



AFTER est le label des dispositifs — éditoriaux et curatoriaux — de révélation des générations d'artistes, designers et créateurs nouvellement diplômés de l'École des Arts Décoratifs — PSL.

AFTER is the label for the editorial and curatorial devices which showcases new generations of artists, designers and creators newly graduated from the École des Arts Décoratifs — PSL.

Œuvre école, Œuvre époque 002
Collaboration Graphique 004

Master
Art — Espace 007
Architecture Intérieure 016
Cinéma d'Animation 030
Design Graphique 047
Design Objet 065
Design Textile & Matière 083
Design Vêtement & Accessoire 095
Image Imprimée 107
Photo/Vidéo 131
Scénographie 146
Master Mode et Matière — ENAMOMM PSL 156

Post-Master
Design des Mondes Suraux 174
Artiste Intervenant en Milieu Scolaire (AIMS) 179

Doctorat PSL — SACRe
EnsadLab 183

Index des étudiant·es 188
L'École des Arts Décoratifs — PSL 189

École
des arts
décoratifs
PSL
31 rue d'Ulm
75005 Paris
ensad.fr
+33(0)1.42
34.97.00

MINISTÈRE
DE LA CULTURE
Liberté
Égalité
Fraternité



Faire école, faire époque

Avec un peu de hauteur de vue, on peut se représenter l'école comme un organisme vivant qui, dans le corps social, accueille en son sein des éléments pendant quelques années avant de les projeter dans le monde. Ce temps est un temps de formation au sens fort : il s'agit de donner forme à un ensemble d'aptitudes et de mouvements intérieurs — talent, aspirations, souhaits, vocation, pensée, désirs, affects... jusqu'à un niveau de finalisation et d'autonomie jugé suffisant pour permettre l'entrée dans le temps de la vie dite professionnelle.

S'agissant d'une école de création, ce processus de formation se matérialise dans des formes sensibles qui sont conçues, produites et discutées régulièrement avec les enseignantes durant le cursus, jusqu'à ce qu'elles donnent lieu à une présentation et une soutenance en vue de l'obtention d'un diplôme de fin d'études. Ce sont les 135 projets de Master 2 présentés en juin et juillet 2024 au sein des dix secteurs de l'École des Arts Décoratifs — 1982 qui sont réunis dans la présente publication, auxquels s'ajoutent 3 projets de doctorat, ainsi que ceux menés dans le cadre des programmes Post-Master « Design des Mondes Suraux » et « Artiste Intervenant en Milieu Scolaire ».

Au-delà des spécificités inhérentes à chaque projet, secteur ou niveau de formation, une tonalité commune se dégage, qui est propre à notre école aussi bien qu'à la génération et l'époque présentes. À la fois esthétique, dans le sens où elle engage la sensibilité et les formes, affective, éthique et politique, cette tonalité se signale par l'empathie et l'inclusivité, l'engagement sur les trois lignes de front de l'époque — écologique, queer et décoloniale — et la conscience aiguë que l'art comme le design ne sont pas des domaines séparés, mais qu'ils sont en prise sur la vie réelle. C'est là l'esprit même des arts décoratifs, par quoi ils sont l'esprit du temps présent. Je pense ici non seulement à leur souci d'articuler les formes et les usages, l'art, l'éthique et la politique, mais aussi à l'explication qu'ils ont toujours engagée avec la modernité, en valorisant ce qu'elle a longtemps refoulé et que l'on redécouvre aujourd'hui : les arts de vivre et d'habiter, l'attention au vernaculaire et aux savoir-faire, le goût de l'ornement et, plus largement, le renversement ou le dépassement des systèmes d'opposition binaire.

Pour rendre compte de cette tonalité et de l'esprit décoratif du temps, nous avons choisi de confier la réalisation de ce catalogue à la collective Bye Bye Binary. Composée de jeunes designerseuses graphiques issues d'écoles belges et françaises, elle est l'un des exemples les plus probants et les plus réjouissants de l'art décoratif contemporain et de la capacité des écoles de création à faire époque. Merci et bravo à elleux ainsi qu'au service communication et développement qui orchestre chaque année la réactualisation des engagements éditoriaux et graphiques de l'édition *À l'Écoute*, à toutes les équipes pédagogiques, techniques et administratives de l'École des Arts Décoratifs — 1982 et aux artistes, designerseuses et créateures ici réunis. Excellente lecture à vous!

Emmanuel Tibloux,
Directeur de l'École des Arts Décoratifs — 1982

An epoch-making school

With a bit of perspective, one might imagine school as a living organism which, in the social body, welcomes individuals within it for a few years before launching them into the world. This time is one of training in the strong sense: it is about giving shape to a set of skills and inner movements — talent, aspirations, wishes, vocation, thought, desires, affects... until they reach a level of maturity and autonomy deemed sufficient to enter the so-called professional life.

Being a creative school, this training process materializes in sensitive shapes, that are designed, produced and regularly discussed with the teachers throughout the program, culminating in a presentation and defense for obtaining the final degree. The present publication gathers the 135 Master's degree projects presented in June and July 2024 across the ten disciplines of the École des Arts Décoratifs — 1982, alongside three doctoral projects and those carried out within the Post-Master programs "Designing Rural Environments" and "Artists Intervening in the School Environment".

Beyond the specificities inherent to each project, sector or level of education, a common tone emerges that is unique to our school as well as to the current generation and era. At once aesthetic, in a sense that it engages sensitivity and forms, affective, ethical and political, this tone is marked by empathy and inclusivity, by a commitment to the three frontline issues of the time — ecological, queer and decolonial — and by the acute awareness that both art and design are not separate fields, but are deeply connected to real life. This is the very spirit of decorative arts, by which they embody the spirit of the present time. I am thinking here not only of their concern with articulating forms and uses, art, ethics and politics, but also of the ongoing dialogue they have always engaged in with modernity, by valuing what it has long repressed and what we are rediscovering today: the arts of living and inhabiting, attention to the vernacular and know-how, a taste for ornament and, more broadly, the reversal or overcoming of binary opposition systems.

To reflect the tone and the decorative spirit of the times, we have chosen to entrust the creation of this catalog to the Bye Bye Binary collective. Composed of young graphic designers from Belgian and French schools, it is one of the most striking and delightful examples of contemporary decorative art and the ability of creative schools to shape an era. Thank you and congratulations to them, as well as to the communication and development team who orchestrate each year the updating of editorial and graphic commitments of the *À l'Écoute* edition, to all the teaching, technical and administrative teams of the École des Arts Décoratifs — 1982 and to the artists, designers and creators gathered here. I have a great read!

Emmanuel Tibloux,
The Director of the École des Arts Décoratifs — 1982

Pour ce numéro d'After, l'École des Arts Décoratifs — 1822 collabore avec Laure Giletti, ancienne étudiante, qui invite la collective Bye Bye Binary (BBB), et propose un fork typographique pour la mise en page qui sera redistribué sur la typotheque. Max Lillo et Sophie Vela ont dessiné les ligatures post-binaires au sein du caractère Manifont Grotesk (d'Alexandre Liziard et Étienne Ozeray). Enzo Le Garrec et Léna Salabert-Triby ont réalisé sa conception graphique.

Le projet vise à créer un objet graphique généreux et acidulé, avec une esthétique queer et camp. L'utilisation des fontes, ornements et couleurs souligne l'approche politique de BBB, s'intéressant aux esthétiques dites mauvaises et à la façon dont «goûts, espaces, objets et leur design sont liés à la construction des genres» (Penny Sparke, Politiques sexuelles du goût). Cette approche valorise la réutilisation et la création collective, à l'opposé des logiques de succès individuel.

Le caractère Manifont Grotesk, basé sur le squelette du Vremena Grotesk, suit cette logique de récupération et de réappropriation, également mise en avant par le collectif Manifart. Not Comic Sans, également utilisé dans cet ouvrage, a circulé entre de nombreuses mains et est une réinterprétation de la Comic Sans. Les ornements sont glanés et remaniés à partir d'archives existantes.

Bye Bye Binary est une collective belgo-française, une expérimentation pédagogique, une communauté, un atelier de recherche typo-graphique. Elle réunit des profils variés: artistes, designèrSES, performeuses, théoricienNES, chercheuses. Leurs pratiques nourrissent les visions collectives et alimentent le débat sur les enjeux politiques du design graphique, du langage, des représentations des corps et des identités.

For this issue of After, École des Arts Décoratifs - 1822 collaborates with graduate student Laure Giletti, who has invited the Bye Bye Binary (BBB) collective to create a typographic fork for the layout, to be later redistributed on the typeface library. Max Lillo and Sophie Vela designed the post-binary ligatures within the Manifont Grotesk typeface (by Alexandre Liziard and Étienne Ozeray). Enzo Le Garrec and Léna Salabert-Triby carried out its graphic design.

The project aims to create a generous and tangy graphic object, with a queer and camp aesthetic. The use of fonts, ornaments, and colors highlights BBB's political approach, focusing on so-called bad aesthetics and how "tastes, spaces, objects, and their design are linked to the construction of gender" (Penny Sparke, As Long as It's Pink). BBB's approach values reuse and collective creation, in contrast to the logic of individual success.

The Manifont Grotesk typeface, based on the skeleton of Vremena Grotesk, follows this logic of recovery and reappropriation, also emphasized by the Manifart collective. Similarly, Not Comic Sans, used in this publication, has passed through many hands and is a reworking of Comic Sans. The ornaments are gathered and reworked from existing archives.

Bye Bye Binary is a Franco-Belgian collective, a pedagogical experiment, a community, and a typographic research workshop. It brings together diverse profiles: artists, designers, performers, theorists, and researchers. Their practices help nourish collective visions and foster a debate on the political implications of graphic design, language, and the representation of bodies and identities.

Membres actives de la collective en 2025 / Active members of the collective in 2025:

Axxenne ♥ Camille°Circlude ♥ Chloé Elvezi ♥ Clara Sambot ♥ Eugénie Bidaut ♥ Enzo Le Garrec ♥ Félix Kazi-Tani ♥ H-Alix Sanyas ♥ Julie Patard ♥ Laura Conant ♥ Laure Giletti ♥ Léna Salabert-Triby ♥ Lorraine Furter ♥ Ludi Loiseau ♥ Marie-Mam Sai Bellier ♥ Mariel Nils ♥ Marouchka Payen ♥ Max Lillo ♥ Pierre Huyghebaert ♥ Quentin Lamouroux ♥ Roxanne Maillet ♥ Sophie Vela ♥



Master
Art-Espace
007-015

Master
Architecture Intérieure
016-029

Master
Cinéma d'Animation
030-046

Master
Design Graphique
047-064

Master
Design Objet
065-082

Master
Design Textile & Matière
083-094

Master
Design Vêtement & Accessoire
095-106

Master
Image Imprimée
107-130

Master
Photo/Vidéo
131-145

Master
Scénographie
146-155

Master
Mode et Matière
ENAMOMA – PSL
156-172

Master

Art — Espace

Art and Space

The art department trains artists in handling volume and space, skills they can apply to the contexts of exhibitions, urban space and cultural production and promotion. The curriculum is cross-disciplinary, drawing on all the skills involved in contemporary creation and interacting with the school's different departments.

Ce secteur forme des plasticiens spécialisés dans le domaine du volume et de l'espace, sollicités dans les contextes de l'exposition, de l'espace urbain, ainsi que par la production et la diffusion culturelle. Transversal, son enseignement s'appuie sur tous les savoir-faire de la création contemporaine, en symbiose avec les différents secteurs de l'école.

Jury:

Clovis Maillet artiste performeur et historien médiéviste,
Armando Andrade Tudela artiste,
Émilie Renard directrice de Bétonsalon,
commissaire d'exposition et critique d'art,
Marie Voignier enseignante à l'École et vidéaste,
Sarah Tritz enseignante à l'École et plasticienne,
Jean-Luc Blanc enseignant à l'École et peintre.

මෙම චිත්‍රපටයේ C'est déjà faux la fin!

ඔබ තුළින් ඔබ තුළින්, le titre allie deux affirmations: « c'est déjà la fin » et « c'est faux ». ඔබ තුළින් ඔබ තුළින්, il tend à provoquer une surprise ou une incompréhension à l'idée d'une fin fautive dudit diplôme. En effet, ce diplôme ne semble pas être la fin. ඔබ තුළින් ඔබ තුළින්, l'univers visuel et conceptuel que j'ai construit autour des boucles, des spirales et ellipses a remis en perspective cette notion de fin. ඔබ තුළින් ඔබ තුළින්, tout semble recommencer ou se répéter, comme

Mémoire: *Les Rémanences du Soleil*
 Directeurice de mémoire: Gerald Petit
 Contact: brabant.tom5@gmail.com



les roues en bois (les attracteurs de Lorenz) ou les doubles images des faux-soleils. J'aime fausser les choses, tromper l'œil, rendre incertain ce que l'on pense vrai. Le singe représenté dans *Monkey reflecting* (in *Búrfellsgjá*) est en réalité une amie artiste déguisée pour l'occasion. De même, les *Céramiques* ont été pensées comme des faux-fossiles. Ces singularités s'agencent dans un paysage où l'émerveillement d'une réalité trouble devient possible.

Légende: installations,
divers médias.

මෙම චිත්‍රපටයේ Chaque fois qu'il se penchait sur mes rives, je voyais au fond de ses yeux le reflet de ma propre beauté

Du suicide d'Ajax à celui de Mishima, cette exposition propose une exploration de la tradition masculine qui pousse vers la mort; vers le fantasme de la belle mort, qui vient laver l'honneur, comme s'il n'y avait rien de plus important à sauver. Ce projet de diplôme est une continuité des recherches du mémoire « *Les Garçons-fleurs* », qui analyse la masculinité, son évolution, ses propres injonctions et son héritage culturel. Des pièces en faïence sont présentées aux abords des fenêtres couvertes de fins rideaux blancs, qui font écho aux autres pièces textiles: une cape, une couverture, un caparaçon. Les techniques traditionnelles utilisées se confrontent aux questionnements contemporains. ඔබ තුළින් ඔබ තුළින්, à travers un choix de matériaux volontairement doux, par leur texture ou leur couleur, la figure du héros est interrogée et remise en question.

Mémoire: *Les Garçons-fleurs, masculinités par le prisme des fleurs*
 Directeurice de mémoire: Catherine Strasser
 Contact: clara.caulier@orange.fr

Légende: textile, tissage Jacquard,
broderie fil de cuivre, faïence,
plâtre, marbre.



*මොයා ටේ ඩෙවුල්ලීයේ ටේ චුඛුච්චිලීයේ You've never been to
Niagara Falls-I have seen water, it's water, that's all*

Je vous propose d'attendre avec moi.

Il m'arrive de ne pas réussir à m'endormir et la seule chose à faire pour laisser le sommeil arriver, c'est d'attendre pour trouver la plus grande horizontalité possible. Mon corps est allongé et ma respiration se calque sur le silence de la chambre.

Tous les sons se densifient et deviennent lourds; en les écoutant autour de moi, j'identifie tout un vocabulaire qui fait apparaître un paysage.

Le bruit de l'eau dans les canalisations se superpose à celui des pas

Mémoire: *Daeling*

Directeurce de mémoire: Sarah Tritz
Contact : maya.devulpillieries@gmail.com



de l'appartement du dessus. Ces sons encouragent un enfoncement de mon corps contre le matelas et je sens que nous sommes deux surfaces planes posées l'une sur l'autre.

Légende: performance, installations *in situ*, dessin, sculpture de savon, œufs, impression jet d'encre d'une image numérique.

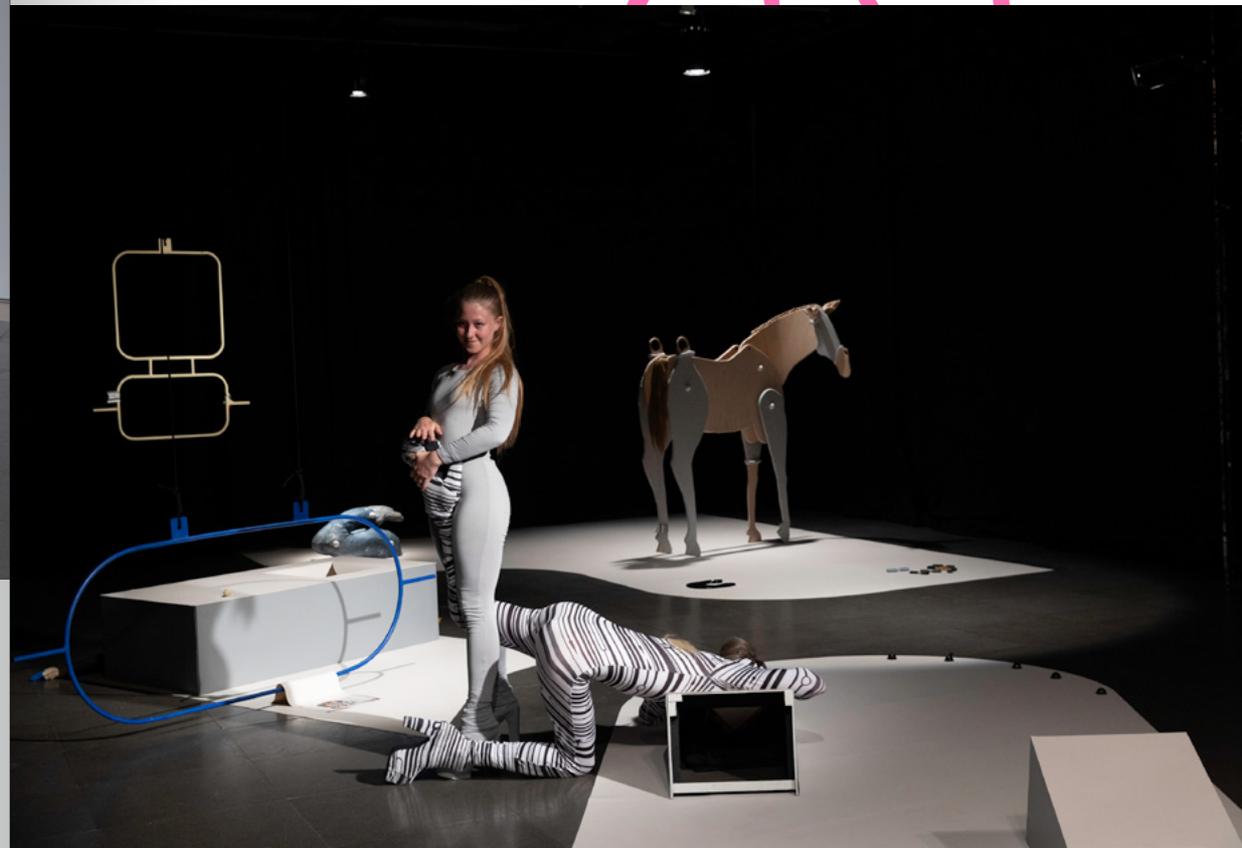
Le présent se charge et devient palpable, les sons, mon corps, la chambre, ma respiration s'alignent peu à peu. Parfois j'écoute tellement que je n'entends plus qu'un bruit blanc. C'est frustrant car cette attente n'est pas du tout récompensée par une claire rencontre avec le sommeil. Il n'y a aucun moment de triomphe, non tout se fait doucement et c'est quand je ne réalise plus du tout que j'attends, que je m'endors.

ගෘහිණී ජීවිත Au pas

Pourries d'une longue formation de danse classique, les recherches de Gabriel Levie donnent à observer l'instant de prouesse physique, poussée jusqu'à l'absurde. Gabriel se saisit avec radicalité et dérision des codes rigoureux de la compétition sportive et de la performance au moyen de costumes, de prothèses et d'éléments de décor sculptés. La performance au pas lance deux corps sur une piste faite de podiums et de cerceaux aériens. Supervisés par l'autorité aveugle d'un cheval de bois, ils défilent, inféodés à un étrange programme chorégraphique qui frappe par son apparente rigueur. Marnachées d'un protège-dents de boxeur comme on fixe un mors à son cheval, les deux performeuses tournent en dérision les excès de la performance sportive à travers une danse exagérément référencée allant du faune de Nijinski à TikTok. Gabriel Levie pose la question du contrôle par le jeu en allant chercher des points de tensions entre le sexy et le dégoûtant, le drôle et le dérangentant.

Mémoire: *La domestication des corps humains et animaux, du dessin au mouvement*
Directeurce de mémoire: Sarah Tritz
Contact : gab.lievie@gmail.com

Légende: performance de 30 min, deux interprètes, sculptures et installation en bois, métal, silicone, résine, tissu imprimé, PVC, costume, dessin et musique.



វិទ្យាស្ថាន លាវ្រៃវិយ LA VRAIE VIE

« *LA VRAIE VIE* », une exposition au titre apparemment paradoxal, où toutes les œuvres avaient trait à l'artifice, à la déréalisation, au fantasmagorique.

Mais, que voulez-vous? C'est comme ça: le vrai, le faux, l'authentique et l'artificiel, ce qui se passe dans nos têtes et ce qui se passe en dehors — toutes ces dichotomies ne tiennent pas. En vrai, les lignes sont troubles, mélangées, tourbillonnées. Le familier est étrange, l'étrange est familier; les automates nous tirent des larmes, notre propre visage nous laisse de marbre.

Mémoire: *La vie plastique. Comment devenir une œuvre d'art, dans le réel et au-delà?*
Directeurice de mémoire: Catherine Strasser
Contact: pliskinfedor@gmail.com



Nous vivons dans les images, nous sommes nous-mêmes des images qui se reproduisent entre elles, du pareil au même, mutant, petit à petit, à force de dysfonctionnements exquis.

Légende: modélisation et impression 3D, peinture à l'huile, transfert, piratage de jouets électroniques, dessin.

LA VRAIE VIE: un espace incertain, une simulation désillusionnée, entre la maquette 3D et l'aire de jeu. *LA VRAIE VIE*: une cacophonie ordonnée où les trompe-l'œil, tantôt numériques, tantôt peints à l'huile, se reflètent les uns dans les autres. *LA VRAIE VIE*: c'était ça.

Betty Pomerleau Grésil, pour faire apparaître les dragons



Grésil, pour faire apparaître les dragons est une installation performative se déployant à travers deux salles voisines et presque jumelles. Par l'écriture, le geste et la parole, je tente d'entrer en relation avec des machines que j'ai fabriquées et je présente les formes mouvantes

de cette relation. Mi-automates, mi-manuelles, ces chaînes opératoires sont pour moi des manières rudimentaires de faire du cinéma. Elle illustre presque chaque mot avec ses mains. Il y a quelques jours, elle a rêvé d'une vieille grange qui écrasait des pommes dont le jus s'écoulait goutte à goutte de sa porte entrouverte, comme une clepsydre géante et parfumée. Elle raconte que lorsqu'elle était petite, elle s'imaginait que le sol de leur maison était en fait la surface des eaux les plus profondes de la Terre. Dans chaque pièce vivait une créature marine. Dans sa chambre, elle craignait d'être dévorée par un épaulard. Chaque soir, elle bondissait en l'air afin de réduire le nombre de pas nécessaires pour atteindre son lit-bateau sans se faire avaler. Puis elle s'endormait en prenant soin de garder ses mains sous les couvertures. Il est probable que ses rêveries aient été inspirées par un paysage d'hiver. Elle avait vu chaque année les vagues du Cap Diamant se figer en une fine couche de glace sur laquelle il devenait presque possible de s'aventurer.

Légende: tour guidé, mime, chant, marionnette et performance. Tissage au métier Jacquard, fil de fantaisie noir au charbon de saule, chaîne de fils de coton, praticable et crémaillères scénographiques, résidus de blanc de Meudon, aluminium, 141 x 554 cm. Chaîne opératoire permettant le bleuissement du fil d'acier avant de le tisser: dévidoir, aluminium, cuivre, chalumeau, pied de micro, aiguilles, lunettes d'horlogère, bobinoir, acier, impression 3D, plexiglas, pellicule de miroir sans tain.

Mémoire: *Grésil: mémos sur les écrans*
Directeurice de mémoire: Gerald Petit
Contact: bettypomerleau2@gmail.com

*Madagascar Amin'ny ando maraina...
(À la rosée du matin...)*

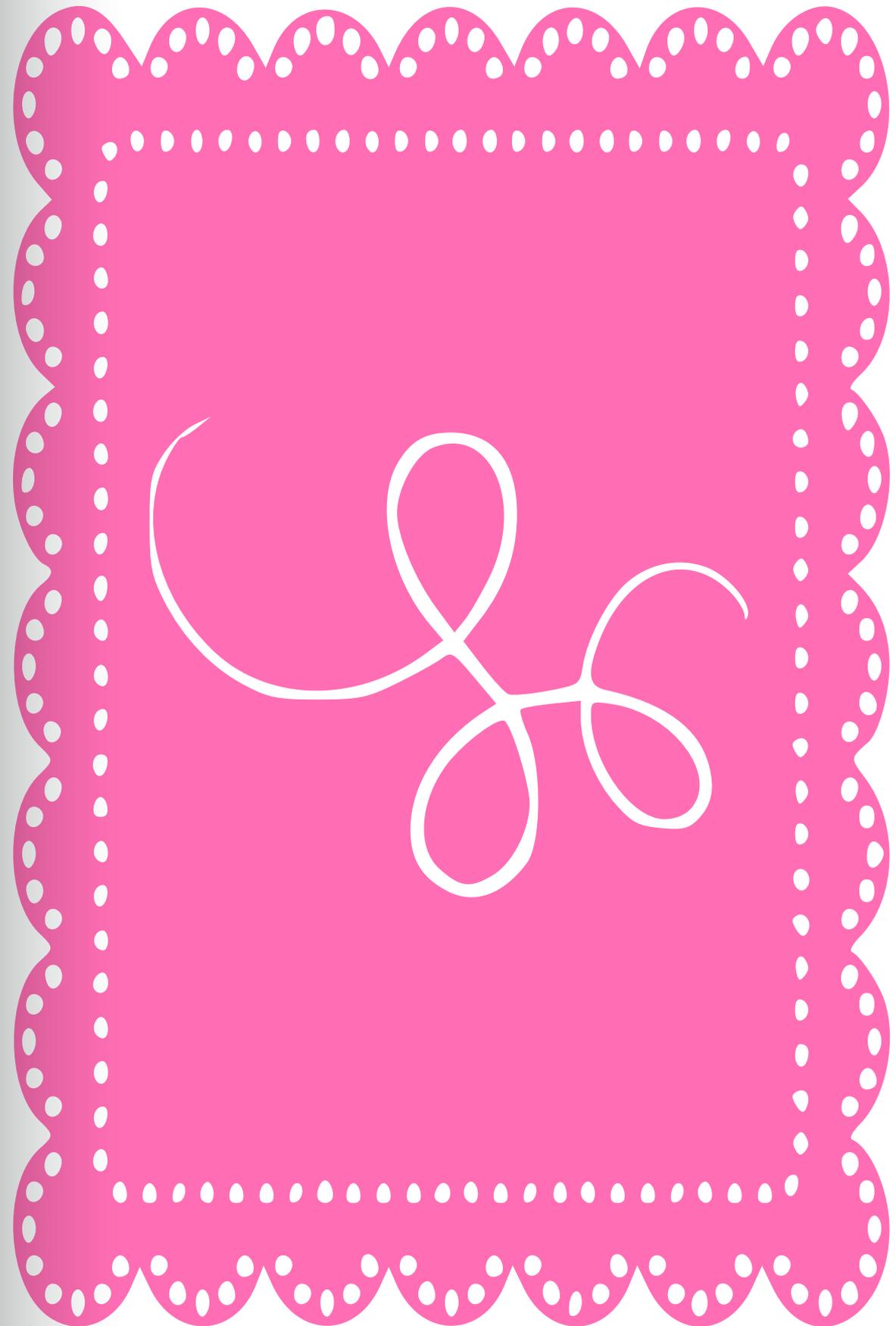
Deux espaces: l'un chante Madagascar et l'autre commence en malgache. Le premier reprend de l'île: ses gens, ses paysages, ses histoires, ses souvenirs, ses images, ses jeux, la vie qui s'y écoule. Le second part de ses mots, sa langue et ses enseignements pour ensuite prendre son envol. Une réflexion: Lavakanto, zavatra kanto. De l'objet à l'œuvre, de l'œuvre à l'objet ou des objets et des œuvres. Art, artisanat, technique, beauté, le statut des formes. Amin'ny ando maraina... c'est un

Mémoire: *Préhension, Ravissement et Résonance*
Directeurce de mémoire: Giuseppe Caccavale
Contact: mandresy.randri@gmail.com



réveil après la nuit, une promesse du jour à venir, du jour qui commence, des futurs horizons. C'est une multitude de gouttelettes qui se déposent, une multitude de formes, à la fois individuelles et formant un tout. Amin'ny ando maraina... c'est un poème, une parole et de nombreuses histoires.

Légende: exposition et installation,
peintures, photographies,
textes, laque, tissages, origami,
objets divers.



Master

Architecture Intérieure

Interior Architecture

Lying at the crossroads of the visual arts, design and architecture, interior architecture creates tomorrow's living spaces, rooting them in a social context all the better to reveal our future lifestyles. The sensory experience of space is considered relation to the place the body occupies in it, in the practices, movements and postures of daily life. An ecosystemic approach to ecological challenges, encompassing the resource economy, reuse, carbon footprint, energy and local practices, is allied to social and societal values for each project.

Au carrefour des arts visuels, du design et de l'architecture, l'architecture d'intérieur imagine les espaces à vivre de demain qui s'ancrent dans un contexte social, afin de révéler nos futurs modes de vie. L'expérience sensible de l'espace est pensée en relation avec la place qu'y occupe le corps, dans ses usages, mouvements et postures de la vie quotidienne. Une approche écosystémique des enjeux écologiques – économie de la ressource, pratique du réemploi, empreinte carbone, énergie, pratique locale – se combine pour chaque projet à des valeurs sociale et sociétale.

Jury:

Claudia Devaux, architecte du patrimoine,
Stéphanie Dadour, docteur en architecture et maîtresse
de conférences à l'Ensa Paris-Malaquais,
Guillaume Aubry, artiste et architecte,
Sophie Larger, enseignante à l'École et designer,
Véronique Massenet, enseignante à l'École et scénographe.

Soche Bernozoff Célébrons la vie!

Les spiritualités évoluent dans une société consumériste qui leur ménage peu de place. Ce projet accompagne ces changements en proposant en ville un espace commun, signifiant et porteur. Il est nécessaire de créer un espace pour ces célébrations laïques, qui marquent les passages importants de la vie, telles que les naissances, les unions et les

Mémoire: *La lumière pour rendre tangible le sacré*

Directeurce de mémoire: Catherine Frenak

Contact: ateliersachabernard@gmail.com

décès. Le projet propose de réhabiliter un site à Malakoff, proche banlieue parisienne, pour créer des espaces de cérémonie et de

réception, intégrés dans un jardin public. La volonté est de préserver et valoriser l'existant, mais aussi de créer un patrimoine urbain laïque, enrichissant ainsi le tissu social et culturel. Créer de l'exceptionnel dans du quotidien pour traduire l'intensité et la symbolique des



moments vécus. L'arpentage du lieu, le séquençage du parcours et les seuils franchis sont essentiels pour transcender l'ordinaire et accéder au spirituel. La lumière, matière vectrice de sensations, crée des ambiances immersives et modulables.

Légende: techniques mixtes.

Louis Defez Impact des traditions, questionner le patrimoine rural

Après la Seconde Guerre mondiale, la France a dû faire face à la destruction d'environ un tiers de son parc immobilier. Pour répondre à cette urgence, deux modèles de construction se sont imposés : le grand ensemble et le pavillon, entraînant la mise à l'écart des méthodes de construction traditionnelles, telles que le vernaculaire. Près de 80 ans plus tard, le pavillon reste l'archétype de l'habitat, malgré ses nombreuses limites, notamment la dépendance aux énergies fossiles pour les déplacements, la surconsommation d'énergie pour le chauffage, la disparition des traditions locales et l'utilisation de matériaux importés. Ce projet vise à réintroduire les techniques et matériaux vernaculaires dans la construction contemporaine, en tenant compte des enjeux écologiques et sociaux actuels. Il s'agit de s'opposer au techno-solutionnisme dominant dans les discours actuels, tout en évitant de tomber dans un passéisme nostalgique.

Mémoire : *C'est à moi ; tradition et propriété*
Directeur·ce de mémoire : Pauline Marchetti
Contact : louis.defez@gmail.com



Légende : maçonnerie.
Le projet se concentre spécifiquement sur la région naturelle de la Beauce, exploitant sa ressource endémique : la pierre calcaire. Cette pierre, disponible en grande quantité et à faible profondeur, offre de nombreuses possibilités d'application dans la construction moderne.

Raphaël Journaux Tables de multiplication

Quand vient le moment de choisir un sujet pour cette année, je me dis que je dois aimer les tables pour en avoir fabriqué trois, je me mets alors en tête d'en fabriquer une quatrième au terme de ces deux semestres. Mais rapidement, je me heurte à une réalité pratique : il y a déjà beaucoup de tables autour de moi. De surcroît, la table parfaite existe déjà, elle a au moins un pied et un plateau horizontal. L'impression que tout existe et qu'il n'y a rien à créer me tétanise. Je me pose alors cette question : comment dessiner, créer une nouvelle table ? Dès lors, je me lance dans une itération sans fin, prenant la forme d'une recherche création, me guidant peu à peu vers l'absurde,

Mémoire : *Rêve pavillonnaire, reset*
Directeur·ce de mémoire : Pauline Marchetti
Contact : raphael.journaux@gmail.com



Légende : recherche et création,
exploration, absurde.

quitte à en devenir zinzin. En partant d'un simple objet au premier abord j'explore plusieurs champs réflexifs comme le design d'objet, le design d'espace, la sociologie, l'environnement, jusqu'à disséquer ma propre méthodologie de travail.

2020 2021 2022 Fleurir et régénérer

En Isère, dans une friche industrielle avoisinant la rivière Gère, la pollution du sol ne se voit pas, ne se perçoit pas. Pourtant, sa présence lourde et dangereuse en fait un site en suspens, privé d'avenir et difficilement transmissible aux générations futures. La phytoremédiation est une méthode permettant de dépolluer les sols par les plantes. Cette méthode douce prend du temps : le temps de guérison de la Terre. Comment l'architecture intérieure peut-elle accompagner, rendre hommage à ces fleurs « hyperaccumulatrices » qui régénèrent, et valoriser les ressources, les savoirs et les habitantes présentes ? Comment faire projet par une temporalité propre au vivant ?

Mémoire : *Les enfants dans le soin de la Terre*
Directeur·ce de mémoire : Pauline Marchetti
Contact : lena.louisgrand2@gmail.com

douce prend du temps : le temps de guérison de la Terre. Comment l'architecture intérieure peut-elle accompagner, rendre hommage à ces fleurs



Dans ce projet, des espaces de valorisation de la biomasse générée par la phytoremédiation se jouxtent à des espaces de relations entre les habitantes et de transmission de ce savoir aux enfants. Le projet avance d'année en année, trame par trame. Ce commun négatif devient alors un espace de régénération en entrant dans un cycle de soin du bâtiment, permis par les matières présentes *in situ* qui — via leur réactivation par les plantes hyperaccumulatrices — dessinent la matérialité globale du projet.

