à récompenser des étudiants diplômés en Bachelor Photographie qui ont réalisé un excellent travail de diplôme.



PRIX PROFOT
Trépieds de caméra

Quentin Lacombe Bachelor Photographie 74

Un prix destiné à récompenser un étudiant diplômé en Bachelor Photographie qui a réalisé un excellent travail de diplôme.



PRIX EXECAL
CHF 1'000.-

Clément Lambelet Bachelor Photographie 75

Un prix décerné à un étudiant diplômé qui s'est distingué par la qualité de son mémoire.



PRIX DU RISQUE
(JACQUES BONNARD)
CHF 1'000.-

Caroline Ventura Bachelor Arts Visuels 35

Un prix décerné à un étudiant particulièrement talentueux dans le domaine des Arts Visuels.



SOMA SUMMER
MEXICO 2016

Catarina Bota Leal Master Arts Visuels, 1^{re} année
Gabriele Garavaglia Master Arts Visuels, 1^{re} année
Vinzenz Meyner Master Arts Visuels, 1^{re} année

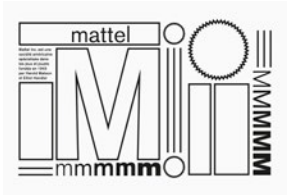
Résidence attribuée à trois étudiants en Arts Visuels, sélectionnés pour une résidence d'artistes à Mexico City, de juillet à septembre 2016.



CHIC – CHINA
HARDWARE INNOVATION
CAMP

Léonard Golay Bachelor Design Industriel 123
Jean-Baptiste Bruyère Bachelor Design Industriel, 2^e année
Victor Guittet Bachelor Design Industriel, 2^e année
Adrian Woo Bachelor Design Industriel, 2^e année
Bérénice de Castéja Bachelor Media & Interaction Design 89
Lara Défayes Bachelor Media & Interaction Design 90
Mylène Dreyer Bachelor Media & Interaction Design 92
Pablo Perez Bachelor Media & Interaction Design 96

Ce programme d'enseignement pratique permet à des étudiants de l'ECAL de développer avec des étudiants de l'EPFL et de HEC Lausanne un prototype d'objet connecté et de le manufacturer lors d'un séjour en Chine (Hong Kong et Shenzhen).



PRIX DE L'ANNÉE
PROPÉDEUTIQUE
CHF 500.- (chacun)

Thomas Prost Année Propédeutique Design Graphique
Nathan Vogel Année Propédeutique Media & Interaction Design

Deux prix décernés aux étudiants de l'Année Propédeutique de l'ECAL qui se sont distingués par l'excellence de leur travail et qui ont obtenu les meilleurs résultats de leur volée.



YEARBOOK 2016

Directeur	Alexis Georgacopoulos
Responsable de la rédaction	Selim Atakurt
Textes	Etudiants diplômés
Correction en anglais	Anne Viscolo Traductions
Design graphique	ECAL/Pierre Benoit
Fontes	Charon de ECAL/Matthieu Visentin, Renens de François Rappo
Photographies	ECAL/Younès Klouche, étudiants diplômés
Autres photographies	Zoé Aubry, Julien Deceroi, Nicolas Genta, Maxime Guyon, Anna Karaseva, Manon Wertenbroek, Rouchon Paris © Hermès 2016
Photolithographie	James Pascale
Editeur	ECAL, 2016
Impression	Artgraphic Cavin SA, Grandson
Reliure	Bubu AG, Mönchaltorf

REMERCIEMENTS

Directeur adjoint académique	Xavier Duchoud
Directeur adjoint financier	Gregory Nagy
Assistant de direction	Michael Ghali
Responsables Théorie	Deodaa Tevaeearai (Bachelor), Anniina Koivu (Master)
Recherche appliquée & développement	Luc Bergeron, Davide Fornari, Laurent Soldini
Secrétariat	Fabienne Schalcher, Audrey Chambers, Nadia Dalla Libera, Ana Baiao
Finances & ressources humaines	Jean-Michel Isoz, Isabelle Junod, Marion Correvon
Bibliothèque	Yoo-Mi Steffen
Expositions	Antoine Vauthey
Ateliers	Sandro Bolzoni, Jonathan Bloch, Fabio Della Casa, Pascal Ospelt
Informatique	David Tschudi, Helder Calixto, Johanna Vaney, Anthony Santolin, Genesis Redondo
Technique	Robert Dutoit, Antonio Mouralinho, Morgane Correvon, Julien Gossweiler
Imprimerie	Benjamin Plantier, Clément Rouzaud
Atelier lithographie	Simon Paccaud
Atelier sérigraphie	Sylvain Croci-Torti
Atelier gravure	Alberto Tognola
Prépresse	Guillaume Gameiro
Intendance	Francisco Figueirinha, Antonio Pinto

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
Haute école d'art et de design (HES-SO)
University of Art and Design Lausanne
5, avenue du Temple
CH – 1020 Renens
Suisse/Switzerland
Tél.: +41 (0)21 316 99 33
Email: ecal@ecal.ch
www.ecal.ch

