STARTED FROM THE BOTTOM NOW WE'RE HERE

03 02 22

11 02 22

WORKSHOP ÉTUDIANTS·ES

12 RUE LIBERGIER 51100 ESAD REIMS

CONCEPTION GRAPHIQUE : BUREAU SAPIENS + CÔTÉ GUÉRIR + ANA LUNA

ésad École supérieure d'art et de design de Reims · Reims · Grand Reims · Reims Capitale Européenne de la Culture 2028

WORKSHOP « STARTED FROM THE BOTTOM NOW WE'RE HERE »

Reims, le 4 février 2022 - La restitution du workshop « Started from the bottom now we're here » aura lieu le vendredi 11 février 2022, de 14h à 17h, à l'ÉSAD de Reims, au 12 rue Libergier.

Créé et organisé par les étudiant.e.s de l'ÉSAD de Reims, ce workshop inédit se déroulera du 7 au 10 février. Cet événement est soutenu par l'association Reims 2028 Capitale européenne de la Culture. De ce fait, les 13 ateliers proposés interrogeront et interpréteront la thématique de travail de Reims 2028, à savoir, l'assemblage. Assembler des personnes, des compétences, des idées, des convictions et même des matériaux définissent en quelques mots la dynamique de ce nouveau format de workshop hors normes.

Animés par des ancien.ne.s étudiant.e.s de l'ÉSAD de Reims et des jeunes créateur.rices.s locaux et nationaux, ces ateliers regrouperont des étudiant.e.s de toutes années, options et profils confondus, afin de garantir une créativité sans limites ! Les 200 étudiant.e.s de l'ÉSAD de Reims auront donc 4 jours pour créer et innover dans des domaines pluriels, tels que la photographie, la vidéo, la danse, la chorégraphie, la performance sonore ou le design d'objet. Les créations de ces ateliers seront présentées à l'issue de ces 4 jours, soit le vendredi 11 février 2022.

Cette restitution offre une belle occasion de découvrir la richesse des pratiques créatives et la diversité des préoccupations des étudiant.e.s de l'ÉSAD de Reims, réel acteur du dynamisme artistique et culturel de la ville de Reims.

Les artistes, designers et créateur.rice.s invité.e.s sont : Hugo Alvarez, Thomas Ballouhey, Sammy Bernoussi, Victor Bois, Zakari Boukhari, Olivier Bouvet, Wanda Buf, Caroline Chauvelot, Mathilde Courtot, Maxence de Larocque, Eva Djen, Romane Faupin, Inès Fontaine, Victor Gorini, Côme Guérif, Baptiste Guyon, Alexandra Karaolanov, Romain Kloeckner, Corentin Loubet, Abdoulaye Niang, Manuel Orhant, Geoffrey Pauchard, Agathe Pollet, Lucas Ramond, Julien Roux, Teddy Sanches, Thomas Schmahl, Adrien Tinchi et Valentin Tyteca.

L'ÉSAD de Reims, l'association Reims 2028 Capitale européenne de la Culture et la ville de Reims soutiennent cet événement.

Le port du masque et la présentation d'un pass vaccinal valide seront obligatoires pour assister à la restitution du workshop « Started from the bottom now we're here ».

Théo Charasse
Adèle Collard
Ruben Herzberg
& les étudiant.e.s de l'ÉSAD de Reims

workshop.esad@gmail.com
07 62 91 39 71

ésad
école supérieure d'art et de design de Reims

REIMS CAPITALE EUROPÉENNE DE LA CULTURE 2028

L'affiche du workshop « Started from the bottom now we're here » est protégée par le droit d'auteur.
Contact : Bureau Sapiens & Côme Guérif
office.bureausapiens@gmail.com & comeguerif@gmail.com

Présentation des artistes et des 13 ateliers

Tyterini : Valentin Tyteca et Victor Gorini

Tyterini est un duo d'artistes plasticiens fondé en 2019 à Reims.
Ils développent une pratique du montage (essentiellement vidéo) basé sur le détournement d'images existantes, afin de les confronter à d'autres. Dans une démarche mimétique, ils viennent troubler les signifiants des images en décalant le contexte de ces dernières dans un acte absurde, et utilisent dans leurs productions les nouveaux langages de l'image propre à la viralité du WORLD WIDE WEB.

