

portfolio

bx&∞  ure

2026

Florian Do Olival et François Favé se sont rencontrés lors de leur Master Communication Visuelle à l’École Nationale Supérieure d’Art de Design de Nancy. Ensemble, ils évoluent dans le secteur culturel, leur approche créative étant axée sur le fait de proposer des outils et des formes modulables et adaptatives, qui répondent aux enjeux des établissements artistiques d’aujourd’hui.

Ils ont notamment collaboré avec le Centre Culturel André Malraux — Scène Nationale de Vandœuvre, l’ENSAD Nancy et les artistes Gwenola Wagon et Stéphane Degoutin.

Florian Do Olival a d’abord été diplômé d’un DN MADe à l’École Duperré avant d’obtenir un DNA à l’École Supérieure d’Art et de Communication de Cambrai. Son travail porte sur les questions de typographie et des formes d’écriture expérimentale.

François Favé a fait un DN MADe à l’École Auguste Renoir, et est passé par l’université Paris 8. Sa pratique se nourrit autant du design graphique que de l’art contemporain, il passe notamment par le dessin pour proposer de nouvelles méthodes d’enquête artistique.

EXPOSITIONS
— INTL’s International Poster
Competition 2025, Glasgow, UK
— 29th International Poster
Biennale, Warsaw, PL

Le Chat, le Chardon et la Caslon

Identité visuelle des portes ouvertes 2025 de l’ENSAD Nancy. Un fleuron typographique représentant un chardon est à l’origine de l’identité. Il est issu du revival de la police de caractère Caslon par Carol Twombly (1990). La déformation de cet ornement nous a permis de créer un écosystème graphique fragmenté. Ce signe devient la plus petite unité du système décliné sur toute l’identité.

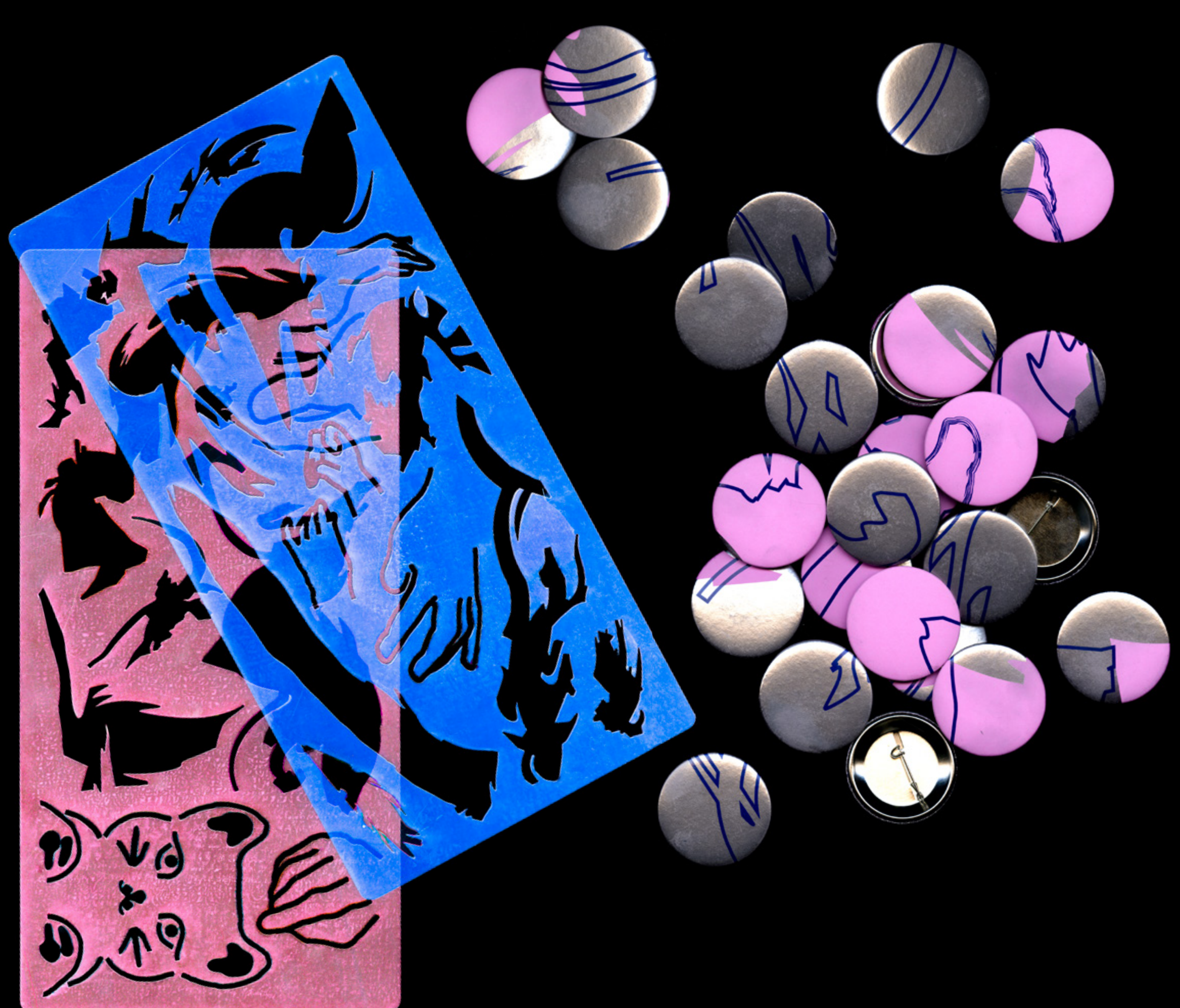
DATE	FORMAT	IMPRESSION
— nov. 2024 – janv. 2025	— affiches 120 × 180 cm	— sérigraphie
	— affiches 29,7 × 42 cm	à Lézard Graphique
	— [vidéo 1080 × 1080 px, 20 s]	— numérique
	— [vidéo 1080 × 1920 px, 12 s]	— découpe laser
	— kakémonos	
	— visuels médias sociaux	
	— badges	
	— normographes	







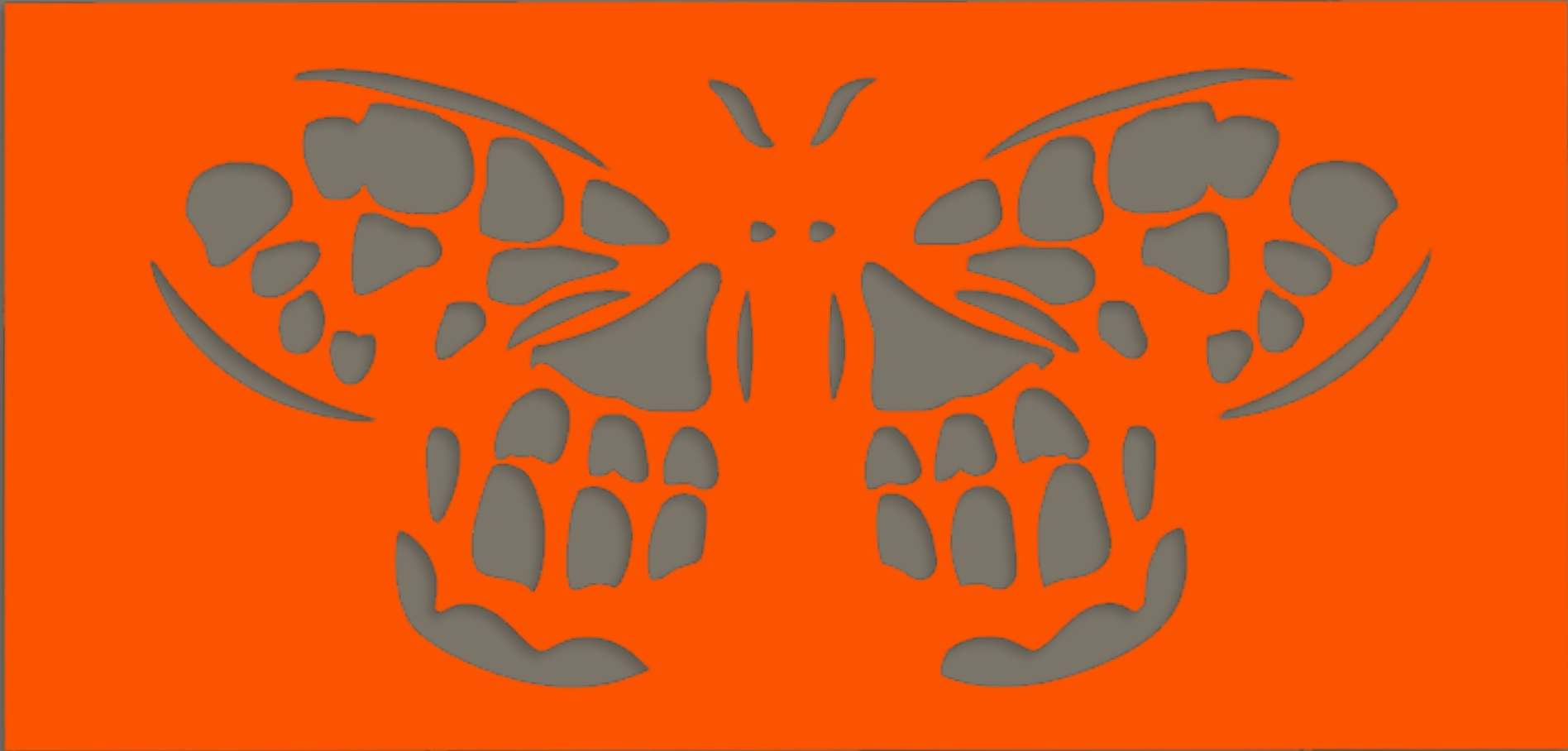




Signalétique du Centre Culturel André Malraux — Scène nationale de Vandœuvre

Dans le cadre d’une résidence effectuée au CCAM, scène nationale de Vandœuvre, une nouvelle signalétique a été conçue pour le lieu. Ce projet graphique situé s’est appuyé sur le choix d’en faire la pose avec des pochoirs, dans l’objectif de faire entrer une composante vernaculaire au sein même d’un centre culturel, qui se veut ouvert sur la ville de Vandœuvre-lès-Nancy.

DATE	FORMAT	IMPRESSION
— sept. 2025	— affiche 29,7 × 42 cm	— découpe de formes
	— pochoirs en vinyle adhésif	— découpe laser
	— normographes	









Restitution
de résidence



25.09 — 14h



Une nouvelle signalétique pour le CCAM,
scène nationale de Vandœuvre



Ciné Club de l’ENSAD Nancy

L’identité visuelle du Ciné Club s’inspire des chrono-photographies d’Eadweard Muybridge, dont nous reprenons le découpage des mouvements. Ce principe séquentiel se prolonge dans des versions animées des visuels.

DATE	FORMAT	IMPRESSION
— sept. 2024 – juin. 2025	— affiches 70 × 100 cm	— numérique
	— [vidéo 1350 × 1080 px, 20 s]	
	— [vidéo 1080 × 1920 px, 12 s]	
	— visuels médias sociaux	

Cinéaste
mascope
graphe
phile
phage
matique
tisme
Club





We like you, come visit!

Pour présenter l’option communication de l’ENSAD Nancy, j’ai été invité par Catherine Guiral à concevoir une affiche destinée à être envoyée à d’autres écoles d’art. Celle-ci reprend les cadres des autochromes de Julien Gérardin, conservés dans les archives de l’ENSAD Nancy, ici appliqués à des photographies actuelles de l’école. Au recto de l’affiche apparaissent des dessins, comme des signes ponctuant le texte de présentation.

DATE	FORMAT	IMPRESSION
— 2024	— affiche 40 × 60 cm, avec les photographies de Dinah Datti	— numérique





JFRI
In the Master's Major in Visual Communication, students expand their design expertise to include conceptual, critical and methodological skills, in order to reorient their design practice, take leading roles in the creative industry, or take the first steps towards an academic career path (e.g. in teaching). During their studies, students adopt an exploratory, future-oriented approach and strive to develop new insights, methods and/or aesthetics.

Course structure.
Development of the thesis
The first module area provides the foundation for the final project (Master's thesis) in the second year. In these modules, students develop an independent, research-based design stance, work on and materialise an individual final project (thesis), and explore different types of writing and mediation. The modules include Enquiry and Exploration 1-2, Thesis Development 1-2, Thesis Mentoring 1-2, Writing and Reflection, and Excursion 1-2.

Practical work.
The second module area provides the designly foundation of the course and enables the project-based exploration of current topics as well as design strategies and approaches in the field of visual communication. The specific compulsory modules include Design Process 1-3 and Studio 1-4, design sectors or knowledge fields.

Final project.
The final module area consists of a Master's thesis, along with the compulsory modules «Thesis Theory» and «Thesis Practice».



BA
Course commencement
Autumn semester
Application deadline
19 February 2024
Standard period of study
4 semesters
Coursework Major / MA
90 / 120 Credits
Main teaching language
English / French

MA
Course commencement
Autumn semester
Application deadline
19 February 2024
Standard period of study
4 semesters
Coursework Major / MA
90 / 120 Credits
Main teaching language
English / French

Contact
École nationale supérieure d'art et de design de Nancy, 1 place Cartier Bresson, 54000 Nancy, +33 (0) 3 83 41 61 61, pleasocommunicate@ledepartement.fr / www.ensad.fr / www.ensad.fr

JFRI
In the Master's Major in Visual Communication, students expand their design expertise to include conceptual, critical and methodological skills, in order to reorient their design practice, take leading roles in the creative industry, or take the first steps towards an

Course structure.
Development of the thesis
The first module area provides the foundation for the final project (Master's thesis) in the second year. In these modules, students develop an independent, research-based design stance, work on and materialise an individual final project (thesis), and explore different types of writing and mediation. The modules include Enquiry and Exploration 1-2, Thesis Development 1-2, Thesis Mentoring 1-2, Writing and Reflection, and Excursion 1-2.

