

# vivement demain #4

EXPOSITION  
03-07  
SEPT. 2025



Dans le cadre  
de Paris Design Week 2025



*Vivement Demain* revient pour sa quatrième édition et propose une sélection de 19 projets de diplôme issus des établissements membres du Campus Mode, Métiers d'Art et Design.

Cette sélection éclectique et innovante présente 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 2025, fruit d'un processus de sélection rigoureux parmi plus de 80 projets, 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

<b>Terre de Verre</b> .....	7	<b>Monument Valley</b> .....	31
Wilfried Becret		Tom Letellier	
<b>Nappa</b> .....	9	<b>Saint-Jean</b> .....	33
Justine Blanc		Charlotte Naudeix	
<b>Le cabinet aux Chimères</b> .....	11	<b>Paris 2050</b> .....	35
Rémy Brun		Ada Pejić	
<b>Pierres qui moussent</b> .....	13	<b>Horizon</b> .....	37
Aglaé Cadio		Damien Peltier	
<b>Perception et Perspective</b> .....	15	<b>Comme une blessure sans douleur</b> .....	39
Lisa Cochonneau		Alice Ponty, Shanna Warocquier	
<b>Douce Abîme</b> .....	17	<b>Remanere</b> .....	41
Luna da Silva Inacio		Nour-El-Houda Salah	
<b>Veillée</b> .....	19	<b>Toison</b> .....	43
Capucine Dubs		Julian Turgy	
<b>Qu'est ce qui se trame ?</b> .....	21		
Benjamin Faucher			
<b>Les Objets Ivres</b> .....	23		
Hector Fergon			
<b>Psychopompe - Encensoir contemplatif</b> .....	25		
Aoi Florio			
<b>„!-?&gt;</b> .....	27		
Adelie Lac			
<b>VERAPR'UM, Autour d'un café arménien</b> .....	29		
Annie Le Goff			

# Terre de verre



© Wilfried Becret

1



© Wilfried Becret

2



© Wilfried Becret

3

Terre de verre est un projet de design engagé qui vise à revaloriser un résidu méconnu du recyclage industriel : les fines de verre. Issu des centres de tri, ce matériau, composé de particules trop petites et hétérogènes pour être réintégré dans le cycle verrier, est aujourd'hui considéré comme un déchet qui fini enfouis. En France, ce gisement représente jusqu'à 100 000 tonnes par an.

En travaillant cette matière brute, sans ajout de liant ni transformation lourde, Terre de verre propose une alternative à faible impact environnemental, tout en révélant un nouveau champ d'expressions formelles et techniques. Les objets qui en résultent – mobilier, pièces décoratives, revêtements – affirment une esthétique

singulière, entre translucidité, rugosité et légèreté.

Ce projet se situe à la croisée du design, de l'artisanat et de la science. Il interroge nos modèles de production et de consommation en remplaçant le geste, la matière et l'expérimentation au cœur du processus de création. En collaborant avec un verrier et une céramiste, j'explore des savoir-faire traditionnels pour leur offrir un terrain d'expérimentation contemporain, sensible et durable.

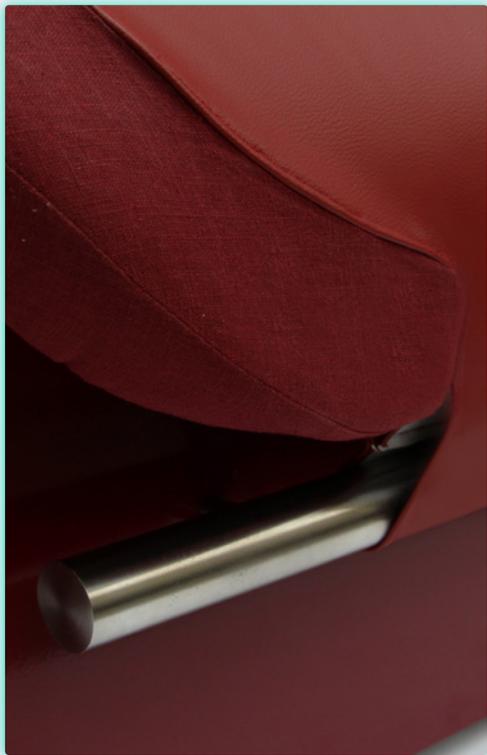
1— Dalles architecturale, revêtement, poussière de verre recyclé.

2— Cive, échantillon, poussière de verre recyclé.

3— Monolith, luminaire, poussière de verre recyclé.

Wilfried BECRET  
École des Arts Décoratifs - PSL  
[@wilfried.becret](mailto:wilfried.becret)

# Nappa



© Justine Blanc



© Justine Blanc

Nappa est un banc qui crée un dialogue entre les matières. Il met en scène la relation subtile entre la partie confortable et la structure de l'assise. La mousse épouse la forme du socle grâce à une tension exercée par une couverture de cuir souple, fixée à une longue barre métallique. Visuellement, cette barre semble se détacher de l'objet et par son poids et son contraste avec l'ensemble, elle paraît contraindre la mousse par gravité.

