

Graphiste orienté éditions et expériences numériques

Web design
Identité visuelle globale
Design narratif
Design d'expériences
numériques immersives
Conception de supports
hybrides web-print
Développement web

Conception web

2025

PliPliPli

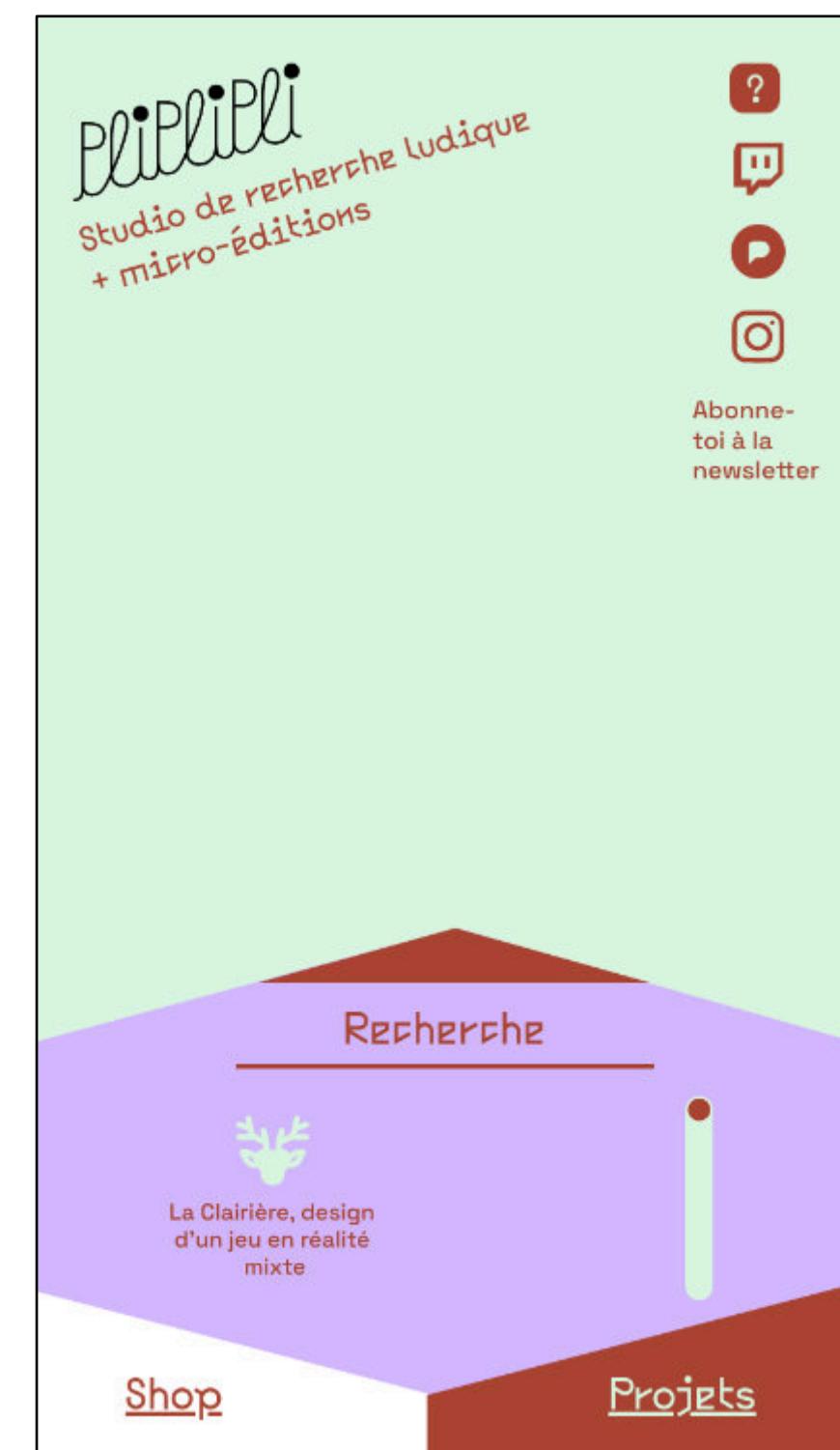
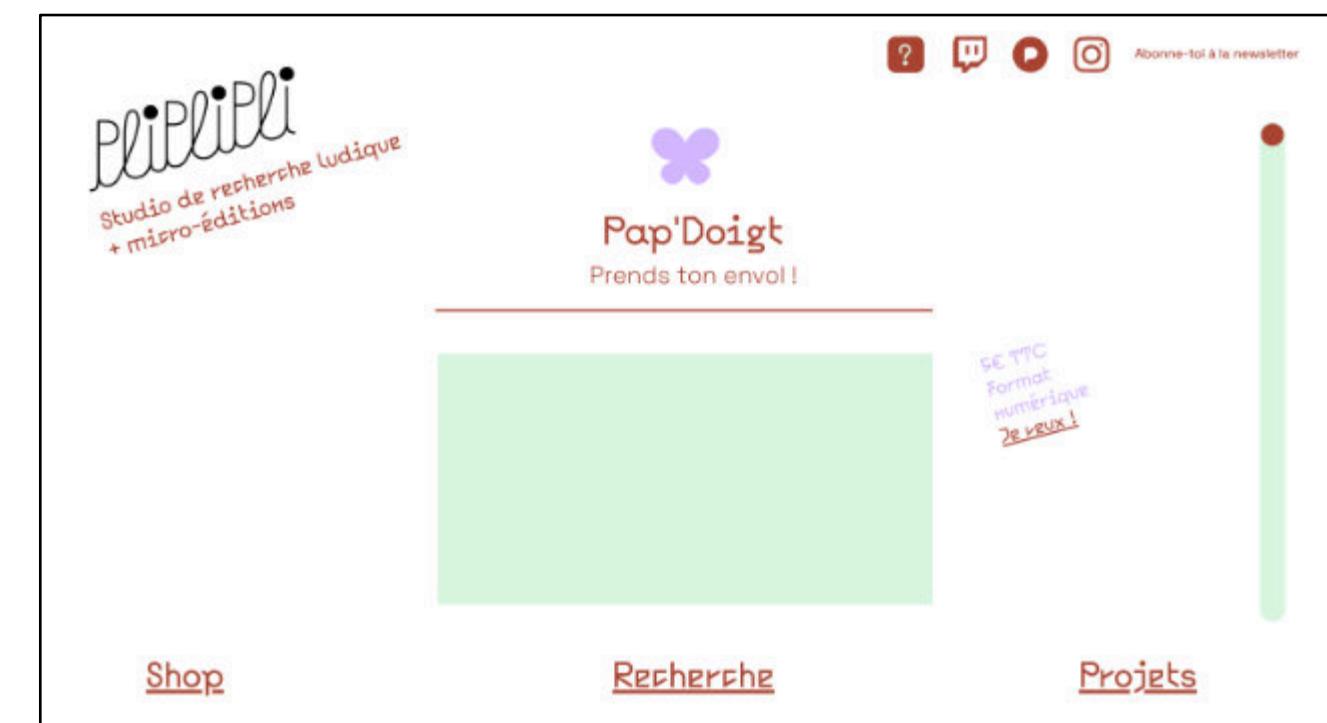
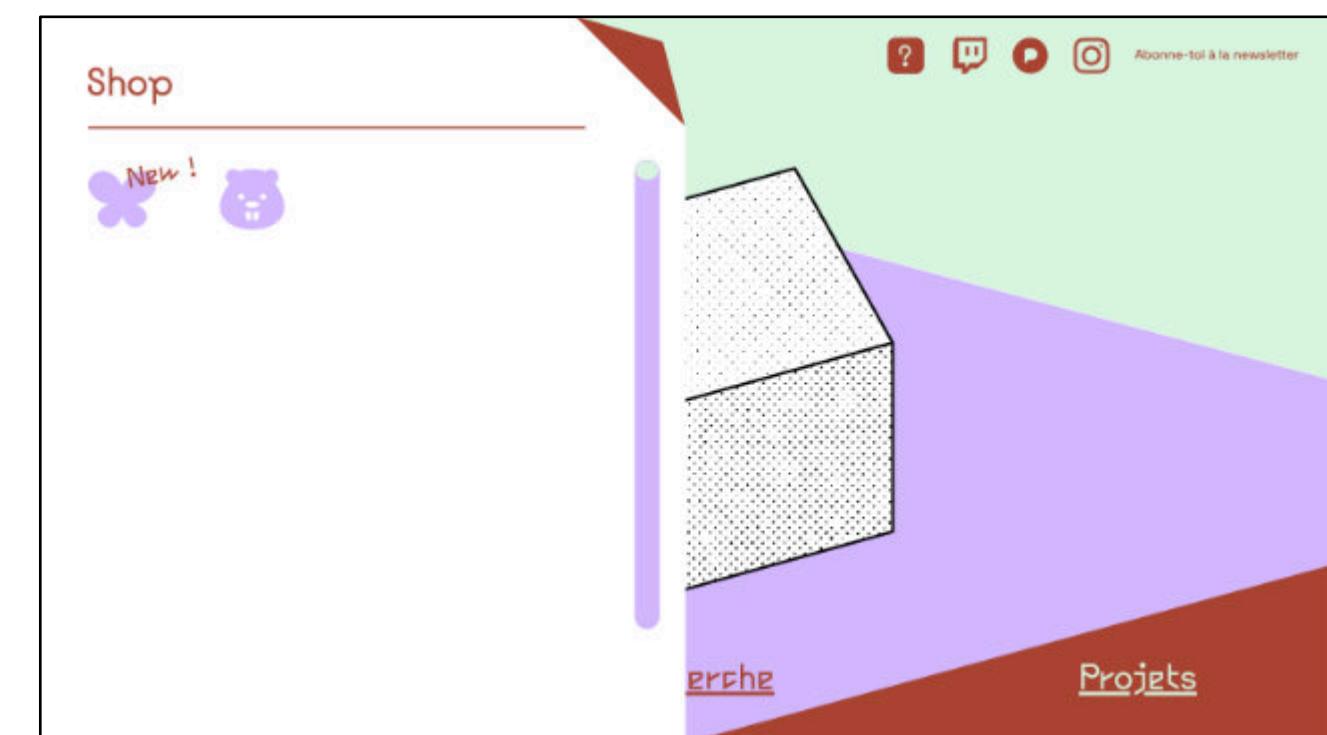
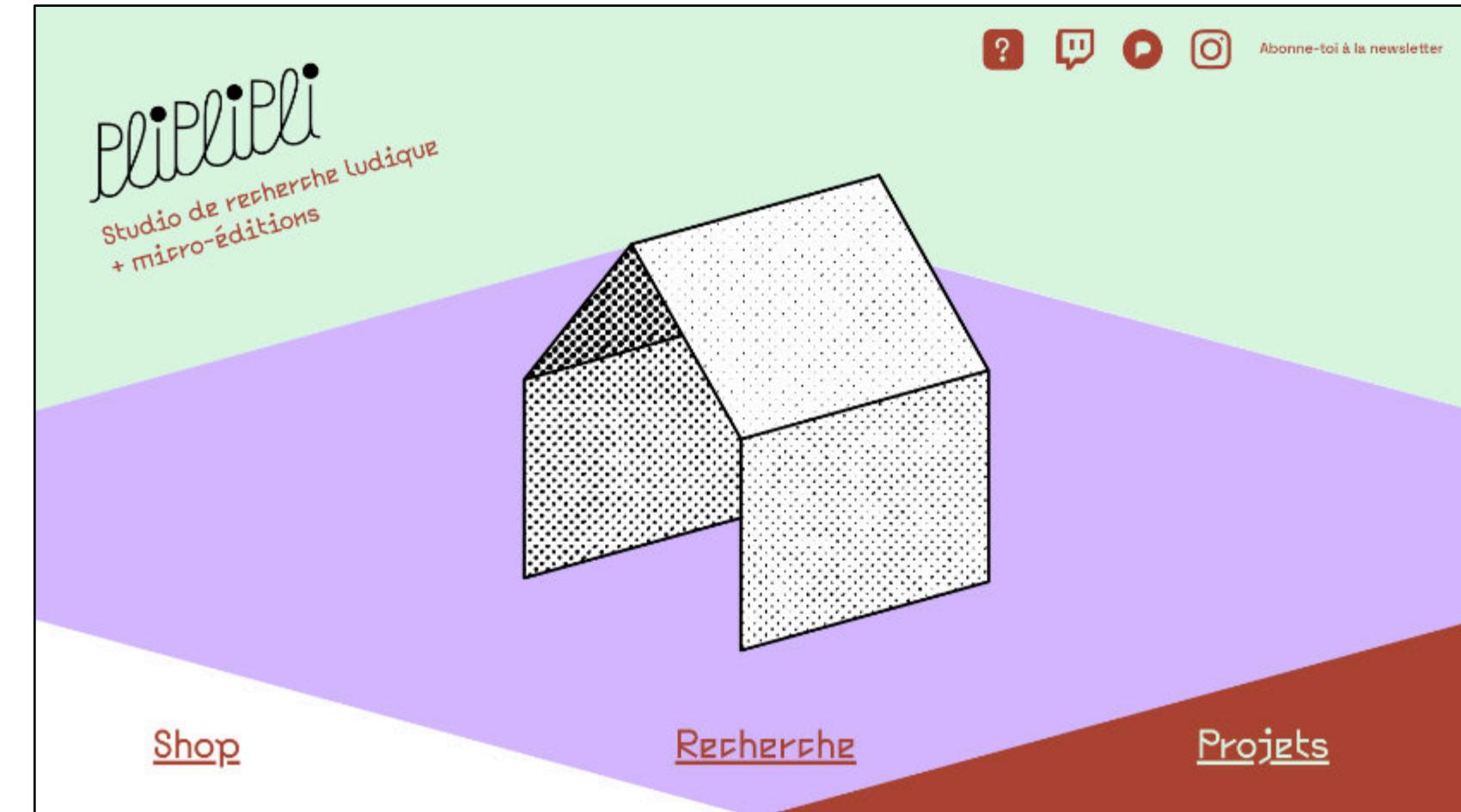
Conception web en page unique, architecture logicielle

