

\* Louise Robert  
louise.robert.crea@gmail.com  
+33768703177  
www.louiserobert.design  
@louiser0bert

Designer graphique, je conçois des identités, des supports de communication et des outils de médiation sur-mesure depuis six ans. Je travaille pour celles et ceux qui œuvrent à l'intérêt général : acteurs sociaux, culturels, de la transition écologique ou de la transformation urbaine, associations, institutions, collectivités...

## Formations

Fonderie de l'image 2016-17

### Bachelor Concepteur/Designer éco-responsable print

Mémoire : Les représentations graphiques de la ville sensible  
Projet de diplôme : FACT, vers une conception urbaine sensible

Lauréate du concours d'affiche organisé pour les Puces Typo #7

Institut d'Urbanisme de Paris 2012-14

### Master II d'urbanisme

Mémoires : La communication urbaine à Berlin, le cas de la Potsdamer Platz ; La concertation à l'ère du numérique

Membre actif de l'association étudiante de l'école (EIUP)

Formation continue Depuis 2012

Workshop Imago Mundi Mei par le Collectif VTF ; Participation aux Rencontres internationales de Lure ; Atelier d'initiation à la typographie ; Love Letters par Sebastian San Filippo ; MOOC de Design Civique par CivicWise ; Atelier d'initiation à la sérigraphie à la Hola Haus (Buenos Aires) ; Workshop PictoPorn par le Collectif VTF ; Atelier de design graphique à l'EPSAA, etc.

## Expériences

Paris <> Le Havre Depuis 2017

### Designer graphique indépendante

Références : Action Logement, Musée du Quai Branly, Usbek & Rica, Animal Pensant, CSTB, la Fing, Urban Rhapsody (Nexity, Semna...) etc.

Fonderie de l'image 2021-2023

### Formatrice

Suivi de rédaction des mémoires pour le Bachelor Concepteur/Designer éco-responsable print  
Animation d'un workshop sur le design participatif et situé

Ville Ouverte 2019-22

### Designer graphique et participatif

Conception d'outils et de supports dans le cadre de démarches de concertation urbaine : cartographies, illustrations, schémas, compte-rendus, panneaux d'exposition, affiches, flyers, supports d'atelier, signalétique, scénographie, livrables divers...

Développement et déclinaison de l'identité visuelle de l'agence : charte graphique, boîte à outils, gabarits, supports divers, formations en interne...

Urban Rhapsody 2016-19

### Designer graphique

Conception, création, exécution et suivi de fabrication de supports de communication urbaine : identités visuelles de projets d'aménagement, réponses à appels d'offre, rapports d'activité, lettres d'information, palissades, panneaux, plaquettes de présentation, supports événementiels...

Urban Rhapsody 2012-15

### Chargée de communication urbaine

Définition, mise en œuvre et suivi des actions de communication : conception-rédaction des supports, community management, organisation des événements...

Aire Publique 2012

### Stagiaire en concertation et communication publique

## Interventions

Musée du Quai Branly 2023

Formation des équipes au design éditorial sur InDesign (2 jours *in situ*)

Design Makes Sense 2022

Interview pour leurs Portraits de designer, disponible ici

Lycée Garamont 2021

Intervention sur le design social

Les Halles Civiques 2019

Élaboration et animation pour Sur-Mesure de l'atelier prospectif « Futurs visages de la ville active »

Le DOC! 2018

Élaboration et animation pour Sur-Mesure d'une série de workshops de cartographie subjective

ENSAPLV 2018

Intervention pour Sur-Mesure au colloque « Identité et construction des territoires » : « Cartographie subjective et Grand Paris »

Campus Fonderie de l'image 2017-21

Jury pour différents oraux (dont final) ; Participation avec Sur-Mesure à la table ronde Première Impressions et aux Puces Typos #8 et #9 ; Interventions auprès des élèves en BTS et Bachelor

## Association

Sur-Mesure Depuis 2016

**Membre actif de l'association**  
**Chargée d'édition**  
**Elaboration et animation d'ateliers**  
**Graphiste**

Mise en page du livre Marseille / Éclatés  
Mise en page du numéro Hors-Série de la revue et du livret intérieur du #06  
Mise en page du #05 de la revue en collaboration avec le studio Chevalvert  
Conception des supports de communication pour les événements