En réalité, elle est solidement fixée au socle à l'aide de plusieurs vis papillon. Ce système de tension révèle une mécanique discrète mais expressive. Le choix des matériaux développe un dialogue subtil de textures, accentué par un camaïeu de

rouges sensuels. Par ce jeu chromatique, le regard est naturellement guidé vers les finitions de chaque matière : le thermolaquage brillant du socle contraste avec la trame naturelle de la toile de lin, et avec les aspérités mates du cuir profond.

Enfin, la barre métallique, laissée brute, devient le point de contact symbolique de toutes les tensions qui traversent l'objet. Elle ancre l'ensemble, tout en affirmant sa propre matérialité.

Chaque élément de l'objet : barre, housse, matelas, socle est conçu pour être détachable, facilitant ainsi la réparation, le remplacement et le recyclage. Cette approche renforce la durabilité du projet, en cohérence avec une réflexion sur l'usage des matériaux.

1— Subtil dialogue des matières : acier chromé tendu par un cuir Nappa mat aux surpiqûres rouge carmin, enveloppé d'une housse en lin rouge brun.

2— Vue frontale : le socle en acier thermolaqué rouge vin soutient une assise qui vient l'enlacer, tel une selle de cheval façonnée par le mouvement

Justine BLANC  
École Bleue  
[@999\\_crea](mailto:@999_crea)

# Le Cabinet aux Chimères

Le Cabinet aux Chimères est un cabinet de curiosités contemporain qui rassemble des objets hybrides à la croisée de la nature et de la culture. Chaque pièce exposée incarne cette dualité : des formes naturelles transformées par l'homme, ou des créations humaines inspirées du vivant.

Ce projet met en lumière la porosité entre ce qui est perçu comme naturel et ce qui relève de la construction culturelle. L'ensemble du projet invite à repenser les catégories qui structurent notre rapport au monde.



1



2

1— Le Lustre. Objet exprimant l'idée d'industrialisation.

2— Le Cabinet aux chimères

Rémy BRUN  
École Camondo  
[@remybrun\\_](https://www.instagram.com/remybrun_)

# Pierres qui moussent

Mon projet, *Pierres qui moussent*, est une démarche qui invite à repenser notre rapport au monde. Il s'inscrit dans un design du soin, une approche sensible et engagée, qui accorde ma pratique de designer textile/matériau et d'artisane tricoteuse et céramiste avec mes préoccupations environnementales.

*Pierres qui moussent* incarne une écologie active. J'adopte une posture de gardienne, en résonance avec les matières et les lieux qui m'entourent. Cette position affirme ma vision d'un design réfléchi et politique, qui prend le temps, s'adapte aux contextes, dialogue avec les territoires et leurs habitant-es. *Pierres qui moussent* se matérialise en un jardin, un

espace entre intérieur et extérieur où le végétal rencontre le minéral.

Ce jardin-potager se déploie en une série de micro-paysages, articulés autour de trois familles d'objets : la pierre, l'enveloppe et le socle. Chaque élément raconte l'histoire d'une ressource, d'une technique et d'un processus de fabrication. Ils font le récit d'un design regardé, pensé et fabriqué autrement, où les matériaux naturels, recyclés et upcyclés sont travaillés avec soin.

Ce jardin est un démonstrateur de gestes porteurs de sens et de soin, où chaque pièce est une application concrète d'une pratique soucieuse des ressources et du vivant.



@aglae.cadio



@aglae.cadio

1—*Pierres qui moussent*, 2025. Tricot, céramique, teinture naturelle et papier mâché. Laine, lin, grès de saint Amand, grès recyclés, émaux recyclés, déchets de mousse, légumineuses, laine en bourre, pierre, papier mâché, pigments naturels, terre, épis de blé et coquilles d'huîtres.

2— *Manteau de terre et coussin de graines*, mai-juin 2025. Tricot, céramique et teinture naturelle. Laine Fonty, grès de Saint-Amand, émaux recyclés, légumineuses et coquilles d'huîtres.

Aglaé CADIO  
École Duperré  
[@aglae.cadio](https://www.aglae.cadio.com)

# Perception et Perspective

Traditionnellement perçu comme une image que l'on contemple à distance, le vitrail peut aujourd'hui s'émanciper de sa fonction décorative pour investir de nouveaux volumes et interagir directement avec l'espace.

Avec mon projet, «Perception et perspective», je cherche à déplacer le regard : faire du vitrail un objet fonctionnel et sculptural, capable de jouer avec notre perception et de proposer une expérience lumineuse immersive. Je porte un intérêt particulier aux objets capables de transformer, filtrer et moduler la lumière tout en dialoguant avec l'espace.