Un site web réalisé pour le studio de recherche et de création ludique et maison d'édition PliPliPli. Reprenant les éléments de sa charte graphique, le site web est conçu en page unique avec un soin apporté aux animations de passage d'une page à l'autre, centrées autour de l'idée du pli et du dépli.

Le site est supporté par un générateur de site statique, qui ne dépend pas de bases de données ni de système de gestion de contenu. Cela permet de réaliser des économies de ressources et d'utilisation de données sur le serveur d'hébergement.

La rédaction de contenu est hébergée sur un serveur à faible disponibilité, désolidarisé de l'hébergement, ce qui permet de rendre le contenu disponible en permanence pour l'utilisateur.rice, même lorsque la partie administrative est éteinte. Cette solution permet d'accroître la sécurité du site et son empreinte écologique par rapport aux systèmes qui centralisent le panneau d'administration et le site au même endroit.

[Lien vers le site](#)



2025

Perspective 2025

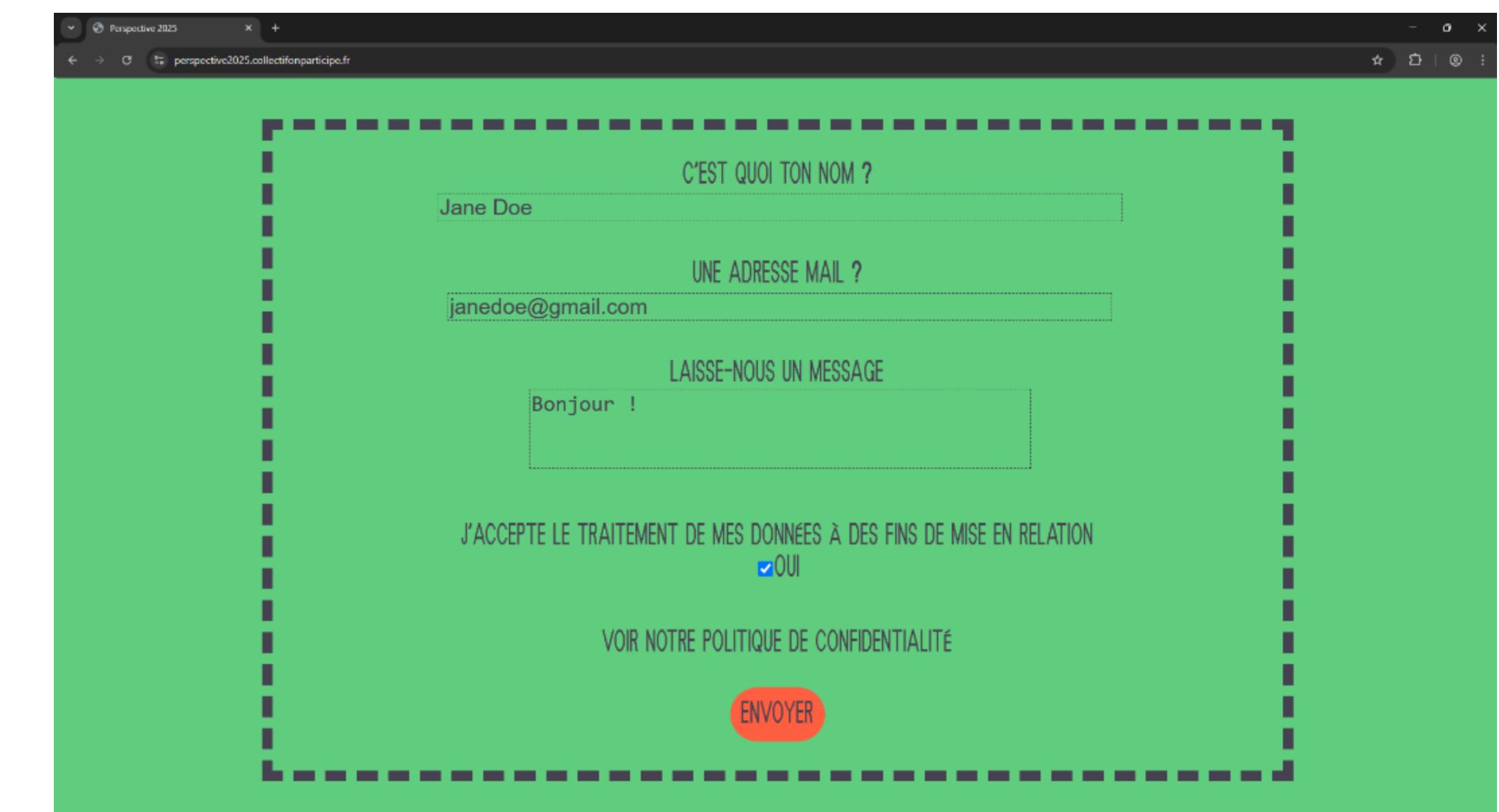
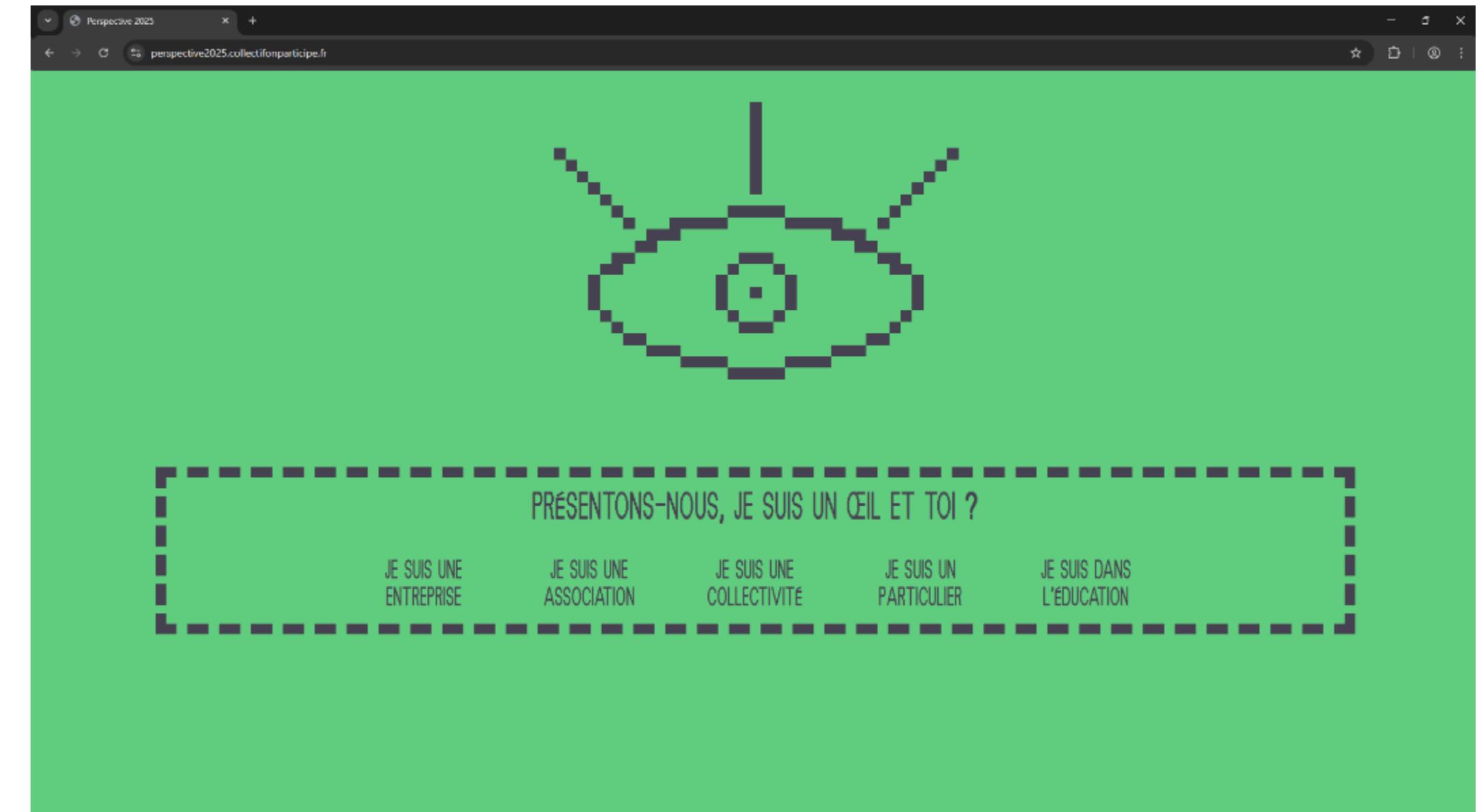
*Conception web,
design narratif
et graphisme*

Conçu à l'attention du réseau et du public du Collectif On participe, cet outil de « Service Avant-Vente » permet de valoriser leurs compétences et de proposer des offres personnalisées.

Il prend la forme d'un formulaire de contact interactif proposant une expérience narrative légère.

Cette expérience en ligne a été motivée par l'envie de créer un outil facilitant la prise de contact et les nouvelles collaborations.

[Lien vers le site](#)