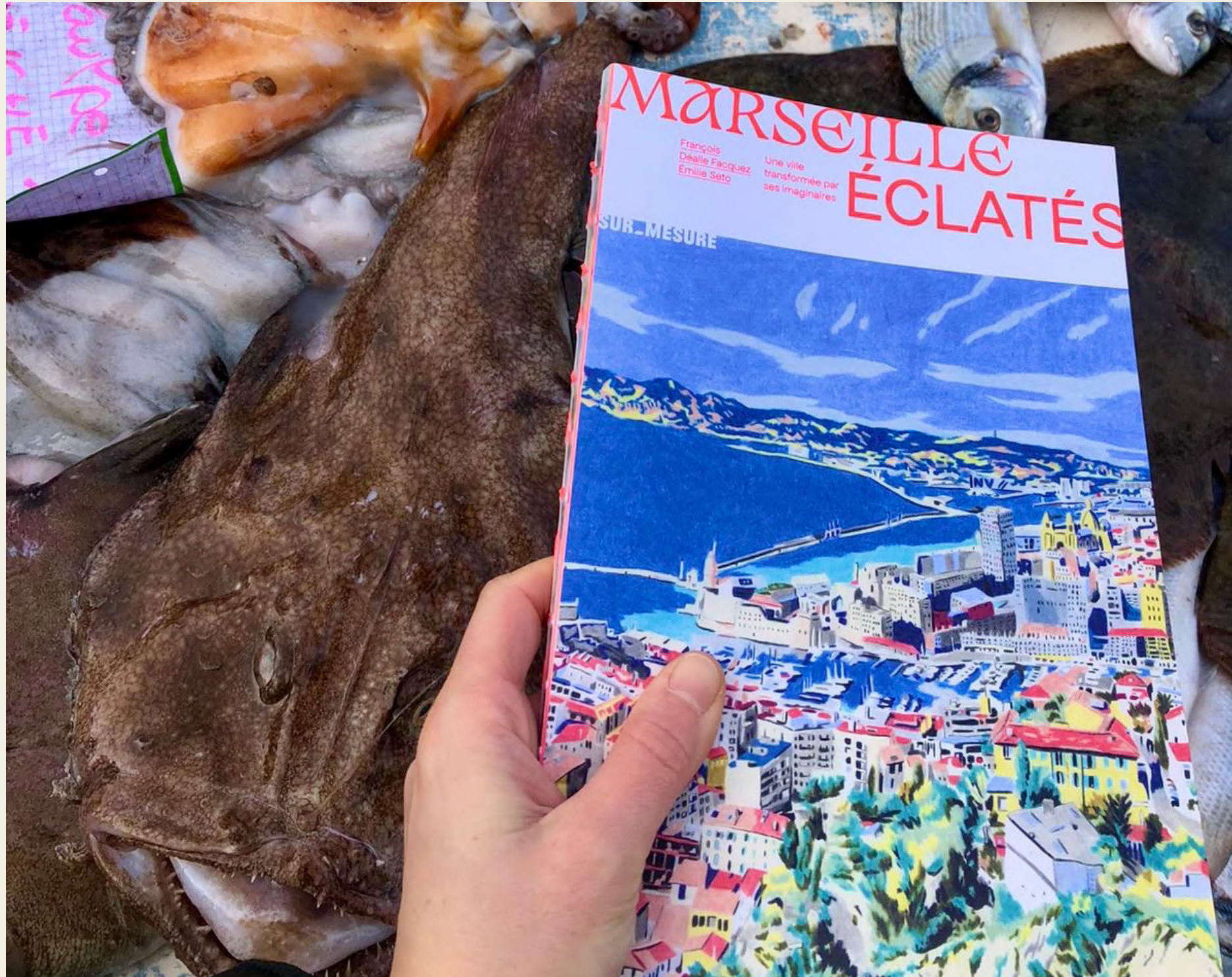
# Marseille Éclatés

## Détails du projet

Début 2024, l'association Sur-Mesure a édité son premier ouvrage dirigé par François Déalle-Facquez et dédié aux imaginaires Marseillais à travers une analyse urbaine, des témoignages d'acteur.ices culturel.les et les illustrations singulières d'Émilie Setto.

Client : association Sur-Mesure

- Conception, mise en page et exécution de l'ouvrage de 88 pages
- Impression Offset quadri + 1 Pantone en IDF, par Grafik plus
- Typographies : Bastelieur (VTF) et Apfel Grotzek (Collettivo)



# Les vœux d'Acadie

En janvier 2024, la coopérative d'urbanistes Acadie souhaitait présenter son activité en même temps que ses vœux, sur un poster grand format qui mettrait en valeur leurs productions cartographiques.

- Conception, mise en page et suivi de fabrication de la plaquette / poster.
- Impression : Offset NB + 1 Pantone en IDF, par Grafik plus

Client : Acadie, coopérative conseil



# Signalétique ouverte

## Détails du projet

En 2020, l'agence d'urbanistes Ville Ouverte emménageait dans ses nouveaux locaux au Pré-Saint-Gervais (93). Pour rendre les lieux plus chaleureux et aider les visiteur-es à s'orienter, elle a souhaité mettre en place un système signalétique léger, économique et modulable.

Client : Ville Ouverte chez Ville Ouverte

- Conception, réalisation et fabrication de la signalétique des locaux à partir de morceaux de bois recyclé.



# Séverine se dessine

LE  QUARTIER  
SÉVERINE    
 SE  DESSINE

LE  QUARTIER  
SÉVERINE    
 SE  DESSINE

## Détails du projet

En 2023, pour le réaménagement du quartier Séverine, la ville du Pré-Saint-Gervais a voulu une identité qui évoque explicitement les objectifs du projet : la valorisation du patrimoine existant, la préservation de la biodiversité et des qualités paysagères de la cité jardin, l'apaisement des usages, le développement commercial et la mise en dialogue. Un logo imagé et une bibliothèque de pictogrammes permettent de relever le défi.

Client : Ville du Pré-Saint-Gervais

- Conception et déclinaison du nom et de la charte graphique
- Typographies : Panel Sans



# Artefacts

## Sur-Mesure

Sur-Mesure est une revue bénévole qui traite de la ville et des territoires sous la forme de cycles thématiques et de contributions libres. En 2020 elle réfléchissait aux rythmes de la ville !

Participation au comité de rédaction, mise en page des suppléments du numéro #06 : *time tracker* urbain.