Légende : maquette,
dessins d'architecture,
fissage et impression
textile.

Alice Morthomas Zerbaz, pour un bouturage des savoirs



La grande majorité du patrimoine culturel réunionnais repose sur une transmission orale. Si cette tradition n'est pas préservée avec soin, des générations de savoirs empiriques et vernaculaires risquent de disparaître. La transmission de ces connaissances immatérielles, longtemps minorées, doit trouver son ancrage dans des lieux physiques dédiés à leur préservation et conçus pour leur diffusion dans les meilleures conditions. Le cirque de Mafate est un site emblématique de la Réunion en raison de son contexte géomorphologique très spécifique. Cet endroit reculé, accessible uniquement à pied, a servi de refuge pour les esclaves « marron » qui fuyaient pour retrouver leur liberté. L'histoire de ce lieu a constitué le berceau de précieuses connaissances sur la flore réunionnaise, notamment en matière de subsistance thérapeutique, appelée la « tisanerie ». Cependant, avec la modernisation des modes de vie, ces savoirs se perdent au profit des ressources du littoral. Cherchant à promouvoir des projets plus respectueux de l'avenir de mon île, j'œuvre à revitaliser ces pratiques endémiques en concevant une tisanerie pédagogique et une microferme maraîchère sur l'îlet de Marla. Ainsi, je vise à régénérer un réseau alimentaire local commun et à rétablir un partage intergénérationnel et patrimonial des connaissances réunionnaises.

Mémoire : *Régénérer : la vie végétale comme ressource sociale, thérapeutique et créative*

Directeur·ce de mémoire : Anna Lalanne-Bernagozzi
Contact : alice.morthomas@gmail.com

Légende : flore médicinale, tisanerie,
La Réunion, patrimoine, transmission,
endémisme, ressources locales,
savoir-faire traditionnel.

Corenthe Pechon SENS-E : Repenser une architecture intérieure sensorielle au service de la déficience visuelle

Alors que l'inclusion des personnes atteintes de déficience visuelle est reconnue comme une priorité par de nombreuses politiques publiques, la façon dont le design pense les normes d'accessibilité reflète une vision superficielle de l'inclusion. Première école pour déficientes visuelles au monde, l'Institut national des Jeunes Aveugles (INJA) de Paris s'est révélé comme un lieu emblématique, fondateur et précurseur de la pensée du *care* et d'innovations sociales. Bien que longtemps considérée comme un modèle à atteindre, la notion de confort et d'accessibilité que nous connaissons aujourd'hui n'est plus celle qu'elle était autrefois.

Mémoire : *Vojagi : réflexions pour un guide d'une architecture sensible et sensitive au service de la déficience visuelle*
Directeur de mémoire : Laurent Godart
Contact : coco.pechon@gmail.com

l'Institut national des Jeunes Aveugles (INJA) de Paris s'est révélé comme un lieu



Ce projet expérimental souhaite actualiser ce site patrimonial en proposant des aménagements qui interrogent les normes pour répondre aux besoins spécifiques des enfants déficients visuels. Il cherche à accompagner les enfants au quotidien en plaçant en son cœur l'engagement corporel et émotionnel dans un espace. Il s'agit ainsi d'offrir un cadre où développer la confiance et l'indépendance par la sensorialité, en accordant aussi une attention toute particulière aux matériaux. Il sera aussi l'occasion, par cette inscription dans une pensée du *care*, éthique du soin et réponse aux vulnérabilités, de participer à celle du *repair* en proposant une attention portée aux objets et aux matériaux, offrant une pérennité de ce qui nous entoure.

Architecture Intérieure

Noémie Pello Empreinte

Le long d'une route sinueuse, apparaît un bâtiment des années 1960. Une construction bétonnée et limitée. Un ancien chenil. Comment réhabiliter un tel lieu ? Comment le faire vivre ? En m'immergeant dans cette architecture singulière entourée d'un cadre végétal, je me rends compte qu'il est possible de prendre soin de ce bâti rudimentaire et d'y déployer une porosité avec la flore. Ce lieu s'inscrit dans la continuité d'un projet déjà existant, « Maison Makeba ». Empreinte revalorise l'architecture de l'ancien chenil et son jardin. Ce projet met en avant la teinture afin de travailler autour de la flore et d'y investir autant un atelier en extérieur qu'en intérieur. L'empreinte est partout, l'empreinte du bâti déjà existant, l'empreinte de la flore qui renaît, l'empreinte de la teinture qui permet de recréer une dynamique créative et pédagogique. Cette microarchitecture crée un écosystème où flore, bâti et créations artistiques se rencontrent.

Légende : maquette, crayon à papier, crayon de couleur, textile, plâtre, bois, flore.

Mémoire : *Le camping, expérience de vie*
Directeur de mémoire : Orsina Visconti
Contact : noemiepello.contact@gmail.com



Architecture Intérieure

Gabrielle Raye Rassembler les morceaux. Fragments et réalités du plateau de Saclay

Le plateau de Saclay n'a cessé de s'urbaniser depuis les années 1950. Ces villes qui se bâtissent au milieu des champs sont en fait des campus universitaires et scientifiques qui rassemblent l'élite de la recherche française. Incubateur de start-up, cluster technologique et ligne de transport verte sont les mots employés par les investisseurs pour rendre ce territoire attractif. Controversé et souvent réduit à une vitrine politique, le plateau nécessite d'être réincarné et de se localiser quelque part, dans un monde physique. Alors, j'ai développé des outils pour raconter comment s'incarne un cluster scientifique. Quelle est la forme de ce paysage ? En arpentant, en dessinant, en investissant le corps dans ce territoire, j'ai cherché

Mémoire: *De pied ferme, nous changerons le monde: la marche en ville, du récit à la méthodologie.*
Directeur·rice de mémoire: Élise Capdenat
Contact: gabrielleraye98@gmail.com



Légende : dessin, plâtre, collage, cartographie.

à lui donner du sens, à le baliser, à le connaître par cœur. Ce protocole de recherche questionne les outils mis à disposition pour les architectes, le temps d'enquête de terrain et le rôle des images pour parler d'architecture.

Architecture Intérieure

Eva Richez Villa Salis

Sète, «l'île singulière» écrivait Paul Valéry. La ville située entre deux eaux. Surmontée par son «Mont Dos-de-Baleine» selon Daniel Dezeuze. Ville où l'on aime rester, riche de sa culture, et pourtant, ville de passage? Nichée sur les pentes du Mont Saint-Clair, la Villa Salis, entourée de son jardin et ouverte sur son quartier, propose de rassembler par le «faire». Elle vise à développer l'offre culturelle en revalorisant, en développant et en démocratisant un artisanat local qui, au fil du temps, s'est estompé dans la commune. Le projet s'implante dans une ancienne auberge de jeunesse réhabilitée en véritable écosystème autour de la céramique. Il se propose comme un centre culturel public habité. L'enjeu est la création d'un foyer dynamique qui regroupe et tisse des liens entre des usagers aux intérêts communs: des artistes, des artisans, des étudiantes, des Sétôises, des visiteuses. Ici, la valorisation du patrimoine architectural bâti et sa connexion à la ville sont aussi essentielles que la valorisation de la céramique. Pour ce projet, Valentine Schlegel, sculptrice sétoise, est une source d'inspiration majeure. A la Villa Salis, un réseau d'artistes et artisans se crée. La jeune création est valorisée. Une partie du patrimoine sétois qui est peu connue est mise en valeur. En enseignant et en transmettant des savoir-faire, on vit, on crée, on partage, on s'entraide.

Mémoire: *La part du feu*
Directeur·rice de mémoire: Catherine Frenk
Contact: richez.eva@gmail.com

Légende : documents d'architectures, dessins, maquettes, céramiques.



Architecture Intérieure

Romane Roche Le vêtement de maison

Les diagnostics de performance énergétique (DPE) actuels semblent favoriser une sorte de *fast fashion* de la rénovation, qui vise à uniformiser la performance des bâtiments, en ignorant les spécificités de chaque logement. Ce qui conduit à des propositions de rénovations standardisées, peu, voire pas du tout écologiques. Pour y répondre, j'imagine un habit sur mesure pour les murs de la maison: le «vêtement de maison». Il s'agit de repenser l'isolation intérieure comme un objet à part entière, et non plus comme un matériau de construction, pour donner à l'habitant le contrôle de son isolation. Son confort est au centre des préoccupations, afin de lui éviter une «précarité énergétique». Le «vêtement de maison» est une réponse ornementale, expérimentale et sensible aux défis posés par les rénovations proposées par le DPE. Il devient un objet manifeste, anachronique, prenant en compte les défis du futur, grâce à des savoir-faire du passé.

Légende : isolation, diagnostic de performance énergétique (DPE), vêtement, rénovation.



Mémoire : *Revêtir son identité — En quoi habit et habitat sont-ils des vecteurs d'identité?*
Directeurce de mémoire : Patrick Laffont-Delojo
Contact : romane.roche@gmail.com

Mathilde Serre Une rencontre



Les centres bourgs des villages se désertent et les commerces de proximité se délocalisent au profit des supermarchés où toute la tension sociale se précipite, limitant la rencontre à des espaces froids et sans âmes associés à la surconsommation. Mon projet de diplôme s'intéresse en particulier à un village où la rencontre s'affaiblit: celui d'Amfreville-sous-les-Monts. Situé dans la région Normandie, ce village souffre à la fois d'une forte polarité entre la métropole de Rouen et la capitale, d'un attrait particulier aux grandes surfaces faisant périr les commerces de proximité, mais également d'une division du village par un mont qui décompose le territoire entre le plateau faisant partie du Vexin normand et la vallée de la Seine. Une légende tragique, «les deux amants», a donné son nom à la colline de ce village et révèle le caractère décourageant de celle-ci, perçue comme une épreuve. En effet, elle est aujourd'hui contemporaine: qui voudra s'aventurer à son sommet?

Légende : techniques mixtes.

Mémoire : *Chez-soi, chez l'autre*
Directeurce de mémoire : Annabel Vergne
Contact : mathilde.serre9@gmail.com

အလုပ်ခွင် စီမံခန့်ခွဲမှု Et si on vivait dans une zone commerciale en chantier ?

Materialisation spatiale emblématique de la société de consommation des années 1960, les zones commerciales posent aujourd'hui de nombreux problèmes (passoires thermiques, artificialisation massive des sols, usage de la voiture, etc.), mais c'est surtout l'idéologie passiviste qu'elles incarnent qu'il convient d'interroger. Prônant un mode de vie basé sur

Mémoire: *Façades et toitures végétalisées: une relation au vivant à réinventer*

Directeur de mémoire: Pauline Marchetti

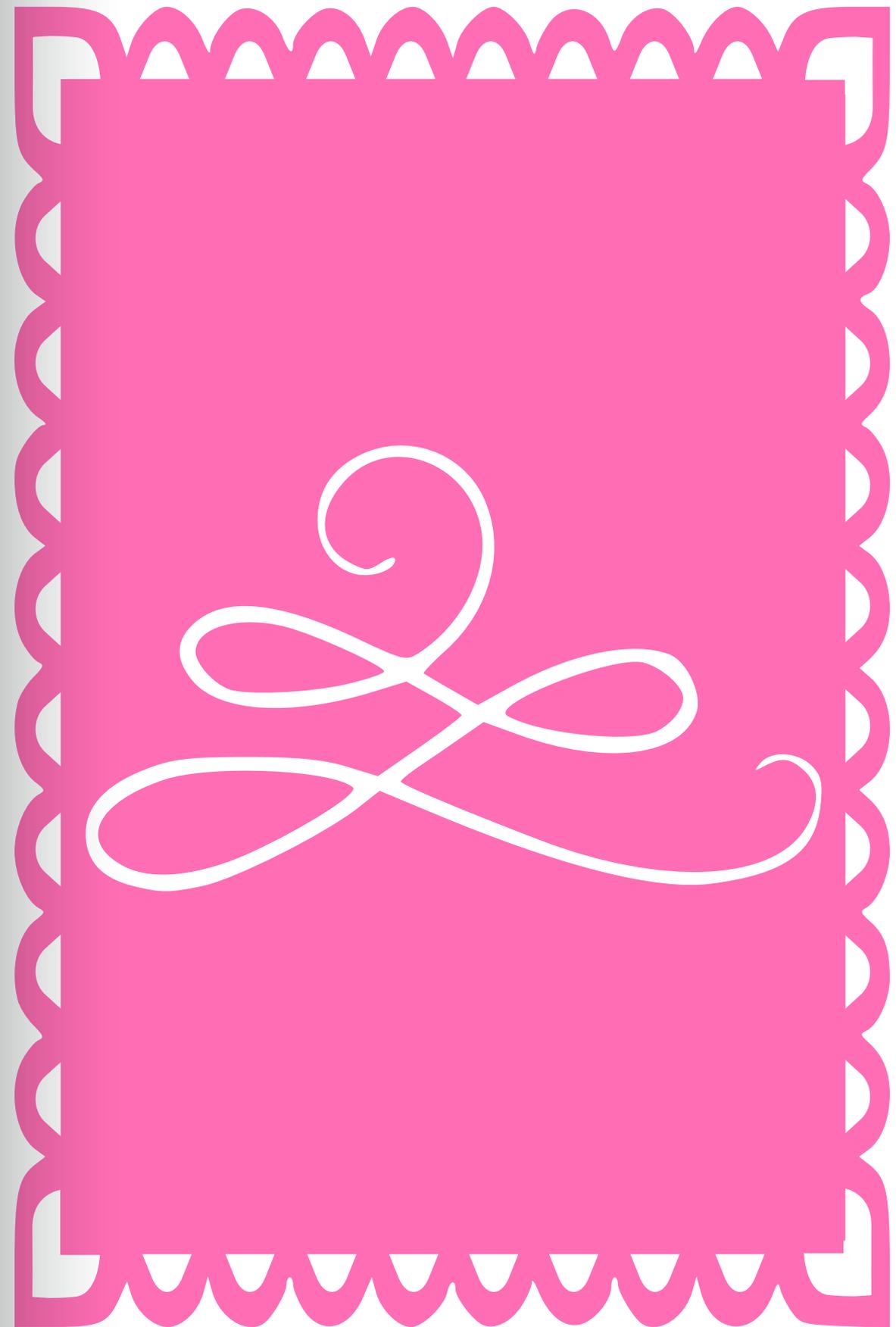
Contact: auriane.severin@gmail.com

la surconsommation de biens matériels censés nourrir l'épanouissement personnel et individuel, ces zones nourrissent un imaginaire totalement obsolète au vu des enjeux climatiques et sociétaux relatifs à notre époque.

Ainsi, les ambitions étatiques de transformation des zones commerciales existantes et la construction de nouvelles zones plus «vertes» ne sont que



des mesures à la marge; c'est d'une remise en cause profonde de notre modèle de société dont il sera question ici. Et si, en réaction à la crise actuelle du logement, un soulèvement populaire occupait le chantier d'un projet d'extension d'une zone commerciale? Entre revendications inhérentes aux *LOA* et grandes utopies héritées du *XX^e* siècle, imaginons ce que pourrait être la vie individuelle et collective au sein de ces méga-structures commerciales.



Master

Cinéma d'Animation

Animation

The animation department aims to help students develop a mastery of expression through movement. Directors create and direct projects, blazing new trails in order to become part of the very diverse landscape of animated film.

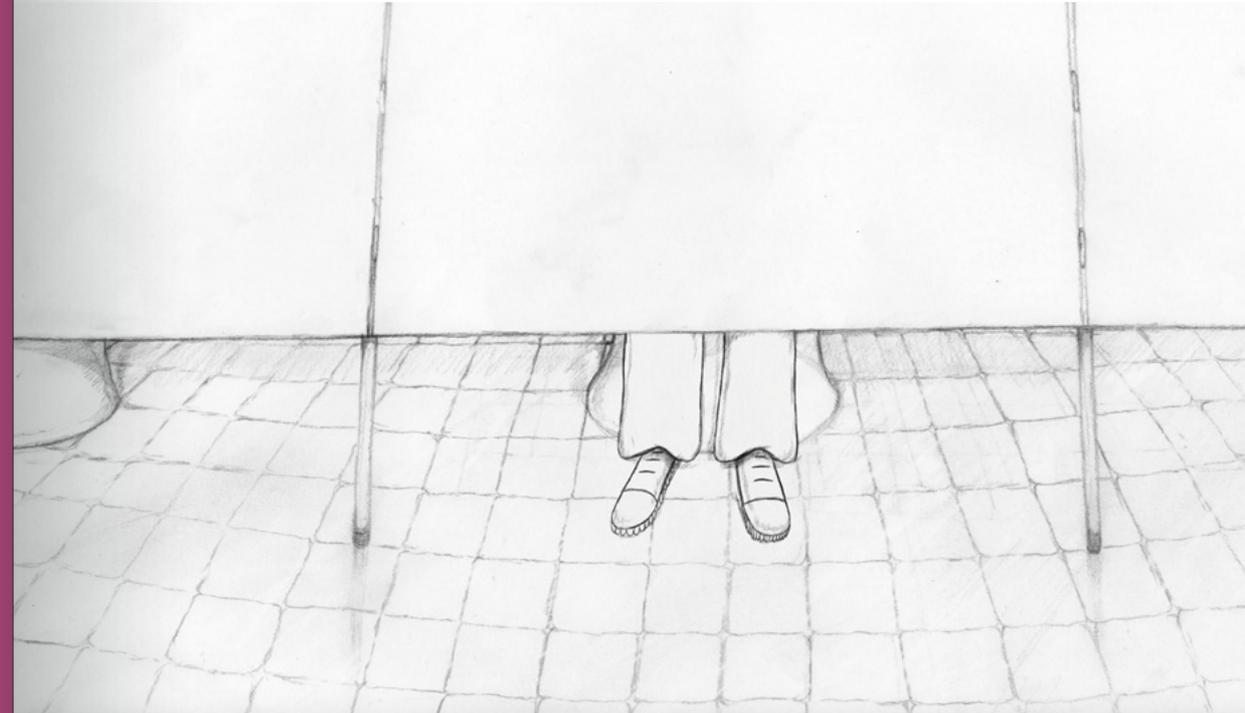
L'enseignement en cinéma d'animation vise à développer une maîtrise de l'expression par le mouvement. Les réalisateurs conçoivent et dirigent des projets, ils tracent de nouvelles voies, afin de s'inscrire dans le paysage très diversifié du cinéma d'animation.

Jury:

Agnès Patron, réalisatrice,
Ilan Nguyễn, historien du cinéma d'animation,
Judith Nora, productrice,
Romain Blanc-Tailleur, enseignant à l'École, réalisateur et animateur,
Elsa Boyer, enseignante à l'École et écrivaine.

« De caillou à caillou » est un court-métrage d'animation semi-écrit par Charlotte Annereau, semi-improvisé par les huit jeunes de l'atelier théâtre d'impro de la MJC de Sceaux. Sous les jeudis soir à 18 heures, les huit cailloux, leur coordinateur Josselin et Charlotte se réunissaient au dernier étage du bâtiment de gauche pour y pratiquer le jeu de la spontanéité: l'improvisation théâtrale. Sous la forme d'un scénario réécrit en exercices d'impro,

Mémoire: Pause! Discussion autour des personnages de séries d'animation diffusées à la télévision
Directeurrice de mémoire: Mathew Staunton
Contact: chaquatique@gmail.com



les huit jeunes ont interprété chacun à leur façon les personnages du scénario, lors d'un « tournage sans caméra ». « De caillou à caillou » pose ainsi le cadre sur les instants périphériques à un événement principal en attirant l'attention sur des petits couacs d'organisation.

« L'heure de la représentation approche, la régie s'impatiente et le reste des jeunes cailloux semblent porter leur attention sur absolument tout, sauf sur leur pièce ».

Légende: dessin d'animation,
dessin au crayon de bois sur
papier & dessin d'animation 2D
numérique, 9 min 30.

Lucia Augé Le monde usagé

Les cataclysmes, l'assèchement des sols, l'inversion du ciel et la montée des mangetouts...
Le pronostic est fatal, la fin du monde est pour bientôt.

« Quel sens pour la création dans un monde qui brûle ? » se demandent Céleste, Lucia et Céleste autour d'un bol de soupe en se brûlant la langue.

Inspirés par les pratiques collectives et les nouveaux imaginaires autour desquels s'organisent les luttes sociales et écologiques, nous commençons à penser le remède à notre mélancolie. Une histoire ouverte, conçue à trois, mais faite pour accueillir dix, quinze, trente personnes, tendant vers un récit choral infini.



Cette histoire est racontée avec un foisonnement de médiums et de manières de travailler, dans un esprit d'amateurisme revendiqué. Nous aspirons à trouver ensemble des outils collaboratifs, ludiques et accessibles à toutes et tous pour faire collectif et déjouer le fatalisme.

Mémoire: « Ça, et le jardinage », ou de ceux qui veulent apprendre à dessiner un arbre.
Directeur·ce de mémoire: Stéphane Degoutin
Contact: lucia.aue@gmail.com

Ce projet a bénéficié du soutien de la Banque des Territoires-Groupe Caisse des Dépôts.

Légende: vidéo, animation, installation.

Cinéma d'Animation

Zoé Barthélémy Le poids des murs



Le visa étudiant français d'Omer, jeune Turc, est refusé, pour des raisons inconnues, il est coincé en Turquie. Le court-métrage retrace le périple insensé, absurde, angoissant et terrifiant d'Omer et sa copine Zoé, française, qui elle est de l'autre côté, en France, impuissante face au pouvoir du consulat français.

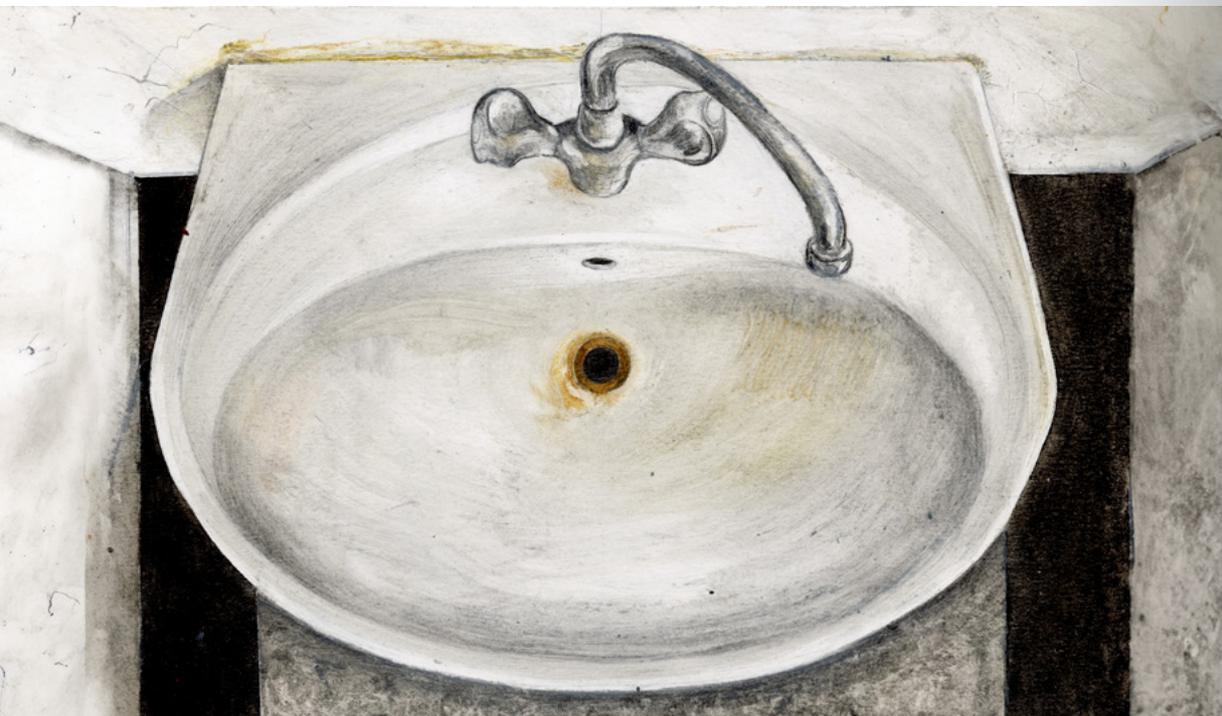
Mémoire: Dans les rues de Bucarest: promenade archéologico-poétique.
Directeur·ce de mémoire: François Darrasse
Contact: zoebarthelemy1@gmail.com

Légende: animation 2D sur tv paint et décors peints.

Cinéma d'Animation

Capucine Chesse 30 m²: Étude morphologique du studio n° 505 sur une année académique

Lorsque l'on ouvre la porte bleu capri, la chaise est immédiatement à droite. C'est une chaise en bois de hêtre cintré, avec des pieds arrière prolongés en une courbe fluide formant un dossier incurvé. En face, trois fenêtres se succèdent, surmontées d'un grand puits de lumière éclairant la pièce. À côté, un escalier en bois nervuré, orné d'une rambarde en



fer forgé de style Art Déco, grince à chaque passage. Il conduit à une mezzanine utilisée comme chambre à coucher. Nous voyageons sans prêter attention aux espaces qui nous entourent, et encore moins à ceux cachés sous nos yeux : notre quotidien abrite des milieux repliés dans les nervures d'une planche d'escalier, l'entremêlement de barreaux d'acier ou les vibrations des cloisons en béton. Mon film « 30 m² » tente de ré-animer ces espaces oubliés en se concentrant sur l'écoute et l'observation minutieuse de la Fondation des États-Unis depuis le studio n° 505, un étage réservé aux artistes et musiciennes de la Cité Universitaire, Paris XVI.

Mémoire : *Les villes dans l'imaginaire vidéo ludique – Comment les mondes fictifs des jeux vidéo mettent en scène leurs imaginaires au travers d'utopies urbaines*
 Directeurice de mémoire : Paul Sztulman
 Contact : capucine.chesse@gmail.com

Projet soutenu par le NID, Chaire Nouveaux Imaginaires du Dessin/Hermès.

Légende : stop-motion et animation traditionnelle 2D.

Jonas Droff Rogomme

Dans ma famille, le terme de rogomme est utilisé pour parler de l'appareil pour garnir les tartes, une simple préparation œuf-sucre. Dans son *Dictionnaire de la langue française*, Alain Rey évoque la rencontre de rhum et de gomme « sirop de sucre » de manière purement hypothétique. Le film *Rogomme* essaie de retranscrire par une expérience physique la sensation universelle de se sentir périssable dans un monde où tout se transforme. Cette sensation trouve son expression dans l'ambivalence de notre rapport à la matière. En fait, un rogomme est un mélange, une mélasse. Son sens mystérieux cristallise la tension entre attraction et répulsion qui fait le film. Le monde vacille entre appétit et dégoût, bijoux et pourrissement. Le film s'articule à la

Mémoire : *La réjouissance des animaux*
 Directeurice de mémoire : Serge Verry
 Contact : jonas.droff.dj@gmail.com

physique la sensation universelle de se sentir périssable dans un monde où tout se transforme.



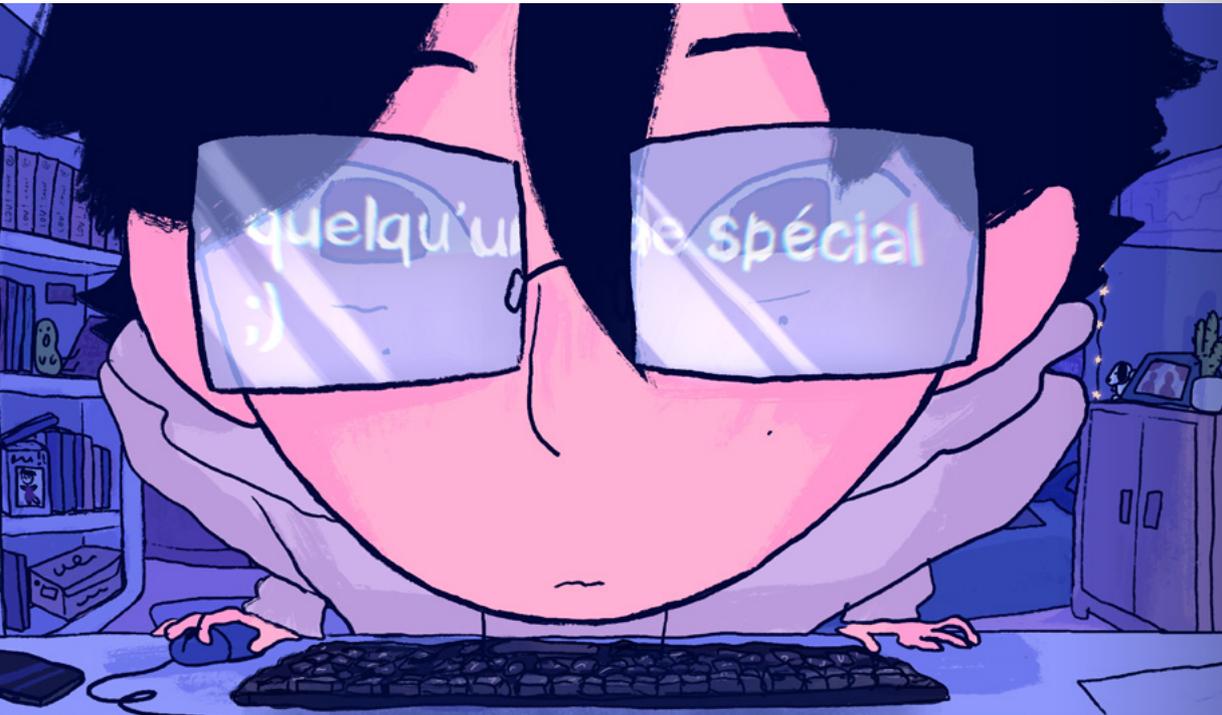
manière d'un conte où le fruit est un trésor et où les guêpes sont des fées. L'enfant rencontre un monde qui emprunte à la nature morte la fatalité du périssable, et au fantastique la métamorphose.

Légende : animation, graphite et monotypes.

အါလိဒေ ဂျေ့ဘတ် *Quelqu'ure de spécial*

Via une appli, Lisa a matché avec Xua'n et doit enfin la rencontrer. Problème : pour lui plaire, elle lui a affirmé parler vietnamien, sa langue d'origine, dont elle ne comprend pourtant pas un mot. S'enfonçant dans le mensonge, il lui reste une semaine avant le date pour réellement apprendre le vietnamien, ou bien Xua'n va se rendre compte de la supercherie. Avec une approche légère et humoristique, j'aimerais parler du

Mémoire : *Les magical girls comme symbole de la transformation des femmes : aux origines de Sailor Moon et vers son héritage*
Directeurce de mémoire : Mathew Staunton
Contact : gervat.alice@gmail.com



fait qu'il est difficile de se reconnecter à sa culture d'origine et de se sentir appartenir à une communauté lorsque l'on ne parle pas la langue, qu'elle s'est perdue au fil des générations.

Mais je souhaiterais aussi proposer une simple tranche de vie qui emporte les spectateurce dans la vie sentimentale de mon personnage, en utilisant des codes inspirés des animes japonais, notamment la vague *sho'jo* et *magical girl* des années 1990 qui mettent les personnages féminins à l'honneur.

Légende : court-métrage
d'animation traditionnelle
2D numérique (TVPaint
& Procreate), 7 minutes.

Cinéma d'Animation

အါလိဒေဂျေ့ဘတ် *အလိဒေဂျေ့ဘတ်* Yak



Envoyé en mission, un pilote de reconnaissance croise un escadron ennemi. Cerné de toute part, le pilote est décidé à en finir en sacrifiant son propre appareil, mais son avion semble mystérieusement lui désobéir et survivre un temps à l'attaque et à la mort.

Mémoire : *Les caractères chinois s'animent*
Directeurce de mémoire : Serge Verry
Contact : al.kru@yahoo.com

Légende : animation hybride 2D & 3D.

Cinéma d'Animation

Céleste Le Du Le monde usagé

Les cataclysmes, l'assèchement des sols, l'inversion du ciel et la montée des mangetouts...
Le pronostic est fatal, la fin du monde est pour bientôt.

« Quel sens pour la création dans un monde qui brûle ? » se demandent Céleste, Lucia et Céleste autour d'un bol de soupe en se brûlant la langue.

Inspirées par les pratiques collectives et les nouveaux imaginaires autour desquels s'organisent les luttes sociales et écologiques, nous commençons à penser le remède à

Mémoire : *Le cinéma d'animation peut-il être écologique ?
Réfléchir comment faire le mouvement*
Directeurce de mémoire : Serge Verry
Contact : celesteedu@free.fr



notre mélancolie. Une histoire ouverte, conçue à trois, mais faite pour accueillir dix, quinze, trente personnes, tendant vers un récit choral infini.

Cette histoire est racontée avec un foisonnement de médiums et de manières de travailler, dans un esprit d'amateurisme revendiqué. Nous aspirons à trouver ensemble des outils collaboratifs, ludiques et accessibles à toutes pour faire collectif et déjouer le fatalisme.

Ce projet a bénéficié du soutien de la Banque des Territoires-Groupe Caisse des Dépôts.

Légende : vidéo,
animation, installation.

Cinéma d'Animation

Clara Le Pivain L'échappée

Ce court-métrage de 4 minutes, en 3D et en technique mixte, explore la tentative de deux femmes de protéger des enfants en proie à la guerre. Du mensonge à la riposte, ces femmes doivent agir dans l'urgence pour mettre en sécurité le groupe d'enfants. Elles

Mémoire : *Bienvenue, "username"!*

*Si la \$NarrationInteractive vous intéresse,
(go-to: "Page 001")*

Directeurce de mémoire : Romain Blanc-Tailleur
Contact : clara.le.pivain@outlook.fr

ne se doutent pas qu'une petite fille va prendre l'initiative de protéger ses ames d'une manière qui lui est propre.



Légende : animation 3D
et médias mixtes.

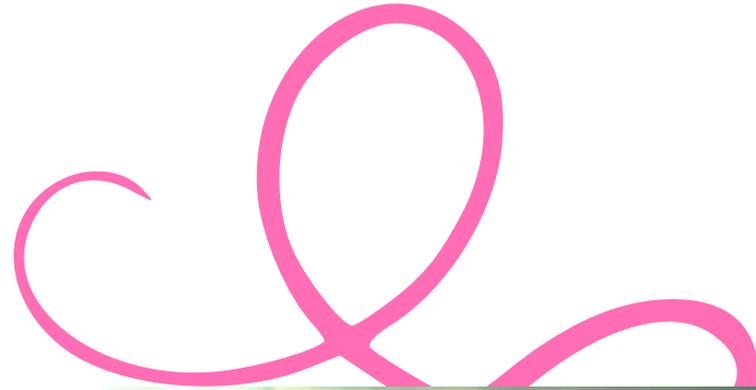
Cinéma d'Animation

Monna Lefèvre Où réside la poussière

Où vont les cendres qui volent au vent ? Y en a-t-il ici ? Sont-elles parmi nous ? De la poussière de ma fenêtre au fond des flaques d'eau, je m'interroge sur ce qui est cendres ici et là. Et puis de leur origine. Quel feu ? Est-ce que les fantômes sont de minuscules particules qui nous entourent tout le temps ? Quelle est leur histoire ? Comment entrer en contact ? Cette année je transite, ces questions en tête, entre la maison de ma mère et l'atelier où je tente de créer un objet qui me rapprochera de ces cendres, de faire langage vers elles.

