

Marion Millier /
Design Graphique - Illustration
Toulouse

milliermarion@gmail.com
06.81.95.92.51

 milliermarion.com

Jack et l'Écran Magique

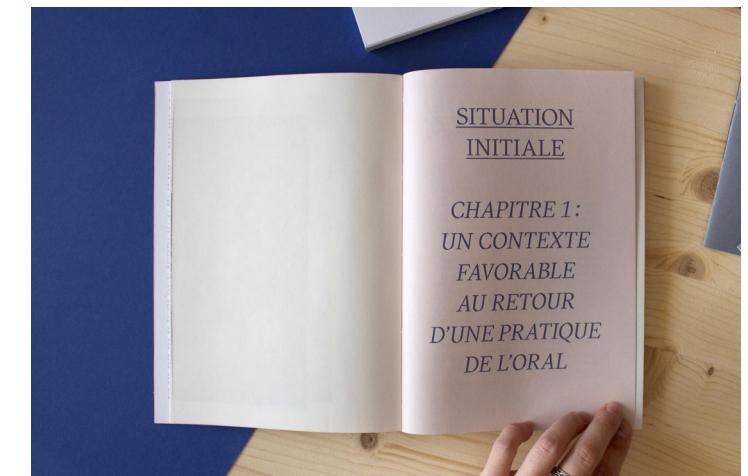
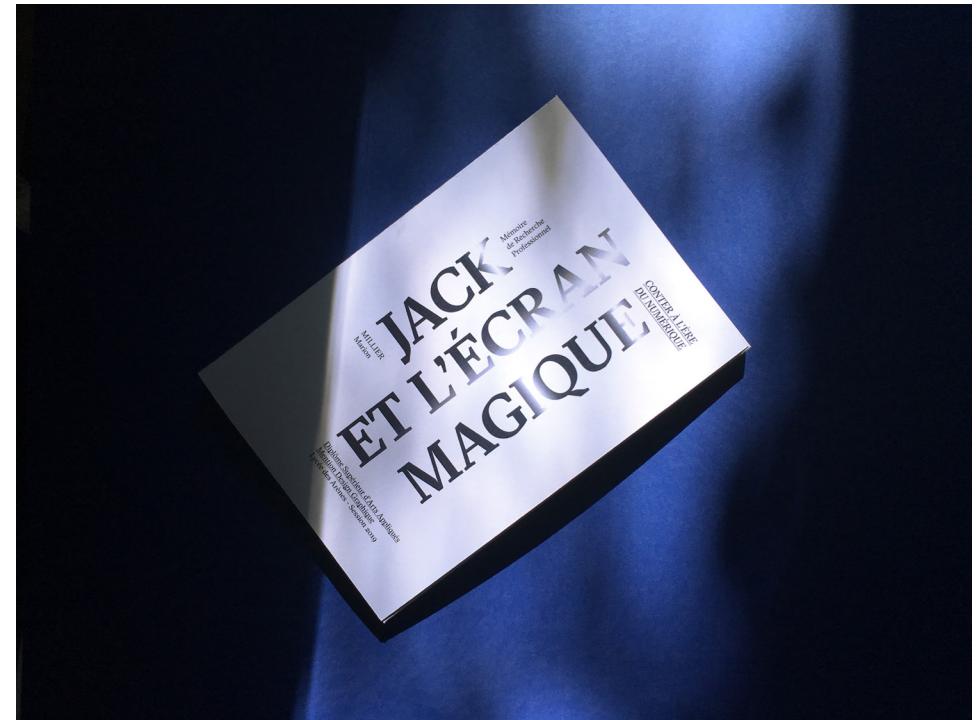
Ce mémoire de recherche, réalisé dans le cadre de mon DSAA, propose une réflexion critique sur les usages numériques infantiles et leurs conséquences sur le développement des individus.