Client : association Sur-Mesure

- Distribution : Volumes, librairie du Centre Pompidou, librairie Sans Titre, librairie du Pavillon de l’Arsenal...
- Typographies : Jean-Luc, Graphik, Tiempos
- Impression : Offset NB + 1 Pantone en IDF, par Grafik plus
- Maquette originale : studio Chevalvert.



# Square Jollois

## Détails du projet

Le square Jollois à La Courneuve (93) s'agrandit ! L'occasion de réfléchir collectivement à sa future programmation pour qu'il réponde aux besoins des habitant-es tout en préservant la biodiversité. Plaine Commune a souhaité intégrer des enfants du quartier à la démarche.

- Conception, rédaction, illustration et mise en page du livret pédagogique et participatif pour les élèves d'école primaire.
- Typographie : Faune (Alice Savoie, CNAP)

Client : Plaine Commune chez Ville Ouverte



# Marie-Cécile & François

## Détails du projet

Marie-Cécile et François, fondateur-rices de la revue Sur-Mesure se disent oui ! Ils m'ont confiée la conception du faire-part de leur mariage et de tous les éléments signalétiques. Urbanistes et passionnés d'édition ils ont voulu une identité à leur image.

Clients : Marie-Cécile et François Déalle-Facquez

- Typographies : Graphik, Tiempos
- Impression : Risographie en IDF, par Studio Fidèle
- Façonnage à la main





# Seine-Saint-Denis 2030



### Détails du projet

Sur-Mesure est une revue bénévole qui traite de la ville et des territoires sous la forme de cycles thématiques et de contributions libres. En 2020, elle participait à un appel à projet sur le devenir de la Seine-Saint-Denis en groupement avec l'agence Anyoji-Beltrando, Coloco et l'école de cinéma Kourtrajme.

Travail réalisé en collaboration avec Pierre Larrat  
Client : département de Seine-Saint-Denis

## AIVY LE DERNIER MATCH

DUALOGUE DE L'ÉPIQUE

**JEAN-LUC**  
C'est quoi ce truc ?

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**JEAN-LUC**  
C'est quoi ce truc ?

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**JEAN-LUC**  
C'est quoi ce truc ?

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**JEAN-LUC**  
C'est quoi ce truc ?

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**JEAN-LUC**  
C'est quoi ce truc ?

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**JEAN-LUC**  
C'est quoi ce truc ?

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**JEAN-LUC**  
C'est quoi ce truc ?

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**JEAN-LUC**  
C'est quoi ce truc ?

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**JEAN-LUC**  
C'est quoi ce truc ?

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**JEAN-LUC**  
C'est quoi ce truc ?

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**JEAN-LUC**  
C'est quoi ce truc ?

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**JEAN-LUC**  
C'est quoi ce truc ?

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**JEAN-LUC**  
C'est quoi ce truc ?

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**JEAN-LUC**  
C'est quoi ce truc ?

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**JEAN-LUC**  
C'est quoi ce truc ?

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**JEAN-LUC**  
C'est quoi ce truc ?

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**JEAN-LUC**  
C'est quoi ce truc ?

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**JEAN-LUC**  
C'est quoi ce truc ?

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**JEAN-LUC**  
C'est quoi ce truc ?

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**JEAN-LUC**  
C'est quoi ce truc ?

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**JEAN-LUC**  
C'est quoi ce truc ?

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**JEAN-LUC**  
C'est quoi ce truc ?

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**JEAN-LUC**  
C'est quoi ce truc ?

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**JEAN-LUC**  
C'est quoi ce truc ?

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**JEAN-LUC**  
C'est quoi ce truc ?

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**JEAN-LUC**  
C'est quoi ce truc ?

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**JEAN-LUC**  
C'est quoi ce truc ?

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**JEAN-LUC**  
C'est quoi ce truc ?

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**JEAN-LUC**  
C'est quoi ce truc ?

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

**JEAN-LUC**  
C'est quoi ce truc ?

**ASTÉRIE**  
C'est un jeu vidéo qui raconte l'histoire d'un groupe d'adolescents qui se retrouvent en 2030 dans une ville dévastée par le changement climatique.

Analyse | Écrit par  
**Joachim Lepastier**

32

Nous n'avons qu'une seule certitude concernant 2030. Dans dix ans, tout le monde se souviendra encore de cette si étrange année 2020. Mais de quelle façon ? Le coronavirus, les masques FFP2, le gel hydroalcoolique et les encouragements de touts seront-ils rangés au rayon des accessoires vintage, datant avec précision notre période dans l'imaginaire collectif ?

Ou au contraire, l'espace public sera-t-il continuellement celui du soupçon, soumis à plus ou moins bas bruit, à la circulation de germes et virus inconnus ? Les bioses et les poignées de main seront-elles redevenues les réflexes de sociabilité ?

LE

sera-t-il continuellement celui du soupçon, soumis à plus ou moins bas bruit, à la circulation de germes et virus inconnus ? Les bioses et les poignées de main seront-elles redevenues les réflexes de sociabilité ?

CONFÏ

Les «Lois Vertes» et le confinement n'ont pas les mêmes finalités, mais toutes les deux remodelent le département et ses usages. Comme toute, le confinement était un saut dans l'inconnu mais qui pouvait alimenter nos pistes de réflexion, un «pré-temps» jamais vu mais qui pourrait éclairer le futur ».

