

# *vivement demain #3*

## Catalogue des exposants

**du 4 au 7 septembre**

Behaghel Antoine  
Melany Savoie  
Alix Sergent  
Julie Weinberger  
Gabrielle Rayé  
Marie Des Rochettes  
Steve Teixeira  
Matthieu Durel  
Thomas Bagnolati  
Maxime Druart  
Guéno   Moreau  
Oph  lie Ostermeyer  
Victor Souli    
collectif Myste

**du 11 au 14 septembre**

Olga Desclouds  
Davi Firmino  
Nils Rouquet  
Alec Vivier-Reynaud  
Th  o Etrillard  
Lola Loup  
Mathieu Champion  
Pauline Hutin

Dans le cadre de la

*Paris Design Week 2024*



# Introduction

Dans les espaces de *la galerie du Crous de Paris* l'exposition **Vivement Demain** revient pour sa troisième édition et propose, sur deux niveaux, une sélection de 18 projets de diplôme issus des établissements membres du *Campus Mode, Métiers d'Art et Design*.

Cette sélection éclectique et innovante présente des installations scénographiques immersives, des objets narratifs et symboliques, du mobilier artisanal, des espaces et environnements imaginatifs, des jeux interactifs, des expérimentations matérielles, et des explorations conceptuelles. Chaque projet reflète des thèmes de *durabilité, de réutilisation des matériaux, d'engagement sociétal, et de réflexion sur l'avenir*.

La sélection 2024, fruit d'un processus rigoureux mené par un jury, met en avant la qualité des formations proposées par les institutions membres du Campus.

Cette exposition est une vitrine dédiée aux talents émergents, présentant celles et ceux qui dessineront le futur du design. Elle met en lumière le potentiel créatif et l'innovation des jeunes designers, soulignant leur rôle crucial dans l'évolution du design contemporain.



# Sommaire

## du 4 au 7 septembre

- 06 *Artifices chlorophylliens* Behaghel Antoine
- 08 *Portraits d'une maison* Melany Savoie
- 10 *Le Secret* Julie Weinberger
- 12 *Tête à tête* Alix Sergent
- 14 *Parasites* Marie Des Rochettes
- 16 *Rassembler les morceaux* Gabrielle Rayé
- 18 *L'Anorme* Steve Teixeira
- 20 *Lazy Boy* Matthieu Durel
- 22 *Les Mondes de Myste* collectif Myste
- 24 *Le secret d'Ityria* Victor Soulié  
Thomas Bagnolati, Maxime Druart,  
Guénolé Moreau, Ophélie Ostermeyer

## du 11 au 14 septembre

- 26 *Rejoins la Tempête* Olga Desclouds
- 28 *Fil Rouge* Davi Firmino
- 30 *Attolis, le spa du désert* Nils Rouquet
- 32 *Mycographiae* Alec Vivier-Reynaud
- 34 *Récits de Chantier* Théo Etrillard
- 36 *L'îlot Vert* Lola Loup
- 38 *Avant l'aube* Mathieu Champion
- 40 *Musée des (im)possibles* Pauline Hutin
  
- 43 *Crédits*



# Artifices Chlorophylliens

## Une éloge du plancton photosynthétique

### Antoine Behaghel

Chaque Printemps, les phytoplanctons photosynthétiques se multiplient dans l'Océan, et y absorbent suffisamment de carbone pour rééquilibrer momentanément le bilan atmosphérique. *Artifices Chlorophylliens* est une éloge décorative de ce phénomène d'« efflorescence » phytoplanctonique. À partir des données collectées par les scientifiques de l'Institut de Biologie de l'École Nationale Supérieure (IBENS), les images des microorganismes sont déplacées dans le registre de l'ornementation, pour composer une expérience de réjouissance esthétique qui associe une vidéo de vulgarisation à une collection de mobilier. Les savoir-faire de la Manufacture de Sèvres, et la technique du tissage Jacquard, y sont juxtaposés à des matériaux contemporains, tel que le papier Procédés Chénel. Soutenu par la Chaire Ecodesign & Création en partenariat avec Décathlon, ce projet tend à évoquer les enjeux climatiques en sollicitant des leviers émotionnels alternatifs tels que la joie et la jouissance.

@antoine\_behaghel  
diplôme de l'École des Arts Décoratifs, Paris – PSL

*Vases*  
impression 3D de filament PVB  
et PLA, découpe  
sur filtre chromatique

impression lithographique  
sur céramique, au sein  
de l'atelier d'impression offset  
de la Manufacture de  
Sèvres

*Tapiserie*  
tissage Jacquard, combinaison  
de fibres polyester fluorescentes  
et de fibres de coton

*Lampes*  
découpe sur papier Procédés  
Chénel, gamme Fluo Drop

découpe laser sur PMMA extrudé,  
découpe sur filtre chromatique,  
et soclage en acier

*Table basse*  
découpe laser sur PMMA extrudé,  
découpe sur filtre chromatique,  
et soclage en acier

*Accessoires de performance*  
découpe laser sur contre-plaqué,  
mise en peinture fluorescente