Né en 1994 à Compiègne, Valentin Tyteca vit et travaille à Reims.
Son travail est une incertitude où se mêlent tensions, rapports de force et instabilités. En faisant performer des corps contraints par la représentation de soi-même, dans son rapport à l'autre et à l'espace, il questionne les violences agissant sur les corps et les réactions (ou réactances) des individus à celles-ci. L'espace devient un matériau, détourné, malmené, dont les failles et les limites spatiales, temporelles et sociales sont dévoilées. Il devient un objet à la lisière de l'architecture et du décor. Celui d'une théâtralité quotidienne, dont les matériaux sont des rebuts, des chutes, récupérés, réemployés, réutilisés et actualisés à chaque fois jusqu'à épuisement, comme autant d'artefacts des violences du champ social et des tensions qui s'y jouent.

Né en 1997 à Paris, Victor Gorini vit et travaille entre Reims et Paris.
Son travail se caractérise par la mise en valeur de l'arrière-plan par des gestes simples et poétiques. Dans la consommation effrénée d'images, on ne s'accorde plus le temps d'apprécier celles qui, bien que disponibles, nécessiteraient une attention particulière. Nous ne les découvrons que par hasard, lorsqu'une contingence vient à casser le cycle du possible.
De la surprise de ce regard peut naître un sourire. Si le rôle de l'artiste est de subvertir l'ordinaire, questionner les images n'est pas seulement en créer des nouvelles, c'est aussi s'en emparer et jouer des existantes.
Provoquer le malentendu pour créer du nouveau est une source de découverte qui ouvre sur des perspectives inattendues.

Sujet du workshop : Un peu moins d'eau dans mon pastiche.

La question de l'assemblage, en vidéo est élémentaire par la question du montage. Outre l'aspect purement pratique d'enchaînement des plans, c'est la question du sens entre l'assemblage d'images, que sous-entend le rythme, l'agencement et la correspondance de ces dernières. En ce sens, l'assemblage serait plus que la mise en relation de deux éléments, mais plutôt l'interstice entre les deux. Et, comme aimait le penser Édouard Glissant avec son concept de créolisation, la fusion de deux éléments crée de l'inattendu.

Les étudiants seront invités à produire une vidéo dans des formats qu'ils auront tirés au sort parmi une liste pré-établie (film d'entreprise, vlog, etc.).
Ils auront pour contrainte de chercher des images pré-existantes (PNG, Stockimage, collage...) qu'ils devront utiliser lors de la réalisation de ce court métrage. Il est à noter que la captation d'images n'est pas exclue (l'usage du fond vert est fortement recommandé !).

Objectifs du workshop :
- Apprendre à décrypter le langage et les codes des formats proposés
- Apprendre à trouver des images
- Créer des échanges en associant les étudiants par paire
- Apprendre à se réapproprier, détourner et transformer les images
- Apprendre à aimer le pastis

Baptiste Guyon et Romane Faupin

Baptiste GUYON est né en 1999, vit et travaille à Bruxelles. Adepte des procédés photographiques alternatifs, Baptiste Guyon se confronte à des outils non familiers pour sa génération. Diplômé en photographie en 2021, il s'est émancipé du champ strict du médium. Il questionne les conditions de l'apparition de l'image. À travers une démarche expérimentale, une place importante d'un protocole adapté, et un aspect d'archivage et de répertoire, il développe une pratique hybride en accord avec son appréhension pluridisciplinaire du médium.