NE

Le confinement n'est pas un moment univoque, et un rythme de vie différent de celui des semaines précédentes. D'emblée, il a produit ses images spectaculaires (villes désertées, circulation anémiée, perspectives dégaugées) portées en elles-mêmes d'un imaginaire dystopique (les métropoles «vidées» comme dans *Je suis une légende*) voire métaphysique (ce n'est pas tous les jours que la rue de Rivoli ressemble à une toile de Giorgio de Chirico). À l'échelle nationale, la Seine-Saint-Denis est même devenue un département scruté, pour ne pas dire un département symptôme. Quid de l'injonction

MENT,

# GERI

« restez chez vous » dans les appar des bares de cités ? Quid du rôle d'une économie informelle ? Au qui on put faire craindre au préfet d'« émeutes de la faim » (comme l'enchaînement du 22 avril) ? Or, la pé hostilité évidente, n'a pas été la p même la plus agitée, pour le dép sans doute, que même en période des systèmes immunitaires conti à se mettre en place. Ne serait-ce l'initiative du département, la r contribution de cantines scolaires fournir aux plus démunis 4500 par jour.

Mais quel que soit le scénario d'outop aussi fut-il à travers les mailles (rèment). Le ciel paisible au-des chant de oiseaux dans la ville. C t'is comme lieux de vie, et même concert (et des vrais concerts mu ment les applaudissements).

Autant de moments suspendu, tanement poétiques, d'usages à l'exceptionnelle, pas tant préfigur d'après », que petits indices sur u

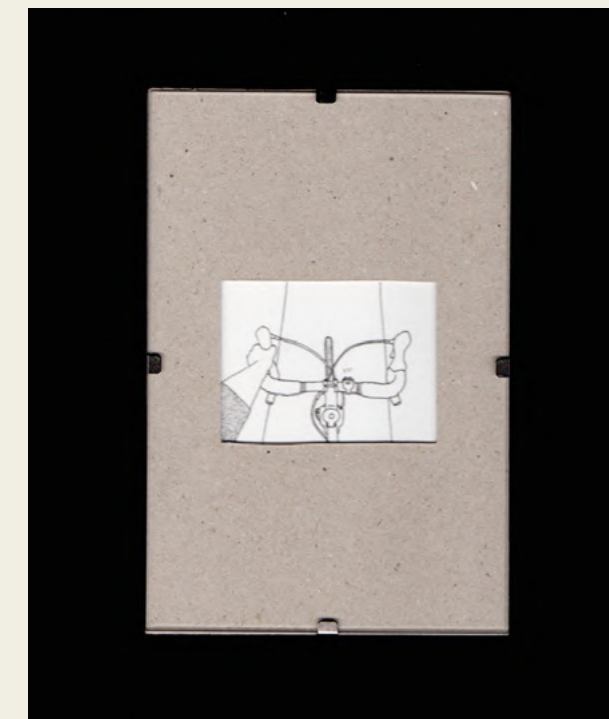
Autant de petits modificati très simplement d'autres hiérar d'autres rapports de voisinage. L. laissé apparaître des surprises d sions des terrasses de café sur les à la manière de mini plates-form la voire ; ou pistes cyclables éra celles-ci teintées de bleu dessine min de traversée de la ville.

Entre les fictions imaginées ces constats du printemps 2020 nouveaux échos. Ryan imagine conduite d'un « confinement ver tous les deux mois, pérennis « confinement sanitaire » le que l

# Point of view

En 2019 je réalisais une petite série d'illustrations, adoptant le point de vue de chacune de mes amis proches.

Projet auto-initié



# Sirène et autres poèmes

Conception d'un recueil de 45 poèmes de l'écrivaine Mélisande Fitzsimmons pour et avec l'artiste Mathieu Ducournau.

Client : Mathieu Ducournau

- Typographie : Spectral (Production Type)
- Impression en risographie en IDF, par Maison Riso
- 50 exemplaires reliés à la main