Practical work.
The second module area provides the designly foundation of the course and enables the project-based exploration of current topics as well as design strategies and approaches in the field of visual communication. The specific compulsory modules include Design Process 1-3 and Studio 1-4, design sectors or knowledge fields.

Final project.
The final module area consists of a Master's thesis, along with the compulsory modules «Thesis Theory» and «Thesis Practice».

COMMUNICATION
VILLE
ENSAO
1 PLACE
CARTIER-BRESSON
NANCY
LORRAINE
GRAND-EST
FRANCE
EUROPE
MUNDE
TERRE
SYSTEME
SOLAIRE
PELLUCHE LOCALE
BULLE LOCALE
BRAIN
D'ORION
VIDE
LACTÉE

We like you, come visit!

Soyez le bienvenueux!



Une année à Cambrai

Propositions de différentes affiches et séries d’affiches pour les évènements de l’École Supérieure d’Art et de Communication de Cambrai durant l’année 2022–2023.

DATE	FORMAT	IMPRESSION
— oct. 2022 – mars 2023	— affiches 40 × 60 cm	— numérique



JOURNÉES
PORTES OUVERTES



ESAC

ÉCOLE SUPÉRIEURE
D'ART ET DE
COMMUNICATION

130 ALLÉE SAINT-ROCH
59400 CAMBRAI

<

In Memoriam

vendredi 03
mars 2023

11 H 00

Au Phénix
lephénix Scène nationale
de Valenciennes

Dans le cadre
du Cabaret de Curiosités
«Les Temps modestes».

Exposition-performée
de l'Atelier Recherche Création «Phénix»
de l'École supérieure d'art
et de communication 
de Cambrai



Fruit d'une collaboration
entre le spectacle
Le Cheval de la Vie et les
étudiants de 3^e année
de l'École Supérieure d'Art
et de Communication
de Cambrai, cette
exposition-performée
donne à voir, de manière
vivante et grinçante,
nos comportements
face aux rituels, aux
sons du quotidien, face
au consumérisme, aux
souvenirs et même face
à la mort.

Caisse
de résonance

L'installation émet des sons générés par l'activité humaine («anthropophonie»), souvent considérés comme désagréables, stressants ou perturbants. Ce ressenti est accentué par le volume sonore de l'installation. Cependant, ces sons peuvent s'apparenter à de la musique si l'on omet leur source et si l'on se laisse emporter par notre ouïe.

Outside
the box

Inès Deloraine

Une performeuse improvise des mouvements au rythme des sons émis depuis l'intérieur de la caisse; elle parcourt l'espace par la danse et le révèle. La performeuse s'arrête à un moment précis, elle annonce par son corps le prochain projet. Sa performance sert ainsi de fil conducteur et guide le spectateur tout au long de l'exposition.

Le temps
d'un nuage

Sarah Rollin

Le temps d'un nuage, on s'arrête. On absorbe la lumière mouvante, fragmentée, décomposée au rythme d'une ambiance sonore inspirée de *La Trilogie De la mort* (1988-1993) de la compositrice Eliane Radigue. C'est une démonstration du temps qui s'écoule fait de rouge, de vert et de bleu ; une sorte de luminothérapie contemplative.

Pleasure Pod Nassef Touaf

Pleasure Pod est une publicité pour une machine qui injecte des hormones du plaisir (dopamine et sérotonine), laissant les consommateurs dans un état de relaxation intense tout au long de la simulation. Satire du monde consumériste ou scénario futuriste ? À vous d'en décider...

Quand les souvenirs font surface Elaura Robbe

Les souvenirs, fermés dans des albums, des boîtes, des jeux de carte sont présentés dans une grande caisse en bois. Une performeuse vient activer ces souvenirs en les ouvrant. Le vidéoprojecteur se met en route et les images en mouvement s'en échappent, mettant en lumière ces archives visuelles et sonores.

C'est l'amour... Alice Wion

On ne peut connaître Flore, Jean-Baptiste, ou encore Eugénie que par des photos anciennes et des histoires familiales soigneusement préservées. Pourtant, une intelligence artificielle vient leur redonner étrangement vie. Ce projet questionne notre relation avec l'Histoire et la transmission familiale au travers d'une expérience fictive et artificielle de communication avec les défunts. La bande son est aussi un chant transmis de génération en génération.

On pense à vous

Pensons ensemble à nos morts ! Prenez un moment pour raviver la mémoire d'un être cher décédé et imaginez un objet, un animal, quelque chose qui vous rappelle cet être aimé en transposant vos souvenirs sur la fresque collective.

Racines
sensibles

Voici un jardin, celui de l'enfance. Les câbles reliés aux vidéoprojecteurs sont comme des racines qui s'entremêlent et se nouent. La bande son est un extrait du tout début du texte d'Anne Cauquelin, *L'invention du paysage* (2000). Des jeux d'échelle, de double vision et de superpositions d'images tentent de représenter une perception multiple du souvenir.

Repas de famille Lisa Janaszek

A mangiare!!!! Tous les dimanches, 52 semaines par an, pendant 21 ans, j'ai passé à peu près 1 090 repas en compagnie de ma famille sicilienne. Comment retranscrire les discussions de toutes les personnes présentes qui se racontent de vieux souvenirs? Comment recréer cet espace de convivialité? Au Phénix, ce repas sera-t-il encore un moment de partage?

Tous nos remerciements vont à Marie Thiébault (dramaturge du spectacle *Le cheval de la Vie*) ainsi qu'à l'ensemble de l'équipe du Phénix, en particulier Maud Angineur et Pauline Szczesny pour leur accompagnement dans l'élaboration et la réalisation du projet.

Le Phénix,
Scène nationale de Valenciennes
- Pôle européen de création
Boulevard Hargnignies
59300 Valenciennes
+33 (0)3 27 32 32 32
www.lephenix.fr

École Supérieure d'Art
et de Communication
130, Allée Saint-Roch
59400 Cambrai
+33 (0)3 27 83 81 42
www.esac-cambrai.net

L'École Supérieure d'Art et de Communication de Cambrai (ÉSAC) est un établissement d'enseignement supérieur placé sous tutelle pédagogique du ministère de la Culture. Cet Établissement Public de Coopération Culturelle (EPCC) est soutenu par la Ville de Cambrai, la Région Hauts-de-France et le ministère de la Culture - Drac Hauts-de-France.

Conception graphique : Florian Do Olival (étudiant) et Bruno Souétre (enseignant-graphiste)



ville de Cambrai



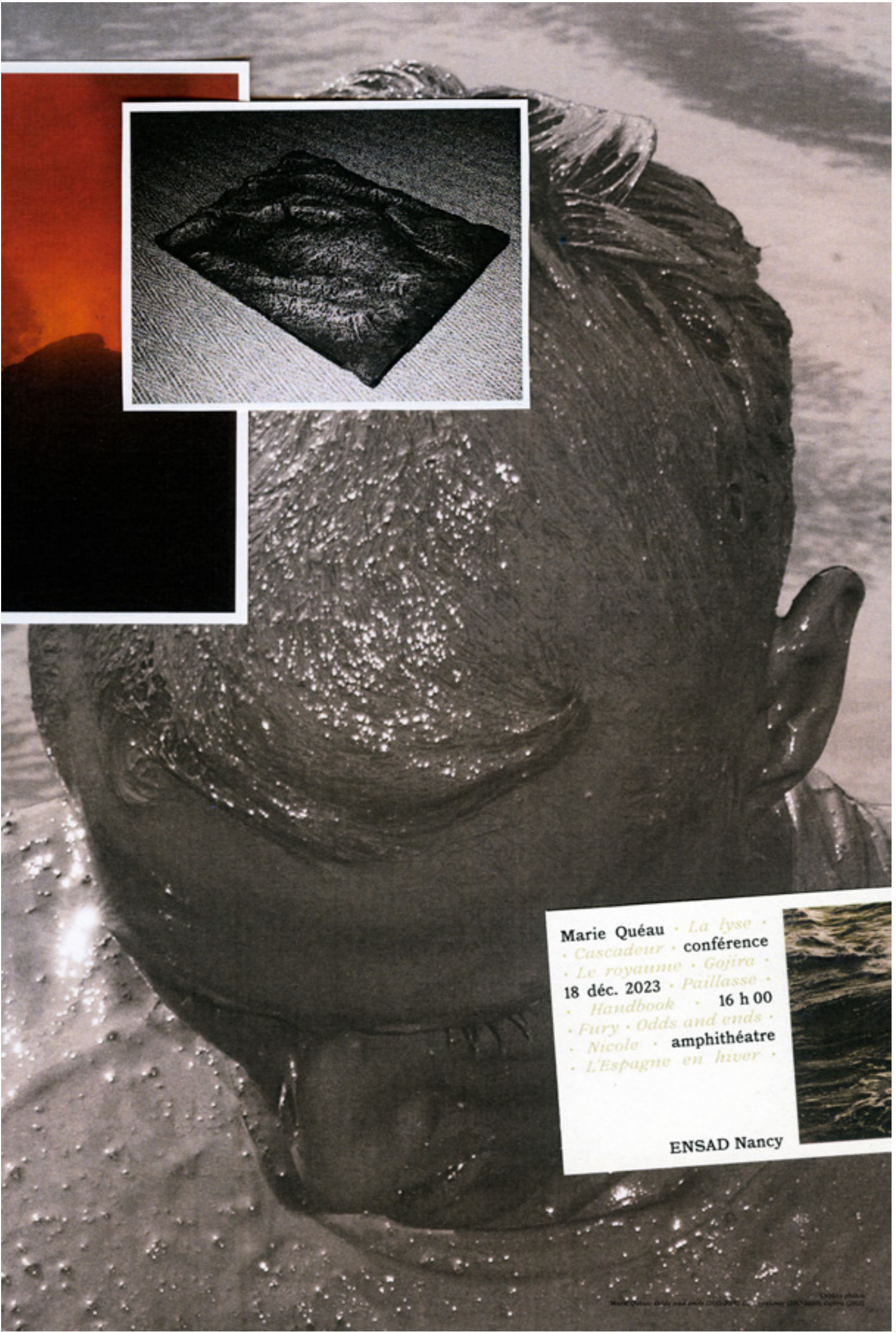
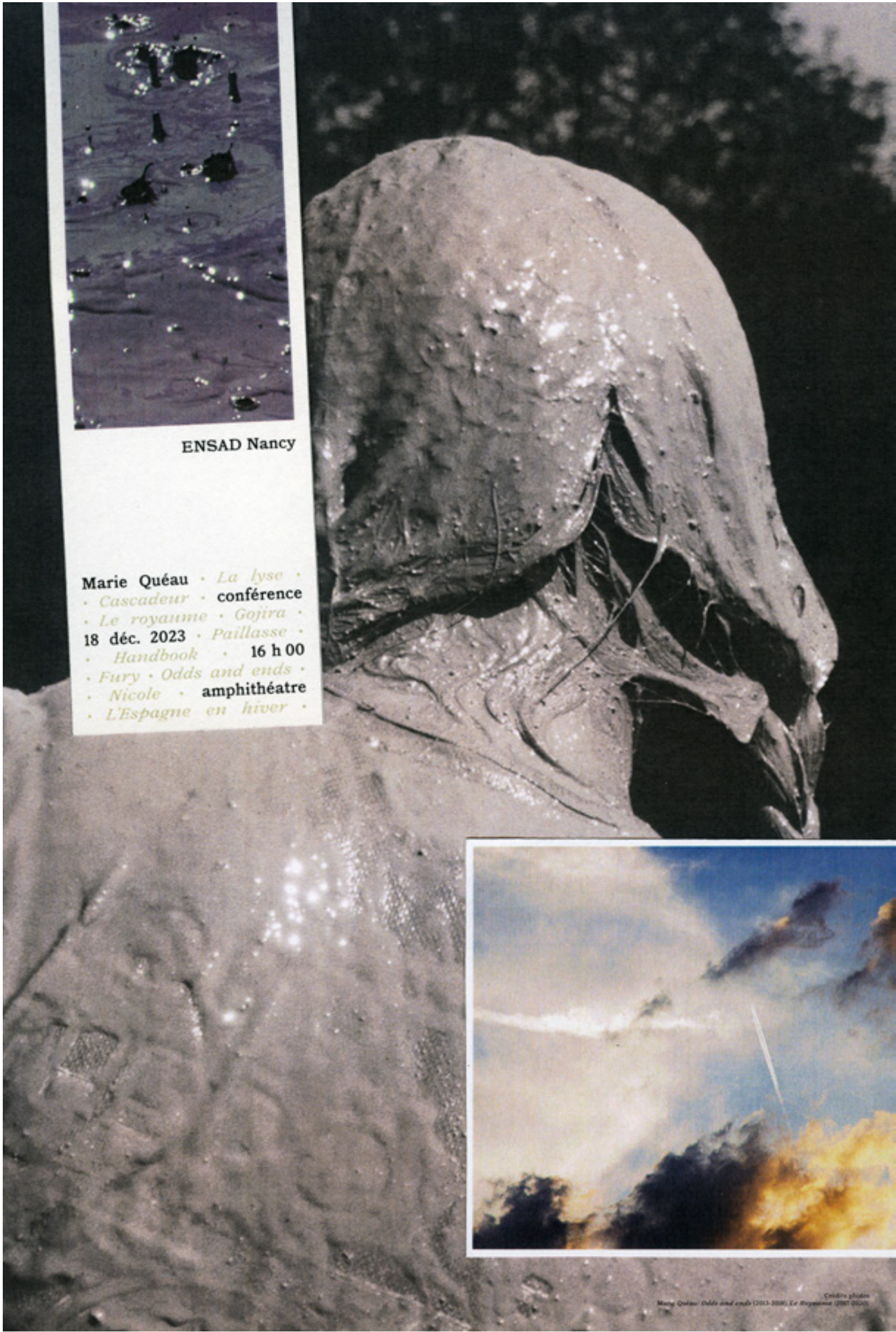


La venue de Marie Quéau

Réalisation d’une série d’affiches pour annoncer la conférence de Marie Quéau à l’École Nationale Supérieure d’Art de Design de Nancy.

