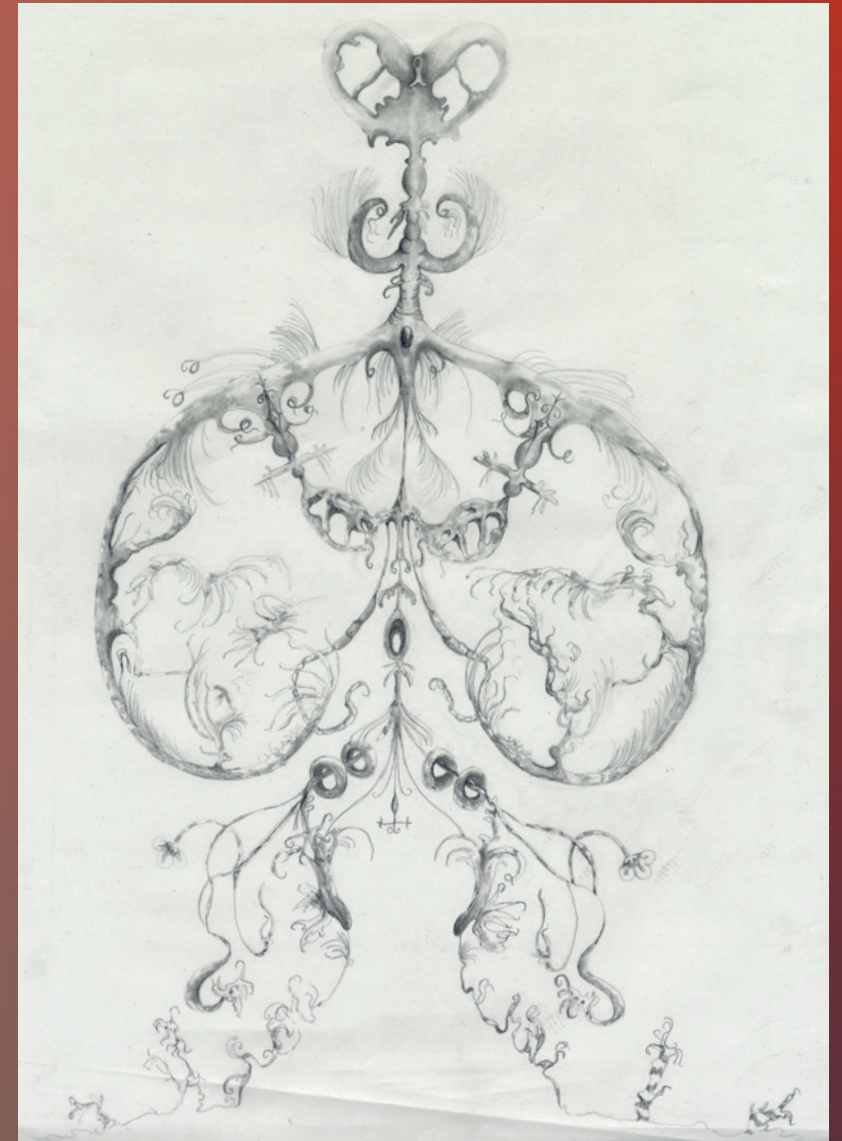


# Florie Souday

Master Recherche en Design - Étudiante à l'ENS Paris Saclay

- 01 **Orobrar**
- 02 Moonlight Melody 55
- 03 *Anadyomène*
- 04 My Dearest
- 05 **SmytTen**
- 06 HI MEMORIES
- 07 *Paroles de chaises*
- 08 Stay Tuned
- 09 *Chez soi*
- 10 Faciem
- 11 **Divers**

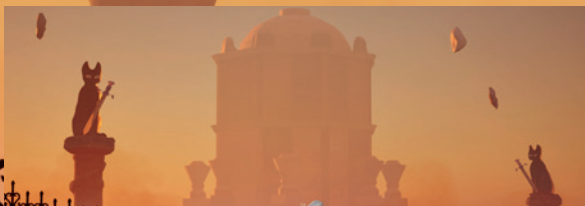
por  
tfo  
lio



# Orobrar

Des chuchotements évoquant le passé de nos aïeux, un morceau de papier peint déchiré trouvé dans le bureau de notre grand-père et des fleurs écrasées sous nos pas. **Orobrar** représente un voyage à travers les souvenirs que je partage avec mon frère, explorant les lieux de notre enfance. Cette déambulation constitue une réflexion sur les différentes façons dont nous mémorisons les éléments du quotidien, ainsi que sur l'impact des lieux devenus symboliques dans notre identité.