2022

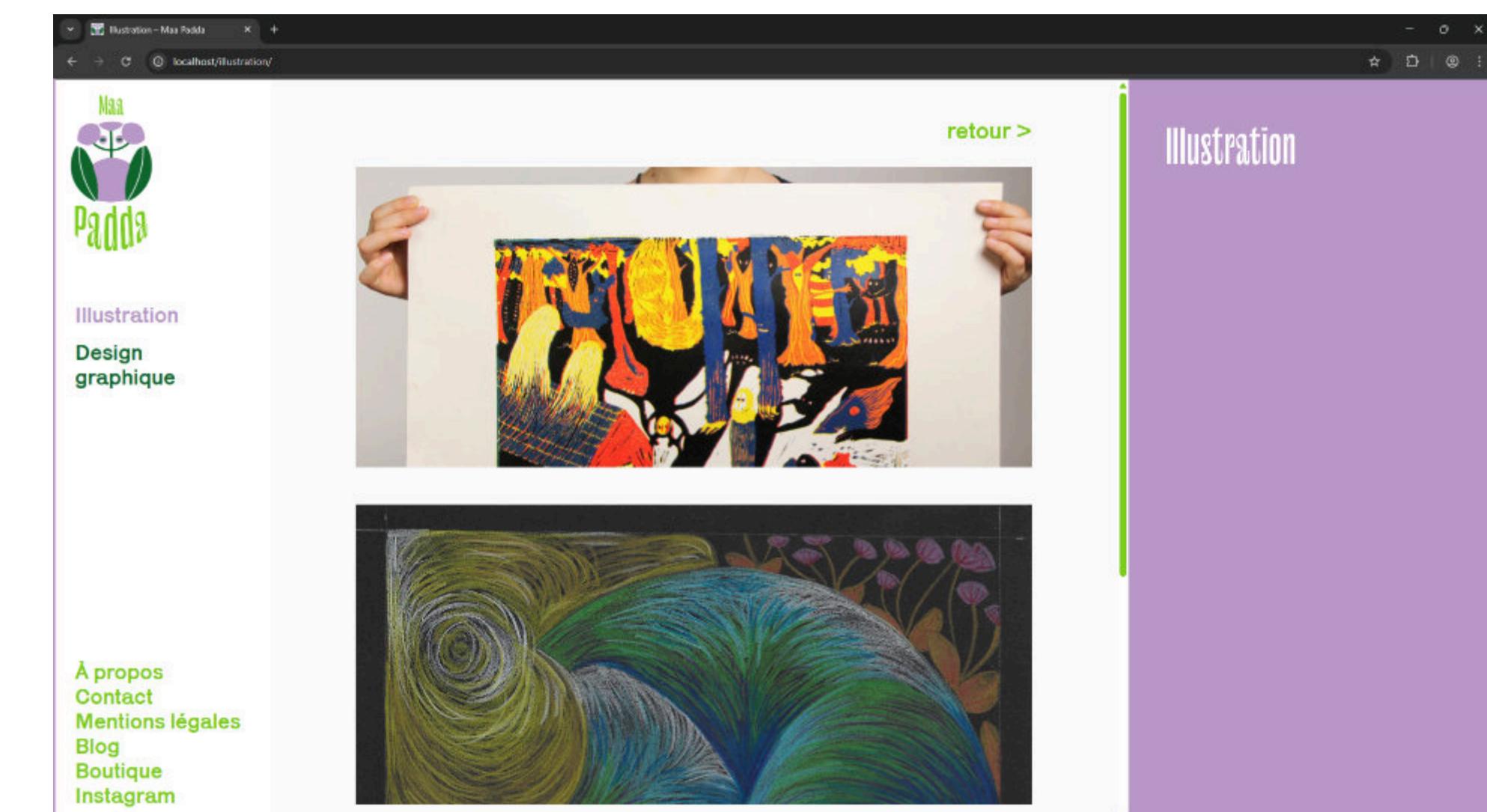
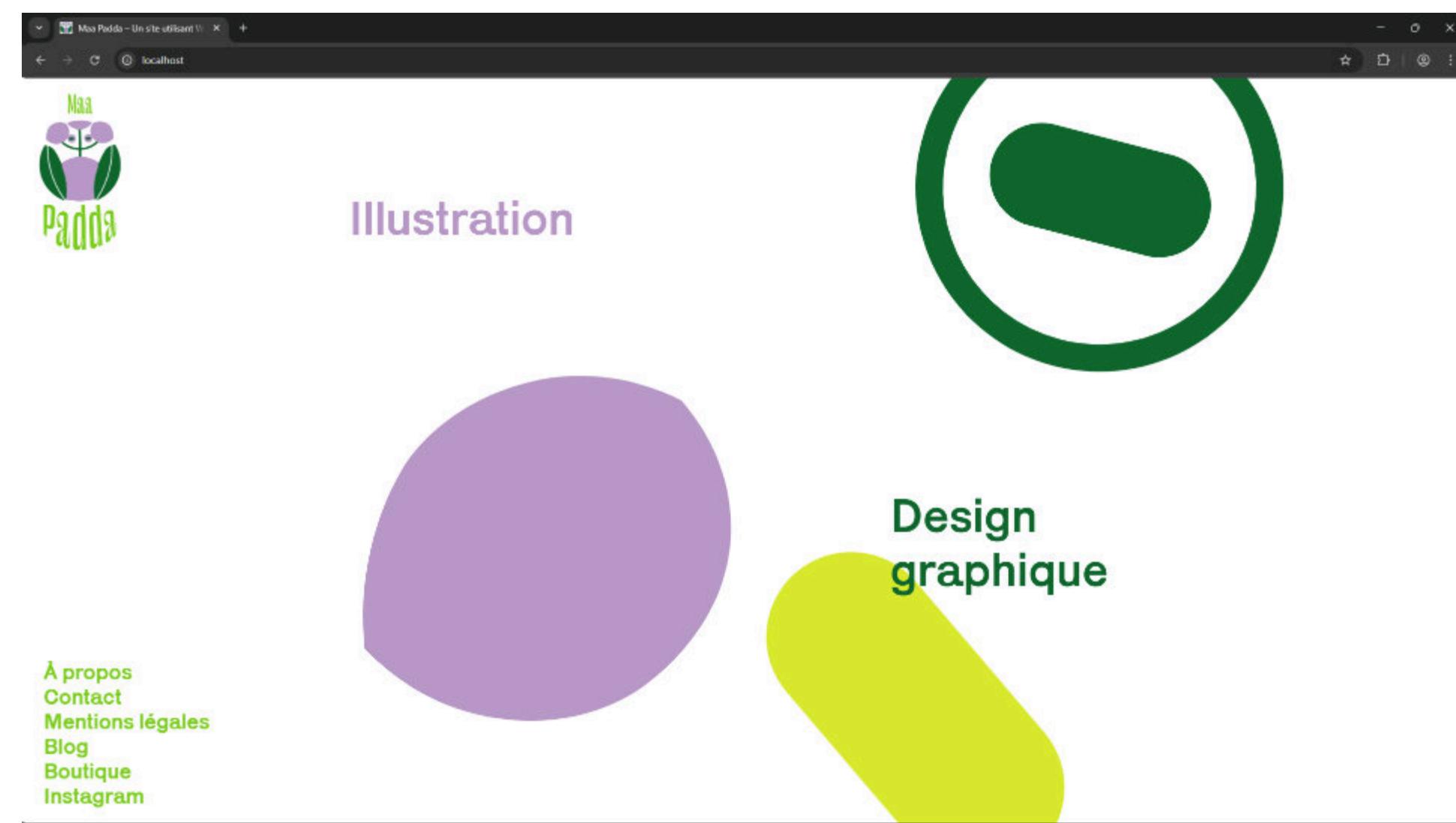
Maa Padda

Conception web en page unique

Un site web réalisé pour l'artiste Mathilde Bernadac (Maa Padda). L'objectif était de valoriser les différents aspects de son travail entre illustration et design graphique. La structure du site a été faite pour mettre en avant les images dans une section centrale, en plaçant la description dans un volet latéral.

Il a été conçu en page unique avec un travail d'animation au passage d'une page à l'autre afin de donner du dynamisme à l'ensemble et une meilleure expérience utilisateur.ice.

Le site est actuellement hors ligne.



