

ésad
école supérieure
d'art et de design
de Reims

LIVRET D'EXPOSITION

DESIGN'R 2024

L'École Supérieure d'Art et de Design de Reims présente
l'exposition des diplômé·e·s des masters Design, mentions
Objet & espace, Graphique & numérique, Culinaire,
du 13 au 24 septembre 2024, à l'ÉSAD (12 rue Libergier).

Lundi au vendredi, 11h-18h / Samedi et dimanche, 14h-17h / Vernissage jeudi 12 sept. 18h30

ÉSAD de Reims
12 rue Libergier 51100 Reims
03 26 89 42 70
contact@esad-reims.fr
www.esad-reims.fr

Soutenu
par
**MINISTÈRE
DE LA CULTURE**
Liberté
Égalité
Fraternité

Grand Est
ALSACE CHAMPAGNE-ARDENNE LORRAINE
L'Europe s'invente chez nous

**-REIMS
LÉGENDR**
LA CHAMPAGNE

Reims | **GRAND
REIMS**
COMMUNAUTÉ URBAINE

À propos de l'ÉSAD de Reims

Fondée en 1748, l'École Supérieure d'Art et de Design de Reims est l'une des plus anciennes écoles d'art de France. Forte de son passé et de son environnement historique inscrit au patrimoine mondial de l'UNESCO, l'école est aussi tournée vers l'avenir, la recherche et l'innovation.

Elle forme ses étudiant-e-s en Art et en Design - mentions Design objet & espace, Design graphique & numérique et Design & culinaire.

L'établissement est reconnu pour la qualité de ses enseignements* et la variété des formats pédagogiques proposés, facilitant l'insertion professionnelle de ses étudiant-e-s. Outre la formation initiale "classique", l'ÉSAD de Reims propose désormais la formation en alternance à partir du master, et ce pour toutes les options.

- Placée sous le contrôle pédagogique du ministère de la Culture, l'ÉSAD délivre le Diplôme National d'Art (DNA) en 3 ans, conférant le grade de licence, et le Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique (DNSEP) en 5 ans, conférant le grade de master.
- En sus, l'ÉSAD de Reims, avec l'Institut Mines-Télécom Business School et Télécom Sud Paris, propose une année de post-diplôme IDEE - Innovation, Design et Entrepreneuriat engagé, pour co-crée, développer et prototyper en équipe interdisciplinaire.
- En parallèle, l'école propose aux jeunes créateur-riche-s et porteurs de projets une résidence jeunes entreprises.

Ainsi, notre école accueille chaque année plus de 200 étudiant-e-s sous la responsabilité pédagogique d'une cinquantaine d'enseignant-e-s artistes, designers et théoricien-e-s.

D'autres dispositifs d'accueil du public enrichissent également la vie de l'ÉSAD tels que les ateliers de dessin et peinture en pratiques amateurs.

L'ÉSAD participe activement à la vie professionnelle et au rayonnement culturel de Reims et de sa région, aux côtés de fidèles et prestigieux partenaires. Située à seulement 45 minutes de Paris (TGV Est), l'école n'est jamais loin de la pulsation culturelle et professionnelle de la capitale.

*Classée dans le top 10 des meilleures écoles de design françaises par *Le Figaro Étudiant* (2024)

L'ÉSAD de Reims est membre :

du Réseau des Établissements d'Enseignement Supérieur et de Recherche Champardennais,

de l'Association Nationale des Écoles Supérieures d'Art (ANdEA),

du Réseau des Écoles Supérieures d'Art du Grand Est.

Édito

« Cette année, *Design'R* prend ses quartiers à l'ÉSAD de Reims, dans les locaux historiques du site Cathédrale, rue Libergier. C'est en 1962 que l'établissement s'y installe en tant qu'école des Beaux-Arts. Le site Cathédrale devient ensuite, dans les années 1990, le lieu exclusivement dédié à l'enseignement et à la pratique du design. Trois mentions viennent définir l'orientation de l'étudiant en fin de 1^{re} année : design Objet & Espace, design Graphique & Numérique, puis pour une entrée en master s'ajoute la mention qui devient l'une des spécificités de l'école, le design & Culinaire.

Design'R est l'exposition des designs. 21 diplômés designers toutes mentions confondues se confrontent à la présentation grand public et professionnelle de leurs travaux et projets de fin d'étude. Le Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique (DNSEP) valant grade de Master, est l'ultime examen de l'ÉSAD en fin de 5^e année. Il s'agit d'un moment unique où, durant près de 8 mois, l'étudiant fait aboutir une recherche, affirme une démarche personnelle, déroule une pensée et produit.

Comme chaque année, *Design'R* est le reflet d'une génération : aux préoccupations sociétales et environnementales s'entremêlent d'autres d'ordre personnel et individuel.

Pour autant, indemne est la joie de produire, l'appréhension de présenter et le désir de partager.

Habituellement hors les murs, l'exposition *Design'R* s'implante au cœur de l'école sur près de 800 m², du rez-de-chaussée au 2^e étage. Elle accueille les projets des diplômés, autant dire, les designers de demain. Cette année, l'école se transforme en un vaste espace de monstration durant près de 3 semaines, comme pour mieux démontrer qu'un lieu de formation sait célébrer ses étudiants autant que ses enseignants dont l'accompagnement est sans conteste essentiel.

Que toutes et tous soient félicités et remerciés »

Céline Savoye,
Directrice de l'ÉSAD de Reims

LES DIPLÔMÉ·E·S

DESIGN OBJET & ESPACE

JULIAN AUTON

THÉO CASTANO

ALVA CEDERBYGD

ANAÏS KARALI

DANAÉ KOBTANE

LOUNA LESPERRES

THÉO MERIAN

NINON ROBLIN

FÉLIX ROUDAUT

LÉO SOUCAS

AGATHE STEINER

REMY THELIER

DESIGN GRAPHIQUE & NUMÉRIQUE

ROXANNE ANÈSE

MARJORIE CATEZ

ANNE DE MAUREGARD

ÉLISA DUBOSC

ASH GEORGES

MADO LÉCROART

DESIGN & CULINAIRE

JUSTINE CHEMIN

CLARA DOUCET

JUSTINE LARUE

Commissariat d'exposition

par

Anaïs Karali

Danaé Kobtane

Louna Lesperres

Théo Merian

Ninon Roblin

Léo Soucas

L'option Design de l'ÉSAD et ses 3 mentions

Objet & espace

Le Design objet & espace privilégie une approche plurielle où les futur-e-s designers vont acquérir une agilité à inventer de nouvelles relations à l'objet, de nouveaux usages dans un monde globalisé.

La formation s'appuie sur l'apprentissage des contraintes de production, l'expérimentation des matériaux et une pratique poussée des outils numériques de prototypage rapide.