Romane Faupin est née en 1999, et vit et travaille à Paris. Après un bac ES en candidat libre et des études techniques de photographie, elle s'est orientée vers une production plasticienne. La photographie étant son médium de prédilection, elle attache autant d'importance à la prise de vue qu'aux processus d'impression et aux supports. Les différents procédés plastiques qu'elle utilise, tels que l'émulsion liquide, la linogravure et le monotype, sont en relation directe avec le contenu de ses images. Ses projets questionnent le « faire-mémoire » et traitent de l'évanescence et de l'obsolescence des objets, lieux, personnes et images. Elle conserve, prolonge et valorise le fragment du « ça a été ».

Sujet du workshop : La photo comme outil.

L'atelier a pour volonté de découvrir la photographie comme un médium à part entière et non comme un moyen d'illustration. Nous allons aborder ce médium comme un outil qui regroupe divers procédés de prises de vues et de tirages pouvant être obtenu par : création, détournement ou bien destruction. Cette semaine sera l'occasion d'assembler votre pratique personnelle avec la photographie. À travers l'expérimentation, vous trouverez des liens pertinent en juxtaposant techniques, matières, dispositifs de votre choix que vous maîtrisez. Cette mise en relation a comme objectif de développer une pluridisciplinarité aujourd'hui essentielle, grâce à la mise en commun de nos divers savoir-faire. Les participants pourront travailler seul ou en groupe et seront complètement libres de la forme finale que prendront leur projet à l'issue de la semaine. Toutes les formes de prises de vues seront les bienvenues : argentique, numérique, contact, transfert, techniques hybrides... Cette semaine sera aussi l'occasion de réaliser une mise à niveaux au laboratoire argentique noir et blanc en adoptant une approche très expérimentale, afin d'explorer les possibles.

Alexandra Karaolanov & Mathilde Courtot (Le Bureau Sapiens) et Côme Guérif

Le Bureau Sapiens est un bureau de design graphique basé à Lyon et initié par Alexandra Karaolanov & Mathilde Courtot. Leurs pratiques transversales et complémentaires, répondant à des projets auto-initiés comme à des commandes, conjuguent forme, théorie, photographie, typographie et édition. Le bureau aborde aussi bien les questions environnant l'image (son originalité, sa reproduction et reproductibilité) que celles du caractère (son dessin, redessin, emploi et diffusion). Inventaire du quotidien, prise de recul sur un geste de leur pratique, tentative de classement du monde qui les entoure, Alexandra et Mathilde, par leurs connaissances techniques de production et d'impression, aiment s'entendre à créer de nouveaux espaces organisationnels et ainsi s'inviter dans la sphère privée de leurs lecteurs•lectrices / spectateurs•spectatrices.

Côme Guérif est un designer graphique indépendant qui vit et travaille à Lyon. C'est à travers différents contextes de production que son travail prend forme et tente de « soulever des questions plutôt que de trouver des réponses ». C'est via différents médiums qu'il tente de proposer une réflexion sur nos manières de faire et de produire et ainsi d'explorer les notions de contrainte, de plaisir et de travail, d'oisiveté et d'activité, d'industrie et de nature, de fonction et d'usage, d'actualité, d'enjeux, de paradoxes. Côme Guérif fait partie du collectif pôle technique (@monopole) et est à l'initiative du projet de recherche et de la plateforme de diffusion revue d'office.

Sujet du workshop : I meet Buzz Aldrin.

« [...] La planète Terre n'a jamais été aussi petite qu'aujourd'hui. Elle a rétréci - au sens figuré bien sûr - en raison de l'accélération du rythme de la communication physique et verbale. Ce sujet a déjà été abordé, mais nous ne l'avions jamais formulé de cette façon. Nous n'avions jamais parlé du fait que n'importe qui sur Terre, à ma demande ou à la demande de n'importe qui, peut maintenant apprendre en quelques minutes ce que je pense ou fais, et ce que je veux ou ce que je voudrais faire. Si je voulais me convaincre du fait ci-dessus : en quelques jours je pourrais être - Hocus pocus ! - là où je veux être. »

Chain-Links, Frigyes Karinthy in « Everything is different »,
Éd. Enikö Jankó, Hongrie, 1929

Au cours de cette semaine de workshop il sera question de rencontre, de réalité et de fiction, de surpassement de soi, de ruse, d'accomplissement, de succès et de réussite, de réseaux, d'inventer des systèmes, de mise en espace, de diffusion.