Image extraite de la performance chorégraphiée



Vases 1 et 2



Vases 3 et table basse



# Portraits d'une maison

## Melany Savoie

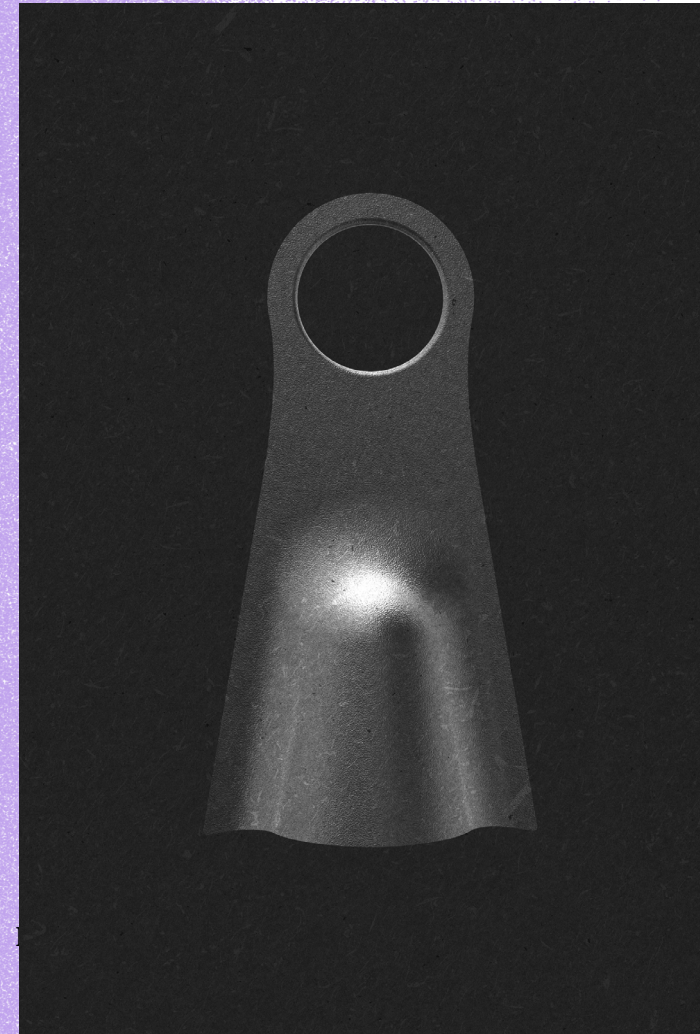
Il existe un lieu parmi tous, où ma mémoire semble s'être nourrie, La Pichonnière, une maison dans le Perche en Normandie, dont ma famille se sépare. Alors je parcours le temps et suis les traces de ce qui a fait naître en moi ce sentiment d'appartenance, ces choses qui me font l'aimer. Entre histoire familiale et histoire territoriale, née une famille d'objets au caractère différent mais issus d'un même lieu.

À table, mon grand-père ne peut s'empêcher de couper le pain au couteau et nous passer à chacun un morceau. Le couteau est fait à partir d'un procédé simple et économe qui parle de lui-même. Sur la table, le pli lui permet de se tenir, de le faire apparaître. Il lui confère aussi une prise en main large et un poids léger. J'ai imaginé une série de trois couteaux qui s'enlacent les uns avec les autres.

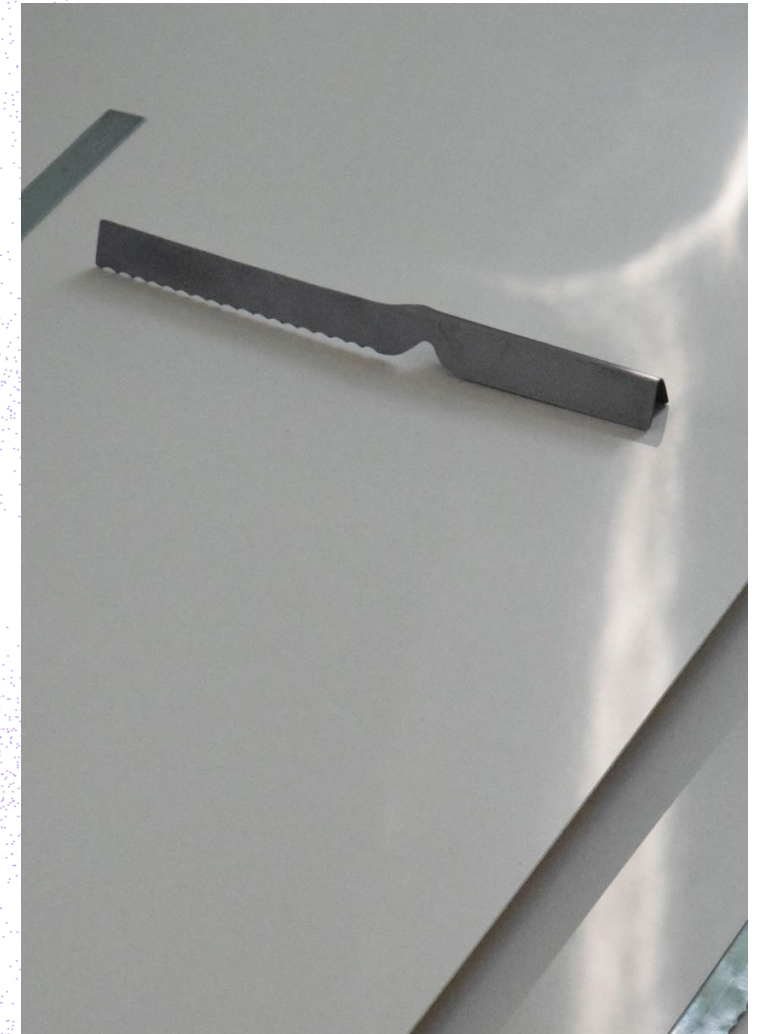
La Cloche sonne, réunit, et marque le début du repas. En fonte de bronze, elle emprunte sa forme ailée aux sonnailles bovines, que l'on peut apercevoir sur les plateaux normands, ainsi que le savoir-faire de la traditionnelle Fonderie Cornille Havard, située au Nord de la Normandie.

[melanysavoie.com](http://melanysavoie.com)

diplôme de l'École nationale supérieure  
des arts appliqués et des métiers d'art (Ensaama)



*La cloche de table*



*Le couteau à pain*

*Le couteau à pain*  
acier inoxydable

*La cloche de table*  
fonte de bronze patinée



# Tête à tête

## Alix Sergent

L'histoire de *Tête à Tête* commence par le désir de créer un vase, un lien avec les fleurs qui s'accorde avec mon projet de diplôme en architecture intérieure.