Dans le cadre de ce projet, deux pièces ont été conçues : «L'ombre du pli», un paravent associant vitrail tridimensionnel et structure en bois, et «L'éclat de l'ombre», une lampe sculpturale en vitrail tridimensionnel.

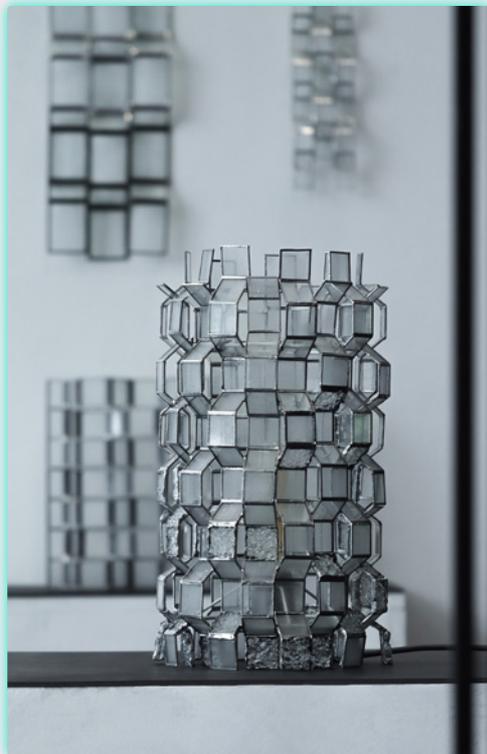
Le paravent et la lampe sont composés de lignes franches et des formes géométriques caractéristiques de l'architecture brutaliste. Chaque angle de vue ouvre de nouvelles perspectives grâce aux vitraux tridimensionnels. Le paravent «L'ombre du pli» propose un contre-pied de sa fonction initiale. Composé de facettes en verre, il habille et structure l'espace par sa transparence. Les surfaces en verre captent la lumière et projettent des ombres, prolongeant les lignes au-delà des limites matérielles.

Objets à la fois fonctionnels et sculpturaux, ils nous invitent à porter un nouveau regard sur nos perceptions de l'espace et considérer la lumière comme une matière à part entière.

1— *L'éclat de l'ombre*, lampe, vitrail tridimensionnel, verre float, sablage, sertissage au plomb. Structure en chêne teinté réalisée par Louis Esnault.

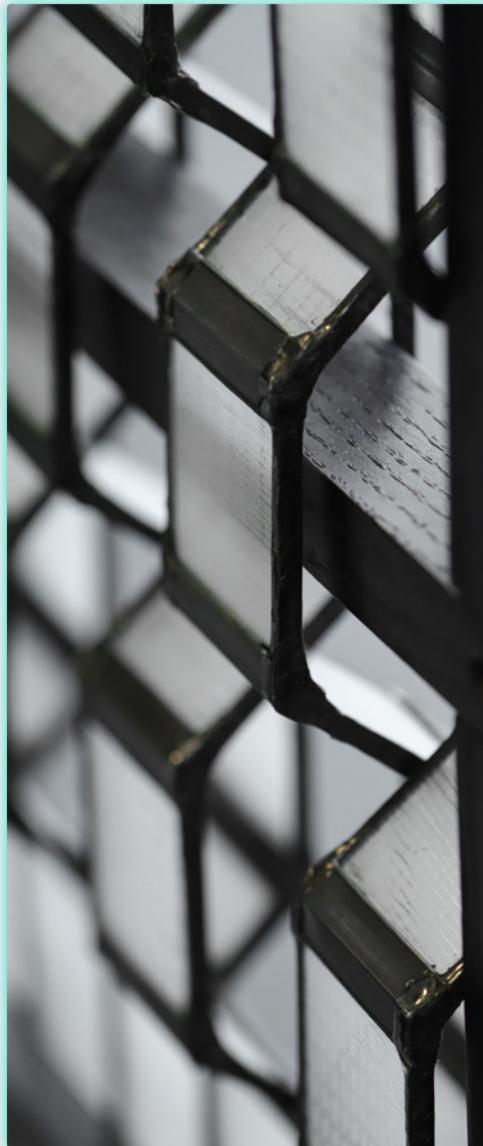
2— *L'ombre du pli*, paravent, vitrail tridimensionnel, verre float, sablage, sertissage au cuivre.

Lisa COCHONNEAU  
ENSAAMA  
[@lisartiv\\_](mailto:lisartiv_)



© Louis Esnault

1



© Louis Esnault

2

# Douce Abîme

Douce Abîme est un miroir sculptural qui évoque le dialogue entre l'eau et le solide. Ce projet est né d'une réflexion sur la manière dont le fluide transforme notre vision du monde, la façon dont il altère ou adoucit notre perception des formes et de l'architecture.