Geoffrey Pauchard et Romain Kloeckner

Diplômé en 2015 à l'ÉSAD de Reims, Geoffrey Pauchard a pu expérimenter de nombreuses matières et techniques, une part importante de sa pratique qui s'attache à un détail inhérent à l'objet qu'il développe et met en exergue dans la création d'une nouvelle version. Cette nouvelle création s'attache à la spécificité de l'objet et à sa mise en avant. Il essaye à travers ses créations de donner à voir une évidence fonctionnelle de l'objet qu'il pousse à son paroxysme. Il s'agit pour lui de créer un nouveau lien entre l'objet et son utilisateur qui comprend, désormais en un seul regard, pleinement l'essence même de cet objet. Il est installé à Marseille où il a fondé en 2018 son studio Geoffrey Pauchard design workshop.

Romain Kloeckner est un designer diplômé du master « Contextual Design » de la Design Academy Eindhoven en 2018 et du DNA Design Objet à l'ÉSAD de Reims en 2015. En s'inspirant de techniques et savoir-faire ancestraux, Romain imagine et conçoit une multitude d'objets en céramique.

Sujet du workshop : Let me shape you an extrusion : PRIMITIVE RACLETTE PARTY.

Durant cette semaine de workshop, les étudiants vont réfléchir et concevoir tous les ustensiles nécessaires pour faire une raclette. Cet atelier de quatre jours sera un moment de production intensive à huis clos où seront mêlés outils numériques et techniques primitives/artisanales pour une fabrication en céramique en petite série permettant à nous tous d'échanger un bon repas.

Thomas Schmahl & Adrien Tinchi

Thomas Schmahl & Adrien Tinchi développent ensemble des performances et des installations sonores.
Chaque proposition est en relation à la saison, l'une étant la continuité de l'autre comme le printemps succède à l'hiver.
Les aléas climatiques, temporels, évènements, faits divers, idéologies, inhérents aux saisons ; la relation à l'espace qui les accueille, l'histoire, ses humeurs dans le temps.
Tous ces éléments sont sources d'expérimentations, de réflexions et de ré-interprétations pour la mise en scène de leurs interventions.

Sujet du workshop : L'essentiel : c'est ça le principal.

Performance, performance sonore, chorégraphie.
Les médecins les détestent !!! Ces deux personnes de la région ont découvert UNE SOLUTION.

Corentin Loubet, Olivier Bouvet et Hugo Alvarez

Bureau Commun est un espace de création mêlant différentes pratiques, de la scénographie à l'objet en passant par le graphisme ou la recherche. Ce lieu, à la fois physique et en ligne, regroupe des artistes et designers autour de problématiques liées au numérique. Dans le cadre de ce workshop interviendront trois membres du Bureau.

Hugo Alvarez, issu d'une formation de graphiste, il travaille sur des questions relatives à l'affichage public et aux outils de captation.

Corentin Loubet, designer objet et étudiant chercheur à l'EnsadLab. Il s'intéresse à la perception du caractère intrusif des objets intelligents.

Olivier Bouvet, designer objet et espace. Son travail porte sur l'expérimentation des techniques d'impression et de modélisation 3D.

Sujet du workshop : Video Device In.

Vous qui déambulez dans cette semaine de workshop, on vous voit. Votre privacité est devenue une donnée collectée, triée, traitée et accessible à tous. Face à la crainte d'une société sous contrôle permanent, si l'ÉSAD de Reims était jalonnée de nombreux postes de surveillance, quelles formes prendraient-ils et que verraient-ils ?
Pour ce workshop nous proposons, au moyen d'un logiciel de création audiovisuelle en live (TouchDesigner), d'imaginer des dispositifs interactifs prenant une tournure scénographique au cœur de cette semaine de workshop. Ces derniers auront vocation à interroger notre identité numérique, ce que nous représentons simultanément dans un espace physique et virtuel.