- Comment et pourquoi réhabiliter la fonction narrative du langage oral à l'ère du numérique ?*
- Comment le designer peut aider à la réhabiliter et à déclencher une prise de parole orale et narrative ?*

Cette édition est la retranscription de ma recherche autour de cette problématique. Pour tenter d'y répondre je propose de valoriser la narration orale et plus particulièrement la pratique du conte pour re-créer du lien social et de la communication directe à l'ère des réseaux sociaux et autres technologies numériques.

Édition de 156 pages au format 155x225mm,
imprimée et reliée en 8 exemplaires,
avril 2019.

Mémoire de recherche / Design éditorial





La Boite à Conter

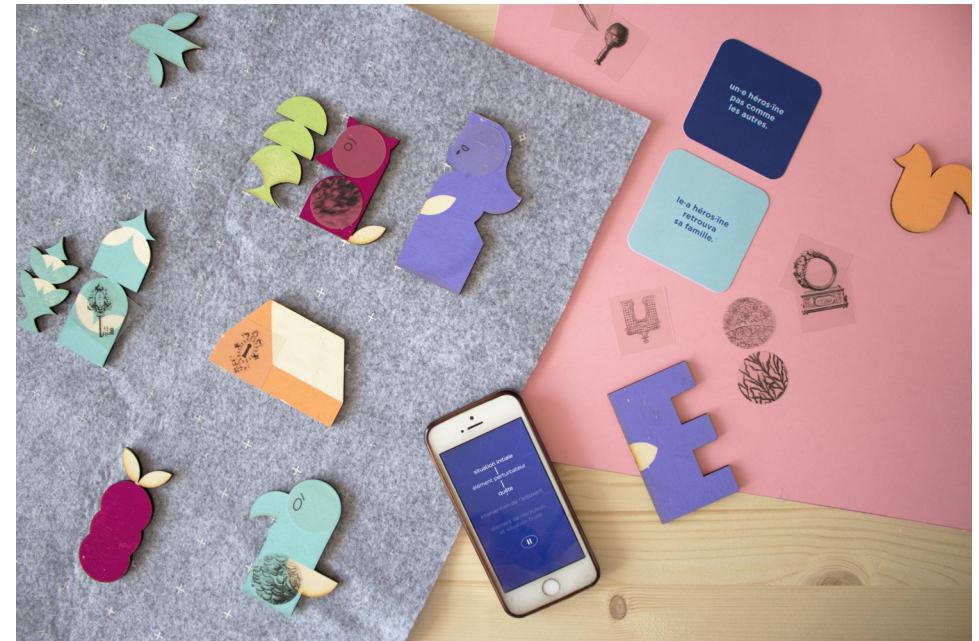
Ce projet est le prolongement de l'étude menée dans mon mémoire de recherche *Jack et l'Écran Magique ou Conter à l'ère du numérique*.