Mémoire : *Habiter tant qu'on peut. Mémoire en deux récits et quatre entretiens*
Directeurce de mémoire : Patrick Laffont-Delojo
Contact : monamaudlefevre@gmail.com

Légende : caméscope, documentaire, sous-titré.



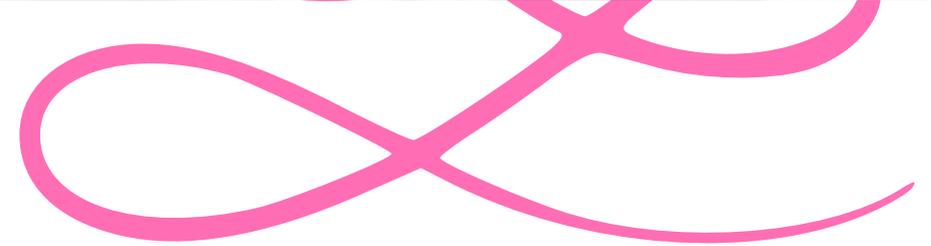
Personne n'était disponible

Cinéma d'Animation

Claire Marchais Dombrovsk Ça aurait été bête de gâcher une place

Myriam et Sara sont sœurs. Anciennement très complices, l'âge adulte les a éloignées. Lâchée par l'amie qui devait l'accompagner au hammam, et pour ne pas gaspiller la place déjà achetée, Sara propose à sa sœur aînée d'y aller ensemble. Plongées dans cet espace dédié au soin et à l'apaisement, Sara et Myriam n'auront d'autre choix que de faire attention l'une à l'autre le temps d'une après-midi.

Mémoire : *Maisons.*
Directeurce de mémoire : Marion Lacourt
Contact : Clairemd23@gmail.com



Légende : animation en volume.

Cinéma d'Animation

វិទ្យាសាស្ត្រ រ៉ាហ្វូត *Un été bleu*

«Un été bleu» est un court-métrage d'animation qui évoque les premières formes d'attirance douce-amère que l'on peut ressentir à l'adolescence. Ce film a été produit par Alexia Gallardo dans le cadre de ses études à la *Sémis*. Synopsis : Il est 15 heures. À la piscine municipale, c'est les vacances d'été et il fait chaud. Louane, 14 ans, est allongée au bord de l'eau et profite de cet instant de quiétude lorsqu'elle est interpellée par Aïssa, une de ses amies. Leur complicité est évidente. À l'abri du monde qui les entoure, les deux adolescentes vont partager un instant de tendresse.

Mémoire : *Autant que l'on désire*
Directeurice de mémoire : Judith Abensour
Contact : juliette.ragot11@gmail.com



Légende : animation 2D numérique et papier, 8 min.

Cinéma d'Animation

ទេសនា វិទ្យាសាស្ត្រ រ៉ាហ្វូត *Le monde usagé*

Les cataclysmes, l'assèchement des sols, l'inversion du ciel et la montée des mangetouts... Le pronostic est fatal, la fin du monde est pour bientôt.

«Quel sens pour la création dans un monde qui brûle ?» se demandent Céleste, Lucia et Céleste autour d'un bol de soupe en se brûlant la langue.

Mémoire : *Le jeu de la création collective*
Directeurice de mémoire : Augustin Gimel
Contact : celvia@laposte.net

Inspirés par les pratiques collectives et les nouveaux imaginaires autour desquels s'organisent les luttes sociales et écologiques, nous commençons à penser le remède à notre mélancolie. Une histoire ouverte, conçue à trois, mais faite pour accueillir dix, quinze, trente personnes, tendant vers un récit choral infini.

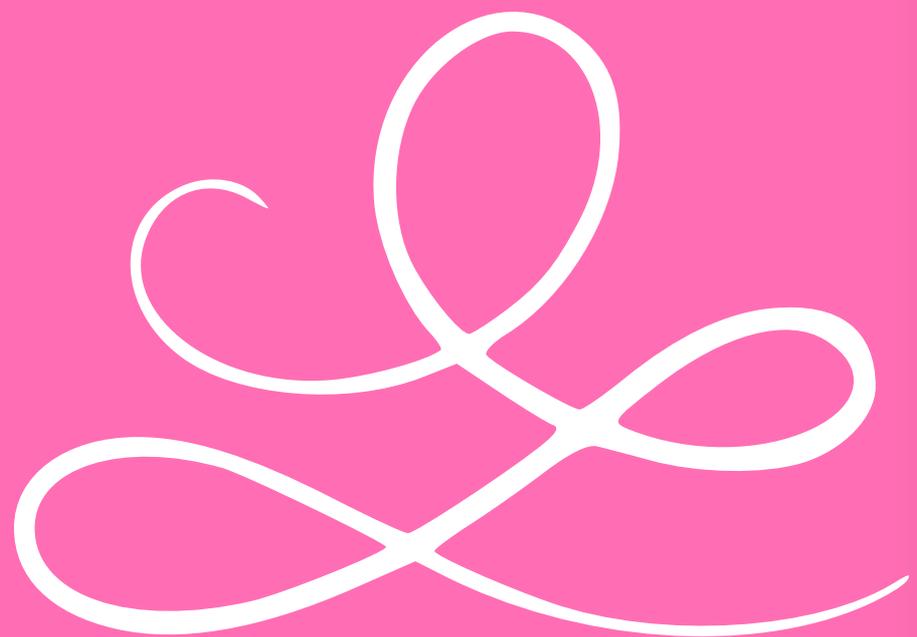
Cette histoire est racontée avec un foisonnement de médiums et de manières de travailler, dans un esprit d'amateurisme revendiqué. Nous aspirons à trouver ensemble des outils collaboratifs, ludiques et accessibles à toutes pour faire collectif et déjouer le fatalisme.



Légende : multimédia.

Ce projet a bénéficié du soutien de la Banque des Territoires-Gruppe Caisse des Dépôts.

Cinéma d'Animation



Graphic Design

The graphic design course is characterised by the importance given to the discipline's relationship to time and an examination of its history, a process taken further with an exploration of its future developments. The course teaches students to master purely formal elements, enabling them to question their inclusion in an environment and, more broadly, in society.

La formation du secteur Design Graphique se caractérise par l'importance accordée à la relation au temps et à l'histoire de la discipline, que prolonge un questionnement sur ses développements futurs.

À travers l'apprentissage de la maîtrise des éléments purement formels, le cursus permet d'interroger leur inscription dans un environnement et, plus largement, dans la société.

Jury:

Brice Domingues, graphiste, membre fondateur du studio officeabc,
Caroll Maréchal, graphiste, enseignante et chercheuse,
Jean-Michel Géridan, directeur du Signe — Centre national de graphisme, Chaumont,
Annabel Vergne, enseignante à l'École et scénographe,
Ruedi Baur, enseignant à l'École et designer graphique.

ស្ថានភាព ឧបទ្វ័យ REALITY STORIES, histoires du réel

Reality Stories, travail expérimental autour des pratiques de co-création. Comment conscientiser ces expériences en proposant une réflexion sur la posture du designer et



les bénéfiques pour les participant^{es}? Je travaille sur plusieurs paramètres, la documentation de ces expériences collectives en déplaçant le regard de la production finale vers l'ensemble du processus de création, la circulation des savoirs, les dialogues et les relations.

Par le biais de dispositifs proposant des apprentissages techniques et des prises de pouvoir par la narration et parfois la performance, je travaille à l'agentivité des participant^{es}.

Chacune des expériences propose un dispositif modulable qui s'écrit collectivement, je pose une première structure déterminée d'après les spécificités du groupe et son environnement. Mon travail consiste à établir un contexte d'interaction et de proposition qui laisse l'espace nécessaire aux participant^{es} de s'emparer du dispositif et de le faire évoluer.

Légende : travail vidéo, sonore, éditorial et réalisation de pièce en céramique.

Cloé Berthon Raiero («rayons de lumière traversant les nuages» en provençal)

Paris cache Marseille et Marseille, Paris, au point que l'on ne sait plus ce que l'on regarde. Deux villes dont le reflet les dérange, complices d'un train mince comme une porte. Un lieu fictif où le livre devient mirage, et la lumière, nuances. Quand je dessine des livres, je coloris. La page blanche est la lumière du midi, les lettres se composent avec elle. Le gris typographique n'est qu'un rapport d'échelle entre un contraste lumière/ombre. Je vois la lumière comme une couleur associée au lieu. C'est l'environnement, la mer, les arbres, la terre, la roche, les bâtiments qui font la couleur de la lumière. Et avec mon protocole, je montre à voir une autre forme de lumière: le nuancier. La lumière n'est pas un simple phénomène d'éclairage, elle vient nuances, un foyer de teintes en harmonie, un incomparable vêtement dont le paysage s'habille. Travaillé au rythme de la main, le projet prend forme sur les sédiments de mes pen-

Légende : édition, sérigraphie, céramique.



sées. Une invitation à habiter, à errer dans la quiétude et à redécouvrir la lumière. Le temps et l'espace sont éternels tout comme l'eau, l'air, le feu et la terre, notre construction élémentaire. Convoquant lumière, terre, papier, je vous présente un moment sensoriel à la fois infini et intime qui nous transporte vers des lieux proches et lointains, en résonance avec les matériaux.

Mémoire: Coup de soleil
Directeur^{ce} de mémoire: Philippe Millot
Contact: cloclo0599@hotmail.fr

Héloïse Blume *L'amour existe*

Mon travail cherche à traduire les liens que nous vivons les uns avec les autres. Enlacement, rencontre, métamorphose, ils sont pluriels. Les sentiments s'assemblent et se diffusent, ils se densifient et s'espacent. Les mots peuvent être des témoins de ces sentiments d'affection, d'attention, de ces gestes, ils m'apparaissent comme des tisseurs entre chacune dans ce monde que nous partageons. Le travail typographique prend ainsi place dans mon cheminement tel un vecteur de sens réflexif, émotionnel et informatif. En 1967, Yoko Ono écrivait les paroles de la chanson *Air Talk*:

Mémoire: *Jamais lien sans l'autre, la ligature, une étreinte typographique*

Directeur/ce de mémoire: André Baldinger
Contact: heloise.blume23@gmail.com

«It's sad that the air is the only thing we share No matter how close we get to each other, there is always air between us. It's also nice that we share the air No matter how far apart we are, the air links us.»



Légende: création de caractère, typographie, sérigraphie, son.

Ces pensées semblent tisser une correspondance entre l'insaisissable de l'air et l'invisible des liens humains auxquels mon travail s'intéresse. Ce qui nous lie est une chose imperceptible à l'œil, en perpétuelle évolution. Sa représentation est complexe, personnelle, influencée par nos sensibilités, nos expériences. Comment représenter cet impalpable? Comment signifier ce qui ne se voit pas, ce qui se ressent simplement?

Design Graphique

Antoine Brun *Ainsi, fonte fonte fonte*



Comment témoigner du changement d'état dans une famille typographique de labeur? Le papillon, tout comme la lettre, change d'état, se réinvente au cours de son cycle de vie. Ces états sont bien distincts, avec des besoins et des caractéristiques propres. Je me suis intéressé aux différentes étapes de la vie du lépidoptère pour proposer une famille typographique contrastée, tout en restant cohérente. Cette famille cherche à établir des correspondances sensibles entre les stades successifs de la métamorphose de l'insecte, incarnés à travers trois styles typographiques distincts.

Contact: atnbrun@gmail.com

Design Graphique

Leonie Champion La Prophétie des Fleurs

La Prophétie des Fleurs est une autofiction prenant la forme d'un ARG (Alternate Reality Game), un jeu de piste sur Internet. J'y explore des manières alternatives de raconter une histoire à l'aide des nouvelles technologies et des codes issus de la culture



Internet. La Prophétie des Fleurs est un récit tentaculaire autour de la notion d'être autre (d'être étrangères) qui se déploie à travers un site Internet cryptique rempli de messages cachés dans les codes sources et d'hyperliens dissimulés menant à des comptes anonymes sur des forums de discussions. Ce projet invite à questionner les limites entre réalité et fiction à l'ère numérique à travers des thèmes tels que la « folie », l'aliénation et l'identité. Pour rendre cette histoire plus intelligible, j'ai également réalisé un Desktop Movie de 25 minutes. Cette fable virtuelle est rendue tangible à l'aide d'une installation immersive composée de divers objets de inspiration ésotérique réalisés au cours de cette année.

Mémoire: Objets de croyances & créativité rituelles dans des dynamiques d'émancipation identitaire
Directeurce de mémoire: Francesca Cozzolino
Contact: leonie.campion@gmail.com

Légende: code, vidéo, installation, dessin, broderie textile, peinture.

Design Graphique

Simothée Cozzillo Figure story

J'ai eu envie de parler de comment cette série d'expériences différentes les unes des autres, à travers les secteurs design textile et design graphique, ainsi que mon semestre d'échange en Corée du Sud, m'ont permis, non pas nécessairement de voir de nouvelles choses à chaque fois, mais d'appréhender des choses familières sous un angle qui me les faisait découvrir d'une façon inédite. C'est dans cette perspective que j'ai commencé à m'intéresser à mes différentes expériences de lectures. Créer ce lien entre différentes natures de texte, pour dessiner en contreforme d'une pratique concrète du graphisme, ce que je défends d'une pratique quotidienne et constante de l'attention aux choses et des échos que cela pourrait permettre de produire entre plu-

Mémoire: Ma façon de couper les oranges
Directeurce de mémoire: Alain Cueff
Contact: timotheeclp@gmail.com



sieurs éléments de nature a priori très différentes. Proposer une ouverture qui permet une certaine perméabilité entre le livre et les autres supports de textes qui existent dans la vie courante. Tout comme dans une chambre, dans laquelle on mettrait sur sa table de chevet un livre d'école, un manga, une carte postale en guise de marque-page, un verre dans lequel on a collé une étiquette de clémentine car il était à portée de main, contrairement à la corbeille. Faire de ces associations en sérendipité d'objets, une forme d'écriture objective permise par leur proximité dans l'espace.

Légende: techniques variées.

Design Graphique

အဖေ့ Cousins De cette fenêtre, j'aperçois le bâti d'une autre

À l'origine de cette recherche, il y a le ruban de masquage, surnommé « scotch de peintre ». Conçu pour une utilisation éphémère, la constitution chancelante de cet adhésif ne rend son activité que plus manifeste, agissant sans cesse pour maintenir son adhésion au support, sa pérennité est continuellement remise en jeu. Cette ténacité pour subsister tel qu'il est établi, le scotch ne la doit qu'à son autonomie, à sa propre capacité matérielle, et c'est précisément cette caractéristique qui m'a conduit à concevoir des masses, en l'occurrence des figures, entièrement constituées de ruban adhésif, des formes qui ne persistent que par la résistance de leurs fragments solidarisés. Par quels moyens l'autonomie présumée d'une chose peut-elle subsister au sein d'une structure qui, par conséquent, la contraint tout autant qu'elle la contient ? Cette relation, entre l'autonomie d'un être et l'autorité de la structure qui l'enveloppe, nous en faisons l'expérience individuelle quotidiennement, à l'échelle du monde, d'un État, d'une ville, d'un quartier, et de façon encore plus localisée, d'une institution, d'une entreprise ou d'un lieu de vie. Un examen de ce rapport par l'intermédiaire de maquettes, à l'intérieur desquelles sont mises en situation diverses figures, des structures qui cadrent et orientent les regards, infléchissent les corps et les comportements, autant de circonstances pour penser la contrainte et envisager des voies pour s'en émanciper.

Légende : maquette, sculpture, scotch, bois.

Mémoire : *La Quête*
Directeurice de mémoire : Alain Cueff
Contact : axel.cousin@hotmail.com



Design Graphique

Étienne Duval Modules : Exploration des surfaces praticables

À travers la notion de Modules, formuler la rencontre, voire la synergie, entre deux pratiques sportives : l'escalade et le skateboard. Donner à percevoir la richesse et la diversité des cultures de l'escalade et du skate en les faisant dialoguer à travers le concept de Modules ; mettre en avant l'importance des modules dans l'urbanisme et le design, en tant



que potentiels catalyseurs d'interactions humaines et de créativité ; mettre en œuvre et favoriser les échanges et les collaborations qui font le tissu social des communautés des deux activités ; concevoir des créations ludiques en écho avec la réalité de ces pratiques humaines de jeu avec l'espace, et mettre en valeur cette notion. Capturer et exprimer les dynamiques mises en jeu dans ces activités par le biais de la création d'objets graphiques variés ; s'inscrire dans une volonté d'expérimen-

Mémoire : *Écriture Typographique & pouvoir politique en France : Étude des Liens Esthétiques*
Directeurice de mémoire : Ruedi Baur
Contact : etienne.duval.ed@gmail.com

ter des supports divers et variés pour se confronter à, et apprendre, des techniques nouvelles. Les créations ont été imaginées à travers une recherche formelle

didactique en vue de mettre en valeur l'importance, dans ces pratiques sportives, de la transmission entre pairs. Il s'agissait aussi de favoriser la sociabilité à travers cette démarche et de jouer à mon tour avec la modularité de la pratique du design graphique.

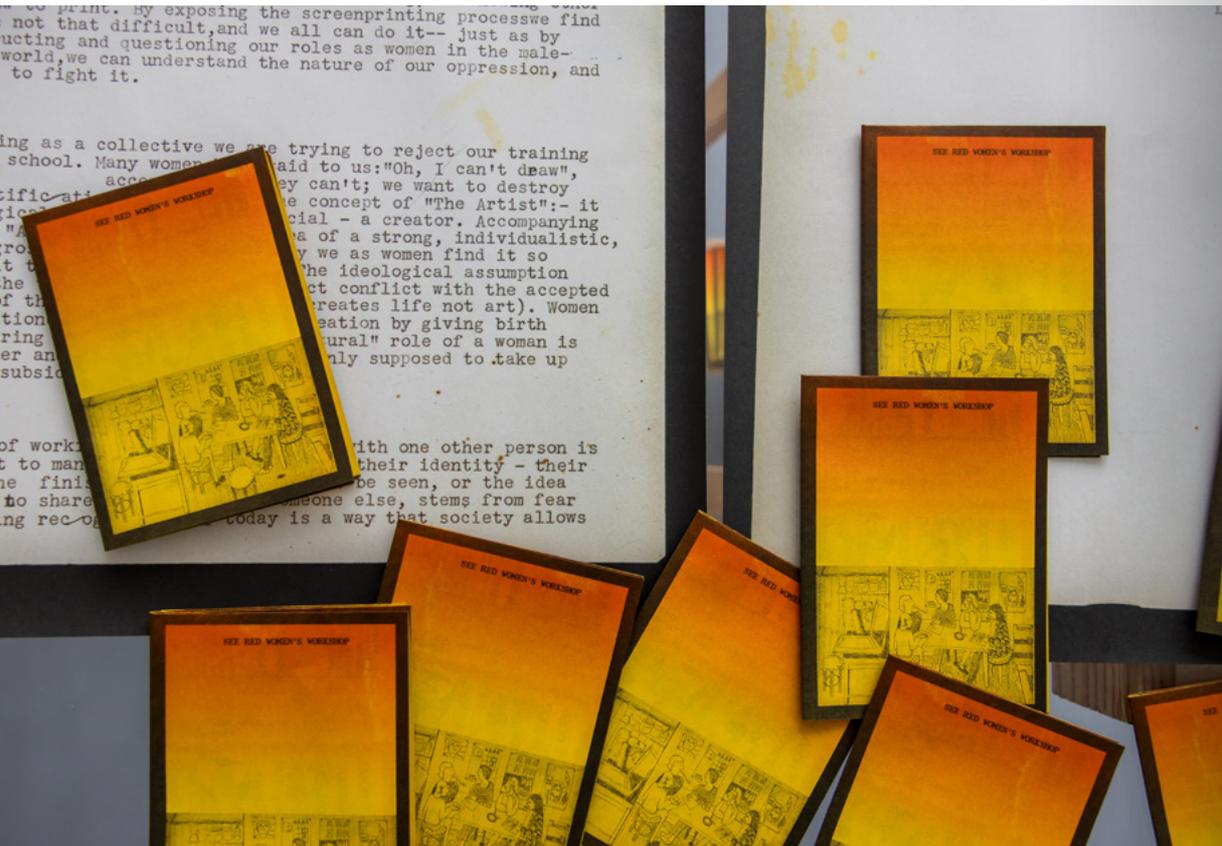
Légende : typographie, livre, alphabet pictographique, sculpture en skateboards recyclé, impressions, sérigraphie, etc.

Design Graphique

၂၀၀၇၀၀ ၂၀၁၉ Amor, ponte hermosa, ¡hoy la ciudad arderá!
 [Ma chérie, fais-toi belle, aujourd'hui la ville va brûler !]

Amor, ponte hermosa! est une tentative de resituer un parcours individuel, des intuitions et des productions graphiques dans une histoire collective, féministe, transgénérationnelle et internationale. Je constate un manque, dans l'enseignement et les références qui me sont transmises, d'une histoire commune féminine et féministe. Beaucoup de mes projets, qu'ils se matérialisent par des objets finis, des processus d'apprentissage technique ou des dynamiques de recherches comme celles sur l'histoire de l'art féministe effectuées pour mon mémoire, témoignent d'une volonté de m'autonomiser. J'ai cherché à pouvoir compter sur mes propres compétences, raconter mes propres his-

Mémoire: *Comment devenir une broche à kébab*
 Directeumce de mémoire: Françoise Courbis
 Contact: joana.jost.j@gmail.com



toires, et surtout comprendre d'où elles viennent, dans quelles logiques elles s'inscrivent. C'est en mettant en regard mes façons de faire avec celles des collectifs/artistes/imprimeuses qui m'ont précédée que j'ai compris que nos pratiques « [...] ne sont pas les héritières d'une tradition masculine, mais d'une longue histoire au féminin dont le devenir nous appartient à toutes. » (*Voix off: imprimerie de femmes, 2022*)

Légende: sérigraphie,
 risographie, gravure,
 photographie, édition.

၂၀၁၆၀၆၀၆ Legros Ghost Island

Au-delà de la ligne d'horizon, le mot « mer » convoque un ensemble de fragments d'images et de fictions. Notre compréhension de l'espace maritime se limite souvent à certaines de ses représentations. Celles-ci influencent notre relation à cet espace qui couvre 70 % de la surface terrestre et est corrélé aux enjeux de la crise climatique. Mon projet explore l'île fantôme de *Striland*, cartographiée par erreur au *XVII^e* siècle. A partir de sa forme, je l'imagine comme une micronation où la résilience et le collectif sont centraux. Cette île, matérialisée par une surface de sel et un banc à deux niveaux avec cinq boîtes illustrant divers éléments du paysage, invite à réfléchir à la vulnérabilité et aux espaces de vie, de création et de marginalité. Les images et les textes contenus dans ces boîtes interprètent le paysage de l'île à une échelle réduite et se prolongent à travers des formes en volume.

Mémoire: *L'oscillation de l'horizon — Saisir, explorer et exprimer l'Idée de mer.*
 Directeumce de mémoire: Benoît Montigné
 Contact: julien.legros85@gmail.com

Légende: encre de
 spiruline, bois,
 carton bois,
 céramique, laiton.



Ces dernières sont présentées sous une lumière orangée comme un coucher de soleil permanent.



ຂໍ້ມູນໃນກະ ມອດໄວ້ກາ Masca



Procédé mystérieux, souvent encapsulé dans une boîte en plastique, la machine d'impression captive ou indiffère. Que se passe-t-il à l'intérieur de ces machines? Voilà une question souvent absente.

Mémoire: *La main, l'artisan et l'instrument à l'heure du numérique — vers un détournement de l'outil*
Directeurce de mémoire: Roxane Jubert
Contact: martinemeline18@gmail.com

Légende: gravure, vidéo, pochoir, détournement des pratiques de sérigraphie, risographie.



Design Graphique

ຊຳເປີເລ ມິຊິເຈວັດ Défense de bétonner

Le Triangle de Gonesse est une enclave agricole de plusieurs centaines d'hectares située au nord-est de Paris. Depuis plus d'une dizaine d'années, son existence est menacée par des volontés successives d'urbanisation, auxquelles des militantes écologistes s'opposent fermement. Ce conflit, régulièrement médiatisé, fait écho à des problématiques locales, voire mondiales: l'expansion des villes au détriment des terres agricoles, la pensée à court terme au mépris du vivant, l'affrontement de visions du futur diamétralement opposées. Née à Gonesse en 1999, et sensible aux problématiques écologiques, je me saisis de ce lieu cher

Mémoire: *L'image au conditionnel — Iconographie d'une mobilisation écologique*
Directeurce de mémoire: Annabel Vergne
Contact: adlmigeat@gmail.com



Légende: vidéo, photographie, édition, images imprimées, mobilier.

à mon enfance pour en proposer une traversée plurielle. À la croisée de pratiques graphiques, militantes et documentaires, Défense de bétonner nourrit l'ambition de raconter les enjeux d'un territoire en constante mutation et de prendre part à la lutte pour sa préservation.

Design Graphique

ນາທະການ ຮອບສະໄໝ Zut

À la fin de la journée, lors des *Ala*, les compagnons imprimeurs s'exclament «*Ut Tibi Prosit Meri Potio !!?*» Ce monde d'ateliers, où la presse et la casse transforment les hommes en ours et en singes, s'arrête enfin. *La* formule se traduit par : «*Que ce verre de vin pur te soit salutaire !!?*» *Verres* après verres elle s'abrège en «*Ut !!*» et la langue



Mémoire : *Le mystère profane*
Directeur de mémoire : Philippe Millot
Contact : rousueanathan.pro@gmail.com

en faisant son affaire la renverse en «*Zut !!?*» : un abandon, un lapsus, presque un aveu. «*Zut*» est beau, «*Zut*» est bon et prépare le rêve d'une pratique, le remaniement d'un lieu, d'une économie, d'une relation. Comment un outil peut faire passer le travail de son secret à son ouverture ? Comment passer du savoir-faire au faire-savoir ?

Légende : marqueterie.

Design Graphique

ມອນໃສ່ໄລ ວອນຮັດບຸນຮັດງົດ Herring under fur coat

Les recettes, comme les oiseaux, ignorent les frontières politiques. *La* nourriture peut refléter et en dire long sur la situation socio-économique et géopolitique d'un lieu. Elle est le témoin d'une époque particulière.

L'arrière-plan, le plat, l'espace, les détails décoratifs, l'occasion, l'angle sont des prétextes d'exploration *dépendant les uns des autres*. Un souvenir d'enfance devient un plat plus travaillé qu'un menu, le plat devient une image qui a son tour prend la dimension d'un univers, propre à la rencontre d'histoires.

Mémoire : *Herring under fur coat*
Directeur de mémoire : Mathew Staunton
Contact : varsmonika@gmail.com



Design Graphique

*Ալեգ Վիվրմոզ-Նոբյուրանով MycoGraphiae:
Symbioses des matières et de l'instant*

Ce que le champignon nous permet d'entrevoir, c'est l'intrication profonde de toutes choses, c'est l'interdépendance entre les outils de construction et de destruction, d'existence et d'extinction. Nous comprenons désormais que nous ne prenons plus le temps d'apprécier la matière qui compose une image. MycoGraphiae pose ainsi un nouveau paradigme où les images deviennent êtres vivants. Il entend démystifier notre rapport au monde fongique en nous faisant renouer avec ces organismes qui nous composent et nous environnent. C'est en leur portant un

Mémoire: *Du mycélium aux pratiques symbiotiques: à l'aube de nouveaux paradigmes*
Directeur de mémoire: Patrick Renaud
Contact: vivier.alec@hotmail.fr



regard nouveau qu'il tente de les laisser infuser l'architecture de visuels d'un nouveau genre. À la manière du mycélium qui innerve les strates du vivant, le projet tisse les liens entre disciplines de l'imprimé, biologie et biotechnologie pour redéfinir l'écriture et le vécu d'une image: à présent, elle se cultive. En incluant durablement le vivant dans l'image, ce laboratoire symbiotique construit de nouveaux modes de représentation en gestation et des écosystèmes en devenir qui interrogent sur le cycle de vie d'une image.

Légende: mycographie, machine d'impression, biotechnologie, bioimpression sur agar à l'aide d'un robot de pipetage automatique, biomatériaux en mycélium, encre fongique, impression organique, cultures de champignons.

Design Graphique

Մուշէ-Երու Եռուհի Varti, Petite rose



Mon projet est la conception d'une police d'écriture multilingue destinée à être utilisable en libre de droit. Je pointe du doigt les problématiques liées au numérique des lettres arméniennes et à sa faible diffusion sur le marché international, d'autres questions viennent souligner ma quête sur ma propre identité. De ce que j'ai reçu comme étant deux langues maternelles qui ont le mérite d'être mises en lumière. Faire cohabiter des lettres qui n'ont pas le même phénomène dans un défi d'obtenir une unicité visuelle, une cohérence graphique ne formant qu'une.

Contact: vartievawanis@gmail.com

Légende: brodeuse numérique, tissu, papier, impression.

Design Graphique



Master

Design Objet

Product Design

The product design course provides students with the theoretical, technical, scientific, and graphic tools and methodologies necessary for the practical and design-based development of a project. Students are sensitized to environmental, social, scientific, economic, philosophical and political issues. In response to the issue or topic raised by the "product" and related research, the project starts with a preliminary detailed and sensitive analysis of the context and users. Students establish a project culture. They carry out experiments in the field or in a workshop to formulate the design and execution of scale 1 prototypes or real or virtual mechanisms. When designing and representing objects and the systems produced by the research, students adhere to a number of criteria: the coherence and relevance of the drawings and their perceptions, fabrication methods and the project's economy, harmony of forms, materials and structures, and durability and innovation for the benefit of people and the environment with the goal of imagining desirable futures. Students are introduced to multidisciplinary work so they can become creators, designers, researchers, catalysts, entrepreneurs, mediators, and more. Several projects run in collaboration with partners give them the chance to encounter production and research specialists in the various design fields: the design of objects, spaces and services.

La formation Design Objet permet à l'étudiant·e d'acquérir des méthodologies et les outils théoriques, techniques, scientifiques et plastiques nécessaires au développement d'un projet par le design et par la pratique. L'étudiant·e est sensibilisé·e aux enjeux environnementaux, sociaux, scientifiques, économiques, philosophiques et politiques. Pour répondre à la problématique ou à la thématique de « l'objet », d'une étude, le projet commence en amont par une analyse fine et sensible du contexte et des usagères. L'étudiant·e met en place la culture du projet. Il poursuit par des expérimentations sur le terrain ou en atelier, pour élaborer la conception et la réalisation de prototypes à échelle 1:1 ou de dispositifs réels ou virtuels. L'étudiant·e prend en compte, dans la conception et pour la représentation des objets et des dispositifs issus de l'étude, le respect des critères suivants: cohérence et pertinence des dessins et de leurs perceptions; les modes de fabrication et économie du projet; harmonie des formes, des matières et des structures; durabilité et innovation au service de l'humain et de son environnement pour imaginer des futurs souhaitables. L'étudiant·e s'initie au travail pluridisciplinaire pour devenir designer, concepteur·se, chercheur·se, catalyseur·se, entrepreneur·se, médiateur·se... Plusieurs projets en lien avec des partenaires lui permettent de se confronter aux spécialistes de la production et de la recherche dans les différents domaines du design et de l'objet à l'espace et au service.

Jury:

Katie Cotellon, designer, responsable de la conception et de l'expérience utilisateur à Saint-Gobain Recherche,
Lauranne Germond, cofondatrice et directrice de COAL Art & Écologie,
Joran Briand, designer studio Briand & Berthereau,
Anna Lalanne-Bernagozzi, enseignante à l'École,
Jean-Luc Blanc, enseignant à l'École et peintre.

Zoé Arnaud Espèces de Sons

«La crise écologique systémique qui est la nôtre est aussi une crise de la sensibilité au vivant. J'entends par là l'appauvrissement des mots, des capacités à percevoir, des émotions et des relations que nous pouvons tisser avec le monde vivant.»

Baptiste Morizot, *Manières d'être vivant*, éditions Actes Sud, 2020.

Mémoire : *Le Son (Sons en leçons, leçons en Sons)*
Directeur·ce de mémoire : Bertrand Gauguet
Contact : zoe.arnaud@hotmail.fr

Apprendre à écouter, c'est apprendre à comprendre, à prêter attention aux individus qui nous entourent. Apprendre à écouter équivaut à développer sa capacité d'empathie, se sentir concerné par l'autre et ainsi en prendre soin. C'est ce que propose ce projet : conscientiser la présence des espèces vivantes de notre



Design Objet

Légende : pédagogie, médiation, service, langage.

environnement quotidien par le son, les écouter et les comprendre. Ce dispositif s'adresse aux classes de troisième et traverse les notions enseignées dans le programme scolaire (musique, physique, maths, SVT) par des ateliers. Le but est de former chez les participant·es une écoute attentive et attentionnée nécessaire pour vivre ensemble. Le besoin d'écoute, de considération et de compréhension des individus évoluant autour de soi est indissociable des problématiques écologiques et sociales actuelles.

Léo Barbotin Un Projet de Caractère

Comment connaissons-nous les lieux que nous habitons ? J'ai travaillé autour de la commune du Conquet, une ville portuaire de 2500 habitant·es sur la côte nord du Finistère. Mon travail s'est construit au travers d'une enquête de terrain dans le but de mettre en évidence des caractéristiques endémiques des lieux, et d'articuler du lien grâce à des outils polyvalents. Au départ, il y a l'intention d'être spectateur·ce. Puis, par l'intermédiaire



Mémoire : *L'influence du territoire sur le Design*
Directeur·ce de mémoire : Florence Doléac
Contact : leo.barbotin@gmail.com

de rencontres et d'expériences, de collecter la matière nécessaire à la création d'un projet situé. L'aboutissement prend des formes multiples, comme l'organisation du Dimanche de Caractère de la ville du Conquet, un événement national orienté sur la (re)découverte du territoire. Mais aussi la création d'un vocabulaire de formes avec ses multiples possibilités de mise en œuvre : céramique, graphisme, hampe et porte-drapeaux. Le projet ne propose pas des formes figées, mais ouvre les opportunités créatives dans la célébration du patrimoine local.

Design Objet

Légende : grès émaillé, acier, aluminium, soie, sérigraphie, sublimation textile. Avec le soutien moral et financier de la ville du Conquet.