Son design s'est révélé très empirique. En m'inspirant du principe des vases communicants, j'ai exploré plusieurs assemblages de volume, par un travail de dessins et de maquettes. J'ai ainsi cherché à faire dialoguer différents volumes, cylindres. J'ai d'abord pensé une forme double puis triple. C'est en faisant que j'ai pu déterminer la forme de ces trois cylindres, d'abord tous distincts, puis réunis autour d'un même bloc.

J'ai ainsi créé un vase où trois têtes semblent se regarder ou du moins établir une connexion par la direction qu'elles prennent. Le vase *Tête à Tête* communique à travers plusieurs becs et cylindres, fusionnant en un seul et même monolithe. Ces vases s'animent et échangent sans nécessairement se fixer du regard. Comme dans un jeu de fontaine, l'eau peut circuler d'un bec à l'autre, créant ainsi des liens par l'eau et par la forme qu'ils possèdent.



Maquettes papier, recherches pour *Tête à tête*



Mise en situation et détail de *Tête à tête*



# Le Secret

Julie Weinberger

«Le secret érige des barrières qui séparent la personne qui le détient et ceux et celles qu'elle a choisi pour le partager du reste du monde; et toutes ses stratégies visent à rendre ces barrières infranchissables. Il divise le monde en deux: il y a ceux qui sont dehors, et ceux qui sont dedans.» Morgane Ortin

Le secret, dit-on, c'est ce qui ne se dit pas. Autrefois, nous cachions le sel dans un fauteuil coffre. Car protéger un secret, c'est aussi le cacher. Mais aujourd'hui, comment évoquer l'idée d'un secret dans un objet ?

Parler de secret, c'est s'intéresser à la frontière qui se dresse entre celui qui sait et celui qui ne sait pas. Cette frontière est nette, mais aussi fragile et sa rupture est irréversible.

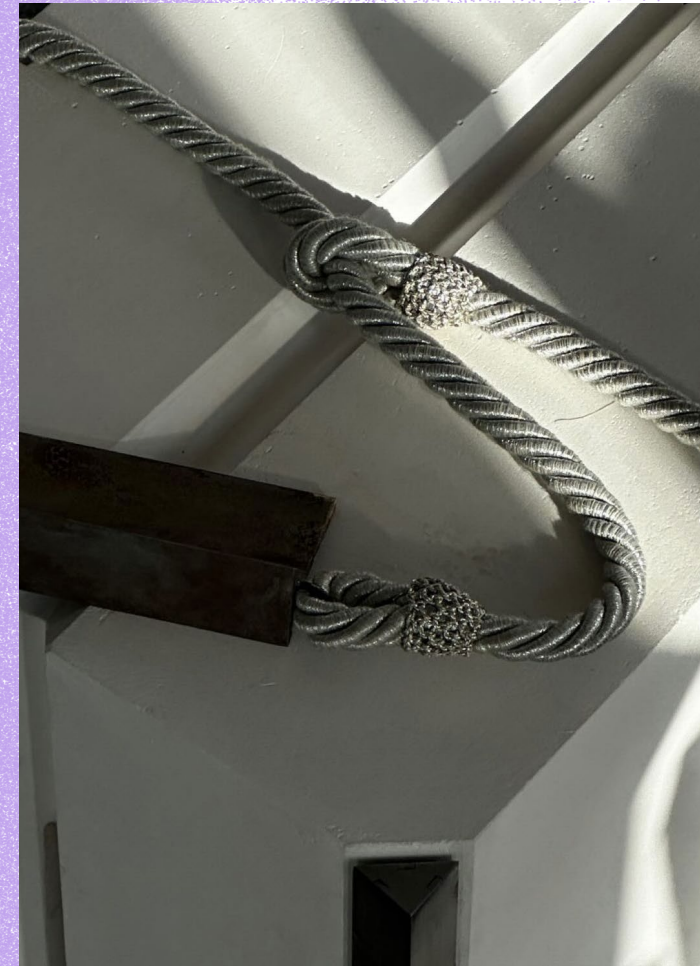
Ici, le projet s'ancre dans une interprétation symbolique, manifeste. Sous le prisme d'une assise, le secret y est contenu et protégé.

Un secret vit dans l'ombre. Dans cette assise, on nous invite à confier nos propres secrets, sans donner à voir ce qu'elle contient déjà. S'agit-il de confiance, ou d'une promesse de silence ?

@weinb.erger  
diplôme de l'École Camondo

plâtre, acier et corde textile  
finition viber et brossée,  
passementerie

réalisé avec Tollis Studio, Kassim  
Hardoon & Declercq Passementerie



Détail, passementerie



Le Secret, vue d'exposition, école Camondo



Le Secret, élaboration de l'assise en plâtre, prise de vue d'atelier



# Parasites

## Marie Des Rochettes

Ce projet est une invitation au ralentissement et à l'observation attentive et curieuse de la ville.

