

Marjorie Ober
Graphiste, artiste, développeuse web et médiatrice
Siret : 823 583 000 000 34
Née le 11-01-1991 à Haguenau ^(FR)

Basée à Strasbourg
hello@marjorieober.com
<https://marjorieober.com>
<https://gitlab.com/marjorii>

Je suis graphiste, artiste, développeuse web et médiatrice.
Je vis et travaille à Strasbourg. Ma pratique convoque l'affiche, l'édition, l'écriture, le web et l'installation. J'utilise principalement des licences et des logiciels libres depuis 2018.

Attachée à la collaboration, j'œuvre à différents projets (créatifs ou solidaires) ou réponds à la commande en coopération notamment avec le hackerspace associatif Hackstub, le collectif cyberféministe Hacqueen, l'équipe d'Accessnaute (projet d'accessibilité numérique) ou de Sonya (un espace d'écoute dédié aux récits audio et un studio de création sonore basé à Strasbourg). Par le passé, j'ai travaillé avec le studio de design graphique et interactif Figures Libres et avec le collectif Plus Plus Égal fondé avec Camille Trimardeau en 2014.

Dans le cadre de mon travail de recherche, je m'intéresse aux moyens dont nous disposons aujourd'hui pour « voyager » dans l'image. Je conçois ces expériences visuelles comme des outils, qui prennent la forme tant de supports imprimés que de dispositifs numériques. Je consacre à ce sujet un mémoire, un diplôme de

DNSEP en design graphique & interactivité à l'ESADHaR du Havre que j'obtiens en 2016, et plusieurs expositions collectives : Une Saison Graphique 2019 ; Édition 1 du 149 (2018 et 2019) ; Background (2017) ; Prenez soin de nous (2016).

Mes objets d'étude et de création principaux aujourd'hui sont les cyberféminismes, avec pour modes d'exploration et d'expression privilégiés l'écriture [1] et la programmation [2]. Je m'efforce également d'inscrire ma pratique dans une perspective libriste et accessible. Originaire du milieu de l'image fixe, ma formation en autodidacte au web a modifié ma relation au support et a déplacé les enjeux de ma recherche : je défends désormais une approche plus performative de la création et manipule davantage les matériaux texte et code.

J'anime ou coanime également des ateliers et formations dans le domaine du graphisme et de l'informatique en contexte associatif (Hackstub et Alsace Réseau Neutre depuis 2018, Hacqueen depuis 2020) ou scolaire (Lycée Saint-Vincent-de-Paul et ESADHaR du Havre en 2019).

[1] *Body Recoding : de l'injonction au réenchantement des corps sexisés. Corps, Style, Mouvement* (en cours, 2021), *Le Tutoriel* (Super Image #5, 2019), *Impressions du Havre* (USG 19, 2019), *Quelle place pour l'image de design graphique ?* (Super Image #2, 2017).

[2] *Cybercabanes* (2020).

Cybercabanes

Recherche

Web

Démo_01 : Bouton - Mozilla Firefox

Démo_01 : Bouton

<https://marjorieober.com/cybercabanes/demos/bouton/>

Rechercher

A

L'élément HTML* `<button>` permet de contrôler les interactions du document.
*Hypertext Markup Language

B

Ah oui ?

C

Eh oui !
Et par défaut, l'activation du `<button>` de `type="button"` n'entraîne aucune action automatique.

D

Ah, c'est vrai !

E

Il faut donc rattacher l'événement clic à une cible et une action.

F

Et comment fait-on cela ?

G

Eh bien pour ce faire, on utilise un langage de gestion d'événements appelé javascript.

H

Chaque page est pensée comme une cabane et laissée dans un état brut, sans sophistication. L'expérimentation, qui se veut avant tout graphique, formelle, exploite du contenu tantôt documentaire (mettant principalement en jeu des concepts cyberféministes), tantôt meta (approchant la démo, jouant des notions web et des éléments HTML que sont boutons, tables, listes, etc.), tantôt narratif, de l'ordre du récit, comme *Strasbourg* ↔ *Dakar* ou *HTML Adventures*. Les cybercabanes visent à valoriser le processus créatif, et font parfois l'objet d'un travail de collaboration. On trouvera les personnes créditées dans les pages correspondantes.

Ces pages-prototypes fixent la recherche à un instant T en donnant du corps et de la matérialité à la documentation. Elles se font traces du travail préparatoire mené pour des projets de plus grande envergure. Listées dans un répertoire et accessibles depuis une même racine, elles sont aussi plus simplement les salles d'entraînement d'un *coding dojo*, un espace où pratiquer la programmation. À terme, l'idée est de les relier via un *webring* (ou anneau web), une suite de sites web joints par une barre de navigation commune qui permet de passer d'un site à l'autre et qui s'apparente à une boucle.

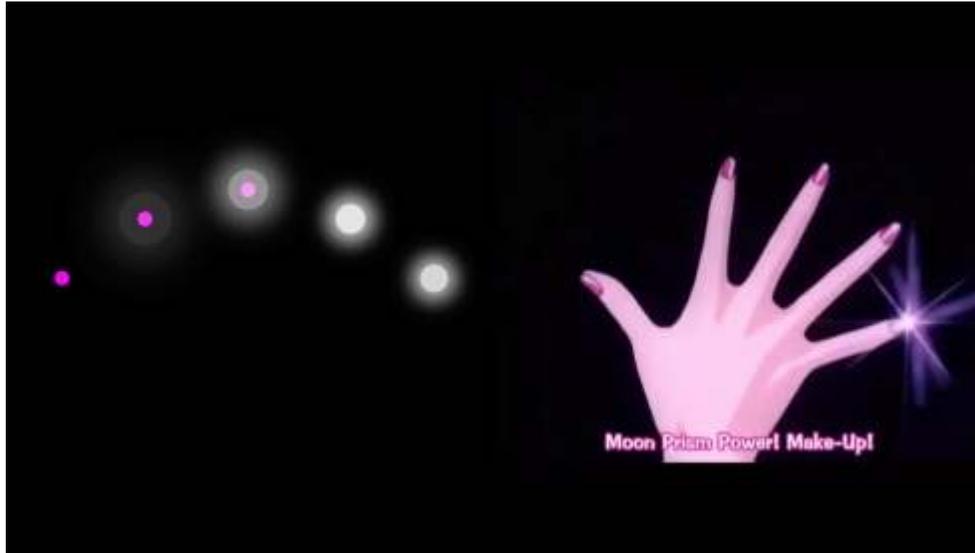
Année : depuis 2020

Lieu : Strasbourg

Type : projet personnel

Cybercabanes

Recherche



Web

Strasbourg ↔ Dakar est une correspondance tenue par Marjorie Ober et Maïté T. entre janvier et septembre 2020. À l'image d'un texte à trous, il ne demeure de cette conversation privée que les médias et liens échangés, seuls éléments visibles de la page. La [sélection du texte](#) permet néanmoins d'en révéler des bribes afin de saisir le contexte.

<https://www.franceinter.fr/emissions/le-telephone-sonne/le-telephone-sonne-06-avril-2020>

<https://marjorieober.com/cybercabanes/demos/transformation/>



to Cheryl, 38 minutes.

Crise de la masculinité : <https://www.binge.audio/contre-la-rhetorique-masculiniste/>

Le patriarcat : <https://www.binge.audio/ce-que-le-patriarcat-fait-a-lamour-in-english/>

sur la contraception : <https://twitter.com/designmom/status/1040363431893725184>

<https://www.binge.audio/contraception-masculine-au-tour-des-hommes/>

<https://www.dailymotion.com>

Video/x5ic7g3

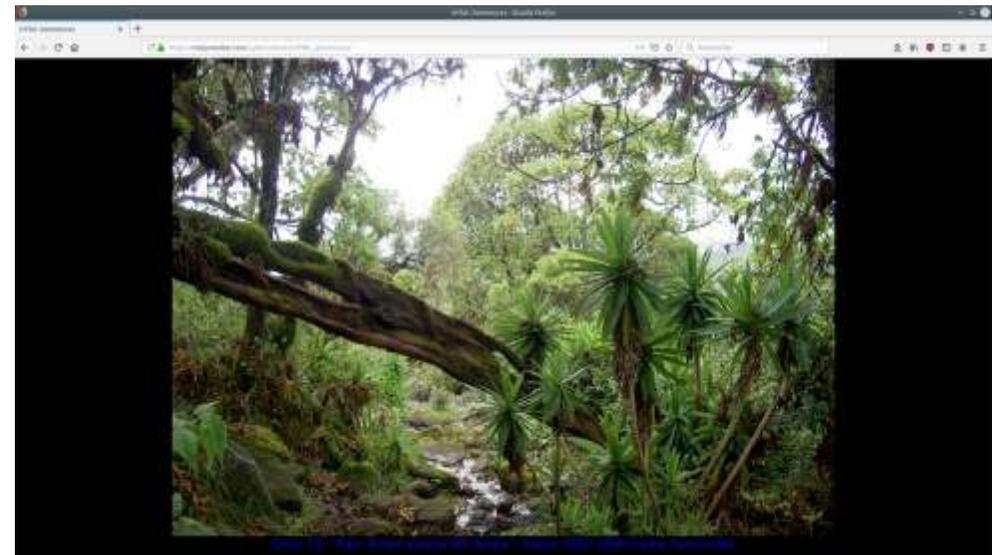
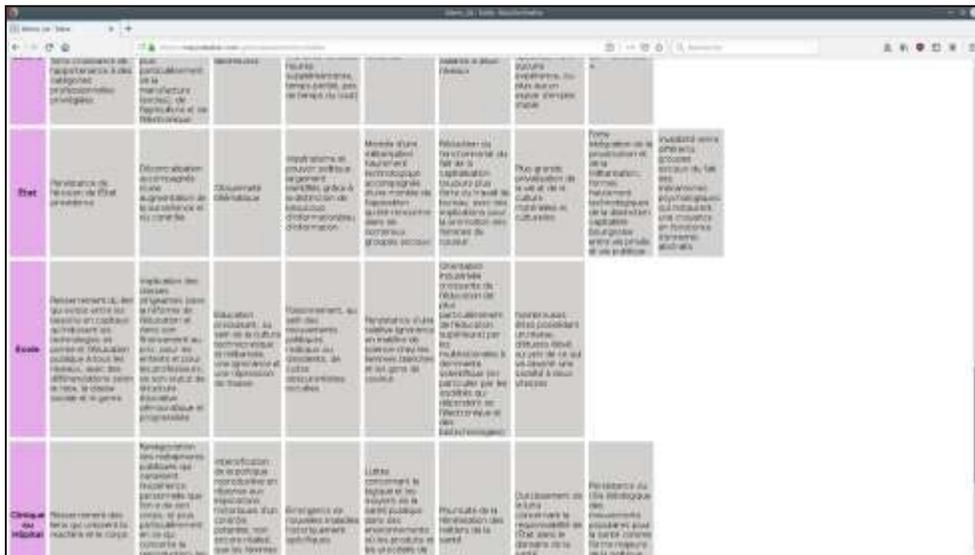
https://fr.wikipedia.org/wiki/Test_de_Bechdel

Cybercabanes

Recherche



Web



Cela me rappelait un livre où il était inscrit :
« Le monde n'a pas de nom, dit-il. Les noms des collines
et des sierras et des déserts n'existent que sur les cartes.
On leur donne des noms de peur de s'égarer en chemin.
Mais c'est parce qu'on s'est déjà égaré qu'on leur
a donné ces noms. Le monde ne peut pas se perdre.
Mais nous, nous le pouvons ».

Chapitre 1
Chapitre 2
Chapitre 3

◀◀ || ▶▶ ↺ 🔊

Le projet tente de mettre en jeu la thèse en art de Pierre Frulloni, *Des outils de résistance face à la ruine dans l'errance*, par un système de navigation conçu par Marjorie Ober.

Une matière du présent est une page web qui se présente comme un travelling dans lequel l'utilisateurice est invité·e à se déplacer par le biais du scroll. Des documents audios, vidéos et textuels agrémentent la ballade comme des annexes glissées sous les doigts du·de la visiteur·euse. Pensé comme un livre ouvert, sans reliure, découpé en chapitres, le dispositif permet une lecture non linéaire des documents. Sous forme de feuilles volantes, cette exploration décousue propose une expérience narrative propre à chaque actualisation de la page : après chaque rafraîchissement du site surgissent des images nouvelles. Le·a visiteur·euse passe par le même chemin mais ne voit pas les mêmes choses, l'histoire ne commence ni ne se termine jamais de la même manière.

Le projet est exposé en ligne depuis octobre 2018 et a été augmenté lors d'une réactivation de l'Édition 1, un an plus tard, pour être exposé dans un espace physique cette fois, à la Glassbox à Paris, du 11 au 13 octobre 2019. En cette occasion, le site a été accueilli dans un écrin sur mesure, un ordinateur conçu de toutes pièces, notamment de pièces de récupération, dont la construction a été appréhendée sous l'angle de l'économie de moyens plutôt que du design d'objet, avec l'idée de montrer la complexité matérielle et les ressources nécessaires. La technologie employée, simple, libre, nomade, entre ainsi en résonance avec le mode de travail de Pierre Frulloni dans ses voyages.

Année : 2018

Lieu : Paris

Type : commande en collaboration avec Pierre Frulloni

Commanditaire : Le 149*, dans le cadre de l'Édition 1, avec le soutien du DICRéAM

Conception : Pierre Frulloni et Marjorie Ober

Graphisme : Marjorie Ober

Développement : Marjorie Ober avec l'aide de Nicolas Chesnais

Images, vidéos et sons : Charlotte Pargue (Norvège), Antoine Barrot (Maroc) et Pierre Frulloni (Norvège, Grèce, Maroc).

Textes : Pierre Frulloni, avec des extraits du livre bilingue français-tifinagh *Contre-champs de l'Atlas* conçu avec Antoine Barrot, publié en 2016 par l'École Supérieure d'Art de Clermont Métropole.

Fontes : *Cormorant* par Catharsis fonts (2015), *Garcia* par Anton Moglia (2015) et *Tifinagh Revue* par l'IRCAM (2008).

*Le 149 est une structure qui diffuse et promouvoit des œuvres numériques en ligne, créées par des artistes et programmeur·euse·s invité·e·s à travailler ensemble. Elle a été fondée par Anna Hess et Sacha Beraud.