Victor Bois et Maxence de Larocque

Après un BTS Design de Produit et un DNA en Design Objet/Espace, Victor Bois travaille désormais en tant que designer/artisan dans son atelier basé à Reims et en freelance pour accompagner entreprises et institutions dans divers projets. Engagé dans le réemploi de rebuts industriels et de construction, sa démarche est de glaner ces rebuts spécifiques et de les revaloriser au travers d'objets, de mobilier, de pièces d'agencement ou encore de micro-architectures. Son approche cherche à faire valoir un design rationnel dans ses formes (mais non dénué de poésie !), honnête dans l'emploi des matériaux et dans leurs transformations, et bien sûr, ouvert sur les questions sociales et écologiques.

Maxence de Larocque est né en 1995 à Lyon, vit et travaille à Paris. Après un DNA option design d'objet et d'espace puis une année à la Design Academy de Eindhoven, il travaille actuellement pour « Les Résilientes ». Créé par Emmaüs Alternatives en 2017, « Les Résilientes » est un studio de design en milieu d'insertion professionnelle dont l'objectif est de créer collectivement des collections d'objets à partir des gisements de matières issues des dons faits à l'association Emmaüs Alternatives et qui ne peuvent être vendus ou redistribués en l'état.

« Dans mes travaux personnels, j'aime à travailler différents matériaux, explorer les champs d'applications du design que sont la scénographie, la micro-architecture le design d'espace et d'objet en m'inspirant de l'architecture, de la littérature, de la photographie ou encore de l'histoire de l'art. L'artisanat a toujours eu une grande importance dans mon travail, en développant des nouveaux processus de création, des nouvelles manières de faire/défaire/refaire. »

Sujet du workshop : Faites-en des caisses !

« Lorsqu'il y a de la passion, la motivation est présente. »
Michael Schumacher

Démarre l'auto pour ce rallye de caisses complètement déjanté. Pour éviter les sorties de route, il te faudra faire rugir le moteur et monter dans les tours.
À l'approche du virage de la semaine de workshop « Started from the bottom now we're here », préparez-vous à mettre le pied au plancher !
Au programme du rallye : conception et fabrication de bolides rutilants, taillés pour la course et réalisés avec des matériaux de la casse, tout en intégrant les diverses contraintes des organisateurs. Avec l'aide des mécanicien.ne.s présent.e.s dans l'école, tune ta caisse, prépare-la, ajoute-lui ta patte de designer automobile.
Répartis dans des écuries ambitieuses, vous serez tour à tour les mécanos ingénieux et les pilotes intrépides de vos bêtes de vitesse.
Une fois vos monstres parés, tunés et vos pilotes dans les starting blocks, il sera temps de faire fumer vos échappements brûlants devant le circuit. Drift, accélérations fulgurantes et queues de poisson seront de mises pour cet évènement hors-normes !
Embarquez, démarrez, partez !

Thomas Ballouhey

Thomas Ballouhey est né en 1990, vit et travaille à Paris. Diplômé de l'ÉSAD de Reims en Design Objet et de la Design Academy de Eindhoven en Contextual Design.
Il expérimente dans son travail des matériaux et techniques alternatives à celles de l'artisanat ou de l'industrie traditionnelle en s'appropriait des techniques amateur ou vernaculaire. Ces matériaux et techniques se retrouvent dans des objets qui semblent sortis de décors ou qui pourraient être des reliques d'une autre civilisation partageant d'étranges point communs avec la nôtre.

Sujet du workshop : Extension du domaine du jeu.

« Le jeu est une action qui se déroule dans certaines limites, de lieu, de temps et de volonté, dans un ordre apparent, suivant des règles librement consenties, et hors de la sphère de l'utilité et de la nécessité matérielles. »
Johan Huizinga, Homo ludens, essai sur la fonction sociale du jeu

Chaque jeu offre la possibilité de créer et de mettre en scène un monde simplifié et simpliste. Chaque nouveau jeu créé pendant cette semaine sera donc l'occasion de donner forme à une certaine vision du monde, à une échelle réduite où certaines idées seraient mises en pratique. La vocation de ce jeu sera propre à chaque maître du jeu.
Ce jeu peut-être un jeu d'habilité, de hasard, d'argent, physique, cognitif, divinatoire, de plateau, de cartes, de ballons, personnel ou collectif, avec ou sans gagnants, avec ou sans matériel particulier, avec ou sans conséquences.