DATE	FORMAT	IMPRESSION
— déc. 2023	— affiches 68 × 100 cm	— numérique
	— visuels 1080 × 1080 px	
	— visuels 1080 × 1920 px	

Marie Quéau • *La lyse* •
• *Cascadeur* • **conférence**
• *Le royaume* • *Gojira* •
18 déc. 2023 • *Paillasse* •
• *Handbook* • **16 h 00**
• *Fury* • *Odds and ends* •
• *Nicole* • **amphithéâtre**
• *L’Espagne en hiver* •



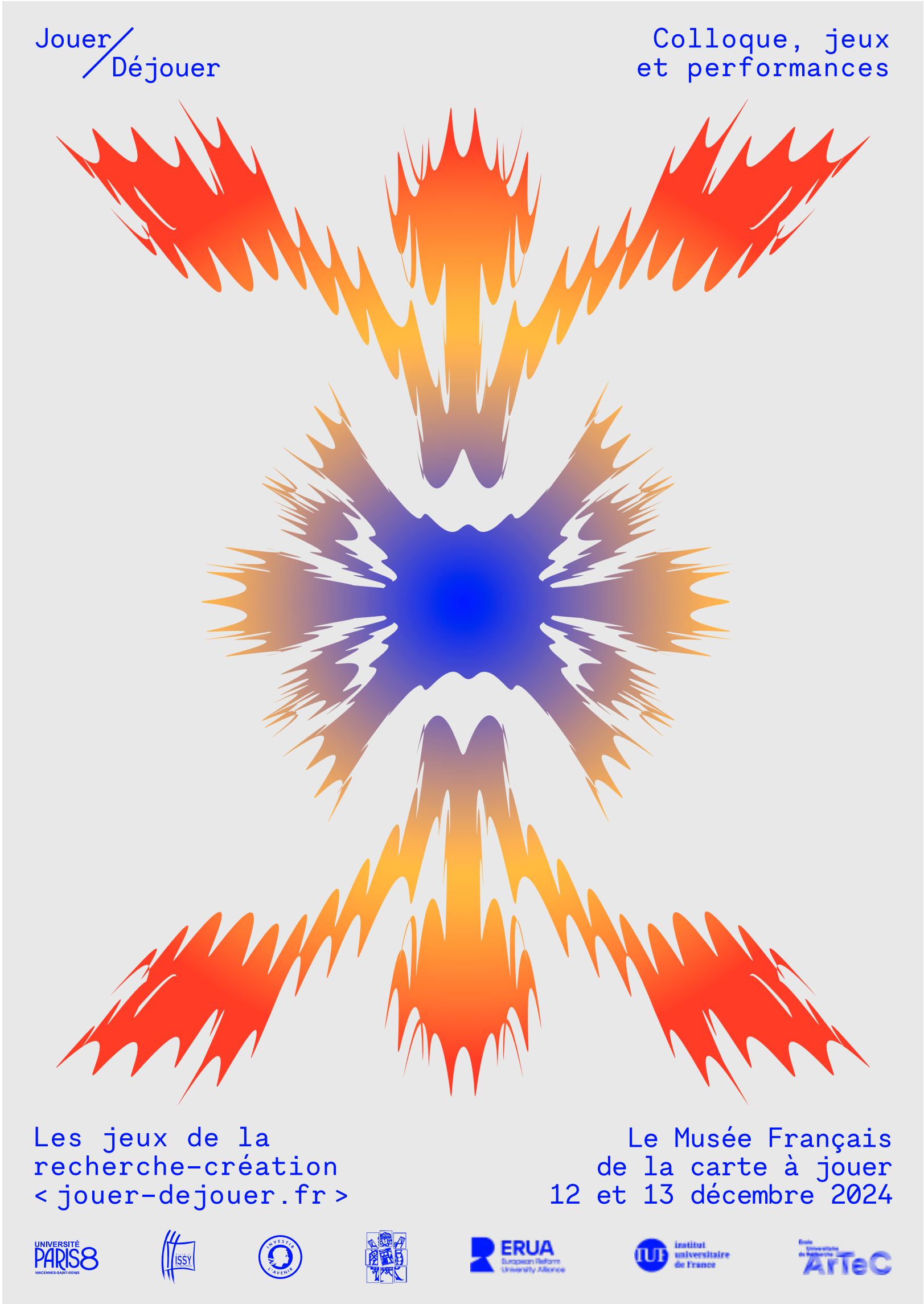


Jouer/Déjouer — Musée de la Carte à Jouer

Communication du colloque Jouer/déjouer, un évènement initié par les artistes Gwenola Wagon et Stéphane Degoutin. Celui-ci ayant pour thème la jouabilité de la recherche création et se déroulant au Musée de la carte à jouer à Issy-les-Moulineaux, l’iconographie ayant trait à celle-ci a été réinterprétée pour faire un motif modulable qui se décline dans toute l’identité.

DATE	FORMAT	IMPRESSION
— déc. 2024	— affiche 29,7 × 42 cm	— numérique
	— visuels médias sociaux	
	— site web	

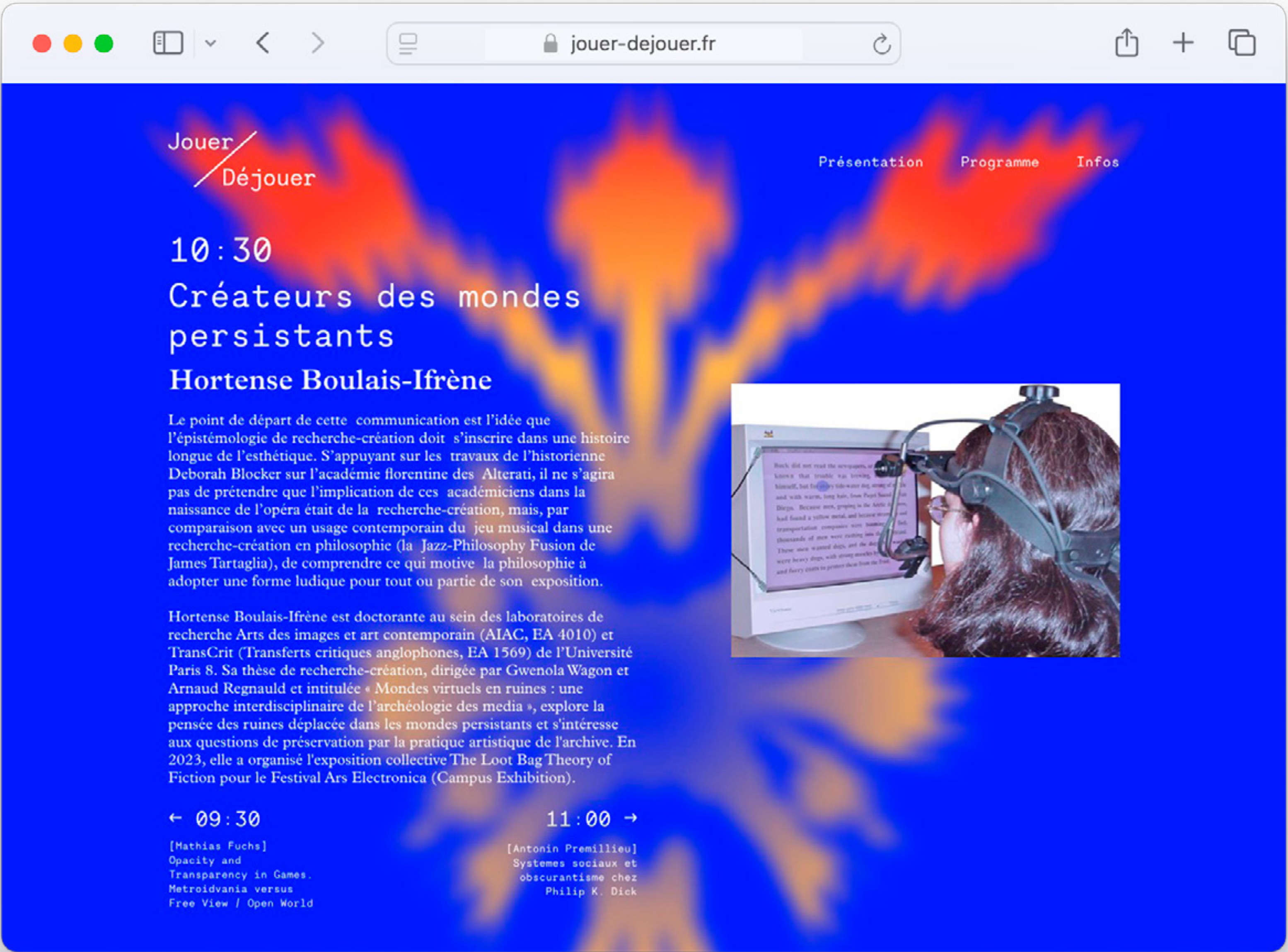
Jouer
/ Déjouer





Avec Nicolas Bailleul, Thomas Ballhausen, Icare Bamba, Vincent Bonnefille, Hortense Boulais, Pierre Cassou-Noguès, Angelica Ceccato, Dominique Dehais, Stéphane Degoutin, Elie During, Natalia Fedorova, Maria Hellström Reimer, Marie Lechner, Lorena Lisembard, Thomas Morisset, Nancy Murzilli, Isaac Pante, Elena Petychinska, Sophie Prinssen, Matthieu Raffard, Arnaud Regnaud, Aniara Rodado, Mathilde Roussel, Tania Ruiz, Stéphanie Solinas, Mathew Staunton, Elena Theodoropoulou et Gwenola Wagon

Organisation :
Icare Bamba, Pierre Cassou-Noguès, Angelica Ceccato, Stéphane Degoutin, Arnaud Regnaud et Gwenola Wagon



ER

Réécriture et détournement du quotidien d’après les articles de L’Est Républicain, journal de presse quotidien régional. Réalisé dans le cadre de l’atelier *Pressing Matters*, temps d’observation du quotidien et des quotidiens entre les étudiant·es de l’ENSAD et de Sciences Po Nancy.

DATE

— janv. – mars 2024

FORMAT ET IMPRESSION

— édition 10 × 23,5 cm,
reliure piqûre à cheval
— numérique

ÉQUIPE

— Clara Boisramé
— Anne-Julie Chirouze
— Yoann Fragonard
— Regitze Pedersen





BON APPÉTIT E. MACRON	p. 02
confiance 9/10	
UN ENFANT AU POUVOIR	p. 04
confiance 3/10	
MASTERCLASS DE VACHES	p. 06
confiance 10/10	
DES NOUVELLES DU ROI CHARLES III	p. 08
confiance 7/10	
UNE COCOTTE PEUT EN CACHER UNE AUTRE	p. 10
confiance 7/10	
THE NEW BLUE GOLD	p. 12
confiance 7/10	
SCANDALE MORTEL	p. 14
confiance 1/10	
CM2 BECOME TECH-SAVVY	p. 16
confiance 5/10	
UN ACTE DE SOLIDARITÉ	p. 18
confiance 9/10	
MAIS À QUOI JOUE ATTAL?	p. 20
confiance 5/10	
UNE NOUVELLE MODE FAIT FUREUR	p. 22
confiance 8/10	
ÉMEUTE À MAUS	p. 24
confiance 2/10	



Émeute dans le magasin de meubles d'occasion Maus: la découverte d'un trésor caché déclenche le chaos

Des clients hystériques déferlent pour réclamer leur part du butin inattendu.

L'EST RÉPUBLICAIN

25

Dans une scène digne des contes de fées, le magasin de meubles d'occasion Maus a été plongé dans le chaos total après la découverte d'un trésor inattendu caché dans un meuble poussiéreux. Des liasses de billets, estimées à une valeur incroyable d'un million d'euros, ont été trouvées, déclenchant une émeute sans précédent alors que les clients se précipitaient pour réclamer leur part du butin.

L'histoire incroyable a commencé lorsque des employés du magasin Maus ont découvert, par hasard, des liasses de billets soigneusement dissimulées à l'intérieur d'un vieux meuble recouvert de poussière. La nouvelle de cette découverte s'est rapidement répandue dans le magasin, déclenchant une vague d'excitation parmi les clients qui étaient présents ce jour-là.

La rumeur de la découverte du trésor a bien vite transformé la paisible atmosphère du magasin en un tumulte frénétique. Les clients se sont rués vers le meuble en question, espérant mettre la main sur une partie du butin inattendu. Des cris de joie, de surprise et d'incrédulité remplissaient l'air alors que les clients tentaient de s'emparer des billets, créant un véritable chaos dans les allées.

Face à l'ampleur de la situation, la direction du magasin Maus était dépassée, incapable de contenir la foule en délire qui se bousculait pour obtenir sa part du trésor. Des barricades ont donc été érigées pour tenter de maintenir l'ordre, mais elles n'ont pu faire face à l'hystérie des clients déterminés à réclamer leur part du butin.

En désespoir de cause, des équipes de sécurité ont été appelées en renfort pour tenter de calmer la situation mais même leur présence n'a pas suffi à contenir la foule hystérique. Des scènes de bousculades, de disputes et même de lutte pour les billets se sont déroulées dans tout le magasin, plongeant Maus dans un état de confusion totale.

Finalement, après plusieurs heures de chaos, l'émeute a pris fin, laissant derrière elle un magasin de meubles Maus sens dessus dessous et une équipe de direction épuisée et déconcertée par les événements qui venaient de se dérouler. La découverte du trésor caché avait transformé cette journée ordinaire de shopping en un événement extraordinaire, laissant une empreinte indélébile dans l'histoire du magasin Maus et de ses clients.