Le miroir se compose de deux parties, réalisées dans une même tôle d'acier, travaillées différemment. La partie embossée, parfaitement lisse et réfléchissante, agit comme une surface claire et familière, un repère visuel. Autour, la matière se transforme : ondulée par l'emboutissage, colorée par la chaleur, presque liquide dans son aspect. Elle évoque un mouvement figé, comme si un choc invisible venait troubler l'eau et suspendre l'instant dans la tôle.

Ce jeu de textures crée un dialogue poétique entre stabilité et fluidité, entre reflet et abstraction, surface et profondeur.

Douce Abîme s'inscrit dans une démarche sensible et contemporaine, où la matière devient langage. Le miroir n'est plus seulement un objet fonctionnel, mais une mémoire du mouvement, un témoin silencieux du lien entre ce qui est tangible et ce qui échappe. Il traduit une dualité : deux éléments qui semblent différents, mais qui ne font qu'un, comme une seule matière en harmonie.

Dans le cadre de Vivement Demain, ce projet souhaite mettre en lumière une vision du design comme vecteur d'émotion, de poésie et de réflexion de la matière.



©Luna Da Silva Inacio



©Luna Da Silva Inacio

1— Douce Abîme, miroir sculptural en acier brut poli, ondulé et brulé au chalumeau. Dialogue en le fluide et le solide, H700mm x L600mm

2— Détail du miroir lisse, embossé dans la tôle et de l'acier en relief et coloré par la chaleur.

Luna DA SILVA INACIO  
École Bleue  
[@luna\\_iafratedesign](https://luna_iafratedesign.com)

# Veillée

On se souvient de certains repas. De ce qui se partage, se transmet, se tisse autour d'une table. Le repas est un moment central de la vie quotidienne, un temps de convivialité et de lien.

Mais ces instants tendent à se raréfier. Avec l'évolution des modes de vie, le rythme s'accélère, les emplois du temps se fragmentent, et ce temps partagé se dilue dans le quotidien. L'espace qui lui était consacré se disperse, se dissout. La salle à manger, lieu autrefois dédié au partage, tend à disparaître, emportant avec elle la force du rituel qu'elle incarnait.

Ce projet explore une manière de redonner vie au moment du repas à travers les objets. Par ce qu'ils évoquent,

ce qu'ils déclenchent, ces objets deviennent des médiateurs rendant visible cet instant. Ils réinstaurent une pause dans le rythme du quotidien, une parenthèse qui invite à ralentir. Ils réenchangent des gestes ordinaires et laissent place à la poésie dans l'espace du quotidien.



1— Table et chaise en frêne, carafe en faïence et corbeille en frêne

2— Cloche en bronze ciré

3— Brosse en frêne et fibre de coco

Capucine DUBS  
Ecole des Arts Décoratifs - PSL  
[@capucinedubs\\_](https://www.instagram.com/capucinedubs_)

# Qu'est ce qui se trame ?



@Béry Libaut

1



@Béry Libaut

2



@Béry Libaut

3

1— Tapis pédagogique, modules en mousse PE et housse textile

2— Plateau de jeu, textile imprimé par sublimation

3— Plateau et cartes de jeu

Aujourd'hui, plus de 80 % de la population française vit dans des aires urbaines, qui représentent plus de 20 % du territoire. Quelles relations au vivant avons-nous dans les villes ? La mise en place des trames vertes et bleues reconnaît la biodiversité comme un composant de l'aménagement urbain, essentiel pour la résilience des villes. Néanmoins, la transition écologique n'est pas seulement technique mais aussi sociale, culturelle, et se joue au niveau des valeurs, des affects et des imaginaires.

L'enfance constitue un moment majeur où nous construisons un socle de croyances, d'émotions, d'affects et d'expériences qui devient une référence. Les expériences de nature, qu'elles soient directes ou médiées par des œuvres culturelles, contribuent au développement de l'enfant, à la fois

sur le plan cognitif, émotionnel et des valeurs.

Mon projet consiste en 2 jeux pour enfants (8-12 ans) prenant pour contexte Paris. Il s'agit d'un jeu de plateau et d'un tapis sensoriel ayant respectivement pour ambition de désanthropiser la perception de la ville et d'explorer la notion de trame verte par l'expérience du corps.

Ma démarche explore, chez l'enfant, le jeu comme expérience structurante de l'imaginaire des espaces qu'il habite. L'objectif premier de ces jeux est d'aborder les concepts fondamentaux d'écologie du paysage afin d'éveiller la conscience des enfants aux enjeux de la biodiversité urbaine en explorant, à travers le jeu, les interactions entre humains et non-humains.

Benjamin FAUCHER  
Ecole des Arts Décoratifs - PSL  
[@benjaminfaucher](https://www.benjaminfaucher.com)

# Les Objets Ivres



1— Les Objets Ivres, Banc, tapis et vases. Bois vert, laine et grès blanc.