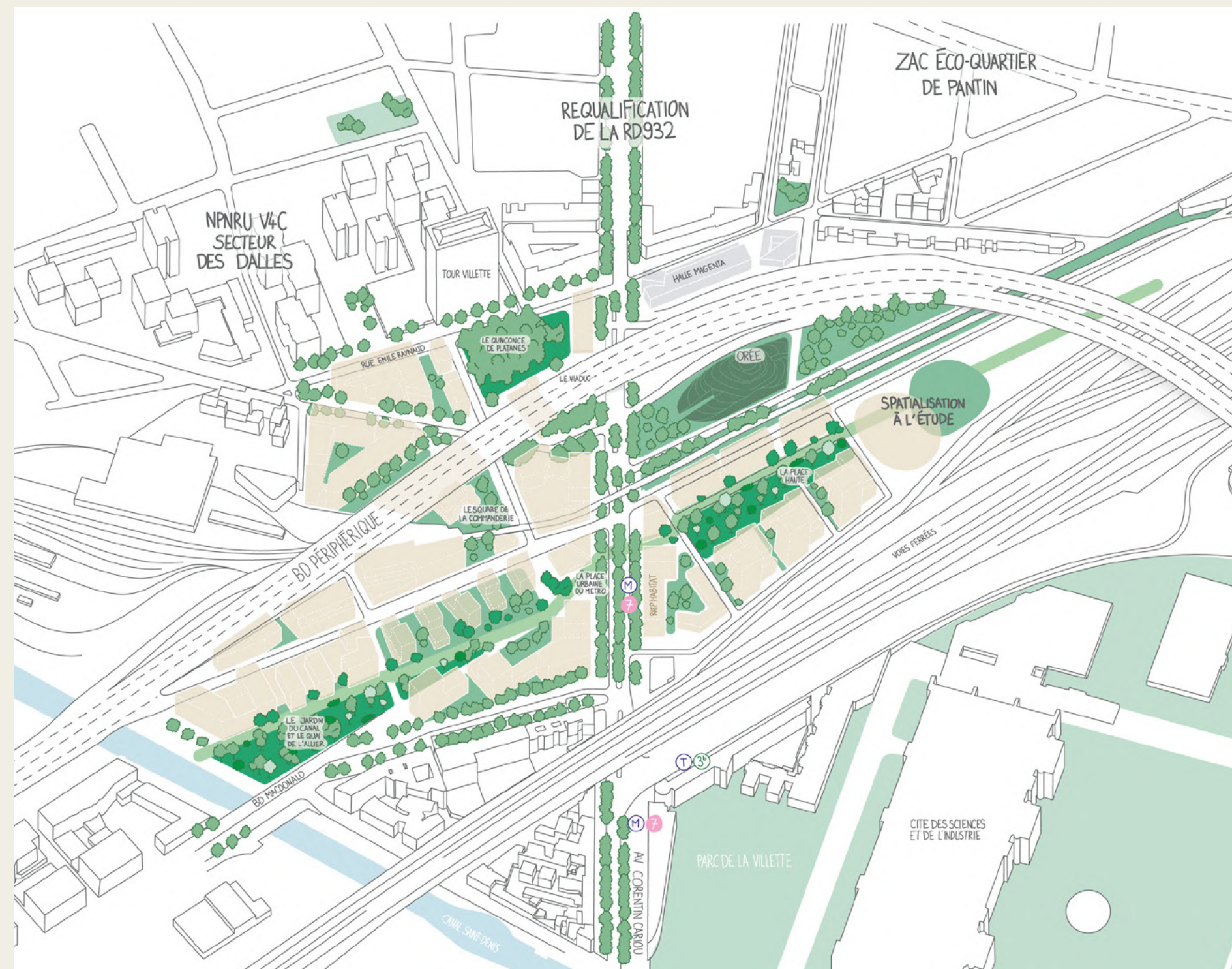
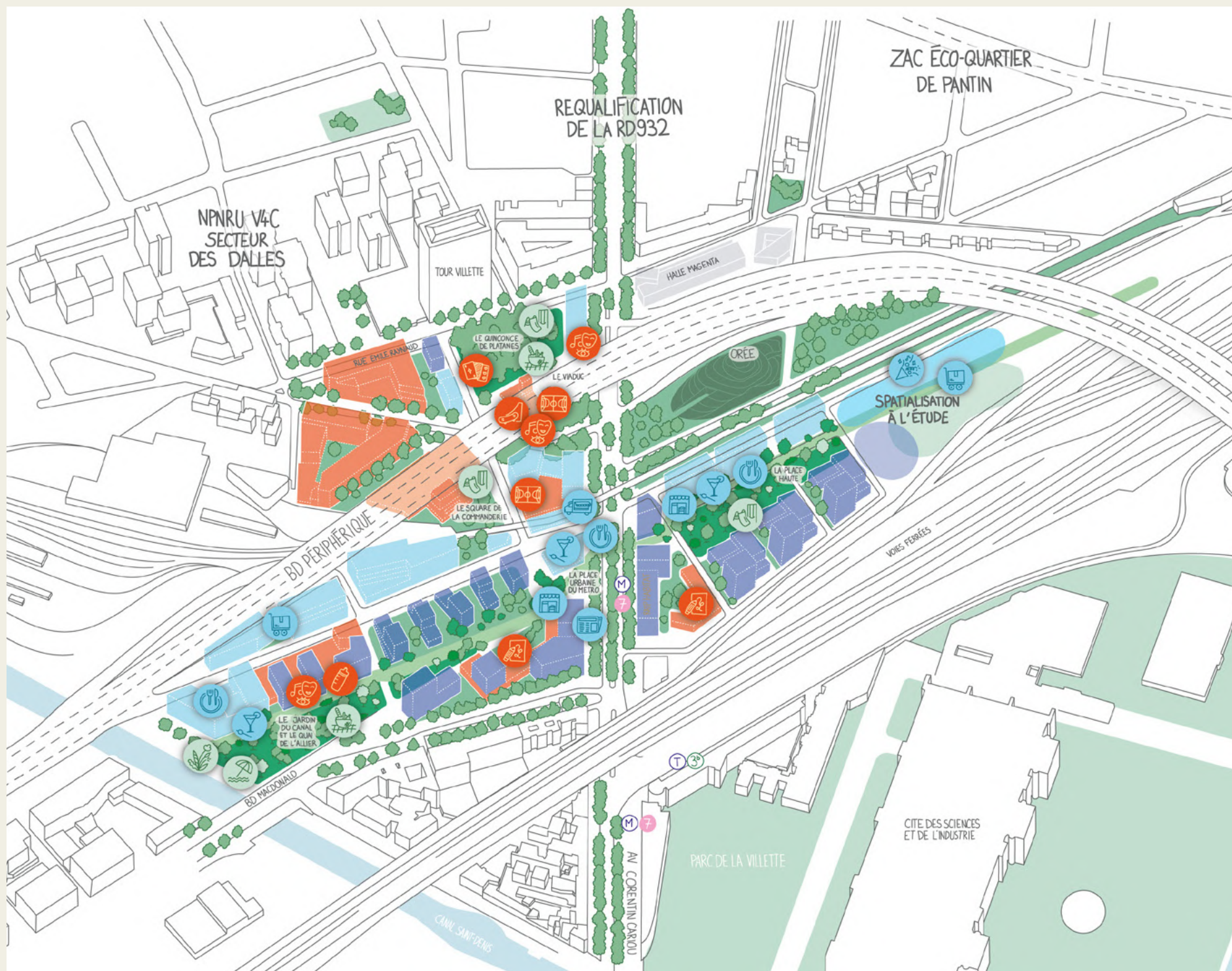