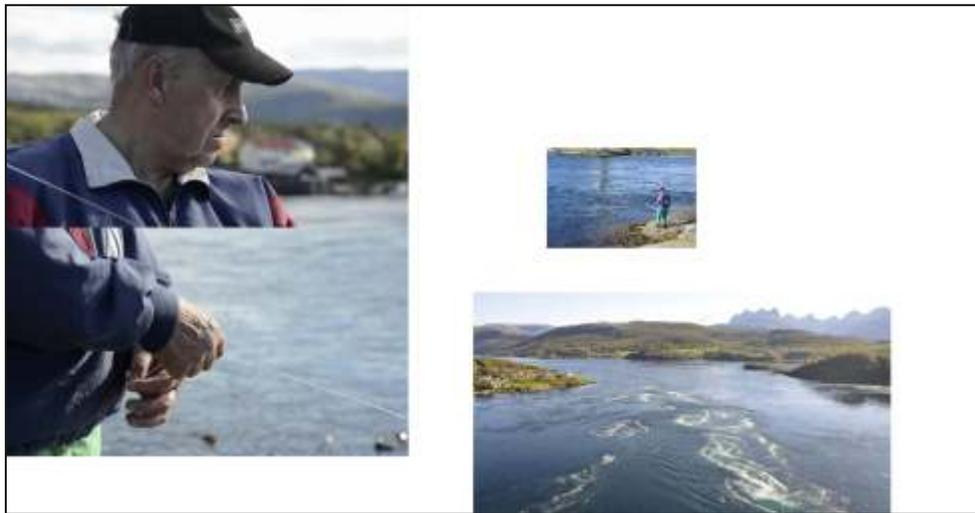
Une matière du présent

Collaboration avec Pierre Frulloni

Recherche



Web



Design graphique

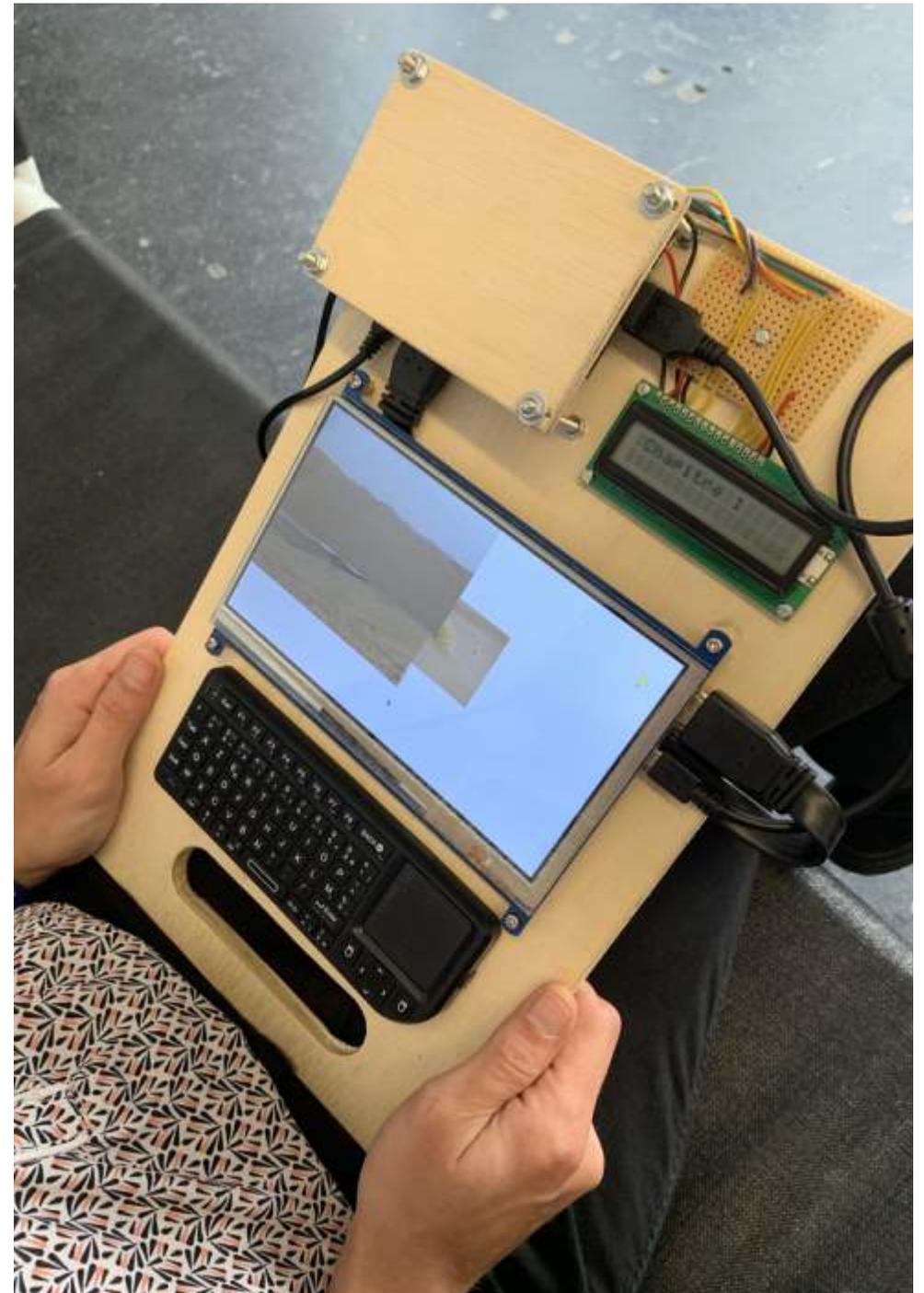
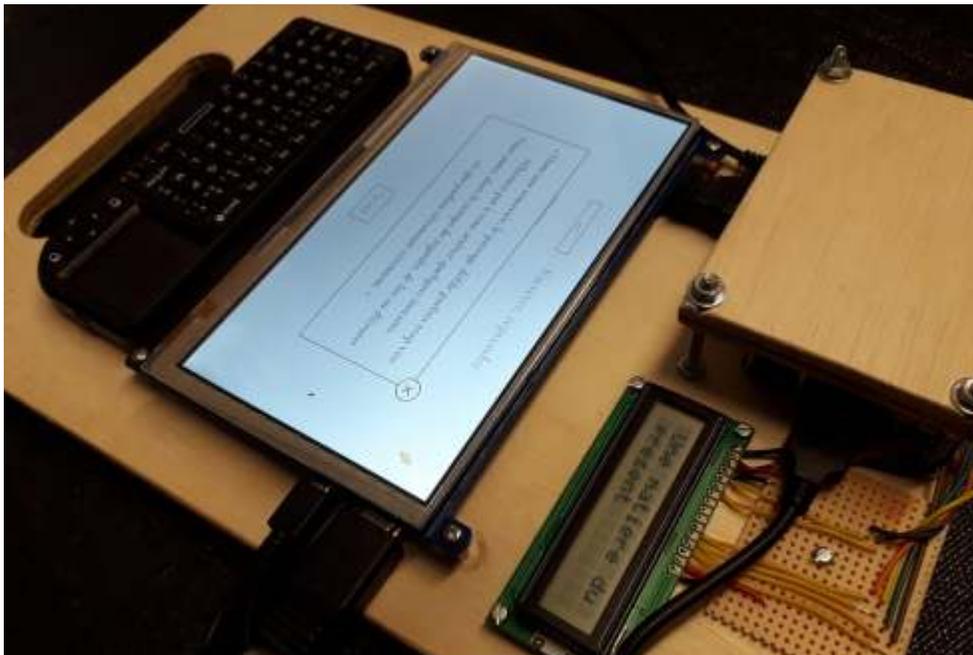


Exposition et médiation d'*Une matière du Présent v.2* dans le cadre du programme Grande Forme, Glassbox, Paris, du 11 au 13 octobre 2019.

Recherche

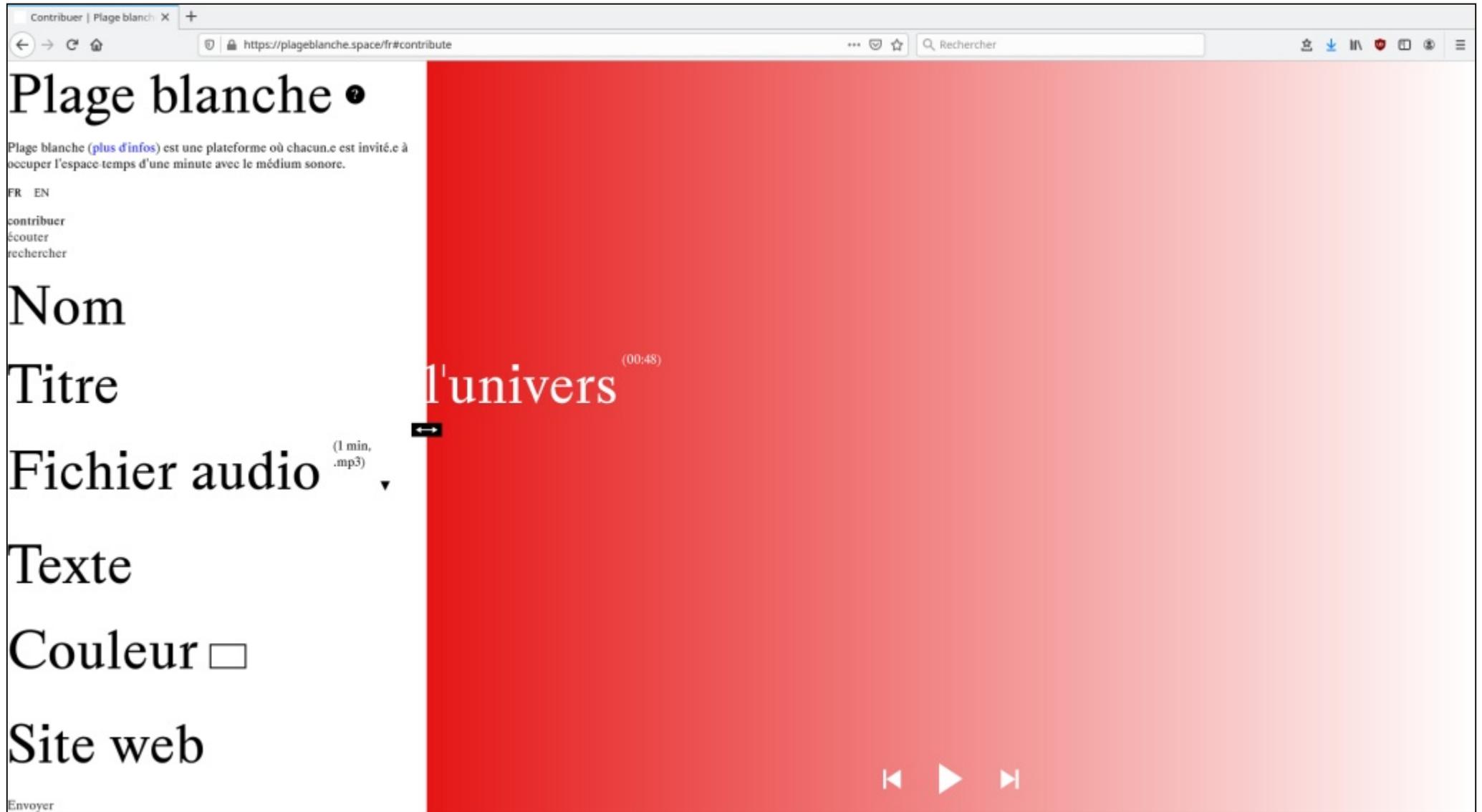
Installation

Web



Raspberry Pi 3B+, écran 7 pouces, écran LCD 16x2, mini-clavier, casque, câbles et fils connecteurs divers, microvisserie, bois, chaise.





Web

Design graphique

Plage blanche est une plateforme web invitant à occuper l'espace-temps d'une minute avec le médium sonore. Il y est possible de publier, d'écouter ou de rechercher des contenus audio. L'économie de moyen est, dans *Plage blanche*, un parti pris esthétique. La contrainte agit comme un moteur créatif et le design s'expose à une conscience. Ce type d'approche du design renouvelle les imaginaires. L'interface du site a été conçue pour valoriser la contribution, notamment par l'importance accordée au formulaire, qui occupe un tiers de l'écran et de manière quasi omniprésente.

Elle alloue en revanche peu de place aux enrichissements graphiques, aucune à l'image. L'espace du site est dédié au son, au texte et à la couleur. La couleur, tout autant que le son, caractérise chaque pièce sonore publiée. Le blanc est la couleur par défaut d'une page web (quant on ne lui attribue pas de couleur, le fond sera blanc). Tout comme l'est le papier de la page à écrire, tant qu'il est vierge de signes. En ce sens, *Plage blanche* est aussi une invitation à la couleur : on y laisse la sienne, au même titre qu'on y dépose une empreinte sonore. Il y a aussi l'idée de passer du temps. Ça n'est pas forcément un problème de ne pas comprendre immédiatement le fonctionnement d'un site, ça dépend des enjeux. *Plage blanche* est un site qui se flâne.

Une session d'écoute a été organisée à Nancy avec Marine Froeliger dans l'espace d'exposition d'Ergastule le 25 novembre 2022 à 18h30 pour découvrir le spectre de *Plage blanche* publié depuis son lancement en 2021 et analyser le métrage du site, à l'image d'une capsule temporelle qu'on ouvrirait à un instant T pour écouter ce qu'il y a à l'intérieur.

Année : 2021

Lieu : Strasbourg

Type : co-création avec Marine Froeliger

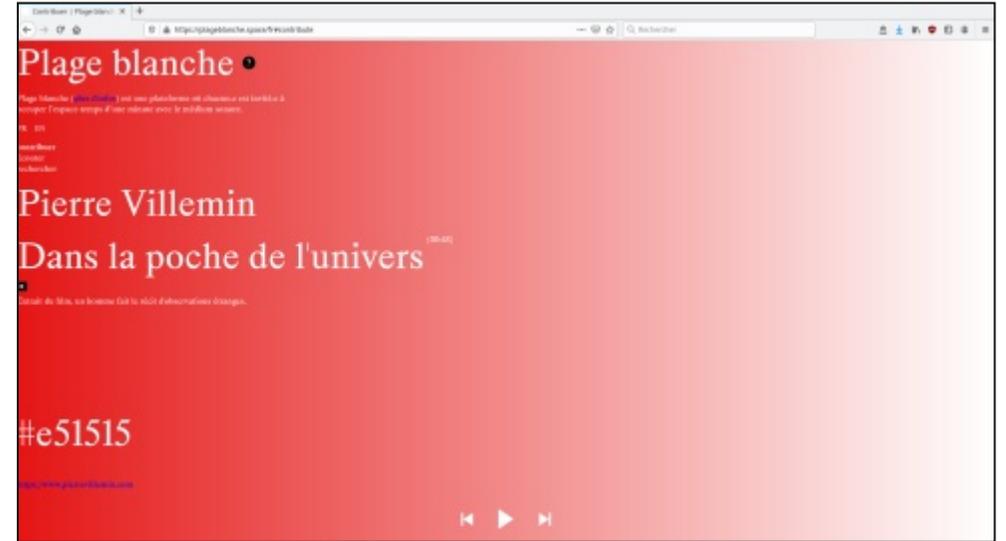
Licence de publication des créations sonores : Creative Commons CC BY-SA.

Fonte : *Happy Times in the IKOB*, Lucas Le Bihan, SIL Open Font License, Version 1.1, 2018.

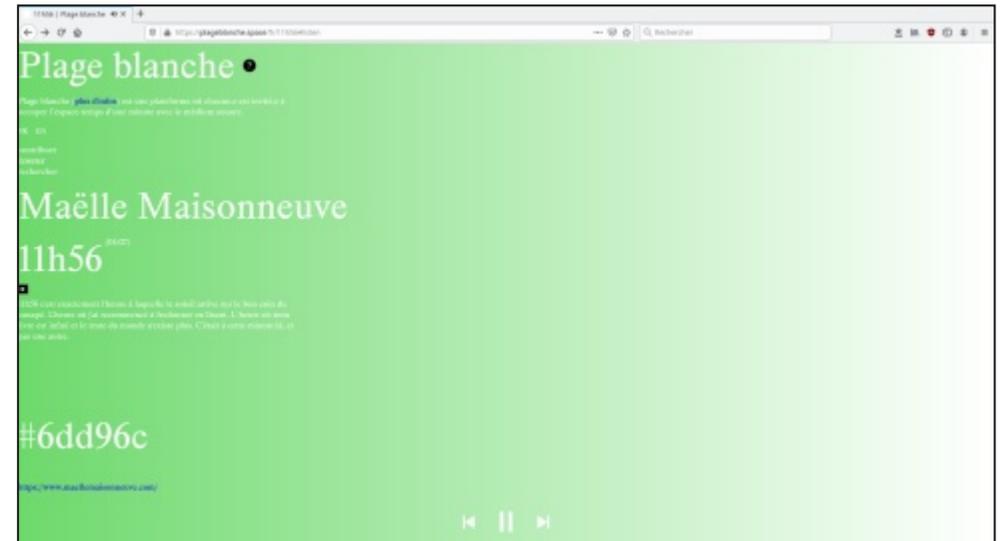
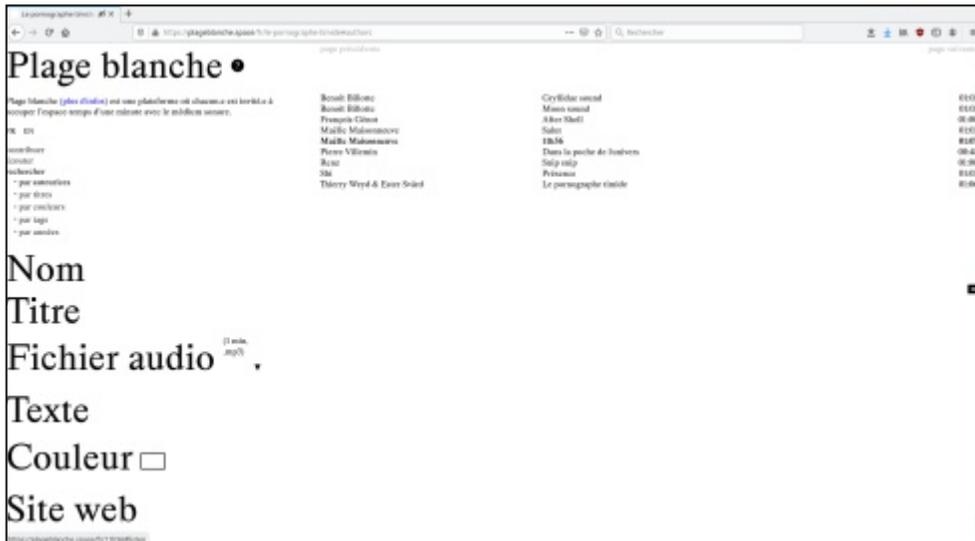
CMS : GRAV

Plage blanche

Collaboration avec Marine Froeliger

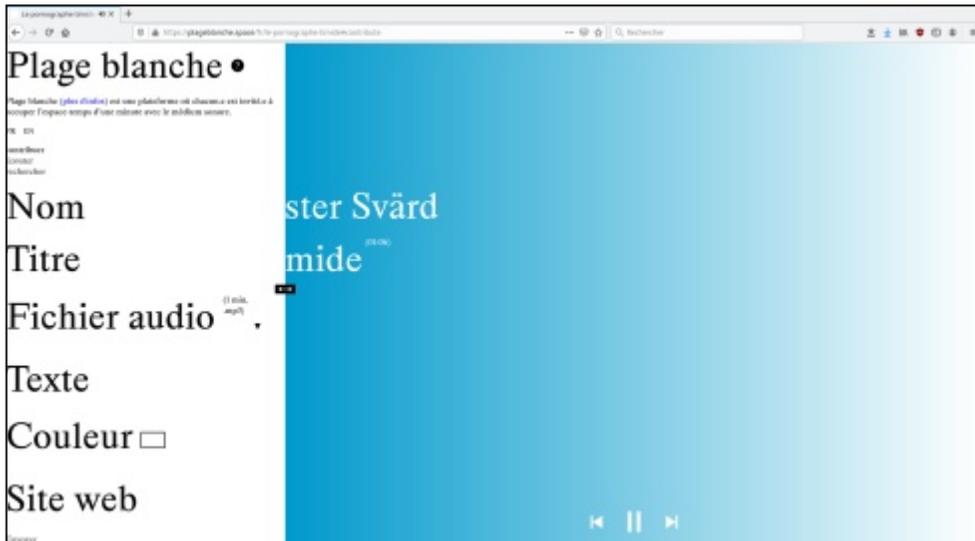
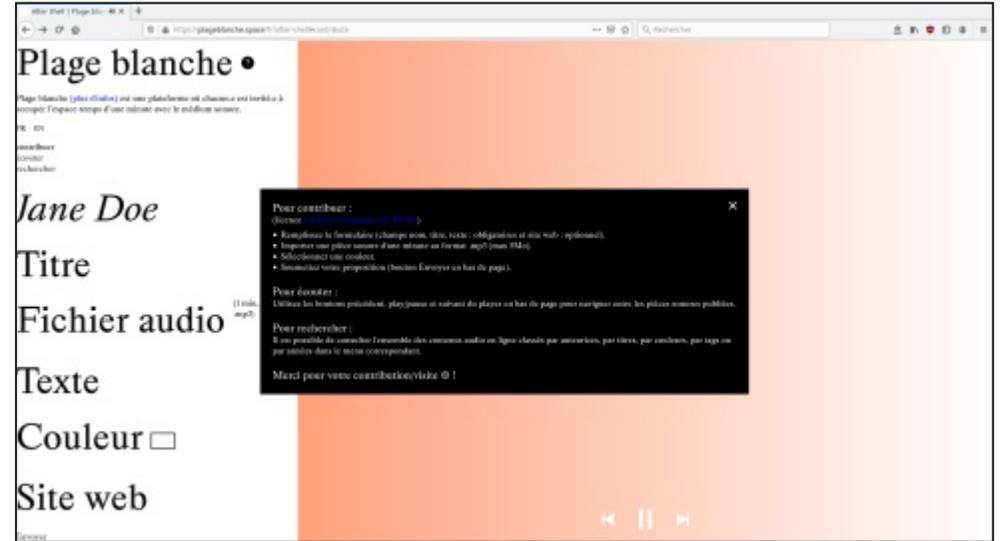
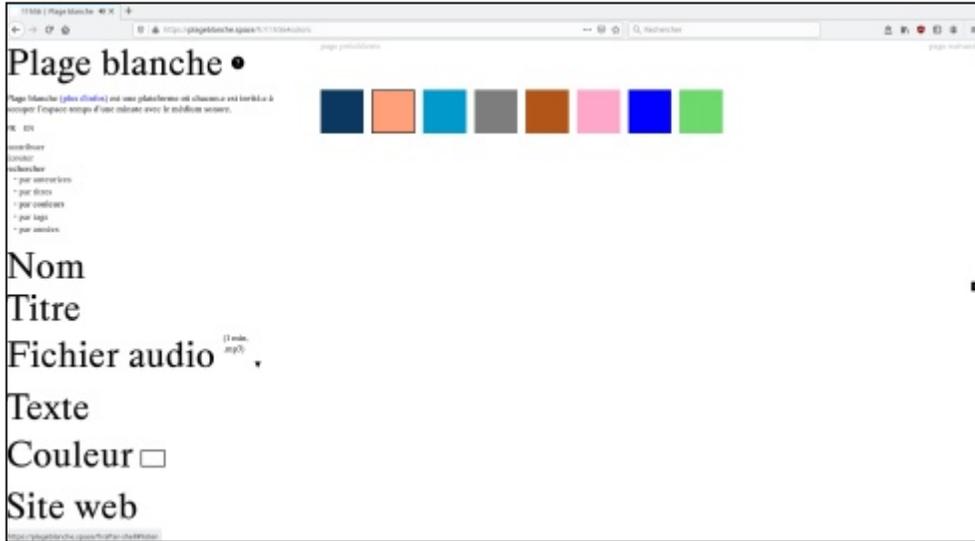


Web



Design graphique

Plage blanche est une plateforme web invitant à occuper l'espace-temps d'une minute avec le médium sonore.