Des workshops, en partenariat avec des entreprises et des laboratoires de recherche (Chaire IDIS, laboratoire REGARDS-URCA, LISE-CNAM) ou menés par des professionnel-le-s extérieur-e-s, ponctuent les deux années de master consacrées majoritairement à la mise en oeuvre du projet de diplôme, à la rédaction du mémoire et à l'accomplissement d'un stage long en entreprise ou en mobilité académique.

Au sein de l'école, la Chaire IDIS (Industrie, Design et Innovation Sociale) oeuvre depuis 2015 pour développer la recherche en design sur le territoire, en fédérant étudiant-e-s de l'ÉSAD, structures de recherche, associations et artisan-e-s du territoire. Parmi ses ambitions : questionner les filières à fort potentiel écologique, économique et social (lin, chanvre, bois, terre crue...); faire émerger des champs d'innovation ; permettre la création d'objets industriels ou artisanaux nouveaux, et diversifier l'activité de production en région.

[///www.chaire-idis.fr](http://www.chaire-idis.fr)

Graphique & numérique

Le graphisme permet de soulever les problématiques actuelles de la production et de la diffusion de formes et de signes dans des domaines aussi divers que l'image, la typographie, l'édition, la data-visualisation, les interfaces et le design de service.

Les années supérieures, en collaboration avec les partenaires réguliers de l'école, pratiquent la recherche par le design, la création et l'innovation en contexte, hors les murs, au contact de chercheur-se-s, ingénieur-e-s, sociologues, managers et philosophes, pour produire des réalisations collectives et développer des cultures de projets partagées.

Depuis 2018, l'ÉSAD de Reims, avec l'Institut Mines-Télécom Business School et Télécom SudParis, propose le post-diplôme interdisciplinaire IDEE (Innovation, Design et Entrepreneuriat engagé), anciennement ID-DIM. Ce cursus d'un an forme des professionnel-le-s capables d'exploiter avec inventivité et efficacité les technologies numériques, les pratiques du code, la maîtrise de la compréhension du design, l'expérience utilisateur-riche et les techniques de management de la créativité, dans toutes les étapes d'un projet numérique complexe.

[/// www.entreformesetsignes.fr](http://www.entreformesetsignes.fr)

Culinaire

Plus de vingt ans d'expérience dans le domaine du design appliqué aux problématiques de l'alimentation ont donné naissance au master Design & culinaire, un diplôme unique en France. Cette formation permet de croiser les enjeux de la production propres au design avec ceux du vivant, du comestible, mais aussi de la convivialité et des formes de sociabilité liées à la nourriture. En partenariat avec des producteur-riche-s (Maisons de champagne, agro-alimentaire...), mais aussi des chef-fe-s et des chercheur-se-s en histoire et cultures de l'alimentation, il s'agit d'explorer le potentiel du "matériau comestible".

[/// https://designculinaire.esadereims.fr](https://designculinaire.esadereims.fr)



Open Design

Julian Auton

Ce projet part d'une envie simple : créer des dispositifs faciles à reproduire. Mon mémoire, intitulé *Partageons*, traite de l'*open source* et en dresse un portrait qui se veut accessible à tous. Il met en avant des valeurs telles que le partage et l'apprentissage par la pratique. Au fil de mes recherches, j'ai tenté de concilier design, *open source* et environnement. J'ai choisi la lumière comme point de départ et l'ai expérimentée d'abord avec du plastique puis avec du papier.

La plupart du temps, pour créer un objet, je commence par en démonter un autre. Tout ce qui nous entoure peut potentiellement être démonté, réutilisé ou susciter la curiosité. J'ai d'abord cherché à créer un objet conçu pour être démonté, un objet de transition entre un avant et un après. À travers l'emballage, j'ai créé un objet qui n'en est pas réellement un, et qui, pour le devenir, devra être démonté à un moment donné. Ensuite, je me suis tourné vers un matériau bon marché, facile à recycler et très courant : le papier. Ses avantages m'ont séduit car ils rendent les projets accessibles au plus grand nombre, sans nécessiter d'outillage complexe ou coûteux. Cela permet non seulement de démocratiser le design, mais aussi de promouvoir des pratiques plus durables et inclusives. Il n'est dès lors plus question de transformer, mais bien de créer un projet de toutes pièces.

Je n'ai pas voulu donner de fin à ce projet ; j'espère qu'il grandira et s'adaptera au temps et à son public afin de ne jamais se figer.





Histoires d'enfants

Théo Castano

Histoires d'enfants est un projet qui transforme l'art de raconter des histoires en une expérience interactive et créative. En plongeant dans cet univers, les enfants deviennent les architectes de leurs propres mondes imaginaires.

Avec différents modules à leur disposition, ils peuvent dessiner des paysages étonnants à l'aide de pochoirs, créer des personnages en personnalisant des masques et concevoir des décors captivants où ces personnages évoluent et deviennent les héros de nouvelles aventures.

Le projet ne se contente pas de stimuler la créativité artistique ; il encourage également la narration et l'expression personnelle. Les enfants sont encouragés à inventer des histoires pour leurs créations, à les partager et à s'immerger dans le processus de narration.

Histoires d'enfants combine imagination et création, permettant à chacun de matérialiser des mondes issus de son imagination et de raconter des récits uniques, transformant chaque utilisateur en créateur actif de son propre conte. Ce projet vise à nourrir la créativité, à renforcer la confiance en soi et à développer des compétences narratives chez les jeunes participants.





49.1295808, 3.9736172

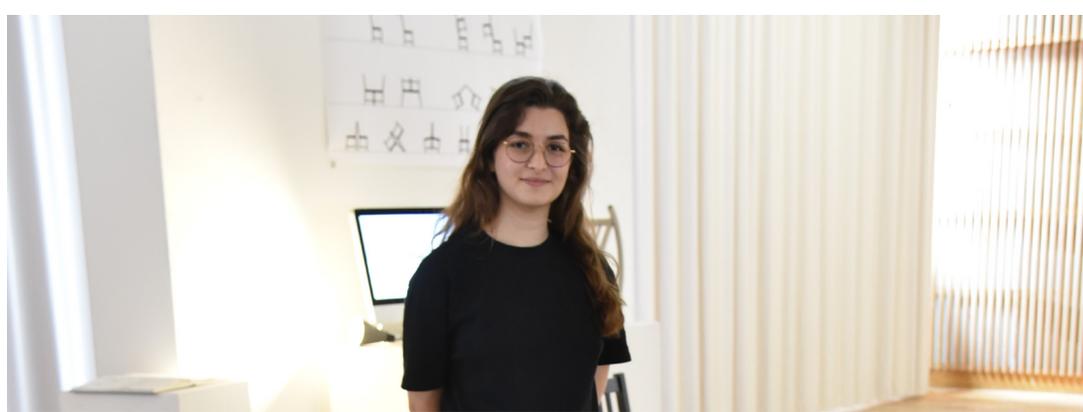
Alva Cederbygd

Mon projet de diplôme se concentre sur la création à partir des éléments présents dans le contexte local, plus précisément dans les environs de Reims, où mon intention était de laisser le contexte spécifique de la région guider mes choix créatifs et mon processus de conception. Le projet s'articule autour des forêts locales et de l'industrie du bois, commençant par une investigation de la Montagne de Reims, un ancien plateau boisé situé à quelques kilomètres de la ville.