# Moonlight Melody 55

*Projet pour le projet de diplôme de Violette Edgard-Rosa (Gobelins)*

*Moonlight Melody 55 explore la représentation des femmes dans l'industrie du jeu vidéo à travers un faux jeu fantastique inspiré par nos expériences de joueuses et de nos univers esthétiques.*



02



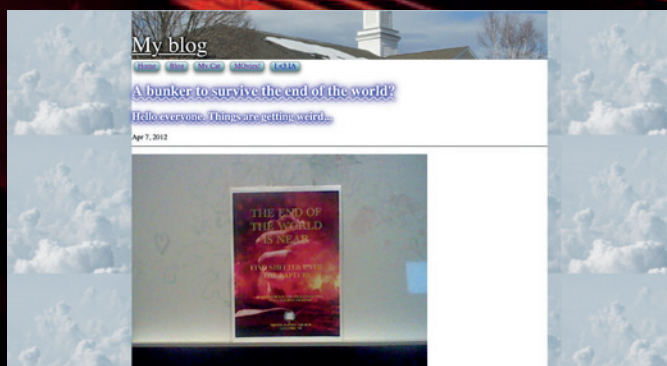
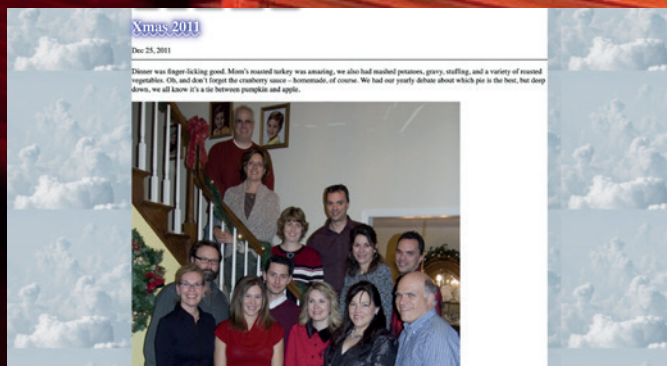
# Anadiomène



04

# My Dearest





Nous nous plongeons dans le blog d'un certain **SmyTten**, dont le véritable nom est Tim Warner, comme l'indique la note de bas de page. C'est un jeune Américain passionné par les mangas et les vocaloids, qui semble également s'adonner à des jeux classiques de l'époque, tels que Habbo et Animal Crossing.

En explorant les onglets «cat», «fan page IA», ses films préférés, ainsi que la publication de sa 3DS où il expose son visage avec le message «I bought a 3DS! (29 mars 2011)», on découvre divers aspects de sa vie.

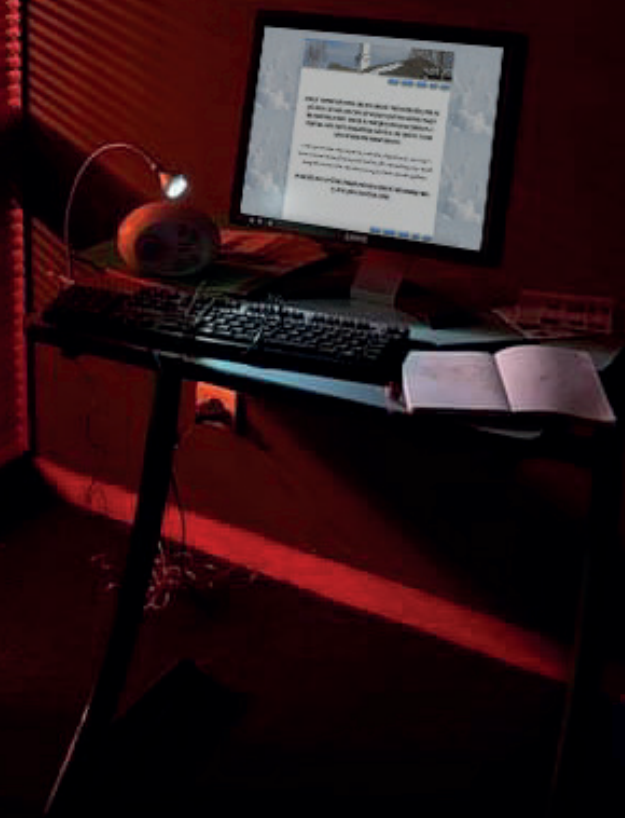
Toutefois, au milieu des billets sur la routine quotidienne, les récapitulatifs de memes de 9gag et les critiques de collations et de films, des titres de plus en plus étranges attirent l'attention à mesure que l'on descend dans la chronologie du blog...