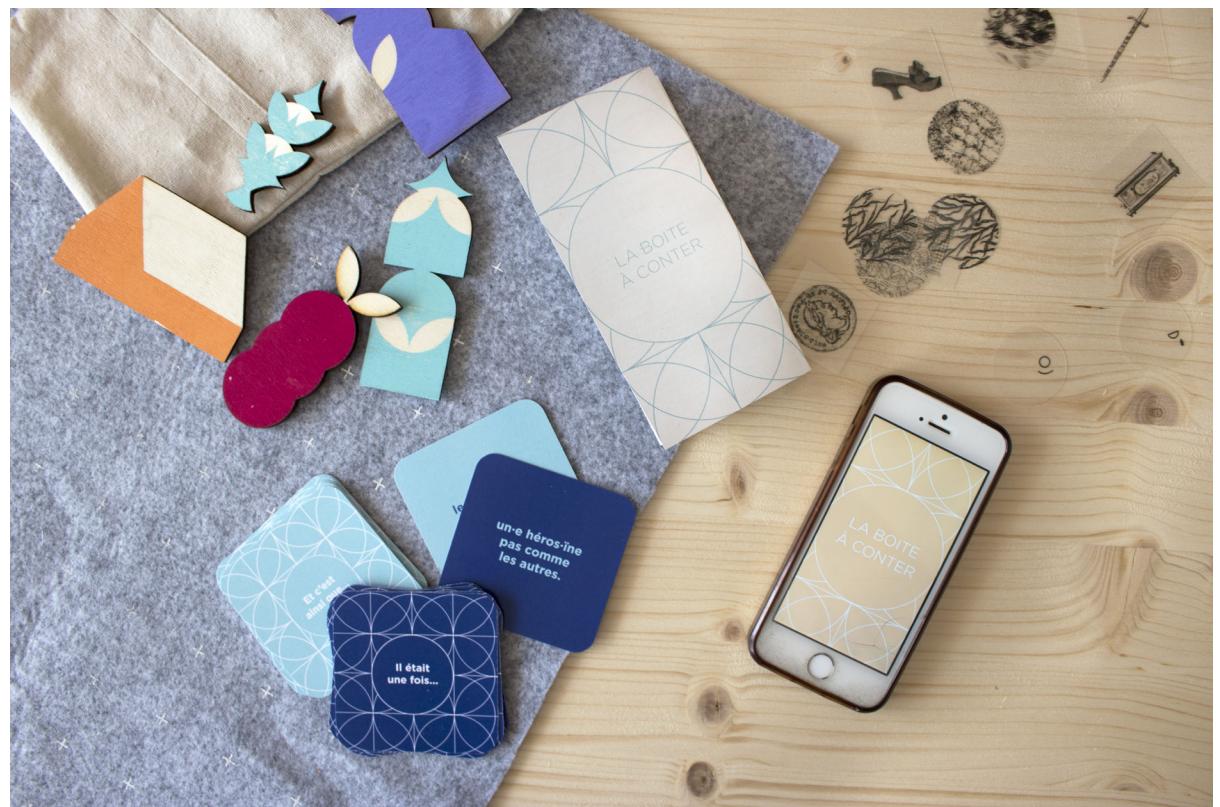
La Boite à Conter est un jeu de storytelling collaboratif. Cet outil de médiation permet de déclencher des prises de parole narratives au sein de groupes afin de favoriser les échanges entre les individus. Ce projet se compose d'un kit de formes et de textures, que les narrateurs vont pouvoir associer au fil de leur récit, ainsi que d'une application qui sert d'accompagnement sonore aux narrateurs.

L'objectif est donc de proposer un cadre rassurant pour aider des narrateurs novices à élaborer une histoire dans le but d'encourager les échanges oraux entre les individus.

Tous les éléments graphiques de ce jeu s'articulent autour d'une grille, commune à chaque support.