Cette recherche a impliqué une analyse du site et des conversations avec divers acteurs locaux : un garde forestier de l'Office National des Forêts, Le Centre national de la propriété forestière, le Service d'Archéologie de Reims, La Tonnellerie de Champagne, et Art et Technique du bois. Ces interactions ont fourni des aperçus du contexte historique et actuel de la région. À travers ces rencontres, j'ai découvert divers artisanats locaux et acquis une compréhension plus profonde des forêts et des défis actuels.

L'aboutissement de cette recherche a été un projet collaboratif avec un menuisier qui travaille à Art et Technique du Bois à Saint-Brice-Courcelles. Ensemble, nous avons co-créé le prototype d'un séchoir à partir de chutes de chêne local, qui témoigne de notre échange de compétences. Avec ce prototype, je voulais questionner notre relation avec la forêt et le design, en examinant si un objet peut servir de connecteur entre la forêt, l'utilisateur et l'espace domestique. Il invite l'utilisateur à s'engager avec la forêt en collectant et en ramenant dans l'espace domestique des éléments tels que des herbes sauvages et d'autres matières organiques.





Performances d'objets

Anaïs Karali

Ce diplôme est inspiré des mouvements de danse, de projets présents dans l'espace scénique, domestique et d'exposition. Il s'agit de recherches sur le rapport corps-objets que nous entretenons avec les objets du quotidien. C'est une manière de valoriser ce lien qui existe, en mettant en scène des volumes qui produisent, dès lors qu'on entre en contact avec ; une chorégraphie suscitée par la surprise. L'amusement et le jeu font partie de mon processus de recherche, l'intention étant de créer des objets qui ne disent pas tout au premier abord mais qu'on doit approcher pour comprendre, vivre une expérience.

J'ai récupéré des objets existants afin de pouvoir les assembler et comprendre quelle forme ou matière induit une interprétation, par affordance, qui permet d'obtenir un mouvement du corps. La composition d'objets entre eux augmentent les possibilités de mouvements : l'objet prend vie, prend sens quand on l'utilise. Je me suis inspirée du *readymade* en produisant des sortes de chimères. Puis, je me suis intéressée à la chaise, un objet que je pouvais aisément cumuler et modifier.

La notion de pesanteur - et comment cela pouvait influencer le déploiement des ajouts que j'imaginai - fait partie intégrante de mon projet avec cette idée de m'éloigner des objets déjà construits, qui répondent à des besoins précis. J'ai pensé à expérimenter des principes structurels afin d'augmenter les capacités premières de cet objet que nous utilisons tous les jours, en travaillant sur des principes de mouvement, de chute, jouer sur l'équilibre, le déséquilibre et le dépassement du point d'équilibre par glissement. Comment ajouter à un objet déjà construit, qui répond à des besoins précis, du mouvement et de la surprise dès que nous entrons en contact avec lui ? On sait comment utiliser une assise et ici, à la rencontre de l'objet, on redécouvre cet objet du quotidien. On se demande comment le pratiquer... et quel mouvement, rapide ou lent il va produire, en somme comment il fonctionne.





Seconde peau

Danaé Kobtane

Cet ensemble d'artefacts se présente telle une recherche sensible relative aux charges à la fois ornementales et protectrices qui attirent à la notion de parure. À travers la conception de pièces sophistiquées, tantôt armures, tantôt appareils, il est question de révéler leur caractère apotropaïque*.

D'une part, une cape de cuir délicate et précieuse évoque une seconde peau armée d'écaillés aussi agressives qu'élégantes. De l'autre, un coffre piquant révèle une impressionnante finesse qui contraste avec l'usage communément industriel de l'aluminium. Empreintes de l'imaginaire gothique flamboyant, les courbes et contre-courbes constituent un riche langage formel, évoquant ainsi une symbolique sacrée qui nous invite à porter une attention particulière à la matière.

Telles des cicatrices, les coutures en fil d'or qui assemblent les différents éléments de ces volumes fragmentés, sont le fruit d'un geste répété témoignant du temps alloué à la production, du travail minutieux de la main qui n'est pas sans rappeler les techniques d'orfèvrerie.

*capacité d'un objet à éloigner le mauvais sort





Ériger le verre et ses savoir-faire

Louna Lesperres

« La valorisation du savoir-faire traditionnel a correspondu avec une période d'expérimentation en matière de design, selon la conviction que les fonds de pratiques et de connaissances que recélaient les gestes de l'artisan représente une source de données à laquelle le design peut et doit puiser pour frayer de nouvelles voies en matière d'innovation. » (Stefano Micelli)

Mon projet de diplôme raconte ma rencontre avec Julie Menu, une jeune vitrailliste travaillant à l'atelier Ombre et Lumière, à 25 km de Reims. Elle m'explique tout ce qu'il y a à savoir sur le métier. Dans un premier temps, je l'observe dans son atelier, ses mains, ses outils. J'observe avec un œil nouveau ces techniques et je réfléchis à comment les emmener vers quelque chose de nouveau. Elle m'introduit la technique Tiffany, une technique datant du 19^e siècle que je décide de déplacer pour assembler des morceaux de verre cylindriques issus de bouteilles de récupération. Contenants, vases, colonnes, parois, cette technique me permet de générer un alphabet de formes et de projeter le matériau verre sur des objets à différentes échelles.

Au fil des années, ces artisans expérimentateurs ont montré combien ils pouvaient contribuer à la filière du design grâce à des connaissances solides sur un matériau ou des techniques spécifiques. La collaboration intragénérationnelle entre designer et artisan, celle que j'ai pu initier avec Julie lors de ce projet de diplôme, est nécessaire à la floraison de nouvelles possibilités, animées par les mêmes envies de création et d'innovation. S'affirme la curiosité de pousser plus loin nos apprentissages respectifs, pour assurer l'évolution et donc l'enrichissement de cette mémoire artisanale au fil du temps.