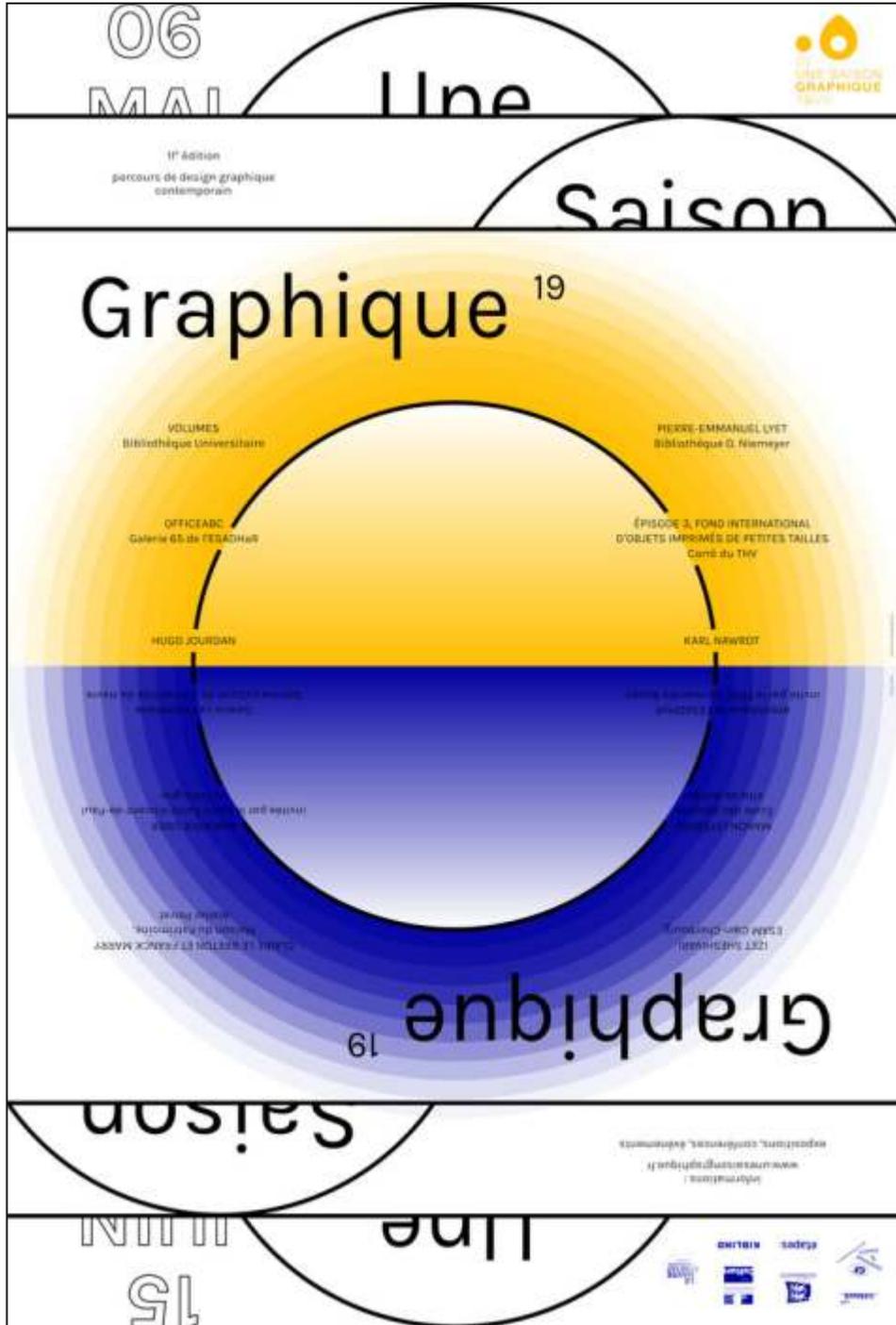


Recherche

Installation

Web

Design graphique



Exposition personnelle à la Consigne SNCF du Havre dans le cadre de la Saison graphique, du 10 mai au 15 juin 2019.

Installation, photographies, conception des supports de communication, écriture, workshop avec les d'étudiant·e·s en MANAA 1 du lycée Saint-Vincent-de-Paul.

Toutes les images de ce projet ont été produites avec des logiciels libres. Les cartes postales ont été réalisées par les étudiant·e·s en MANAA 1 du groupe Saint-Vincent.

L'ensemble des recherches, images et textes produit·e·s ont été rassemblé·e·s sur un site web générique.

Année : 2019

Lieu : Le Havre

Type : commande

Commanditaire : lycée Saint-Vincent de Paul pour Une Saison graphique 19

Sérigraphie (formats Decaux) : Lézard graphique

Risographie (cartes postales) : Nicolas Pelletier

Vitrophanies, bâche et stickers : PrintOclock

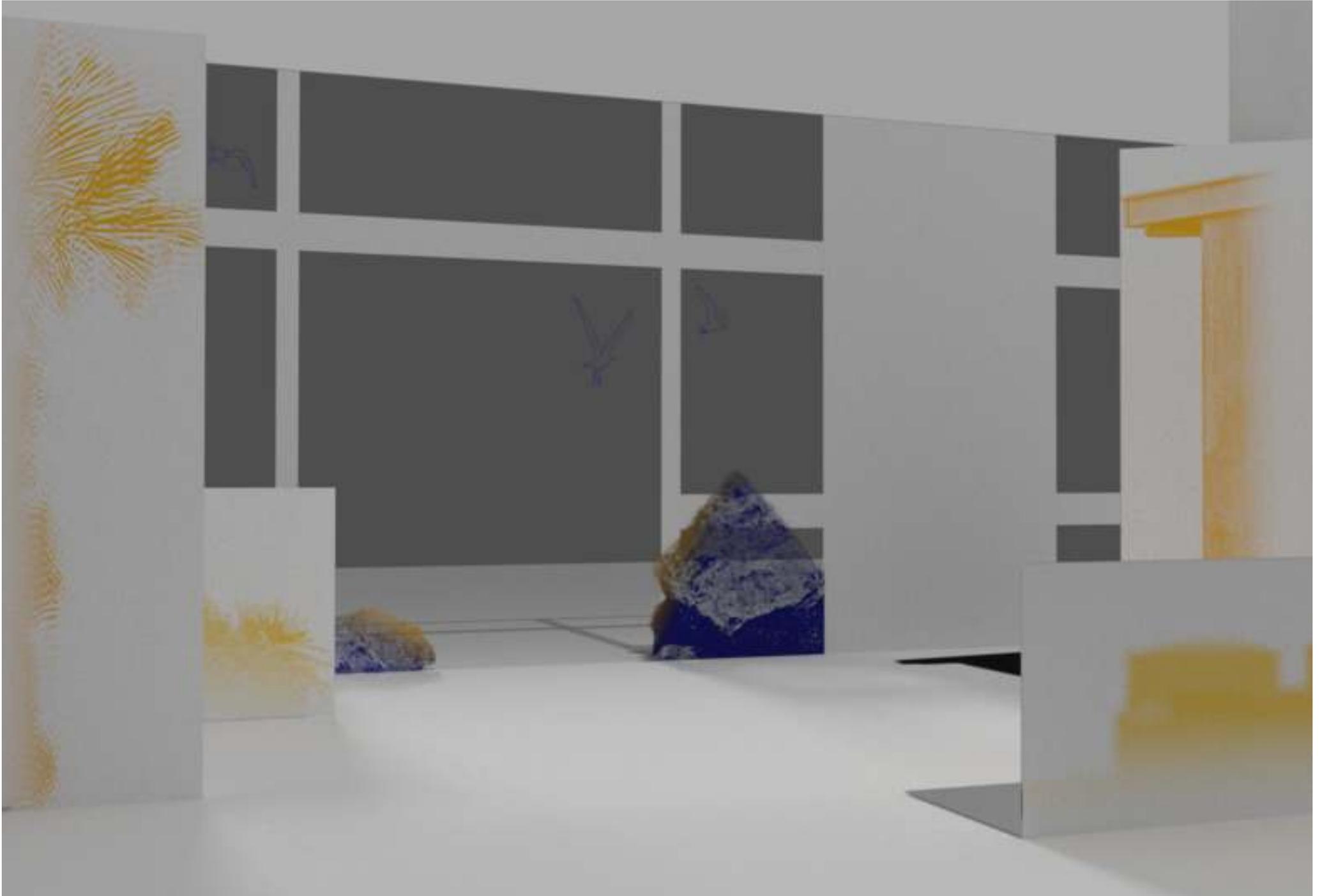
Montage : Nicolas Chesnais, Hélène Pitassi et Jérôme Grandguillot, avec l'aide d'ami·e·s havrais·e·s et d'étudiant·e·s du lycée Saint-Vincent.

Recherche

Installation

Web

Design graphique



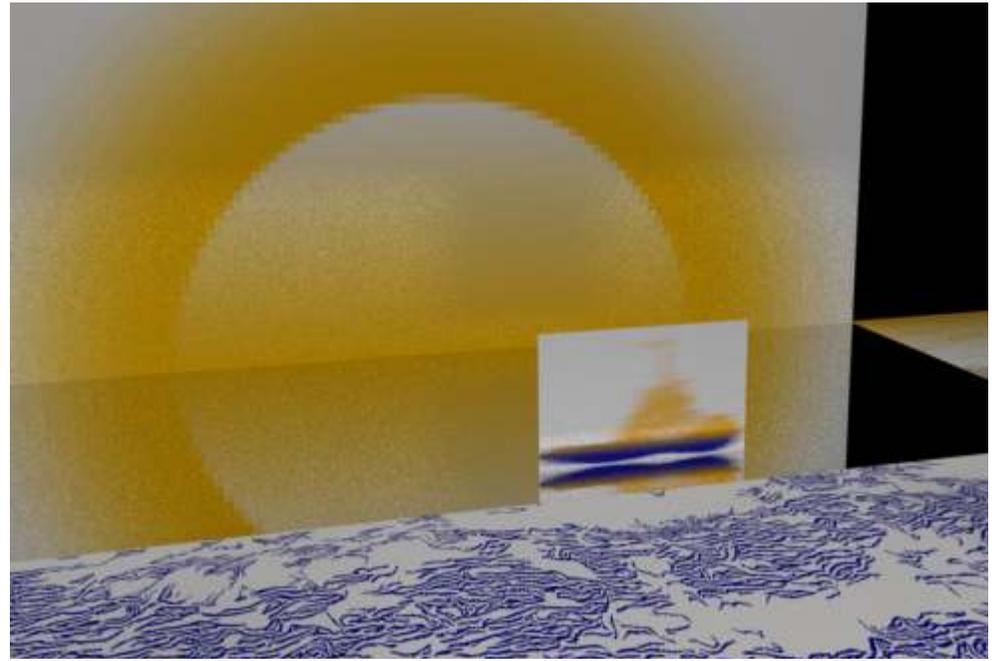
Installation, photographies, conception d'affiches, écriture, workshop avec les d'étudiant.e-s en MANAA 1 du lycée Saint-Vincent-de-Paul.

Une Saison Graphique 19

Recherche



Installation



Web



Design graphique



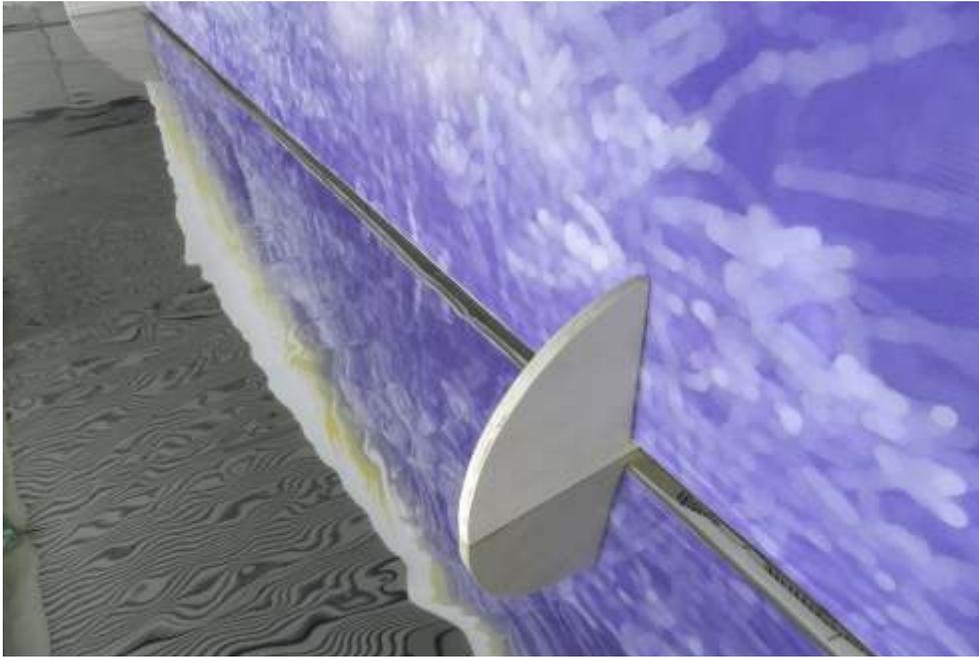
Une Saison Graphique 19

Recherche



Installation

Web



Design graphique



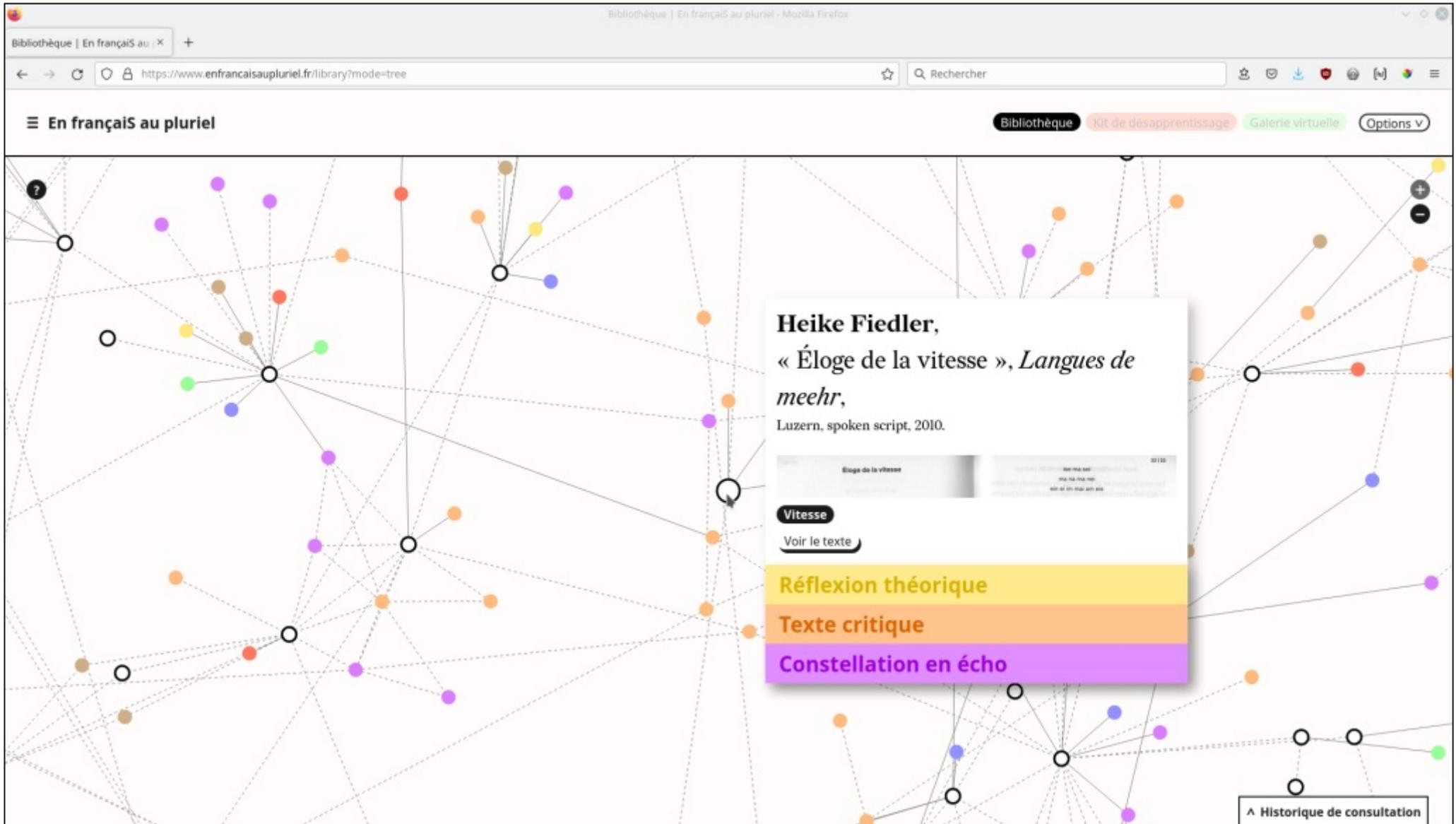
Recherche

Installation

Web

Design graphique





Web

Design graphique

Le site *En français au pluriel* questionne l'immutabilité des langues (vivantes), en particulier du français. Il comporte une large collection de textes littéraires minutieusement sélectionnés et analysés par Myriam Suchet, qui témoignent de la pluralité de la langue française, et démontrent avec évidence que le "s" d'en français est une marque du pluriel. Cette bibliothèque peut être compulsée via trois modes d'affichage différents (arborescent, aléatoire et alphabétique) et les contenus peuvent également être filtrés par tags ou degrés d'étrangement. Pensés comme des noeuds, les textes de dépôts déploient des constellations d'écrits et de références dont on peut visualiser les liens et que l'on peut lire en vis-à-vis. La plateforme consacre aussi une section à des kits de désapprentissage, destinés à encadrer et déconstruire l'apprentissage du français, ainsi qu'une galerie virtuelle sur laquelle découvrir des créations numériques entrant en résonance avec le corpus de textes en ligne.