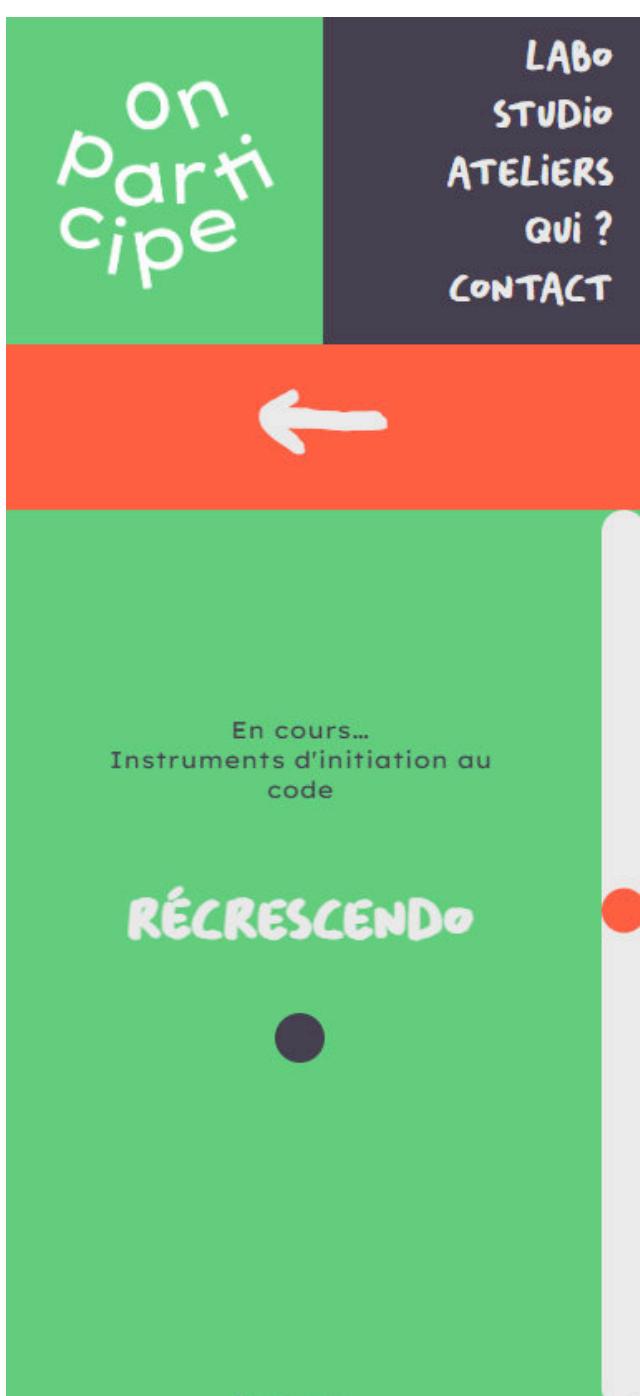
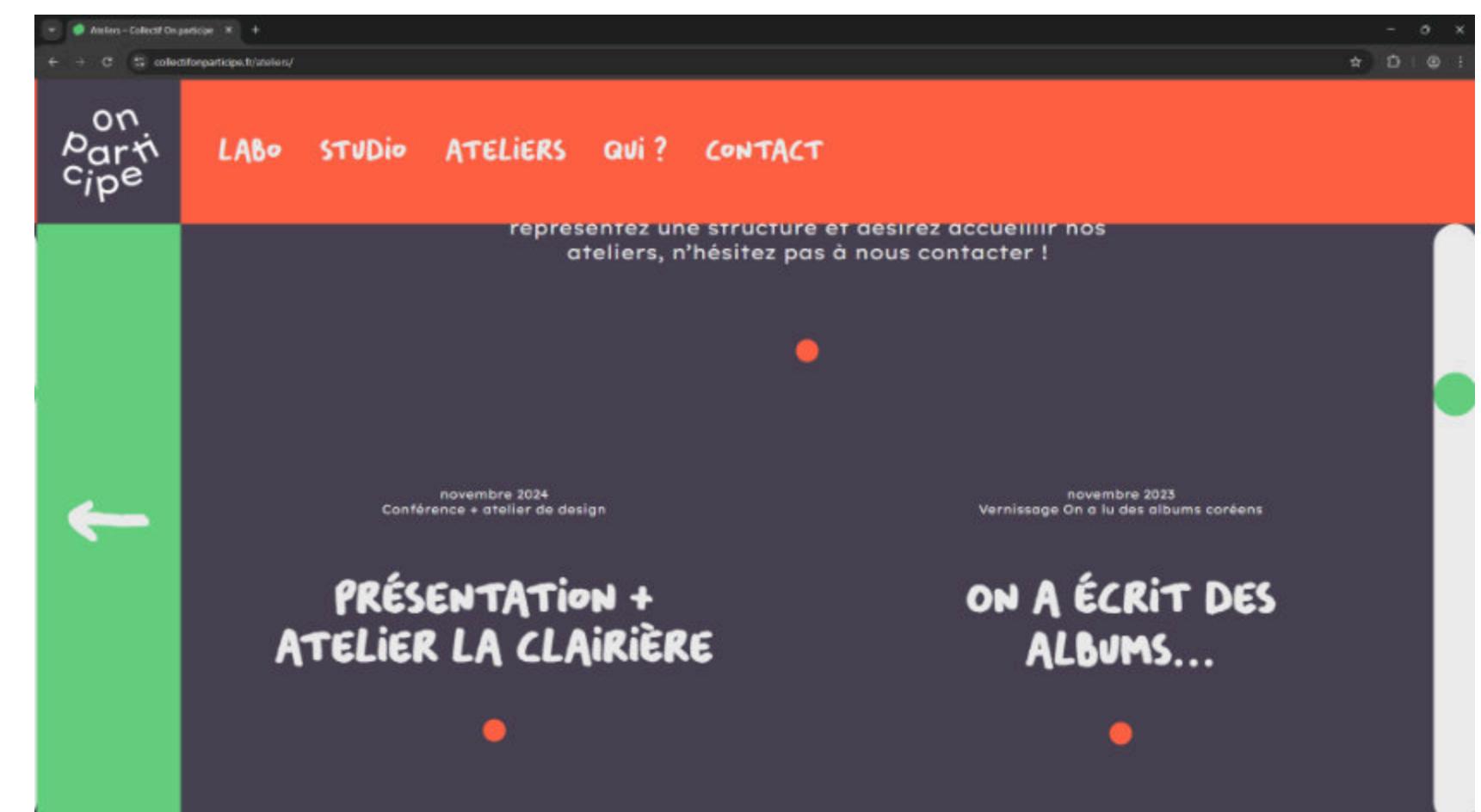
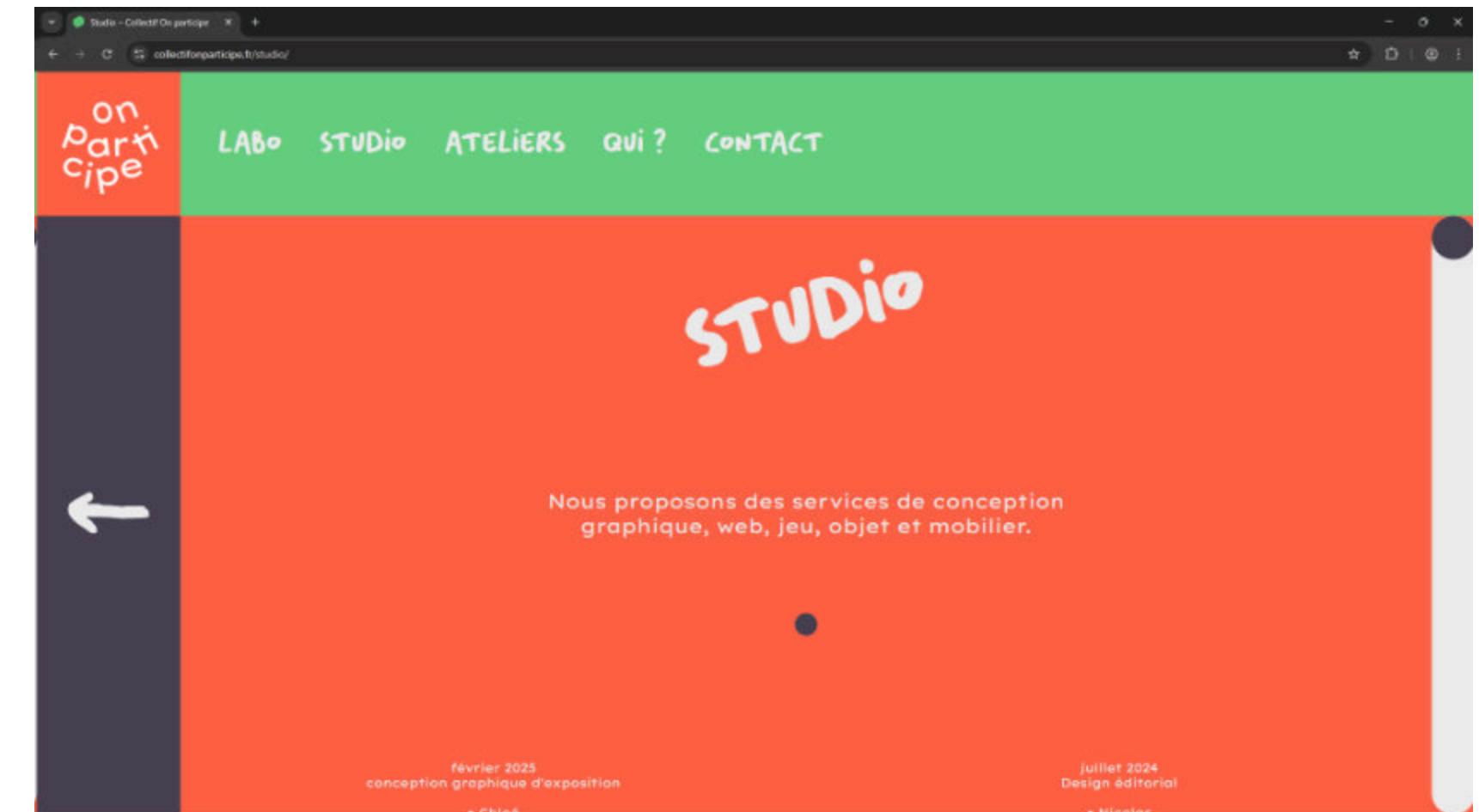
2022

Collectif On participe

Conception web

Le site web du Collectif On participe répond à un besoin de mettre en valeur une identité visuelle ludique et d'identifier leurs différentes pratiques à travers une charte colorée audacieuse. Ainsi, les couleurs du site changent en fonction de la section dans laquelle on navigue. Les éléments de navigation comme la barre de défilement ont également été personnalisés pour s'adapter à l'aspect général du site.