En présence

Théo Merian

L'environnement sonore qui nous entoure au quotidien est rarement de bonne qualité. Les sons agressifs et désagréables dégradent notre écoute et ne nous encouragent pas à apprécier les qualités sensibles des sons produits par nos environnements. Roland Barthe expliquait qu' « entendre est un acte physiologique, écouter est un acte psychologique ». Comment redonner l'envie aux utilisateur·rices d'écouter leurs environnements si ceux-ci ne prennent pas soin d'eux ?

Les ondes sonores se déplacent dans l'espace en interagissant avec l'architecture (murs, sol et plafond) et avec les pièces de mobilier présentes dans la pièce. De la même manière, les parois que je dessine se tendent entre le sol et le plafond ou entre le plafond et une pièce de mobilier. Le matériau papier que j'utilise pour sculpter ces objets fait ressortir la dimension sensible du son en réverbérant de manière aléatoire, en absorbant et en laissant passer une partie des ondes sonores. Ces objets cassent les surfaces créant les défauts d'acoustique et créent un environnement sonore plus chaud.

Le son sculpte les objets qui, en retour, sculptent l'acoustique et l'espace dans lequel ils sont installés.





La pièce aux vieux objets Mémoire d'une ressourcerie

Ninon Roblin

La pièce aux vieux objets est une recherche de sens autour des productions matérielles déjà existantes et présentes dans un premier temps chez ma grand-mère Colette, puis sur les lieux de seconde vie. Chaque objet a sa propre mythologie, délivre des informations précieuses sur le monde qui nous entoure. Informations que le designer doit s'attacher à découvrir et à revaloriser. Une forme de devoir de mémoire s'applique alors entre le designer et les designs qui l'ont précédé.

Exposés sous la forme d'un cabinet de curiosités, ces objets s'offrent une nouvelle naissance. Ils conversent chacun, d'abord seuls, puis ensemble. Ils entrent en dialogue et nous invitent à le faire également.

« Le design est plus intéressant lorsqu'il devient un dialogue. » (Martino Gamper)



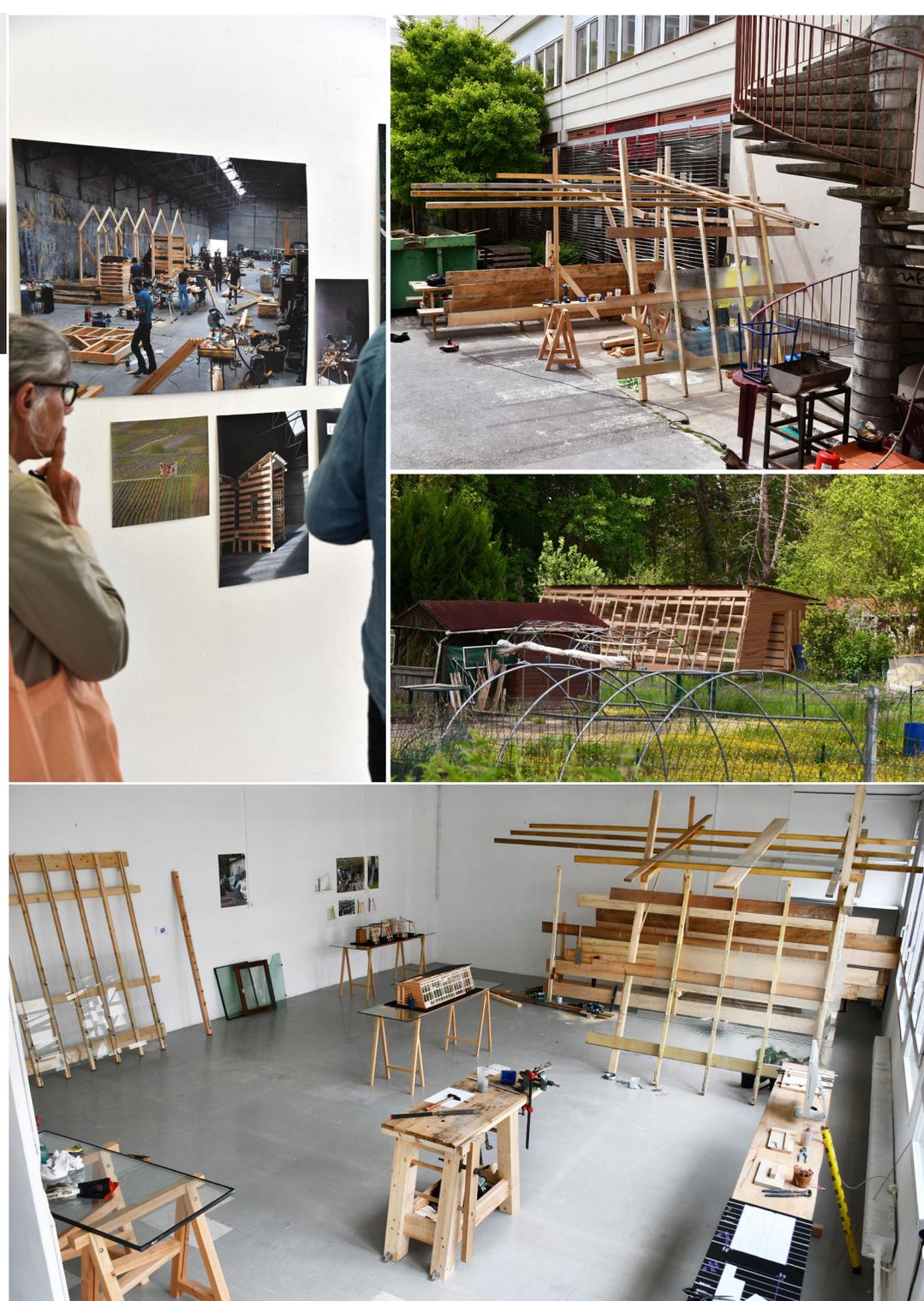


Une serre

Félix Roudaut

Au détour d'une balade dans les jardins partagés de Reims, mon attention s'est posée sur des micro-architectures souvent auto-construites : les serres de culture. Mon projet cherche à proposer de nouvelles solutions de construction de serres à ces associations de jardiniers. Une serre de culture collaborative et pédagogique ; un espace commun, revendiqué, pérenne, et à l'esthétique singulière. La serre est pensée autour des contraintes et des possibilités de la construction en chantier participatif. C'est-à-dire des moyens de production alternatifs, adaptés pour leur accessibilité technique et économique.

Concrètement, mon travail a consisté à penser des principes constructifs déclinables. J'ai imaginé une serre adaptable selon la ressource (type de bois, type de verre, etc.) et selon le contexte où elle pourra être construite et utilisée. Par exemple, la surface exposée au soleil est construite à partir de carreaux de récupération assemblés sur une ossature en bois, à la manière d'ardoises. Un câble vertical et des crochets construits sur le chantier permettent de retenir les vitres, sans les couper ni les percer.