Année : 2021

Lieu : Arcueil

Type : commande en collaboration avec Nicolas Chesnais

Commanditaire : Collectif Figures Libres pour Myriam Suchet

Textes et images : En dehors des auteurices cité·e·s, Myriam Suchet

Développement : Nicolas Chesnais (frontend) et Bachir Soussi-

Chiadmi (backend)

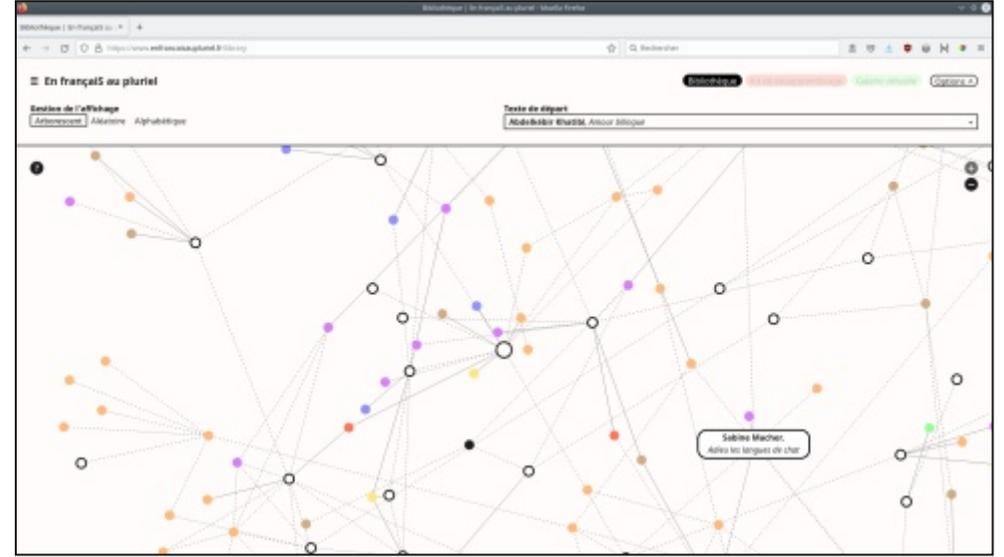
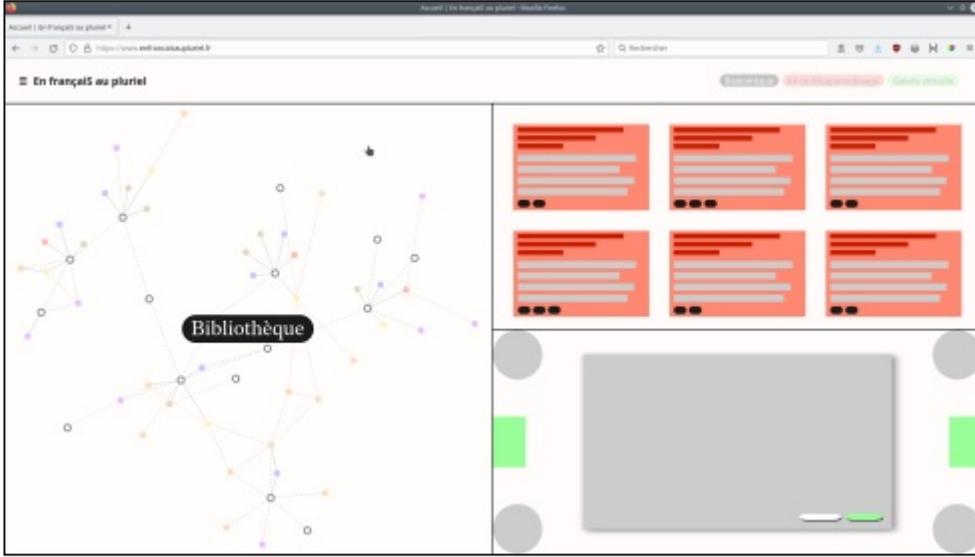
Coordination du projet et appui graphique : Maud Boyer

Fontes : *Redaction*, Jeremy Mickel, SIL Open Font License, 1.1, 2020 et *Noto sans*, Google fonts, Open Font License, 2012.

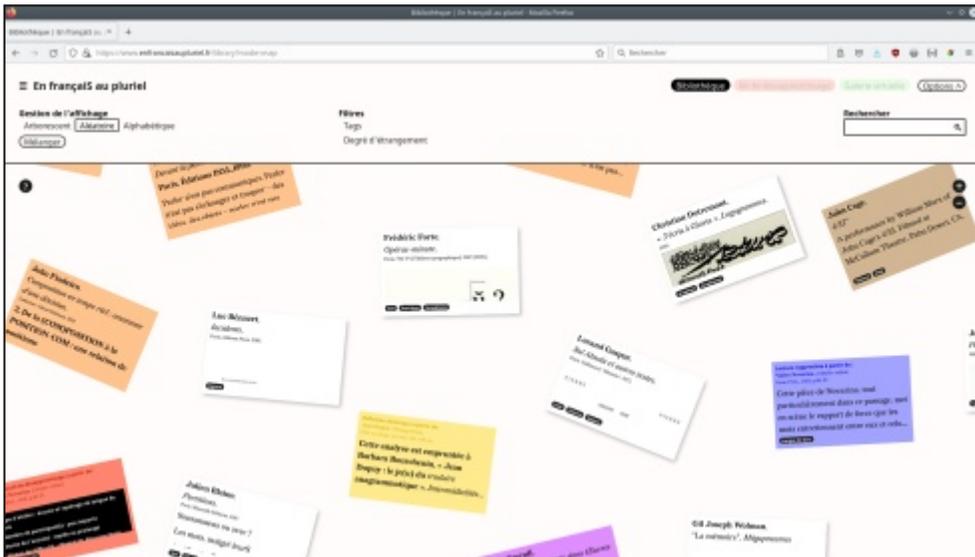
CMS : Drupal

En français au pluriel

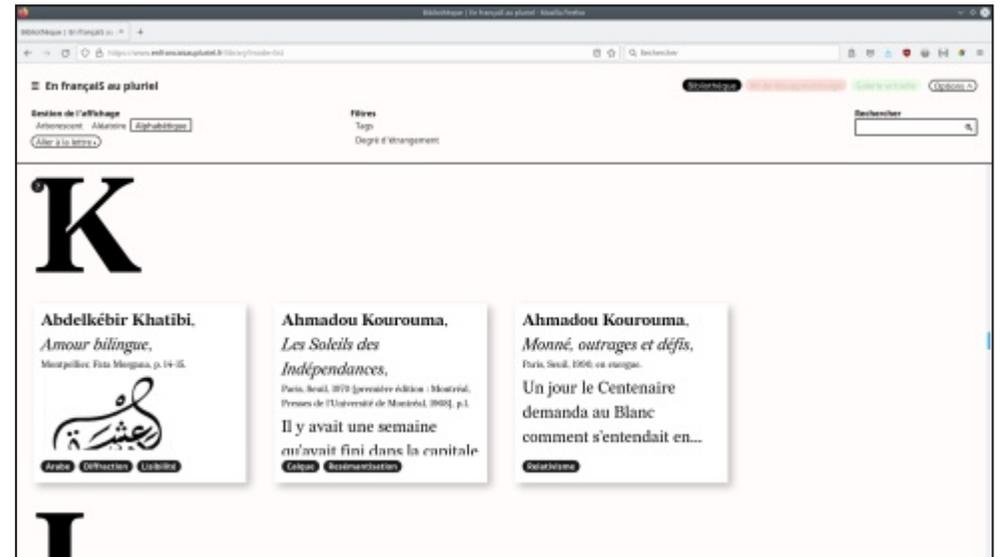
Collaboration avec Nicolas Chesnais



Web



Design graphique



Site composé d'une bibliothèque (modes arborescent, aléatoire et alphabétique), d'un kit de désapprentissage et d'une galerie virtuelle.

En français au pluriel

Heike Fiedler.
« Éloge de la vitesse », *Langues de meehr*, Luzern, spoken script, 2009.

Filippo Tommaso Marinetti.
Parole in Libertà
Filippo Tommaso Marinetti, "Montage + Valaire + Strade + Joffre" (1905), <https://www.pisartprinting.fr/blog/futurisme-livres-objets/>.

Visual elements include a poem snippet on the left and a Futurist manifesto graphic on the right.

En français au pluriel

Rita Mestokosho.
Eshi uapataman Nukum. Comment je perçois la vie, Grand-Mère.
[Pikukami, Québec, 1995] - réédité en Suède par Betjem Books avec une préface de Jean-Marie LeClézio et comme indication : « Recueil de poèmes en innu et en français. Préface exclusive de J. M. G. Le Clézio »

Visual elements include a poem snippet on the left and a book cover on the right.

En français au pluriel

Rita Mestokosho.
Eshi uapataman Nukum. Comment je perçois la vie, Grand-Mère.
[Pikukami, Québec, 1995] - réédité en Suède par Betjem Books avec une préface de Jean-Marie LeClézio et comme indication : « Recueil de poèmes en innu et en français. Préface exclusive de J. M. G. Le Clézio »

Réflexion théorique
La « langue maternelle », si souvent évoquée pour diagnostiquer le rapport affectif des auteurs à leurs langues, semble pourtant souvent et radicalement contestée par leurs textes - et par les autres et les autres.

En cela, les textes hérités de George Steiner, après Derrida, *Che parole de père et de mère*, traduit de l'anglais par Lucienne Loringier et Pierre Roussinet (Paris, 1998, p. 125, 126) et repris : « There is something inherent in a first language? » rappelle que cette notion rhétorique = (12).

Dans *After Babel*, George Steiner, traduit de l'anglais par Lucienne Loringier et Pierre Roussinet (Paris, 1998, p. 125, 126) et repris : « There is something inherent in a first language? » rappelle que cette notion rhétorique = (12).

Plus sur part, Yasemin Yildiz envisage, par-delà la langue maternelle, une condition postmonolingue.

En français au pluriel

Rita Mestokosho.
Eshi uapataman Nukum. Comment je perçois la vie, Grand-Mère.
[Pikukami, Québec, 1995] - réédité en Suède par Betjem Books avec une préface de Jean-Marie LeClézio et comme indication : « Recueil de poèmes en innu et en français. Préface exclusive de J. M. G. Le Clézio »

Expérience sensible
Le documentaire de Maurice Bublilian, *Debout sur leur terre*, réalisé en 1953, est tourné dans trois villages inuits du Québec (Povungnituk, Ivujivik et Sugaik).

Il est disponible gratuitement en ligne (<http://www.cadef.ca/filmdebut> sur leur terre)

On peut y voir le «cherche-mots» réalisé par Tamisi Qasak dans le village de Povungnituk à partir de la minute 27:18.

En français au pluriel

Collaboration avec Nicolas Chesnais

Les fiches proposées ici s'adressent plus spécifiquement [aux salles restreintes] à celles et ceux qui, animant des ateliers ou des cours dits de FLE, envisagent ouvrir des pratiques et inscrire un imaginaire par rapport de lire le "L" d'un français comme une ressource de pluriel.

De côté des articles, nombreux sont les verbaux « d'événement de français type » et réguliers les invitations à débattre, en particulier « la langue ». Moline van Hamme, en particulier, aborde à partir de sa pratique en tant qu'artiste un engagement en ligne intitulé English, invitait ainsi à pluraliser le rapport à l'anglais. En quoi la pédagogie de "français langue étrangère" peut-elle (dé)apprendre de ces recherches créatives ?

Les fiches présentées ci-dessous pourraient rejoindre les activités de la maquette qui existe en dehors de l'espace virtuel et dont quelques aperçus sont par ici.

Fiche-outil de désapprentissage à partir de :
Katahdin Mikéla, *Qu'est-ce que l'anglais?*
Paris, POL, 2006

Type d'atelier : correction de copie !
Nombre de participants : peu importe
Durée de l'activité : 15-20 minutes environ
Format :

Fiche-outil de désapprentissage à partir de :
Pierre Guyotat, *Le Livre*
Paris, Gallimard, p. 15

Type d'atelier : faire sa biographie langagière
Nombre de participants : peu importe
Durée de l'activité : au moins 30
Représentation :

Fiche-outil de désapprentissage à partir de :
Abdelkber Khatibi, *Amour bilingue*
Montpellier, Pato Morgana, p. 14-15

Type d'atelier : jeux à l'écrit inspirés de l'Outranspo
Nombre de participants : de 2 à 15
Durée de l'activité : entre 10 et 45 minutes
Format :

Fiche-outil de désapprentissage à partir de :
Nadi Beal, *Chapoulin et ses copains*
Paris, Presses de la Sorbonne, 1992, p. 43-44

Type d'atelier : repérage des emprunts, néologismes et autres occasions de dédramatiser ce que l'on croyait "propre"
Format :

Fiche-outil de désapprentissage à partir de :
Valérie Nussbaux, *Châlier volant*
Paris, POL, 2003, p.84-85

Fiche-outil de désapprentissage à partir de :
Gustave Miroux, *L'Homme à poitrine nue*
Paris, Presses de la Sorbonne, 1992, p. 10-11

Fiche-outil de désapprentissage à partir de :
Benoît Michaux, « Gl'o et gl'i », *L'Esprit de la langue*

Fiche-outil de désapprentissage à partir de :
Benoît Michaux, "Mouvements", *Face aux formes*

Abdelkber Khatibi,
Amour bilingue,
Montpellier, Pato Morgana, p. 14-15.

Il se calma d'un coup, lorsqu'apparut le « mot » arabe « kalma » avec son équivalent savant « kalima » et toute la chaîne des diminutifs, calembours de son enfance : « klima »... La diglossie « kal(i)ma » revint sans que disparût

Fiche-outil de désapprentissage

Type d'atelier : jeux à l'écrit inspirés de l'Outranspo
Nombre de participants : de 2 à 15
Durée de l'activité : entre 15 et 40 minutes
Niveau de difficulté : plusieurs propositions

Niveau d'étrangeté minime : quand les faux amis deviennent de vrais joueurs

Demander à chaque personne d'écrire sur un bout de papier un mot dans une autre langue qui pourrait se prononcer presque de la même manière en français, ou inversement. Mélanger tous les bouts de papier puis en tirer un au hasard, prononcer le mot écrit. Essayer de deviner sa signification, et dans quelles langues il peut faire sens.

Exemples : « débil » (en espagnol, signifie « faible » en français) ; « gao » (toujours en espagnol, signifie « chat » en français) ; « éventuellement » (en québécois, d'après « eventually » en anglais, signifie « pour finir » en français de France...).

Niveau d'étrangeté plus intense : traduction

En français au pluriel

Viewing a gallery of workshop cards, including one for 'Rose est la pluie' by Leyski, janvier 1970.

Rose est la pluie. [X]

La broyeuse,
janvier 1970

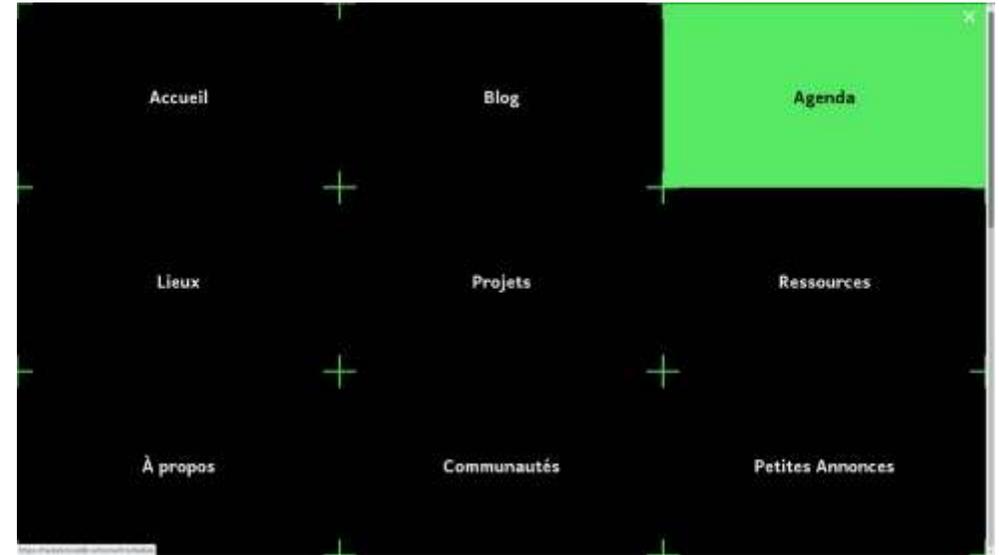
Le collectif Rose est la pluie transcrit le poème « Voyelles » d'Arthur Rimbaud avec La Broyeuse (janvier 2022).

Rose est la pluie. La

Web

Design graphique

Hackstub, hackerspace strasbourgeois



Conception graphique et développement du site web d'Hackstub, une association qui promeut la culture du Libre.

Web

Design graphique

Le site représente une vue de dessus du hackerspace, chaque page correspondant à une pièce. Ces pièces sont communicantes, à l'image du fonctionnement de l'association (un lieu de rencontres, de partage d'idées, de projets, de connaissances, etc.).

Il est possible de naviguer sur le site de deux façons : en mode Accessible via le Menu ; en mode Exploration via la Map (ou carte). L'utilisateurice est alors libre de choisir le mode de navigation qu'iel préfère ou vers lequel iel s'oriente intuitivement. Le site permet à l'utilisateurice de trouver l'information recherchée très rapidement (menu à ancres) comme de prendre le temps de flâner d'une pièce à une autre (déplacement au clic sur le nom d'une page/pièce voisine). Le registre de boîtes, de cellules, et le mode de déplacement retenus ont séduit pour leur affiliation à l'univers du jeu vidéo et pour la dimension ludique ainsi conférée à la navigation.