Wilfried Beuret Terre de verre

Malgré un taux de recyclabilité élevé, le verre génère aujourd'hui un déchet nommé fine de verre. Il s'agit de particules de verre considérées trop fines pour être recyclées. Leur composition, incompatible avec les normes de l'industrie en termes de qualité, en font une matière destinée à d'autres usages moins valorisants tels que du remblai. Récupérée

Mémoire: *Faire savoir — Artisans-Designers: Un dialogue créateur de valeurs?*
Directeurce de mémoire: Laurent Godart
Contact: wilfriedbeuret@gmail.com

directement auprès des acteurs du recyclage parisien, cette matière, disponible en grande quantité, constitue le gisement sur lequel s'appuie ce projet de recherche. Basée sur les savoir-faire issus de

la verrerie et de la céramique, la mise en œuvre de cette matière, cuite à basse température, permet d'obtenir un matériau à la fois léger et résistant à faible impact environnemental. Composé uniquement de verre recyclé, ce dernier permet la réalisation d'objets tels que du mobilier, ou encore du revêtement.



Légende: pâte de verre, céramique, vitrocéramique, moulage.

Design Objet

Antoine Behaghel Artifices Chlorophylliens

Chaque printemps, les phytoplanctons photosynthétiques se multiplient abondamment dans l'océan et y absorbent suffisamment de carbone pour rééquilibrer momentanément le bilan atmosphérique. *Artifices Chlorophylliens* est un éloge décoratif de ce phénomène d'« efflorescence » phytoplantonique. Aux côtés des scientifiques de l'Institut

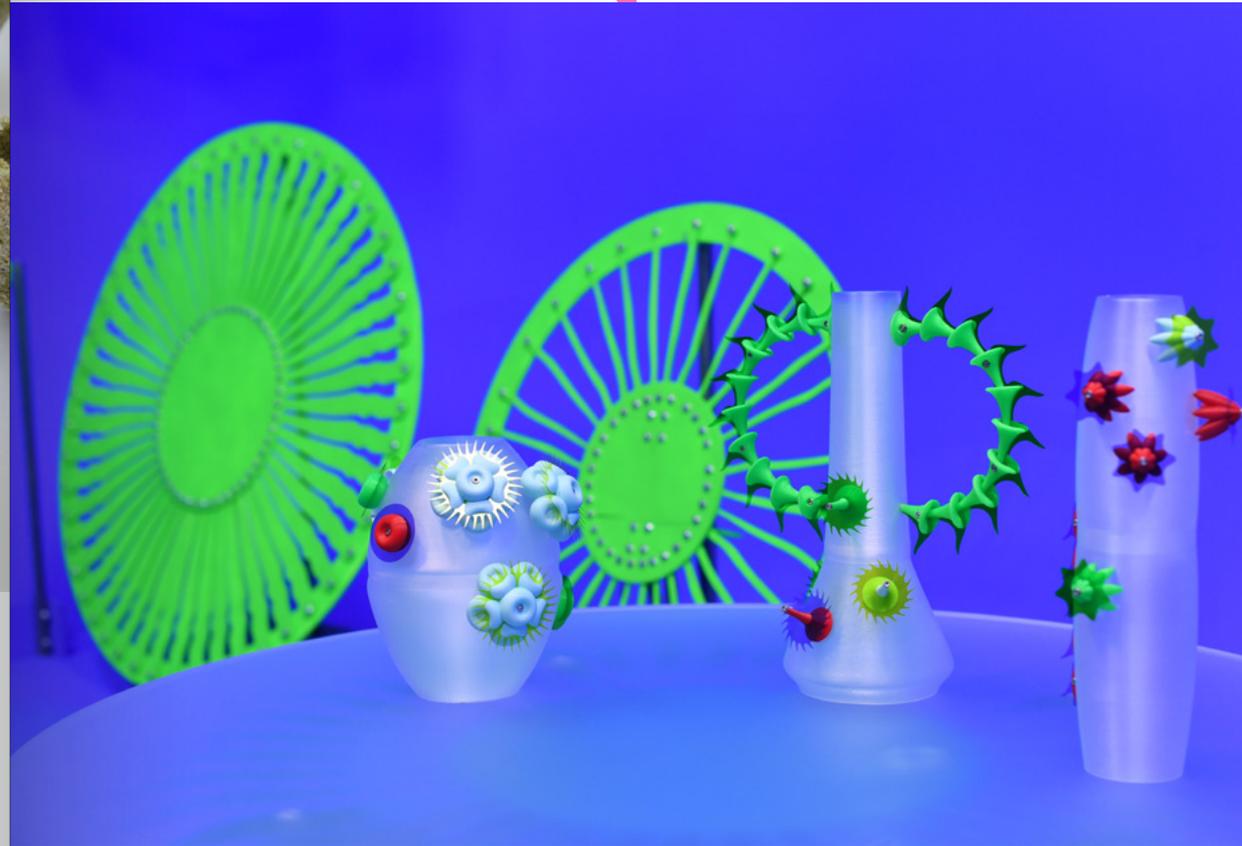
Mémoire: *Parade: l'utopie d'une communauté en fête*
Directeurce de mémoire: Paul Sztulman
Contact: antoinebehaghel@hotmail.fr

de Biologie de l'École Nationale Supérieure (ENSB), je déplace les images de ces microorganismes dans

le registre de l'ornementation, pour mettre en scène une expérience de réjouissance esthétique qui associe une vidéo de vulgarisation à une collection de mobilier. En réalisant une série de vases en partenariat avec la Manufacture de Sèvres, et en sollicitant le tissage Jacquard, je juxtapose ces savoir-faire à des matériaux contemporains, tels que le papier Procédés Chénel, produisant des effets lumineux et chromatiques. Soutenu par la Chaire Ecodesign & Création, ce projet tend à évoquer les enjeux climatiques en sollicitant des leviers émotionnels alternatifs tels que la joie et la jouissance.

Projet soutenu par la Chaire Ecodesign & Création/ DECATHLON.
Projet lauréat 2024 du Prix COAL étudiant.

Légende: impression lithographique sur céramique de l'atelier d'impression offset de la Manufacture de Sèvres, tissage Jacquard.



Design Objet

Juliette Bibard Il n'y a pas de filles sur Internet

Internet est le théâtre de violences sexistes et sexuelles.

Si le gouvernement français préconise trois heures d'éducation à la vie relationnelle, affective et sexuelle chaque année du CP à la terminale, elles ne sont quasiment jamais mises en place.

Mémoire: *Design et ruralité. Briser les codes et exister au cœur du territoire Français*
Directeurce de mémoire: Laurent Godart
Contact: bibardjuliette@gmail.com

de notre cyberspace actuel et à éviter qu'ils ne subissent ou ne commettent, à leur tour, des violences sur Internet.

Ce projet de diplôme propose une méthode pédagogique complète et des outils clés en main afin de sensibiliser les adolescents aux cyberviolences sexistes et sexuelles. Inspiré des méthodes de l'intelligence collective, il explore les différentes manières dont les designers et acteuces engagés peuvent travailler main dans la main afin de déconstruire et lutter efficacement contre les cyberviolences sexistes et sexuelles.

Une nouvelle approche pédagogique horizontale qui prône la bienveillance et l'inclusivité semble nécessaire afin de sensibiliser et d'amener les adolescentes à déconstruire les normes

Légende: textile, broderie, plexiglass, sérigraphie.



Design Objet

Yohan Bonnet Pas à Pas



L'escalade sportive, réservée aux résidentes des régions montagneuses il y a encore trente ans, concerne aujourd'hui des néophytes qui consomment ce sport comme un loisir. Cependant, le public des salles d'escalade, souvent peu initié, est sujet à de nombreuses blessures, principalement aux doigts, en raison de la tension extrême exercée sur les tendons. Il est donc crucial de bien s'échauffer et renforcer ses tendons progressivement pour prévenir les blessures et se perfectionner dans ce sport. Le dispositif prend la forme d'un agrès d'échauffement et d'en-

Mémoire: *Un sens dans le design, une quête de l'essentiel*
Directeurce de mémoire: Anna Lalanne-Bernagozzi
Contact: yohanbonnet30@gmail.com

traînement accompagné d'un jeu de cartes à usage domestique. Il propose une nouvelle approche de la discipline, une façon ludique et conviviale de se préparer à l'escalade seule ou entre amis. Le projet a été développé en collaboration avec une équipe de passionnés, Simond, marque d'escalade chez DECATHLON, Etienne Duval, grimpeur et étudiant graphiste à l'École des Arts Décoratifs, et Léa Bonnet, kinésithérapeute et coach de Crossfit.

Légende: fraisage, impression 3D, couture, gravure laser.

Projet soutenu par la Chaire Ecodesign & Création/DECATHLON.

Design Objet

Gabriel Bracaval Belem fahrenheit

La fin de la journée marque non seulement la clôture d'un cycle, mais aussi le début d'un nouveau, celui du sommeil. Étroitement lié à notre état physique, le sommeil est essentiel pour la régénération de notre énergie corporelle. Chaque soir, notre corps s'embarque ainsi dans un voyage énergétique immobile minutieusement orchestré. Parmi les nombreux éléments essentiels à ce processus, la température de la chambre à coucher joue un rôle crucial. Les variations thermiques irrégulières et soudaines de ces dernières années perturbent considérablement ce voyage régénérateur quotidien de notre corps. Pour le préserver et l'améliorer, Alice Grillet, étudiante en Design Textile et Matières, et Gabriel Bracaval en Design Objet, se sont associés pour réin-

Mémoire: *Vers les vents de demain*
Directeur·rice de mémoire: Laurent Godart
Contact : gabriel.bracaval@gmail.com



vestir des solutions durables pour pallier l'utilisation intensive généralisée du chauffage et de la climatisation dans l'habitat. Ils se sont nourris d'artefacts du passé, tels que le lit clos. Cette résonance entre usages ancestraux et défis climatiques contemporains a conduit à la création de *Belem fahrenheit*, un lit clos fondé sur des principes naturels de réchauffement et de rafraîchissement du corps endormi.

Légende: bois (pin et chêne),
chanvre, laine.

Design Objet

Mathieu Champion Avant l'aube

Voilà des objets qui cherchent à prendre soin d'un lien abîmé entre eux et nous. Des choses qui s'emparent de leur potentiel narratif pour nous chuchoter l'histoire de leur genèse; qui montrent tantôt timidement, tantôt franchement, le geste façonnant, fascinant.

Mémoire: *ARTEFAC(T)ONNE – Quand les objets nous parlent de genre*
Directeur·rice de mémoire: Cyril Afsa
Contact : champion.mathieu18@gmail.com

Notre manière d'interagir avec le monde est de plus en plus distante. Nous manipulons notre environnement plus que nous l'habitons, à travers des systèmes aussi complexes qu'insaisissables. Le fossé creusé entre production et consommation abîme notre rapport aux choses. Je nous invite à le soigner en observant avec bienveillance la technique qui a bien plus à raconter que sa seule efficacité.

«The medium is the message», je choisis donc de faire de l'objet lui-même le message de sa propre création, fabriquant des artefacts qui laissent transparaître leur histoire, montrant le faire concret, manuel, matériel par l'objet concret, touchable, portable...

Légende: marqueterie et ébénisterie
sur chêne, acier forgé, fonderie de
bronze au sable, repoussage sur cuir,
bijouterie.



Je profite des potentiels esthétiques de l'atelier pour créer un imaginaire sensible du faire: – en utilisant des techniques figuratives pour incarner des moments de fabrication; – en conservant les traces, témoins de la naissance des objets.

Design Objet

Émilie Chanetz HYPER-SENS

Le projet *HYPER-SENS* explore les sensations de vitesse à travers des dispositifs visuels et tactiles. Mon objectif est de créer un laboratoire d'idées stimulant la créativité dans les projets industriels automobiles. J'ai conçu des expérimentations basées sur des enregistrements sonores, transformant des fréquences en matières tangibles. Mon exposition immersive offre un parcours interactif où les visiteuses peuvent voir et toucher des



Légende : céramique teintée dans la masse (aspect de surface glacure), suspension de draps (teinture et sublimation textile), vidéo des processus créatifs du son à la matière.

matières, des textures, des couleurs. L'utilisation du textile et de la céramique, réagissant au toucher, procure des sensations de légèreté et de fragilité, éveillant ainsi l'envie de manipuler ces matières. Avec l'évolution vers la conduite autonome, nous avons plus d'attention disponible pour stimuler tous nos sens. L'objectif est de répondre à cette disponibilité émotionnelle, suscitant passion et émotions chez les utilisateunces.

Mémoire : *VROUM... En route vers la passion*
Directeurce de mémoire : Alexandre Fougea
Contact : emilie.chanetz@outlook.fr

Design Objet

Seokyoung Choi Terrapy

Terrapy est un dispositif convivial et participatif qui renforce les liens sociaux et réduit le stress et l'isolement par une approche valorisant le vivant et respectant des rituels culturels spécifiques et situés. Ce dispositif est entré dans la programmation de *Zone Sensible*, ferme urbaine de *Saint-Denis*, tiers lieu solidaire de production alimentaire et de diffusion culturelle autour des thèmes *Nature-Culture-Nourriture* proposant des ateliers pédagogiques de sensibilisation à l'art, au vivant, à la préservation de l'environnement et à une alimentation saine et durable. L'objectif du dispositif est d'utiliser la temporalité du jardin pour concevoir des programmes saisonniers ciblés afin de renforcer les liens entre les personnes qui jardinent et se reconnecter au vivant. Il permet aussi d'identifier des

Mémoire : *Dévoiler l'invisible/Comment les particules invisibles présentes dans l'habitat affectent-elles les humains au-delà des effets physiologiques?*

Directeurce de mémoire : Patrick Renaud
Contact : seokyoung.choi121@gmail.com

éléments environnementaux et biologiques spécifiques permettant une planification des activités de jardinage.

Légende : Jardinage, rituel, nature.



Design Objet

Clarisse Coureau 40°C

Sous l'impact du changement climatique, les vagues de chaleur se sont intensifiées, devenant plus fréquentes et précoces, atteignant un pic de 43°C en juillet 2019 à Paris. Cependant, à l'échelle mondiale, la population vieillit, et les Nations unies prévoient un doublement du nombre de personnes âgées (65 ans et plus) d'ici 2050. Cette tranche de la population est particulièrement vulnérable aux risques sanitaires associés à l'augmentation des températures. Il est donc essentiel d'accompagner les personnes âgées durant les périodes de canicule en prévenant les risques et en adoptant les bons gestes. Pour contrer la chaleur et éviter l'accumulation de couches de vêtements chez les seniors, des vêtements légers, respirants et faciles à enfiler sont conçus. Ces vêtements intègrent des poches réfrigérantes pouvant être placées sur la nuque ou dans le bas du dos, en fonction de la mobilité de la personne. De plus, afin de rappeler et d'encourager l'adoption des bons gestes pour lutter contre la déshydratation lors des périodes de fortes chaleurs, des objets préventifs pour l'intérieur sont également proposés. Il s'agit d'une horloge, d'un thermomètre et d'un hygromètre, équipés de modules simples qui s'activent pour rappeler lorsqu'il est nécessaire d'ouvrir les fenêtres, de s'hydrater, de s'humidifier ou d'activer un ventilateur. Un manuel explicatif des bons gestes et des contacts utiles est fourni avec ces dispositifs.

Mémoire: *Comment la pratique sportive peut-elle être un levier pour accélérer la transition écologique?*
 Directeur·rice de mémoire: Alexandre Fougea
 Contact: clarisse.coureau@free.fr

Légende: chemise en lin et viscose, velcro Sleek & Thin.

Projet soutenu par la couveuse entrepreneuriale de la Chaire Ecodesign & Création/DECATHLON.



Design Objet

Théo Étréillard Récits de Chantier



Les « Récits de Chantier » dessinent une ligne de mobilier, composée de matériaux issus de la démolition, et façonnée par le geste ouvrier. Destinées à offrir une traversée sensorielle, à percevoir avec les sens, en résonance avec la matière, les différentes hauteurs d'assise convoquent notre attention dans l'observation de notre environnement. Ces bancs et tabourets ont pour socle commun un lexique formel, traduit de récurrences architecturales, et gravé sur des briques centenaires issues d'anciens immeubles parisiens. L'ensemble offre un regard sur les matériaux, les strates et les couches, les habits et les squelettes de nos habitations. Révendant un héritage social, culturel et politique, c'est par la fouille de notre histoire, et l'usage du langage, que cette réutilisation adaptative tente de soigner notre manière d'habiter le monde.

Légende: la renaissance des matériaux en mobilier.

Mémoire: *Sur les chemins de la transmission*
 Directeur·rice de mémoire: Giuseppe Caccavale
 Contact: theoetrillard@gmail.com

Projet accompagné par la couveuse entrepreneuriale du programme d'insertion professionnelle PROMESSE.

Design Objet

Justine Jacquey Re.cueillir

Le réchauffement climatique engendre depuis plusieurs années de nombreux feux de forêt incontrôlables.

En 2022, 58 800 ha de terres boisées ont été dévorés par les flammes, contre 12 779 ha en 2021. L'INSEE prévoit qu'en 2050, près de 50 % des landes métropolitaines françaises seront concernées par un risque incendie élevé.

Le feu offre à la création une perspective exaltante, en introduisant les notions de cycle et de renaissance, à l'heure où les méthodes de pro-

Mémoire: *Le temps des objets, ou l'objet du temps.*
 Directeurce de mémoire: Anna Lalanne-Bernagozzi
 Contact: justine.jacquey@gmail.com



Légende: pour une valorisation des bois issus des incendies forestiers.

duction cherchent à se réinventer durablement.

L'esthétique de la ruine m'intéresse pour ce projet, pour son pouvoir narratif et philosophique, permettant d'interroger la relation humaine à la temporalité et à l'usure. Valoriser les bois issus d'incendies forestiers, pour solliciter l'idée de renaissance dans le processus créatif du designer ?

Design Objet

Marie Mercier des Rochettes Parisites

Parisites est une invitation au ralentissement et à l'observation attentive et curieuse de la ville. Comment faire de l'ordinaire un sujet d'étonnement, détenant le potentiel de raconter des histoires? Ici, certains objets, discrètement greffés dans le paysage urbain — tels des parasites — attirent notre attention sur des détails souvent ignorés de rue et suggèrent une appropriation sensible, voire poétique, de la ville. Un dispositif multi-échelle qui accorde de l'importance au petit et à l'invisible. Un système autonome amovible et léger, matrice d'objets reproductibles, incrusté sur cette matière urbaine. Des objets-balises, qui permettent d'affiner notre regard et proposent des chemins alternatifs, alliant découverte et imaginaire. Telles les fameuses gargouilles, ces greffes prennent la forme d'un bestiaire familier, afin d'incarner la narration d'anecdotes de rue et se transformer en objets-bavards. Créatures loquaces, pour autant qu'on sache les retrouver, et les décrypter!

Mémoire: *Drôle d'objet*
 Directeurce de mémoire: Florence Doleac
 Contact: mdesrochettes@gmail.com

Légende: impressions 3D.

Ce projet a bénéficié du soutien de la Banque des Territoires- Groupe Caisse des Dépôts



Design Objet

វិធានការ 40°C

Sous l'impact du changement climatique, les vagues de chaleur se sont intensifiées, devenant plus fréquentes et précoces, atteignant un pic de 43°C en juillet 2019 à Paris. Cependant, à l'échelle mondiale, la population vieillit, et les Nations unies prévoient un doublement du nombre de personnes âgées (65 ans et plus) d'ici 2050. Cette tranche de la population est particulièrement vulnérable aux risques sanitaires associés à l'augmentation des températures. Il est donc essentiel d'accompagner les personnes

Mémoire: *La croissance des déchets, vers un possible ralentissement?*
Directeurce de mémoire: Cyril Afsa
Contact: jeanne.mollier@live.fr



âgées durant les périodes de canicule en prévenant les risques et en adoptant les bons gestes. Pour contrer la chaleur et éviter l'accumulation de couches de vêtements chez les seniors, des vêtements légers, respirants et faciles à enfiler sont conçus. Ces vêtements intègrent des poches réfrigérantes pouvant être placées sur la nuque ou dans le bas du dos, en fonction de la mobilité de la personne. De plus, afin de rappeler et d'encourager l'adoption des bons gestes pour lutter contre la déshydratation lors des périodes de fortes chaleurs, des objets préventifs pour l'intérieur sont également proposés. Il s'agit d'une horloge, d'un thermomètre et d'un hygromètre, équipés de modules simples qui s'activent pour rappeler lorsqu'il est nécessaire d'ouvrir les fenêtres, de s'hydrater, de s'humidifier ou d'activer un ventilateur. Un manuel explicatif des bons gestes et des contacts utiles est fourni avec ces dispositifs.

Légende: chemise, horloge, ceinture (technologie G-Heat), thermomètre-hygromètre.

Projet soutenu par la couveuse entrepreneuriale de la Chaire Ecodesign & Création/DECATHLON.

Design Objet

វិធានការ វិបាក Food Bricole

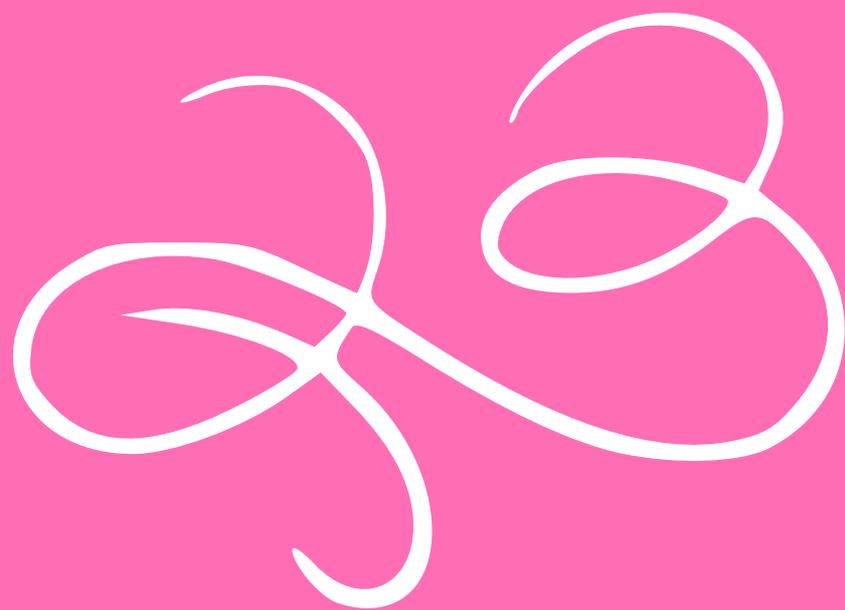
Chaque année en France, 10 millions de tonnes de nourriture sont gaspillés, dont 42 % de fruits et légumes. Food Bricole propose une action participative revalorisant les fruits et légumes délaissés en mettant à profit la coopération et la mise en réseau de ressources locales. Installé dans l'espace public, ce dispositif permet aux passantes de transformer ces aliments en mets festifs à déguster sur place. Cette cuisine mobile repose sur les principes de la bricolage. Elle est composée de trois machines à cuisiner qui ont la particularité de ne s'activer qu'à deux. Sans coopération, pas de dégustation! Cette initiative citoyenne repense notre manière d'habiter la ville, souhaitant en faire un espace convivial et propice au développement de pratiques souhaitables.

Mémoire: *Servez-vous: la question de l'opportunité urbaine.*
Directeurce de mémoire: Anna Lalanne-Bernagozzi
Contact: emmasaunier.esnr@gmail.com



Légende: la cuisine mobile, collaborative & anti-gaspi.

Design Objet



Textile and Texture Design

The textile & texture design course draws on research and creative methods as well as technical expertise to train responsible and multi-skilled creators and designers. Designers learn how to analyse contexts as well as needs, create sensitive universes, and formulate answers using three cross-disciplinary mediums: material, colour and drawing. The material may be a textile but may also be something else: the material we touch, which surrounds us in our daily lives — our bodies, places, objects — and which allows us to express ideas and emotions. Manual experimentation and skills are just as important as conceptualisation. Conscious of the ecological and social issues that material production represents, the department helps students to develop a critical view of our current systems, explore solutions and aim for innovation, whether frugal or technological. The course emphasises this approach with an introduction to design-led research.

Master

Design Textile & Matière

L'enseignement en *Design Textile & Matière* repose sur des méthodes de recherche et de créativité, ainsi que des expertises techniques pour former des créateurs et designers responsables et polyvalents. Les designers apprennent à analyser des contextes ainsi que des besoins, à mettre en place des univers sensibles et à formuler des réponses par le biais de trois médiums transversaux : matière, couleur et dessin. La matière peut être textile mais pas uniquement : c'est celle que l'on touche, celle qui nous entoure au quotidien — nos corps, les lieux, les objets —, celle qui nous permet d'exprimer des idées comme des émotions. L'expérimentation manuelle et le savoir-faire sont alors tout aussi importants que la conceptualisation. Conscient des enjeux écologiques et sociaux que représente la production de matière, le secteur accompagne l'affirmation d'un regard critique sur nos systèmes actuels, la recherche de solutions et l'innovation, qu'elle soit frugale ou technologique. La formation valorise ces engagements à travers l'initiation à la recherche par le design.

Jury:

Sophie Milenovich, designer textile, couleur et matière,
Pierre-Emmanuel Gernay, architecte,
Noémie Balmat, conférencière et consultante en innovation durable,
Aurélie Mathigot, enseignante à l'École,
Maria Szakats, enseignante à l'École et artiste textile.

Max Cassagnes À Mon Seul Désir

Mon processus de dessin est guidé par mes émotions, mes doutes et mes espoirs de perfection. Attirée par des beautés ornementales, fantaisistes, traditionnellement

Mémoire: *Imaginaire d'une enfance transféminine*
Directeur·ce de mémoire: Marlène Van De Castele
Contact: cassagnes.max@gmail.com @m4x4s

associées au féminin en Occident, je choisis un style figuratif travaillé et fidèle. Complexée, je l'utilise comme une armure solide et opaque, une façon de me protéger, d'exiger le respect. Extension de l'espace intime, le dessin se donne à voir dans la poésie de sa vulnérabilité et de ses faiblesses.

J'ai le besoin de l'ancrer dans le textile pour traduire ma tendresse nostalgique et le rendre pérenne, ineffaçable. Je frotte, je joue avec la matière avant de l'imprimer ou de la tisser, je laisse des vides, je perturbe, comme pour prédire son effacement, la trace du temps.

Je considère la technique comme un espace à soi, de mise à distance comme de rapprochement, une entité supérieure à laquelle se dévouer, s'offrir.

Ma pratique est un espace d'introspection, et donc d'évolution, je projette tout de moi, de ma vie dans cette extension.

Je la pense belle, sereine et accomplie.

Je me nourris du pouvoir stimulant d'une œuvre infinie, la poésie du travail en suspens, d'une apparition partielle, chuchotée.

Légende: dessin, peinture sur soie, monotypes sur soie, dentelle aux fuseaux.



Projet soutenu par le NID, Chaire Nouveaux Imaginaires du Dessin/Hermès.

Design Textile & Matière

Louise Courcol PROGRAM:E

Au fond des armoires se trouvent des vêtements qui ne peuvent être jetés, mais qui ne sont plus portés, ils sont les constats des erreurs quotidiennes: une chaussette blanche passée au rose, un pull en laine rétréci et boursoufflé, une chemise en coton froissée...

Les codes du socialement correct assèment que ces vêtements sont devenus importants. C'est l'aspect désordonné du vêtement mais également, et surtout peut-être, le fait générateur de leur état — une erreur de température, de couleur, de pliage — qui sont sources de dévalorisation. Dans une volonté de s'écarter des critères esthétiques établis et d'une volonté de voir dans les désordres de possibles opportunités, j'ai ressenti l'envie de travailler sur notre perception du désordre et sa possible maîtrise. Et si, en effet, en parvenant à contrôler les paramètres de nos maladresses et, du même coup, à en maîtriser les effets, on renversait le résultat? Et si on passait ainsi d'un négligé hasardeux mal accepté à une erreur calculée qui ouvrirait de nouvelles perspectives? Contrôler et répéter les paramètres de nos erreurs, c'est transcender le désordre et transformer l'imprévu en un champ d'exploration, redéfinissant ainsi notre perception du quotidien et du possible.

Légende: maille, impression textile, coton et laine.

Mémoire: *The Idealisation of Oddness in Japan*
Directeur·ce de mémoire: Lauriane Beauvier
Contact: louisemizrahicourcol@gmail.com



Design Textile & Matière

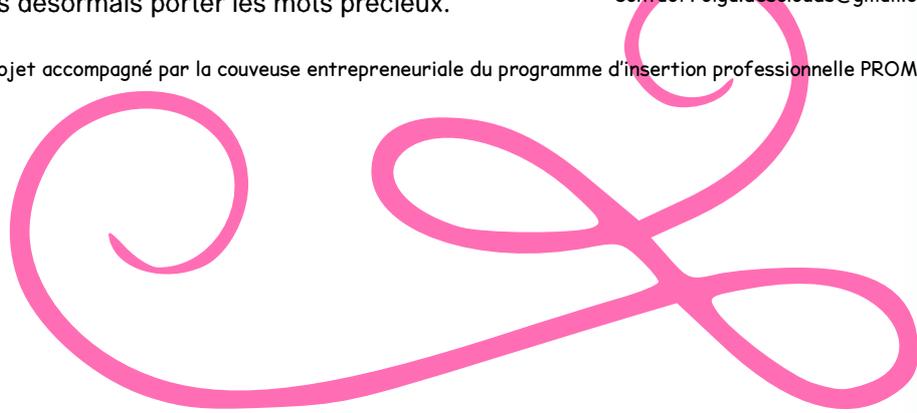
Rejoins la tempête

Rejoins la tempête est une ode aux liens de sororité et de solidarité qui nous unissent, une invitation à soutenir, plus que jamais car rien n'est acquis, les combats féministes, et à lutter ensemble pour l'égalité et la liberté. Le projet incarne la puissance des voix collectives, dont nous pouvons désormais porter les mots précieux.

Mémoire: *Text-ile, la Fibre Rebelle*
Directeur·ce de mémoire: Roland Schar
Contact: olga.desclouds@gmail.com

Légende: impression sérigraphie textile.

Projet accompagné par la couveuse entrepreneuriale du programme d'insertion professionnelle PROMESSE.



Design Textile & Matière

Lorsque la nuit s'éveille

À la tombée de la nuit, lorsque les murmures du jour s'éteignent, un voyage intérieur commence. « Lorsque la nuit s'éveille » est une invitation à plonger dans le silence apaisant de la nuit, à laisser derrière soi le tumulte des mots et des bruits pour atteindre un temps de pause face à soi. Les souvenirs de notre enfance se réinventent sous un regard adulte, évoquant des moments figés dans le temps, dans un silence qui nous pousse à faire face à soi.



Légende: diverses techniques textiles
(impression, teinture, maille, etc.) et matières
(céramique, peinture, métal, verre, etc.).

Mémoire: *Étonnement, contes et licornes:
un enchantement du monde*
Directeur·ce de mémoire: Roland Schar
Contact: romanedeubil@gmail.com

Design Textile & Matière

Mémoire d'Inoublié-À l'oubli Souviens-toi que tu meurs

Animal psychopompe, le cheval est une entité dont le rôle est de guider les âmes des défuntes vers l'au-delà. Dans de nombreuses civilisations, notamment dans les mythologies scandinaves, mais aussi d'Asie centrale, le cheval est un passeur qui facilite la transition entre la vie et la mort.

Mémoire: *L'ineffable du processus créatif*
Directeurice de mémoire: Jean-François Bassereau
Contact: melanie.riollet@icloud.com



«Souviens-toi que tu meurs» vous propose un voyage au sein d'une existence, un poème immersif dans un tissage, à la fois visuel et sonore. Le costume devient sujet, semblable à une mue, qui, lorsqu'elle quitte les corps au gré des métamorphoses, devient sculpture. Ici, la mort n'est pas une fatalité, mais un joyeux retour à la Terre.

L'animal est un passager qui nous guide vers une belle leçon d'humilité, là où les corps et les chairs vivent, se dévorent, s'aiment et se quittent pour s'ancrer dans un nouveau cycle de vie.

Colonne Girard SANS TITRE (2054)

Ce projet vous plonge en 2054. L'installation prend la forme d'une simulation du quotidien, conçue par le gouvernement. La «Task Force Intergouvernementale de lutte contre la bêtise systémique par le Design de Surface» présente les modes de vie préconisés pour l'année. La simulation 2054 présente deux espaces principaux: la maison et le travail, qui sont remplis d'objets et de vêtements.

Mémoire: *Tuning(s)*
Directeurice de mémoire: Stéphane Degoutin
Contact: coline.girard@gmail.com

Légende: performance (25 minutes).

Ce projet est une satire de design fiction qui met en lumière l'omniprésence du faux dans notre quotidien.



Alice Grillet Belem Fahrenheit

La fin de la journée marque non seulement la clôture d'un cycle, mais aussi le début d'un nouveau, celui du sommeil. Essentiel pour la régénération de notre énergie corporelle, le sommeil est étroitement lié à notre état physique. Chaque soir, notre corps s'embarque dans un voyage énergétique immobile minutieusement orchestré. Parmi les nombreux éléments

Mémoire: *Les secrets du motif abstrait*
Directeurce de mémoire: Lucile Encrevé
Contact: alicegrillet.pro@gmail.com

essentiels à ce processus, la température de la chambre à coucher joue un rôle crucial. Les variations thermiques irrégulières et soudaines

de ces dernières années perturbent ce voyage régénérateur quotidien de notre corps. Pour le préserver et l'améliorer, Alice Grillet, étudiante en Design Textile, et Gabriel Bracaval, en Design Objet, se sont associés pour réinventer des solutions durables et pallier l'utilisation intensive du chauffage et de la climatisation dans l'habitat. Ils se sont inspirés d'artefacts du passé, tels que le lit clos. Cette résonance entre usages ancestraux et défis climatiques contemporains a conduit à la création d'un lit fondé sur des principes naturels de réchauffement et de rafraîchissement du corps endormi.



Légende: chanvre,
laine et pin français.

Design Textile & Matière

Kenzo Nio Le putsch des artistes

En tant qu'artiste-designer franco-sénégalaise, je m'intéresse aux objets et aux matières, plus précisément à leur histoire dans les échanges entre territoires Occident-Afrique.

Mémoire: *Wakeur Métisse*
Étude des circulations culturelles dans le monde de l'art entre la France et l'Afrique de l'Ouest.
Directeurce de mémoire: Francesca Cozzolino
Contact: ka_kenza@outlook.fr

Je m'attarde sur cinq éléments: perles de verre, sandales en plastique, peigne afro, filet de conditionnement et tissu wax. Mon projet de diplôme est un scénario imaginant un coup d'État par les artistes et artisans sénégalais dans le Sénégal de 2030. Partant du constat que notre monde est toujours marqué par des rapports de domination nord/sud hérités des colonisations, les artistes mettent en place certaines actions:

- Abandon des billets de 2000 au profit d'une monnaie fabriquée à partir de perles de verre.
- Remplacement des passeports par des vêtements-filets, symbolisant la libre circulation des individus.
- Adoption du peigne-lion comme emblème national.
- Création d'un drapeau pour le parti des artistes avec comme emblème les sandales en plastique.
- Les motifs des tissus wax nous narrent ces réformes.