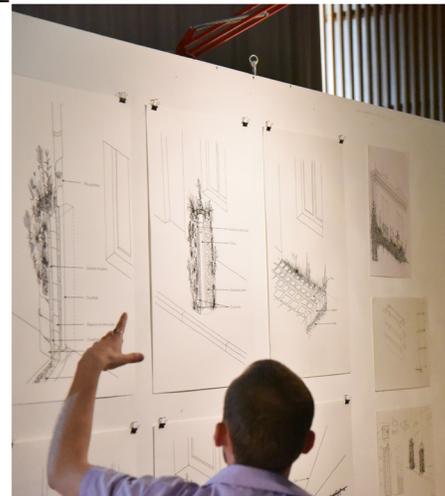




Végétaliser les villes : le cas rémois

Léo Soucas

En 2050, 70% de la population mondiale vivra en milieu urbain. C'est aussi la date à laquelle la France n'est plus censée émettre un seul gramme de CO₂. Pour arriver à cet objectif, il est primordial de rapidement reconsidérer la place que nous laissons aux biodiversités végétales en ville, des « mauvaises herbes » au majestueux marronnier. Les plantes assainissent l'air, la rafraîchissent grâce à l'évapotranspiration, favorisent l'absorption des eaux de pluies, et pour certaines, sont capables de nous nourrir. Les avantages de la présence des végétaux en ville ne sont plus à prouver et pourtant, ces derniers sont réduits à des pots de fleurs remplis de géraniums et à des tilleuls alignés. Il est nécessaire de développer une nature urbaine pour assainir nos villes et surtout, pour que nous puissions nous rapprocher de cette biodiversité. De pouvoir sentir les fleurs, toucher les feuilles, cueillir des légumes... améliore cette relation oubliée entre humain et végétal. Pourquoi la voiture individuelle ne laisserait pas sa place à des espaces verts ? C'est une perspective qui semble ambitieuse, mais pas si irréaliste...





Rares sont les problèmes qui s'envolent d'eux-mêmes pour ne plus revenir

Agathe Steiner

Ce projet prend comme origine un travail de récolte au sein de l'espace urbain. À la fois visuelle, sonore et matérielle, cette récolte m'a permis de comprendre qu'une typologie d'espaces m'intéressaient particulièrement, les espaces verts. On y retrouve une grande diversité de sons et d'images. Dans ces espaces de Reims, les sons artificiels viennent parfois prendre le dessus sur ceux naturels. Il est impossible de se couper, visuellement comme phoniquement, de la circulation automobile. C'est pourquoi j'ai choisi de construire avec la matière au cœur de cette absurdité, celle à l'origine de la pollution sonore et visuelle dans ces espaces, l'automobile. J'ai choisi de proposer ce que pourrait être le parc urbain de demain, où le naturel aurait repris le dessus sur l'artificiel.

L'espace dans lequel nous nous trouvons tente, par les constructions et choix de matériaux, de recréer un écosystème par le ré-emploi. L'esthétique des éléments, entre passé et futur, à l'allure macabre mais tout aussi vivant habite maintenant l'espace. Ils cohabitent cette fois avec le végétal sans prendre le dessus. Le silence de ce paysage sonore est presque déstabilisant et on peut entendre par endroit de nouvelles sonorités, naturelles. Il y a comme une régénérescence de plusieurs éléments, qui s'élèvent du sol, de sous la terre, après la catastrophe. Les assemblages, parfois invisibles, viennent créer des connexions et des liens entre chaque élément comme s'ils étaient finalement destinés à être assemblés.

Le designer, ainsi que le reste de la population essaie donc de modifier cette tragique trajectoire, en revalorisant les déchets présents, mais peut-être est-ce déjà trop tard ?





Co-créer avec la terre, comment faire ?

Rémy Thelier

Comment co-créer avec la matière ?

Comment abolir la structure pyramidale qui conforte le designer·euse dans sa suprématie.

Comment nourrir une relation horizontale entre designer·euse et matière ?

Un questionnement qui a pour ambition de prêter au vivant et au non vivant, au végétal et au minéral, une force créative sans égal, à écouter, à respecter, à chérir comme notre prochain.

Dans cette quête de co-création, je suis allé glaner mes terres (des grès) en forêt, avec mon vélo-cargo, à la force de mes jambes. Je les ai raffinées dans mon atelier, afin de les modeler selon une technique bien particulière : celle du pinçage. J'ai façonné avec rigueur et engagement.

200 bols, autant de tentatives de m'aligner pour ne faire qu'un avec la matière.

J'ai mené diverses expériences pour tendre vers une co-création, sincère et entière, qui fut un mélange d'engagement physique intense et de frustration.

Je me suis enterré nu pour tenter de ne faire plus qu'un avec la matière et inverser les rapports de force en acceptant de me laisser envelopper par elle.

J'ai ensuite cherché à réaliser une pièce d'un volume de terre avoisinant les 80 kg pour rééquilibrer les rapports de force.

Puis dans un désir d'investissement équitable au même titre que la terre, j'ai cherché à m'impliquer physiquement et vitalement dans le processus afin de mesurer l'intensité du geste créateur. Pour cela, j'ai donné de mon sang pour émailler.

Autant d'actions qui interrogent le monde de la production et de la consommation.

Plus que des productions en tant que telles, c'est ici le processus qui a pour ambition de faire projet.