Année : 2020

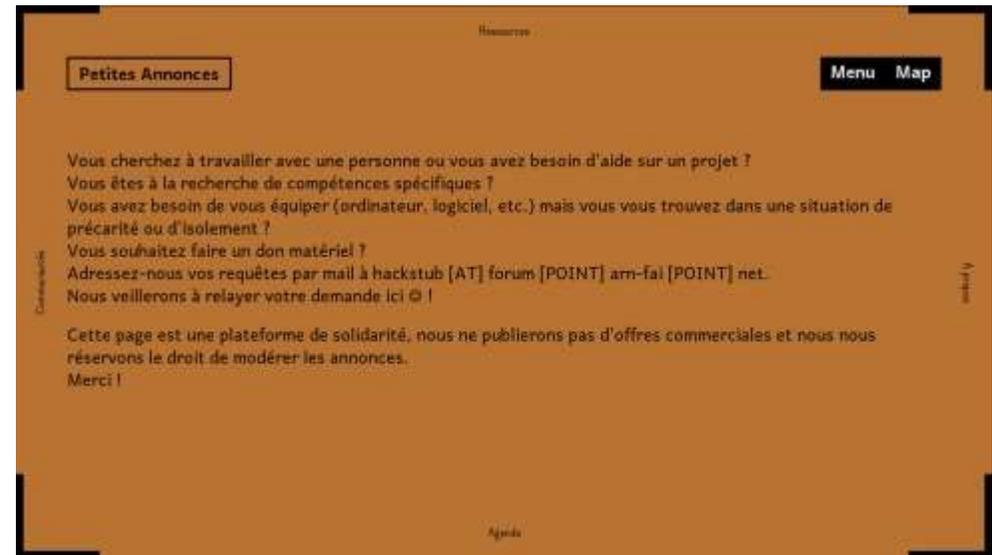
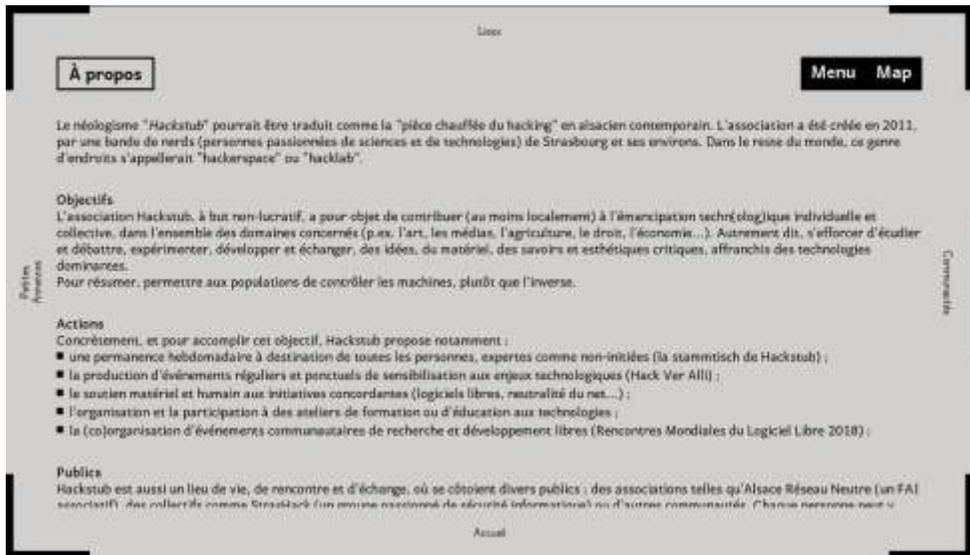
Lieu : Strasbourg

Type : commande

Commanditaire : Hackstub

Textes et images : Hackstub

Fontes : VG5000 par Justin Bihan (2018), *Québec* par Victor Gaultney, Annie Olsen et Pablo Ugerman (2016), et *Dauphine* par Alexandre Leray, Stéphanie Vilayphiou, Charles Mazé et Coline Sunier (2012).



Recherche

Installation

Web



Design graphique



Recherche

Installation

Web

Design graphique



Ci-dessus : Rencontres Mondiales du Logiciel Libre 2018, partie de Network & Magic et montage des maquillages d'une session de Dazzle.

RMML 2018

Éducation numérique :

RENCONTRES

fabrique de la captivité ou

MONDIALES DU

nouvelle émancipation ?

LOGICIEL LIBRE

7-12 juil.
Strasbourg

Rencontres Mondiales du Logiciel
Libre 2018

- > [Appel à participations](#)
 - [Éducation numérique](#)
 - [Thèmes](#)
 - [Lieux](#)
 - [Formats](#)

> [Participer](#)

> [Contact](#)

> [Presse](#)

Lecture seule

EN FR

Co-réalisation avec Nicolas Chesnais de la communication des Rencontres Mondiales du Logiciel Libre* (RMLL) 18 : sites webs, affiches, flyer, dépliant, programme, bannières pour réseaux sociaux, bâches, gobelet, t-shirt, badge, sticker, signalétique.

L'identité visuelle explore l'idée de rendre visible ce qui habituellement ne l'est pas. Elle suit une logique expérimentale et pédagogique. Les informations sont traduites par différentes couches d'abstraction informatiques, du langage bas niveau jusqu'à l'interface graphique. Selon les supports, le public perçoit tantôt le texte « en clair », tantôt la « source » (code, programmation ou couche logicielle).

L'identité a été présentée à distance lors du Libre Graphics Meeting 20 depuis Strasbourg le 28 mai 2020 (vidéo de la présentation accessible sur YouTube à l'adresse <https://youtu.be/F1TqkKHW63Y>).

*Une semaine où se rencontrent débutant·e·s et technicien·ne·s confirmé·e·s pour questionner, développer et promouvoir les outils numériques libres afin d'appréhender l'informatique et la culture sous un autre angle. Le libre, qu'il s'agisse de logiciels, de musique, de livres ou de licences, revendique une conception humaniste de la culture où chacun·e serait à même d'utiliser, d'étudier, de modifier ou de partager une ressource.

Rencontres Mondiales du Logiciel Libre, « Éducation numérique : fabrique de la captivité ou nouvelle émancipation ? », Université de Strasbourg (Campus central), du 07 au 12 juillet 2018. Événement organisé par la Fédération alsace.netlib.re, porté par l'association Hackstub. Avec le soutien de la Ville et de l'Université de Strasbourg, la FSFE, le Shadok, la Médiathèque André Malraux et l'@ppli.

Année : 2018

Lieu : Strasbourg

Type : commande en collaboration avec Nicolas Chesnais

Commanditaire : Hackstub

Textes et images : Hackstub

Fontes : *Open Sans* par Ascender Fonts (2011) et *Space Mono* par Colophon Foundry (2016).

Licence : EUPL 1.2

RMLL 2018

Éducation numérique :

RENCONTRES

fabrique de la captivité

MONDIALES DU

ou nouvelle

7 > 12

LOGICIEL

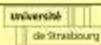
juil.

émancipation ?

LIBRE

Stras-
bourg

alsace
.netlib.re



<https://2018.rml1.info/>

RMLL 2018

Éducation numérique :

RENCONTRES

fabrique de la captivité

MONDIALES DU

ou nouvelle

7 > 12

LOGICIEL

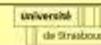
juil.

émancipation ?

LIBRE

Stras-
bourg

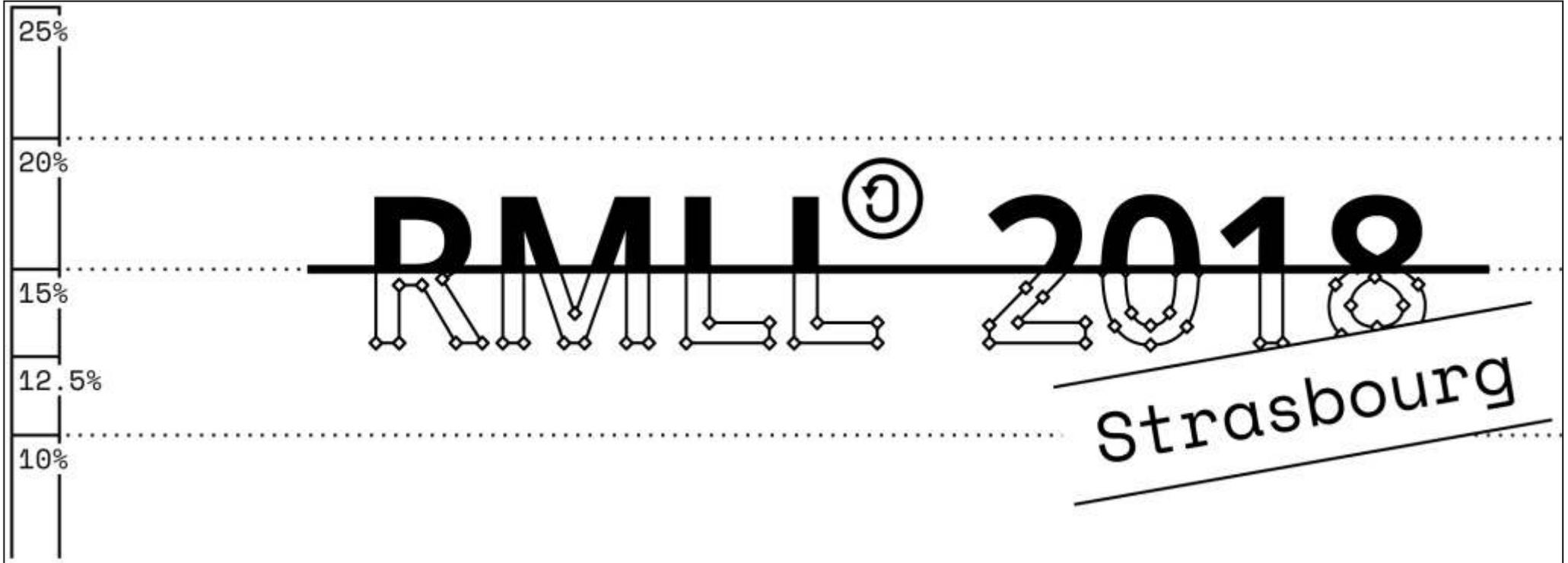
alsace
.netlib.re



<https://2018.rml1.info/>

Web

Design graphique

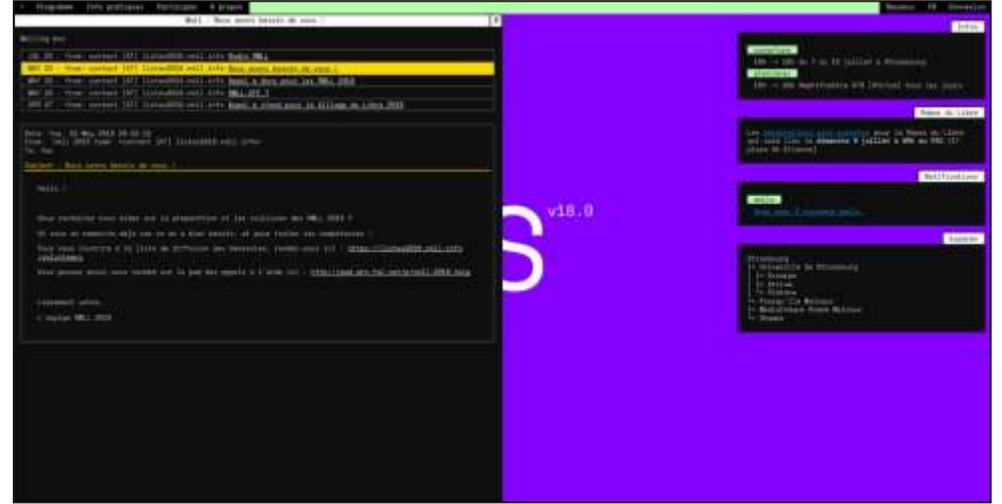


Web



Design graphique



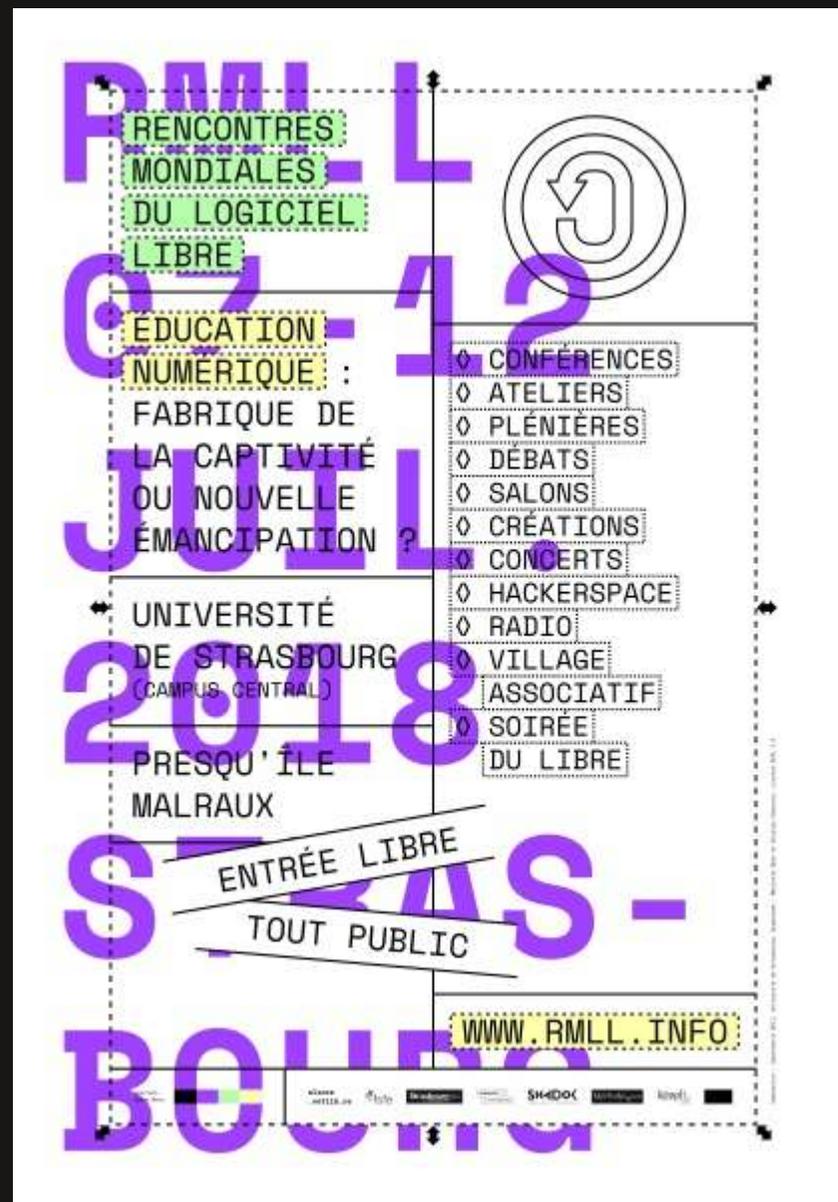
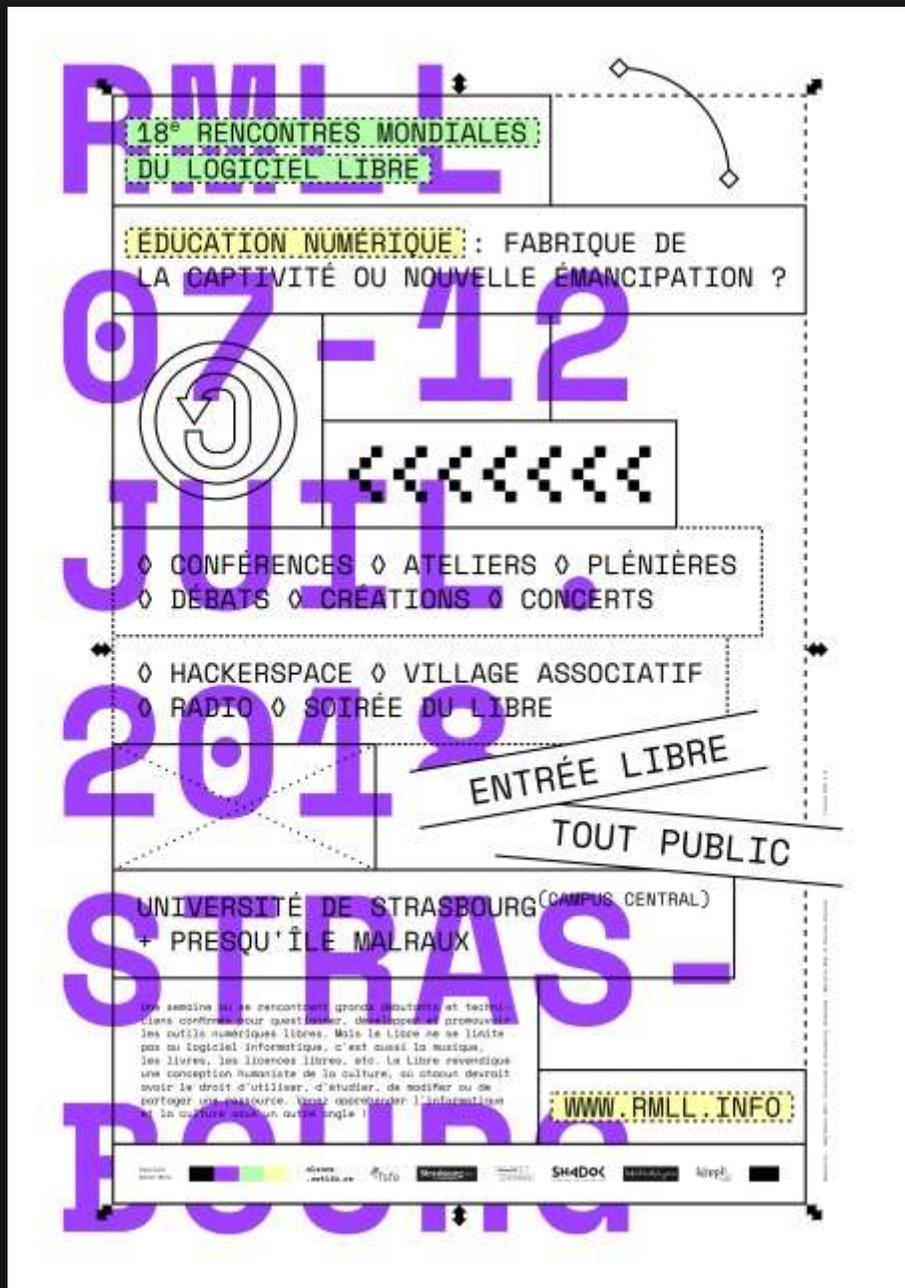


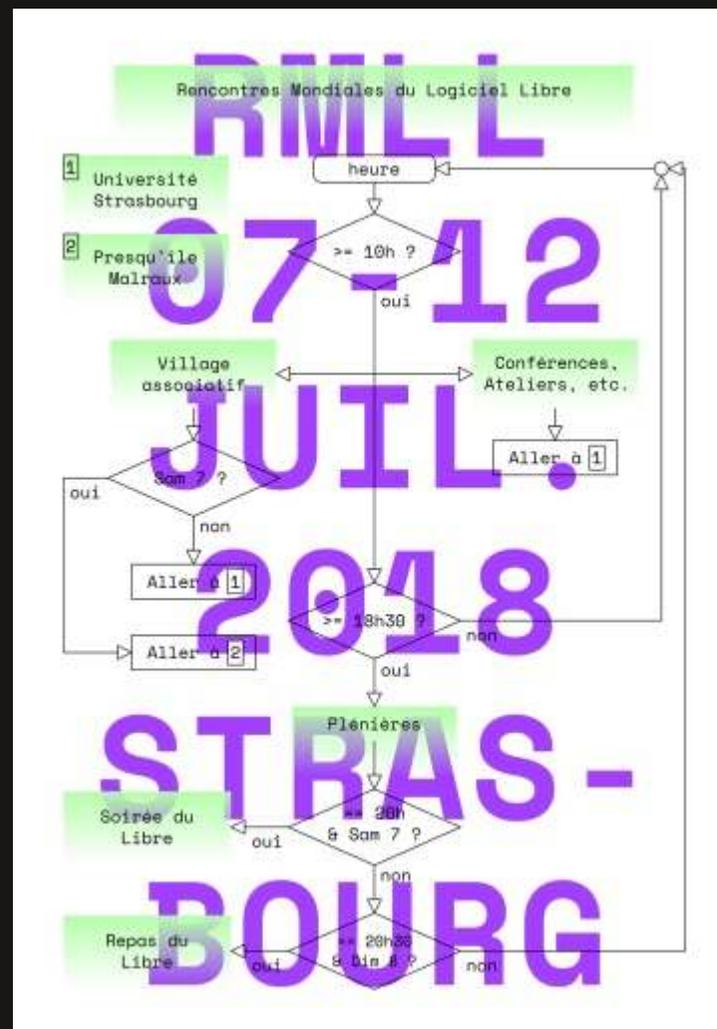
Web



Design graphique







Web

Design graphique



Triptyque d'affiches pour la journée sur les Cyberféminismes du 9 décembre 2023 au Shadok à Strasbourg.