Lien vers le site



2022

Court-circuit

Conception hybride web-print

Impression laser reliée au bandeau, 21x29,7cm ouvert, ensemble de feuillets individuels

Catalogue d'exposition et dispositif réalisé pour l'exposition Court-circuit organisée par La Labomedia dans le cadre des Human Tech Days 2022 (108, rue de Bourgogne, Orléans)

«Dans une logique d'économie de ressources, nous avons choisi de ne pas imprimer de livret d'exposition, mais plutôt de laisser au public le choix de le faire ou non. Il est possible d'imprimer chaque projet de cette exposition depuis le site web, en appuyant sur le bouton imprimante dans le menu : il suffira de plier le papier pour emporter sa petite édition low-tech. A chacun · e de décider ce qu'iel souhaite emporter à l'issue de sa visite. Vous pouvez tous les collectionner ou choisir vos préférés ! Ce projet est une exploration littérale des allers-retours possibles entre l'écran et le papier. Rendu possible grâce à la technologie du web-to-print, qui permet à un site web de s'adapter au support papier, elle en facilite la prise en main et le confort de lecture. La mise en page et l'édition proposées à l'impression ont été programmées par le développeur du site web. »

Texte de l'exposition par Morgan Bodart

[Lien vers le site](#)



HARDWARE, FOSSILISER DES TECHNOLOGIES ACTUELLES

Yann Leguay

Blocs de marbre gravés et sculptés à la main, 2018

Les gravures rupestres comptent parmi les plus anciennes traces de la culture humaine. La civilisation a toujours eu besoin de stocker des informations de manière durable. À l'époque de leur création, les motifs, symboles et figures gravés avaient une signification et une fonction. Aujourd'hui, on ne peut souvent que les deviner ou les décoder grâce à la connaissance du contexte historique.

Le projet *Hardware* de Yann Leguay est une série de pierres sculptées à la main, des rochers de différentes tailles sur lesquels sont gravés des objets et des symboles technologiques. Yann a collecté et taillé ces pierres lors de diverses résidences (Grèce, Islande), en les replaçant parfois là où il les avait collectées. *Hardware* produit une contradiction archéologique, confrontant les notions de temps, de technologie et de mémoire.

Biographie

COURT-CIRCUIT Choisir un projet en cliquant sur un icône Une exposition organisée par La Labomedia dans le cadre des Human Tech Days 2022

A row of small icons representing different projects or sections of the exhibition.

2021

Bourges 2028

Conception web et graphisme

Ce travail a été réalisé dans le cadre de la candidature de la ville de Bourges à la nomination de Capitale Européenne de la Culture en 2028. Il a été réalisée par une équipe regroupant Jessy Asselineau, Nicolas Lemaitre, ainsi que Lucie Bretonneau et Hugo du Roure. Ce fut un travail de longue haleine, impliquant également l'aide de Marine Delgado et l'œil de Sébastien Sanfilippo lors de sa phase de finalisation.

La demande était de valoriser l'ambition de ce territoire rural de petite échelle à se soucier des enjeux écologiques et culturels actuels. Notre réponse graphique repose sur un logotype et sur un principe de décomposition de ce signe.

Le logo a été sélectionné à l'issue d'une campagne de vote proposée aux habitant·e·s du territoire. Le site présentant nos trois propositions d'identités soumises au vote est encore consultable via ce lien.

Le site web, dans sa première version, a été réalisé sur le CMS Wordpress incluant un carroussel pour mettre l'emphase sur certains articles, une liste d'actualités ainsi qu'une revue de presse.

[Voir le site archivé](#)



ACTUALITÉS

Expériences numériques

2024

La Clairière *Jeu en réalité mixte*

Objet en bois mdf découpé au laser, cintrage en hêtre, peint à l'acrylique + téléphone

Par Nicolas Lemaitre (modèles 3D, animations), Chloé Lesseur (game design, design de produit), Luc Léger (développement), et Jessy Asselineau (direction artistique, game design, sound design, développement).

La Clairière est une expérience de narration immersive qui se présente sous la forme d'un jeu. Elle prend place en réalité mixte, c'est à dire qu'elle combine des objets physiques et numériques qui interagissent en temps réel. En manipulant les objets réels qui constituent le paysage de la clairière, nous venons moduler un écosystème virtuel dont on ne connaît, au départ, que peu de choses. En interagissant avec ce paysage, nous influençons le comportement du seul habitant de ce monde : un petit cerf effrayé par la lumière et guidé par des chemins d'ombres (formés par la projection des éléments du décor). Le joueur découvrira, au fur et à mesure de l'expérience, l'histoire de la Clairière et celui du personnage.

En février 2024, le projet est lauréat de la résidence de création Artéfacts 2023-2024, ce qui permettra le développement d'un prototype du jeu comprenant un plateau de jeu et le développement (gameplay + graphisme + programmation) d'un niveau de démo du jeu, mais aussi la réalisation d'une bande annonce pour présenter le projet.

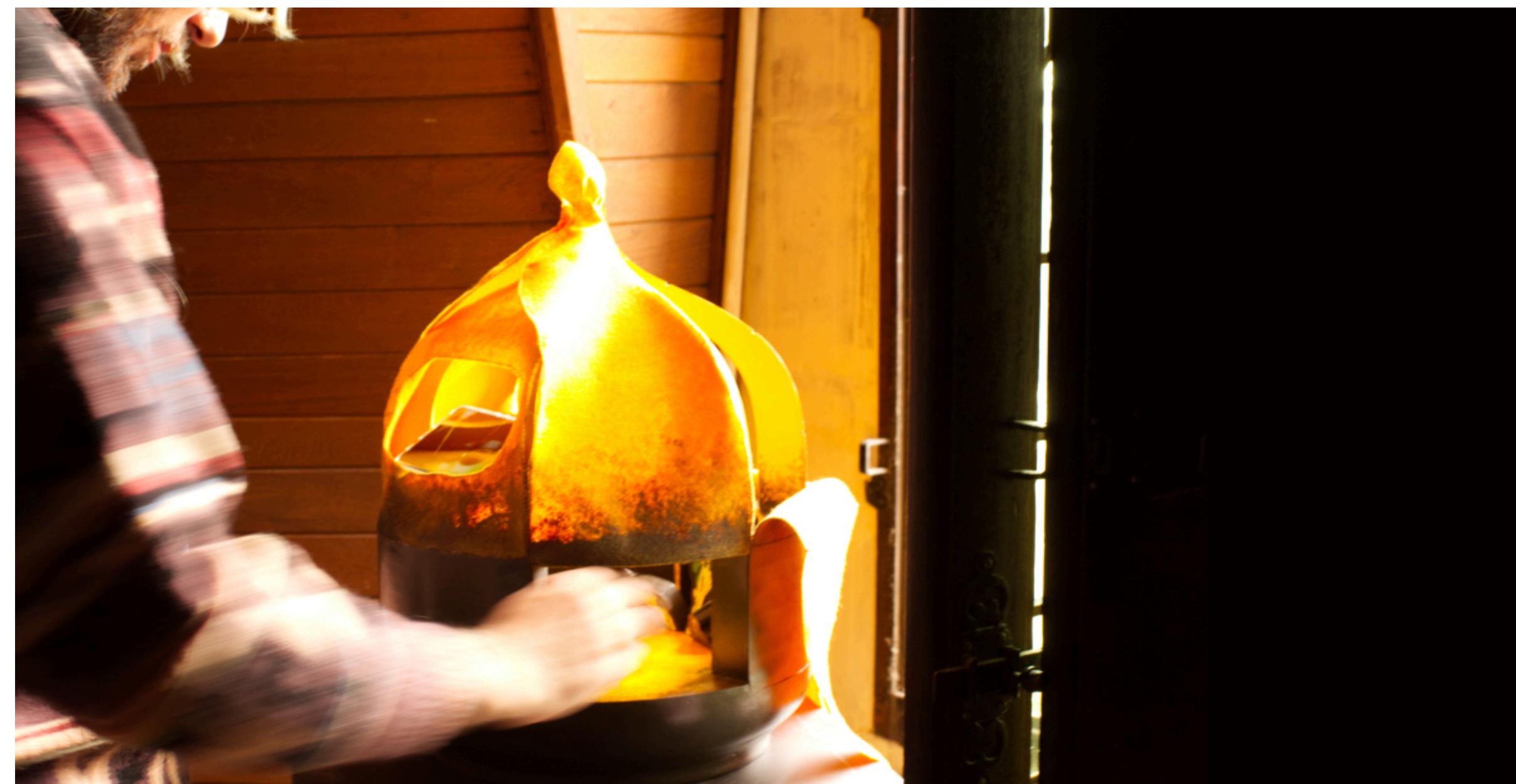
À cette occasion, le collectif est rejoint par Luc Léger, développeur multimédia basé à Vendôme, qui prototypera, ce premier niveau de jeu au format web.

Expositions

France Design Week, Hôtel Gouïn, Tours, du 14 au 29 septembre 2024

Juste Une Impression, Le Temps Machine, Joué-les-Tours, du 22 novembre au 24 novembre 2024

Matricule Bis, Fleury-Les-Aubrais, du 29 novembre au 1 décembre 2024



2022

Si par une nuit d'hiver...