# SmytTen

Projet en collaboration avec Yannis Briki, Nino Filin et Victor Chazard Meas

**Smytten** est une ARG (Alternative Reality Game) développée dans le cadre de « Résidence Evil », résidence co-produite avec l'Abri (Genève) autour d'un thème commun : l'horreur sur internet.

Lien vers le blog : <https://smytten.blog/>





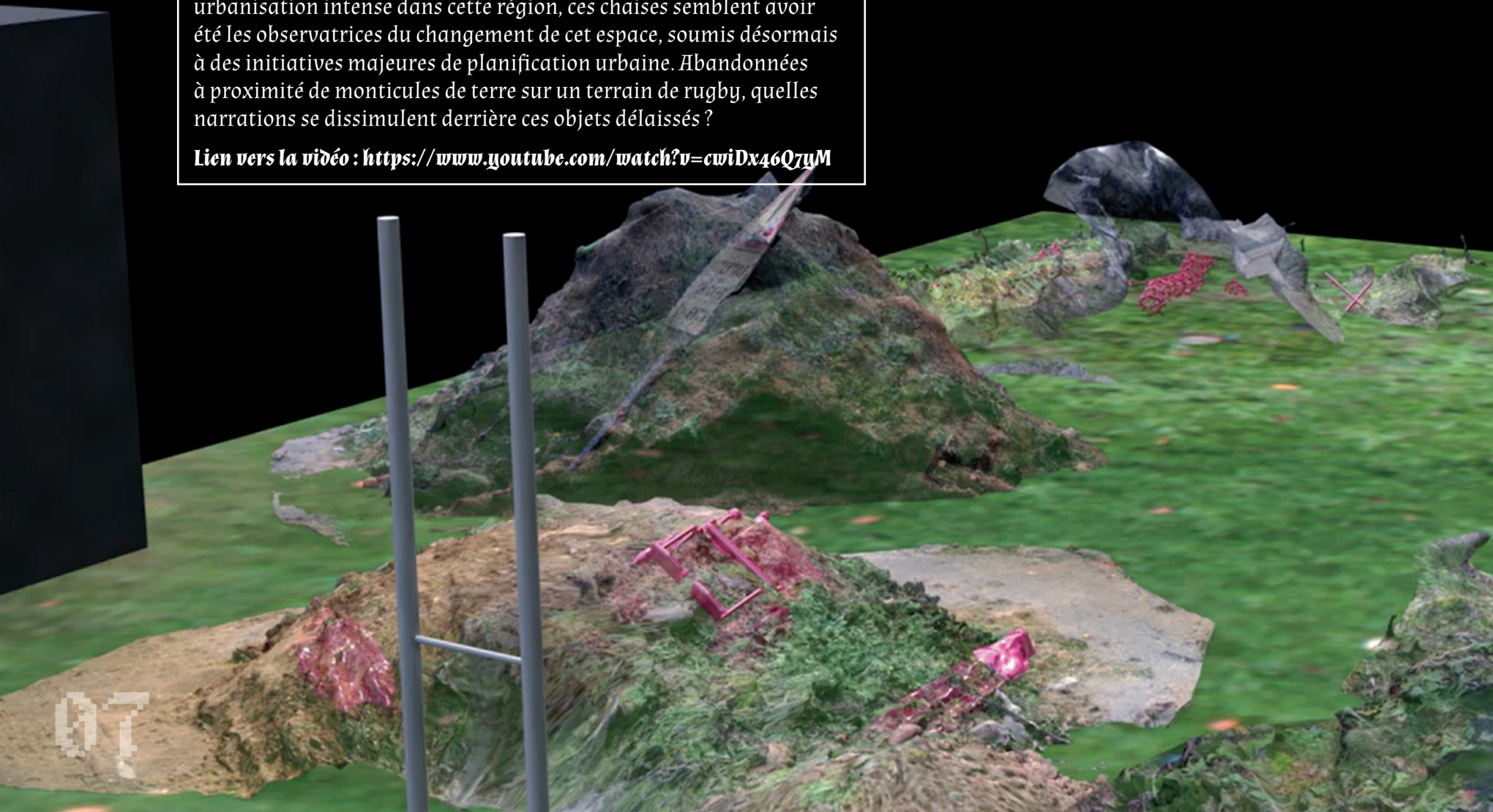


# Paroles de chaises

Projet en collaboration avec Alban Faugeroux

Que pourraient nous révéler les chaises pliantes découvertes dans un état déplorable sur les terres du plateau de Saclay ? En présence d'une urbanisation intense dans cette région, ces chaises semblent avoir été les observatrices du changement de cet espace, soumis désormais à des initiatives majeures de planification urbaine. Abandonnées à proximité de monticules de terre sur un terrain de rugby, quelles narrations se dissimulent derrière ces objets délaissés ?

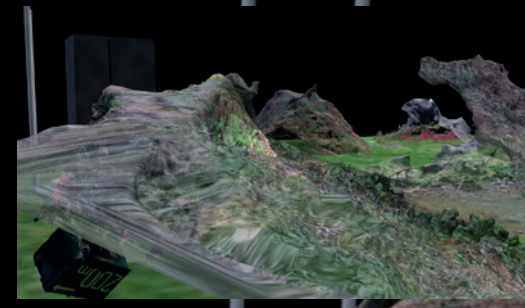
Lien vers la vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=cwiDx46Q7uM>