Organisée par Hackstub, ce temps fort a été investi par des discussions et des ateliers confrontant les problématiques de genres dans les technologies aux stratégies d'émancipation mises en œuvre dans les espaces physiques et les cyberspaces.

Les thématiques représentées dans les affiches sont les suivantes : la toile/le réseau, la déesse/le flux, le virus/la propagation.

Chacune des affiches reprend un extrait de citation d'une figure des cyberféminismes. La première affiche cite Shekhinah Mountainwater avec *We are the Flow*, 1987 : « Nous sommes le flux, nous sommes la marée, Nous sommes les tisseur·euses, nous sommes la toile ». La deuxième reprend Zsuzsanna Budapest avec *We all come from the Goddess*, 1971 : « Nous venons toutes de la Déesse Et c'est vers Elle que nous retournerons, Comme une goutte de pluie S'écoulant vers l'océan ». Et la troisième convoque Julianne Pierce (du collectif VNS Matrix), 1991 : « [...] le cyberféminisme devint un virus infectant la théorie, l'art et l'académie »..

Année : 2023

Lieu : Strasbourg

Type : commande

Commanditaire : Hackstub

Textes et images : Hackstub

Fontes : *Redaction*, Jeremy Mickel, SIL Open Font License, 1.1, 2020 et *Karrik*, Jean-Baptiste Morizot et Lucas Le Bihan, SIL Open Font License, 1.1, 2019.



Accessnaute

Le projet Accessnaute vise à mettre en place une plateforme de signalement des problèmes d'accessibilité, des tests d'utilisabilité réalisés par des personnes en situation de handicap et des permanences informatiques orientées Accessibilité à Strasbourg.

L'identité explore le registre spatial et le logotype représente un chien-guide spatonaute. Ces choix graphiques ont été retenus pour appuyer la dimension d'accompagnement et de médiation du projet, notamment la figure du chien-guide, présenté comme un compagnon pour l'accessibilité numérique. Ils soutiennent l'objectif principal du projet, qui est de rendre de l'autonomie et leur place d'expertes aux personnes en situation de handicap.

Année : 2024

Lieu : Strasbourg

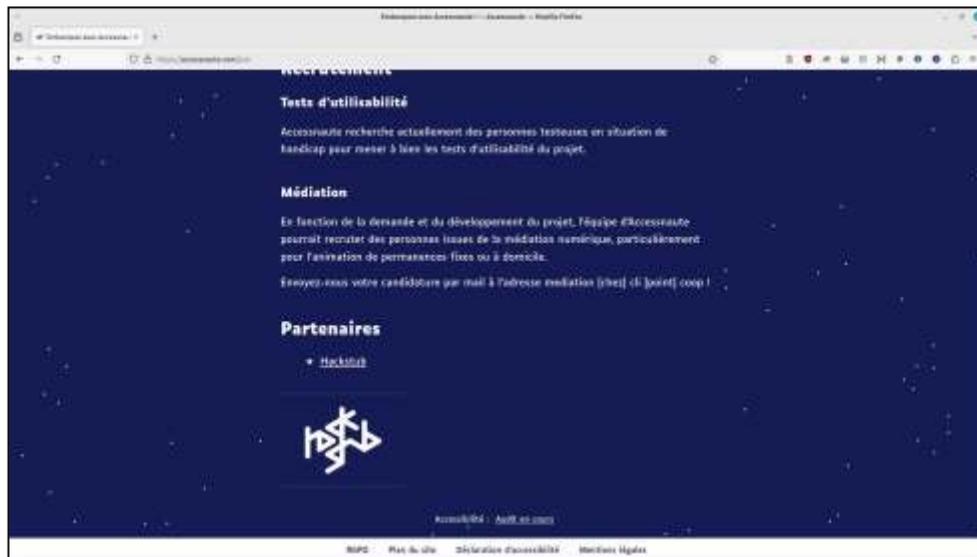
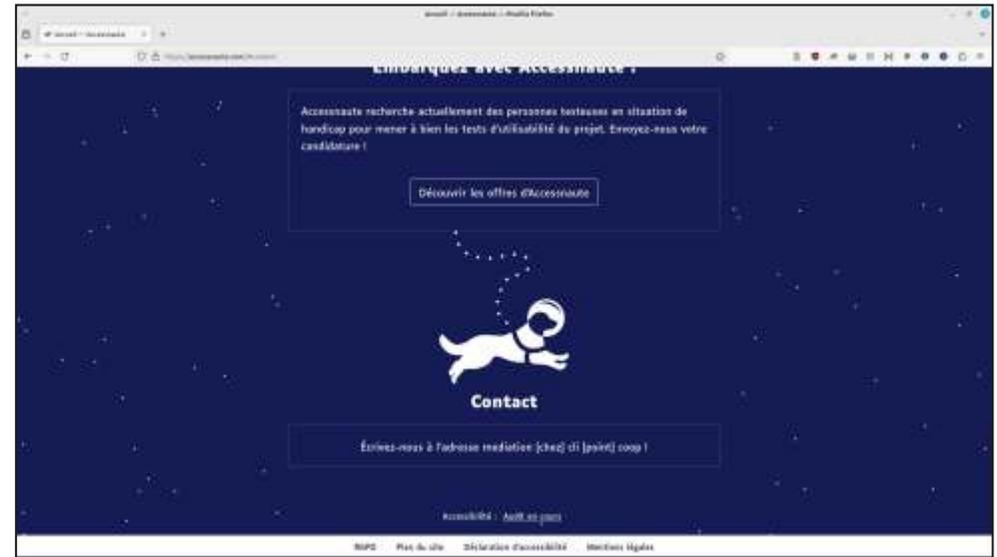
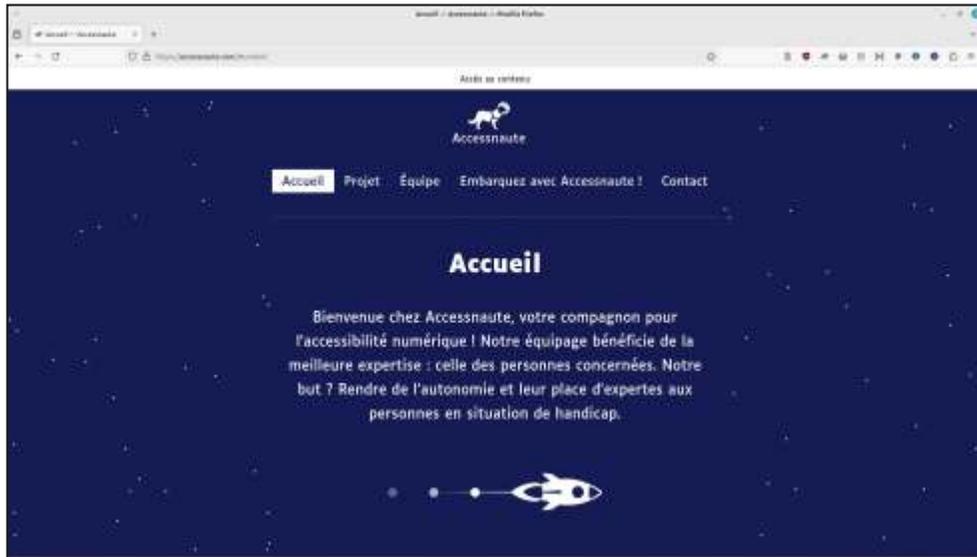
Type : commande

Commanditaire : Accessnaute

Textes et images : Accessnaute

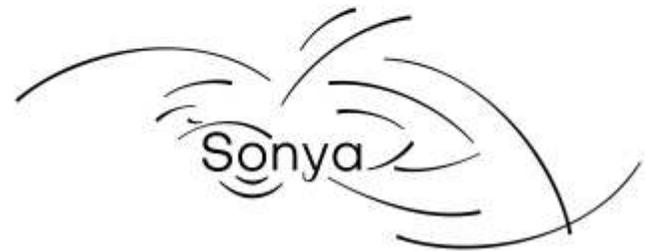
Fonte : *Luciole*, Laurent Bourcellier, CC BY 4.0, 2019.

CMS : GRAV



Web

Design graphique



Web

Design graphique

Sonya est un espace d'écoute dédié aux récits audio. Sonya est par ailleurs un studio de création et de production sonore basé à Strasbourg. La conception graphique et le développement du site vitrine de Sonya (v.1 de la plateforme web) ont été réalisés en collaboration avec Audrey Meyer.

L'identité visuelle donne à voir le déploiement d'un univers graphique, à l'instar de la baseline qui promet « un monde de récits audio ». Ainsi le logo présente un caractère évolutif et entropique, il s'anime et se transforme au gré des supports, des thématiques. Le signe, le son et la couleur sont préférés au visuel et suffisent à définir des ambiances, qui peuvent déjà être présentes sur le site vitrine, notamment en basculant entre les modes jour et nuit. De même les portraits sonores donnent à entendre plutôt qu'à voir l'équipe de Sonya.

Année : 2022

Lieu : Strasbourg

Type : commande

Commanditaire : Sonya

Textes et images : Sonya

Fontes : *Subjectivity* et *Objectivity* par Alex Slobzheninov, SIL Open

Font License, 2018.

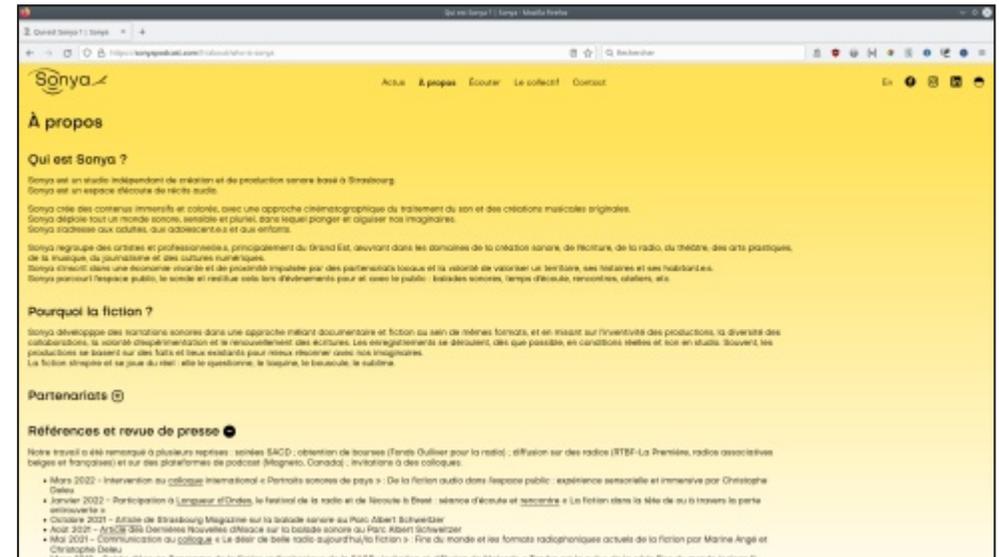
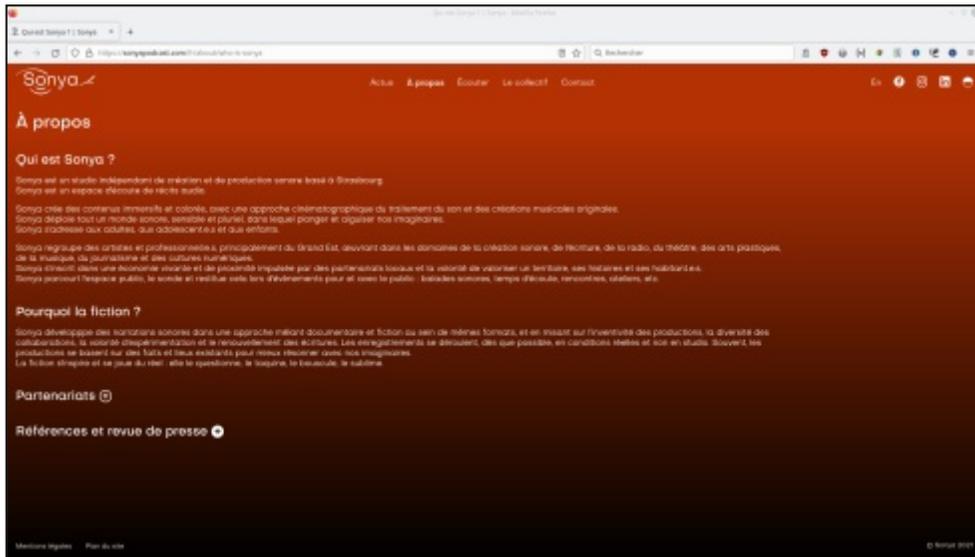
CMS : GRAV