Les Objets Ivres est une collection née d'un trouble : celui de vouloir créer sans forcément chercher à maîtriser. Inspiré par la figure de l'ivresse, le projet explore comment le design peut intégrer des formes d'instabilité, de perte de repères, sans basculer dans le chaos.

À travers ces formes, il s'agit de remettre en question les réflexes rationnels du design, en travaillant à partir du doute. Chaque objet de la collection – banc, vases, tapis – incarne une façon de prolonger cet état d'ivresse dans la matière : non pas en illustrant un thème, mais en traduisant un rapport au monde.

Le banc, pensé pour une CNC 5 axes, est ici prototypé à la main en bois vert, une matière vivante qui se déforme lentement dans

le temps. Il est ensuite brûlé puis huilé à l'huile de lin, ce qui fixe et accentue ses altérations.

Les vases, imprimés en grès blanc, sont modifiés par des parcours d'outil irréguliers et des conditions de séchage variables, rendant chaque pièce unique.

Le tapis agit comme un cadre visuel pour l'ensemble et participe à la construction d'un univers. Il relie les pièces entre elles en prolongeant le langage graphique du projet, et donne une lecture sensible de l'ensemble.

Le projet propose un design affranchi des logiques de standardisation, où les outils sont utilisés non pour maîtriser la forme, mais pour l'ouvrir à l'instabilité.

Hector FERGON  
École Boule  
[@hectoreau](mailto:hectoreau)

# Psychopompe - Encensoir contemplatif

Psychopompe (signifiant en grec ancien "le guide des âmes") est un encensoir contemplatif aux formes organiques.

Psychopompe invite à une position de contemplation, tout en proposant une réflexion sur les caractéristiques bien particulières de notre époque post-industrielle dans laquelle il est parfois difficile de trouver un ancrage sensé, brouillés par une effervescence constante de mouvements et d'informations.

Notre époque semble presque antinomique aux métiers que l'on apprend qui nécessitent à l'inverse temps et concentration, ce qui nous pousse d'autant plus à nous questionner sur notre place dans ce monde. Psychopompe invite au souffle, à cet instant de silence. Sa fonction d'encensoir n'est pas anodine : il s'agit ici de

suspendre le temps en invitant à une contemplation, d'abord par la présence même de l'objet, puis par le geste d'allumer le bâton d'encens et enfin par l'enroulement produit par les filets sinueux de la fumée s'échappant à travers les ajours du métal.

La forme de la chrysalide s'est rapidement imposée par la forte symbolique qu'elle contient en elle. Métamorphose, changement d'état... celle qui permet au papillon de prendre son envol. De même que la chenille devient chrysalide puis papillon ; de même que le métal solide se liquéfie en fusion et change d'état, le bâton d'encens se consume, devient cendre et s'élève en fumée sinieuse et impalpable.



1



2

1— Psychopompe et la fumée de l'encens qui s'y consume.

2— L'étape de la ciselure, venant compléter la forme ébauchée par martelage

Aoi FLORIO  
École Boule

Sandri est un caractère  
**modulaire**  
 issu de la  
 ponctuation.  
 Cette expérience  
 typographique  
 se base sur un système de  
 formes pré-existantes  
 chaque groupe  
 est directement  
**composé**  
 par les signes de  
 ponctuation  
 en résulte des associations  
 fragmentées.

Projet de diplôme  
 BSA-M Design Typographique 2024  
 École Estienne

Caractère variable  
 Lettres fragmentées  
 Dessiné par Adélie Lac

.,!-?>

Partir de la ponctuation pour dessiner un caractère. Voilà le défi que je me suis lancé après m'être penchée sur la question de la ponctuation lors de l'écriture de mon mémoire.

J'ai choisi de réinvestir dans mon projet cette démarche de libre association et d'appropriation des signes de ponctuation, en me plaçant du côté de la création typographique.

Je considère ces signes pour ce qu'ils sont originellement et visuellement : des traits, des points, des unités graphiques élémentaires, et je m'en sers comme d'un ensemble formel modulaire pour composer du texte, pour construire des lettres. Quelles caractéristiques formelles la ponctuation induit-elle dans le dessin de caractère ? Est ce que ce pro-

cedé redéfinit la structure des lettres ?

Dans cette démarche d'expérimentation typographique je questionne le rapport des signes de ponctuation aux lettres, leurs différentes formes et différents styles graphiques afin de créer un caractère dans lequel la ponctuation est fondatrice.

Quels effets cette fragmentation du texte et de la lettre produisent-elles sur le texte écrit ? Et comment m'amènent-ils à reconsidérer le texte comme un élément mouvant, en transformation ?