# Dessiner la ville

Dans le cadre de plusieurs démarches de concertation urbaine, avec Ville Ouverte nous avons proposé de réaliser une carte illustrée plutôt qu'un plan trop figé pour exprimer des idées, servir de support de réflexion, ouvrir l'imaginaire, montrer le travail en cours...

- Réalisation de ces cartes synthétiques à partir de vues aériennes et de plusieurs sources de données.

Clients : Mairie de Paris chez Ville Ouverte



# L'Hydro se souvient...

Dans le cadre du projet de réaménagement du site et des Journées européennes du patrimoine, la Mairie de Sainte-Adresse (76) et Nexity ont invité habitants et curieux à (re)découvrir l'ancien bâtiment emblématique de l'Ecole Nationale de la Marine Marchande.

- Co-rédaction, conception, scénographie, suivi de fabrication et pose des 15 panneaux de l'exposition collaborative d'archives et de souvenirs de l'ENSM réalisée pour l'événement.

Client : Nexity chez Ville Ouverte



Je ne suis jamais rentré dedans, pourtant je suis passé devant si souvent ! Je garde le souvenir de la réputation des élèves de l'Hydro qui était fameuse sur le plan des fêtes et dans les troquets.

Jean - Volsin - Sainte-Adresse

Le foyer ou même la co des lieux où se déroula nombreux événement des pilotes, l'élection du ou même la dernière n en juin 2015.

Delphine Jassou - Ancienne élève : 2008-2011 et 2014 - Le Havre

En tant que CRS je rentrais dans l'école surtout pour régler les problèmes Y'avait une sacrée ambiance, parfois ça dérapait