07



Je ne pense pas... Ils sont si lâches qu'ils préfèrent ériger des barrières plutôt que d'affronter leur propre merde ! Ils n'ont de dieux que le pire trait : l'indifférence. Et de la pire façon en plus ! L'abandon. Des parents effrayés de leur infertilité comme de leur devoir face à leur descendance. Des rétro et des bâtarde. Voilà seulement ce qu'on nous



Cela me rend bien triste que de savoir que d'autres ont vécu les mêmes horreurs... Dans ma violente solitude se fixait une ferme d'espérance : l'espoir que vous autres, vous viviez mieux que moi et que l'horreur de ma vie n'était le fruit que d'une damnation hasardeuse. Un peu la faute à paï de c



# Stay Tuned

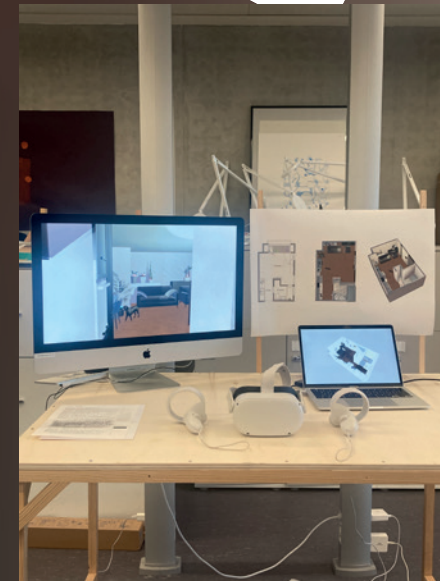
La Smart Home en enregistrant les rythmes de vie de ses habitants, s'adapte parfaitement à leurs habitudes afin que les individus fournissent le moins d'effort possible. Or, en enseignant ces habitudes humaines quotidiennes types, cette smart-home semble aller à l'encontre du chez-soi.