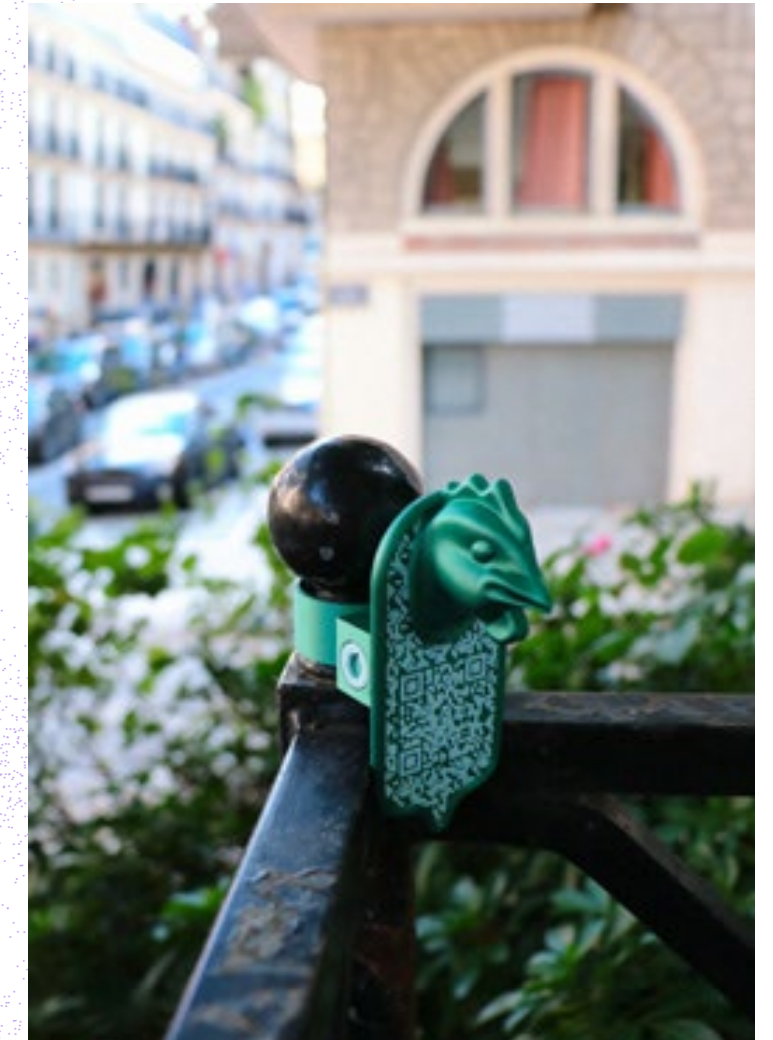
Comment faire de l'ordinaire un sujet d'étonnement, détenant le potentiel de raconter des histoires ?

Ici certains objets, discrètement greffés dans le paysage urbain parisien – 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 !



Installation de *Parasites*, vue d'exposition, École des Arts Décoratifs, Paris – PSL



*Balise*, mise en situation



Carte

*Balises*  
impressions 3D PLA

*Cartes*  
impression risographie

avec le soutien de la bourse  
de production Cultures Numériques  
de la Banque des Territoires  
– groupe Caisse des Dépôts /  
l'École des Arts Décoratifs, Paris – PSL

@marie.drr

diplôme de l'École des Arts Décoratifs, Paris – PSL



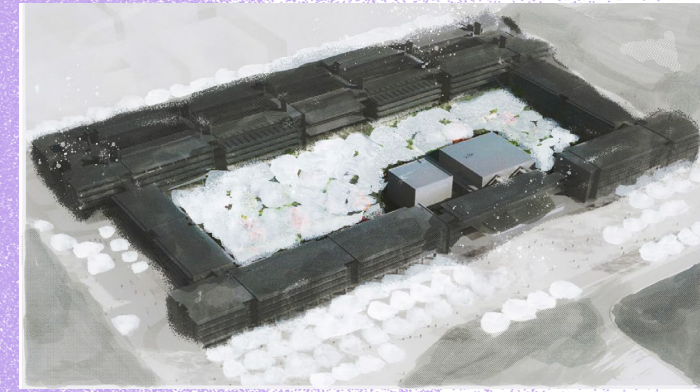
# Rassembler les morceaux

## Fragments et réalités du plateau de Saclay

### Gabrielle Rayé

Le plateau de Saclay n'a cessé de s'urbaniser depuis les années 50. 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 ?