Agathe Pollet et Caroline Chauvelot

Née en 1993, Agathe Pollet est designer d'objet et d'espace. Dans sa pratique, elle cherche à créer des ponts entre les disciplines, en travaillant en collaboration avec d'autres champs de la création. Elle explore les champs de la mise en scène, du design d'objet, de l'installation, de la performance...
À travers l'élaboration de scénarios fictifs parfois absurdes et utopiques, elle questionne les rapports qu'entretiennent les individus avec leurs objets du quotidien et leurs espaces de vie. Elle met en scène le récit de communautés imaginaires comme des métaphores de nos propres comportements. Sa démarche créative vise à favoriser la rencontre, l'échange et le partage dans une approche réjouissante de lâcher-prise.

Caroline Chauvelot est née en 1990, elle est membre de Chevaline Corporation.
Éprise de fiction, elle s'applique à inventer un monde oublié à travers le dessin et le textile : vestiges, peuplade, faune, flore, objets disparus. Ces recherches se déclinent ensuite en motifs, en broderies, en costumes.

Sujet du workshop : Faire communauté.

Tou.te.s ensemble nous incarnerons une communauté éphémère et fictive.
Les imaginaires de chacun.e seront convoqués et assemblés pour donner naissance à une installation immersive fantasmagorique.
Les membres de la communauté seront amené.e.s à trouver un langage commun qui se matérialisera à travers des créations multiples. Iels s'approprieront l'espace investi dont jaillira un décor total transcendant le réel dans un esprit de fête.

Lucas Ramond et Manuel Orhant

Lucas Ramond est designer objet, scénographe et artiste visuel.
Diplômé à l'ÉSAD de Reims en 2018, il aime considérer la vie comme le terrain de nouvelles situations et envisage la discipline comme un art du dialogue, un art de l'interaction.
Pour attiser sa curiosité et chercher des solutions liées aux techniques et contraintes de fabrication et de médiation, il exerçait un rôle de Fab-Manager dans un centre culturel. En même temps professeur de scénographie à l'université, il continuait d'apprendre et d'ouvrir des champs de travail et de transmission.
Poursuivant le temps qu'il persistait de consacrer à sa pratique du dessin d'objet, il cofonde avec Seul Kim le collectif de design global Club Sans en 2019, ouvrant ainsi une porte vers l'installation. Il rejoint en 2021 la création de the Left Place.
Aujourd'hui enseignant à l'école Boulle, il poursuit ses rencontres, pour continuer de jouer un rôle de pont entre les disciplines.

Manuel Orhant a été diplômé de l'ÉSAD de Reims en 2019. Il réalise son projet de fin d'études dans un jardin partagé où il conçoit en collaboration avec les habitants-jardiniers un système d'irrigation à auto-construire. Diverses expériences dans le milieu associatif et militant l'amènent à travailler autour de l'habitat précaire dans des « quartiers spontanés » en France et à l'étranger, notamment avec l'association Actes et Cités.
Actuellement en Centre Bretagne, il se forme chez Terre Alternative en maçonnerie pierre, terre et rénovation du bâti ancien.

Sujet du workshop : Ponts.

Les ponts, structures architecturales, ouvrent une voie là où il n'y en avait pas. Ils sont définis par un point de départ et un point d'arrivée et permettent de franchir des obstacles en passant par-dessus. Autoportant, suspendu, à poutres, en arc, cantilever, levis, d'Avignon ou de l'ascension, le pont est un élément de lien. Par sa structure complexe, il rapproche ou unit deux choses apparemment séparées.