Légende: tissage Jacquard, impression textile avec colorants naturels et réserves à la cire, maille, teinture, bronze.



Ce projet a bénéficié du soutien de la Banque des Territoires-Gruppe Caisse des Dépôts.

Design Textile & Matière

ຮຽງຮູບ ຂອບເຂດ « Vié-lu, Vié-lei, Vié-los! »
 « Voyez-le, Voyez-la, Voyez-les! » (Morvandiau)

Au cœur de la Bourgogne, en Morvan, se dressent des monts de granit, s'écoulent de multiples rivières et se manifeste une profonde souffrance des écosystèmes face aux variations climatiques. En cette ère où l'industrie textile connaît une croissance fulgurante et se dissocie peu à peu de ses liens au vivant, comment une recherche textile et matière

Mémoire: *L'Artisanat du vivant, une symbiose vivifiée au rythme des battements du tapa* peut soutenir la régénération des sols et la protection des corps du Morvan, dans une temporalité courte, continue, fondée sur une autosuffisance locale? A la fois verdoyant et

Directeur de mémoire: Jean-François Bassereau
 Contact: sev.lauxerrois@gmail.com

doté d'une terre acide difficilement cultivable, ce territoire est propice et privilégié pour explorer les interactions entre espèces. Par l'immersion, les collectes sur place et les échanges avec les actrices, habitantes et experts locales, des consciences et mutuali-



tés se développent dans le cadre d'une recherche textile centrée sur le territoire. Alimenté par une symbiose entre créatures et communauté, ce projet cultive un lien entre individus humains, faune, flore et sol. Tel un laboratoire de matières répertoriant et matérialisant un portrait identitaire du territoire à travers divers savoir-faire tels que le tissage, le feutrage et l'impression textile, ces processus sont orientés dans le but d'être nutritifs et digérés aisément par les sols. En parcourant le territoire de ce Parc Naturel Régional, Vié-lu, Vié-lei, Vié-los célèbre le riche patrimoine du Morvan et les vivants qui y cohabitent.

Projet soutenu par la Chaire Ecodesign & Création / DECATHLON.

Design Textile & Matière

ຂອບເຂດ ຂອບເຂດ Cercle magique



Mémoire: *Je me plongeais dans la lecture et j'étudiais l'art du combat*
 Directeur de mémoire: Paul Sztulman
 Contact: lucie.lozano@outlook.fr

Créatures ailées, sourires ambigus, entités spectrales tiennent la ronde et viennent troubler notre vision. L'ensemble que je présente est pensé comme une série de visions fantasmagoriques. Des mots se distordent et résonnent, comme des échos. Ces présences sont estompées et semblent fugitives. Mais à bien y regarder, ne s'incarnent-elles pas dans les croisements du tissu? Logées dans le tissage, à la fois prisonnières de ces nœuds et constituantes de ceux-ci.

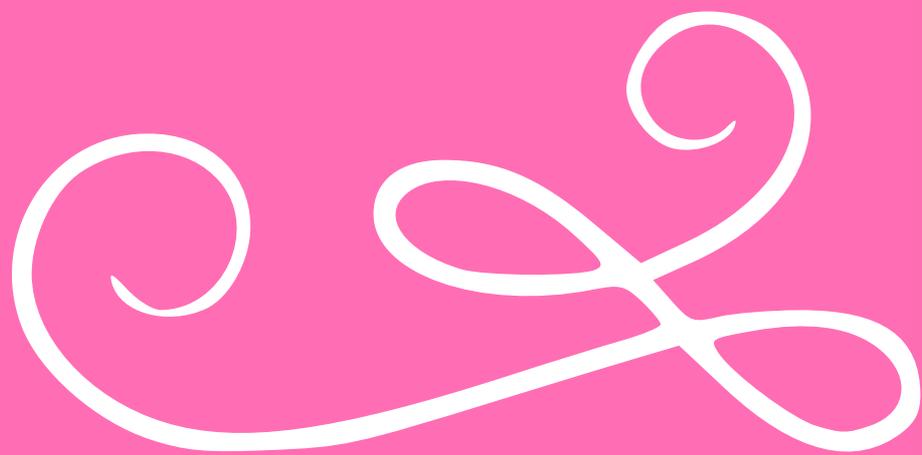
Tout au long de cette année, je détermine les règles d'un protocole d'apparition d'images qui repose sur la répétition d'un geste et la déconstruction d'une maîtrise afin de voir naître des figures animées d'un caractère mystérieux.

Le terme « Cercle Magique » est issu d'une notion en sociologie des jeux, qui définit un espace se distinguant du réel, délimité par un ensemble de règles qui lui sont propres. En l'employant comme titre, je l'extrais de son contexte pour convoquer une image mentale de l'ordre du fantastique. Qu'est-ce que l'acte magique, sinon la production d'un effet étonnant qui semble défier les lois du réel? Cette connotation m'intéresse car j'envisage mon processus de travail comme un jeu dans un cercle magique où les images sont passagères.

Enfin, la forme circulaire est une double allusion, à la fois aux boucles des fils que je tisse, mais aussi aux boucles d'actions que je répète: dessiner, tricoter, imprimer, détricoter, tisser, et être à nouveau happée par le désir de recommencer.

Légende: maille, sérigraphie, tissage avec inserts de fils imprimés.

Design Textile & Matière



Master

Design Vêtement & Accessoire

Fashion & Accessory

The fashion & accessory design department offers students a diversity of approaches to fashion and accessories centring on expertise, technique, and artistic, theoretical and experimental conceptualisation in response to today's social and environmental challenges. The course offers a critical appraisal of an industry considered to be particularly damaging to the environment and to people. It provides students with the support they need to engage with the issues and formulate innovative solutions with each artistic project.

Le secteur Design Vêtement & Accessoire propose aux étudiant·es une diversité d'approches du vêtement et de l'accessoire, axées sur le savoir-faire, la technique et la conceptualisation à la fois artistique, théorique et expérimentale face aux enjeux sociaux et environnementaux actuels. La formation pose un regard critique sur une industrie jugée dévastatrice tant sur le plan environnemental qu'humain. Elle accompagne les élèves dans leur engagement et la formulation de solutions innovantes au travers de chaque projet plastique.

Jury:

Louis Gabriel Nouchi, créateur de mode masculine,
Yves Dagonne, styliste senior, assistant de Pieter Mulier/Alaïa,
Caroline Rousseau, rédactrice en cheffe mode et luxe au journal M le Monde,
Patrick Laffont-Delojo, enseignant à l'École et scénographe,
Gilles Rosier, enseignant à l'École et directeur artistique mode et luxe.

Alice Clermont PHOTO-FINISH ou l'éloge de la défaite



On encense les vainqueurs, mais qu'en est-il de la défaite quand tout se casse la figure ? Lors d'événements sportifs, la chute est scrutée. Sur la ligne d'arrivée, l'objectif vient capturer chaque infime mouvement et recomposer la défaite. La photo-finish enregistre la preuve de l'insuccès. Cristallisée par les photos, par les micros et dans nos souvenirs, cette défaite est difficile à effacer. Cette chute continuera à nous obséder. On y repensera. On se remémorera l'impact, le choc, la douleur, et tout cela en boucle. Alors, matérialisons la défaite pour la contrôler. A partir de la photo-finish, donnons-lui vie telle une statue. Plaçons le sentiment d'échec, de deuil, de rupture dans un autre contexte, ici fictif : la chute de la sauteuse à ski. On se casse la figure, mais en beauté, s'il vous plaît. Car tout rater en beauté est ce qui semble donner de la splendeur à l'échec.

Mémoire : *À la neige, comme à la neige*
Directeurce de mémoire : Marlène Van De Castele
Contact : aliclermont@gmail.com

Légende : maille, broderie,
maroquinerie.

Blaise Guillootin KISS ME YOU'RE BEAUTIFUL, THESE ARE TRULY THE LAST DAYS

Sur une île au large de la Bretagne, coupée du monde après une catastrophe industrielle, six personnages attendent la fin du monde : un policier, un chasseur, une naufragée, une psychiatre, une meurtrière et un fou. Ces figures fantomatiques, semblables à celles d'un conte ou d'un jeu de tarots, me permettent de déployer des techniques et des formes dans le but de créer une

narration à travers les vêtements. Les pièces sont volontairement hors format, se rapprochant du costume de cinéma ou de théâtre. J'ai voulu condenser des figures que j'ai pu rencontrer par le passé avec celles qui habitent mes angoisses quant à l'avenir. Dans ce projet cohabitent deux visions de l'apocalypse, d'une part globale, inspirée par le spectre de la guerre, de la catastrophe, et une autre plus personnelle, celle de la folie, de la maladie qui progresse. Le latex, matière principale de ma collection, me permet de produire des vêtements hermétiques, comme des cocons ou des sarcophages, avec une place importante donnée aux jeux de transparence singuliers offerts par ce matériau. En empruntant des formes et des matières aux registres militaires et médicaux, je me suis efforcé de peindre une image crépusculaire, une histoire à la veille de la fin du monde.

Légende : latex, upcycling,
militaire, médical, costume,
narration, caoutchouc.

Mémoire : *Les Palais de Cristal.*
Images de la musique électronique
Directeurce de mémoire : Guérolée Milleret
Contact : blaise.guillotin@outlook.fr



Jeremy Huchet Bienvenue chez les Ploucs

Chemise froissée, cheveux ébouriffés et genoux griffés, le plouc rentre au pays, accueilli comme il se doit par le sempiternel « Et comment il va, le Parisien ? ». Mis à distance par sa famille, il se replonge dans ses souvenirs d'enfance. Un saut en terre connue. Des

Mémoire: *Les Ploucs: chapeau de paille et bottes de pluie*

Directeurce de mémoire: Guénolée Milleret
Contact: jeremy.huchet25@gmail.com

vacances chez les grands-parents au café qui bout dans une vieille casserole en étain, en passant par le linge qui sèche au vent dans le jardin. C'est comme si c'était ça, l'essence de la simplicité. Un pull aux manches trop longues, une veste trop serrée ou un petit short-culotte font partie de son trousseau d'homme-enfant. Ces vêtements, passés de génération en génération, sont ceux que tous les enfants de la famille ont portés. A trop vouloir s'en éloigner il a fini par y revenir. Cette collection de diplôme mélange les codes du vestiaire enfantin et masculin pour questionner l'identité du plouc qui rentre chez lui et s'attache à défaire les idées reçues qu'on colle à cet archétype provincial.

Ce projet a bénéficié du soutien d'IFF.



Design Vêtement & Accessoire

2022 Nomoko Apollo In My Dream Last Night

Les histoires et souvenirs qui ont pris place dans l'enfance et adolescence de mes parents viennent d'un temps que je connais peu. Ils ne parlent pas aisément de leur passé. Ces souvenirs antérieurs deviennent alors des choses très précieuses à mes yeux car entendre mes parents les conter est rare. Cela se fait toujours de manière spontanée et c'est ce

Mémoire: *Objets rituels*

Directeurce de mémoire: Marie Canet
Contact: lalla.nomoko@outlook.fr

qui rend ces moments d'autant plus insaisissables. Les entendre me fait sentir que je peux entrevoir un moment que je ne peux atteindre physiquement.



J'ai pu toucher ces moments pour la première fois lorsqu'ils me sont apparus en rêve. Ils se sont matérialiser tout d'abord sous forme d'une série de dessins. Puis de ces dessins sont nés des objets extraits. Dans cette réalité parallèle, la magie et la spiritualité sont omniprésentes. Une force protectrice autour de ces histoires s'y dégage comme des talismans qui viennent envelopper un corps vulnérable de son bouclier énergétique. Ces objets sont à l'image de cette nature magique imaginée.

En créant des objets les racontant je peux ainsi donner une autre dimension à ces souvenirs. Ce sont des sensations et des sentiments du passé que j'isole, pour en rapporter un peu dans ce monde présent. Ils deviennent ainsi des reliques hybrides qui m'entourent. Cette compilation d'objets est un ensemble d'artefacts qui retracent des passages réels insaisissables. Ils peuvent alors matériellement vivre dans ce temps actuel, comme des sentiments fragiles et fugaces personnifiés.

Design Vêtement & Accessoire

Luisa Oliveira-Lopez TROPISM

Les mouvements des plantes, du corps et de structures textiles interagissent dans une dynamique des forces et contraintes imposée par la constitution physique de chaque élément. Cette collection est basée dans un travail des « Structures des Tension Actives » qui permet de créer des silhouettes architecturales souples et des broderies tridimensionnelles qui accompagnent le mouvement du corps, de même que des pièces qu'imitent des com-



portements comme celui de l'éclosion d'une fleur. Au-delà du mouvement des plantes, la sonorité du mot « Tropic » qui est proche du « tropical », fait référence à l'environnement des forêts tropicales comme un vecteur de fantaisie qui dépasse des frontières culturelles. Ce projet est majoritairement composé de pièces réalisées à l'aide de l'impression 3D sur textile. Il est engagé dans l'usage des matériaux issus du recyclage ou de stocks dormants, fusionnant aussi une pratique « up-cycling » avec une démarche d'artisanat numérique.

Projet soutenu par la Chaire Ecodesign & Création/DECATHLON.
Projet lauréat 2024 du Prix Révélation Design ADAGP x École des Arts Décoratifs — PSL.

Légende : impression 3D sur textile.

Design Vêtement & Accessoire

Alice Ponty Il y a longtemps que tu pars

Qu'est-ce qu'un vêtement s'il n'est pas le corps qu'il contient. Qu'est-il quand il n'a jamais touché la peau ? Son rôle premier entravé, le désir de le porter ne peut être qu'inassouvi. Persistant, ce désir génère des objets interdits, mystérieux, d'autant plus intrigants, d'autant plus incompris. Vêtement ou accessoire, ils le restent car ils leur ressemblent, pourtant ils interrogent. Ils existent comme les objets d'une réalité factice. Ils empruntent à la sculpture et se présentent comme des témoins

Mémoire : La peau des autres
Directeur·ce de mémoire : Benjamin Delmotte
Contact : alice-ponty@hotmail.fr



d'un passé absent, comme des objets transitionnels, liminaux, à la frontière entre l'art et le design, entre la présence et l'absence, entre la vie et la mort. Ces objets sculptures ne sont plus des vêtements multipliables servant un corps unique, mais ils deviennent ces corps uniques. Ils ne sont plus notre enveloppe, mais nous devenons la leur. Indépendants, suffisants, une fois créés, ils ne m'appartiennent plus et finissent par acquérir ce caractère humain, celui d'exister, celui d'être.

Ce projet a bénéficié du soutien d'IFF

Légende : modelage, moulage et gainage de cuir, sculpture sur pierre, couture.

Design Vêtement & Accessoire

Chahinase Youcef Ni Ciel, Ni Terre

«La connaissance est la clé du pouvoir», nous dit Confucius, mais Trouillot nous rappelle que «l'histoire est le fruit du pouvoir». Ceux qui triomphent décident du récit. Mon récit a été rédigé bien avant que ma présence ne s'inscrive en ce monde. J'ai grandi. J'ai muté. J'ai été lobotomisée. Je suis une enfant de l'exil et de l'errance. Mon cœur bat entre ici et ailleurs. Mes gènes, eux, ont été colonisés par des fantômes-cauchemars. Le fond de mes yeux ne reflète pas mon cœur. Le fond de mes yeux ne reflète pas mon âme. Le fond de mes yeux ne reflète qu'un paradis perdu. Ce paradis perdu m'appelle l'aveugle et bouscule mes sens. À présent, je me demande comment nous raconter dans un monde qui nous piétine. Que restera-t-il des terres que l'on éventre, meurtries par l'occupation, la domination et la domestication? Qu'adviendra-t-il de nos contemporains, si occupés à ériger des frontières politiques, culturelles et religieuses? Que laisserons-nous de cette poussière d'empire? Quelles sont les questions que je me pose sur ce monde où il m'a été donné de naître et que j'observe maintenant avec effroi. Temps mort?

Légende : civilisation, colonisation, extermination.

Mémoire : Les Agneaux de la République
Direction de mémoire : Stéphane Degoutin
Contact : chahinase.youcef@ensad.fr



Ce projet a bénéficié du soutien d'IFF

Design Vêtement & Accessoire

Yvonne Zimman F1GURE ZMA

F1GURE ZMA met en scène un univers régressif et enfantin. Lorsqu'on y rentre, on devient l'un des personnages de ce monde décalé et mystérieux dans lequel les informations sont transformées. Le vêtement devient ainsi déguisement. Ici, les techniques de couture et de modélisme se mêlent à une approche naïve. En oscillant entre géométrie et fantaisie, cette collection est à la frontière du surréalisme. Elle se veut aussi synthétique, comme vue par un enfant qui interprète le monde avec simplicité et rêverie. Le motif récurrent de la collection, le zigzag, représente la découpe exacerbée d'un ciseau cranteur qui serait devenu géant : les petits travaux manuels de l'enfance sont extrapolés. Le décalage avec la réalité, matérialisé par divers détournements, trompe-l'œil, finitions et logiques de construction, évoque la marginalité et rend subtilement hommage à la différence liée aux handicaps.

Mémoire : CONTEXTURE
Direction de mémoire : Roland Schar
Contact : yzmann.zim@gmail.com

Légende : Vêtements et peintures.



Design Vêtement & Accessoire



Master

Image Imprimée

Printed Image

The printed image department trains image creators, focusing on their individual identities and their approaches as author or artist. The images they create, single or multiple, are designed to play a part in today's world. The teaching approach of this discipline puts the emphasis on the practice of drawing as well as the expression and understanding of today's visual languages by exploring the diversity of text-image relationships, forms and objects encompassed by the printed image in all artistic and editorial fields, both on paper and digital. Design and creation work is closely linked to the issues of multiplication, printing and publishing in collaboration with the various workshops available at the school.

Le secteur Image Imprimée forme des créatrices d'images, en privilégiant leurs identités singulières et leur engagement d'auteure ou d'artiste. Originales ou multiples, ces images ont pour vocation de prendre place dans notre monde contemporain. La pédagogie met l'accent sur la pratique du dessin, mais aussi sur l'expression et la compréhension des langages plastiques d'aujourd'hui, en explorant la diversité des rapports texte-image, des formes et des objets de l'image imprimée dans tous les champs artistiques et éditoriaux, aussi bien sur papier qu'en numérique. Le travail de conception et de création s'articule étroitement aux problématiques de multiplication, d'impression et d'édition, en lien avec les différents ateliers de l'École.

Jury:

Dominique Goblet, illustratrice et autrice de bande dessinée,
Laetitia Gendre, artiste,
Betty Bone, enseignante à l'École et illustratrice,
Bertrand Gauguet, enseignant à l'École et compositeur.

Matias Agafonovas La grande messe des vagabonds

« Bravo à tous les sages !
 Avec des amis tels que vous
 J'ai tiré profit avec discernement
 Se divertir avec vous est une source de connaissance
 D'autant plus bénéfique que cela dure longtemps.
 Mais on ne peut retenir en un lieu
 Celui qui voyage de par le monde. »¹

Dans ma balade, des cailloux plein les poches, la trouvaille est sacrée et l'intuition est guide.
 « C'est ce que je fais qui m'apprend ce que je cherche. »²



Légende : portes anti-squat,
 fers à béton, bêche de
 marché, céramique émaillée,
 bassin en céramique, peinture
 sur toile isolante.

¹ Extrait du conte *Les aventures des trois princes de Serendip*, Livre 5, Nacht Behecht, éditions Amir Ahmad Achrafi, Téhéran, 1983.

² Pierre Soulages.

Mémoire : *La grande messe des vagabonds*
 Directeur·ce de mémoire : Jean-Luc Blanc
 Contact : matias.agafonovas@gmail.com

Image Imprimée

Alice Amoroso Image du pouvoir, pouvoir de l'image

À travers la réinterprétation des catégories traditionnelles de l'objet d'art occidental et chrétien, une attention est portée aux implications et réalités qui se cachent derrière la permanence d'une posture dominatrice issue d'un ancien monde. Déplacer et détourner une iconographie associée au faste du passé pour interroger la permanence d'une position conservatrice,



Mémoire : *Formes de narration dans les polyptyques de l'âge gothique à la Renaissance*
 Directeur·ce de mémoire : Mathew Staunton
 Contact : alice.amoroso@orange.fr

ethnocentriste et impérialiste, alors même que les vieilles puissances perdent leur emprise sur l'actualité. Loïn de ces images de la Grande Histoire où l'Europe était magnifiée, les céramiques, les tapisseries, les textiles et vitraux du projet sèment le trouble, à la manière du travail de Grayson Perry ou du Heiskamma Art Projet. Pour être à même d'actualiser un corpus visuel ancien, le processus créatif passe ici par une phase de recherche autour des formes de mise en image et de narration au Moyen-Âge. Se rejoue un vocabulaire graphique traditionnel coloré d'un sens politique contemporain, comme le font Abbas Akbari, ou Chadim et Sher Ali à partir de leurs propres références culturelles. Aussi, tout participe à dessiner l'image du pouvoir : depuis les espaces centraux où s'érigent les personnages et les actions, jusqu'aux espaces périphériques, où l'ornement dépasse l'esthétique conventionnelle et porte un message dissident. Les procédés de fabrication viennent bousculer le pouvoir sémantique des images.

Projet bénéficiant d'une résidence à la Casa de Velázquez,
 dans le cadre du programme d'insertion professionnelle PROMESSE

Image Imprimée

Agathe Cotte Tales of the closet – Les contes du placard

Il y a un vieux dicton qui dit qu'«une [histoire] vit aussi longtemps qu'une seule personne se souvient d'elle.» Une autre, écrite par Monique Wittig – romancière figure de la littérature lesbienne du 20^e siècle – en ouverture de son roman *Les Guerillères* dit ceci : «Fais un effort pour te souvenir ou à défaut invente.»

Ces deux idées en expriment une commune, celle de l'importance du soin à donner au souvenir des histoires notamment passées pour qu'elles ne tombent pas dans l'oubli, faisant disparaître une partie de notre histoire, des preuves de nos antériorités. Or, encore plus dans le contexte politique actuel, il est primordial de mettre à l'abri et de matérialiser nos vécus, les transformer en un ensemble de preuves tangibles de la légitimité de nos existences et de nos luttes, de nos écritures, de nos imaginaires, qu'elles soient formelles ou plus intimes et poétiques.

Mémoire : *Le monde l'ayant déçu [...]*

Directeur·ce de mémoire : Annabela Tournon

Contact : agathe.cotte75@gmail.com



Légende : 5 premiers objets éditoriaux dont 2 traductions à tâtons, un livre de photographies, une tentative de chronologie et une réflexion théorique sur l'édition indépendante et militante.

Tales of the closet, dans sa traduction française «*Les Contes du placard*», est née de la volonté de valoriser cette mémoire à partir d'un travail de recherche et de remise en récits et en circulation d'archives lesbiennes. Il prend la forme d'une installation, d'une synthèse poétique de recherches en deux temps ; celui de l'installation et du travail éditorial qui dialoguent et tentent de créer ensemble un espace fem-mage à ces discours et images, à tous ces matériaux faisant souvenirs et mémoire.

Image Imprimée

Éloi de Bergevin CASINO MIRAGE

Le *CASINO MIRAGE*® est un travail de faussaire, la création d'un univers autour du jeu de hasard et de la compétition.

Mémoire : *Sembrava mafiusedda : la romantisation de la Mafia*
Directeur·ce de mémoire : Nicolas Nemitz
Contact : eloi@de-bergevin.fr

Le jeu est une activité à part dans l'histoire, une activité qui ne crée rien d'autre que des émotions. Il est improductif, futile, oisif, et pourtant essentiel. Il est instrument de dépense pure : de temps, d'énergie, d'ingéniosité, d'adresse et, surtout, d'argent.



Ce projet est une interprétation d'éléments iconiques du casino, et plus largement du jeu, ainsi il se décline sur des supports différents, mêlant graphisme et illustration.

Le *CASINO MIRAGE*® a ses codes symboliques et sa propre monnaie. Des personnages en font partie, et des joueuses gravitent autour pour créer cet univers fictif.

Légende : illustration, graphisme, sérigraphie.

Image Imprimée

ឆ្មារណ៍ ធានាវិទ្យា Les Pampilles



Elle est ma première figure d'accès au monde, celle qui m'a faite. Comment se construire en dialogue avec ma mère, la sienne, les nôtres? En opposition ou en continuité, ma mère tient un immense rôle dans ma vie de femme. Selon les époques, les contextes changent, mais les discours se ressemblent, les femmes parlent et refusent.

Comment l'espace intime et domestique peut être un lieu de résistance et de transmission intergénérationnelle? Parler d'elles en tentant d'esquisser les passations, les récits de vie qu'elles se sont transmis avant qu'ils ne parviennent jusqu'à moi. Le chemin créé par ces filiations maternelles se poursuit. Loin d'être seules, la sororité nous rassemble et nous grandit, je souhaite rendre hommage à ce qu'elles m'ont donné.

Mémoire: *DÉ.COUVERTES, analogie de corps drapés*
Directeurce de mémoire: Marlène Van De Casteel
Contact: demolombeanouk@gmail.com

Image Imprimée

ឆ្មារណ៍ អិលឡេ « En léger »

Mon œil s'ouvre puis se referme. À cet instant précis, entre la roche et le ciel, je suis en vie. Je m'empresse de peindre et découvre curieusement une image. Une silhouette apparaît, serait-ce moi? J'utilise le blanc pour effacer ce qui ne peut rester; il simplifie, allège et transforme mon dessin. Pour le structurer, je découpe du tissu que j'appose sur la toile.



Se crée alors un premier jeu d'échelle et de superposition, que j'accentue parfois par un traitement épais de la peinture, dans lequel la matière et les coulures se confrontent aux surfaces planes. Si certains de ces espaces, dissimulés derrière une fine brume, tendent à disparaître, d'autres sont cernés de noir et soulignés. D'une peinture à l'autre, les tons pastel et les couleurs vives se font aussi face. Il me semble que dans ces confrontations se joue une lutte, celle peut-être visant à m'affranchir de mes craintes. C'est dans cette quête de liberté et de légèreté que mon diplôme s'inscrit.

Mémoire: *Vers une théorisation de ma pratique artistique?*
Directeurce de mémoire: Hiroshi Maeda
Contact: martin.fichou@gmail.com

Légende: installations, peintures, dessins et collages sur toile.

Image Imprimée

Julien Simonnet *Déviaton*

Les grues ponctuent l'horizon. Les odeurs âcres de soudure et de ciment flottent au gré des échos assourdissants des marteaux-piqueurs et des disqueuses. Il est partout où cette brèche dans la banalité est ouverte, cette anomalie qui découpe des gilets orange dans les masses grises qu'on s'efforce d'oublier, de ne pas voir. Capturer ce qui fait l'essence de l'esthétique de la construction et la partager avec le spectateur, c'est affirmer le chantier comme une véritable inspiration artistique. C'est un pari à l'édifice vers une meilleure reconnaissance du travail des ouvriers forcés dans l'action bruyante et poussiéreuse, comme dans l'ouvrage final, propre et amnésique. De l'autre côté des grilles et des bâches, l'esthétique semble être un projet pour plus tard, mais elle circule pourtant déjà dans tous les angles de vue grâce à celles et ceux qui érigent.

Mémoire: *Le Val d'Europe, 35 ans plus tard.*
Directeur de mémoire: Nicolas Nemitz
Contact: jlsfrnr@gmail.com

l'esthétique de la construction et la partager avec le spectateur, c'est affirmer le chantier comme une véritable inspiration artistique.



Légende : gravure, sérigraphie, édition.

Projet soutenu par le NID, Chaire Nouveaux Imaginaires du Dessin/Hermès.

Image Imprimée

Charlotte Gensser Screenshot

Pourquoi les gens se représentent-ils ainsi? Je collectionne les photos, les miennes et celles des inconnus des réseaux sociaux. Je m'intéresse aux personnes qui existent derrière



l'écran et que l'on rencontre par images interposées. Je me fais influencer. Quand je peins, je veux devenir les modèles. Pas être à leur image mais me sentir comme eux, agir comme eux. Vivre leur vie. J'aime que mes tableaux ne soient pas fragiles, ça change mon rapport à mes images en tant qu'objets. Je traîne mes tableaux partout. Je n'ai pas peur de les abîmer. C'est même l'inverse, j'adore l'idée qu'ils puissent être marqués par le temps. Un peu comme des corps. Mon corps me sert pour créer mes images. Je peins avec toujours plus d'outils. Je travaille de plus en plus grand, ça me permet d'être plus à l'aise. C'est aussi le seul moyen que j'ai trouvé de me calmer.

Mémoire: *Tempête de soleil*
Directeur de mémoire: Mathew Staunton
Contact: charlottegensser@gmail.com

Image Imprimée

Μονα. Ηα.Κε.Κε KRISIS

KRISIS s'articule autour du podcast « SOLIDE, l'entraide à l'épreuve des violences systémiques à Athènes » que nous avons co-produit avec le sociologue et journaliste Nicolas Richen. Ce documentaire radio prend le pouls des luttes radicales du centre à la périphérie de la mégalopole et documente les pratiques solidaires qui se sont construites en Grèce, à la suite des violentes politiques d'austérité imposées à partir de 2008. À travers les témoignages de personnes exilées, de militantes, depuis la place d'Exarcheia ou au cœur du potager autogéré Votanikos Nipos, « SOLIDE » se demande comment vivifier nos

Mémoire: ELDORADIO, la radio comme outil d'intervention sociale
 Directeur·ce de mémoire: Bertrand Gauguet
 Contact: hackel.mona@yahoo.fr



luttres communes pour faire face aux violences systémiques qui se manifestent en Grèce et au-delà. Ce podcast se prolonge en une édition-extension constituée de photos de terrain, de retranscriptions des entretiens et de mon témoignage, écrit plus d'un an après les premières prises de son. J'y interroge la posture alliée et me demande comment continuer de lutter sans s'épuiser.

Lien d'écoute: https://soundcloud.com/monahki/sets/solide/s-JIdmVh4i-rhm?si=d5aa81e118484ea090f0d888fe90addb3&utm_source=clipboard&utm_medium=text&utm_campaign=social_sharing

Image Imprimée

Luane Hubert My dream job

Bienvenue dans mon bureau d'enquête des processus dessinés et de leurs vertus pédagogiques. J'y décris, explique et prédis le dessin et ses définitions. Le dessin est mon outil de recherche et mon terrain de jeu, révélant ses processus de création. Il produit des images en écho qui en appellent d'autres, se construisant sur les traces des précédentes. Dans mon laboratoire, je rejoue les jeux de mon enfance. Je voyage dans le temps, découvre d'autres façons de construire et de voir le monde. Je revis le plaisir des découvertes et des apprentissages. Je comprends, explique, recopie, colle, colorie et mélange tout. Des sculptures dessinées d'arbres, de trains, de maisons et de papillons se construisent avec différentes matières. Il devient difficile de distinguer ce qui est créé virtuellement de ce qui ne l'est pas. Vous observerez peut-être qu'un arbre peut être en métal, un train en feuilles, une fumée en étoiles?

Légende: dessin, gravure et impression numérique.

Mémoire: Recueillir les images
 Directeur·ce de mémoire: Jean-Luc Blanc
 Contact: Luane.hubert@ensad.fr

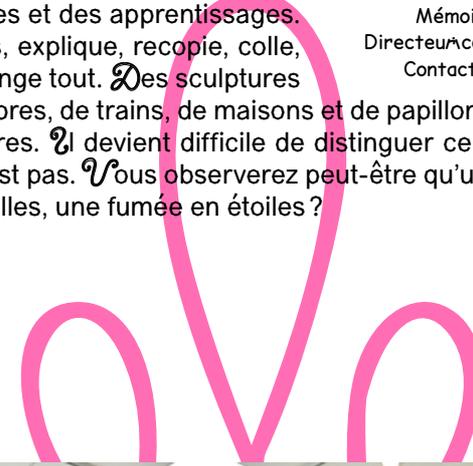


Image Imprimée

Célia Joumard *Els veillent sur moi*

À la manière d'un journal intime crypté, Célia Joumard se raconte dans ses dessins autour d'une mythologie qu'elle nourrit de ses expériences personnelles. Derrière un rideau ou un paravent, des univers étranges nous sont proposés, traversés par des personnages émotifs et turbulents. *Els veillent sur moi* repose sur cette bascule et les allers-retours entre réel et fiction, les deux mains sur un très gros crayon. Le dessin se décline et se détourne, s'adossant à une pratique de la gravure et du volume, entre l'unique et le multiple, pour former une installation-spectacle. Il semblerait d'ailleurs qu'un personnage se soit échappé d'une image et ait été invité à jouer de la musique...

Mémoire: *Celleux qu'on croise dans les bois*
 Directeurce de mémoire: Paul Sztulman
 Contact: celia.joumard@hotmail.fr



Légende: accrochage mêlant dessins, gravures et volumes.

Projet soutenu par le NID, Chaire Nouveaux Imaginaires du Dessin/Hermès.
 Projet bénéficiant d'une résidence à l'Abbaye de Maubuisson, dans le cadre du programme d'insertion professionnelle PROMESSE.

Image Imprimée

Camille Le Bart *Adèle dans le décor*

Mon projet de diplôme est un livre illustré intitulé *Adèle dans le décor*. Adèle est une petite fille sans histoire qui se rend à un repas de famille. Entre les canapés et les petits-fours, parmi les tantes, cousines, animaux domestiques, plantes d'intérieur, mobilier baroque, papier peint, bibelots, étoffes mouvantes... Adèle assiste, médusée, à une véritable descente aux enfers. Tout se transforme progressivement en cauchemar. Les choses se mélangent en des visions hybrides, c'est comme un retour au chaos. Dans ce monde d'une



inquiétante étrangeté, où tout est à la fois familier et bizarre, Adèle finit par perdre pied... Et, finalement, accepte ce nouvel état des choses.

Contact: camille.le-bart@outlook.fr

Légende: dessins rottring, impression jet d'encre sur papier Olin rough soft white 120 g, 33 x 22 cm.

Image Imprimée

၂၀၁၆ ခုနှစ် Griddy way of life

Depuis quelques années maintenant j'ai commencé à dessiner des grilles, faites de cases de dimensions variables, que je remplis de silhouettes imaginaires ou que je trouve autour



de moi. Cette année, j'ai construit des structures et des dispositifs pour que l'on puisse accéder à ce travail, comprendre comment il se construit et pouvoir y participer. On peut découvrir ce qui se passe lorsque l'on étire ou écrase des formes, ce qui se passe dans les souterrains, et d'autres choses encore.

Contact : paullemaitre44@gmail.com

Légende : dessins (stylo et feutre à alcool sur papier), structures en bois, rideau de pochettes plastiques.

Image Imprimée

၂၀၁၆ ခုနှစ် La forêt à l'envers

Luca marche. L'espace exploré défile, sous ses doigts, sous ses pieds, tout autour en sensations et raconte la disparition de quatre autres personnages.

Ce projet est une rencontre avec la narration dans sa forme imprimée et reliée en un livre, il est inspiré du rythme et des modes de narration ambiante et diffuse des *open-worlds* ou *walking simulators* (des jeux vidéo comme *Gris* ou *Journey*), dont le *gameplay* tourne autour de la petitesse et l'émerveillement du personnage dans son environnement, des sensations qui s'y installent, du temps qui passe et de la répétition de moments de solitude.