**On me vit tous les jours
mais on ne me voit pas.**

*Everyday life is the intersection
of illusion and truth.*

Bring the Outdoors In

D’un monde devenu impossible, le futur nous permet d’imaginer encore des mondes possibles. Le temps est venu d’explorer, de rêver et de se projeter ce qui serait probable demain. Les rayons du soleil frapperont de plus en plus violemment. L’ombre deviendra notre alliée. Mais qu’adviendra-t-il de notre relation au ciel et au soleil ?

DATE

— févr. 2025

FORMAT

— 21 × 30 cm, 68 pages,
reliure élastique

IMPRESSION

— numérique









Slayer

Hommage à la créature mythologique du dragon, monstre honni et sacrifié, par une collecte d’images issues de jeux vidéo et mise en relation avec le poème *Beowulf, An Anglo-Saxon Epic Poem* (1892) de J. Lesslie Hall.

DATE

— oct. – déc. 2023

FORMAT

— édition 18 × 23 cm, 90 pages,
reliure dos carré collé
— [vidéo, 5 min]

IMPRESSION

— numérique



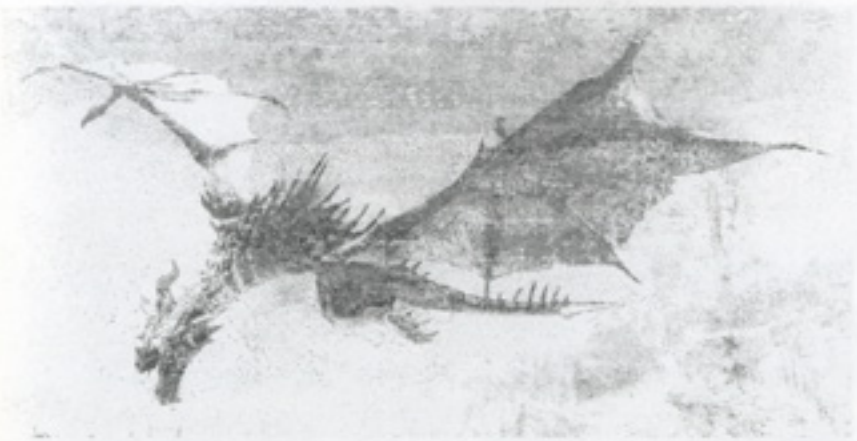


De Jörmungand dans la mythologie nordique au dragon des Goths dans *Beowulf* ou encore le gardien de la Toison d'or dans la mythologie grecque ; ils parcourent les âges et les histoires. Le dragon indo-européen a pour seul intérêt à être vaincu. Les dieux et les héros grecs (Héraclès, Kadmos, Persée, Jason), germaniques (Siegfried, Bödliar Bjarki, Beowulf), iraniens et celtiques tuent des dragons. Ce monstre devient l'image du combat initiatique contre le mal dans le but de prouver son héroïsme, son courage et sa bravoure.

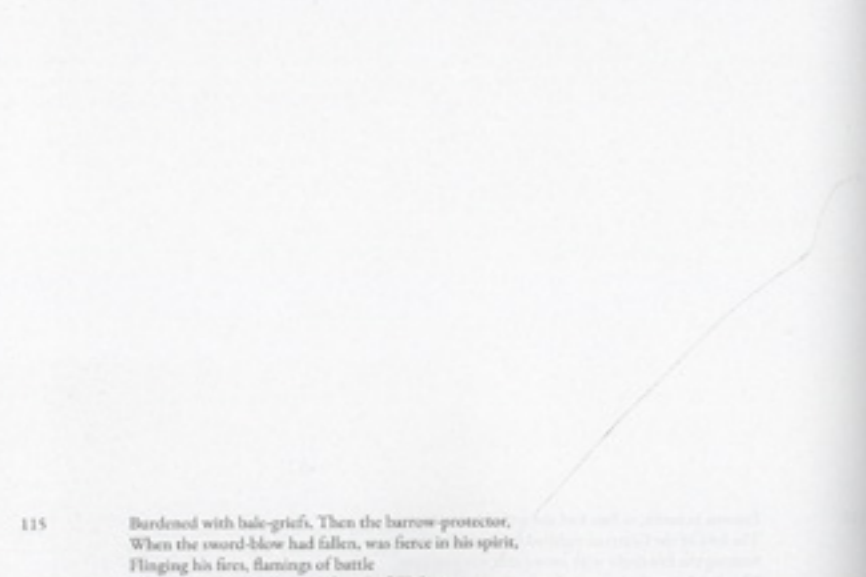
Depuis la mythologie, le dragon n'a jamais cessé de revenir, de combattre et de mourir. Il continue d'exister dans les formes d'art les plus populaires, tels que le jeu vidéo. Démenti de sa légende, le dragon se destine à mourir sous la lame des héros. Mais cette fois-ci, ce ne sont plus les grands héros des mythes et légendes qui les affrontent, mais les joueur-euse-s. Le *slayer* est à présent vous, les autres, moi, nous.

Serpenti pacem non sinit esse aquila.

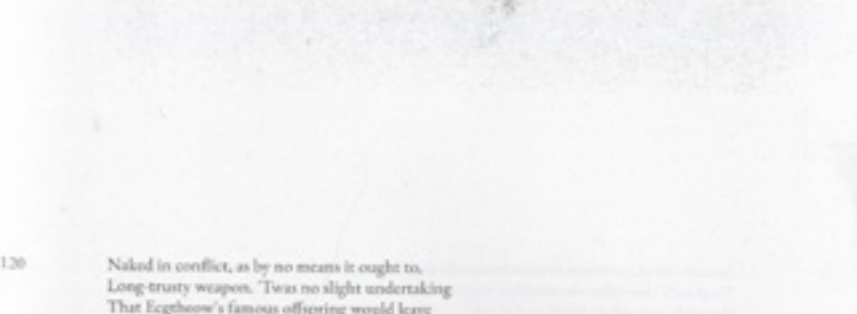
Un livre d'une collection d'images de dragons, issues de jeux vidéo, mise en relation avec le poème *Beowulf*, *An Anglo-Saxon Epic Poem* (1892) de J. Leslie Hall.



XXXV. REMINISCENCES (overleaf)—BEOWULF'S LAST BATTLE.
"He seeks then his chamber, sings a woe-song
One for the other; all too extensive
Seemed homesteads and plains. So the helm of the Widens
Mindful of Heribald heart-sorrow carried.



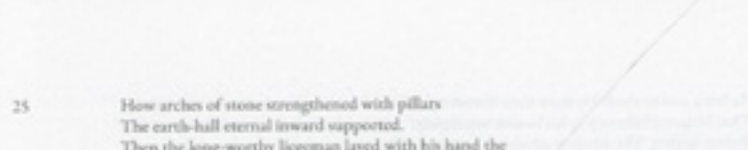
115 Burdened with lode-griefs, Then the barrow-protector,
When the sword-blow had fallen, was fierce in his spirit,
Flinging his fire, flammings of battle
Gleamed then afar; the gold-friend of Widens
Boasted no conquests, his battle-sword failed him



120 Naked in conflict, as by no means it ought to,
Long-trusty weapon. 'Twas no slight undertaking
That Ecgebeow's famous offspring would leave
The drake-cavern's bottom; he must live in some region
Other than this, by the will of the dragon.



85 Could he brave, without burning, the abyss that was yawning,
The drake was so fiery. The prince of the Widens
Caused then that words came from his bosom,
So fierce was his fury; the firm-hearted shouted:
His battle-clear voice came in resounding



25 How arches of stone strengthened with pillars
The earth-hall eternal inward supported.
Then the long-worthy legions loved with his hand the
Far-famous chieftain, gory from sword-edge,
Refreeding the face of his friend-king and ruler.



90 'Neath the gray-colored stone, Stirred was his hatred,
The hoard-ward distinguished the speech of a man;
Time was no longer to look out for friendship,
The breath of the monster issued forth first,
Vapory was sweet, out of the stone-cave:



30 Setled with battle, unbinding his helmet,
Beowulf answered, of his injury spoke he,
His wound that was fatal (he was fully aware
He had lived his allotted life-days enjoying
The pleasures of earth; then past was entirely

Wor^Ldbuilding

Mémoire sur les langues inventées, imaginées et construites dans des œuvres de fiction issues de la culture populaire. Il prend comme études de cas des langues imaginaires issues de domaines variés, tels que le cinéma, la littérature ou encore du jeu vidéo. Le système du tengwar paru dans *Le Seigneur des Anneaux*, de l’heptapode B du film *Premier Contact* et du trunic issu du jeu vidéo *Tunic* sont les trois études de cas qui structurent ce mémoire.

DATE
— nov. 2024 – janv. 2025

FORMAT
— 15 × 21 cm, 144 pages,
reliure dos cousu collé

IMPRESSION
— numérique
— sérigraphie





Sommaire

PREMIERS PAS AUX PAYS DES LANGUES IMAGINAIRES

2015	Premiers pas aux pays des langues imaginaires	11
1954	Découverte d'un manuscrit écrit de la main d'un elfe	21
	[A] Promenade sur les chemins de la Terre du Milieu	
	[B] Documents venus d'un autre continent	
	[C] Une écriture fantasmée du Moyen Âge	
	[D] Le plaisir d'écrire avec une plume	
	[E] Le tengwar né d'un « vice secret »	
2016	Un message reçu depuis la planète PC 071216 b	53
	[A] Les extraterrestres débarquent sur terre demain	
	[B] Une nouvelle langue, de nouveaux outils	
	[C] Abandonner la linéarité de l'écriture	
	[D] Une écriture aliène résolument humaine	
	[E] Un message spatial dessiné par des scientifiques	
2022	Arpenter les pages parmi les signes et les images	93
	[A] Réveil déboussolé sur un banc de sable	
	[B] Sur les traces d'un carnet à reconstituer	
	[C] Signes runiques, signes mystérieux	
	[D] Une langue naturelle sous une nouvelle forme	
	[E] Remémorer un souvenir d'enfance	
2025	Un portail vers de nouvelles dimensions	119
	Bibliographie	127
	Remerciements	137
	Colophon	139

une fiction où « [...] sa fonction n'est pas de servir au sein d'une population (langue vernaculaire) [...] Il s'agit plutôt de créer un exotisme réaliste et de renforcer le décalage spatial ou temporel indissociable de la science-fiction¹⁹. » Ces signes utopiens ont une structure extrêmement rationnelle, aux formes géométriques issues du domaine des mathématiques. Chaque signe se construit sur une base géométrique, reprenant la forme d'un carré, d'un cercle ou encore d'un triangle. Tous ces caractères ont la même hauteur. Certains sont ouverts pour laisser figurer seulement deux droites aux angles carrés. D'autres, sont coupés, en leur base ou en leur milieu, pour laisser place à deux courbes recroquevillées à l'intérieur de la forme. Le style du dessin s'aligne sur les formes typographiques de son époque, les humaines, en reprenant le même dessin que les caractères de la Colonne Trajan. des incises et un léger contraste. Ainsi, l'expression graphique de l'utopien s'aligne sur les mêmes concepts graphiques issus de l'humanisme. Contrairement à Thomas More, Tolkien prend ses distances avec les productions de son époque. Il s'inspire d'un imaginaire détaché de toute corrélation avec les formes graphiques de son temps en s'appuyant sur des références complètement différentes.

[C] Une écriture fantasmée du Moyen Âge
Dans les légendes de la Terre du Milieu, le quenya se transcrit par différents systèmes d'écriture tels que le sarati de Rúmil²⁰ ou le tengwar de Féanor²¹. Féanor s'inspire du sarati – alors le seul système d'écriture – pour créer le tengwar. Le système de Féanor consiste en la création d'un nombre très limité de symboles qui peuvent être combinés pour former un système de caractères interdépendants. Le sarati autorise plusieurs sens d'écriture. Tandis que le tengwar, le seul sens d'écriture correct est celui de gauche à droite, de haut en bas. Il dispose néanmoins d'une exception lors d'un usage privé : le tengwar peut être écrit de droite à gauche par une écriture se faisant en miroir²². Dans notre cas, nous analyserons plus précisément le tengwar sous

[19] Frédéric Landragin, *Comment parler à un alien ? Langage et linguistique dans la science-fiction*, Saint-Mammès, Le Bélial', 2018, p. 115.
[20] Rúmil est un Elfe Noldo qui vivait à Tirion, en Valinor. Il fut le premier à établir un système d'écriture : les sarati.
[21] Féanor est un Elfe Noldo qui perfectionna l'œuvre de Rúmil et inventa ainsi les runes féanoriennes : les tengwar.
[22] Måns Björkman Berg, « The tengwar of Feanor », *Amany Tenceli*, 3 avril 1999, <<https://at.boktypografen.se/tengwar.htm>> (consulté en mars 2024).

=: ʌ̇ ʈōŷí ʃhōn ʃz̄ ʃj̄ŋn̄.
c̄j̄n̄ j̄m̄j̄r̄m̄ ʃ̄ ʃj̄m̄n̄ īʃ̄ŷ̄m̄
c̄j̄n̄ ʃ̄ ʃh̄ ʃ̄ŷ̄n̄ īm̄j̄n̄.
m̄j̄ īŷ̄m̄ŷ̄ ʃ̄z̄m̄ŷ̄m̄j̄ŷ̄.