Eva Djen, Wanda Buf et Inès Fontaine

Née en 1995 à Paris, Eva Djen vit et travaille à Reims. À travers une pratique plurielle de l'image, le travail d'Eva Djen interroge les modes de représentation et de construction des récits, les dynamiques de pouvoir qui s'en dégagent, et les différents langages qui peuvent en naître.
Lors de ses études à l'ÉSAD de Reims, qu'elle termine en 2021, elle explore les zones d'ambivalences installées entre la fiction et le réel, et crée des formes hybrides de l'interview à la vidéo expérimentale, de la photographie analogique vers la nouvelle d'anticipation, ou de l'image numérique à l'huile sur toile, dans un monde suspendu à un doux parfum d'apocalypse.

Née en 1996, Inès Fontaine vit et travaille entre Lyon et Paris. Elle obtient son DNA à l'ÉSAD de Reims en 2018 puis son DNSEP à l'ENSBA Lyon en design graphique en 2020. Elle co-fonde l'association pôle technique et crée monopôle, artist-run space situé à Lyon.
Le travail d'Inès Fontaine explore l'écriture d'images comme le point de départ d'une pratique contemporaine. Son usage des médiums est multiple. Les images construites, au moyen du langage, offrent un regard documentant l'étrangeté des passe-temps extérieurs se calcifiant en rituel récurrent. Qu'il s'agisse d'espaces imprimés, de sculpture, de photographies ou autres, le montage et le séquençage font sens et convoquent de nouvelles dimensions. À travers ses fictions et ses souvenirs, elle donne à voir ce qui ne se voit plus mais ce qui se ressent. Dans un interstice entre présent et absent, entre ce qu'elle montre ou ce qu'elle ne montre pas, un langage se crée. Tout ne peut y être compris, même si les formes employées convoquent des objets du quotidien. Ce qui nous tient ou nous retient, c'est la manière dont on les consomme. Elle sonde la matérialité de ces artefacts comme une note de liberté face aux usages de la langue comme de la société.

Diplômée d'un DNSEP Design Objet & Espace à l'ÉSAD de Reims (2020), Wanda Buf a développé des projets auprès de designers industriels, d'artisans ferronniers et artistes du design contemporains. Son intérêt pour l'espace scénographié la pousse vers les métiers de l'audiovisuel. Elle travaille aujourd'hui en tant qu'assistante décoratrice dans le cinéma et la publicité. Cette pratique lui permet d'exercer la mise en espace et la création d'univers insolites tout en composant avec les contraintes de réactivité et d'adaptation constante propres à la profession.
En parallèle, elle poursuit sa pratique de designer au sein des Ateliers de l'Orfèvrerie (Saint-Denis) où elle crée et développe des pièces uniques, objets sensibles et sensibilisateurs.

Sujet du workshop : Seeking for B. (i'm a Slave 4 U)

LOS ANGELES — 17 janvier 2001

« Seeking For Britney » raille le Daily News en une de sa couverture. L'article ne nous offre que peu de détails si ce n'est une liste d'indices suggérant son enlèvement. Alarmés par le voisinage d'un poste de radio tournant en boucle depuis des jours, les enquêteurs découvrent, sur place, son gloss desséché sur le tapis du salon. Sa prothèse dentaire gît sur les carreaux de la cuisine et Tinky-Winky, son doudou, se noie dans la piscine de sa villa de Berverly Hills. Personne n'en sait plus.
Une semaine plus tard, la starlette fait son grand retour en dévoilant son tube « I'm a slave 4 U ». Profonde rupture dans sa carrière, l'enfant est devenue une femme. Une page se tourne. Que s'est-il passé cette semaine -là ? Qui a enlevé Britney Spears ? Pourquoi a-t-elle changé si brutalement ? Nous menons l'enquête.