Mémoire : *Incorporationnelles ou les vieilles histoires de salle de bain*

Directeurce de mémoire : Sabine André

Contact : emilie.louste@orange.fr



Légende : dessin au crayon, dessin numérique.

Il s'agit de raconter un espace parcouru, qui raconte lui-même des histoires, puisqu'il porte des traces, des ruines, des habitantes, et qu'il est le résultat d'un passé qu'un lecteur ou une lectrice est libre de lire et recomposer.

Image Imprimée

Jeanne Magnaval *Text me if you ever wake up again*

*Text me if you still remember me
text me even if the world is on fire
'cause we should end up together*

Elles ont construit un espace figé hors du temps dans l'instant avant que tout n'explode elles racontent une fin du monde aux allures de *pop song* américaine sucrée et douce, un peu amère, un peu vaine elles s'exposent

Mémoire : *Les espaces liminaux*
Directeurice de mémoire : Elsa Boyer
Contact : jeanne.magnaval@hotmail.fr



Text me if you ever wake up again explore la relation amoureuse entre deux femmes, A et L, à l'aube de la fin du monde. Une partie de ce qu'elles ont été et tout ce qu'elles auraient voulu être prennent place dans ces vingt-huit mètres carrés. Ce lieu les façonne. C'est un espace frontière, entre intérieur et extérieur, passé et présent, documentaire et fiction. Il raconte l'histoire de sentiments exacerbés par l'urgence d'une situation désespérée, il raconte la folie qui en résulte et son pouvoir transformatif. A travers un ensemble de dessins, de textes et de livres, on découvre l'utopie imaginée par A et L au sein de laquelle elles se réécrivent et se réinventent constamment, jusqu'à être satisfaites de leurs personnages, tirer leur révérence et foncer dans les flammes.

Légende : textes, dessins, éditions, livres d'artistes.

Image Imprimée

Lucas Mathieu *Morphogénèse*

J'ai toujours été soucieux de comprendre les processus de formation, principalement ceux du vivant et de la matière inanimée. J'essaie d'en rendre compte de manière sensible par le dessin. Cette recherche vitale m'amène à explorer les principes de rythme et de règle, que je retrouve partout autour de moi : dans le foisonnement des feuilles d'un arbre, dans l'agencement d'une ville ou dans l'écriture.

Ces deux principes ont des origines ambivalentes : ils sont le fruit d'une réflexion sur le visible et celui d'un besoin pulsionnel d'organisation. Mon processus créatif a une part importante d'automatisme qui m'amène à des états modifiés de conscience, ayant à la fois une fonction méditative et permettant la formation de trames, gestes ou gribouillages singuliers.

Mémoire : *Rythme et trame dans l'expression picturale*
Directeurice de mémoire : Lucile Pikkety
Contact : lucasmathieu063@gmail.com



Mon Grand Projet est une réunion d'images et d'objets éditoriaux qui expriment de manière poétique les structures du visible qui me touchent et les impulsions qui me meuvent.

Je souhaite que vous puissiez vagabonder dans ces espaces entre ordre et chaos et y voir un terrain fertile pour votre imagination.

Légende : sérigraphie, risographie, gravure sur carton, impression laser et dessin sur papier.

Image Imprimée

ឱស្ត្រេវៃ ឱស្ត្រេវៃ Les saveurs de nos identités

Des plats colorés qui s'entremêlent, la cuisine qui fourmille de tatas, les enfants mangeant sur une table improvisée à l'écart des adultes, des tabourets en plastique peu confortables, différentes langues qui se croisent entre les assiettes ? C'est ce qui constitue un repas familial, selon moi, Française d'origine laotienne et viet-namienne. ឱ peut se partager à la maison, dans un restaurant, sur le pouce ?

Mémoire : Grande couronne en perte d'identité
 Directeurce de mémoire : Nicolas Nemitz
 Contact : ung.eugenie@gmail.com



J'aimerais retranscrire cette ambiance dans une édition empruntant la forme d'un carnet de croquis. J'ai interrogé des proches, lors d'entretiens oraux enregistrés, et des internautes de toutes origines, à partir d'un questionnaire en ligne, principalement sur leurs relations avec la nourriture asiatique. L'édition restitue non seulement un mélange de souvenirs personnels, mais aussi ceux de toute une génération de descendantes d'immigrés. J'aimerais souligner sa dimension presque universelle, notamment dans ses valeurs de partage et de transmission de la culture.

Légende : techniques de dessin diverses.

Projet soutenu par le NID, Chaire Nouveaux Imaginaires du Dessin/Hermès.

Image Imprimée

ឱស្ត្រេវៃ Weber Le jour vide ses images

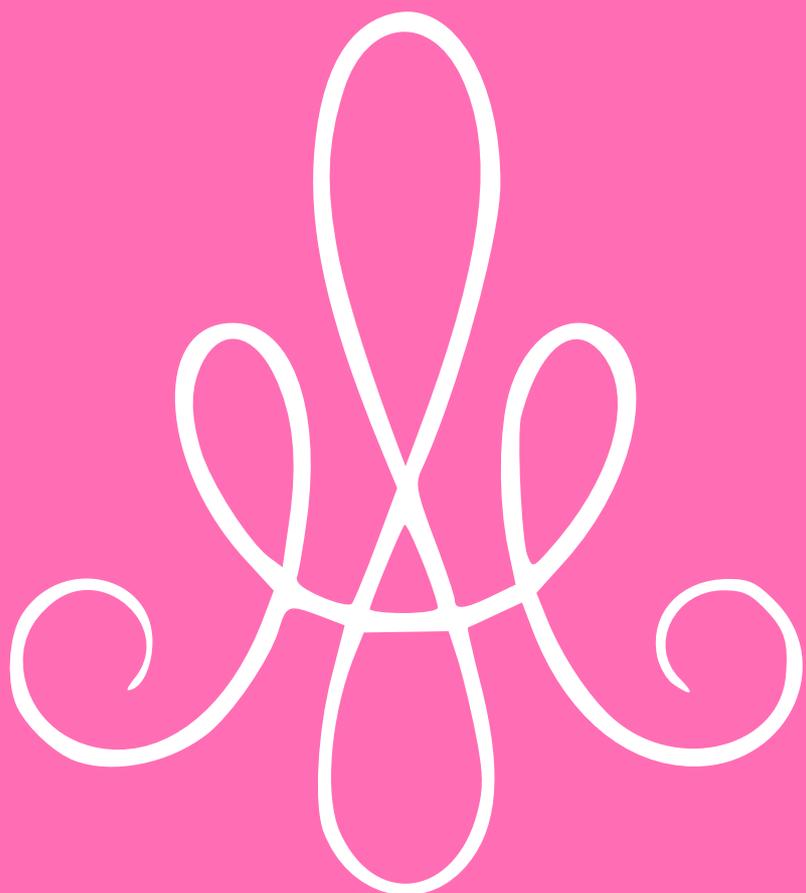
Je m'intéresse à la manière dont la peinture peut puiser dans le quotidien et ses souvenirs afin de transformer, décaler et troubler le familier. Comme matière première, il y a donc les images que je photographie, qui ensuite se recomposent dans la peinture. Tout ce qui se trouve dans cet accrochage a existé quelque part, sous une autre forme. Parfois ce ne sont que des fragments assemblés, mon œil se promène et il cherche à isoler, à emporter ce qu'il perçoit dans le temps lent de la peinture. Les ombres, les corps, le cadrage et la couleur viennent me souffler des scènes. Les personnages présents ne savent pas qu'ils sont vus. L'imaginaire, autant qu'il y puise, prend ses distances avec le réel. L'ensemble prend la forme, apparemment paradoxale, d'un théâtre de mon quotidien.

Mémoire : Les mots comme des images
 Directeurce de mémoire : Pierre Mabilie
 Contact : elise.weber2@orange.fr

Légende : peinture à l'huile, tissage Jacquard, porcelaine, pastel gras, crayon.



Image Imprimée



Master

Photo / Vidéo

Photo—Video

The photo—video department offers training in the practice of these two media. The aim is to establish a dialogue between them and encourage original approaches that reach further than the simple combination of both practices. The technological developments in the way we make and disseminate our images — whether still or moving — are linked to a political economy of our environments, of our systems of perception, narration and representation. Installation, volume, 3D, new digital technologies and artificial intelligence take artistic practices and the traditional formalisation of hanging and projection in new directions.

Le secteur Photo/Vidéo forme à la pratique de chacun de ces deux médias. Il s'agit d'établir un dialogue entre ceux-ci et de susciter des approches originales qui dépassent la simple addition de leur pratique. Les évolutions technologiques de fabrication et de diffusion de nos images (qu'elles soient fixes ou en mouvement) sont mises en relation avec une économie politique de nos milieux, de nos régimes de perception, de narration et de représentation. L'installation, le volume, la 3D, les nouvelles technologies numériques et intelligences artificielles enrichissent les propositions artistiques et formalisations classiques de l'accrochage et de la projection.

Jury:

Catherine Bizern, programmatrice au Festival Cinéma du Réel,
Neil Beloufa, artiste plasticien,
Philippe Jarrigeon, photographe,
Vergine Keaton, enseignante à l'École et artiste visuelle,
Natacha Lesueur, enseignante à l'École et photographe.

Goñvriñe! Coñvriñe! Aléas aquatiques

Un metteur en scène réalise quelque temps avant la première de son spectacle que le thème demandé n'est pas « la beauté de la science » mais « la beauté du silence ». Il faut alors tout reprendre depuis le début. De sources d'inspiration improbables en création laborieuse, et après notamment un passage le long des côtes bretonnes, l'idée d'un spectacle aquatique germe dans son esprit.

Mémoire: *La comédie musicale ne se résume pas à ses numéros*

Ce film reprend les codes de la comédie musicale de *backstage* pour mieux s'en éloigner par des changements de registres, et oscille ainsi vers l'absurde, l'onirique et le fantastique. Le récit dans ce film est essentiellement guidé par l'image et les paroles des chansons. Le propos fonctionne en clin d'œil et prétextes, comment abandonner la science, aller vers le vivant, tout défaire, tout déconstruire et recommencer, transcender les contraintes, transformer les façons de faire, trouver le lien entre la technologie et le vivant. Plus on avance dans le court-métrage et moins la parole est présente, seules restent pour finir de simples manifestations visuelles et musicales.

Directeur·rice de mémoire: Brice Dellsperger
Contact: gabrielcalais@free.fr



Légende: film
numérique 21 min
couleur stéréo
ratio 2:1.

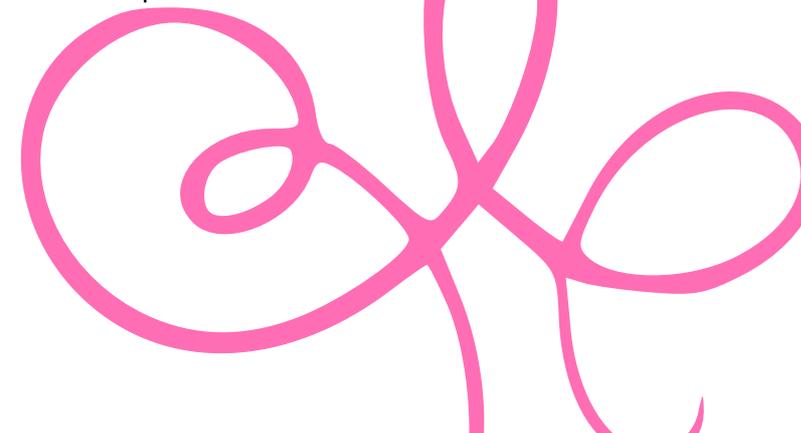
Photo/Vidéo

Élisa Cazelles Hors de leur sphère

La nuit, tu dors, n'est-ce pas? Sais-tu que la mythologie grecque a fait d'Hypnos et Thanatos deux frères jumeaux nés de Nyx, la déesse de la nuit? Alors, du sommeil à la mort, y aurait-il fraternité? La nuit est ici bleue. D'un bleu roi, sombre et majestueux. Lona, du haut de ses 10 ans, regarde son ciel d'étoiles en plastique, rêvant du vrai univers. Lysa, sa maman, souhaite que leur univers reste tout petit. Son amour, lui, désire voir leur relation s'effondrer. Et l'étoile Soan explose. Cette nuit, ils vont apprendre que même les étoiles meurent parfois.

Mémoire: *Adomma*
Directeur·rice de mémoire: Catherine Strasser
Contact: elisa.cazelles@gmail.com

Légende: fiction, 23 min.



Photo/Vidéo

Esther Deboodts Is this too real for you?

Les volcans sont encore endormis, les nids vides, les flèches à l'arrêt, les drapés figés, comme si tout s'était arrêté mais pouvait renaître à tout instant. Une succession de paysages mentaux, entre rêve désolé et dystopie sublignée, où seul le sable continue de s'écouler et l'oiseau prépare son envol.

Avec *Is this too real for you?*, contes de fées et zoos se rencontrent, éléments pittoresques tirés de contes illustrés pour enfants et de peintures féeriques viennent contaminer des photographies de cages ou des images de viscères conservées. Autant de collages numériques, d'images hybrides et cryptiques qui se réapproprient une iconographie muséale enracinée et tressent de nouvelles représentations du vivant et du règne animal.

Mémoire: *Naturama*

Directeurce de mémoire: Marie Voignier

Contact: estherdbsn@yahoo.fr



Légende:
photographies sur
châssis et plexiglass,
projection vidéo
(4 m 50), céramique,
bois, crin de cheval,
tresses.

Photo/Vidéo

Valentin Degniew Les morts-terrains

Le poids de la terre sur les épaules, les lèvres noires et gercées, le goût du carbone au bout de la langue. Il fait chaud, sur ton torse nu coule l'eau noircie de ton corps, enfant de la terre, hybride carboné. Bienvenue en enfer. Les mines sont noyées et les terriils en fusion. Ce qui devait rester enfoui gronde sous nos pieds, peuple nos imaginaires.

Mémoire: *Prise de position et place du regard,
la photographie dans le cercle familial*

Directeurce de mémoire: Christophe Bourguedieu

Contact: valentindegniew@gmail.com

Que reste-t-il de ses fantômes, de ses entrailles où tant sont restés? Si l'on devait descendre à nouveau, drainer les millions de litres d'eau qui peuplent ce labyrinthe obscur et rêche, par quoi



serions-nous accueillés? Quelle relique se cache au fond du puits? Des images présentes, synthétiques et imaginaires, chargées de mémoire, d'archives et de récits. Une recherche sensorielle, sous les coups assourdissants des marteaux perforateurs, dans ces lieux vidés de toute présence, où l'on ne peut plus poser ni pied, ni regard.

Projet bénéficiant d'une résidence à la Fondation Albers,
dans le cadre du programme d'insertion professionnelle PROMESSE.

Légende: film, édition,
bas-reliefs sculptés
en labelite.

Photo/Vidéo

Մուռնի Զուլուլու Nancy mon amour



Un enfant quitte la ville dans laquelle il a grandi. Quelques années après, l'éleveuse de chevaux est retrouvée morte. À la suite de l'annonce de son décès, il revient, ce n'est plus un enfant et la ville a changé, il doit refaire le tour de la ville qu'il ne connaît plus.

Nancy mon amour est l'histoire d'une errance dans une ville de l'Est de la France, dans laquelle se mêlent des récits documentaires, fictifs, personnels et des souvenirs.

Installation vidéo, lecture préformée par Marie Salala, avec Bénédicte Lozinguez au synthétiseur, Myriam Micheri à la guitare et la voix de Quentin Lepetitdidier.

Photo/Vidéo

Légende : installation vidéo et performance sonore.

Mémoire: *Récits personnels, expériences collectives*
Directeurce de mémoire: Jean-Luc Blanc
Contact: falalamarie@gmail.com

Մոռացույ Մուտրահեռ La Nebbia



La Nebbia, c'est le passage, c'est un grand nuage, humide, qui s'écrase contre les montagnes. Elle voyage autant que possible, elle s'efforce d'avancer malgré les obstacles, personne ne peut l'arrêter. Dépassée par les courants, elle se déploie dans les vallées, peu importe où, elle se glisse là où on lui laisse la place. Ce parcours ne s'arrête pas, jusqu'à l'évaporation, ou jusqu'à la chute. Elle ne laisse pas vraiment de traces, juste quelques empreintes érosives et quelques coulées. Malgré l'éparpillement, elle suit son cours.

Mémoire: *Écrire l'événement*
Directeurce de mémoire: Marie Voignier
Contact: tanguymagnien@gmail.com

Photo/Vidéo

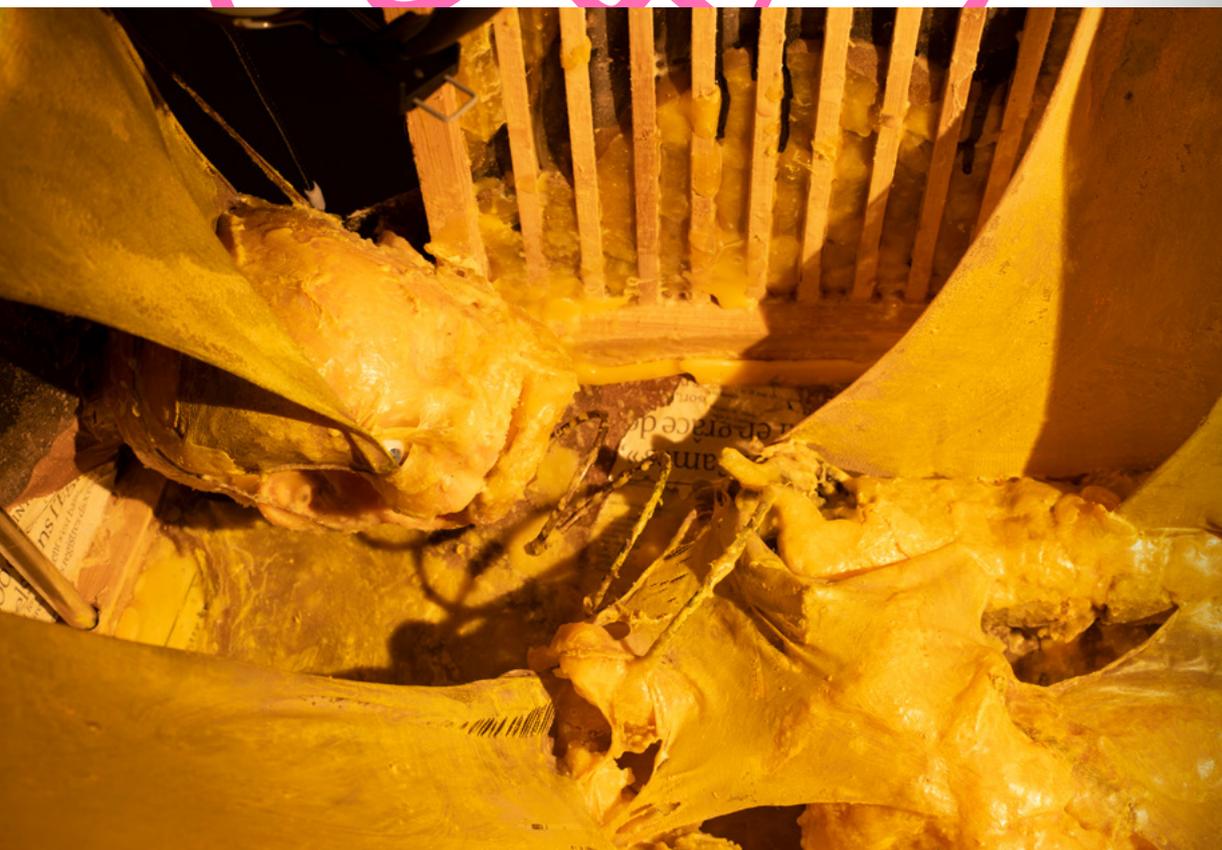
Légende : film documentaire.

Virgile Mollet Pour un enfant qui dort

Une incursion dans le quotidien conflictuel de Jean Junior, un enfant aux jambes trop courtes pour supporter le poids de ses longs bras, et de son père, Jean, manchot à qui il manque une jambe et un pied. Il semblerait que la parabole qui remplace sa bouche lui a détruit une grande quantité de neurones. Jean est persuadé que Junior lui a volé son pied. Un père et son fils, en désaccord total sur une chose : leur réalité. Chacun est persuadé que celle de l'autre n'est qu'un pâle reflet de la sienne. Malheureusement pour eux, ce conflit est leur seule raison d'être et remplit donc l'entièreté de leur existence. Sans cette tension qui forme leur triste quotidien, ils n'existeraient tout simplement pas.

Mémoire : *Décharges virales*
Directeur·ce de mémoire : Bertrand Gauguet
Contact : vmollat@gmail.com

Légende : installation, matériaux divers,
photo, vidéo.



Photo/Vidéo

Anges Petits Lansargues sur Seine

Lansargues sur Seine est une archéologie fictive des ruines du décor du film *Les Amants du Pont-Neuf* de Leos Carax.

Prenant d'abord la forme d'une enquête sur les ruines d'un cinéma tout-puissant, des récits et des images aussi multiples que disparates s'y déploient et s'entremêlent, donnant lieu à des rencontres entre fiction et réalité. Bientôt, des brèches s'ouvrent, faisant resurgir d'improbables fantômes.

Mémoire : *Lansargues sur seine*
Directeur·ce de mémoire : Judith Abensour
Contact : darthgelus@gmail.com



Légende : vidéo (HD/4K),
47 min.

Photo/Vidéo

Loonise 8000000 LE PALACE

Il y a un immense miroir dans le hall d'entrée, un petit canapé rouge vif contre un mur orange affreux. Il y a un caoutchouc au fond du couloir, parfois un petit chat vient dormir sur le divan. Certains soirs, je croise des filles qui mangent leur Uber Eats en regardant Ocean's Eleven. Moi, je rentre dans ma chambre et je mets la musique à fond.

Mémoire: *Je suis une fontaine de sang dans la forme d'une fille*
Directeurce de mémoire: Natacha Lesueur
Contact: darthgelus@gmail.com



Il existe peu de traces de la vie quotidienne des jeunes femmes qui résident au 53 rue Lhomond. Cet immeuble, construit à Paris en 1929, a toujours été réservé aux étudiantes.

Il comprend aujourd'hui une centaine de petits appartements identiques. Chaque chambre contient tous les éléments d'une maison; elles jouent un rôle central, un cœur. A travers elles, des phénomènes d'intimité se tissent, prennent forme dans l'espace et dialoguent avec les objets. En voici quelques-uns.

Légende : photographie, installation, vidéo et édition.

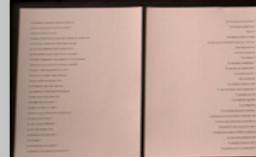
Photo/Vidéo

Hippolyte Thillard Autoscopie

Le corps est une aventure. Il se vit, s'invente, à la fois enveloppe et flux, limite et relation avec le non-soi. Bloc de sensations et de perceptions, il définit notre relation au monde. J'explore les interactions entre le corps, le temps, des éléments extérieurs, qu'il s'agisse du mien ou de celui des autres, questionnant ainsi la perception, la relation entre l'individu et le comportement de groupe. Ces corps exécutent des gestes poussés à l'extrême, pour expérimenter les dynamiques sociales contemporaines. Il s'agit de questionnements liés à l'extension du soi dans les réseaux sociaux, de la vulnérabilité face aux émotions, des problèmes d'interactions humaines, et des modifications de perception de soi, induits par les nouvelles technologies. Le médium vidéo permet d'enregistrer une trace de la performance, mais agit avant tout comme l'expression finale des émotions mises en jeu et se place comme travail autonome, offrant une expérience visuelle et conceptuelle face à l'autre.

Légende : installation audiovisuelle.

Mémoire: *Ce dont on ne peut parler. La justice n'est que théâtre, le palais en est la scène et le juge le spectateur.*
Directeurce de mémoire: Alain Declercq
Contact: hippolyte.thillard@gmail.com



Photo/Vidéo

វិចិត្រសាស្ត្រ Les Nuits Tungsten

«Une société de vigilance, voilà ce qu'il nous revient de bâtir», disait Emmanuel Macron en 2019. Il invitait alors les citoyens français à devenir les oreilles et les yeux des forces de l'ordre. Quand on peut déjà légitimement se questionner sur l'utilité de la police, et en pleine montée de l'extrême droite en France et en Europe, que signifient aujourd'hui ces injonctions à participer à la sécurité nationale ? Cette vision

Mémoire : *Le corps est l'esprit*
 Directeur de mémoire : Brice Dellsperger
 Contact : gio.ventura@outlook.fr



de la sécurité où chacun est responsable pour soi et dont le regard, dès le plus jeune âge, est capté, éduqué à des fins sécuritaires ? Dans *Les nuits Tungsten*, tous les personnages existent à Mellocity, village-projet sous haute visibilité, et se situent quelque part sur un spectre d'acceptation ou de rejet de ce dispositif, des voisins vigilantes zélés, en passant par l'électricienne qui peut-être répare ou alors sabote les installations électriques, aux deux ados qui rêvent de rejoindre l'obscurité et de refaire briller la nuit.

Légende : Film, 20 min

Photo/Vidéo

វិចិត្រសាស្ត្រ វិលវេទនាផែន Red Marble

Autour de nous, les murs s'écroulent et ce qu'il reste, imperceptiblement, s'érode et périt. Les structures restantes, branlantes, sont « quasi échouées ». Si les promesses de progrès et de réacteur nucléaire sur la Lune conditionnèrent notre expérience du monde, le réel lui, nous rattrape. Notre ruine n'est plus « sublime », ou « passée », mais bien sous nos yeux, en train de se faire. Déroulant ses méandres parmi ces objets que chaque jour nous construisons, pensons comme augmentés. Les technologies, dites « zombies », errent comme ces objets hybrides non pas solaires, ni novateurs, mais quasi effondrés. Ronces mortes tout de même agrippantes, Red Marble s'intéresse aux effritements du monde qui, perçus sous l'œil d'un être lointain et fictif, rappellent étrangement les projections de notre époque. Celles effritées d'un récit d'anticipation fantasmé déjà en train de dépérir — qu'il ne tient qu'à nous de fermer pour laisser place à des imaginaires quant à eux, émancipateurs.

Mémoire : *Les Nourritures astrales*
 Directeur de mémoire : Paul Sztulman
 Contact : shannalou@hotmail.fr

Légende : installation
 vidéo, pièce sonore,
 sculpture, grès émaillé,
 verre soufflé, pierres
 gravées (albatre), toiles
 de sérigraphie, sublimation
 textile, photographie, fers
 à béton, plâtre pigmenté,
 lumière UV, paraboles.

Ce projet a bénéficié du soutien de la Banque des Territoires-Groupe Caisse des Dépôts.



Photo/Vidéo

ໂປຣເຈັກໂຕຣ ສະໂລກໂຮຣິໂຊນ໌ Horizons



Horizons est un projet documentaire mené sur deux années et une tentative de saisir l'énergie d'un peuple, de sa jeunesse et le mouvement des cœurs à l'aube d'une révolution au large de l'Atlantique.

Mémoire: *Clash Culture*

Directeur de mémoire: Christophe Bourguedieu
Contact: jaouahire.z@gmail.com

Photo/Vidéo

Légende : installation photo.



Master

Scéno graphie

Stage Design
The stage design course offers practical and theoretical teaching in the fields of live performance, exhibitions, cinema and events, in collaboration with specialist professionals and external partners. Multidisciplinary and collaborative work involving the school's different departments and the various fields of application are particularly encouraged. The course focuses on a responsible and committed approach to stage design, fostering thinking about dramatic art and raising awareness of environmental and cultural issues.

La formation en Scénographie propose un enseignement pratique et théorique dans les domaines du spectacle vivant, de l'exposition, du cinéma et de l'événementiel. Elle est enrichie par une collaboration avec des professionnels ainsi que des partenaires extérieurs. L'interdisciplinarité et le travail collectif entre les divers secteurs de l'école et les différents champs d'application sont spécifiquement encouragés. La formation met l'accent sur une approche de la scénographie responsable et engagée, intégrant une réflexion sur la dramaturgie et sensibilisant aux enjeux environnementaux et culturels.

Jury:

Kristelle Paré, scénographe vidéaste,
Marion Zirk, cheffe de projet, direction et production
des expositions à la Cité de l'architecture et du patrimoine,
Margot Videcoq, codirectrice des laboratoires d'Aubervilliers,
Patrick Laffont-Delojo, plasticien, scénographe, vidéaste
et enseignant de l'École,
Pierre Mabile, artiste plasticien, poète et enseignant de l'École.

Othilie Cachard L'évaporation d'une montagne

L'évaporation d'une montagne est un phénomène naturel. Il s'observe uniquement dans les massifs isolés lorsqu'une comète s'approche un peu trop près de la Sphère Céleste. Cette manifestation incroyable ne survient qu'une fois tous les cent ans à des endroits différents en même temps. Gare à celles et ceux qui s'aventurent en montagne, car la température peut atteindre les $-273,15^{\circ}\text{C}$, c'est-à-dire le zéro absolu. L'atmosphère se métamorphose en grand froid invivable et le corps commence à faire de l'hypothermie jusqu'à s'éteindre complètement. Toute la montagne gèle de l'intérieur et se brise au fur et à mesure comme du cristal.

Mémoire: *L'étrangement de l'espace*

Directeurrice de mémoire: Benjamin Delmotte

Contact: othiliecachard@gmail.com @othiliemaloya



Légende : spectacle avec
vidéo mapping.

Scénographie

ᄡᆞᆫᆯᆫᆯ ᄡᆞᆫ Hiraeth

Le mot gallois *Miraeth* désigne la nostalgie du chez-soi, ou de terres lointaines que nous n'avons jamais connues ou qui n'existent pas. Ne subsiste que le désir de s'y rendre. *Miraeth* est une installation immersive sur la nostalgie d'un chez-moi qui n'existe qu'en fragments, tiraillé entre une version réelle, à Séoul, et une version utopique, imaginaire, intangible, idéale. Au milieu d'une salle noire se trouve un étang blanc. Une série d'îles en papier blanc se mêlent à l'eau laiteuse. Au-dessus, une maison en tissu blanc flotte dans l'air. Sa forme reste symbolique, mais elle porte l'image de ma maison à Séoul. Par le contraste du blanc et du noir, par le jeu de regard entre l'archipel, l'eau et les maisons, l'installation illustre une dualité sans confrontation directe, représentant ainsi la fragmentation et le paradoxe du chez-soi.

Mémoire: *Dreamscaping Utopia: A quest to find home in nature*
Directeurice de mémoire: Raymond Sarti
Contact : jihoo.eum7@gmail.com

ᄡᆞᆫᆯᆫᆯ ᄡᆞᆫ Musée des (im)possibles

À quoi ressemblera le musée de demain? Cette question est à l'origine du Laboratoire des Imaginaires, un espace d'expérimentation qui questionne nos imaginaires d'avenir par le prisme de la science-fiction comme outil, source de réflexion et terrain d'expérimentation. Cette année, le Laboratoire étudie le Musée de Minéralogie de l'École des Mines pour explorer ses trajectoires à venir, possibles ou impossibles. Lea spectateurice est invitée à déambuler à travers les variations d'un même espace muséal transporté dans différents récits d'avenir. Ces espaces fictionnels se situent à la rencontre de nos deux savoir-faire,

Mémoire: *Musées des (im)Possibles? La science-fiction comme médium exploratoire*
Directeurice de mémoire: Véronique Massenet
Contact : hutin.pauline.a.e@gmail.com



Légende :
bois, bûche,
papier de riz,
voile,
fil d'acier.

Scénographie



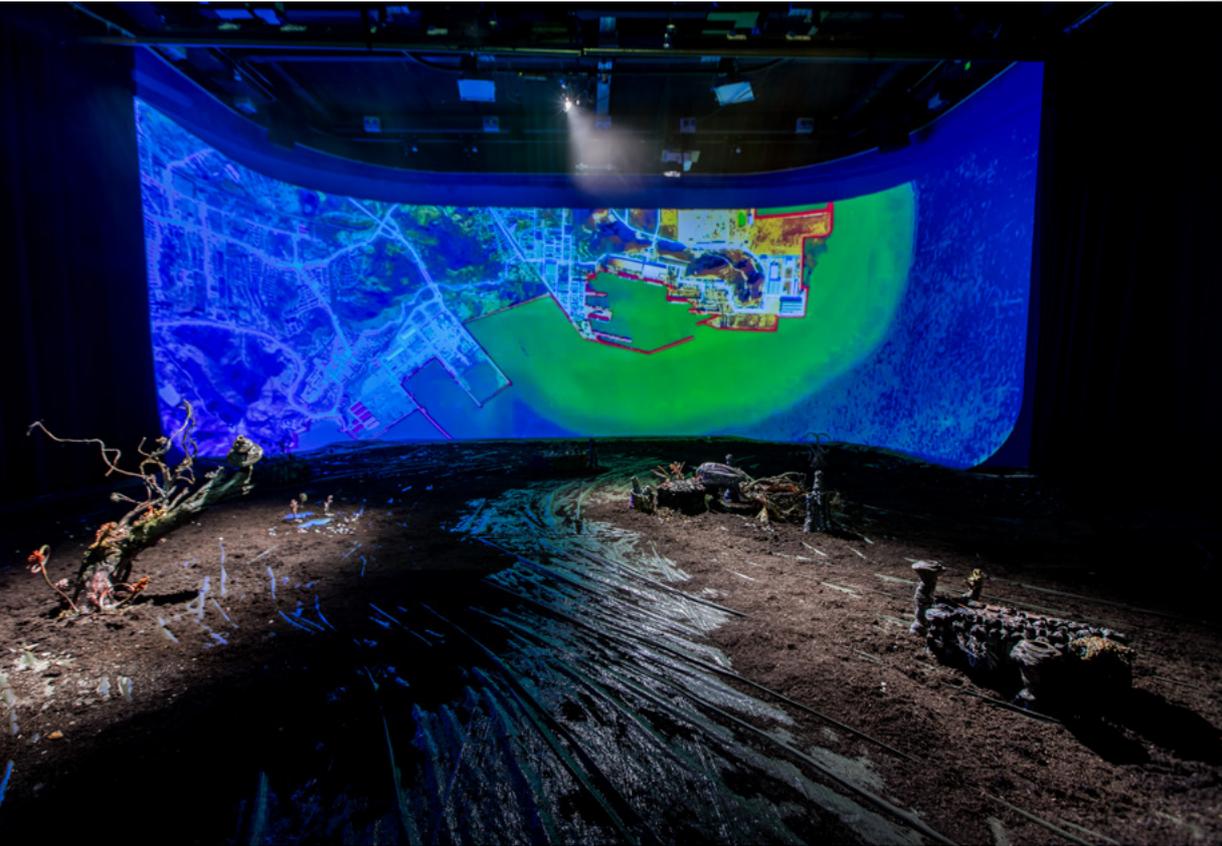
Légende : ce projet est réalisé en duo avec Manguaux Sinet, artiste 3D et étudiante à l'Institut de Création et d'Animation Numérique (ICAN), également dans le cadre de son diplôme de master. Son travail concerne la partie expérience virtuelle.

entre scénographie et environnement virtuel. La recherche est scénographiée dans une salle d'archives futures, une exposition proposant un parcours dans les différentes variations du musée transformé. Un espace autonome qui peut s'installer n'importe où, le Laboratoire va à la rencontre des publics.