[fig. 30] J. R. R. Tolkien, extrait du poème *Namárië* écrit en tengwar, apparu dans *Le Seigneur des Anneaux*, livre II, ch. 8 « Adieu à la Lórien ». Écrit en Alcarin Tengwar, Toshi Omagari, 2022.

le mode du quenya²³ [fig. 30]. Les règles de ce système d'écriture sont communiquées par l'auteur dans l'appendice E du *Seigneur des Anneaux*. Il y explique les règles grammaticales, syntaxiques et le système d'écriture graphique [fig. 31]. Les symboles du tengwar peuvent être divisés en caractères, le *tengwa*²⁴, et en signes diacritiques, le *tehta*. Le tengwar n'est pas totalement un système alphabétique. Il est plutôt semblable à celui d'un alphasyllabaire. Ces caractères sont constitués de deux éléments de base : le *telco* (la tige) et un *lúva* (l'arc). Ces éléments sont des unités pouvant être modulées et combinées de différentes manières. D'une part, le *telco* se comporte comme un fût à quatre états : normal, raccourci, relevé et étendu. D'autre part, le *lúva* agit comme une boucle qui vient se placer à gauche ou à droite d'un *telco*, simple ou doublé. Une horizontale peut venir fermer la lettre sur la face supérieure ou inférieure du *lúva*. Le tengwar est un système d'écriture ingénieux par l'élaboration d'un principe de combinaison en partant d'un nombre limité de signes pour composer un système de trente-deux tengwar. Le système s'enrichit par des caractères supplémentaires irréguliers qui ne sont basés ni sur un *telco* ni sur un *lúva*. Quant aux signes diacritiques, les *tehtar*, sont placés autour des tengwar pour en modifier la prononciation. Il en existe trois. Le premier *tehta* se dessine sous la forme d'une ligne horizontale. Placé sous le *lúva*, il indique qu'une consonne est

[23] Le tengwar étant un système d'écriture, il a pu être décliné sous plusieurs modes par son auteur ou d'autres personnes. Ainsi, il existe le tengwar pour l'anglais, l'espagnol, le turque, le gallois ou encore l'islandais par exemple.
[24] En quenya, le pluriel prend un -r ou -i. Un *tengwa* / des *tengwar*, un *tehta* / des *tehtar*, un *telco* / des *telcor*, etc.

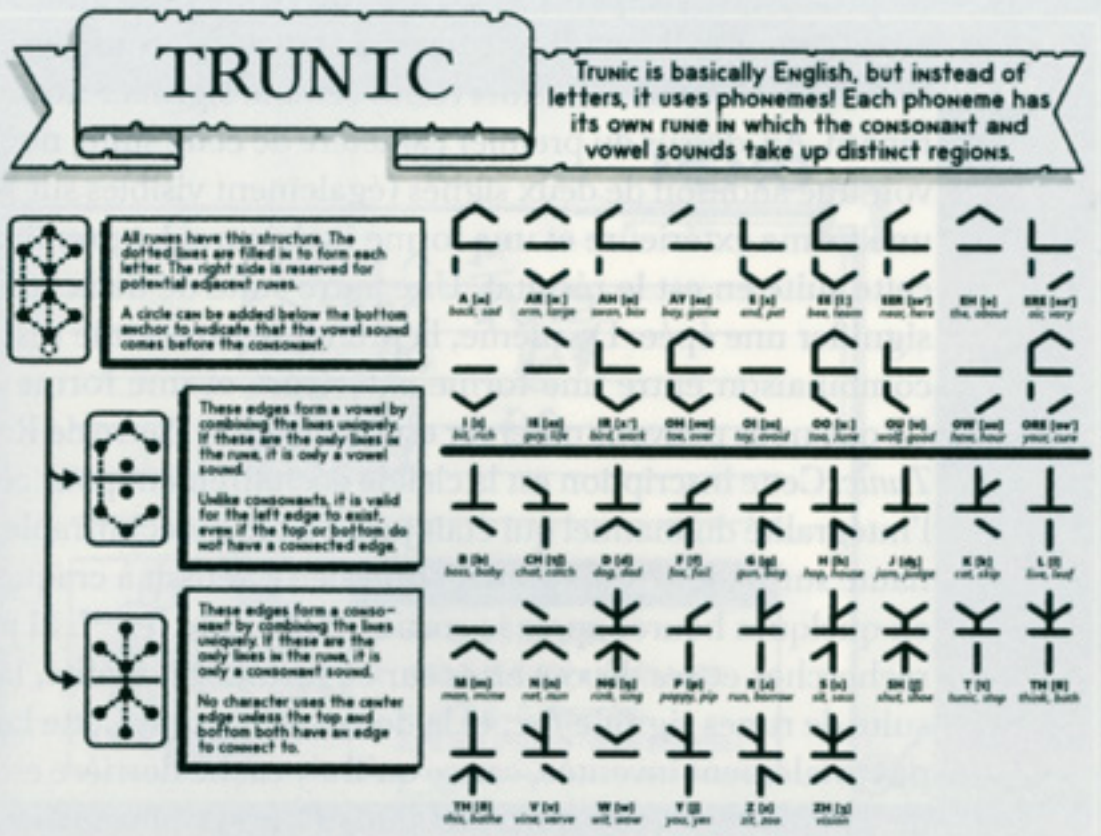
dispose d'une banque de données enrichie par les découvertes de Louise et de Ian. C'est notamment grâce à ce logiciel et à tout ce travail de recherche que Louise finit par sélectionner et composer, par le calcul de l'ordinateur, un logogramme unique à destination des extraterrestres. Pour donner plus de détails sur le fonctionnement de ce logiciel, voici un exemple en cas de réception d'un logogramme des heptapodes, l'ordinateur analyse le signe pour en sortir sa signification. Dans le processus établi, l'ordinateur devient indispensable aux échanges. C'est la principale interface de communication. Entre les extraterrestres et les humains la machine. Ces logogrammes, en plus d'être personnifiés au même titre d'un acteur principal, sont déclinés en arrière-plan de plusieurs scènes faisant partie intégrante de la scénographie. Ces différents objets graphiques sont des accessoires de cinéma, autrement dit des *props*⁵¹, pour ajouter du crédit à l'histoire. Devant ces images, il ne fait aucun doute que ces signes étranges posent une atmosphère cryptique et énigmatique de laquelle il est difficile de s'extirper.

Dans les œuvres de science-fiction, la machine – qu'elle soit un ordinateur ou un logiciel – est un objet récurrent lorsqu'il s'agit d'expérimenter des dispositifs de communication avec une autre langue. C'est notamment le cas dans le jeu vidéo *Sethian* sorti en 2016. Ce jeu vidéo est un puzzle game de science-fiction, développé et édité par Duang! Games, LLC. Un archéologue venu d'un futur lointain part en exploration d'une planète étrangère nommée Sethian. Il enquête sur la mystérieuse disparition de ses habitants. Un ordinateur abandonné, contenant dans sa mémoire des signes cryptiques, pourrait détenir les réponses tant attendues par l'archéologue. L'objectif est d'apprendre et de maîtriser ce système d'écriture extraterrestre. Le jeu se présente par une interface d'ordinateur dans une simplicité graphique et chromatique seulement du noir et du blanc. L'affichage du jeu laisse apparaître une colonne de *chat*⁵² puis un clavier à cinq niveaux (ou degrés) [fig. 4]. Pour mener cette enquête, l'archéologue tient un journal où il répertorie toutes ses découvertes. Il écrit de sa main dans un anglais contemporain. Il le complète au fur et à mesure des découvertes du joueur pour mémoriser toutes les étapes majeures du décryptage de cette écriture [fig. 4]. Le jeu est

[51] De son nom complet *property*, ce terme anglais est utilisé pour qualifier les accessoires de cinéma.
[52] Une interface numérique permettant de communiquer en ligne en temps réel à l'aide d'un clavier.



[fig. 4] Denis Villeneuve, *Premier contact*, photographies, 2016.



[fig. 5] Oposdeo & Ero, *Guide de traduction du trunic*, s.l., 2022.

découler: il y existe autant de signes que de syllabes dans la langue. Le trunic, dans sa structure, se rapproche d'une écriture comme le devanagari. Cependant, ce dernier s'éloigne du système runique qui est, quant à lui, alphabétique. Comme le précisent Paolo Albani et Berlinghiero Buonarroti, une langue cryptée peut se situer sur un niveau ludique.

*L'emploi de la cryptographie est multiple rituel, militaire [...] ainsi qu'un emploi de nécessité (retrouver des trésors cachés, etc.). Il y a ensuite un usage finalisé au jeu, que l'on peut retrouver dans certains poèmes, comme les acrostiches et autres acrobaties littéraires*¹⁰⁴ [...]

Le trunic, bien qu'il ne soit pas nécessaire de le déchiffrer pour jouer au jeu, est une langue qui s'active. Elle laisse le choix de pouvoir la décrypter ou non. Le fondement systémique d'une écriture peut la mener à un jeu avec son interlocutrice.

Peu d'informations sont trouvables sur les recherches et les démarches de création de ce système. Néanmoins, au vu du contexte de création du trunic et de son usage, ce système d'écriture est étroitement

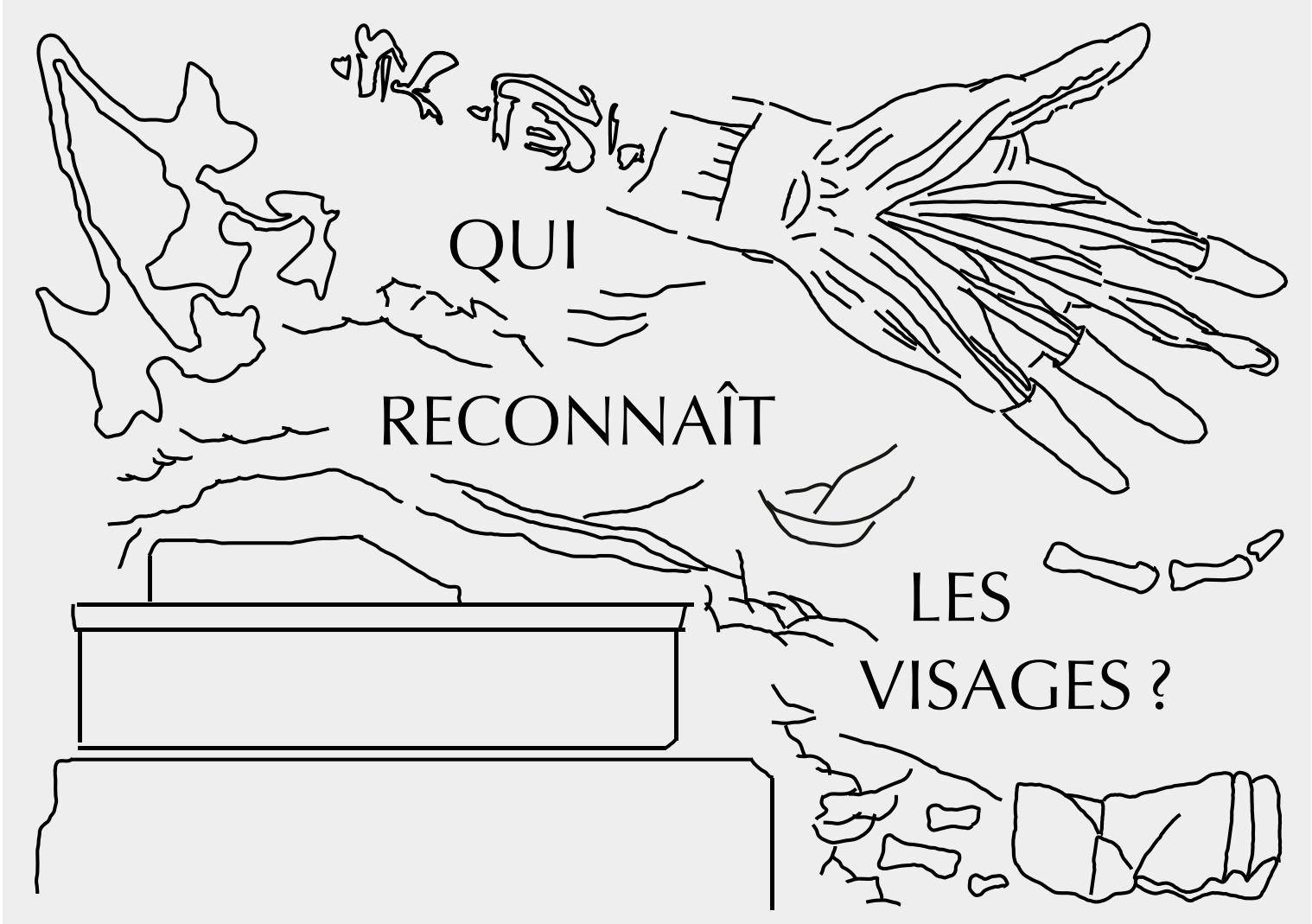
[104] Paolo Albani et Berlinghiero Buonarroti, *op. cit.*, p. 123.