*Conception web,
design narratif, IA*

Jeu de 62 cartes, 1 carte virtuelle générée par intelligence artificielle sur appareil mobile

Photographies : Nicolas Lemaitre

Si par une nuit d'hiver se présente sous la forme de cartes à raconter aux visuels générés par un programme d'intelligence artificielle. Reprenant la suite des incipits de l'ouvrage éponyme d'Italo Calvino, le jeu invite les joueur.euse.s à poser chacun leur tour les cartes de leur jeu et à raconter le prolongement des histoires interrompues par l'auteur dans son livre. Lors de la partie, l'IA est convoquée de nouveau par la figure du/de la voyageur · euse, permettant de faire bifurquer le cours du récit en générant une carte unique.

Réalisé en collaboration avec Matis Arvieu.



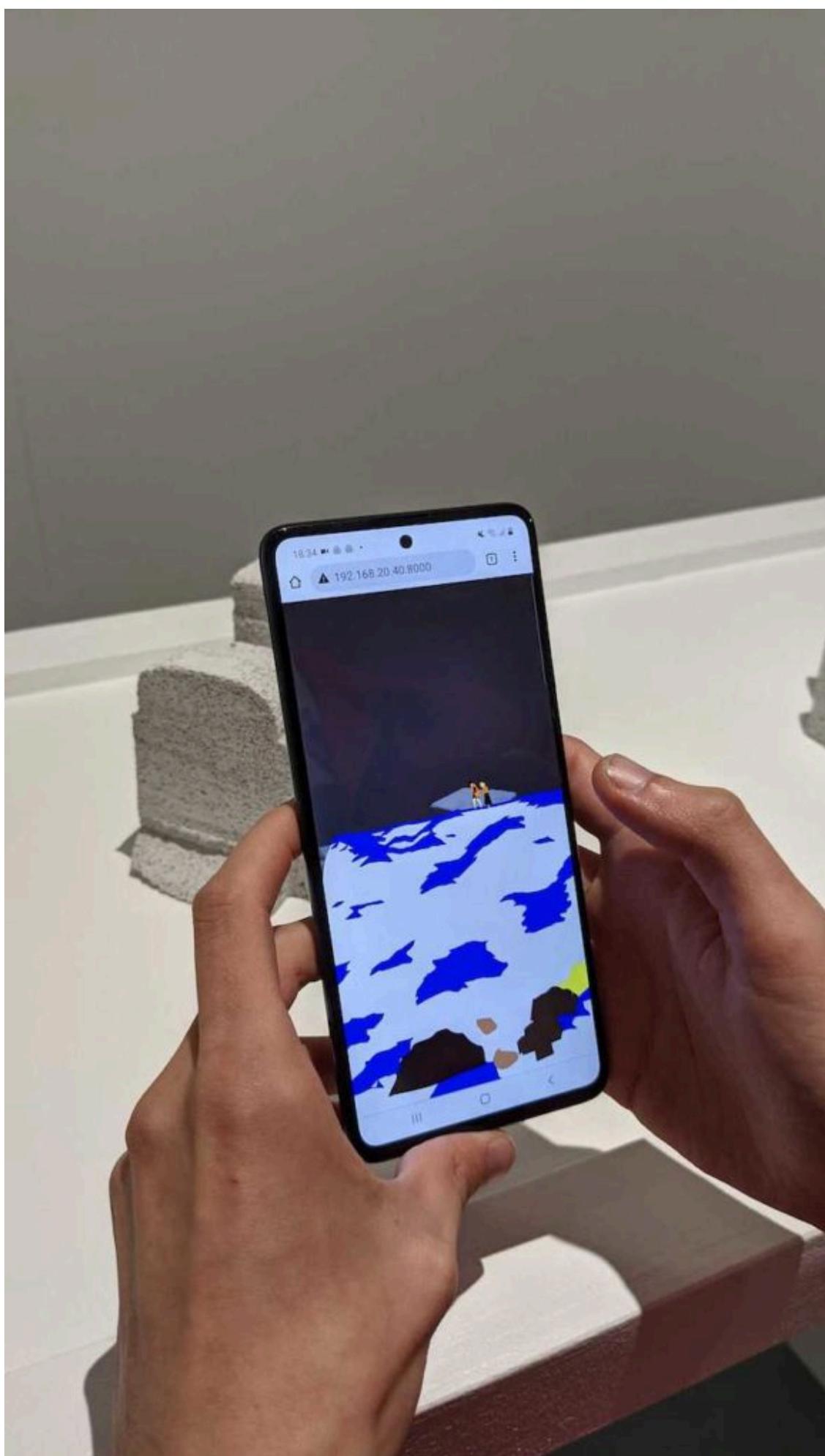
2021

Monolithes

*Design narratif,
conception web XR*

Sculpture taillée en béton siporex, application mobile de réalité augmentée, 23x13x11cm

Monolithes est un jeu de (dé)construction en réalité augmentée ayant pour thématique l'histoire passée, présente et future des blockhaus présents sur le Mur de l'Atlantique. L'expérience propose au public d'assembler et désassembler la sculpture afin de dérouler un récit sur le téléphone. Chaque étape de l'histoire est contenue dans les différents degrés de déconstruction de l'objet. Projet réalisé en collaboration avec Clément Bournas, Tatiana Chatelier, Yoan Lapegue et Avoko Rakotoarivony.



2021

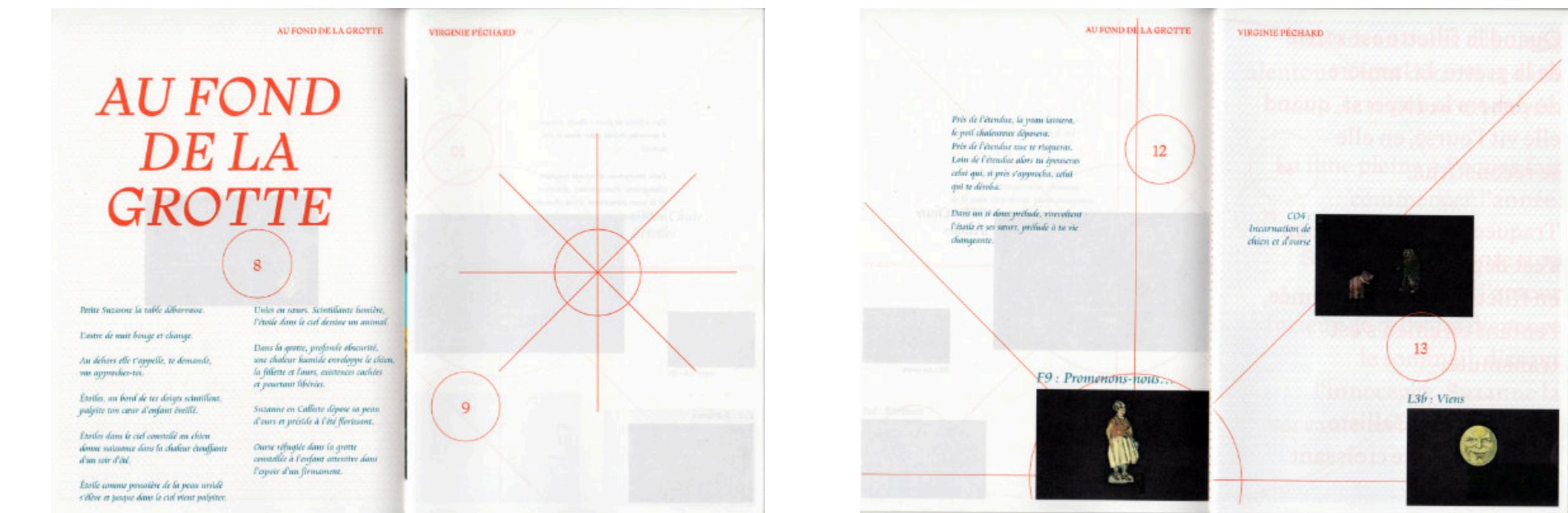
In Illo Tempore

*Conception hybride
web-print*

Impression laser reliée à l'élastique, 21x29,7cm ouvert, 32 pages, 10 exemplaires

Une édition en web-to-print qui reprend en 3 volets le travail de Virginie Péchard, présentée lors de son exposition In Illo Tempore à la galerie du château de l'étang de Saran du 2 au 26 septembre 2021. Le site web invite l'utilisateur.rice à naviguer à travers plusieurs tableaux dans lesquels des figures récurrentes de son travail sont présentes et à composer par diverses interactions l'édition à l'imprimer à la fin du parcours. Cette édition a été conçue en collaboration avec l'artiste, l'intention était de faire incarner sa démarche de création par le public, en interagissant avec le dispositif.