Vous l'aurez compris, il sera question de résoudre un crime, celui de l'enlèvement de Britney. Lors des premiers jours, nous composerons ensemble cette enquête narrative sous forme d'un Cluedo géant. À travers l'écriture d'un récit spatialisé, nous questionnerons la notion de célébrité, celle de l'image d'une femme manipulée par des hommes, de la culture de la désinformation nourrie par le pouvoir des médias dans à un système de sur-information. Par le biais d'un décor — celui de la chambre du suspect — nous composerons une série d'indices (objets, images, vidéos, sculptures, peinture, etc.) afin d'enrichir notre scénario.

Julien Roux

Julien Roux est un artiste pluridisciplinaire : si la danse et la photographie restent ses domaines de prédilection, il évolue également en dessin, vidéo et écriture. Son travail émane d'ailleurs de la fiction, à travers laquelle il explore les notions de corps métamorphosés, de peuples oniriques et autres civilisations rêvées. La narration est un élément central de son processus créatif, que ce soit par le corps, l'image ou le texte : il tisse des histoires, cartographie des mondes.

Sujet du workshop : Homo plasticus.

Au large de l'océan Pacifique Nord, à 30m sous la surface de l'eau, se tient la plus large masse de déchets plastiques du globe.
Découvert en 1997 par le capitaine Charles Moore et plus tard baptisé « Le 7ème Continent », cet hamas de matériaux s'agrandit un peu plus chaque jour. Depuis, les scientifiques ont mené de nombreuses études aux conclusions dystopiques : des particules de plastique sont présentes dans le corps humain ! On emploi déjà le terme « Homo Plasticus ».
Serait-ce là la prochaine étape de l'humanité ? L'ère aseptisé du plastique ?
En prenant les devant sur ce qui semble être inévitable, explorons cette matière en photographie, vidéo et danse, en ouvrant les portes d'une mythologie future où les Hommes ont fusionné avec leurs débris.

hall.haus : Abdoulaye Niang, Sammy Bernoussi, Teddy Sanches et Zakari Boukhari

hall.haus est une organisation de quatre designers fondée en 2020 par Abdoulaye Niang, Sammy Bernoussi, Teddy Sanches et Zakari Boukhari. Ils prônent une démarche créative issue d'un cheminement entre leur environnement (hall) et le design (haus). Abdoulaye, Sammy et Teddy sont diplômés de l'ENSCI en création industrielle et Zakari est en cours de cursus Génie des procédés énergétiques à l'école Arts et Métiers. En septembre 2020, ils gagnent la résidence « À l'œuvre » de la fondation Lafayette Anticipations qui leur donnent l'opportunité de concevoir le fauteuil manifeste du studio "Curry Mango" qui s'inspire du fauteuil Wassily de Marcel Breuer et du fauteuil pliable de camping Quechua. Ce fauteuil a ensuite été exposé dans cette même fondation en 2021.
Leurs champs d'actions dans le design sont : l'objet, l'expérience avec des installations pour par exemple Adidas, et la transmission avec des interventions/workshops dans des écoles comme Kourtrajmé ou les Beaux-Arts de Bordeaux.

Sujet du workshop : Assemblage de survie.

Nous vous proposons d'expérimenter autour de principes d'assemblage, jonction, module ... en utilisant les matériaux et les objets de récupération de votre choix, et de les mettre en forme avec des moyens de bricolage rudimentaire mêlés à des moyens de prototypage numérique (impression 3D, découpe laser...). L'objectif est d'expérimenter de manière libre et intuitive selon vos affinités pour identifier des principes techniques et esthétiques intéressants que vous ré-utiliserez pour produire un objet final.

Méthodologie :
1 - Recherche autour des terminologies d'assemblage et moodboard - 1/2 journée
2 - Dessins et maquettes de principes - 2 journées
3 - Identification de principes - 1/2 journée
4 - Dessins et fabrication du prototype - 1/2 journée
5 - Rendu collectif (trie des expérimentations par thèmes / formes / couleurs, cartels explicatifs et présentation des objets finaux - 1/2 journée

Théo Charasse
Adèle Collard
Ruben Herzberg
& les étudiant.e.s de l'ÉSAD de Reims
workshop.esad@gmail.com
07 62 91 39 71