Sonya, un monde de récits audio

Collaboration avec Audrey Meyer



Web

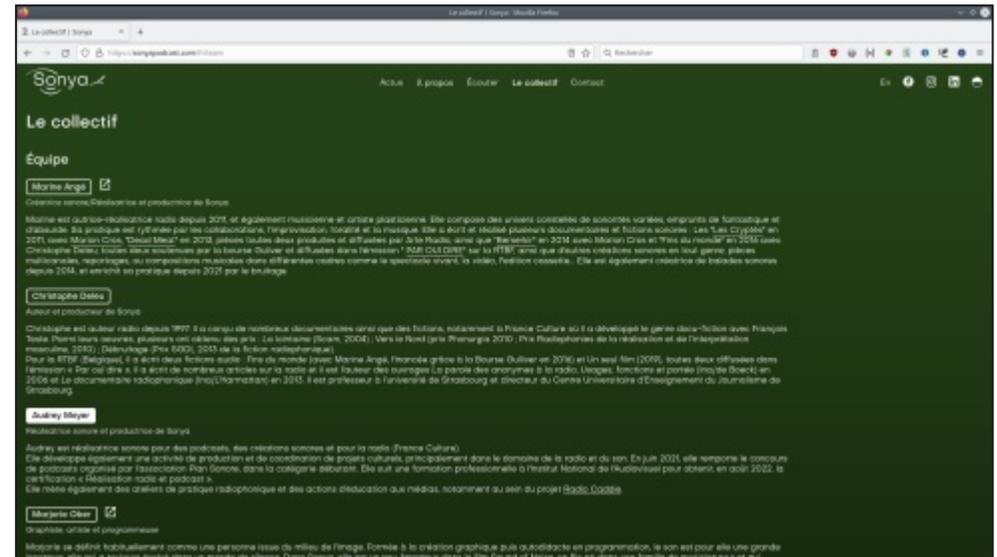
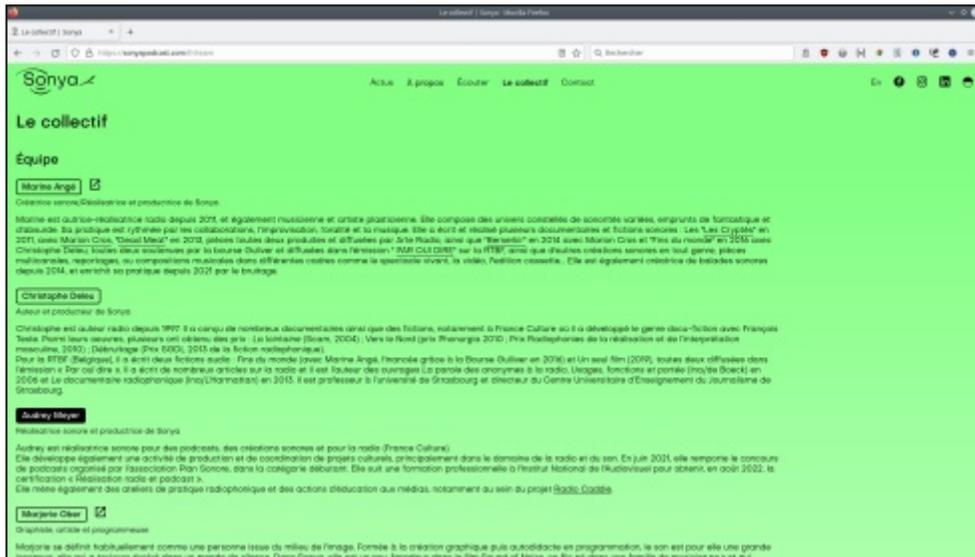
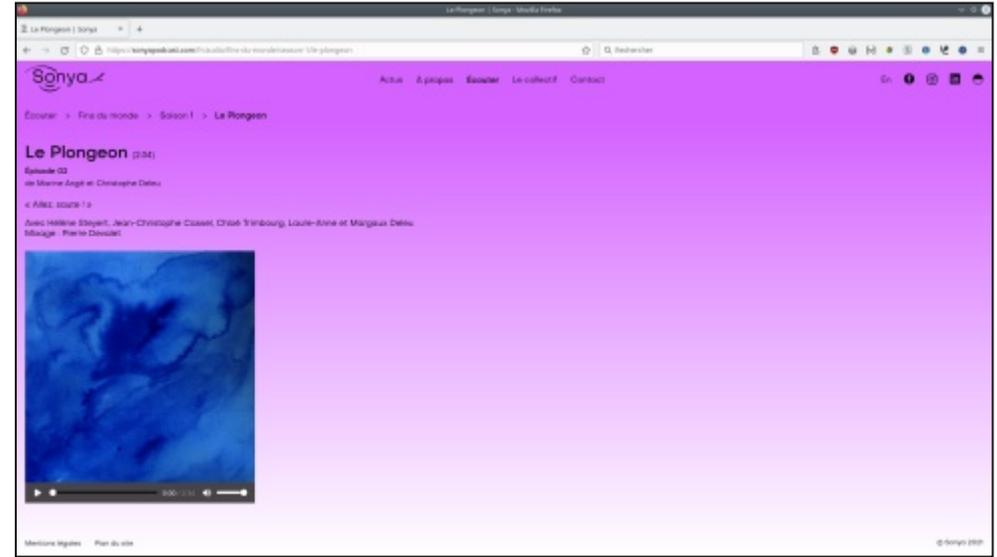
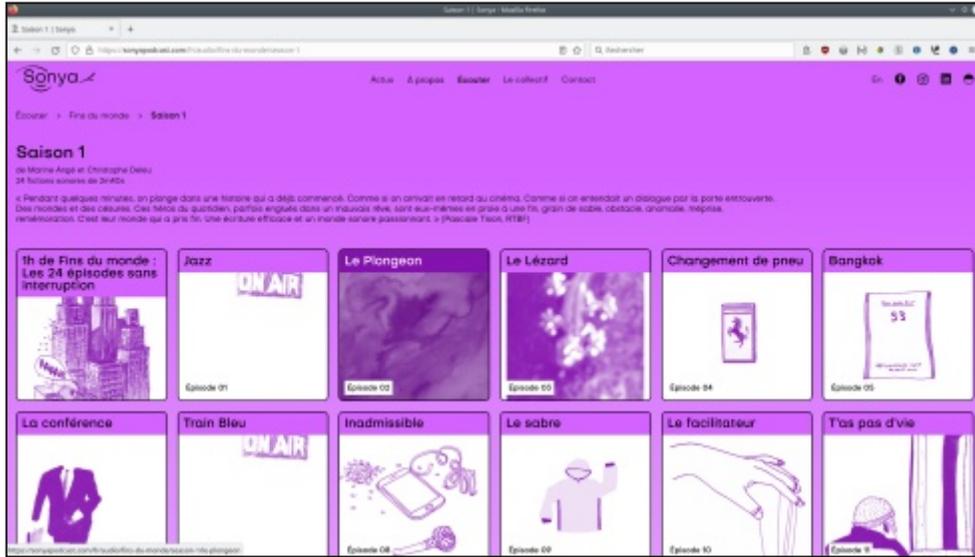


Design graphique

<https://sonyapodcast.com/>

Sonya, un monde de récits audio

Collaboration avec Audrey Meyer



Web

Design graphique

La Ferme du Haut Mont



**Maraîchage diversifié
Agriculture paysanne**

Vente au détail de légumes
de saisons, vente de paniers
hebdomadaires

Épicerie locale
les samedis matin
à La Ferme du Haut Mont

**Ouverture le samedi 11 juin 2022
à La Ferme du Haut Mont de 9h à 13h**



La Ferme du Haut Mont
11, route des Arsondieux
88240 Trémonzey
lafermeduhautmont@mailo.com
06 31 42 87 87
lafermeduhautmont.fr

Points de vente :

☀ **Marché de Bains-les-Bains**
les vendredis matin de 8h à 12h

☀ **Épicerie locale** à La Ferme
du Haut Mont les samedis matin
de 9h à 12h

☀ **Panier hebdomadaire de légumes**
(10€ équivalent 2 personnes) :
→ À récupérer à La Ferme du Haut Mont
les samedis matin de 9h à 12h
→ En livraison les vendredis de 16h à 20h
Inscription par mail ou par téléphone



Ne pas jeter sur la voie publique

La Ferme du Haut Mont est un site de production maraîchère vosgien dont l'activité est la culture et la vente de fruits et de légumes issus de semences et de techniques agricoles paysannes.

Réalisation de multiples supports de communication : logotype, carte de visite, flyer pour annoncer l'ouverture, panneau signalétique, visuels pour réseaux sociaux et site web.

L'identité joue de la forme et de la contre forme des monts, et en isole trois dans le logo pour évoquer l'origine du nom Trémonzey qui est la commune d'implantation de la ferme et qui signifie « Entre trois monts ». La ligne esthétique se veut simple et radicale pour raisonner avec l'univers et la réalité de cette ferme familiale à taille humaine, avec le choix de ce vert forêt comme unique couleur pour relever le biome forestier qui l'entourne.

Année : 2022

Lieu : Trémonzey

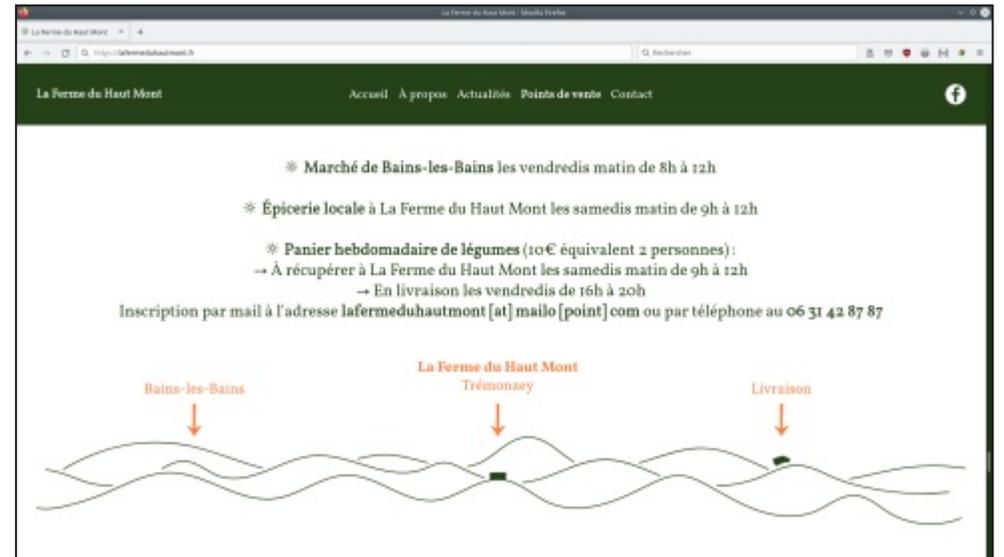
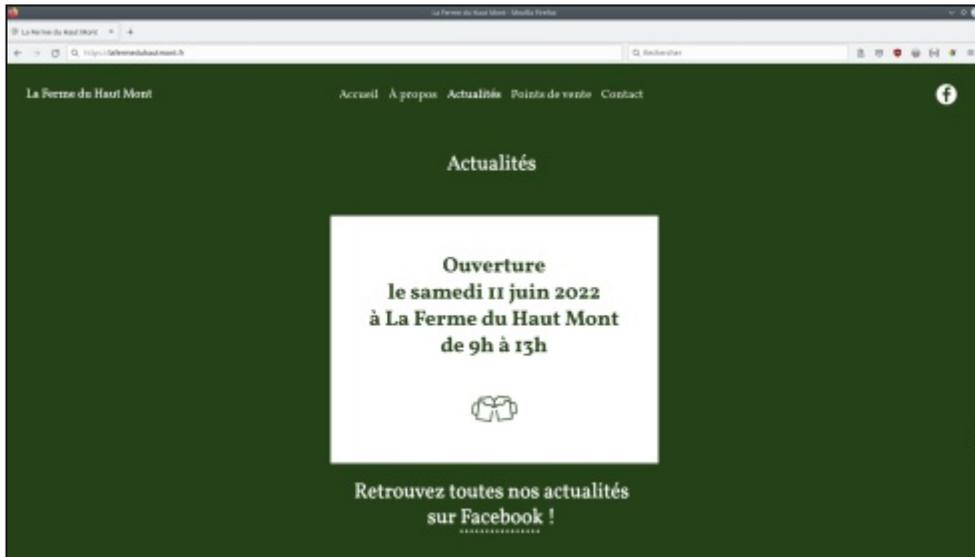
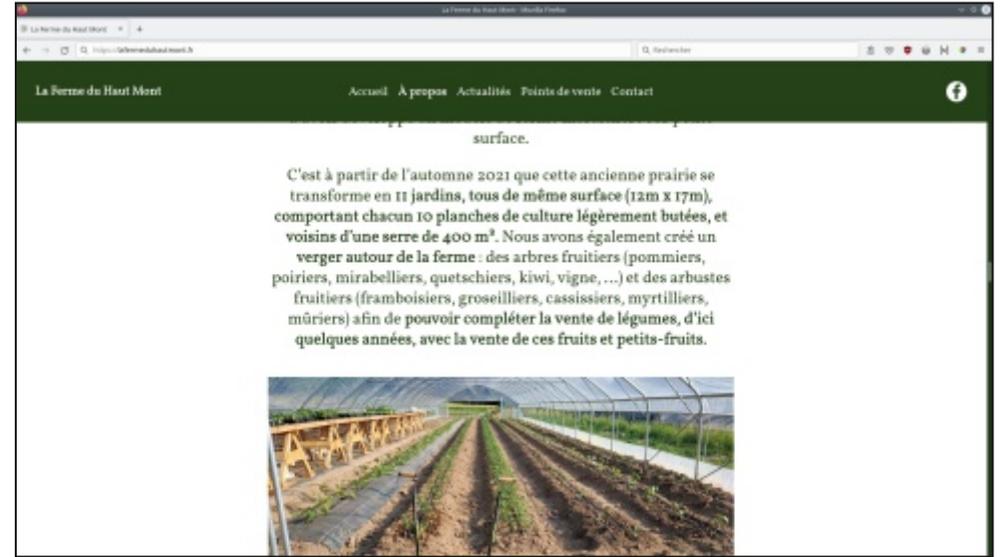
Type : commande en collaboration avec Nicolas Chesnais

Commanditaire : La Ferme du Haut Mont

Textes et images : La Ferme du haut Mont

Fontes : *Vollkorn*, Friedrich Althausen, SIL Open Font License, 2006.



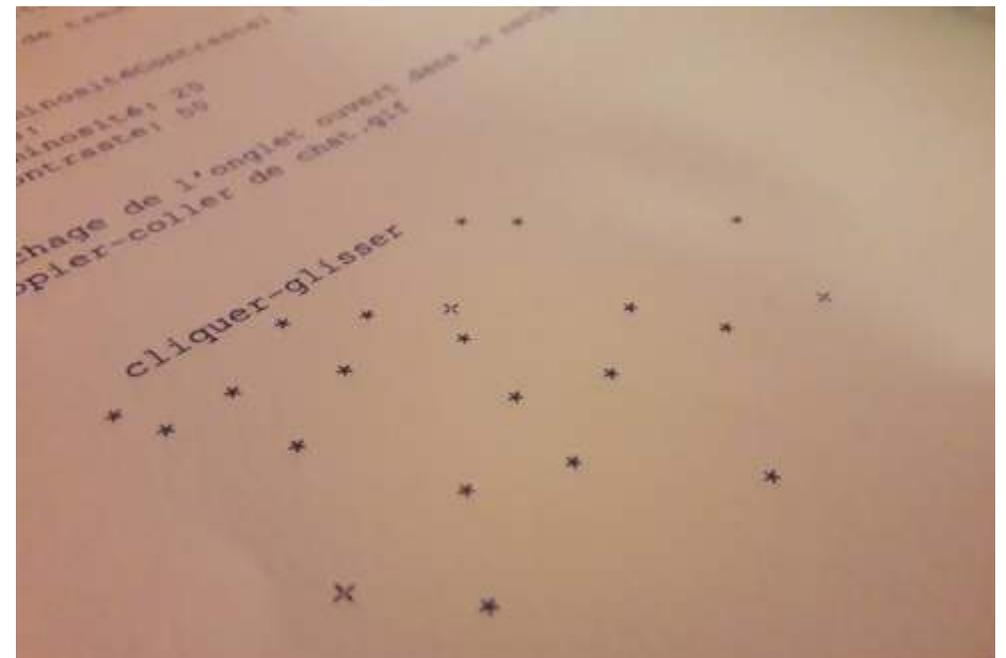
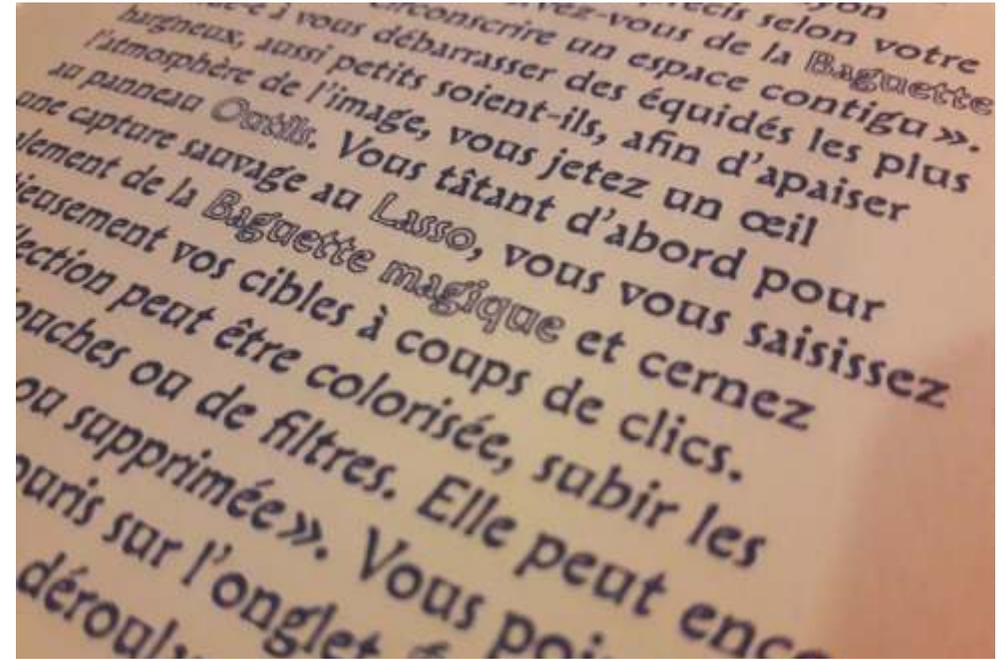
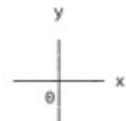


cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg
cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg
cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg
cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg
cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg
cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg
cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg
cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg
cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg
cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg

cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg
cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg
cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg
cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg
cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg
cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg
cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg
cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg
cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg
cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg	cheval.jpg



Calque 1



Super Image #5, du 30 novembre 2019 au 02 février 2020.

Conte informatique absurde en trois dimensions, autour des états de l'image. Le·a lecteurice est invité·e à se projeter dans une (super) image mentale, dont iel est le·a héros·ïne.

Texte accessible à l'adresse https://marjorieober.com/home/user/themes/website_theme/docs/SI_2019.pdf

Année : 2019

Lieu : Strasbourg

Type : commande

Commanditaire : Horstaxe pour Super Image #5

Mise en page : Hugo Feist (Horstaxe)