[Lien vers le site](#)



AU FOND DE LA GROTTE

VIRGINIE PÉCHARD

In illo tempore



2020

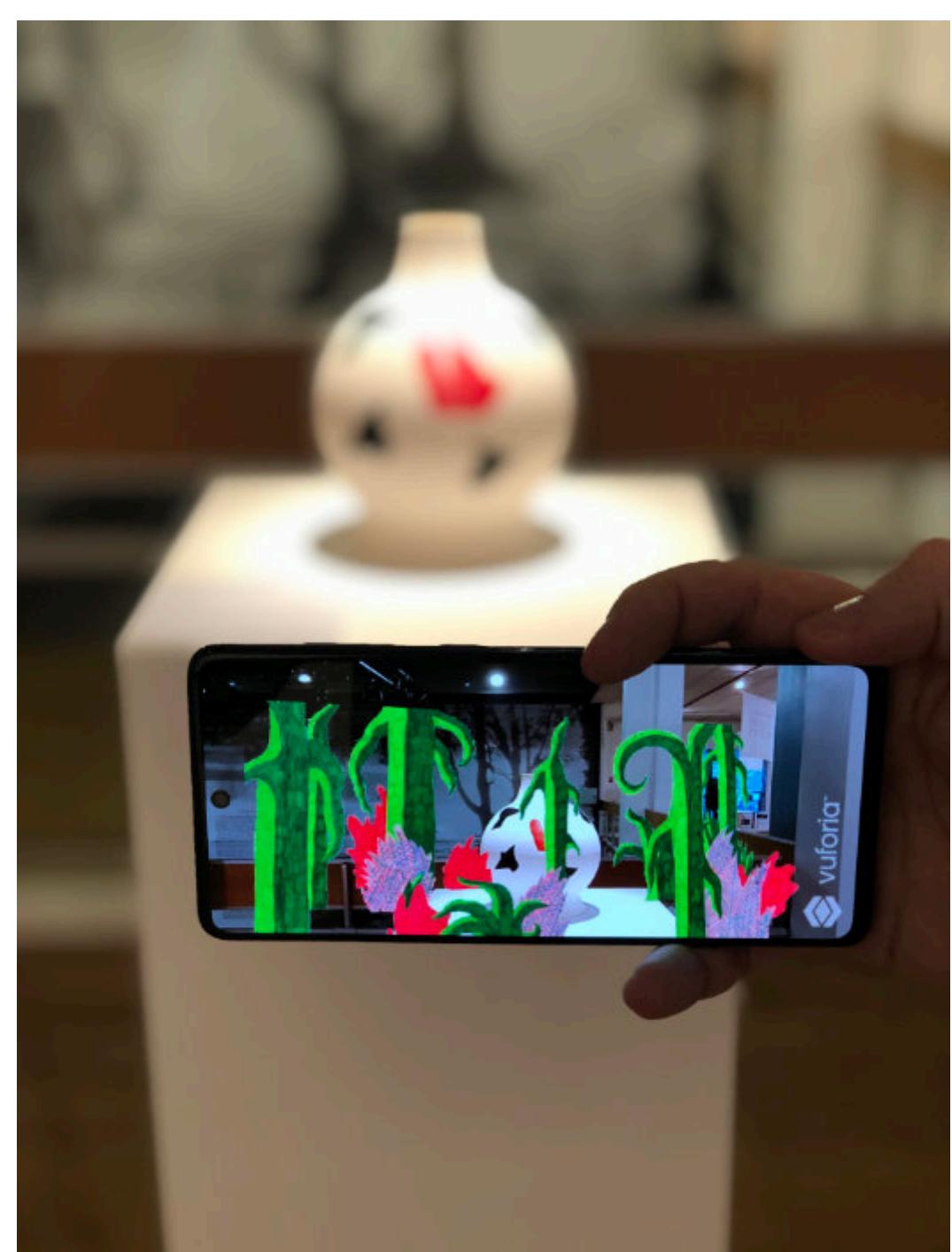
Tourner autour du récit

Design narratif, XR

Photographies : ESAD Orléans / Tous droits réservés

Vase en impression 3D plastique PLA, peinture acrylique, application mobile de réalité augmentée, 23x16x16cm

Un projet mêlant réalité augmentée et objet : l'utilisateur·rice est invité·e à scanner avec son téléphone trois signes disposés sur le pourtour d'un vase imprimé en 3D pour déplier trois scènes d'un récit, le projet permet de mettre en place une modalité de lecture spatialisée et réactualise des formes antiques de récit au regard des savoirs-faire numérique.



Jessy Asselineau

jessy.asselineau@protonmail.com / 06 81 34 48 66

Vit et travaille à Saint-Pierre-des-Corps (37)

Membre de la CAE Artéfacts

Graphiste orienté éditions et expériences numériques diplômé d'un DNSEP mention design graphique de l'ESAD Orléans en 2020. J'associe régulièrement l'outil numérique (code) et le geste artistique (dessin). Cela me permet de répondre à des commandes dans des domaines allant de l'illustration au web design, souvent dans une perspective de décloisonnement des compétences et la recherche d'hybridation entre les formes et les supports. J'interviens régulièrement auprès d'artistes (catalogues d'exposition, expériences interactives, sites web) ou d'institutions culturelles (identités visuelles). Je suis également co-fondateur du Collectif On Participe, un groupe de designers favorisant l'implication des publics dans des projets artistiques.

Mon travail de recherche artistique interroge les nouvelles formes de narration au regard des technologies numériques, notamment la nature performative du récit présente dans ces nouveaux media. Le récit s'exprime par l'implication du·de la spectateur·rice dans l'expérience narrative. Les gestuelles et mobilités du public sont investies dans un dialogue humain-machine qui activent, déroulent, détournent les histoires.

Compétences : design graphique, développement web, narrative design, design d'expériences numériques

Parcours professionnel

Actuel - Designer graphique, entrepreneur salarié de la CAE Artéfacts (37)

Actuel - Co-fondateur et membre du Collectif On participe, un groupe de designers pluridisciplinaires inscrits dans une démarche de transmission de savoirs-faire et de co-création avec le public

De septembre 2020 à mai 2022 - Enseignant en design graphique et media techniques, École Supérieure d'Art et de Design d'Orléans (45)

Expositions

Moule à Gaufres, Fleury-Les-Aubrais (45)
Novembre 2024 - Dans le cadre du festival Matricule Bis (exposition collective)

Hôtel Gouin, Tours
Septembre 2024 - Dans le cadre de la France Design Week (exposition collective)

École Supérieure d'Art et de Design d'Orléans
De septembre à octobre 2022 - U.S.B#2 (exposition collective)

Le 108, Orléans
Juin 2022 - Court-circuit (exposition collective)

École Supérieure d'Art et de Design d'Orléans
Février 2022 - Search Bar#3 (exposition collective)

École Supérieure d'Art et de Design d'Orléans
Octobre 2021 - Search Bar#2 (exposition collective)

Les Tanneries, Centre d'Art Contemporain, Amilly
De janvier à mars 2021 - Uncool Memories#1.1 (exposition collective)

École Supérieure d'Art et de Design d'Orléans
Octobre 2020 - Uncool Memories#1 (exposition collective)

Résidences

De février 2024 à septembre 2024
Résidence de recherche artistique Artéfacts, dispositif co-financé Coopérative Artéfacts - Région Centre Val de Loire

Eure-et-Loire

2022-2023 - Résidence-mission dans des collèges, dispositif co-financé DRAC Région Centre-Val de Loire et département Eure-et-Loire

Maison Artagon, Centre-Val de Loire
Septembre à octobre 2022 - Résidence d'écriture et de recherche

Interventions

Lycée Jacques de Vaucanson, Tours
Novembre 2024 - Présentation de l'oeuvre *La Clairière* et atelier de création

Médiathèque centrale, Tours
Novembre 2023 - Atelier de sérigraphie lors de l'exposition *On a lu des albums coréens*

La Ruche en Scène, Orléans
Juin 2023 - Table ronde « art et numérique » dans le cadre des Human Tech Days 2023

Médiathèque centrale, Orléans
Mai 2023 - Atelier de sérigraphie lors de l'exposition *Norbert et les héros*

École Supérieure d'Art et de Design d'Orléans
Janvier 2023 - Workshop sérigraphie à destination de la classe préparatoire

Le 109 Café-projets, Orléans
Octobre 2022 - Atelier de sérigraphie

ISCOM, Rouen
Septembre 2022- Atelier autour de l'intelligence artificielle et de la narration

Formation

2023 - Cycle Arts Visuels, cycle de formation dédié à la formation des artistes qui oeuvrent dans le champ des arts visuels (devenir.art et Artéfacts)

2020-2022 - Diplôme Supérieur de Recherche en Design (DSRD), Unité de recherche Edition, Media, Design (interrompue)

2018-2020 - Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique (DNSEP, Master)
Mémoire de master «Reconfigurations : le récit comme outil de réappropriation des flux numériques»