Ce projet a bénéficié du soutien de la Banque des Territoires-Groupe Caisse des Dépôts/École des Arts Décoratifs.

Scénographie

အကွဲ ၂၆ La zone HULU



Basée sur les éléments réels de ma ville natale de Huludao tels que la géographie, l'écologie, la politique, la géopolitique et les rejets d'eaux usées nucléaires, la création d'une narration de science-fiction s'impose. En s'inspirant des œuvres telles que les romans *Annihilation* et *Story of Your Life*, la série télévisée *Raised by Wolves*, le film de Kubrick *2001: L'Odyssée de l'espace* et le film de Tarkovski *Stalker*. À travers la scénographie, des images numériques en 3D, des sons et des personnages, reconstruisez l'espace. En combinant des théories anthropologiques (théorie de Gaïa), écologiques et des recherches en géologie, utilisez une plante mythologique, la calebasse, comme vecteur de transformation pour réinventer le récit.

Mémoire: *La théâtralité rapproche-t-elle le public de l'art contemporain?*
Directeurce de mémoire: Raymond Sarti
Contact: angli987654@gmail.com

Scénographie

Légende : la première scène du spectacle.

Christiane Pit Inside the cave everything is present and nameless

Mémoire: *Vegetal Encounters, paths of relation-making*. Cette exposition est conçue comme un herbier, une collection. Elle inclut les propriétés apparentes et invisibles des plantes. Je me suis engagée dans une recherche pour une compréhension plus profonde des plantes avec lesquelles nous coexistons. Cette série d'œuvres est une manière de conserver ses ren-



contres. Les peintures combinent des phénomènes naturels, issus de séances de dessin d'observation en plein air, ainsi que des fragments d'images scientifiques botaniques. Dans la deuxième salle, plongée entièrement dans l'obscurité, les gestes picturaux prennent une autre ampleur, en investissant l'ensemble de l'espace. L'installation associe une lumière phosphorescente à un parfum atmosphérique à base de fleurs nocturnes. Ici, les plantes nous entourent, mais leurs silhouettes ne sont jamais nettes. Pièce olfactive réalisée en collaboration avec Delphine Lebeau, Parfumeur Senior, grâce au partenariat avec ၇၉၉.

Légende : peinture à l'huile sur coton. Installation de feuilles de magnolia peintes avec de la peinture phosphorescente, corde de coton, métal, lumière noire.

Ce projet a bénéficié du soutien de IFF.

Scénographie

សំណង់-ឧបករណ៍ សិល្បៈ Impressions parisiennes

«Est-ce une larme qui tombe lentement de l'œil, ou une étoile filante, ou une mouche sur l'écran, un poil ? Le sable près du lac était-il en fait de la neige ? Il y a mille éléments, mais même l'unité est multiple.» (Luc Moullet à propos de *La Puissance de la parole* de Jean-Luc Godard). Il y a un endroit au cœur des images numériques — là où les vibrations chromatiques flirtent avec le réel et ses impressions — qui condense tous les possibles devenirs des images. Là où quelques cinéastes expérimentaux ont niché leurs travaux auxquels j'ai emprunté un éventail de gestes: zoom, découpage, collage, grattage, superposition, raccord, faux raccord, coloriage, compression, à l'endroit, à l'envers et le hasard.

Mémoire: *Courir deux lièvres à la fois*
 Directeurce de mémoire: Paul Sztulman
 Contact: paulaugusterichard@gmail.com



Scénographie

Légende : impression, jet d'encre, peinture, installation.

សំណង់-ឧបករណ៍ សិល្បៈ I've Always Wanted to Be an Architect

«L'architecture est avant tout un dessin de vide avant d'être une enveloppe pour les hommes.» Une visite architecturale. Une marche dans les alentours. Des sculptures qui jonchent le chemin. Une microarchitecture, une grande maquette, un simulacre de l'architecture qui disparaît. *I've Always Wanted to Be an Architect* se veut questionner les lieux



dans lesquels il se trouve. Il permet d'apprécier l'architecture comme un lieu d'expérimentation, sans fonction précise. *I've Always Wanted to Be an Architect* est un protocole de recherche qui permet de révéler l'espace. Il met en lumière les failles des plans architecturaux, biaisés par le mercantilisme, et nous pousse à percevoir l'architecture comme une image, une sculpture. *I've Always Wanted to Be an Architect*, c'est avant tout une recherche sur ce qui fait architecture aujourd'hui. Dans ce monde où la finance prévaut sur la qualité architecturale, ne serait-il pas le temps de reconduire notre droit d'architecturer ?

Mémoire: *Star-System, la chute des étoiles*
 Directeurce de mémoire: Raymond Sarti
 Contact: romain.southichack@gmail.com

Légende : une visite architecturale, une marche dans les alentours, des sculptures en carton plume, une microarchitecture en tasseaux de bois.

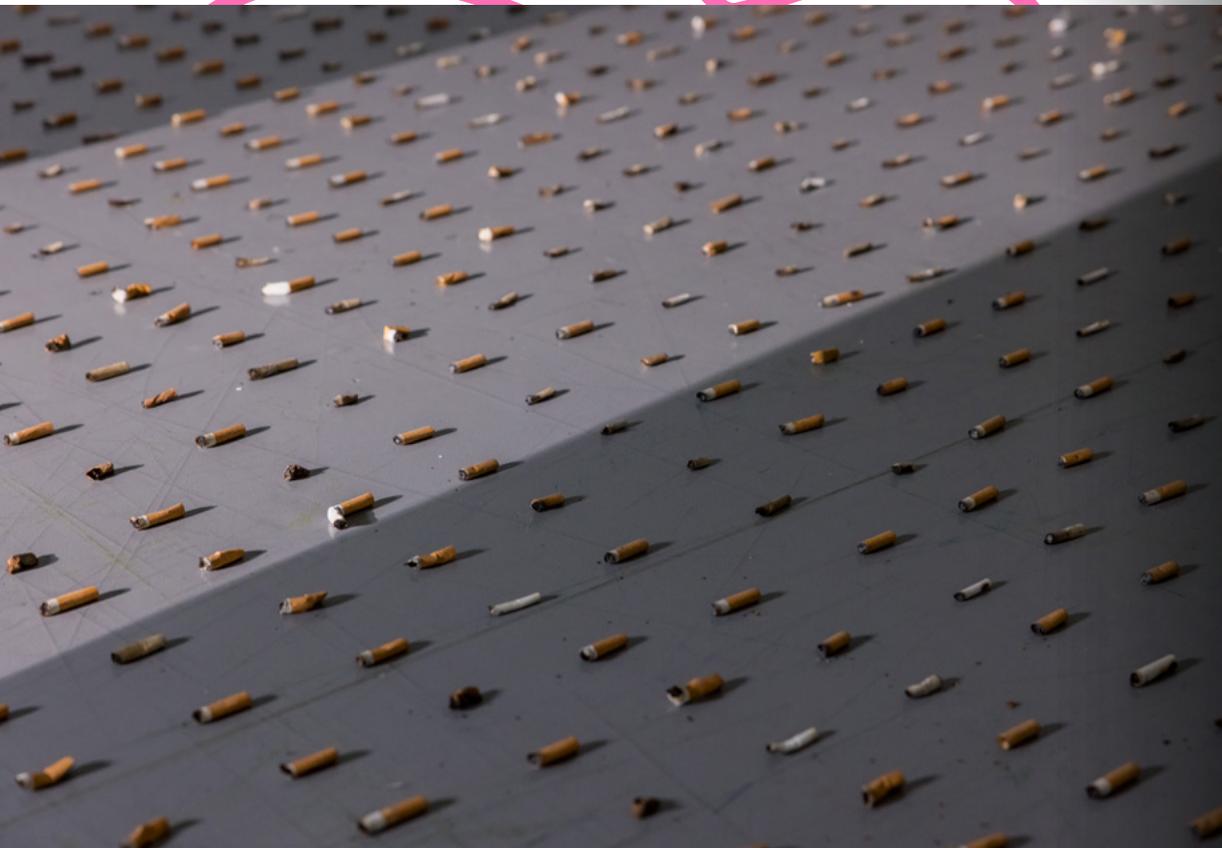
Scénographie

លេខ-ធាតុ ឆ្ងល់រំលឹក C'est long jusqu'à demain

«Si je veux changer les choses je n'ai qu'à faire avocate.» **M**ars: j'ai l'impression de perdre confiance en ce que je fais, à ne plus trouver sens à traiter ce thème. **C**e n'est pas tant dans la question de la légitimité que dans la recherche de ma place au sein du sujet. **Q**uel sens donner à une installation artistique alors même que les principales concernées ne seront sans doute pas le public (extrait du livre de projet)?

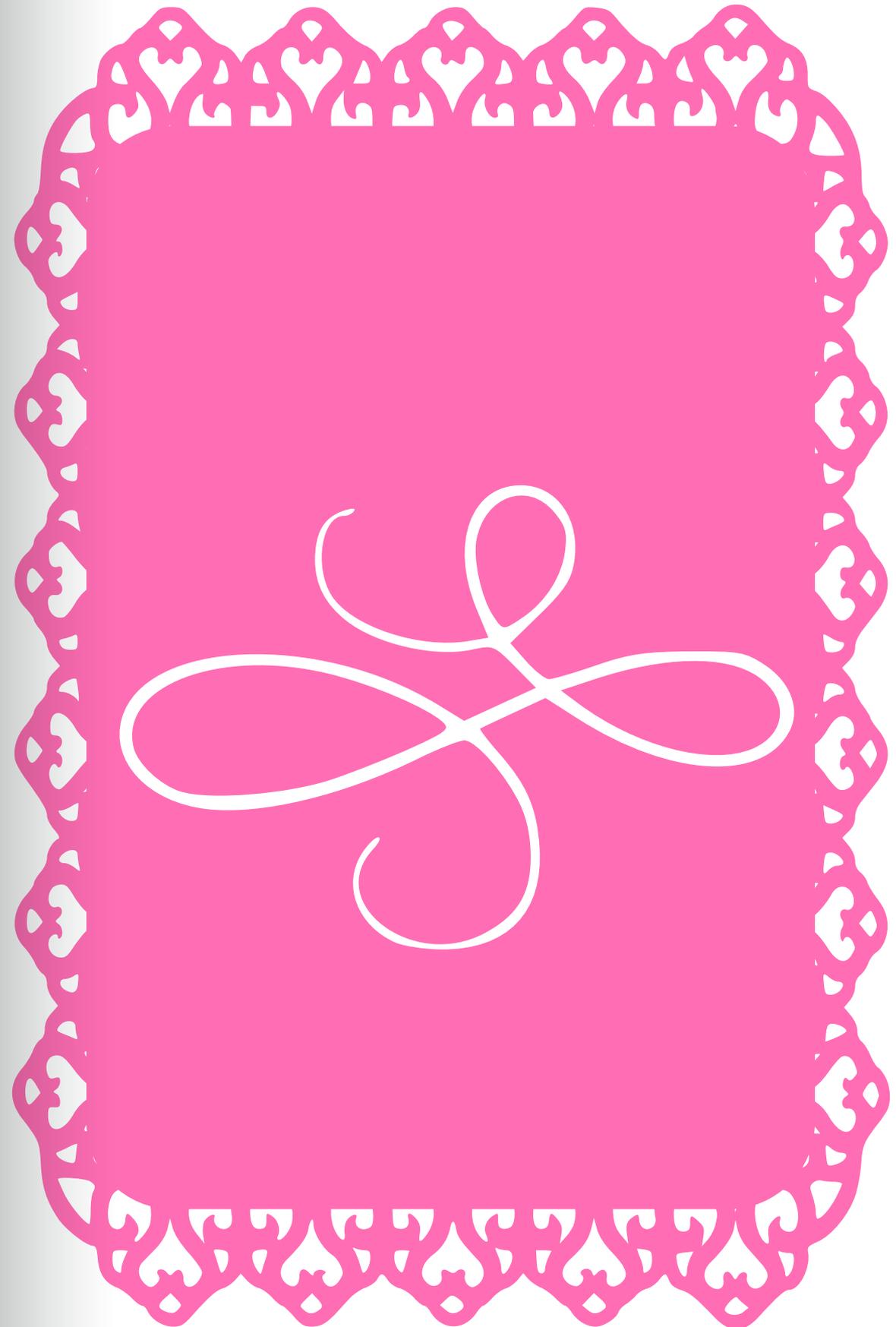
Une ambivalence avec laquelle doit composer en permanence une artiste, plasticien ou appliqué, abordant ce genre de sujet. **D**epuis un an et demi je traite la problématique de l'espace en maison d'arrêt. **L**e court-métrage est une fiction s'appuyant sur des histoires et des anecdotes réelles, racontées par d'anciens détenus que j'ai rencontrés dans le cadre de mon mémoire. 1 386 mégots sont disposés en ligne sur le sol. 9m², comme la superficie d'une cellule. 69.3 jours à raison d'un paquet par jour. **L**a cigarette est un marqueur temporel.

Mémoire: *De l'architecture d'un fonctionnalisme primitif à une appropriation sensible de l'espace*
Directeurce de mémoire: Patrick Laffont-Delojo
Contact: louannspirin@orange.fr



Légende:
court-métrage
(*stop motion*
et prise de
vue réelle),
installation.

Scénographie



Master

Mode et Matière ENAMOMA PSL

The master *Mode et Matière* est né de la collaboration de trois établissements de l'Université PSL (Paris Dauphine, l'École des Arts Décoratifs, Mines Paris). Sa vocation est de réunir et d'engager différents profils, issus du management, du design ou de l'ingénierie, pour donner au monde de la mode un autre visage. *ENAMOMA PSL* a pour ambition de transmettre et de faire émerger des connaissances et pratiques auprès de la nouvelle génération de talents qui souhaitent devenir actrices de la mode de demain. Comprendre et anticiper les enjeux de ce secteur est essentiel pour accélérer la transition écologique et sociale et développer des propositions adaptées et cohérentes. Cette formation inédite offre un espace d'expérimentation interdisciplinaire, tirant parti des différences de parcours de ses intervenantes et de ses étudiantes. L'engagement résolu pour une mode plus responsable se traduit par l'émulation d'idées et l'encouragement de la créativité à toutes les étapes de la filière mode. L'écoconception est au cœur de ce changement et les matières occupent un rôle primordial, permettant d'élaborer des propositions structurelles et innovantes, fruit de la créativité qui caractérise ce monde de la mode plein de contrastes et de résonances.

Jury:

Sonia Adam-Ledunois, enseignante-chercheur, Directrice House of entrepreneurship, Université Paris Dauphine — PSL,
Maarten Castelein, designer, enseignant mode, IFM,
Patricia Lerat, experte mode, consultante,
Roland Schar, artiste plasticien, enseignant à l'École,
Ben Wubs, professeur International Business History,
Erasmus University Rotterdam.

Dominiék de Solesm HORA

Ce projet passion est dédié à la transformation de l'industrie du mannequinat masculin pour une meilleure représentation et diversité. Mon expérience en tant que *booker* a éveillé ma curiosité sur les standards de beauté et m'a incitée à faire des recherches sur la diversité dans l'industrie et comprendre les attentes des marques, des directrices de casting, des photographes et des agents. Le projet du site Internet *HORA* est dédié à la mise en lumière des enjeux de l'inclusion dans l'industrie, via une plateforme source d'informations et d'opportunités de *scouting*. Il cherche à préparer la prochaine génération de visages, en veillant à ce que toutes les origines et identités soient représentées et célébrées. En créant des opportunités pour les talents sous-représentés, il s'efforce de remodeler les normes de l'industrie.



គំនិតច្នៃប្រឌិត PEACE, LOVE, FUN

PEACE, LOVE, FUN est un projet de marque de mode qui célèbre l'identité, la liberté et la créativité humaine. Inspiré par l'esthétique *queer*, *fun* et *punk*, le projet défie les normes sociales avec des vêtements extravagants. Le projet propose des systèmes modulables qui permettent l'adaptation d'un même vêtement à une grande diversité de tailles, corps et identités. La première collection est faite à partir de stocks dormants, des fils aux tissus, choisis en fonction de leur couleur: le rose, emblème de la marque. Cette sélection a guidé le travail et le tombé de chaque pièce, qui se transforment à chaque changement de tissu.



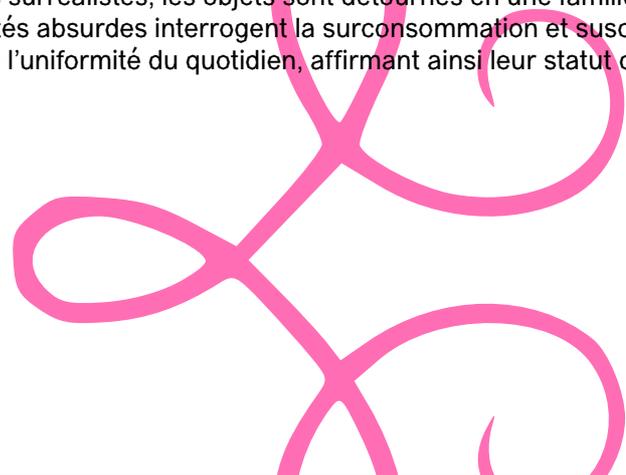
ឧប្បករណ៍ គំនិតច្នៃប្រឌិត PIERROT ET AUGUSTE



Cette expérimentation s'inspire de la thématique du clown et met en avant la sensibilité et l'artisanat par un travail soigné de la matière et de la coupe. Deux silhouettes sur mesure jouent avec les codes, les proportions et les couleurs. L'exploration de l'ajustement corps/vêtement se crée par la manipulation, la construction et la déconstruction des motifs et couleurs pour former des pièces dynamiques et harmonieuses. Chaque pièce bouscule les conventions, met en jeu l'étrange et l'impalpable, et invite à une introspection artistique et ludique. Ces créations uniques cherchent à éveiller la sensibilité et la curiosité de chacun, célébrant l'authenticité, la créativité et l'expression personnelle.

Ceilo Chorro KITCHEN CLOSET

«Le quotidien, c'est ce que nous ne remarquons jamais jusqu'à ce qu'on le mette en mots» (Roland Barthes, 1977). Ouvrir les placards de ma cuisine et interroger les objets endormis entassés dans la pénombre. Cette expérience s'inspire de Christian Boltanski: chaque objet vit par l'interaction. Elle explore la banalité du quotidien au travers des objets de la cuisine et interroge leur rôle et notre relation avec eux. Des objets «surplus» ont été sélectionnés et classés, tous marqués par leur quasi-inutilité. Par des expérimentations et des assemblages surréalistes, les objets sont détournés en une famille d'accessoires. Ces pièces aux tonalités absurdes interrogent la surconsommation et suscitent un étonnement joyeux au sein de l'uniformité du quotidien, affirmant ainsi leur statut d'objets de curiosité.

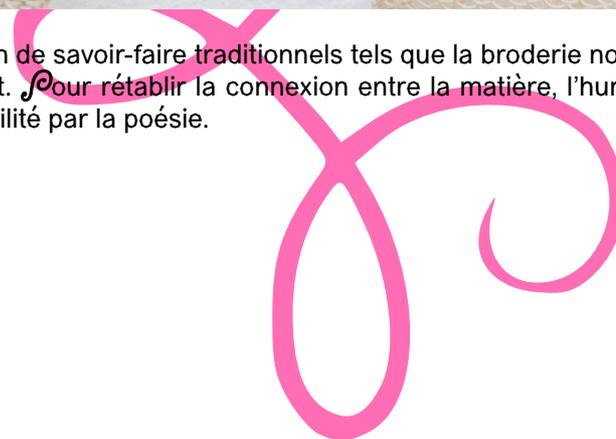


Émilie Denane VESTIGES SENSUELS

Cette collection textile, conçue comme un voyage poétique, vise à éveiller la mémoire sensorielle et émotionnelle. J'explore la matérialisation du sensible. Floutant les frontières, j'allie le textile au numérique, à la photographie et à la vidéo afin de permettre une immersion sensorielle. Inspirée par la nature, observée au microscope, je l'utilise comme matière première pour créer des textiles organiques empreints de fugacité. L'artisanat végétal et

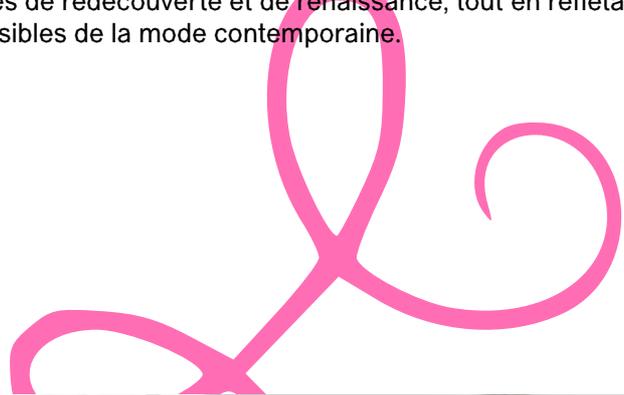


la revalorisation de savoir-faire traditionnels tels que la broderie nourrissent un rapport au temps plus lent. Pour rétablir la connexion entre la matière, l'humain et la nature. Une éco-responsabilité par la poésie.



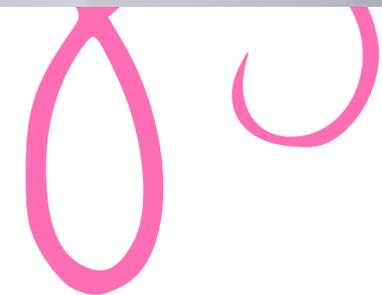
30. ព្រឹត្តិបត្រ *DISMEMBERED FUTURE*

DISMEMBERED FUTURE est une collection qui explore les rêves, la fantaisie et l'évasion comme moyen de se confronter aux dures réalités. Située dans un futur utopique construit sur les vestiges des actions destructrices de l'humanité, elle dépeint la naissance d'une existence harmonieuse célébrant la beauté et l'amour au milieu des ruines. Inspirée par la nature non linéaire de la mémoire et des concepts d'artistes comme Daniel Arsham et Herbert Loist, la collection permet un voyage à travers le temps et l'espace. Les modèles uniques sont réalisés en utilisant des pièces *vintage* et des matériaux de stocks dormants, symbolisant les actes de redécouverte et de renaissance, tout en reflétant l'engagement à défier les cycles nuisibles de la mode contemporaine.



30. ព្រឹត្តិបត្រ *CE QU'IL RESTE DE CE QUI A DISPARU*

Cette collection réunit quatre objets : une chaise, une lampe, un sac et un vêtement. Quatre typologies différentes, liées par un fil d'émotion et un processus créatif commun. L'objectif est de décloisonner les catégories usuelles des créatives, en créant un dialogue entre la technique et l'esthétique, l'artisan et le designer, le vêtement souple et l'objet rigide, l'ancré et le nouveau. Chaque objet est inspiré d'un souvenir du Maroc : paysages du désert, murmures de la mer, sommets montagneux et effervescence urbaine. Grâce aux échanges avec des artisans et à l'apprentissage de leur savoir-faire, ces objets prennent vie. Je vous invite à un voyage onirique, où chaque détail célèbre la main de l'homme et la beauté des matériaux naturels.



Louise Kerbel CLOTHERAPY

Ce projet propose une exploration de notre rapport au vêtement à travers une expérience auto-ethnographique mise en perspective avec divers témoignages. Dans un environnement de production toujours plus rapide, il établit différents codes de mise en scène



de nos garde-robes afin de réouvrir un espace de réflexion individuel et collectif autour du vêtement. Il explore également son caractère politique, l'influence de notre personnalité et de nos valeurs sur nos choix de consommation. CLOTHERAPY, comme un outil permettant à chacun de se questionner sur son identité stylistique et d'atteindre une consommation plus éclairée.

Jet McHenry GORPORATE

Les citadines passent la plupart de leur temps à l'intérieur – au bureau, au supermarché ou à la maison. Au milieu de l'agitation de la vie urbaine, beaucoup aspirent à la sensation d'être à l'extérieur. La collection GORPORATE est une vitrine de mon parcours en tant que designer, qui consiste à trouver le point de rencontre entre la mode classique et l'univers technique des vêtements de sport, tout en respectant les limites planétaires. La collection cherche à insuffler à la garde-robe féminine un nouveau sens de la libération et de l'aventure grâce à des constructions, des finitions et des tissus techniques. Que vous soyez assise à un bureau, que vous pédaliez dans la jungle urbaine ou que vous escaladiez une montagne, cette collection vous permet d'être toujours habillée pour l'occasion.



Տեօստիւոն Նօօ՞՞՞՞ CORPS À CORPS



CORPS À CORPS est une expérimentation créative via le textile qui vise à représenter et incarner le toucher et les sensations ou impacts qu'il peut susciter. L'interaction physique peut être agréable si elle est choisie, mais si cette vulnérabilité est subie, elle peut laisser des traces douloureuses et invisibles. Le vêtement fait souvent partie de cette interaction et constitue ici notre canevas. Les tissus récupérés développent une diversité de porosité, d'épaisseur ou de transparence de cette membrane sur la peau. Quatre techniques d'ennoblissement y sont explorées: teinture naturelle, cyanotype, dévoré et gravure laser. *CORPS À CORPS* vise ainsi à rendre visible sur le textile l'invisible de la psyché et à montrer que l'individu peut choisir comment il présente cette vulnérabilité au monde.

Տիւտիւոն Քոտոյոնօ՞՞՞ EFFECTUAL DESIGN JOURNEY

Le projet nous embarque sur «L'île mystérieuse» de Jules Verne. Il s'agit de transformer les trouvailles locales pour créer n'importe quel objet du quotidien. L'aventure démarre sur la côte bretonne par la constitution d'une bibliothèque de matériaux. S'ensuit une série d'expérimentations, nourries de rencontres avec des artisans locaux et inspirées par des initiatives comme *Mors Studio* ou *Materiom*. Le parcours aboutit à la transformation de matériaux biosourcés en objets: la collection «Objects of Light». Il appelle



la communauté de designers, d'ingénieurs et de créatives à contribuer à des futurs possibles durables par des approches *low-tech*. Pour prendre le virage de la frugalité, jusqu'au plus petit objet du quotidien.

វិទ្យា ខ្លាំង BLOSSOMS

Ce projet explore la fusion de la culture traditionnelle chinoise et des nouvelles technologies, en utilisant des modules standardisés pour permettre la polyvalence et la personnalisation dans la conception des vêtements, en combinant les modèles de vêtements traditionnels chinois avec l'esthétique moderne, dans le but d'améliorer la flexibilité, l'individualité et la réparabilité des vêtements. L'objectif est de fournir aux créateurs de l'inspiration et des références pour de nouveaux processus, de réfléchir à l'amélioration de l'efficacité de la production et de fournir un nouveau modèle pour la personnalisation de la création de mode, tout en promouvant davantage la culture chinoise traditionnelle.



សាលា សិក្សាពាក់ LA CLASSE BLEUE

«L'enfant qui ne joue pas n'est pas un enfant, mais l'homme qui ne joue pas a perdu à jamais l'enfant qui vivait en lui et qui lui manquera beaucoup» (Pablo Neruda). Le denim et le jean comme terrain de jeu: s'amuser à le découper, le détourner, le retourner, le teindre, le déteindre, le plisser, le réutiliser. Jouer avec l'échelle du temps: le temps qu'il faut pour créer un vêtement, une collection, le temps qu'il faut pour se développer. Jouer avec les dimensions, du petit au grand. Jouer avec les enjeux. S'amuser des codes, les apprendre, puis les oublier. Jouer avec les contraintes. Jouer.



Méloïse Roy SOUL OF KNOTS



Le projet explore les possibles de techniques de nouage manuelles avec le double objectif de nourrir les pratiques de design textile et de s'adresser à des publics souvent oubliés. Seule l'âme du textile, le fil, est ici source de la matière. En plus de son potentiel créatif, le nœud peut contribuer à développer la motricité fine nécessaire aux deux saisons de la vie. Ainsi, en co-création avec un groupe de personnes âgées et un groupe d'enfants, le projet rend hommage aux gestes lents chargés de souvenirs des uns et à la spontanéité des autres. Chutes industrielles, stocks dormants, matières alternatives durables: le fil est langage. Devenant surface, puis graphisme, et enfin objet, il tricote les liens qui unissent les mains de tous les âges.

Mathys Tarbes YASSSELF

YASSSELF est une marque de mode non genrée qui veut permettre à quiconque d'exprimer son soi authentique peu importe son corps, son genre, et sa vision du masculin et du féminin. Le projet est une recherche d'inclusion, qu'elle soit sur le plan technique avec des vêtements adaptables à tous les corps, ou symbolique en parlant à une communauté queer réunie derrière la lutte contre les stéréotypes de genre. Ce projet a enfin été l'occasion d'explorer le rôle que je veux avoir dans l'histoire que la marque raconte, en tant que chef d'entreprise, créateur et fédérateur de ma communauté.





Post-Master

Design des Mondes Ruraux

Parce qu'il dessine des outils mais aussi des façons d'être, considérant l'usage aussi bien comme un point de départ que comme une finalité, le design a un rôle fondamental à jouer en milieu rural où se pose de façon aiguë la nécessité d'inventer d'autres usages et modes d'habiter. Avec le programme Design des Mondes Ruraux, l'École des Arts Décoratifs — PSL souhaite contribuer à former une génération d'artistes et de designers engagés dans la fabrique de l'« habiter », au cœur de l'action publique et des équilibres du vivant, en accompagnant leurs approches singulières, non pas normatives ni standardisées mais sensibles et situées, à même de coproduire, d'épaissir et de réparer nos relations aux milieux de vie. Chaque année, ce programme accueille 5 à 8 jeunes praticien·nes aux profils variés et complémentaires en immersion sur le territoire nontronnais, en Périgord vert. Guidés par des enseignantes référentes et nourries de l'intervention ponctuelle d'artistes et théoriciennes invitées, les résident·es se forment tout en transformant leurs pratiques. Conçu en relation étroite avec les actrices de terrain et fonctionnant selon un principe de réponse à des problématiques situées, le programme tient à la fois de la résidence, du laboratoire, du bureau d'étude et de la pépinière. À compter de la rentrée 2024, sous l'impulsion du ministère de la Culture, le programme se dote d'une ambition nationale et étend sa démarche à 5 autres territoires, permettant ainsi d'expérimenter les outils du design au service de différents milieux de vie: forestiers, insulaires, littoraux, montagnoux, ruraux et urbains.

Rural Environment Design
Because it designs tools as well as ways of being, considering use as both a starting point and an end in itself, design has a critical role to play in rural environments, where the need to invent new uses and ways of living is acute. With the Rural Environment Design programme, the École des Arts Décoratifs — PSL aims to help train a generation of artists and designers committed to « inhabiting », at the heart of public action and the balance of life, by supporting their singular approaches, which are neither normative nor standardized, but sensitive and situated, capable of co-producing, thickening and repairing our relationships with living environments. Each year, this program welcomes 5 to 8 young practitioners with varied and complementary backgrounds to Nontron, in the Périgord Vert region of France. Guided by teachers from the École des Arts Décoratifs — PSL and enriched by the occasional intervention of guest artists and theoreticians, the residents train while transforming their practices. Conceived in close collaboration with local players, and operating on the principle of responding to local issues, the program is part residency, part laboratory, part design office, part incubator. From the start of the 2024 academic year, under the impetus of the French Ministry of Culture, the program will take on a national dimension and extend its approach to 5 other territories, enabling us to experiment with design tools in the service of different living environments: forest, island, coastal, mountain, rural and urban.

Coordination pédagogique: Nicolas Verschaeve.
Résidences DMR 2023-24 :
Mathilde Albert, Felix Blanchard, Adrien Buyukodabas,
Oscar Cordier, Colin Fayard, Zoé Mathis.

Souveraineté alimentaire

Comment mailler l'ensemble de la chaîne de valeurs alimentaires, du champ à l'assiette?

S'attachant à explorer les relations intimes à l'alimentation, les résident·es ont constitué une cartographie des actrices et des trajectoires alimentaires du Nontronnais, à travers une carte textile tissant les dynamiques alimentaires locales et une édition rassemblant les recettes du quotidien collectées auprès des habitants. En se greffant au rituel du repas dans la restauration collective (l'attente, le service et la dégustation), le collectif a développé des outils d'enquête sous forme de questionnaire sur set de table et identifié différents points d'action potentiels, parmi lesquels la plantation de pommes de terre dans la cour de la Cité Scolaire de Nontron. Plusieurs ateliers ont été organisés avec une classe de SEGPA et les éco-délégués de l'établissement afin de les inciter à veiller sur ces parcelles nourricières, à prendre soin de leur environnement quotidien, à vivre et à expérimenter le circuit d'un aliment, de sa plantation à sa dégustation. Ce projet de plantation a permis de nourrir une réflexion globale sur les liens qui peuvent s'opérer entre la cour d'un établissement scolaire et sa cantine; sur les bienfaits environnementaux d'une cour nourricière articulant plantation, dépollution et désimperméabilisation des sols; sur la dimension sociale de l'acte de planter, qui dessine de nouveaux usages, de nouvelles relations à l'espace extérieur, et transforme les espaces verts décoratifs en lieux d'action.

Plantation de pommes de terre dans la cour de la Cité Scolaire de Nontron @La mitoyenne.



Design des Mondes Ruraux

L'identité du territoire

Comment révéler les usages vernaculaires de la ville et en favoriser de nouveaux ?

Loïn d'aborder la question de l'identité du territoire comme un ensemble de symboles consensuels, les résident·es ont souhaité mettre en récit et révéler les spécificités d'un territoire complexe, dont l'étendue englobe une multitude de réalités en perpétuelle mutation.



Une semaine d'atelier
avec l'École des Arts
Décoratifs Limoges
@La mitoyenne.

Imprégnés de l'environnement local, de ses matériaux et de ses expressions naturelles artisanales ou industrielles singulières, ils ont proposé un projet de préfiguration du site de l'ancienne gare de Nontron, en partenariat avec la mairie. Un aménagement léger a été conçu, donnant lieu à une semaine d'atelier avec l'École des Arts Décoratifs Limoges, dans le but d'accueillir une programmation estivale riche. Les différents éléments ont été réalisés avec la diversité des essences de bois du Nontronnais tels que le douglas, le châtaignier, le tremble, le mélèze et le chêne, mais aussi avec des matériaux dépréciés comme la paille. Les logiques d'assemblage démontables permettent la réversibilité de l'installation. Planches, tubes et textiles présents sur site sont ici en transit, mis en forme avec le moins d'altération possible avant de regagner leurs circuits de transformation initiaux ou d'être réemployés pour d'autres projets. L'espace investi permet ainsi tout au long de l'été une programmation construite en relation avec les associations et entreprises du pays nontronnais dans l'intention d'explorer et de dessiner les usages présents et futurs du site.