Identité visuelle





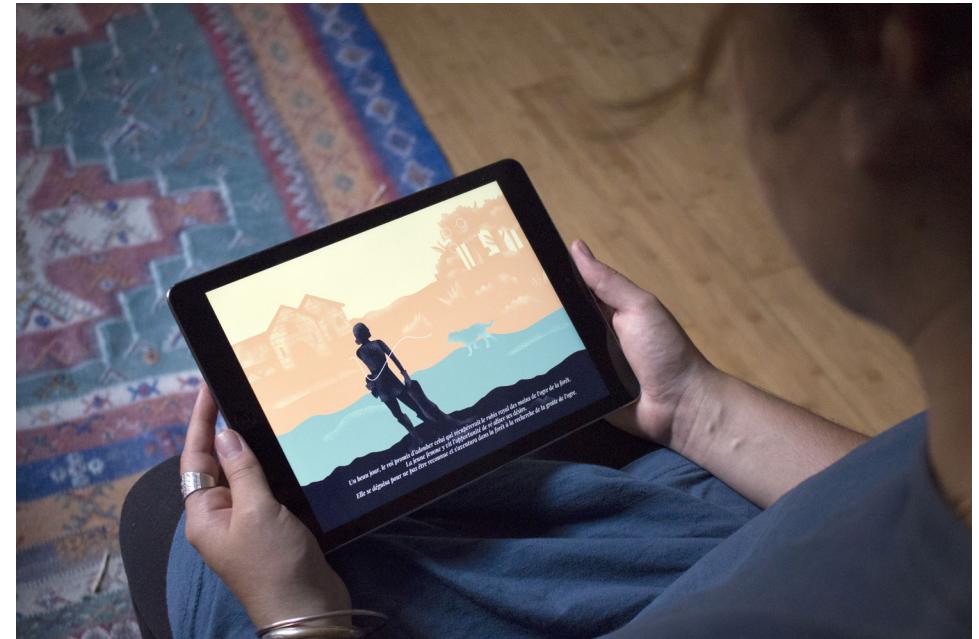
Tales

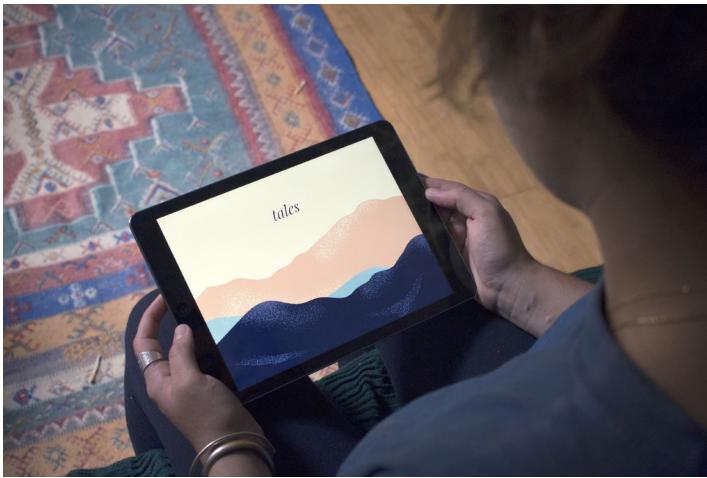
Ce projet est le prolongement de l'étude menée dans mon mémoire de recherche *Jack et l'Écran Magique ou Conter à l'ère du numérique*.

Tales est une application pour tablette qui encourage les utilisateurs à conter des histoires à l'oral. Cette application utilise une technologie de reconnaissance vocale qui interprète le son de la voix pour produire des animations au sein des différentes scènes qui composent l'histoire. Chaque performance orale produit donc des animations uniques selon le ton, l'accent ou le volume de la voix.

Chacune des histoires proposées sur l'application présente un enchainement de séquences qui défilent lentement entre le début et la fin de l'histoire suivant le schéma narratif.

Identité visuelle / Illustration





La Nuit de la Fiction Sonore et Radiophonique

Ce projet est le prolongement de l'étude menée dans mon mémoire de recherche *Jack et l'Écran Magique ou Conter à l'ère du numérique*.

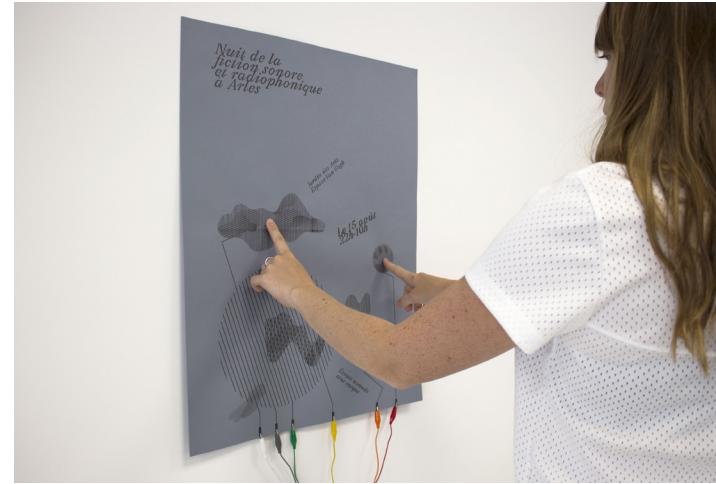
La Nuit de la Fiction Sonore et Radiophonique est une évènement qui se déroule à Arles et qui met à l'honneur la fiction radio, les podcasts et la narration sonore. L'objectif de cette manifestation est de sensibiliser le public à la culture de la narration sonore et de développer la capacité d'écoute des participants.