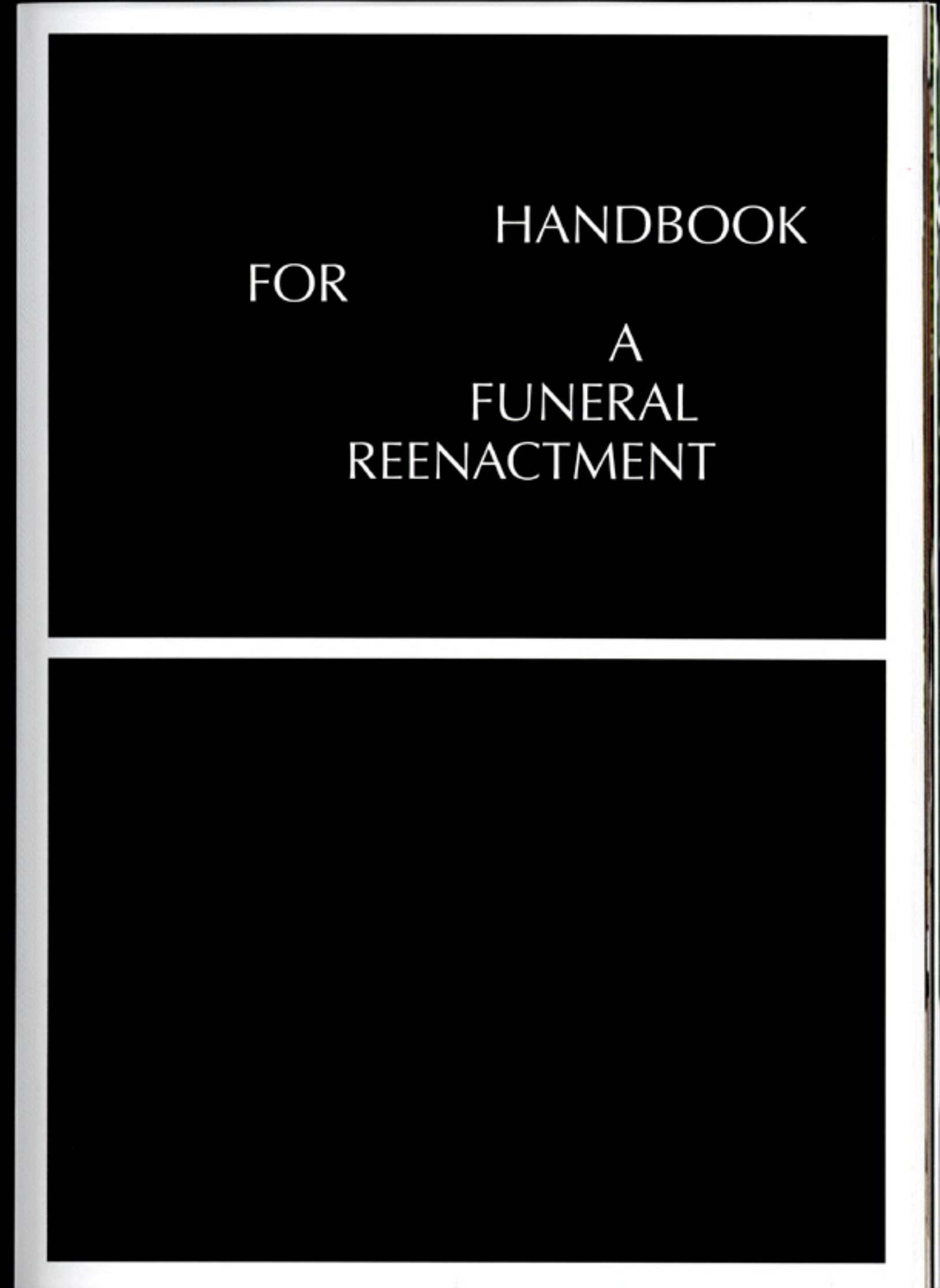
Qui reconnaît les visages ?

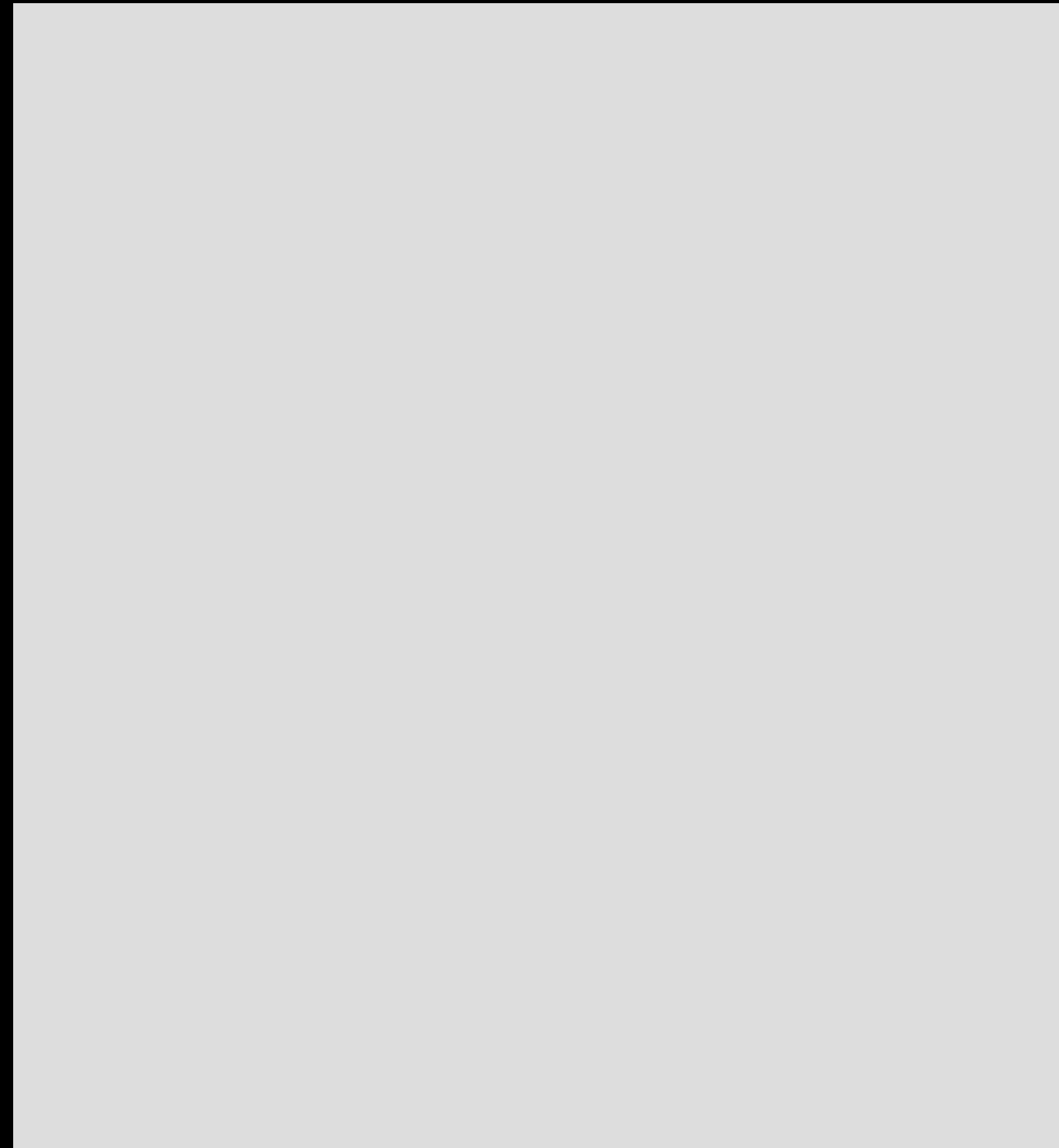
Une recherche sur le funéraire et l’ornement qui s’est incarnée avec une fiction graphique. Cette fiction s’inscrit dans une démarche prospective, en imaginant la forme que prendront les sépultures, rituels et monuments funéraires à venir. Celle-ci part du postulat suivant : avec une population vieillissante et la hausse accrue de la mortalité entraînée par les épidémies et les guerres, la mort redevient un fait central dans les sociétés du ^{xxi}e siècle. Les éléments présentés au sein de cette exposition sont ainsi des relevés fictionnels des décennies à venir, montrant la forme que prendront les sépultures, rituels et monuments mortuaires du futur.

DATE	FORMAT	IMPRESSION
— fév. – juin 2025	— affiches 70 × 100 cm	— jet d’encre
	— édition 20 × 28,5 cm, 136 pages, reliure élastique	— fusain à la machine CNC
	— installation 800 × 220 cm	









151st Reenactment of
Abraham Lincoln's
Entombment
at
7:56 P.M.