1

©Annie Le Goff



2

©Annie Le Goff

# VERAPR'UM, Autour d'un café arménien

Mon projet s'inscrit dans une réflexion sur la mémoire arménienne en France et la survivance culturelle en diaspora à travers la ré-interprétation du rituel du café arménien.

Patrimoine immatériel, ce rituel devient geste de résistance, de lien et de transmission. J'ai conçu un service à café en porcelaine comme objet-témoin, incarnant chaque moment du rituel, de la préparation à la divination. Les formes s'inspirent des cadrans solaires arméniens et des Sinamargues, oiseaux mythiques porteurs de renaissance.

Le projet est né d'un partenariat entre la France et l'Arménie, en collaboration avec Laguz Studio, manufacture de porcelaine de luxe et experte en moulage, basée à Erevan.

La production, répartie sur les deux territoires, tisse un pont culturel symbolique, faisant écho à l'histoire : le premier café de France fut ouvert à Marseille en 1644 par un Arménien, Pascal Haroukian.

Ce service se compose d'un jazvé, de quatre tasses, quatre coupelles, et d'un système d'emboîtement compact. Il devient un objet totémique, porteur de récits, activé par le geste et chargé de mémoire.

1— Service à café arménien empilé. Ensemble totémique qui ouvre et referme le rituel.

2— Service déployé. Les tasses retournées marquent le temps du rituel de la cafédomanie.

Annie LE GOFF  
Lycée Auguste Renoir  
[@legoff.annie\\_](mailto:@legoff.annie_)

# Monument Valley



1

Monument Valley est une collection de mobilier sculptural en bronze inspirée des reliefs désertiques de l'Ouest américain. À la croisée de l'art et du design, Tom Letellier y conçoit des objets-paysages qui célèbrent la matière, la mémoire d'un lieu et le geste artisanal.

Capturés par scan 3D, les paysages deviennent matière numérique, retravaillée en volumes adaptés à la fonte au sable. Ce dialogue entre technologie et tradition donne naissance à des formes hybrides, entre sculpture et mobilier, où textures, usages et émotions se rencontrent.

Chaque pièce condense un fragment du désert : sa puissance, sa poésie, sa permanence. Plus qu'une évocation figurative,

la collection cherche à cristalliser l'essence d'un territoire dans des objets durables et singuliers.

Projet technique, narratif et expérimental, Monument Valley interroge la place du design entre innovation et savoir-faire.

La collection se compose aujourd'hui de trois pièces : une et une lampe à poser.



2

1— À droite : Console basse, H350 x L1800 x P350mm, Bronze patine noire.

À gauche : Bout de canapé, H550 x L400 x P450mm, Bronze patine sombre.

2— Lampe à poser, H530 x L420 x P420mm, Bronze patine sombre.

3— Face supérieure de la Console basse, H350 x L1800 x P350mm, Bronze patine sombre.



Tom LETELLIER  
École Boulle  
[@tom\\_letellier](https://www.instagram.com/tom_letellier)

# Saint-Jean



1— *Saint-Jean, présentoir*,  
200×92×45cm.  
Paille de seigle et fils d'acier.

2— *Tressage de la Saint-Jean*,  
23×15×2cm, paille de seigle.

Le projet Saint-Jean s'inscrit dans une recherche autour de la paille à travers le tressage de paille. Ce savoir-faire ancestral entretient une relation forte avec le monde paysan et les croyances liées à la terre fertile, considérée comme la base de toute chose.

Peu documenté, c'est en observant les tressages traditionnels et en écoutant ceux qui m'ont transmis leurs connaissances que le projet a débuté. J'ai voulu, à mon tour, inscrire ces gestes et cette rythmique spécifique, afin de mieux comprendre la paille.

Un tressage en particulier a retenu mon attention : celui de la Saint-Jean. Il se distingue par son âme, une structure interne composée de deux brins autour

desquels s'enroulent cinq autres, en spirale. Réalisé le 24 juin, jour de la Saint-Jean, ce tressage garantit symboliquement du pain pour chaque jour de la semaine.

En augmentant l'âme, le tressage devient plus rigide, plus solide, permettant d'envisager des structures plus grandes et, selon le nombre de brins, autoportantes.

Le présentoir rend visibles les gestes du tressage, tout en explorant les capacités structurales de la paille. Ni socle ni vitrine, il donne à la matière un rôle actif, à la fois support et sujet.

Charlotte Naudeix  
École Boule  
[@charlotte.ndx](mailto:@charlotte.ndx)

# Paris 2050



1



2

1— Structure en robinier offrant une posture surélevée pour une récupération corporelle optimale.

2— Carreaux de faïence à motifs inspirés du nombre d'or pour une humidification naturelle

Paris 2050 est un lit de jour conçu pour faire face aux vagues de chaleur extrême en ville, en apportant un confort thermique sans électricité.