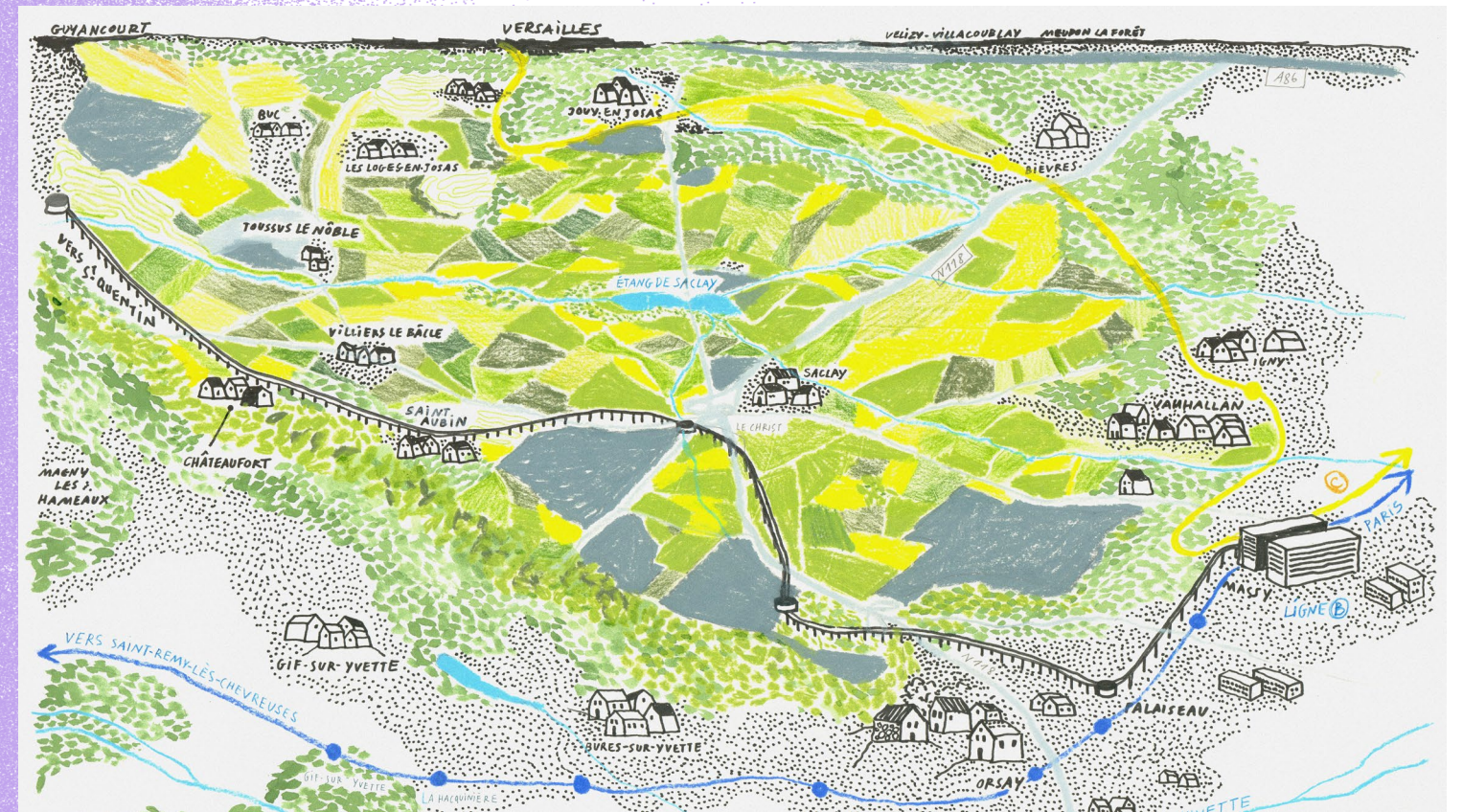
En arpenter, en dessinant, en investissant le corps dans ce territoire j'ai cherché à lui donner du sens, à le baliser, à le connaître par cœur. Ce protocole de recherche questionne les outils mis à disposition pour les architectes, le temps d'enquête de terrain et le rôle des images pour parler d'architecture.



Des airs de Silicon Saclay



Dessiner une ligne, vue d'exposition, école des Arts Décoratifs, Paris – PSL



Dessiner un plateau

*Dessiner une ligne*  
carreaux de plâtre

*Des airs de Silicon Saclay*  
3 images (29,7 × 42 cm)  
rendu 3D, retouches manuelles  
et numériques

*Dessiner un plateau*  
1 dessin (42 × 60 cm)  
aux pastels, feutre et encre

*Arpenter et raconter*  
une cartographie réalisée  
sur le logiciel QGIS et 4 textes

*Se trouver hors d'échelle*  
2 collages numériques,  
fragments d'images produites  
sur différents logiciels de  
reproduction (Photoshop,  
QGIS, Rhinocéros),  
dessin à la main et pochoirs

*Uniformiser les langages*  
images générées  
par intelligence artificielle



# L'anorme

Steve Teixeira

À travers ce projet, j'explore le travail du métal, ancré dans des savoir-faire ancestraux, tels que la dinanderie, la soudure, la brasure et le tour à repousser. N'ayant pas suivi d'apprentissage théorique du métal, j'ai appris à travailler cette matière directement par le travail de la main et l'outil, ce qui m'a poussé à détourner les codes traditionnels et ainsi révéler l'inventivité de la main face à la matière. À travers l'expérimentation de divers métaux comme le l'aluminium et le laiton, je crée de nouvelles textures et couleurs en exploitant les propriétés uniques de chaque matériau. En réinventant les techniques classiques et en utilisant des outils de manière innovante, je tends à repousser les limites de la matière pour faire émerger une plasticité artisanale inédite.

Ce projet met en lumière les détails de production habituellement cachés, révélant les traces du travail manuel comme signature de l'artisan. Les œuvres sont présentées à travers des dispositifs lumineux, regroupés en quatre familles : l'arrachement de matière, le pli, la superposition et l'évasion de la forme circulaire.

@atelier\_steve\_teixeira

diplôme de l'École nationale supérieure  
des arts appliqués et des métiers d'art (Ensaama)

aluminium et laiton  
tour à repousser,  
dinanderie, brasure



*L'anorme, suspensions sur le thème du pli*



*L'anorme, détail d'une suspension en laiton et aluminium*



# Lazy Boy

*Se dorer la pilule avec classe!*

Matthieu Durel

*Lazyboy* est une assise à mi-chemin entre les typologies de la chaise longue et de la duchesse. La création de cette pièce résulte du désir de réintégrer les vacances dans notre vie et de leur accorder la place qu'elles méritent. Pour ce faire, j'ai souhaité jouer sur la notion d'archétype (d'imaginaire collectif) afin qu'on puisse assimiler la pièce à l'univers riche en image des vacances. Par exemple le scooter *Vespa* et le transat, forts en images de la « dolce vita » italienne, nous ramènent immédiatement à une image de soleil et de liberté. À travers son esthétique estivale, ses courbes et ses matériaux, *Lazyboy* nous ramène dans le Deauville des années 50 et aux hôtels de la côte atlantique qui démontre du savoir-faire et de l'art de vivre à la française.



*Lazy Boy*, prise de vue d'atelier



# Les Mondes de Myste

## Collectif Myste

Myste prend ses racines dans les environnements virtuels, les communautés alternatives en ligne et les univers de fiction. À travers *Les Mondes de Myste*, le collectif hybride des techniques numériques et des supports physiques et graphiques pour questionner la part d'imaginaire à l'œuvre dans nos mondes, aussi bien simulés que réels – au cœur des dynamiques sociales, des environnements et des technologies, caractéristiques du capitalisme tardif. Par l'écriture et le worldbuilding, Myste propose des visions et des clés pour se réapproprier l'Utopie, appelant à une réflexion sur l'avenir, pour le présent.