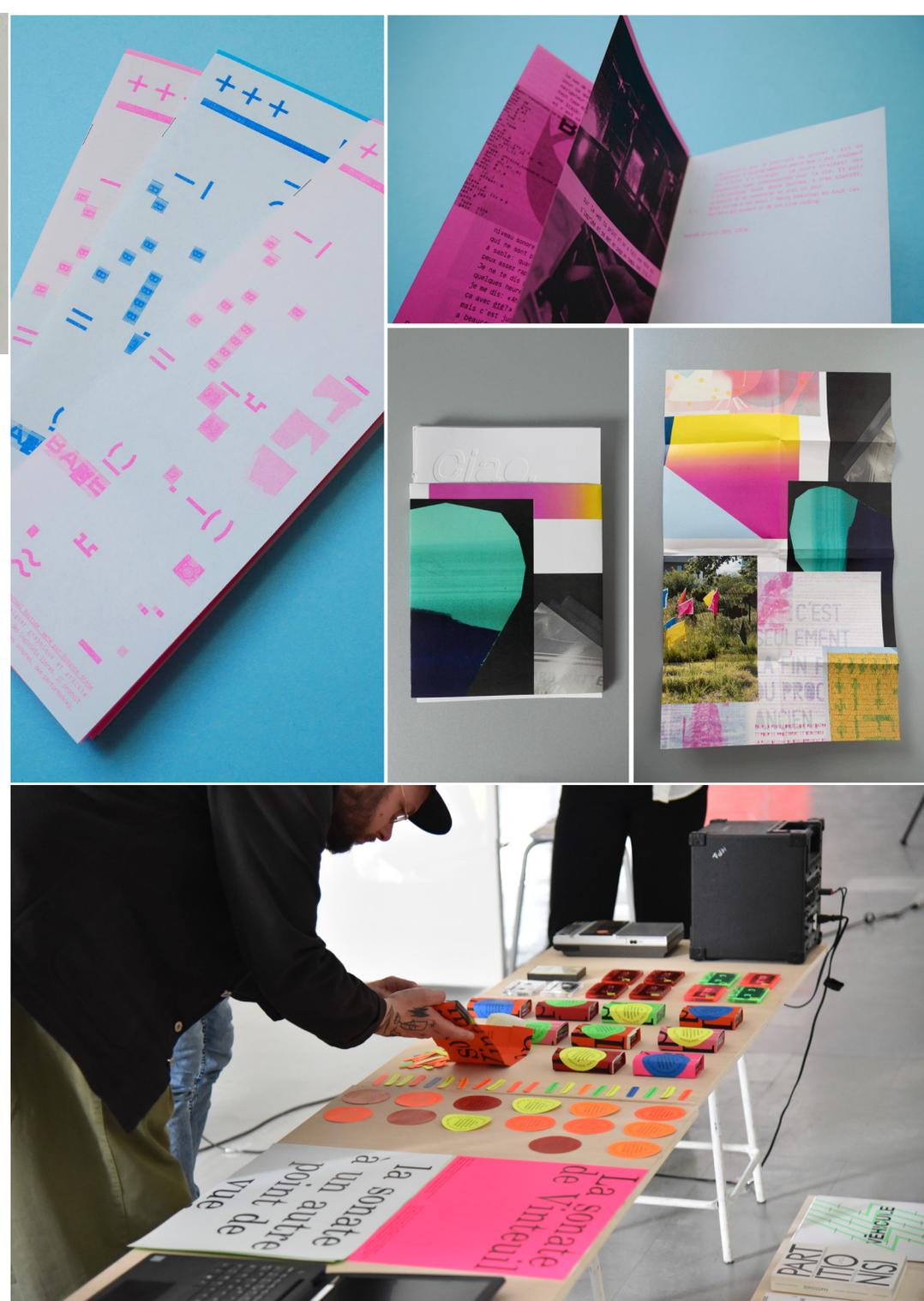
À l'écoute d'un design graphique performatif

Roxanne Anèse

Être à l'écoute d'un design graphique où le temps et la musicalité de la page forment un tout, c'est être attentif aux espaces et à leurs incarnations.

La musique me sert de support pour penser le temps et la durée d'actes performatifs en design graphique. Le 17 juin 2024, de 11h30 à 11h50, je performais mon diplôme à l'aide d'une partition. Cette dernière, dont le contenu mis en page empruntait les formes des compositions musicales et des architectures de pages de texte, me permettait d'organiser un parcours entre différents projets à la manière d'un laboratoire exposé. On y découvrait des expérimentations, des anecdotes, des échanges, des partitions, et enfin un script qui, une fois la présentation terminée, s'imprimait sur quelques pages transcrivant les 20 minutes d'enregistrement de la performance. Cet objet constituait un support de travail et la trace d'un événement passé.

Il s'agissait, à la façon d'une fugue musicale, de travailler sur le temps, ses fantômes, et de questionner les changements de fonction de ces objets « reproductibles » une fois l'événement passé.





Tirage de tête

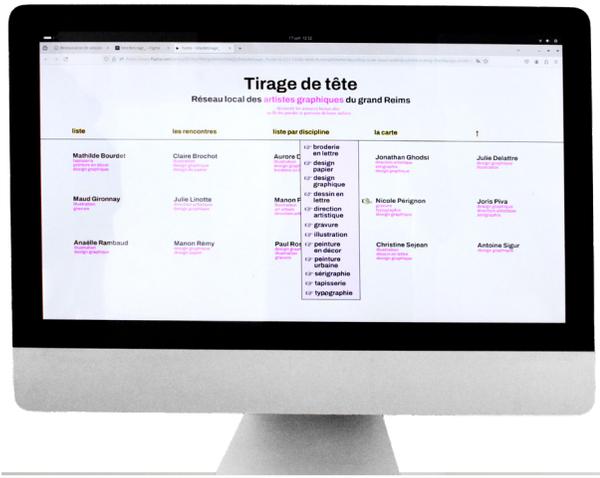
Marjorie Catez

Ce projet prolonge mon travail théorique sur la réappropriation des objets graphiques imprimés. Il offre une découverte des artistes locaux-les, inclusivement appelés ici « artistes graphiques ».

En dressant un état des lieux des pratiques actuelles, je cherche à comprendre ce que signifie être artiste graphique sur le territoire de Reims. Flirtant avec des recherches sociologiques, cette réflexion est également personnelle et liée à mon désir de travailler localement.

De mes rencontres et recherches sont nés des constats et des besoins auxquels j'essaie de répondre. Comment offrir une visibilité et promouvoir horizontalement les pratiques de chacun-e ? Comment présenter aux commanditaires et curieux-ses un panorama des savoir-faire graphiques et des personnalités qui les portent ?

La création du réseau *Tirage de tête* matérialise un bouche-à-oreille, établissant des connexions entre les artistes et leurs pratiques. À travers une revue à petite échelle, j'imprime, coupe, plie et assemble les deux premiers numéros, dévoilant le réseau et ses membres par des discussions et des photos d'ateliers. Un site web embryonnaire explore les possibilités, le projet tâtonne quant à son expansion, ses formats et ses médiums voués à grandir, évoluer.