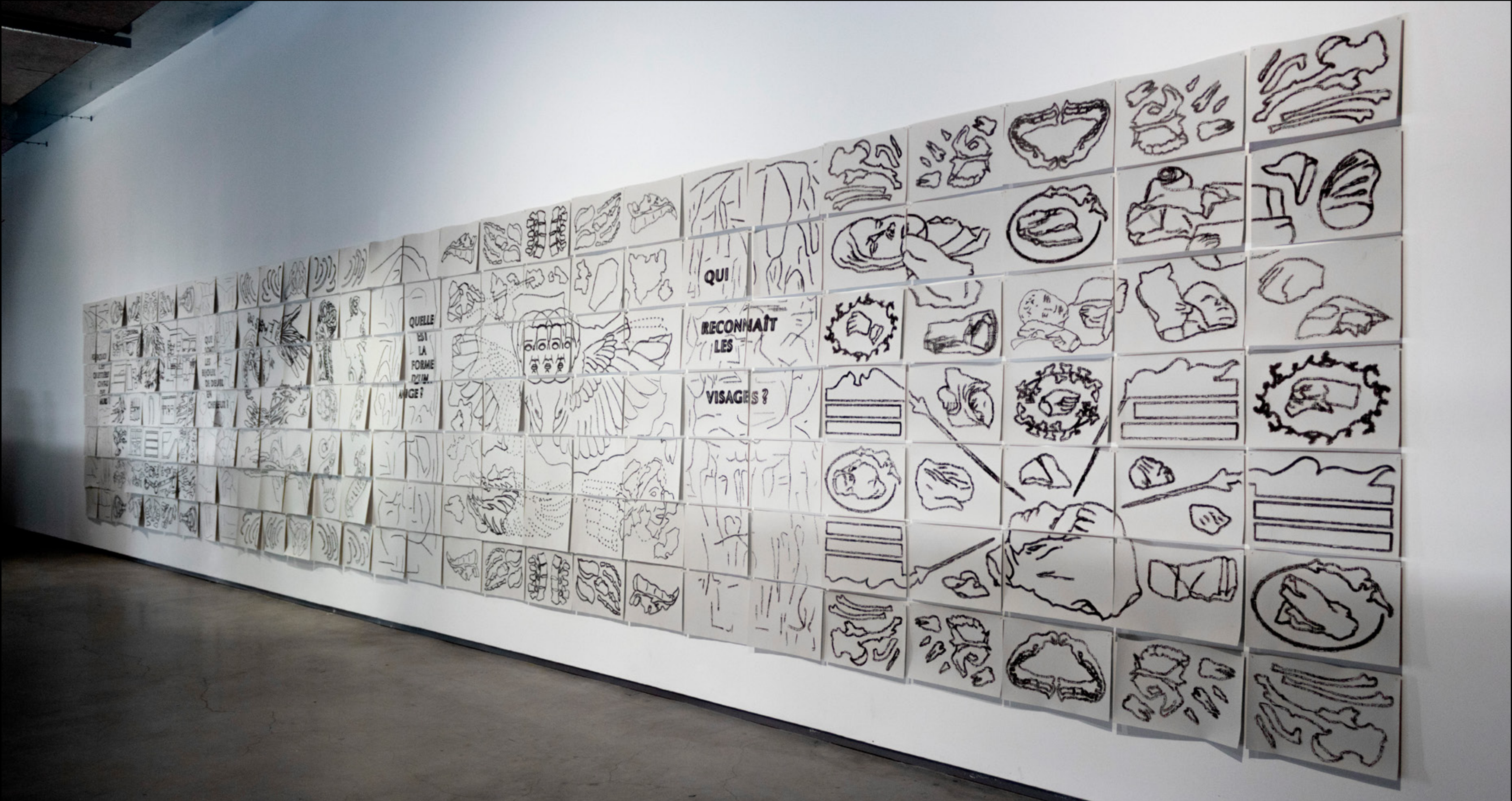


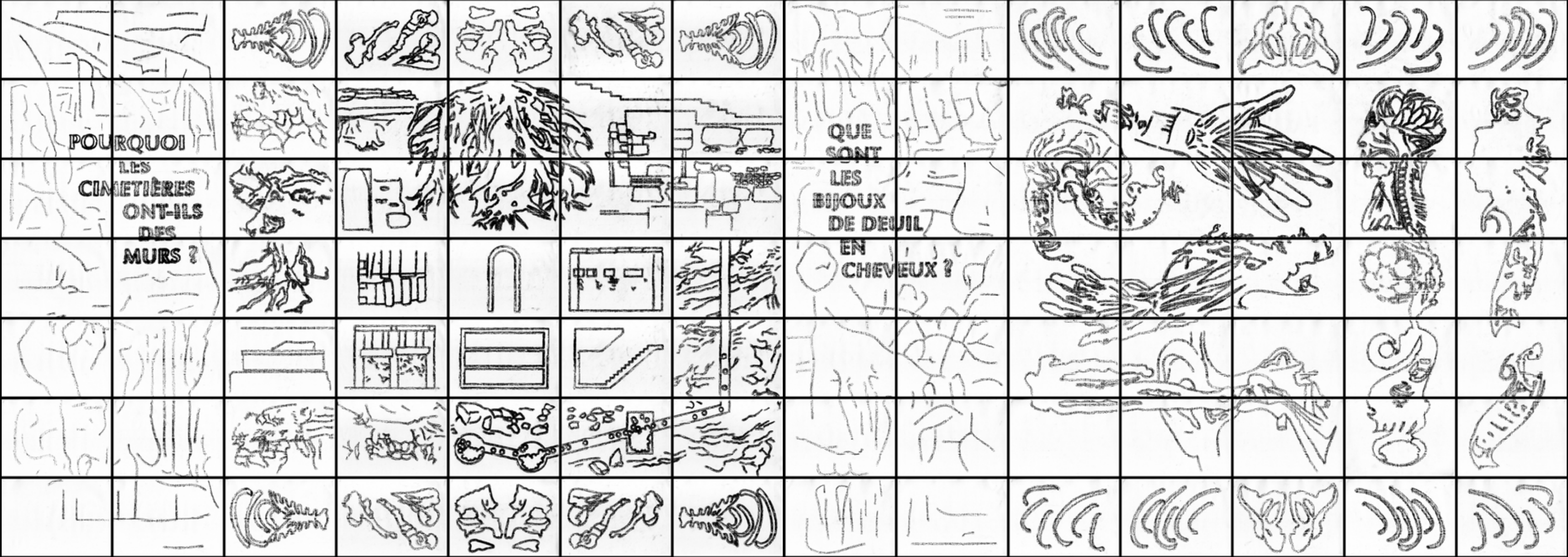
POURQUOI LES CIMETIÈRES

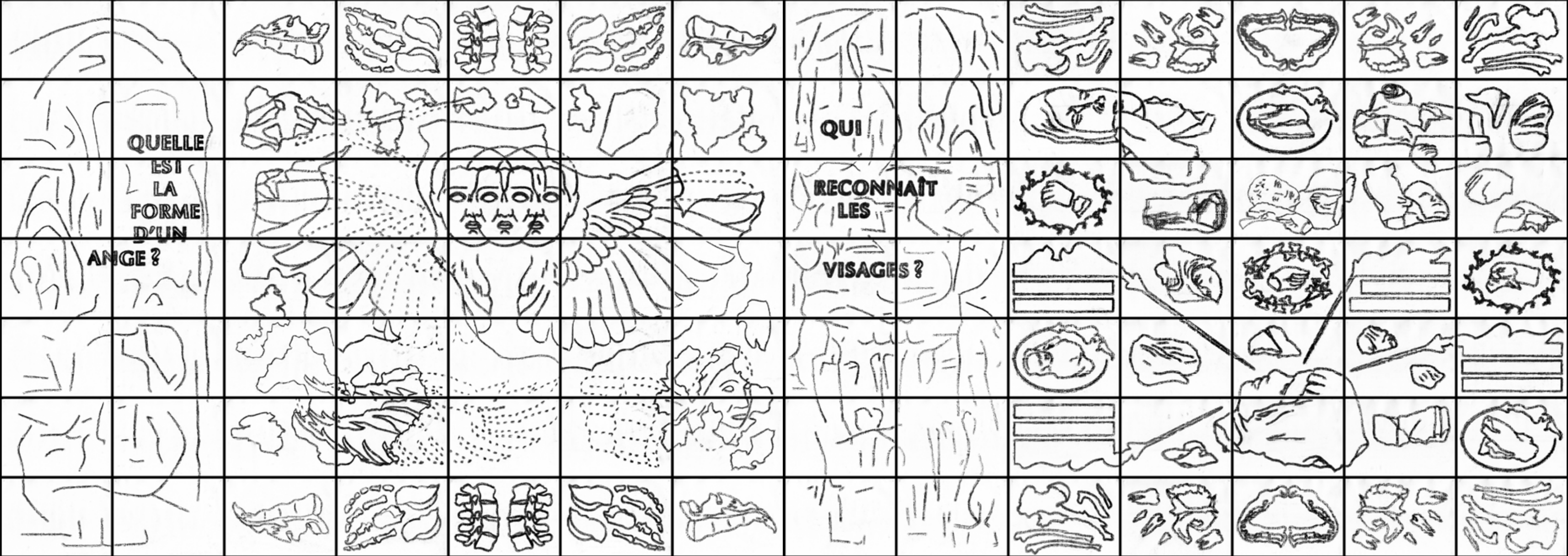
ONT-ILS DES MURS?

En 2052 éclate une guerre en Inde, premier pays exportateur de granit servant à la construction des monuments funéraires. La pénurie engendrée se conjuguant au manque de place rencontré au sein des cimetières, les familles trouvent contraintes de se tourner vers des solutions non orthodoxes. Face à l'afflux de demandes, les autorités relâchent, et les préfectures distribuent largement des autorisations pour des inhumations au sein de tout espace. Dans les jardins apparaissent des mausolées, les habitants eux-mêmes, assemblés avec du ciment, du mortier, du ciment... Ces monuments deviennent aussi habituels dans le décor urbain qu'un trampoline ou un ballon. Les caveaux se muent au fil des années.









I want to [...]

Ce projet est un essai visuel sur la communauté des *starseeds*, un groupe aux dérives sectaires, situé à la frontière entre ésotérisme, *New Age* et ufologie. Les « graines d'étoiles » se considèrent comme la réincarnation d'âmes extraterrestres sur Terre. L'édition retrace le récit individuel de certains *starseeds* : de leur premier contact extraterrestre à leur éveil spirituel, jusqu'à leur transformation en émissaires galactiques. La vidéo, sous la forme d'un *desktop documentary*, souligne les enjeux de la cinquième dimension. Ce projet est soutenu par l'élaboration d'un spécimen typographique s'appuyant sur une curiosité linguistique : celle du *Light Language*.

DATE	FORMAT	IMPRESSION
— fév. – juin. 2025	— édition 18 × 28,5 cm, 138 pages, reliure dos carré collé	— numérique
	— affiches 70 × 100 cm	— jet d'encre
	— [vidéo, 9 min 19 s]	



An fuil des semaines, on fait curieux et préparé. Il n'y avait plus aucune publication à propos de Starseed. Rien dans les revues scientifiques de la bibliothèque de la prison. Personne d'autre n'en avait entendu parler. Je me suis demandé si je ne l'avais pas rêvé, par anticipation. Mystérieux. Pourquoi si peu d'écho autour de la plus grande lumière dans le ciel? Depuis mon retour aux États-Unis, beaucoup d'autres choses mystérieuses s'étaient produites. Le scandale du Watergate a commencé à fuiter deux jours après mon incarcération. Les États-Unis ont commencé à s'enfoncer dans le marécage: le dollar s'effondre, pénuries alimentaires, crise énergétique. Même le Royaume d'Afghanistan est tombé. Était-il possible que le gouvernement américain m'ait kidnappé pour venir à la rescousse? Le pire à observer était l'augmentation des cas de dépression, véritable pollution cérébrale. Personne ne parlait clairement de ce qui se passait. Aucune nouvelle solution. Une stagnation morose. Une nostalgie humide. Une mélancolie frivole. La prison offre une perspective claire sur ce qui se passe. Je suis resté assis dans la lumière tamisée du confinement solitaire et j'ai écrit un recueil philosophique complet: cosmologie, politique, épistémologie, éthique, esthétique, ontologie et eschatologie; celle qui offre le espoir et qui n'a jamais été spécifiée. Je n'arrête pas de dire aux autres prisonniers: la société ne peut pas s'occuper d'elle-même, alors elle ne peut pas s'occuper de nous. C'est à nous de fournir la vision. Ça se passe toujours comme ça. Une nouvelle lumière venue du Trou Noir.

C'est à nous de fournir la vision.

[Timothy Leary, *StorSeed*, 1973, p. 10-11.]

[illegible]

சென்னை

၁၂၃၄၅၆၇၈၉၁၀၁၁၂၁၃၁၄၁၅၁၆၁၇၁၈၁၉၂၀၂၁၂၂၂၃၂၄၂၅၂၆၂၇၂၈၂၉၃၀၃၁၃၂၃၃၃၄၃၅၃၆၃၇၃၈၃၉၄၀၄၁၄၂၄၃၄၄၄၅၄၆၄၇၄၈၄၉၅၀၅၁၅၂၅၃၅၄၅၅၅၆၅၇၅၈၅၉၆၀၆၁၆၂၆၃၆၄၆၅၆၆၆၇၆၈၆၉၇၀၇၁၇၂၇၃၇၄၇၅၇၆၇၇၇၈၇၉၈၀၈၁၈၂၈၃၈၄၈၅၈၆၈၇၈၈၈၉၉၀၉၁၉၂၉၃၉၄၉၅၉၆၉၇၉၈၉၉၁၀၁၁၂၁၃၁၄၁၅၁၆၁၇၁၈၁၉၂၀၂၁၂၂၂၃၂၄၂၅၂၆၂၇၂၈၂၉၃၀၃၁၃၂၃၃၃၄၃၅၃၆၃၇၃၈၃၉၄၀၄၁၄၂၄၃၄၄၄၅၄၆၄၇၄၈၄၉၅၀၅၁၅၂၅၃၅၄၅၅၅၆၅၇၅၈၅၉၆၀၆၁၆၂၆၃၆၄၆၅၆၆၆၇၆၈၆၉၇၀၇၁၇၂၇၃၇၄၇၅၇၆၇၇၇၈၇၉၈၀၈၁၈၂၈၃၈၄၈၅၈၆၈၇၈၈၈၉၉၀၉၁၉၂၉၃၉၄၉၅၉၆၉၇၉၈၉၉

S.
001

I WANT TO [...]
11.06.2025 — 09:30

**ENSAD
NANCY**

La première fois que j'ai visité la bibliothèque de la prison de Folsom, j'ai pris le livre de Lovell sur l'espace extérieur. Le dernier chapitre présente un dessin du vestige d'un organisme vivant trouvé sur une météorite. Une molécule d'acide nucléique. Le premier signal de vie extraterrestre. Le changement approche. Les prisonniers ont commencé à graver ce dessin sur des épingles en argent et des objets en cuir faits à la main dans l'atelier de loisirs. Nous avons choisi la nomination STARSEED. Le symbole de Psi-Phy.

Début juillet, le New York Times a publié un article sur une comète nouvellement découverte entrant dans le système solaire. Inattendu. Elle porte le même nom que celui qui l'a découvert, un astronome d'Europe de l'Est, elle serait visible pendant l'automne 1973 avec une brillance plus grande que celle de la pleine lune.

Voici le plus grand événement astronomique de l'histoire enregistrée, appaissant pile à l'heure. Nous l'avons nommé *Starseed* : nouvelle lumière, nouvelle vie, rappel brillant de notre origine et de notre avenir extraterrestres. Le symbole de liberté. Joanna a commencé à raconter cette histoire à la radio, à la télévision et à tous ceux qu'elle rencontrait. Paul Kantner et Grace Slick ont proposé d'écrire une chanson annonçant cette venue nouvelle.

[Timothy Leary, *StarSeed*, 1973, p. 10-11.]

[illegible][illegible][illegible]

S.
001

I WANT TO [...]
11.06.2025 — 09:30

**ENSAD
NANCY**

Le timing est important dans l'industrie de l'énergie. Pour être d'en ce message arrive trop tard. Eh bien, le voici. La comète Starseed arrive au bon moment pour redonner un lieu d'espoir à la planète Terre. La structure pour une nouvelle voie est déjà présente. Starseed va allumer le nouveau réseau. Dans le prochain transmission, nous décrirons comment cette nouvelle organisation permettra de nous unir enfin d'être dans une communication joyeuse. N'est-ce pas ce que nous voulions tous ?

olutions tous ?

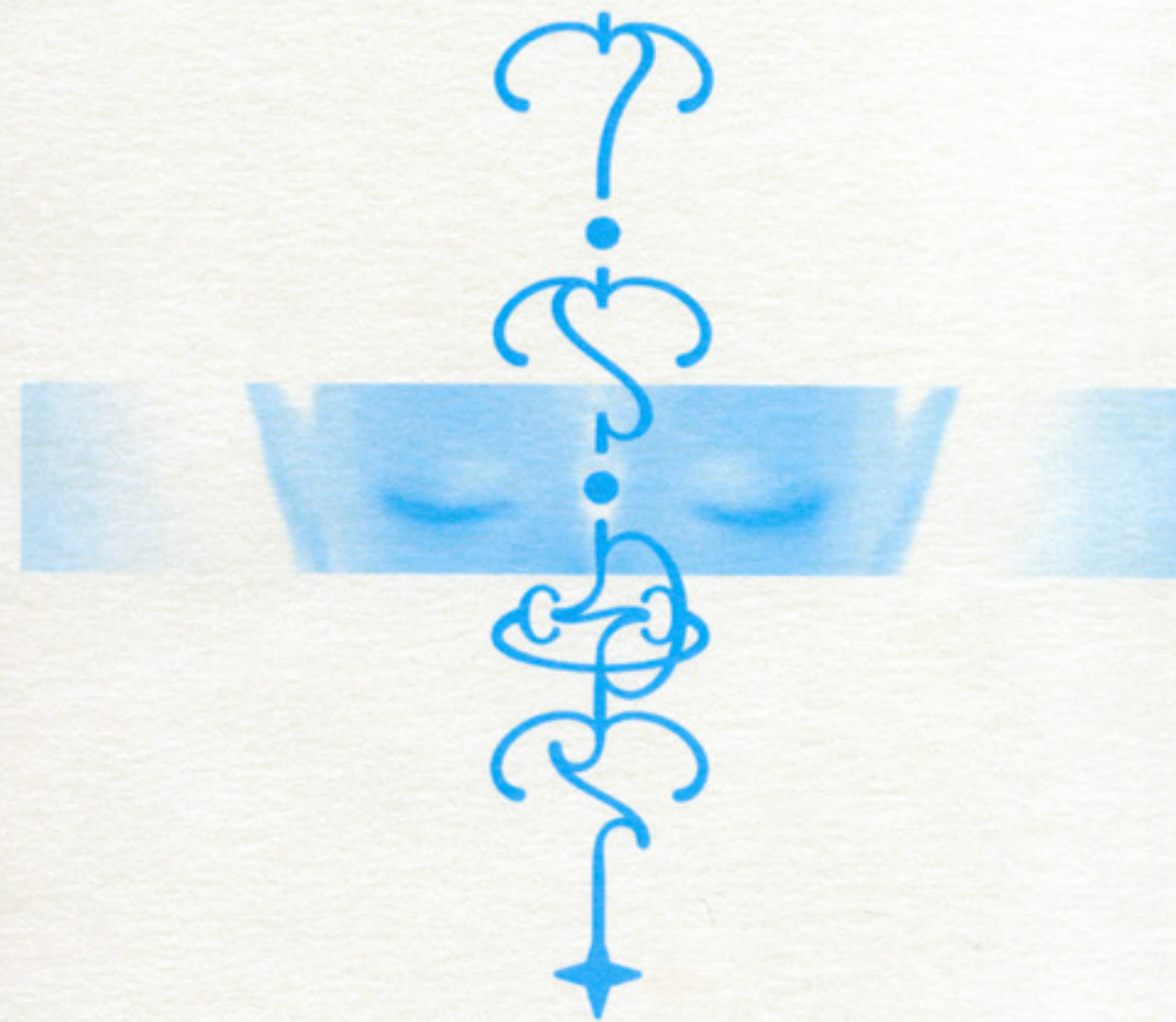
[illegible]

S.
001

I WANT TO [...]
11.06.2025 — 09:30

**ENSAD
NANCY**





Right now, all over the world, certain men and women are responding to some remarkable internal stimulus, as if some incredible time-release capsules are going off inside their hearts, brains, and psyches. They are having peculiar memories surface which remind them that their true ancestral home is a very distant, a very alien, "somewhere else"

[Brad & Francie Steiger, *Star People*, 1981.]