Ce projet de design spéculatif et participatif propose un pont entre l'imaginaire et le réel, au travers d'univers fictifs inspirés de mythologies numériques. Chaque action physique au sein de l'installation influe sur les Mondes de Myste qui à leur tour échangent avec ses visiteur·ice·x·s.

*« Après avoir ouvert le portail menant de l'imaginaire vers le réel, Myste prend contact avec vous : vous avez un vœu à lui remettre...*

*Alors, que devrait-il y avoir au-delà du brouillard ? »*

@myste.cvl  
diplôme de l'École Estienne

installation, vidéoprojection,  
artefacts, création  
sonore et lumières

*Environnements virtuels*  
Unreal Engine 5,  
TouchDesigner, Blender

*Carte manifeste*  
sérigraphies et impressions 3D  
en fibre PLA



*Les Mondes de Myste, vue d'exposition, école Estienne*



*Artefacts, détail de l'installation, école Estienne*





# Le Secret d'Ityria

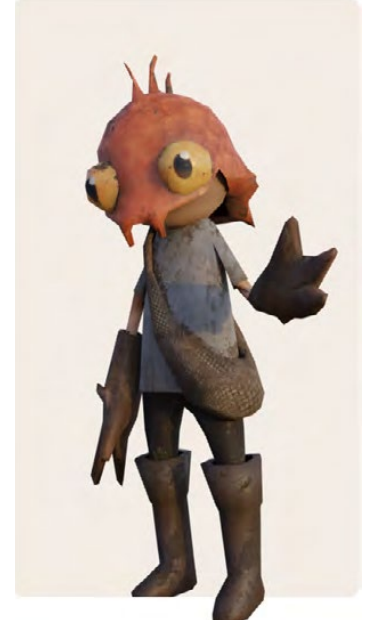
Une aventure en réalité augmentée

Thomas Bagnolati, Maxime Druart,  
Guénolé Moreau, Ophélie Ostermeyer,  
et Victor Soulié

Découvrez un univers imaginaire singulier dans lequel votre rôle est d'enquêter sur un mal mystérieux qui contamine peu à peu les êtres vivants du plateau de jeu. Ce projet explore le potentiel immersif et ludique de la réalité augmentée en liant narration, énigmes et minis-jeux. C'est en initiant d'autres formes d'interactions propres à la réalité augmentée (toucher, observer, souffler), que Le Secret d'Ityria tente d'inculquer une approche sensible dans la façon de résoudre les différentes énigmes. Le joueur est invité à écouter, comprendre et observer son environnement s'il veut en découvrir tous les secrets pour le sauver.



Le Secret d'Ityria, mise en situation



Personnages du jeu *Le Secret d'Ityria*



# Rejoins la Tempête

## Olga Desclouds

*Rejoins la Tempête* est une ode aux liens de sororité et de solidarité qui nous unissent, une invitation à soutenir les combats féministes, car rien n'est jamais acquis, et à lutter ensemble pour l'égalité et la liberté. Ce projet incarne la puissance des voix collectives, il est un hommage à celles qui prennent la parole et à celles et ceux qui soutiennent leurs voix afin de les rendre visibles, lisibles.

*Rejoins la Tempête* se compose de onze jupes banderoles/drapeaux, imprimées en sérigraphie textile. Porter la jupe comme étendard c'est se réapproprié avec fierté un symbole féminin pour lui faire incarner la puissance du collectif, de l'écriture et du textile. Les vingt-six lettres imprimées sur ces jupes se combinent afin de former des déclarations de puissance et de soutien. « Peuple souveraine », « Dou-soeur », « Uni-es », des slogans, imaginés ou sélectionnés suite à des veilles, nous rappellent que notre force réside dans notre unité, qu'ensemble nous pouvons démanteler les structures d'oppression, renverser le patriarcat et continuer à construire un avenir meilleur.

@\_olga\_dclouds  
diplôme de l'École des Arts Décoratifs, Paris – PSL

étamines de laine  
et failles de soie  
offertes par Maison Roze

impression à la main  
et sérigraphie



Jupes/banderoles/drapeaux « Uni-es »



*Rejoins la Tempête*



# *Fil Rouge*

## Davi Firmino

*Fil Rouge* est une tapisserie née d'une expérimentation continue, explorant les profondeurs tactiles et visuelles de l'art textile. Elle se déploie tel un théâtre onirique, où chaque fil et chaque nœud racontent une histoire secrète et intime, dans une danse complexe mais équilibrée.

Au cœur de cette tapisserie se trouve une corde rouge, symbolisant le fil rouge de la vie, lien invisible mais omniprésent qui tisse et relie les fragments épars de nos vies. Le soleil noir, fait de perles noires, représente le mystère et la renaissance. Les cristaux de quartz blanc capturent la lumière et la transcendance, tandis que les fils de raphia ancrent l'œuvre dans une réalité tangible. Cette dualité tisse un dialogue entre l'éternité et l'éphémère, entre le mystère et la clarté.

*Fil Rouge* est pour moi une immersion dans un monde voilé, une exploration intime des fils invisibles qui unissent nos vies. Créer cette œuvre, c'est écouter les murmures de mon âme, chaque fil et nœud représentant une étape de mon cheminement, une quête de transcendance tout en restant ancré dans le tangible.

@davi\_\_firmino

diplôme de l'École des Arts Textiles du Mobilier National

laine, raphia, quartz blanc,  
laiton, perles de verre

tapisserie de basse lisse



*Fil Rouge*, vue d'ensemble et détail





# Attolis, le spa du désert

## Nils Rouquet

En 5024, les populations se sont réfugiées sous terre pour fuir les fortes chaleurs extérieures. L'eau étant devenue un bien précieux, les loisirs ont évolué.