Jean-François Benvois - Ancien CRS (caserne 52) et volsin Sainte-Adresse

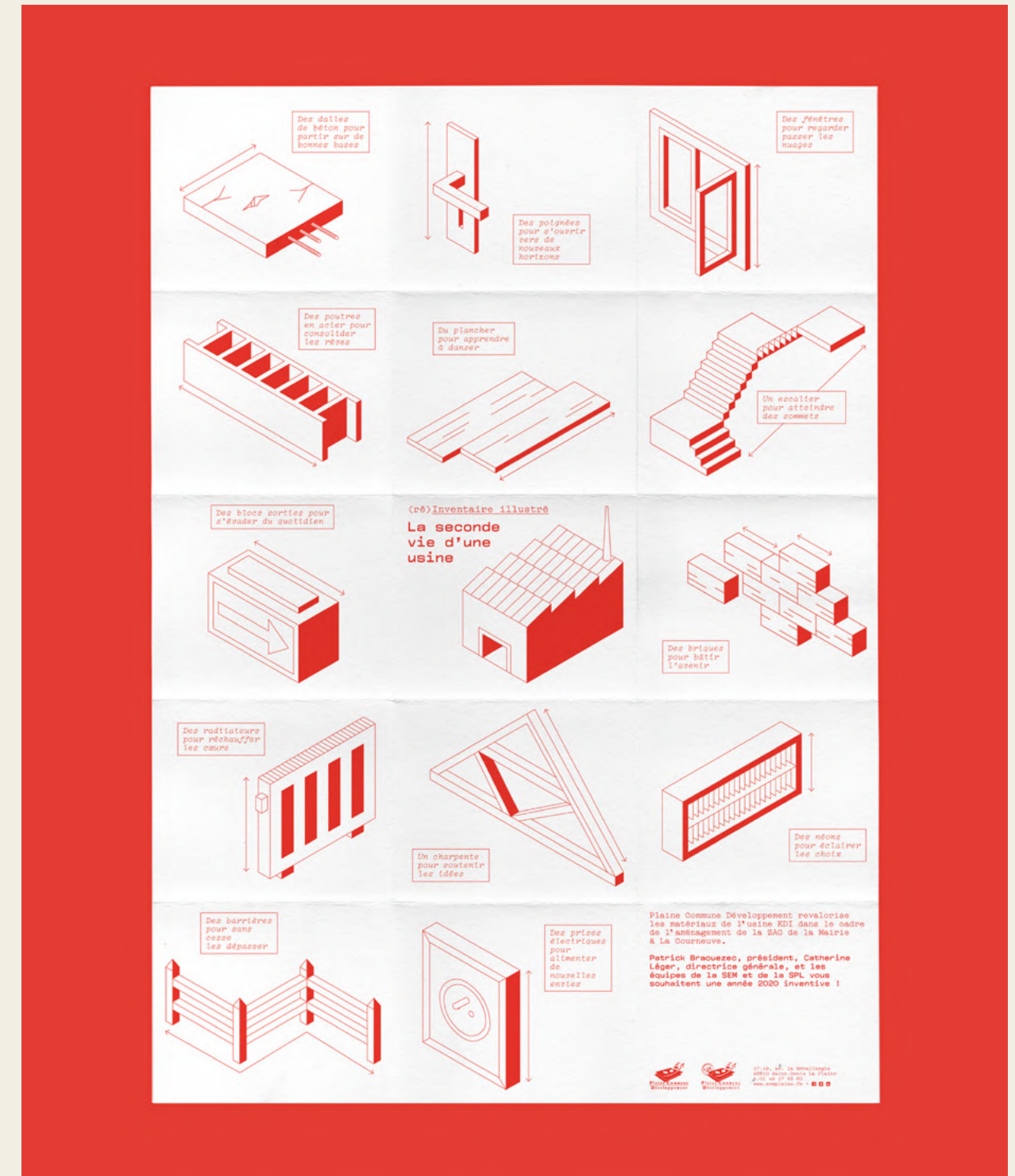
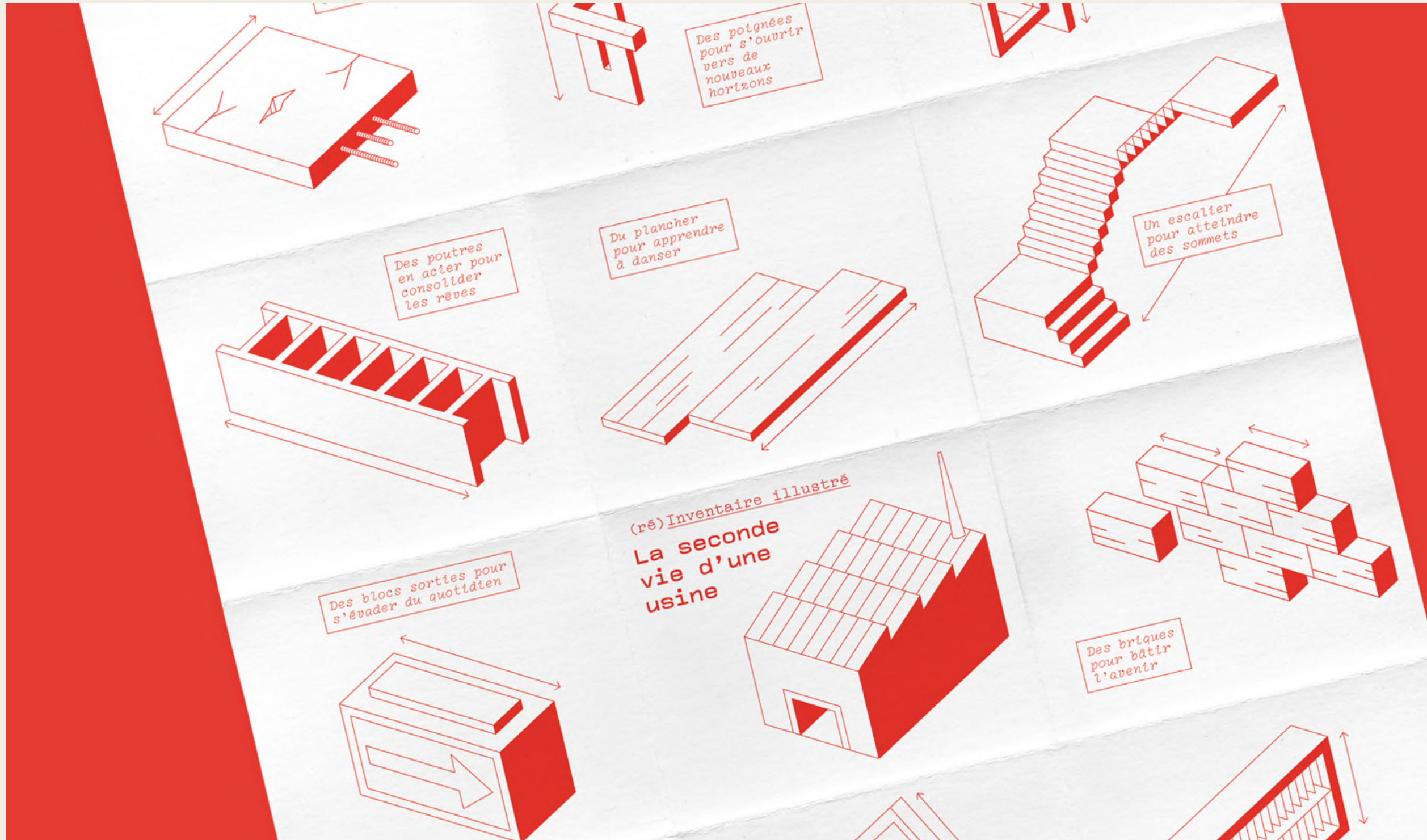
Je donnais des chewing-gum à ceux d'

# La seconde vie d'une usine

Conception et rédaction de la carte de vœux 2020 de Plaine Commune Développement, opérateur global de l'aménagement et de la construction sur le territoire de Plaine Commune (93).