Il repose sur trois principes simples : une posture qui surélève les jambes pour favoriser la récupération, un revêtement en céramique poreuse qui permet l'évaporation naturelle de l'eau, et une ventilation passive grâce à des cônes imprimés en 3D.

Le projet utilise du bois local et des matériaux peu présents dans les métiers du bois, comme la faïence et les isolants de chantier, pour répondre à des enjeux écologiques concrets. Il ne cherche pas le confort immédiat, mais celui de demain : durable, passif et adapté à un climat qui change.

Ce projet est né de mon envie de croiser savoir-faire artisanal et design responsable, explorant les techniques low-tech.

Ada PEJIĆ  
École Boule  
[@ada\\_pejic](https://www.instagram.com/ada_pejic)



© Damien Peltier et Marie-Hélène Soyer



© Damien Peltier et Marie-Hélène Soyer

# Horizon

La lampe Horizon, en acier inoxydable émaillé transparent et émail céramique, est le fruit d'une recherche autour de l'émaillage des métaux. Initialement formé à la céramique à l'ENSAAMA, j'ai approfondi mes savoir-faire aux côtés de Marie-Hélène Soyer, Maître d'art émailleuse sur métal, dans le cadre de mon diplôme et de mon stage de FCND.

De cette collaboration est né un projet de transmission et de décloisonnement entre disciplines des arts du feu. Ce travail explore la translucidité de l'émail à travers une matière innovante, composée de barbotine, d'émaux et de verre revalorisé.

Ce matériau hybride est né du croisement entre pratiques artisanales, échanges avec des verriers industriels, et expérimentations en

laboratoire. L'objectif : affranchir l'émail de son rôle d'enveloppe, pour en faire le cœur du projet. Inspirée par les variations lumineuses du paysage, entre nuit d'été et brume de novembre, la lampe évoque une ligne d'horizon changeante.

Les teintes, de l'ocre au céladon, proviennent de réactions entre oxydes métalliques et composition des émaux. La finesse de la toile d'acier et le ramollissement du verre à haute température ont nécessité un support de cuisson spécifique.

Horizon interroge la matérialité de la lumière et la transformation de matières locales, notamment celles prélevées autour de Saint-Nazaire, territoire d'origine du projet.

1— Horizon, lampe, acier émaillé transparent et verre recyclé.

2— Paysage, échantillon, acier émaillé transparent et verre recyclé

Damien PELTIER  
ENSAAMA  
[@peltier\\_damien](mailto:@peltier_damien)

# Comme une blessure sans douleur

Plutôt qu'un constat de la catastrophe à venir et déjà en train de se faire du vivant, notre projet de résidence s'intéresse à l'idée de frontière dans la définition même du vivant.

Si l'on définit un sujet comme vivant, on peut dire qu'il est mortel mais tend à se perpétuer. Le vivant et le non-vivant sont comme deux parallèles - ils ne sont pas voués à se rencontrer. Pourtant, dans cet interstice se loge bien plus qu'un duel binaire.

Dans un éclat de mysticisme, il arrive que l'inerte s'anime, au sens d'anima, comme porteur d'une « âme ». Image de soin, image de lien et surtout vecteur de temps, le cheveu se situe dans « cette zone étrange où quelque chose d'inerte se révèle être vivant ». Relié à la peau, il

ne cesse de croître. Coupé sans douleur, figé dans sa course, il meurt et devient immortel. Le cheveu est alors ce qu'il reste, une trace d'existence, un messenger de notre ADN, un fragment corporel.

À travers l'imagerie du cabinet de curiosité, nous avons constitué une bibliothèque d'artefacts pensés comme des objets indépendants. Réunis, ils forment une dalle, une stèle, un socle commun évoquant l'esthétique des mémoriaux et des pierres funéraires.

Comme la parcelle d'un tout ou les prémices d'une recherche scientifique, nous entrelaçons, à la manière d'une tresse, le passé d'une histoire dite « naturelle » et le présent d'une histoire en construction permanente.



1— Ensemble de boîtes en érable et contreplaqué ouvertes. Lames en grès noir, mèches en grès chamotté beige et poussière de grès noir, ampoule en verre soufflé, peigne en verre fossilisé et bol en grès chamotté beige émaillé partiellement.

2— Nid modelé en grès chamotté beige

3— Ensemble de douze boîtes en érable et contreplaqué avec photographies argentiques légendées. L'ensemble forme un mémorial, une archive vivante du cheveu.

Alice PONTY  
Shanna WAROCQUIER  
École des Arts Décoratifs - PSL  
[@sousplastique](mailto:@sousplastique)  
[@w.a.r.o](mailto:@w.a.r.o)

# Remanere

Remanere est mon projet de diplôme qui s'inscrit dans une démarche de design expérimental et sensoriel autour du matériau verre. Il s'agit d'une série de diffuseurs de parfum réalisés à partir de verre float recyclé, un matériau souvent négligé et relégué, ici réinvesti pour sa porosité, ses qualités esthétiques, et écologiques.