Un peu à la manière des thermes romains, le spa est devenu un lieu public de luxe qui offre la fraîcheur, la détente et l'échange.

À quoi ressembleraient les loisirs que nous connaissons après la crise climatique que nous vivons ? Mon projet consiste à imaginer le spa du futur ainsi qu'à concevoir les objets utilisés dans ce contexte fictionnel.

Ma seconde intention consistait à revaloriser les formes et les techniques céramiques antiques en les travaillant comme le feraient les grandes manufactures de luxe.

Au lieu de partir d'une matière noble et coûteuse telle que la porcelaine, j'ai choisi la faïence, une terre bien plus modeste déjà utilisée à l'Antiquité pour les céramiques sigillées.

Ce souhait de revalorisation des formes et des matières s'accompagne d'une démarche environnementale visant à réexpérimenter les techniques ancestrales plus respectueuses de l'environnement, correspondant à nos enjeux actuels.

@cera\_nils

diplôme de l'École et lycée des Métiers d'Art et du design  
Auguste Renoir

*Boîte crabe ou boîte à poudre*  
faïence rouge, engobe sigillé  
à base de terre de récolte

travail à la plaque, tournage,  
moulage, garnissage  
et cuisson au feu de bois

*Coupe*  
grès Xing

tournage, moulage et garnissage

*Racloir*  
faïence rouge  
moulage et découpage



*Racloir, exemple d'utilisation*



*Boîte crabe, détail*



*Four à bois, vue d'exposition, École et lycée des Métiers d'Art et du design Auguste Renoir*



# *Mycographiæ*

*Symbiose des matières et de l'instant*

Alec Vivier-Reynaud

Ce que le champignon nous permet d'entrevoir, c'est l'intrication profonde de toute chose, c'est l'interdépendance entre les outils d'existence et d'extinction. En collaboration avec le Muséum National d'Histoire Naturelle de Paris et l'IBENS, *Mycographiæ* pose un nouveau paradigme où les images deviennent êtres vivants au travers d'un nouveau procédé de bio-impression et de matériaux en mycélium. 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 désormais cultivable. En incluant concrètement le vivant dans l'image et le matériau, de nouvelles représentations en gestation s'amorcent telles des écosystèmes. Dans cet acte, le champignon ne reproduit plus seulement un signe, il en digère la forme, s'en empare pour redéfinir sa structure et sa vitalité : le signe s'imprègne ainsi d'une autonomie qui échappe progressivement au designer. Les mycètes nous apprennent ainsi à investir autrement, à nous amuser de la dualité des choses pour en amincir les frontières.

encres biologiques  
à base de moisissures/levures,  
mycélium de Pleurotus  
ostreatus/Reishi  
ganoderma, sciure de bois,  
marc de café, pétri  
en verre et en plastique,  
gélose en agar-agar YPD

bio-impressions,  
gravure laser, embossage,  
culture de champignons,  
inoculation fongique en quadratique  
sur gélose, inoculation fongique  
en trois points sur gélose

@alecvivierreynaud

diplôme de l'École des Arts Décoratifs, Paris – PSL



Biomatériaux, gravure laser sur briques en mycélium de Pleurotus Ostreatus



Bioimpression *Cultiver nos écosystèmes*, encre d'*Aspergillus flavus*, boîte de pétri 75x50cm



Détail d'une bio-impression typographique



# Récits de Chantier

## La renaissance des matériaux en mobilier

Théo Etrillard

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'assises 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. Revendiquant 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.

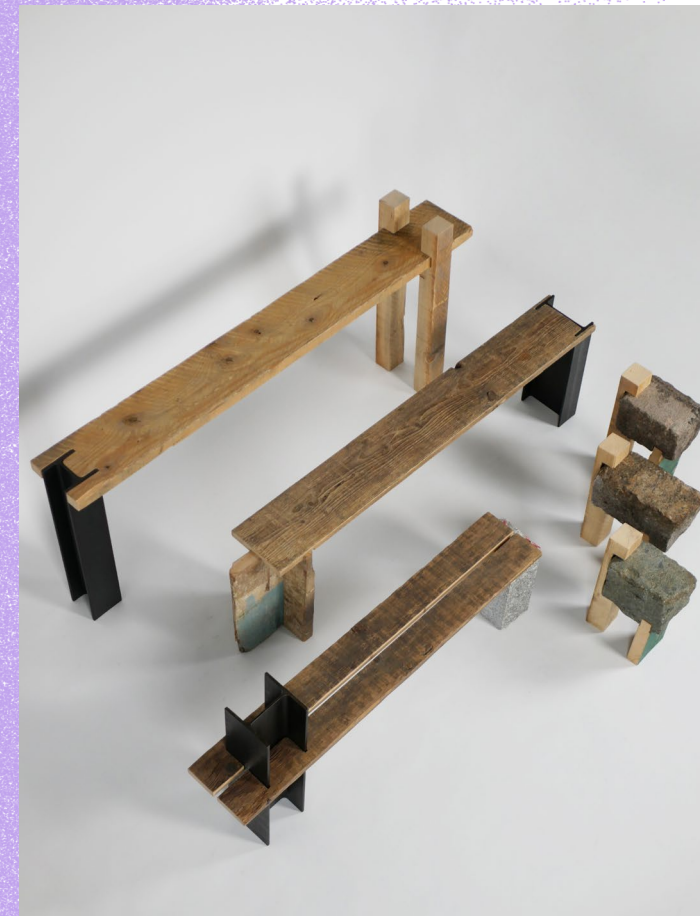
Dans un souci de préservation des traces d'un développement historique, les matériaux récupérés sont traités avec respect, simplicité et justesse, afin d'en magnifier leur essence et de révéler leur beauté.. En son noyau, ce projet a pour objectif d'éduquer le regard, de partager les savoirs, de transmettre les récits, et de porter ces langages dans la poésie.

découpe bois, soudure métal  
et entaille pierre

Tous les matériaux sont issus  
de la filière du réemploi  
dans le secteur de l'architecture.  
Ils ont été récupérés gratuitement  
avec l'autorisation des ouvriers  
sur les chantiers.