Design des Mondes Ruraux

Genre et ruralité

Comment déconstruire les déterminismes de genre en milieu rural ?

Les résident·es ont pu compter sur l'accompagnement de la sociologue doctorante Margot Lambert, installée sur le territoire, pour explorer les moyens de valoriser les ambitions féminines locales, de natures, de générations et de milieux sociaux divers, afin de former un écosystème plus conscient de lui-même. Une série d'ateliers, organisés en collaboration avec le Pôle ados de Nontron, ont permis à de jeunes adolescentes de participer au tournage d'un film documentaire mettant à l'honneur des femmes du territoire. Autant une finalité qu'un moyen, ce film a été envisagé comme un prétexte à la rencontre et à l'échange, se servant du dispositif inhérent au cinéma pour le faciliter : jouer le rôle de réalisatrices et l'intervieweuse tout en profitant à d'autres égards de la distance induite par l'appareil



Tournage du film sur les
trajectoires féminines avec
le Pôle ados de Nontron
@La Mitoyenne.

technique. Trois rencontres ont été organisées : au salon de coiffure du centre bourg, sur les pâturages de l'éleveuse de vaches limousines d'un village voisin et à la caserne de la capitaine des pompiers de Nontron. Ces échanges ont été rassemblés sous la forme d'un film de 33 minutes intitulé *Trajectoires, rencontres en pays nontronnais* projeté publiquement lors de la restitution de fin d'année, le 5 juillet, au cinéma Louis Delluc de Nontron. Adressé en premier lieu à un public jeune, ce film traduit la richesse des points de vue adolescents : étonnements, cadrages inattendus, qualités plastiques et formelles...

Design des Mondes Ruraux



Post-Master

Artiste Intervenant en Milieu Scolaire (AIMS)

Artists Working in Schools (AIMS) course

Fruit of an innovative collaboration since 2016 between the five national art schools in Paris, PSL members or partners: Beaux-Arts de Paris, Conservatoire National Supérieur d'Art Dramatique – PSL, Conservatoire National Supérieur de Musique et de Danse de Paris, École des Arts Décoratifs and La Féminis. AIMS helps young artists to enter the working world by offering a rigorous training course focused on artistic transmission in schools. The course aims to give them the additional skills they need to take action as an artist and run projects in a school environment while also helping them develop their artistic practice. It focuses on the real-life experience of putting together an artistic project with a class, and on research that analyses the specific role of the artist within an educational and artistic transmission approach based on the project implemented during the year. AIMS uses long-term residencies (15 hours a week for a school year) in a primary or secondary school to promote an artistic education for everyone, shift the perception of learning and encourage the development of cross-cutting skills.

Fruit d'une coopération innovante depuis 2016 entre les cinq écoles nationales supérieures d'art de Paris, membres composantes ou partenaires de PSL, les Beaux-Arts de Paris, le Conservatoire national supérieur d'art dramatique – PSL, le Conservatoire national supérieur de musique et de danse de Paris l'École des Arts Décoratifs et La Féminis, AIMS soutient l'insertion professionnelle des jeunes artistes en leur proposant une formation exigeante à la transmission artistique en milieu scolaire. Cette formation a pour objectif de leur apporter des compétences complémentaires nécessaires à l'intervention artistique et à la conduite de projets dans un cadre scolaire, tout en leur permettant de développer leur pratique artistique. Elle est fondée à la fois sur l'expérience d'un projet artistique réalisé avec une classe, et sur un travail de recherche analysant la spécificité du rôle de l'artiste dans une démarche d'éducation et de transmission à partir de l'expérience menée pendant l'année. Par des résidences de longue durée (une année scolaire, 15 heures hebdomadaires) dans une école ou un collège, AIMS favorise l'éducation artistique pour tous, change le regard sur le rapport à l'apprentissage et encourage le développement de compétences transversales.

Jury:

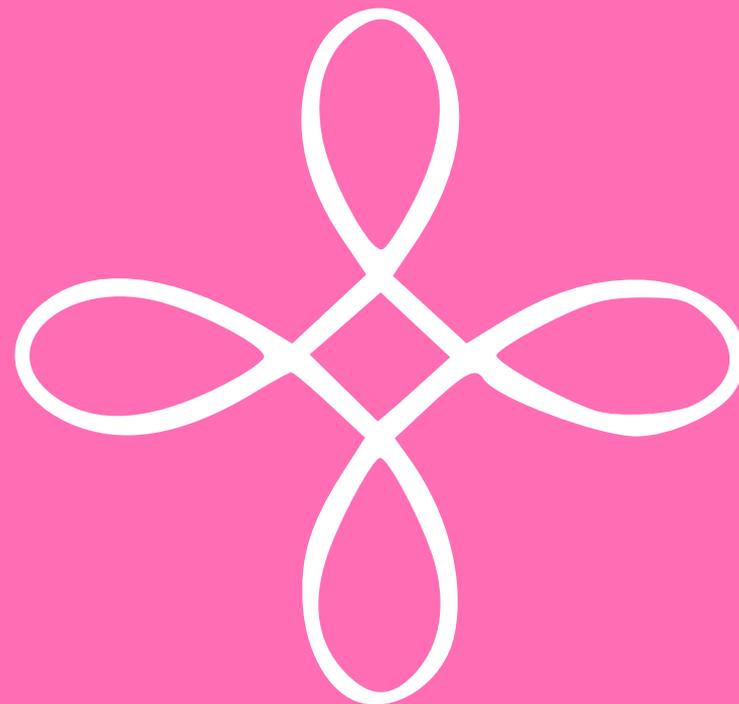
Pascal Meny, conseiller pédagogique DSDEN 93,
Eddy Terki, artiste designer graphiste et tuteur AIMS,
Aurélia Vespèrni, chargée de mission éducation artistique
et culturelle – enfance, ministère de la Culture,
Laure Vignalou, chargée de la diversité sociale et des initiatives
de soutien aux étudiants à l'École,
Aurélié Zita, adjointe du directeur des études à l'École.

ខែនៃ វេប៊ែរ En résidence dans la classe de CM1 à l'école Grésillons B, Gennevilliers

Le soleil est un astre indispensable au développement de la vie. Bien qu'essentiel, il peut impacter négativement notre santé. En France, le nombre de cas de mélanomes cutanés ne cesse d'augmenter. Les enfants sont les plus fragiles face à ces rayonnements solaires imperceptibles. Ce projet, au croisement du design et des sciences, aborde un réel sujet de santé publique. La classe de CM1 de Madame Oumou Diop de l'école élémentaire des Grésillons B et leur artiste intervenante Elisa Seban, se sont emparées de la question de l'exposition aux ultraviolets. Durant une année scolaire, ils se sont questionnés sur leur rapport au soleil et aux rayons UV ainsi que la manière dont ces derniers s'inscrivent dans



le quotidien de chacun. Accompagnés par leur artiste intervenante, les élèves ont cheminé entre brainstorming, expérimentations, dessins et maquettes tels de vrais designers. Ils ont appris à collaborer pour développer des outils de médiation et de sensibilisation. Ils se sont appuyés sur leurs connaissances du soleil et des UV, du design d'objets et de matériaux tels que les pigments photochromiques (pigments qui se teintent en présence d'UV). En groupe, ils ont développé une « Horloge à UV », un objet à installer dans des parcs pour afficher l'indice UV et les protections solaires à mettre: des « Boîtes à expériences scientifiques » qui nous apprennent comment nous protéger ainsi que le jeu « Chemin UV », un jeu de plateau qui consiste à parcourir un chemin sans se faire toucher par les UV.





Doctorat PSL SACRe

EnsadLab

Former une nouvelle génération d'artistes et de designers par la recherche practice based, à l'interface de l'art, du design, des humanités et des sciences, telle est l'ambition d'EnsadLab et plus particulièrement

The goal of EnsadLab and, in particular, the Sciences Arts Creation Research (SACRe) doctorate run by Université Paris Sciences & Lettres (PSL), is to train a new generation of artists and designers using research-led practice-based approach at the intersection of art, design, the Human and social sciences. This pioneer doctoral program, unique in France, gives art and design students the chance to obtain an internationally recognised PhD delivered by PSL. The doctoral program brings together the five PSL art schools as well as the École Normale Supérieure (ENS). The artists and designers produce artworks, objects or devices as well as a portfolio corresponding to a reflexive approach rooted in a wide variety of theoretical and scientific fields. Dissertation subjects must relate to the three areas the laboratory explores — materials, interactions, environment & care — and the research topics covered by the different research groups. The 18 SACRe PhD students at EnsadLab in 2023/2024 run their research projects within research groups, and are all funded for the three years it takes to complete their dissertation. Since the implementation of this program in 2012, the school has seen 17 SACRe PhD students graduate. They now apply this practice-based research model to their working lives (in higher education and research, creative and design agencies, businesses, international organisations, etc.), creating an international network of alumni like no other.

du doctorat Sciences Arts Création Recherche (SACRe) de l'université Paris Sciences & Lettres (PSL). Pionnier en France, il permet aux étudiantes artistes et designers d'obtenir un diplôme de doctorat (PhD) délivré par PSL et reconnu internationalement. Ce programme doctoral associe aujourd'hui les cinq écoles d'art de PSL ainsi que l'École normale supérieure. Pour les artistes et designers, le doctorat consiste en la production d'œuvres, d'objets ou de dispositifs, ainsi qu'en un portfolio étroitement relié à une démarche réflexive s'appuyant sur des champs théoriques et scientifiques variés. Les sujets de thèse doivent obligatoirement s'articuler avec les trois axes du laboratoire: Matériaux, Interactions, Environnement & Soins et les thématiques des groupes de recherche. Au nombre de dix-huit en 2023/2024, les doctorantes SACRe inscrites à EnsadLab mènent leur projet au sein de groupes de recherche et sont tous financés pendant les trois années de leur thèse. Depuis le début du programme doctoral en 2012, les vingt docteurs SACRe de l'École essaient aujourd'hui ce modèle de recherche practice based dans le cadre de leur activité professionnelle (enseignement supérieur et recherche, agences de création et de design, entreprises, organisations internationales, etc.), formant ainsi un réseau international d'alumni unique en son genre.

Տեքստիլի նոր մտերմությունը *Nouvelles matières de la mode au sein des collections de la maison Balenciaga au XX^e siècle. Nécessité d'une recherche par la pratique de la restauration textile*



La restauration de la mode du **XX^e** siècle présente des problématiques particulières liées à l'évolution des matériaux textiles utilisés pour leurs fabrications et leurs ornements. Le processus de vieillissement et les altérations de ces nouveaux matériaux sont encore peu connus et reste largement à explorer. De même, les nouveaux procédés d'assemblage et de coupe du vêtement, notamment le thermocollage et le thermoformage, nécessitent des méthodes de restauration novatrices. Le propos scientifique de cette thèse vise à identifier et étudier les matériaux et techniques utilisés dans la création des collections de la maison Balenciaga à partir de 2001, d'étudier le rôle des archives dans une maison de mode et de proposer un ensemble de méthodes et outils de restauration et de conservation préventives de ces collections.

La soutenance s'est tenue le 13 octobre 2023 à l'École des Arts Décoratifs — PSL. Projet doctoral préparé au sein du groupe de recherche Soft Matters d'EnsadLab et dans le cadre d'une convention CIFRE avec l'entreprise BALENCIAGA. Cette coopération a constitué un terrain de recherche particulièrement propice à une recherche par la pratique en restauration.
Sous la direction de Jean-François Bassereau (Dr, HDR).

Composition du jury de thèse:

Mme Jenny Faucheu, rapporteuse (Professeure, Mines Saint-Étienne); M. Thierry Lalot, rapporteur (Professeur des Universités, Paris 1); Mme Nathalie Balcar, examinatrice (Ingénieure Chercheuse, C2RMF); M. Marco Pecorari, examinateur (Dr. Fashion Studies, Parson's School of Design); M. Jean-François Bassereau, directeur de thèse (Professeur, École des Arts Décoratifs — PSL); Mme Aurélia Chevalier, co-encadrante de thèse (Dr. Restauratrice du Patrimoine); M. Gaspard de Massé, membre invité (Directeur des Archives, Balenciaga), tuteur industriel CIFRE.

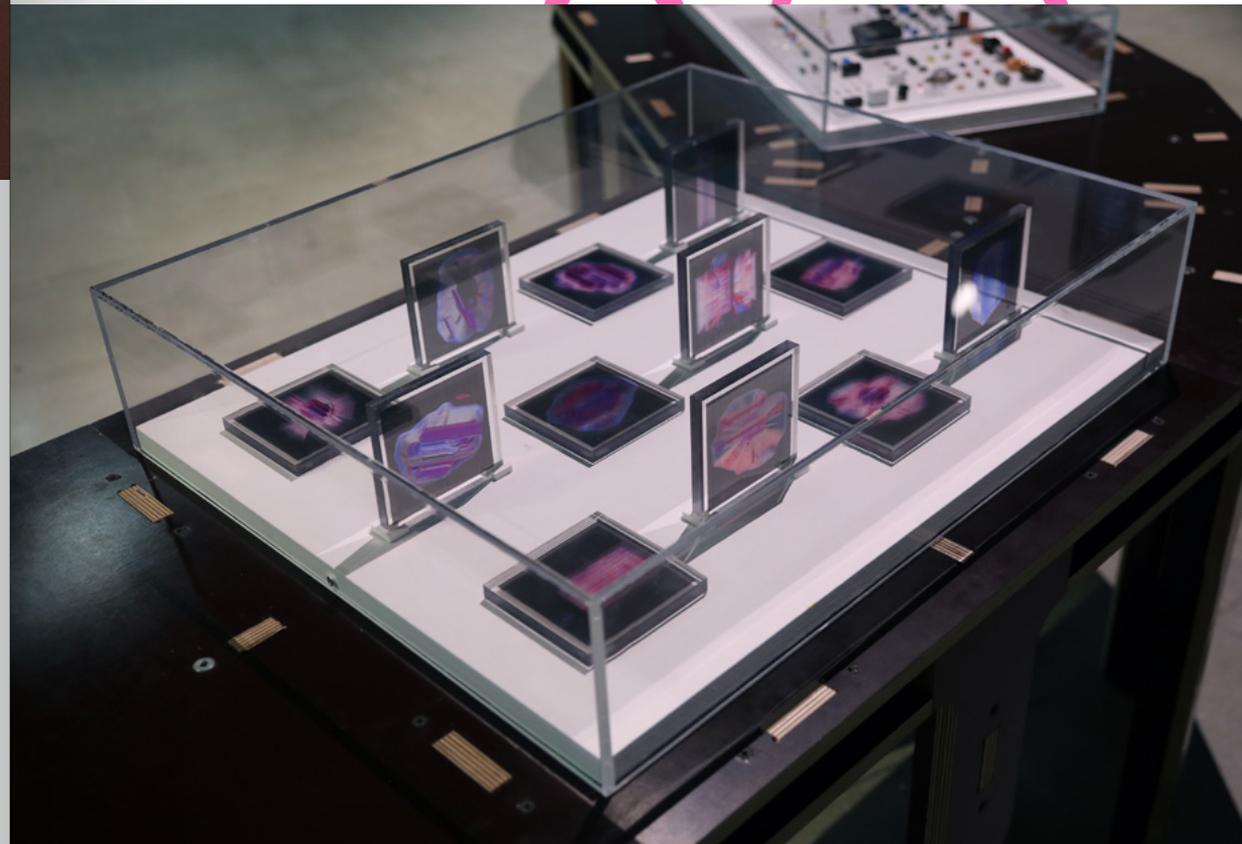
Տեքստիլի նոր մտերմությունը *Le Poids des Données, paradoxes matériels et sensibles du numérique*

Le développement de l'informatique, en se constituant dans une logique de dématérialisation de l'information, a contribué à introduire le numérique dans un monde immatériel. La miniaturisation et la complexité des couches logiques et physiques des technologies numériques ont conduit, en partie, à un déficit sensible côté utilisateur, en provoquant une mise à distance avec la part matérielle et énergétique de ses infrastructures. Dans un contexte de crise écologique, qui soulève aujourd'hui les paradoxes d'une condition immatérielle du numérique, quels rôles l'art peut-il jouer dans l'appréhension sensible des matérialités numériques et des processus de traitement et de transmission de flux de données? Cette recherche doctorale, basée sur la pratique, vise à expérimenter des processus de re-matérialisations capables d'incarner l'empreinte matérielle et la trace énergétique de processus computationnels. Il s'agit ainsi de sensibiliser, via des expériences artistiques, à la réalité physique du numérique.

La soutenance s'est tenue le 26 octobre 2023 au Centre Pompidou, suivie par une rencontre autour des nouveaux formats de rendus publics de la recherche-crédation le 28 octobre, une exposition du 23 au 29 octobre, ainsi que des ateliers pour enfants. Sous la direction de Samuel Bianchini (École des Arts Décoratifs — PSL), de Pierre Kerfriden (Mines Paris — PSL) et co-encadrée par David Bihanic (Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne).

Composition du jury de thèse:

Emmanuel Baudin, examinateur (Enseignant-chercheur, Maître de conférences, laboratoire de physique de l'École Normale Supérieure — PSL); Céline Coutrix, examinatrice, (Chargée de recherche CNRS, Université Grenoble Alpes); Anne-Valérie Gasc, rapporteuse (Professeure, École Nationale Supérieure d'Architecture de Marseille); Patricia Ribault, rapporteuse (Professeure, Weißensee Kunsthochschule Berlin); Gwenola Wagon, examinatrice (Professeure, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne); Olivier Zeitoun, invité (Attaché de conservation, Centre Pompidou MNAM/CCI).



Index des étudiant·es

- A** Mathias Agafonovas..... p. 108
 Daniah Al Salem..... p. 157
 Mathilde Albert..... p. 174
 Alice Amoroso..... p. 109
 Charlotte Annereau..... p. 031
 Belchior Araujo..... p. 158
 Zoé Arnaud..... p. 066
 Lucia Augé..... p. 032
 Pauline Ayoudj..... p. 048
- B** Léo Barbotin..... p. 067
 Zoé Barthélémy..... p. 033
 Wilfried Becret..... p. 068
 Antoine Behaghel..... p. 069
 Sacha Bernard..... p. 017
 Cloé Berthon..... p. 049
 Juliette Bibard..... p. 070
 Vanessa Bittar Massoud..... p. 034
 Felix Blanchard..... p. 174
 Héloïse Blume..... p. 050
 Aymeric Boission..... p. 159
 Yohan Bonnet..... p. 071
 Paul Bonneville..... p. 096
 Gabriel Bracaval..... p. 072
 Tom Brabant..... p. 008
 Adrien Buyukodabas..... p. 174
- C** Othilie Cachard..... p. 147
 Gabriel Calais..... p. 132
 Léonie Champion..... p. 052
 Timothée Casilli..... p. 053
 Alix Cassagnes..... p. 084
 Clara Caulier..... p. 009
 Élixa Cazelles..... p. 133
 Yuma Cefelman..... p. 097
 Mathieu Champion..... p. 073
 Waitan Chan..... p. 035
 Émilie Chanetz..... p. 074
 Celia Charra..... p. 160
 Capucine Chesse..... p. 036
 Seokyung Choi..... p. 075
 Alice Clermont..... p. 098
 Oscar Cordier..... p. 174
 Agathe Cotte..... p. 110
 Louise Courcol..... p. 085
 Clarisse Coureau..... p. 076
 Axel Cousin..... p. 054
- D** Éloi de Bergevin..... p. 111
 Maya de Reydet
 de Vulpillières..... p. 010
 Esther Deboaisne..... p. 134
 Louis Defez..... p. 018
 Valentin Degnieau..... p. 135
 Anouk Demolombe..... p. 112
 Émilie Denne..... p. 161
 Olga Desclouds..... p. 086
 Romane Deubil..... p. 087
 Mélanie Dhubert-Riollet..... p. 088
 Jonas Droff..... p. 037
 Étienne Duval..... p. 055
- E** Théo Étrillard..... p. 077
- Jihoo Eum..... p. 148
- F** Marie Falala..... p. 136
 Colin Fayard..... p. 174
 Martin Fichou..... p. 113
 Jules Fournier..... p. 114
- G** Charlotte Genser..... p. 115
 Alice Gervat..... p. 038
 Coline Girard..... p. 089
 Tal Glazermann..... p. 162
 Alice Grillet..... p. 090
 Blaise Guillotin..... p. 099
- H** Mona Hackel..... p. 116
 Sofia Hilali..... p. 163
 Luane Hubert..... p. 117
 Jérémy Huchet..... p. 100
 Pauline Hutin..... p. 149
- J** Justine Jacquey..... p. 078
 Joana Jost..... p. 056
 Célia Joumard..... p. 118
 Raphaël Journaux..... p. 019
- K** Kenza Ka..... p. 091
 Raphaëlle Kerbrat..... p. 185
 Louise Kerebel..... p. 164
 Alexandra Krioutchenko..... p. 039
- L** Séverine Lauxerrois..... p. 092
 Camille Le Bart..... p. 119
 Céleste Le Du..... p. 040
 Clara Le Pivain..... p. 041
 Fabien Léaustic..... p. 186
 Mona Lefèvre..... p. 042
 Julien Legros..... p. 057
 Paul Lemaître..... p. 120
 Gabriel Levie..... p. 011
 Ang Li..... p. 150
 Léna Louisgrand..... p. 020
 Émilie Louste..... p. 121
 Lucie Lozano..... p. 093
- M** Jeanne Magnaval..... p. 122
 Tanguy Magnien..... p. 137
 Claire Marchal Dombrat..... p. 043
 Émeline Martin..... p. 058
 Lucas Mathieu..... p. 123
 Zoé Mathis..... p. 174
 Jet McKendy..... p. 165
 Marie Mercier
 des Rochettes..... p. 079
 Adèle Migeat..... p. 059
 Virgile Mollat..... p. 138
 Jeanne Mollier..... p. 080
 Alice Morthomas..... p. 021
- N** Cicilee N'Diaye..... p. 124
 Merce Nadal..... p. 125
 Sébastien Noël..... p. 166
 Lalla Nomoko..... p. 101
- O** Luisa Olivera-Lopez..... p. 102
 Stéphanie Ovide..... p. 184
- P** Corentin Pechon..... p. 022
 Noémie Pello..... p. 023
 Ange Petit..... p. 139
- Christianne Pit..... p. 151
 Fedor Pliskin..... p. 012
 Betty Pomerleau..... p. 013
 Alice Ponty..... p. 103
 Sixtine Provendier..... p. 167
 Jian Qin..... p. 168
- Q** Juliette Ragot..... p. 044
- R** Mandresy
 Randrianarivony..... p. 014
 Gabrielle Raye..... p. 024
 Paul Raymond..... p. 169
 Paul-Auguste Richard..... p. 152
 Eva Richez..... p. 025
 Romane Roche..... p. 026
 Nathan Rousseau..... p. 060
 Alexis Roussel..... p. 126
 Héloïse Roy..... p. 170
- S** Emma Saunier..... p. 081
 Louise Sauvard..... p. 140
 Elisa Seban..... p. 180
 Mathilde Serre..... p. 027
 Auriane Severin..... p. 028
 Yasmina Shahin..... p. 127
 Romain Southickack..... p. 153
 Lou-Ann Spirin..... p. 154
- T** Mathys Tarbes..... p. 171
 Hippolyte Thillard..... p. 141
- U** Eugénie Ung..... p. 128
- V** Monika Varšavskaja..... p. 061
 Gio Ventura..... p. 142
 Céleste Vidal-Ayrinhac..... p. 045
 Alec Vivier-Reynaud..... p. 062
- W** Varti-Eva Wanis..... p. 063
 Shanna Warocquier..... p. 143
 Élise Weber..... p. 129
- Y** Chahinase Youcef..... p. 104
- Z** Jaouahire Zakraoui..... p. 144
 Yvan Zimmermann..... p. 105

L'École des Arts Décoratifs – PSL

Aujourd'hui multisituée, l'École des Arts Décoratifs – PSL entend donner la pleine mesure de sa mission nationale de réinvention des arts de vivre et d'habiter de notre temps. Agissant en rhizome à différents degrés géographiques et symboliques, elle réactive l'idée même des arts décoratifs, au plus proche des enjeux et défis qui nous sont adressés à l'échelle de notre maison terrestre.

Depuis son adresse historique, au numéro 31 de la rue d'Ulm, où chaque année 800 étudiant·es sont formés dans 10 secteurs, à la fois distincts et transversaux (Art-Espace, Architecture Intérieure, Cinéma Animation, Design Graphique, Design Objet, Design Textile et Matière, Design Vêtement, Image Imprimée, Photo/Vidéo et Scénographie), et diplômés aux grades de licence, master ou doctorat. Accompagnés dans le moment de bascule de l'après-École par le dispositif tremplin à la professionnalisation PSLMÉSSE, ces 140 diplômés s'engagent ainsi dans l'avenir non pour s'y insérer, mais bien pour le transformer.

De la banlieue à la ruralité, via des antennes situées, que sont La Benverve - école d'un nouveau genre créée à Clichy Montfermeil avec les ateliers médicis – et Design des territoires, programme national de transformation des territoires par le design en 6 écoles de terrain propres à 8 typologies de milieux de vie: Design des Ruraux, Design des Mondes Montagneux, Design des Mondes Littoraux, Design des Mondes Forestiers et Design des Mondes Insulaires.

Prenant le parti de la résidence annuelle au sein d'établissements scolaires de premier degré, le postmaster Artiste Intervenant en Milieux scolaires permet l'immersion de diplômés dans le quotidien des plus jeunes générations, en leur transmettant les potentialités libératoires des arts et du design.

Enfin, EnsadLab, premier laboratoire en art et en design en France créé en 2007, forme une nouvelle génération d'artistes et de designers par la recherche, en leur proposant un doctorat basé sur la pratique, à l'interface de l'art, du design, des humanités et des sciences.

Établissement public d'enseignement supérieur relevant du ministère de la Culture, partenaire en voie d'intégrer l'université PSL (Paris Sciences & Lettres), l'École est depuis 2022 porteuse du campus d'excellence de la mode, des métiers d'art et du design MoMAde, implanté au cœur de la manufacture des Gobelins, et fédérant un réseau unique d'établissements en Ile-de-France, sur les académies de Paris et de Créteil, et de partenaires institutionnels.

Un modèle pédagogique unique et multisitué, une large ouverture sur le monde au travers d'un réseau international de 140 grandes écoles d'art et de design partenaires, une ambitieuse programmation transdisciplinaire et un pôle de recherche hors normes placent l'École des Arts Décoratifs – PSL dans le cercle restreint des grandes écoles d'art, de design et de mode engagées dans une dynamique de transformation face aux grands bouleversements de notre époque.

The École des Arts Décoratifs – PSL

The École des Arts Décoratifs – PSL, now spread across several sites, is determined to fulfil its national mission to reinvent the art of living and of inhabiting our time. Sending out roots at different geographic and symbolic levels, it revitalises the very notion of the decorative arts, in close alignment with the issues and challenges facing us when it comes to our earthly home.

Every year 800 students are trained at our historical address on 31 rue d'Ulm in Paris. They study in 10 separate but cross-cutting departments (Art, Interior Architecture, Animation, Graphic Design, Product Design, Textile and Texture Design, Fashion & Accessory Design, Printed Image, Photography/Video and Stage Design), graduating with bachelor's, master's and PhD degrees.

With support from the school's springboard programme, PROMESSE, designed to prepare students for the working world, these 140 graduates have their sights set on the future: not to fit in with it, but to transform it. Off-campus post-master's courses provide real-life training in local problems that design can help resolve. The Rural Environment Design programme originally running in Nontron is being replicated in four other areas using a site-specific approach: Mountain Environment Design, Coastal Environment Design, Forest Environment Design and Island Environment Design.

The Artists Working in Schools post-master's course involves a year's residence in educational establishments: graduates are fully immersed in the daily life of our youngest generations, transmitting to them the liberating potential of the arts and design. La Renverse is a new type of school, founded in the Paris suburbs in partnership with Ateliers Médicis. Its goal is to open the door to equality and diversity.

EnsadLab is France's first art and design laboratory. Created in 2007, it trains a new generation of artists and designers using a research-led approach. It offers a practice-based PhD at the intersection of art, design, the humanities and the sciences centring on three cross-cutting research areas: biodesign and new active materials; spatial interfaces and human and non-human interactions, and environment, health and care.

The École des Arts Décoratifs – PSL is a higher education public institution under the authority of the French Ministry of Culture and partner to Université PSL (Paris Sciences & Lettres). Since 2022 it has supported the Campus d'Excellence de la Mode, des Métiers d'Art et du Design, located in the historic Manufactures des Gobelins in Paris and comprising a unique network of establishments in Ile-de-France as well as institutional partners.

With its unique, multi-site educational model, exceptionally outward-looking approach thanks to an international network of 140 leading art and design school partners, ambitious transdisciplinary programme and first-class research center, the École des Arts Décoratifs – PSL is part of the select circle of top art, design and fashion schools embracing the transformation process needed to tackle the upheavals that mark our era.





Directeur de la publication *Emmanuel Tribloux*,
directeur de l'École des Arts Décoratifs – *PS2*
Directeur éditorial *Jérôme Meudic*,
directeur de la communication et du développement
Coordination éditoriale *Amélie Pauvert*, *Élisa Carnielli*

Documentation *Pauline Mutter*
Relecture *Amandine Olivier*
Traduction *Marie Haras-Delcourt*

Conception graphique *Bye Bye Binary*
(*Enz@ Le Garrec & Léna Salabert-Triby*)

Création du logo AFTER *Aletheia*
Photogravure *DLG Graphic*

Crédits photographiques

Gabriel Calais: p. 132.
Amélie Canon: p. 008 à p. 013, et p. 184.
Agathe Charrel: p. 185.
Quentin Chevrier: p. 186.
Valentin Degnieau: p. 093 et p. 135.
Esther Desboaisne: p. 134.
Mathieu Kaluomi: p. 048 à p. 063,
Charlotte Genser: p. 115.
Florence Lafargue: p. 180.
Béryl Libault: p. 017 à p. 028,
p. 066 à p. 093, p. 108 à p. 114, et p. 116 à p. 129.
Matteo Louisy: p. 118.
Tanguy Magnien: p. 137.
Collectif la *Mitoyenne*: p. 175 à p. 177.
Virgile Mollat: p. 138.
Ange Petit: p. 139.
Camille Riou: p. 133, p. 136, p. 138, p. 140 à p. 142, et p. 144.
p. 096 à p. 105, et p. 147 à p. 171.
Shanna Warocquier: p. 143.

Typographies

BBB Manifest Grotesk (*Alexandre Liziard* et *Étienne Ozeray*, 2015).
Ajouts de ligatures post-binaires par *Max Lillo* et *Sophie Vela*, 2024).

Not Comic Sans (*Harrisson*, *Olivier Bertrand*, *Louis Garrido*,
Enora Donniou, 2018-2023).

Bonbon (*Hsenia Erulevich*, *Cyreal Libre* & *OpenSource foundry*).

Papiers *Balance Silk*, 130 g/m & *Recystar* 250g/m.
Imprimé chez *Drifosett*, Bruxelles.
Achévé d'imprimer en janvier 2025



Mathias Agafonovas
 Daniah Al Salem
 Mathilde Albert
 Alice Amoroso
 Charlotte Annereau
 Belchior Araujo
 Zoé Arnaud
 Lucia Augé
 Pauline Ayoudj
 Léo Barbotin
 Zoé Barthélémy
 Wilfried Bécrot
 Antoine Behaghel
 Sacha Bernard
 Cloé Berthon
 Juliette Bibard
 Vanessa Bittar Massoud
 Félix Blanchard
 Héroïse Blume
 Aymeric Boission
 Johan Bonnet
 Paul Bonneville
 Gabriel Bracaval
 Tom Brabant
 Adrien Buyukodabas
 Othilie Cachard
 Gabriel Calais
 Léonie Campion
 Timothée Casilli
 Aïx Cassagnes
 Clara Caulier
 Élixa Cazelles
 Yuma Cefelman
 Mathieu Champion
 Wailtan Chan
 Emilie Chanetz
 Celia Charra
 Capucine Chesse
 Seokyung Choi
 Alice Clermont
 Oscar Cordier
 Agathe Cotte
 Louise Courcol
 Clarisse Coureau
 Axel Cousin
 Éloi de Bergevin
 Maya de Reydet
 de Vulpillières
 Esther Deboalsne
 Louis Defez
 Valentin Degnieau
 Anouk Demolombe
 Emilie Denne
 Olga Desclouds
 Romane Deubil

Mélanie Dhubert-Abiollet
 Jonas Droff
 Étienne Duval
 Théo Estrillard
 Jihoo Gum
 Marie Kalala
 Colin Kayard
 Martin Kichou
 Jules Kournier
 Charlotte Genser
 Alice Gervat
 Coline Girard
 Val Glazermann
 Alice Grillet
 Blaise Guillotin
 Mona Hackel
 Sofia Hilali
 Luane Hubert
 Jérémy Huchet
 Pauline Hutin
 Justine Jacquey
 Joana Jost
 Céilia Joumard



Raphaël Journaux
 Henza Kéa
 Raphaëlle Kérbat
 Louise Kérebél
 Alexandra Kérioutchenko
 Séverine Lauxerrois
 Camille Le Bart
 Céleste Le Du
 Clara Le Pivain
 Fabien Léaustic
 Mona Lefèvre
 Julien Legros
 Paul Lemaitre
 Gabriel Levie
 Ang Li
 Bénédicte Loutsgrand
 Emilie Lousté
 Lucie Lozano
 Jeanne Magnaval
 Fanguy Magnien
 Claire Marchal Dombrot
 Emeline Martin

Lucas Mathieu
 Zoé Mathis
 Jet McKendy
 Marie Mercier des Rochettes
 Adèle Migeat
 Virgile Mollat
 Jeanne Mollier
 Alice Northomas
 Cécile N'Diaye
 Merve N'adal
 Sébastien N'poël
 Zalla N'omoko
 Luisa Olivera-Lopez
 Stéphanie Ovide
 Corentin Pechon
 N'pémie Pello
 Ange Petitt
 Christianne Pitt
 Zédon Pliskin
 Betty Pomerleau
 Alice Ponty
 Sixtine Provendier
 Yan Quin
 Juliette Ragot
 Mandresy Andrianarivony
 Gabrielle Raye
 Paul Raymond
 Paul-Auguste Richard
 Eva Richez
 Romane Roche
 Nathan Rousseau
 Alexis Rousseel
 Héroïse Roy
 Emma Saunier
 Louise Sauvard
 Élixa Seban
 Mathilde Serre
 Auriane Severin
 Yasmina Shahin
 Romain Southichack
 Lou-ann Spirin
 Mathys Tarbes
 Hippolyte Thillard
 Eugénie Ung
 Monika Varšavskaja
 Gio Ventura
 Céleste Vidal-Ayrinhac
 Alec Vivier-Aeynaud
 Varti-Eva Wanis
 Shanna Warocquier
 Élixa Weber
 Chahinase Youcef
 Jaouahire Zakraoui
 Yvan Zimmermann