- Typographies : Compagnon (VTF)
- Impression : Offset 1 Pantone en IDF, par Grafik plus

Client : Plaine Commune Développement chez Urban Rhapsody



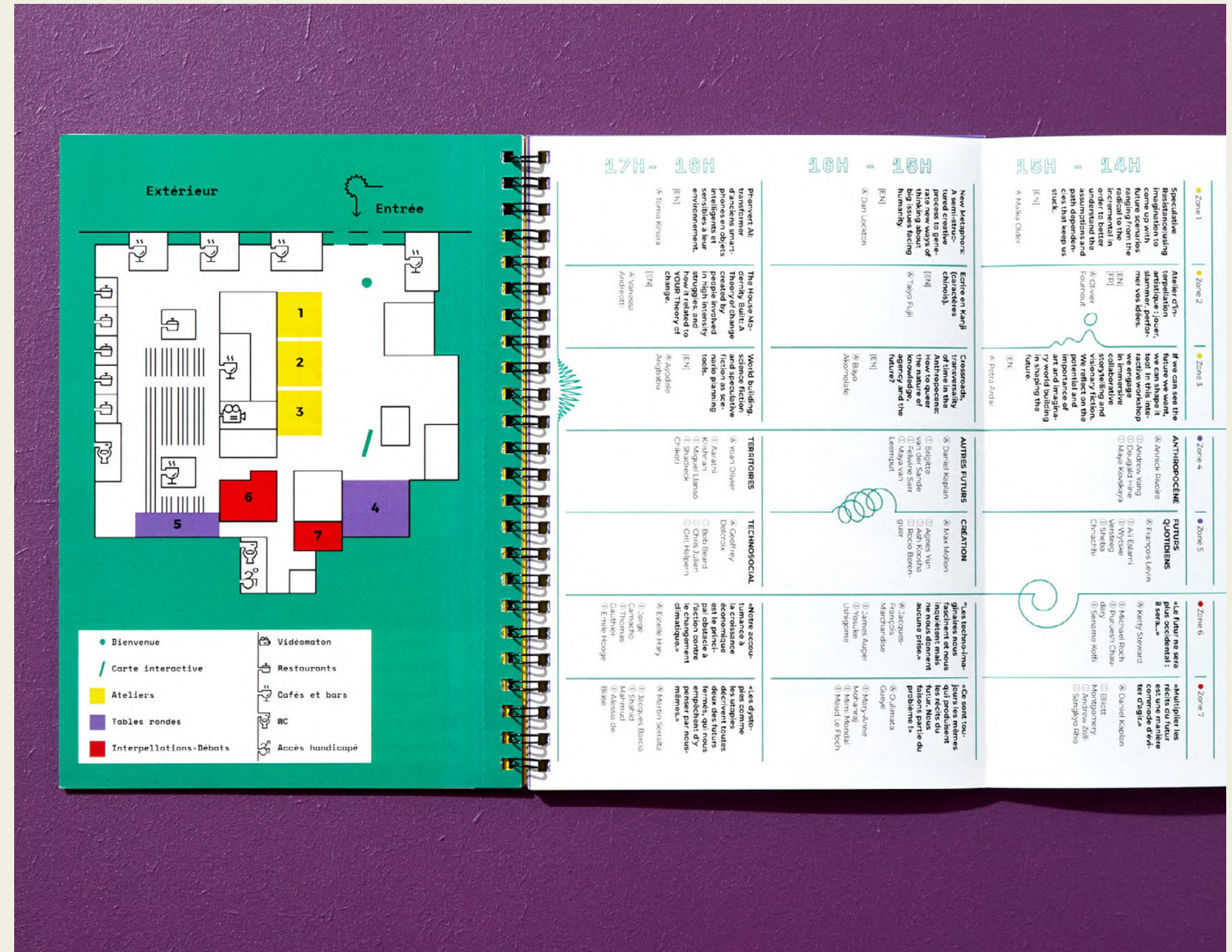
# Université de la Pluralité

## Détails du projet

En décembre 2018, l'Université de la Pluralité (U+) organisait son évènement fondateur, piloté par la FING. Pendant deux jours, entre le Ground Control et les Halles Civiques, une cinquantaine de personnalités du monde entier ont réfléchi ensemble au futur de l'organisation : écrivain-es de science-fiction, designer-es spéculatif-ves, artistes, prospectivistes, philosophes, innovateur-rices sociaux-les...

- Conception et réalisation de l'identité de l'évènement, du flyer, de la signalétique, des bannières web et du guidebook remis aux participants
- Typographies : Space Mono et Montserrat

Travail réalisé en collaboration avec Jules Romier  
 Client : la FING (Fondation Internet Nouvelle Génération)



# Façonner le territoire

## Détails du projet

En 2017, Plaine Commune Développement a souhaité la refonte complète de la maquette de son rapport d'activité annuel. Cette nouvelle version revient à la matière, aux éléments bruts qui composent la ville et façonnent le territoire.

- Conception, mise en page et suivi de fabrication de l'ouvrage de 45 pages. Éditions 2017, 2018 et 2019
- Typographie : Faune (Alice Savoie, CNAP)
- Impression : Offset quadri + 1 Pantone et sérigraphie en IDF, par Grafik plus

Client : Plaine Commune Développement chez Urban Rhapsody