Impression en risographie : Les Trames Ordinaires

Format : 21x29,7 cm

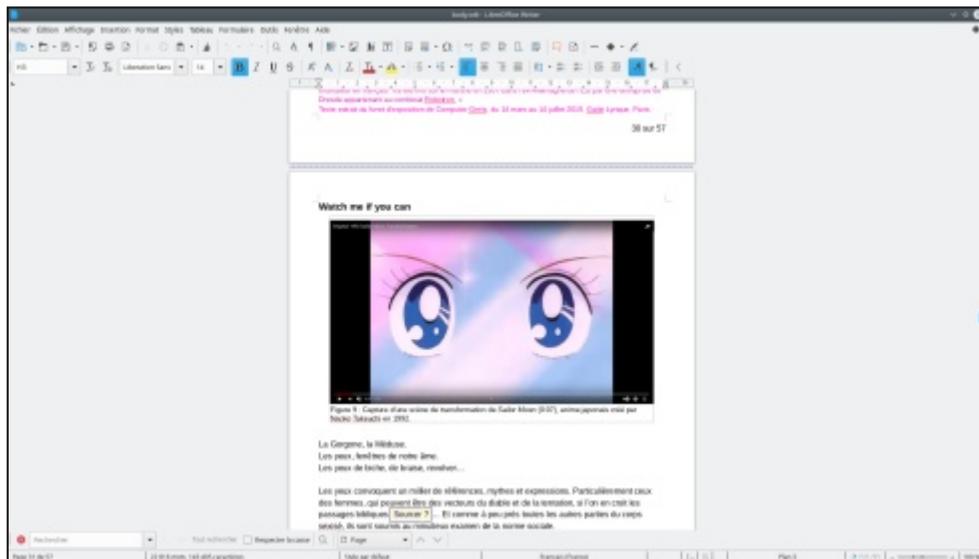
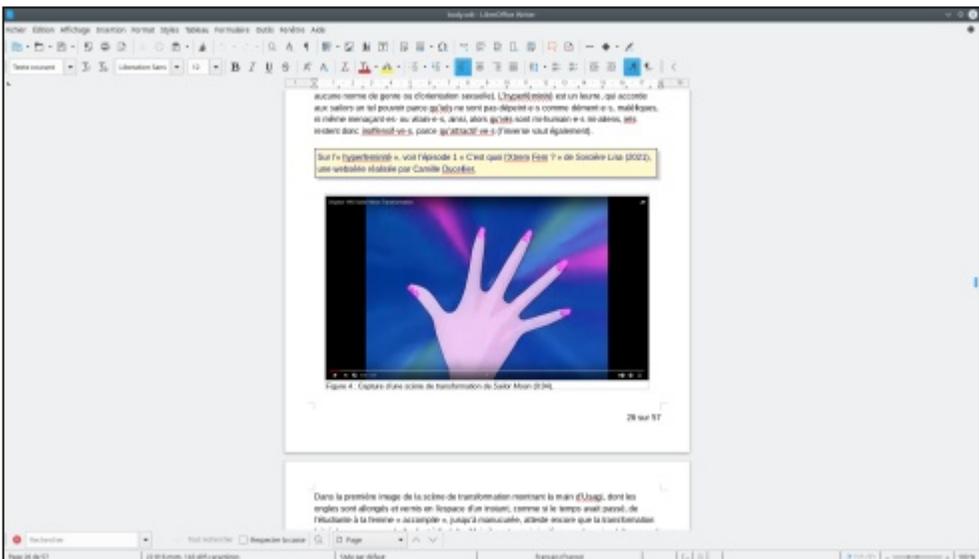
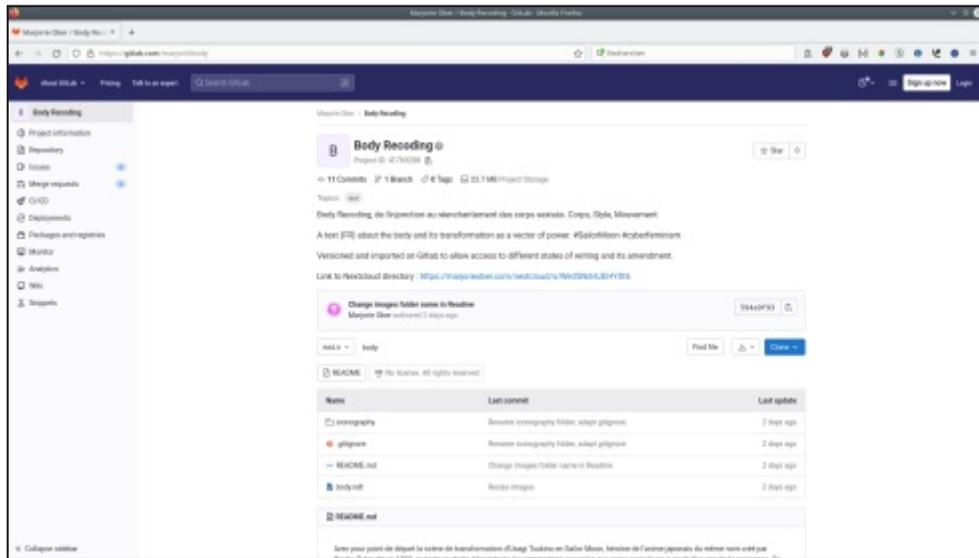
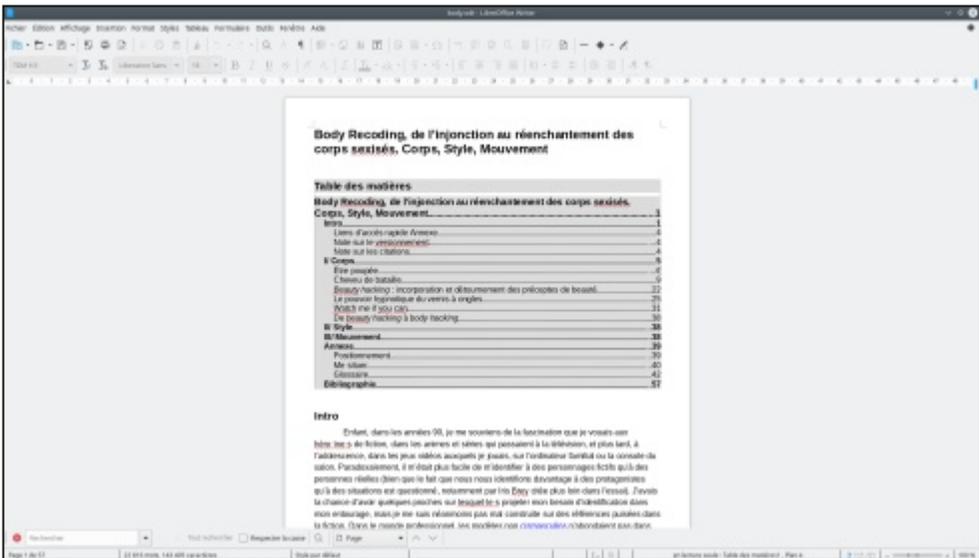
Encres : rose fluo et bleu

Papier : Munken Lynx 120 gr.

Édition limitée à 80 tirages.

Body Recoding, de l'injonction au réenchantement des corps sexisés. Corps, Style, Mouvement.

Recherche



Un texte sur le corps et sa transformation comme vecteur de pouvoir, à partir d'une analyse de l'anime japonais *Sailor Moon* créé par Naoko Takeuchi en 1992, et de références cyberféministes.

La réappropriation de leurs corps et de ses représentations par les personnes sexisées via la technologie, le hacking, l'expression artistique, la fiction ou le jeu y deviennent des substituts aux pouvoirs magiques des sailors.

Le texte a été versionné avec git et importé sur Gitlab afin de permettre son amendement et l'accès à différents stades de l'écriture. Il est également accessible depuis un répertoire Nextcloud, dans sa globalité (texte-corps) et sectionné en parties (textes-membres) référant à diverses parties du corps focalisées pendant la transformation d'Usagi Tsukino en Sailor Moon.

Année : depuis 2020

Lieu : Strasbourg

Type : projet personnel

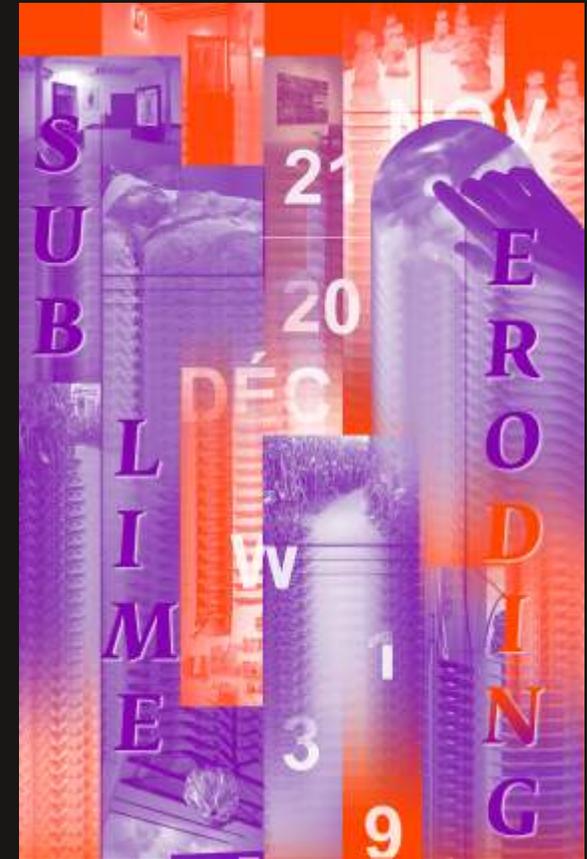
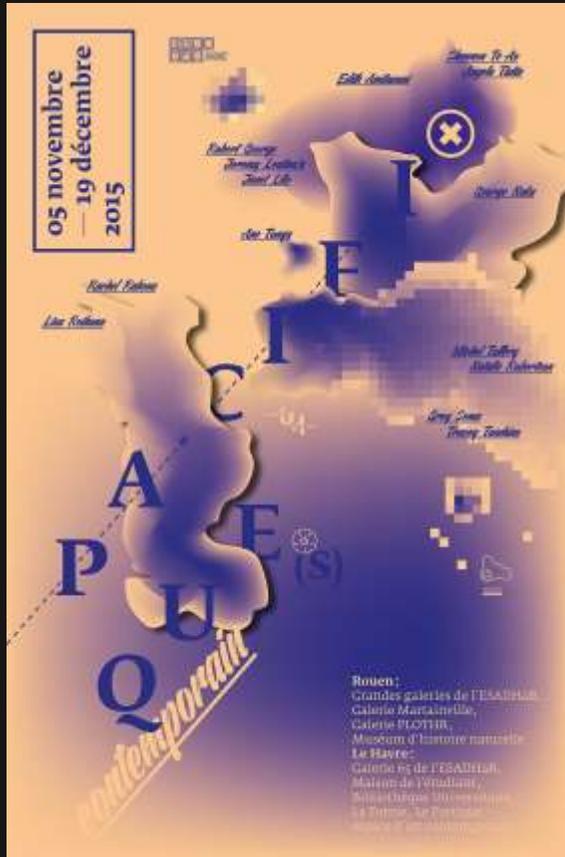
Fonte : *Liberation Sans* par Pravin Satpute, Herbert Duerr et Caius Chance, SIL Open Font License, 2012.

Recherche

Installation

Édition

Design graphique



Projets et mémoire de fin études : création d'outils qui proposent différentes expériences d'images.

Projet de diplôme constitué d'un mémoire et d'installations interrogeant les moyens dont nous disposons aujourd'hui pour « voyager » dans l'image. Expériences visuelles pensées comme des outils qui prennent la forme tant de supports imprimés que de dispositifs numériques.

Mémoire de DNSEP qui relate des différents modes de circulation du regard et des techniques de montage propres aux images sous la forme d'une odysée contemporaine.

Ballade d'affiches dont la plupart ont été tirées en sérigraphie pour le cycle de conférences, de workshops et d'expositions de l'ESADHaR.

Cascades, 99 expérimentations analogiques et numériques menées sur une même image entre mai et juin 2016 (impressions multiples de la sérigraphie à l'impression 3D, dispositifs d'affichage convoquant toutes les tailles d'écran de la montre connectée au cinéma, projections sur divers matériaux, etc.). La finalité de ce projet était de suivre cette image dans sa traversée des mediums et de restituer son périple à travers une installation vivante, établissant des rapprochements poétiques et/ou philosophiques entre les pièces.

Extraits de la série *Cascades* exposés à deux reprises : lors de l'exposition Prenez soin de nous des diplômé·e·s de l'ESADHaR (promotion 2016) qui a réuni les campus de Rouen et du Havre du 11 novembre au 03 décembre 2016 à l'École Nationale Supérieure d'Architecture de Normandie (ENSA) à Darnétal (commissariat : Marie Cantos), et à l'occasion de Background, une exposition collective organisée par le Réseau RN13bis — art contemporain en Normandie du 10 mai au 30 juin 2017 à la Galerie Duchamp d'Yvetot (commissariat : Séverine Duhamel et Mathieu Roquet).

Année : 2016

Lieu : École Supérieure d'Art et Design Le Havre-Rouen (campus du Havre)

Type : projet personnel

Mémoire

Suivi : Vanina Pinter et Bachir Soussi-Chiadmi

Reliure : Hélène Pitassi

Fontes : *Inknot antiqua* par Claus Eggers (2014) pour les titrages, *Thesis serif* par Lucas de Groot (1994) pour le corps de texte et *Aguafina script* par Sudtipos (2007) pour les notes.

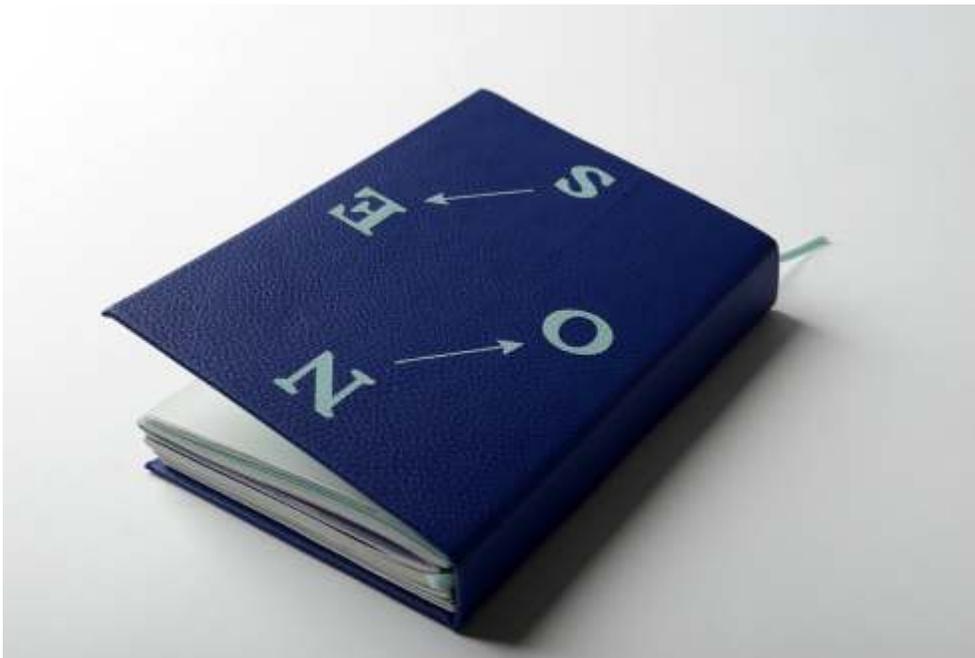
Format : 125x180 mm

Cascades

Image : Cascade de l'Éventail, domaine du Hérisson, Jura (photographie personnelle)



Recherche



Installation



Édition



Design graphique



Recherche

Installation

Édition

Design graphique



Cascades (99 expérimentations), installation. Pièces exposées à l'ENSA Normandie [1] en 2016 et à la Galerie Duchamp [2] d'Yvetot en 2017.

« Il n'est pas de paysage sans cet acte esthétique par lequel l'expérience se donne elle-même comme une œuvre [...]. Il y aurait en quelque sorte un désir-paysage dans la contemplation de la nature [...], désir qui se traduit par un travail de découpe ou de capture proche de l'idée du dispositif tel que le pratiquent certains artistes ». [1]

Effectivement, les lettres N - O - S - E apposées sur un ouvrage dont l'artiste Marjorie Ober est l'autrice indiquent le nord, l'ouest, le sud et l'est d'un territoire. Effectivement, les nombreuses références à l'histoire de l'art et à la littérature qui jalonnent les œuvres regroupées sous le titre générique *Cascades* rendent confortable, à première vue, l'approche du·de la regardeur·euse aguerrri·e. Mais le piège ici serait de succomber à la facilité d'une lecture méthodique de l'image

qui nous est offerte à la vue, sans comprendre que, précisément, les images prises dans des dispositifs ou objets sont, pour Marjorie Ober, prétextes à expériences.

Lesquelles ? Celle du·de la marcheur·euse, contraint·e d'abandonner derrière ellui un paysage qui se dérobe sous chacun de ses pas, pour se reformer aussitôt, autrement et déjà ailleurs. Celle du·de la paléontologue, qui étudie l'histoire de la Terre pour en reconstituer son évolution biologique, comme on peut être amené·e, face à certaines œuvres de l'artiste, à vouloir comprendre la genèse d'une image en plongeant dans son épaisseur, ses couches et strates. Et plus généralement celle du voyage que Paul-Y. Nizan définissait comme « une suite de disparitions irréparable ».

[1] Sally Bonn, *Le projet comme dispositif de vision du paysage*, 2008.



Installation interactive (prototype) qui exprime littéralement l'idée de creuser dans la toile, principe de navigation par les images.

Un ordinateur connecté à Internet permet de saisir un mot dans un moteur de recherche (Google), celui-ci enregistre aléatoirement et automatiquement 15 images sous forme de strates superposées, par le biais d'un programme développé en Processing 3. Ce résultat est ensuite projeté sur un bac de sable, une Kinect capte les mouvements du·de la spectateurice et évalue la topographie. En manipulant les sédiments, on peut observer des analogies entre les images qui se créent par couches de profondeur.

Projet publié dans *Étapes: 234, Écoles & diplômés*, en novembre 2016 (article par Caroline Bouige) et présenté en vidéo à la Biennale de Design de Saint-Étienne lors de l'exposition Le Monde, sinon rien du 6 avril au 31 juillet 2022 à la Cité du Design.

Année : 2016

Lieu : École Supérieure d'Art et Design Le Havre-Rouen (campus du Havre)

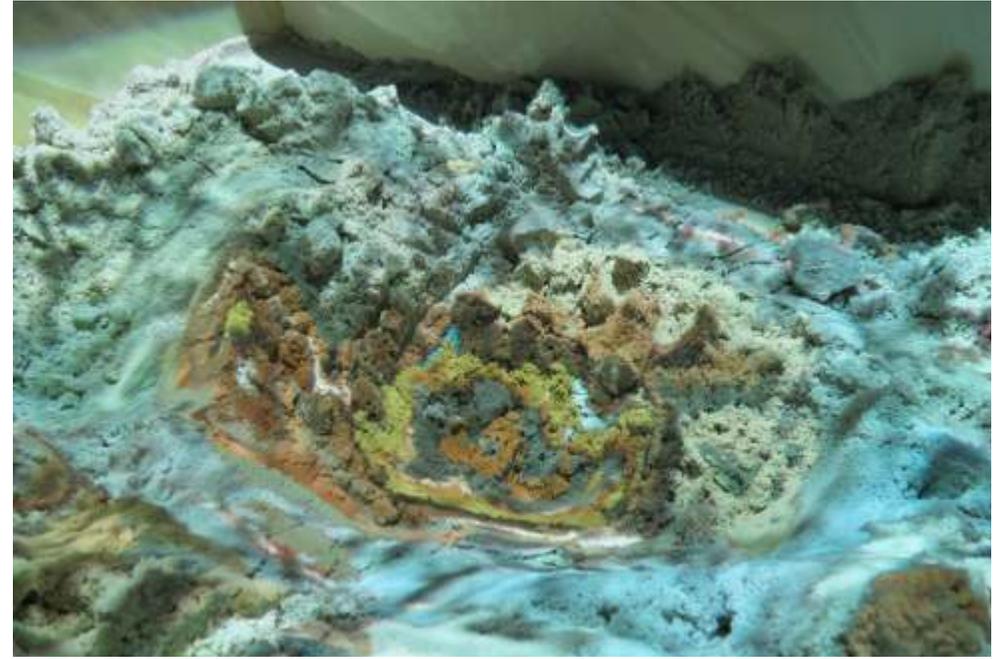
Type : co-création avec Camille Trimardeau

Matériel : table, bois, sable, vidéoprojecteur, Kinect, ordinateur, Internet.

Programmation (Processing 3) : Jean-Noël Lafargue

Structure : Hélène Pitassi

Recherche
Installation
Web



Table, bois, sable, vidéoprojecteur, Kinect, ordinateur, Internet.