En uniformisant et en rendant cet espace contrôlé, elle ne laisse aucune place à une liberté et à de l'imprévu: elle crée un véritable écosystème fermé. Les interconnexions entre les corps dans l'habitation rendues possible par la smart-home installent ainsi des rapports de force et de communication en permanence.

Dans quelles mesures la smart-home engendre-t-elle des systèmes d'interdépendance dans un espace, l'habitation, destinée à être modelée à notre image ?

**Lien vers la vidéo :** <https://www.youtube.com/watch?v=q2DD8oYGYqA&t=17s>

08



09



## Chez soi

L'espace intime de nos habitations revêt une importance cruciale dans notre épanouissement personnel. Il s'agit d'un sanctuaire où nous pouvons nous retirer du tumulte du monde extérieur et nous reconnecter avec nous-mêmes. Ces lieux jouent un rôle important dans notre expression personnelle et deviennent une extension de notre moi intérieur. Mes moments

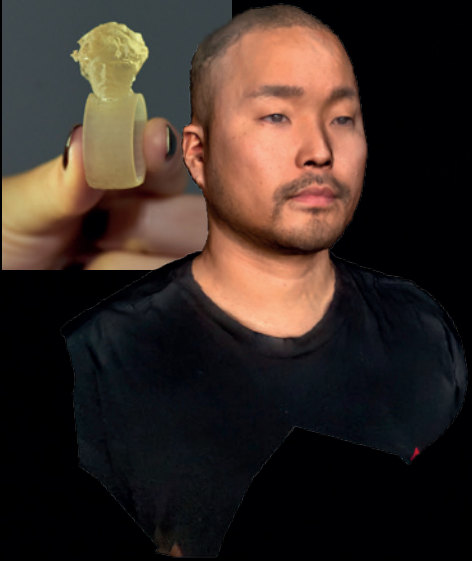
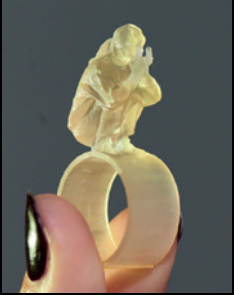
passés dans différentes habitations et mes lectures sur les notions d'hétérotopie et d'imaginaire dans l'espace, ont fait germer en moi l'envie suivante : celle de refléter différentes relations que les individus entretiennent avec leur habitations.

En étudiant ces lieux et en partageant leurs histoires, l'idée est de participer à la préservation de la mémoire collective sur les manières dont les individus habitent leurs espaces à l'heure actuelle. J'erre ainsi dans les logements, tout en enregistrant des conversations et en scannant les espaces en 3D, en restant attentive aux histoires que ces environnements ont à nous transmettre.

Lien vers le site web : <https://homesweethome.floriesouday.com/>



10



## Faciem

À l'instar des camées, figures creusées en bas-relief et objet de séduction dans la Grèce Antique, puis reflet d'un statut social pendant la Renaissance, **Faciem 2.0** rend hommage aux portraits familiaux dans la joaillerie. Ces bagues autolâtres ou témoin d'un amour pour un être cher, transforment l'image virtuelle de soi en une figure tangible et authentique, se transmettant dans le temps.



# MARGARET'S LIFE AT THE OFFICE

Jeu vidéo reprenant les codes des «text game based» des années 80 dans lequel vous incarnez Margaret, secrétaire d'une banque et génie de l'informatique. Margaret ne supporte plus son travail insipide, où les remarques et attitudes misogynes envahissent l'open space.

Il est grand temps pour elle d'utiliser les outils qu'elle a sa disposition au travail et de faire appel à ses connaissances pour développer ses idées de nouveaux langages informatiques et interfaces.

Votre but : travailler sur vos projets tout en gérant les situations sexistes pour éviter le licenciement.



1 : Merci Mr.Stevens, bonne  
2 : Merci Mr.Stevens mais je  
Qu'allez-vous répondre ? (1)  
Super, votre patron a fait s  
Après avoir faussement remer





Te tte suis  
c'annic  
c'annic

**Contact : [florie.souday@outlook.com](mailto:florie.souday@outlook.com)**

**[@floriesouday](#)**

**Design du portfolio par Louise Boulanger, 2024**