Pour communiquer cette évènement, une affiche reliée à un dispositif numérique proposerait une expérience interactive. Grâce à une impression en sérigraphie avec une encre conductrice le support papier devient un outil interactif qui se passe de l'utilisation d'un écran. En touchant certaines parties du visuel on peut entendre des extraits de fictions sonores présentées lors de l'évènement. Le support visuel propose un paysage de trames qui permet à l'auditeur de balader son regard pendant son écoute.

Format : 500x650mm.

Identité visuelle





Les Arts Solidaires

Projet réalisé pour le festival toulousain *Les Arts Solidaires*. Ce festival étudiant propose des évènements musicaux et culturels au sein de la ville rose. Cet évènement s'articule tous les ans autour d'une thématique sensibilisant à des problèmes de société.

Conception des différents supports de communication de l'édition 2017 : affiches, dépliants, flyers, sous-bocks, stickers, tote-bags, visuels réseaux sociaux...

Identité visuelle





lesairsolidaires.org

L'ASSOCIATION PRESSE BLOG CONTACT

MARDI 21 MARS
INAUGURATION

VENDREDI 24 MARS
MC CIRCULAIRE
MY BAD SISTER
KRAV BOCA
DJ MAMELLE BENT

MERCRIDI 22 MARS
CONSTRUIRE TON QUOTIDIEN

MERCRIDI 29 MARS
"SOU(V)RIRE AU MONDE"

LUNDI 27 MARS
CINÉ-DÉBAT

JEUDI 30 MARS
PALMS TRAX
LAOLU
KHALK



Les Contes du Graal 2.0

La Queste del Saint Graal est l'un des plus anciens romans français en prose du Moyen-Âge et l'un des plus célèbres. Il n'existe cependant pas qu'une seule légende sur le Graal, mais plusieurs. Si Chrétien de Troyes est considéré comme le fondateur de la littérature arthurienne de nombreuses autres versions ont été écrites. Le projet présenté propose une mise en page d'une version de *La Queste del Saint Graal* la plus fidèle possible par rapport au manuscrit original datant de 1225/1230. Mais le rôle de l'édition sera également de faire apparaître l'évolution du manuscrit dans une version plus moderne, plus courante afin de révéler les modifications que l'écriture et l'objets même du livre peuvent subir au fil du temps. L'objet éditorial relève donc d'une construction, à l'image du roman.

Format : 178x240mm.

Édition de 326 pages et carnet de note de 40 pages imprimés en un exemplaire chacun.

Design éditorial





L'Éveil des Jardins

Conception d'une identité visuelle pour une exposition fictive et itinérante dans quatre muséums de France sur le thème des relations homme/plante. L'objectif étant de sortir des codes de représentation des végétaux (ex. planche botanique) ces derniers seront évoquer par leur comportement et non plus par leur stricte forme. Un kit de formes permet de décliner l'identité et s'adapte à chaque ville d'accueil.

Réalisation d'une série d'affiches, des billets d'entrée de l'exposition, de stickers et du catalogue de l'exposition fictive.

Identité visuelle





La Fanzinotèque / Micromu

Collection d'éditions retracant mes deux expériences de stages réalisés lors de ma première année de Diplôme Supérieur d'Arts Appliqués.

Impression laser et sérigraphie.

Rapport de stage à La Fanzinothèque : 135x210mm, 40 pages
Rapport de stage chez Micromu : 160x220mm, 44 pages.

Rapport de stage / Design éditorial