@theoetrillard

diplôme de l'École des Arts Décoratifs, Paris – PSL



*Récits de Chantier*, vue d'ensemble



Détail de *MBTPI*, assise basse pour 2 personnes



*Récits de Chantier*



# L'Îlot vert

## Lola Loup

Ces entités sont extraites du campement *L'Îlot vert*, formé par le déplacement des archétypes de l'espace domestique à travers l'observation de lieux de collectes divers. Imaginée pour se déplacer facilement avec leur propriétaire, chaque entité de ce campement se plie, se déplie ou se suspend; formée par l'entrecroisement de mes matériaux organiques (peau de poisson, cheveux) avec des techniques textiles comme la tapisserie, la vannerie et la couture.

Cet ensemble est né de collectes à Paris, dans les Alpes, en Corse ou encore à Ilhabela, Ubatuba, Rio ou São Paulo. Une partie de ces collectes se trouve provoquée par le besoin de trouver de la matière – peau de poisson, cheveux... – l'autre a cours dans des moments d'itinérance: les éléments organiques divers – feuilles, graines, coquillages – ont pu devenir alors mon lien avec le sol sur lequel je me trouvais. Ce que je collecte est chargé de l'endroit d'où il provient et de la vie qui l'a traversée. En ce sens, *L'Îlot vert* est à la fois mon point d'ancrage fictif et celui des entités qui y sont présentes.

@lolawolfoloup  
diplôme de l'École Duperré, Paris



*Suspension*



*Source*



*Coulée 1.1*

*Source*  
gourde de seconde main Quechua, tapisserie en fil de viscose et fil synthétique, coquillages et cheveux synthétiques

*Suspension*  
suspension basse pliable  
peaux de saumon et de bar cousues (couleurs naturelles teinture verte), et structure métallique

*Coulée 1.1*  
tapis en poudre de cheveux  
draps de laine de seconde main, poudre de cheveux naturels, latex, mèches de cheveux synthétiques



# Avant l'aube

Un récit incarné de la création matérielle

Mathieu Champion

"We can achieve a more humane material life, if only we better understand the making of things."

Richard Sennett

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

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 complexes, insaisissables. Le fossé creusé entre production et consommation abîme notre rapport aux choses. Soignons-le en observant la technique qui a plus à raconter que sa seule efficacité.

"The medium is the message", l'objet sera le conteur de ses débuts ; un artefact qui laisse transparaître son histoire ; montrant le faire concret, manuel par l'objet concret, palpable.

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

@epochait\_humain

diplôme de l'École des Arts Décoratifs, Paris – PSL

*Meuble à tiroirs*  
chêne marqueté,  
argent 925, nacre

*Table basse*  
chêne marqueté, acier forgé

*Ceinture*  
cuir repoussé,  
bronze fondu au sable

*Collier*  
chêne, argent 925,  
laiton, améthyste



Table basse, détail de l'assise



Tiroirs



Collier



# Musée des (im)possibles

Pauline Hutin, Margaux Sinet

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.

Le spectateur est invité 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, 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.

*Maquettes à l'échelle 1/20<sup>e</sup>*  
carton bois, papier  
et plaquage de merisier

*Maquette vivante*  
mycélium, pleurotes  
grises et roses

*Maquettes vidéo*  
contreplaqué de réemploi

*Mondes virtuels*  
Unreal Engine

*Tout le matériel scientifique  
ainsi que les panneaux de bois  
et de contreplaqué sont issus  
de ressourceries.*

*En collaboration avec  
Margaux Sinet, étudiante  
à l'Institut de Création et d'Animation  
Numérique (ICAN)*

*avec le soutien  
de la Banque des Territoires  
– groupe Caisse des Dépôts /  
l'École des Arts Décoratifs – PSL*

@hutin\_pauline

@mart\_gaux

diplôme de l'École des Arts Décoratifs, Paris – PSL



Musée des (im)possibles, vue d'exposition, École des Arts Décoratifs Paris – PSL



Maquette vivante



Maquette 1/20<sup>e</sup>



# Crédits

## *Jury de la sélection*

**Emmanuel Tibloux**

directeur de l'Ensad et du Campus  
Mode Métiers d'Art & Design

**Pierre Gendrot**

Coordinateur de la Paris Design Week

**Florian Martin-Wester**

responsable de la Galerie du Crous

**Emmanuelle Barbey**

Responsable production de l'École  
des Arts Decoratifs, Paris – PSL

**Nounja Jamil**

Directrice projet du Campus Mode  
Métiers d'Art & Design

**Héloïse Leboucher**

Directrice opérationnelle du Campus  
Mode Métiers d'Art & Design

**Carlos Trindade**

Responsable pôles événementiel  
et partenariats du Campus Mode  
Métiers d'Art & Design

## *Commissariat général*

**Emmanuel Tibloux**

directeur de l'Ensad et du Campus  
Mode Métiers d'Art & Design

**Florian Martin-Wester**

responsable de la Galerie du Crous

## *Coordination*

**Carlos Trindade**

Responsable pôles événementiel  
et partenariats du Campus Mode  
Métiers d'Art & Design

## *Communication*

**Benoit Magdelaine**

Responsable de la communication  
du Campus Mode Métiers d'Art & Design

## *Scénographie & Graphisme*

**atelier dynamo**