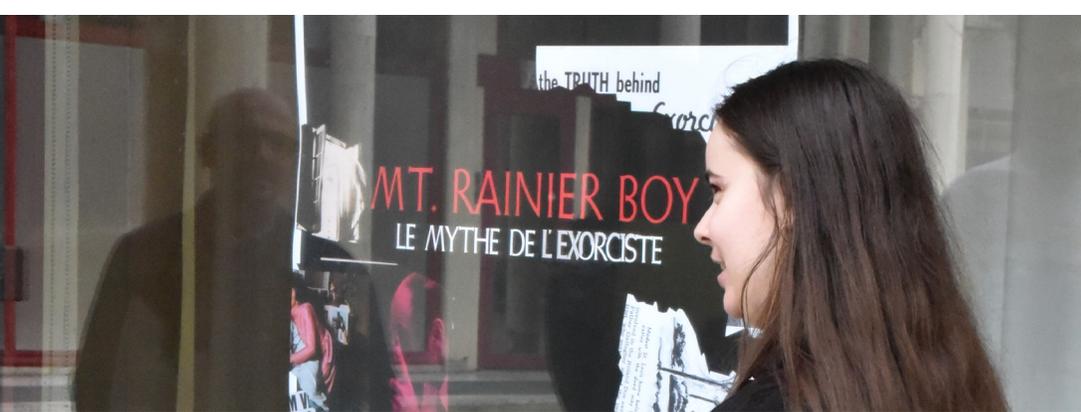


Sans titre

Anne de Mauregard

Suite à l'écriture d'un mémoire sur la bande dessinée, j'ai déplacé mon regard sur une autre case, une fenêtre : la mienne, étudiante en école d'art. Le cadre entoure les drapeaux devant le Palais des congrès et le drapeau devient le point de départ à ma démarche. Je n'ai jamais été une grande militante. Mais quand Rachida Dati prend la parole à l'Assemblée nationale et parle de fermer les écoles d'art, c'est la goutte de trop, le déclic, c'est NON. À partir d'archives de manifestations en école d'art récupérées à la BNU, j'ai produit des ressources accessibles à d'autres étudiants et plusieurs formes d'outils de lutte. Une série de drapeaux fait partie de ces outils et prend forme dans l'espace du diplôme devenu espace de lutte et d'échange.





MT. Rainier Boy

Élisa Dubosc

Je me suis intéressée à la communication autour de *L'Exorciste*, le film de William Friedkin, sorti en 1973.

Dans un premier temps, j'ai effectué une collecte d'éléments de communication tels que les affiches, les lobby card, les livres, les documentaires... Et le fil conducteur est le constat que sans même avoir vu ce film, nous pouvons nous convaincre de le connaître en allant à sa rencontre à travers ces éléments. Victor Burgin parle de ce phénomène, que notre mémoire collectionne ces métonymies.

Au fur et à mesure que je collectais des images, je me faisais un portrait en creux de *L'Exorciste*, qui se présente sous la forme d'un film. Il raconte donc le film à partir de ses productions médiatiques issues de ma collecte. Il est nommé "Mt Rainier Boy", qui fait référence au titre de l'article du *Washington Post* qui est à l'origine du mythe autour du film. Ce travail est avant tout un partage culturel sur la communication autour d'un film, sur notre expérience en tant que spectateur qui collectionne les images et les réinterprète. *L'Exorciste* n'est peut-être pas un film que tout le monde a vu, mais nous pouvons reconnaître son affiche et nous imaginer qu'il parle de possession démoniaque.

Le film n'est plus seulement un objet que l'on va voir dans une salle obscure, nous créons notre propre expérience cinématographique grâce aux images qui sont diffusées en grande quantité et qui font partie de notre paysage. C'est aussi un travail qui tend à questionner notre rapport aux images qui nous restent en mémoire.... Ces images qui peuvent nous raconter plein de mythes.





-tellers

Ash Georges

To tell, en anglais, signifie « raconter » ou simplement « dire ». On en dérive des mots tels que *truth teller* (quelqu'un.e qui dit la vérité), *fortune teller* (le.a diseur-euse de bonne aventure), ou encore *storyteller* (le.a conteur-euse).

-tellers a vocation à mettre en avant des paroles de personnes *queer*, dont les expériences sont la plupart du temps invisibilisées ou mal représentées. Cela prend dans un premier temps la forme d'une page web, qui rassemble de très courts extraits de chaque texte, ainsi que leurs références. Cette page me permet donc de constituer un corpus conséquent, parmi lequel je peux isoler certains textes pour la seconde partie du projet.

En effet, il ne s'agit pas seulement de rassembler les textes, mais aussi de les faire vivre, de les activer. Je souhaitais rendre l'expérience de lecture unique, sortir des pages du livre pour venir ritualiser la première rencontre avec le texte. Cela prend une forme différente à chaque activation, ce en fonction du texte et des lecteur-ice-s. Certaines activations des textes se font seul-e, d'autres à plusieurs, pouvant relever de l'intime comme de la revendication.



03/05 Après-midi



Ateliers tornade

Mado Lécroart

Le projet *Ateliers Tornade* est à la fois un projet de recherche et un projet expérimental : recherche sur la possibilité de s'appuyer sur le graphisme afin de reconsidérer les relations adulte-enfant et de sortir d'un mode très vertical, et expérimentations pratiques basées sur des tentatives d'ateliers réciproques adulte-enfant et de valorisation des productions des enfants.

Le point de départ a été mon travail de mémoire sur la possible transmission réciproque entre designer graphique et enfant : ce que le graphisme apporte à l'enfant au travers des productions qui lui sont dédiées, et comment l'enfance et son vocabulaire visuel peut influencer la production graphique. Je me suis également intéressée à différents travaux de pédagogues, de penseurs qui reconsidèrent la relation à l'enfant, comme entre autres Montessori, Rancière ou Freinet. Ma recherche s'est alors focalisée sur les ateliers qui sont des temps rendant possible un échange direct entre le designer graphique et l'enfant.

Peut-on créer des pratiques dans lesquelles adultes et enfants coopèrent sans relation de « domination » et quels sont les bénéfices pour les uns et les autres ? Quelle place pour le graphisme dans ces pratiques ? Comment s'y prendre très concrètement ?

Il m'a semblé que la meilleure approche pour répondre à ces questions était d'expérimenter par moi-même. J'ai donc mis sur pied une série de trois ateliers : « Parler en images », « Gazettons », « Histoires croisées ». Ces ateliers proposent différents modes opératoires et différents schémas d'horizontalité, avec l'intention d'observer comment ça marche, ce qui fonctionne (et ce qui ne fonctionne pas). Il m'est également intéressant de découvrir comment les productions pourraient nourrir mon travail et ma réflexion de designer graphique.

Grâce à la structure Art et Vie de la Rue, j'ai pu mener ces ateliers au cours de 7 séances avec la participation d'une vingtaine d'enfants de 6 à 13 ans et de leurs parents.



Manger les nuages, une ascension évanescence

Justine Chemin

Après m'être questionné dans mon mémoire sur l'existence d'une fadeur savoureuse. J'ai recherché en tant que designer culinaire un symbole de cette fadeur positive qui me permettrait de proposer une expérience autour de l'évanescence. J'ai choisi le nuage, car comme le fade il permet de dresser un inventaire d'une nourriture évanescence, nuancée de blanc et de textures.

Ce projet commence sur terre, par l'interprétation culinaire de la brume. L'ascension se poursuit par trois dégustations de nuages spécifiques de la troposphère (zone à nuages) : un ciel composé d'un cumulus et d'un stratus, un nuage suspendu au mont Fuji, puis un cristal d'un nuage Irisé. L'ascension se termine dans la voie lactée par la dégustation du nuage d'Orion.