Pour ce projet, j'ai également décidé de faire développer un parfum unique : une interprétation de l'odeur du verre (qui est un matériau inodore). Celui-ci a été réalisé en collaboration avec l'atelier Maelstrom, spécialisé dans la création de fragrances.

Le travail a notamment été enrichi par un partenariat avec Noémie Voutsinos, étudiante-parfumeuse, qui a

composé une fragrance sur-mesure à partir de qualificatifs textuels et suite à une visite de nos ateliers verriers.

Au travers des Remanere, j'interroge la notion de trace : que reste-t-il d'une présence quand elle s'est retirée ? Comment la matière peut-elle prolonger un geste, un souvenir, une odeur ? Ces diffuseurs ne sont pas de simples objets de consommation, mais des marqueurs d'instant, des vestiges olfactifs, des dispositifs de rémanence sensible.



1



3



2

1— Ensemble des diffuseurs  
*Remanere*  
2025  
Verre cuit et façonné, laiton.

2— *Remanere*  
2025  
Verre cuit et façonné, laiton.

3— Photographie rapprochée  
d'un échantillon de recherche

Nour-El-Houda SALAH  
Lycée Lucas de Nehou

# Toison

En France, la laine est devenue un déchet. Faute de débouchés, les éleveurs la jettent, l'enfouissent ou la brûlent. Ce gâchis résulte de l'effondrement de la filière textile depuis les années 1980, qui a entraîné la disparition des machines de transformation sur le territoire.

Pourtant, il est possible d'imaginer un nouveau système de production, permettant à chacun de valoriser cette ressource localement. L'objectif est de favoriser la création de micro-productions, soutenant ainsi le développement d'économies locales.

Le projet vise à concevoir et diffuser une série de machines couvrant toutes les étapes de transformation de la laine : tri, lavage, cardage et feutrage. Ces machines sont pensées pour

être accessibles, intuitives et à taille humaine. Une plateforme en ligne permettra de relier les producteurs, de diffuser les savoir-faire et de faciliter les échanges.

La première machine développée est une aiguilleteuse numérique : elle crée un feutre à densité variable, capable de délimiter des patrons, dessiner des motifs et structurer directement la matière. Des objets « prêts à produire » sont fournis sous forme de fichiers numériques à insérer directement dans la machine. Le feutrage, technique de non-tissé, permet de transformer la laine brute en objets durables avec moins d'étapes, ce qui réduit la consommation d'énergie et simplifie la production.



1— Échantillon de laine, feutrage numérique à une seule aiguille.

2— Aiguilleteuse numérique, deuxième version.

Julian TURGY  
École des Arts Décoratifs - PSL  
[@t\\_u\\_j\\_i](mailto:@t_u_j_i)

# Crédits

## ***Hervé Lemoine***

Président du Mobilier national  
Président du Conseil d'administration de la Cité  
de la Céramique - Sèvres et Limoges

## ***Emmanuel Tibloux***

Directeur du Campus Mode, Métiers d'Art & Design  
Directeur de l'École des Arts Décoratifs – PSL

## Commissariat Général :

### ***Héloïse Leboucher***

Directrice opérationnelle Campus Mode, Métiers d'Art  
& Design

### ***Nounja Jamil***

Directrice projet Campus Mode, Métiers d'Art & Design

### ***Pierre Gendrot***

Coordinateur Paris Design Week

### ***Thibault Carbonnel***

Journaliste

## Coordination Générale et Régie :

***Carlos Trindade*** Responsable de la programmation  
culturelle Campus Mode, Métiers d'Art & Design

Mademoiselle Associée, ***Christelle Trosset***

Régie des oeuvres : ***Eva Le Leuch***

## Merci à ***Clément Hado***

Responsable de la régie et des expositions Mobilier  
national

## Conception Graphique :

### ***Benoît Magdelaine***

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

## Scénographie :

### ***Bérénice Moulin***

Bureau des Affaires muséales

## Communication et Partenariat :

### ***Loïc Turpin***

Directeur du développement et de la communication  
Mobilier national

### ***Carlos Trindade***

Responsable de la programmation culturelle Campus  
Mode, Métiers d'Art & Design

### ***Baptiste Gault***

Assistant communication/Photographe Campus Mode,  
Métiers d'Art & Design

### ***Benoît Magdelaine***

Responsable de la communication Campus Mode, Mé-  
tiers d'Art & Design

Le Bureau des Affaires muséales a écoconçu  
cette exposition grâce à des  
éléments issus du réemploi, récoltés et  
mis à disposition par muto (structure  
de l'économie sociale et solidaire qui  
donne une seconde vie solidaire aux  
aménagement éphémères).