4

5

[Un starseed est un être extra-humain]
Andromédan. Les êtres issus d'Andromède sont de nature silencieuse. Ils opèrent tranquillement leur mission que seuls eux connaissent. Elle leur est communiquée dans les annales dites akashiques, auxquelles ils ont une grande facilité d'accès. Ils sont plutôt introvertis, observateurs et empathiques, mais l'exposition de leurs émotions n'est pas leur point fort. Ils sont ingénieux et allient avec agilité pratique créative et rigueur scientifique. Ces visionnaires regardent droit vers l'avenir et sont avant-gardistes sur les innovations technologiques et l'exploration spatiale. Ils ont un sens aiguisé de la justice et un désir de changer le système et de bousculer l'ordre établi pour améliorer la société humaine. Cependant, ils ressentent un profond décalage sur Terre, car ils existent généralement sur des fréquences beaucoup plus élevées.

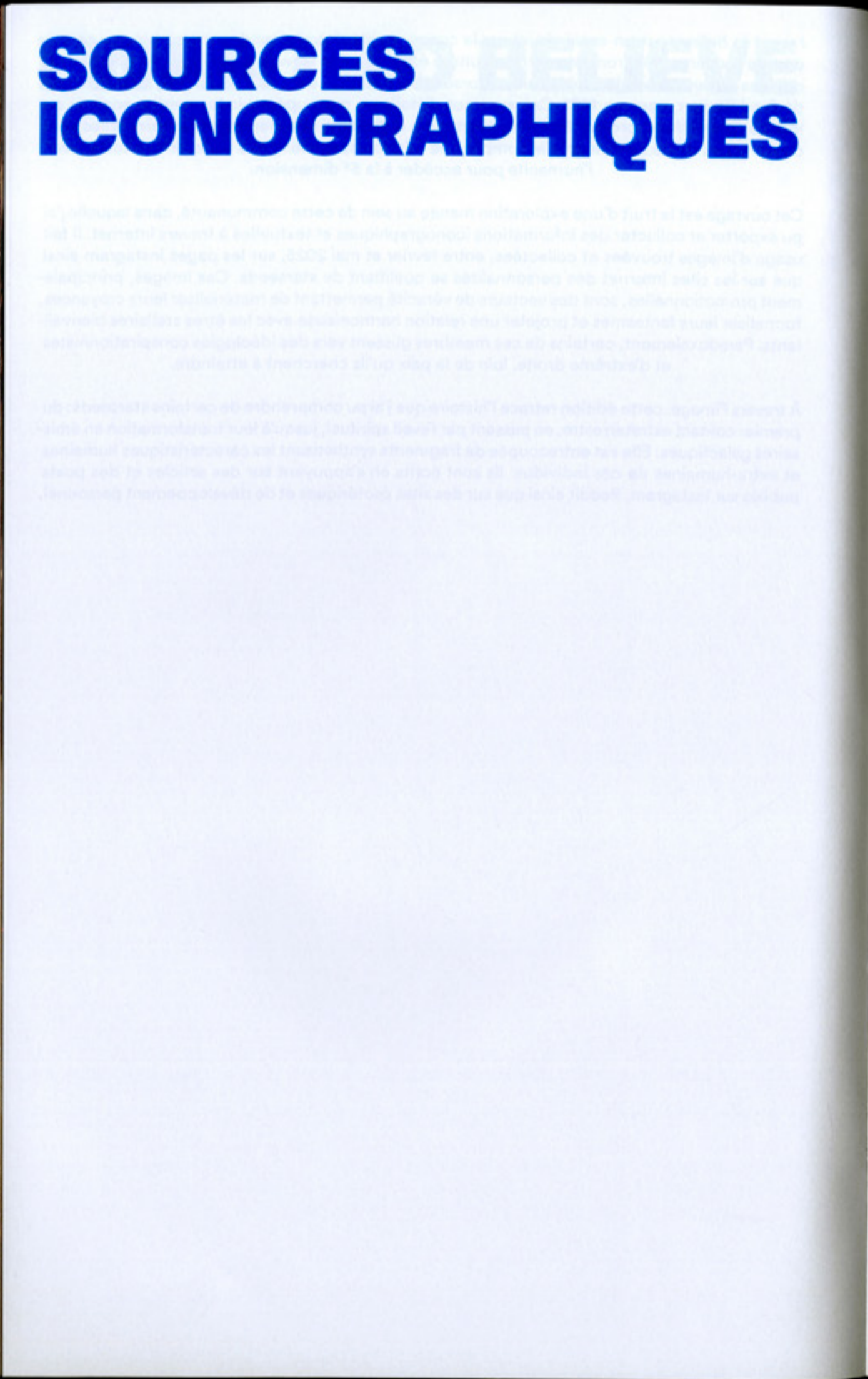
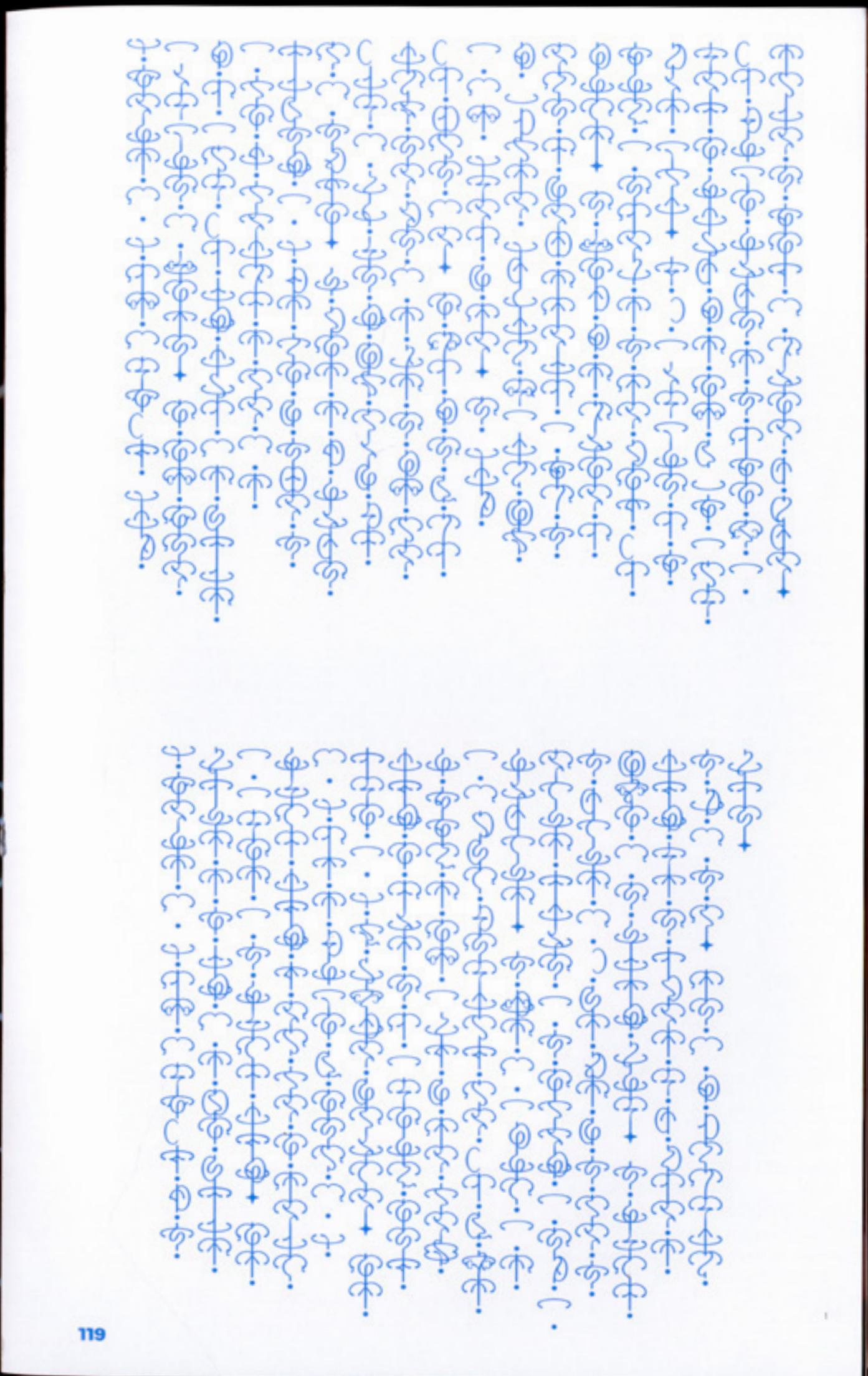
[Un starseed est un être humain]
qui ressent une forte sensibilité aux énergies subtiles qui l'entourent. Chaque lieu, chaque objet, chaque individu dispose de sa propre énergie, et chaque énergie est identifiable par sa fréquence vibratoire. Si sa sensibilité est suffisamment élevée, il est alors capable de les ressentir et d'agir sur elles en augmentant leur fréquence vibratoire. Cette sensibilité est un don venu du ciel. Grâce à elle, il peut ressentir profondément et instantanément les intentions ou émotions des autres avant même qu'elles ne soient exprimées verbalement. Ce pouvoir permet également de percevoir des changements d'énergie au niveau planétaire ou cosmique. Il est capable de modifier ces niveaux et tient à les augmenter afin d'élever l'ensemble de la population vers un nouvel âge.

28



29





Lieu	Domaine	Page	Titre	
https://alexandrekeyland.weebly.com		29	L'HISTOIRE de mon premier CONTACT	
		47	Membres d'honneur de l'Université	
		66	Une PORTE CÉLESTE MAJEURE vient de S'OUVRI	
		84-87	EXEMPLE d'ARCHITECTURE pour le PROJET de CONSTRUCTION de L'UNIVERSITÉ	
https://alliances-celestes.com		88-89	EXEMPLE d'ARCHITECTURE pour le PROJET de CONSTRUCTION de L'UNIVERSITÉ	
		94	Ébauches d'exemples de directions de designs int	
		96	Ébauches d'exemples de directions de designs int	
		1	Vaisseau après une séance Psychonautes	
		10	Anne-Marie-33120	
		12	Marie-Paule-44115	
		13	Christian-69970	
		26	Sculpture par Carine D.	
		45	Contact télépathique rapproché	
		78	Mains énergétiques	
		99	ADN	
		99	Technicien de laboratoire regardant dans le micros	
https://archive.org		117	Claudia-Brésil	
		120	Praticien énergétique	
	https://elenadanaan.org		53	Steiger, Brad, God of Aquarius, New York, Berkley
			17	The Zaggarah Star System
			22	Abduction by bad greys
			23	The Val Nek photo
			24	Saturnette alien woman with long black hair in a blu
			35	Hélène Zacharias au Temple de Karnak
			43	Hélène Zacharias au Temple de Karnak
			48	s.n
			52	The Eastbourne Flyover
			62	Druidry
		81	Saturnette alien males with blond hair in a blue uni	
		82	The Denver Flyover (Cathy Fandrich)	
https://exopolitics.org/		93	Alnilam, Zaggarah III and the siege of the Council of	
		100	My first contact with The Nine was facilitated by C	
		102	What The Nine can look like	
		114	Elena Danaan	
		116	Light sky sun star atmosphere space	
		126-127	Galaxy Caldwell 30	
		6	Flying Triangle	
		35	Giza Plateau Discovery – To Mars Next Year	
		53	Did President Trump just acknowledge Extraterrestri	
			Crashed at Roswell?	
	https://familyoftaygeta.com		77	Salla, Michael, Army Insider Missions 3: Nordic ETs
			6	Space Arks & Saturn, Tennessee, Exopolitics Today
		20	Jim Templeton, Solway Firth	
		21	Zeta Greys	
		32-33	CQ	
		34	ROV expedition off Sanriku, Japan, 421 meters dep	
		36	Göbekli Tepe	
		39	Satellite picture of the Richat Structure (false color)	
		44	Battle of Los Angeles	
		46	Dessin d'Emily Trim	
		49	Chhattisgarh paintings, Charama region, India	
		50	Cydonia Mensae, "Face on Mars" by Viking 1	
https://julesevens.medium.com/the-weird-history-of-starseeds		52	Celestial Phenomenon Over Nuremberg	
		56	Recorded by Columbian pilot Jorge Arteaga over Antioquia, Columbia	
		60-61	The Wow! signal	
		83	Festive silhouettes near Mars' south pole	
		95	Jesus craft ascension	
		106	Cloning facility	
		123	Oumuamua	
		124-125	Kubee	
		5	Teenagers looking longingly up at the sky	
		11	Wells, H. G., Star Begotten, Londres, Chatto & Wind	
		18	The Great Divine Director from Guy Ballard's I AM m	
			Brad & Francie Steiger, The Star People, New York, I	

bonne figure

contact@bonne-figure.fr

Florian Do Olival
Paris | +33 (0)7 50 20 84 57

François Favé
Brest | +33 (0)7 81 17 21 00