Pour interpréter culinairement ces nuages, je me suis inspirée de leurs représentations visuelles. D'abord dans des photographies de classification scientifique, mais aussi dans des peintures et dans le cinéma. C'est cette complexité à capturer les nuages par l'image qui a conduit cette expérience culinaire vers des dégustations difficilement préhensibles.



Chemin des possibilités

○ A partir des résultats de Julie Rothhahn

RECHERCHER

INTENTIONS DE PLAT (AMBIANCE/PLAT/STYLISME)

DESSINER

DÉCISIONS CULINAIRES (SÉLECTION D'INSPIRATIONS, AMBIANCE ET STYLISME)

DÉCISIONS CULINAIRES (AMBIANCE ET STYLISME)

DESSINER

PROJET TYPE AVEC INDICATIONS DE NUANCES POUR TOUTES LES ÉTAPE

RÉSULTATS DE RECHERCHES

RECHERCHER

PROJET DANS L'INDUSTRIE



La Fabrique de Portraits Culinaires - Dis-moi qui tu es, je te dirai ce que tu manges...

Clara Doucet

« À l'heure actuelle, nous vivons dans un monde hautement technologique et le concept d'une nourriture numérisée et personnalisée se profile comme une des prochaines transformations de nos habitudes culinaires. » (cf : « Manger Virtuel - Les technologies de réalités virtuelles dans le domaine alimentaire »)

Ce projet de recherche s'inscrit dans cette dynamique en créant une expérience de dégustation unique où le plat devient l'emblème d'une personne, non pas en fonction de ses goûts alimentaires, mais en s'appuyant sur sa personnalité et son mode de vie.

Ce projet fusionne des éléments psychologiques - comme les préférences, les habitudes ou les interactions sociales de l'individu... - avec des critères culinaires tels que les saveurs, les textures et l'esthétique dans l'assiette... Ces paramètres ont été sélectionnés à l'aide d'itérations avec une intelligence artificielle, afin d'élargir les sources d'inspiration et de préparer le terrain pour la création d'un futur outil autonome et programmé.

Le résultat est un plat qui devient à la fois une représentation de soi et une invitation à la découverte de l'autre, en permettant de goûter à l'existence d'autrui à travers un repas.



COMMENT S'EMPARER DE L'IA DANS LE PROCESSUS ?

Que demander à ChatGPT ?

○ Description de plat

○ Planches d'inspiration

○ Visuels de plat



Les 3E
Boutaud, Jean-Jacques,
Sensible et communication, 2015

Éthique
Le soi et
Références
d'une pers
à l'expéri

Exp

S'émerveiller pour se rappeler pourquoi on se bat

Justine Larue

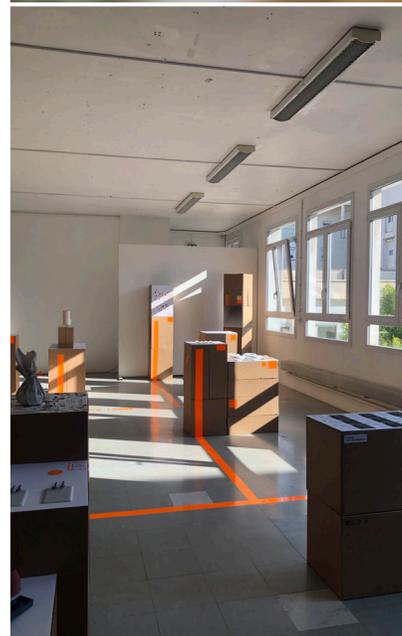
Huit propositions de projets autour de produits alimentaires qui posent questions.

Le design est un outil d'analyse et de création qui nous permet de multiplier les approches et les prismes de regards sur notre monde. J'ai décidé de m'en saisir, d'utiliser mes connaissances de designer pour vous donner mon approche de la consommation alimentaire ; s'émerveiller pour se souvenir, pour ancrer notre manière de manger certains produits dans le temps.

Ma recherche commence par une question : comment pouvons-nous créer des expériences qui permettent le souvenir du goût ? Lui qui est si furtif et si immédiat.

Comment la synesthésie, la sémiologie, l'étude des formes, des textures, des bruits... peuvent-elles devenir l'outil envisageable à la mémorisation du sensible ?

Voici 8 approches d'une designer à la quête de la mémorisation et de l'émerveillement pour que nous changions notre approche de la consommation alimentaire : L'avocat / La noix de cajou / Le saumon / Les *Croustibat* / Les *Miel pops* / La pêche / La tomate.



L'ÉSAD de Reims tient à exprimer sa reconnaissance envers tou-te-s celles et ceux qui, à titres divers, ont contribué à faire éclore ces jeunes talents et apporté leur soutien dans la préparation de cette exposition.

De vifs remerciements sont adressés aux équipes administrative, technique et pédagogique de l'ÉSAD, et plus particulièrement à :

La Ville de Reims et au Grand Reims, la direction de la culture et du patrimoine, la direction développement économique, commerce, enseignement supérieur avec la marque territoriale Reims Légend'R, le service reprographie ;

Pascal Labelle, adjoint au maire de Reims délégué à la culture et aux patrimoines, président de l'EPCC ÉSAD de Reims ;

Patricia Durin, vice-présidente du Grand Reims en charge de l'enseignement supérieur et de la recherche, vice-présidente de l'EPCC ÉSAD de Reims ;

Céline Savoye, directrice de l'ÉSAD de Reims ;

Les enseignant.e.s responsables des masters Design à l'ÉSAD de Reims :

- Germain Bourré et Julie Rothhahn, designers culinaires
- Brice Domingues et Sarah Vadé, designers graphiques
- et Fabien Cagani, designer objet ;

L'ensemble des tuteur-ric-e-s de diplômé(e)s ;

Les 6 jeunes designers, fraîchement diplômé(e)s, pour leur implication dans le commissariat de cette exposition : Anaïs Karali, Danaé Kobtane, Louna Lesperres, Théo Merian, Ninon Roblin, Léo Soucas ; L'ensemble des diplômé(e)s, pour leur médiation auprès des publics.

Que soient remerciés très chaleureusement l'ensemble des partenaires et mécènes institutionnels et privés de l'ÉSAD dont les soutiens permettent de faire vivre l'école au quotidien et de faire advenir des projets porteurs et riches de sens pour les étudiant(e)s.

Crédit photos © Benoit Devert, ÉSAD de Reims (photos prises lors des soutenances des étudiant(e)s)

À suivre...

L'exposition des diplômé·e·s du master Art

Prix PRISME 2024

Du 15 novembre au 1^{er} décembre 2024 dans divers lieux de la ville

Vernissage jeudi 14 novembre, 18h30

+ esad-reims.fr