

D Livret d'exposition

E Exposition des diplômés-es
des Masters Design
à mentions objet & espace,
graphique & numérique,
culinaire.

S

I

02-05
Juill.

Tous les jours
14h-19h

Vernissage

Jeudi 2 juillet, 18h

à ÉSAD de Reims
12 rue Libergier

G

N'

2026

R

Design'r 2026

« L'exposition Design'R s'installe pour la dernière fois au 12 rue Libergier à Reims, avant d'intégrer son nouveau site au Port Colbert à la rentrée prochaine. C'est en 1962 que l'école des Beaux-Arts intègre cette adresse prestigieuse. Le site Cathédrale devient ensuite, dans les années 1990, le lieu exclusivement dédié à l'enseignement et à la pratique du design. Aujourd'hui, trois mentions viennent étoffer l'option Design : design Objet & Espace, design Graphique & Numérique, design & Culinaire. L'école de Reims, avec cette diversité unique, intègre le top 10 des meilleures écoles de design en France*.

*classement *Le Figaro Étudiant* 2026 :
9^e place, 6^e place en 2025, seules 2 écoles
territoriales en dehors de Paris

Design'R est l'exposition des designs. 24 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'École Supérieure d'Art et de Design en fin de 5^e année. Il s'agit d'un moment unique où, durant près de 8 mois, l'étudiant-e affirme une démarche personnelle nourrie de recherches et de références, déroule une pensée qu'il concentre dans une production. Il donne ainsi à voir et à penser.

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. La joie de produire et le désir de partager sont des actes puissants, célébrés ici, tout au long des espaces scénographiés. L'exposition présente des approches singulières, des démarches qui se font face, des préoccupations qui se juxtaposent. Elle laisse entrevoir, plus que jamais, les futurs designers qu'ils et elles seront.

De telles réussites démontrent une fois de plus l'implication et l'investissement de l'équipe pédagogique qui a su guider nos étudiant-es vers l'excellence et la singularité. Je remercie sincèrement les enseignants qui ont su accompagner nos étudiant-es, pour la première fois, en formation initiale et en alternance à l'échelle de nos Masters.

Félicitations à toutes et tous ! »

« Il s'agit d'un moment unique où, durant près de 8 mois, l'étudiant affirme une démarche personnelle nourrie de recherche et de références, déroule une pensée qu'il concentre dans une production. Il donne ainsi à voir et à penser. »

**Céline Savoye,
Directrice de l'ESAD de Reims**

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·es en Art et en Design – mentions objet & espace, graphique & numérique et culinaire.

L'établissement est reconnu pour la qualité de ses enseignements et la variété des formats pédagogiques proposés, favorisant les ponts réguliers entre les différentes années et les spécialités du cursus, et facilitant l'insertion professionnelle de ses étudiant·es. École publique territoriale placée sous le contrôle pédagogique du ministère de la Culture, l'ÉSAD de Reims délivre le Diplôme National d'Art (DNA), valant grade de Licence, et le Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique (DNSEP), valant grade de Master.

En sus, l'école propose aux jeunes créateurs et porteurs de projets une résidence d'art jeunes entreprises. D'autres dispositifs d'accueil du public enrichissent également la vie de l'ÉSAD de Reims tels que les Pratiques artistiques Amateurs. L'école accueille chaque année quelque 250 étudiant·es sous la responsabilité pédagogique d'une cinquantaine d'enseignants artistes, designers et théoriciens.

2026, année charnière, marque la relocalisation de l'établissement quartier Port Colbert, à Reims, et l'affirmation d'ambitions fortes et nouvelles.

L'ÉSAD de Reims est membre :

- du Réseau des Établissements
d'Enseignement Supérieur et de
Recherche Champardennais
- du Réseau des Écoles
Supérieures d'Art du Grand
Est RÉSAGE

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

⌘ Design Objet & Espace

Le Design objet & espace privilégie une approche plurielle où les futurs 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. La pratique en ateliers est également fortement développée permettant un déploiement des projets sous forme d'esquisses, de maquettes puis de prototypes.

www.chaire-idis.fr

⌘ Design Graphique & Numérique

Dans un contexte qui voit évoluer les techniques et pratiques du Design graphique & numérique, la formation explore les processus de remédiation qui reconfigurent les signes, les formes de l'écrit et de l'image.

Au contact d'enseignants designers et chercheurs aux pratiques professionnelles actives, les étudiant·es sont engagés dans des expérimentations, des techniques, une méthode de projet et des réflexions théoriques sur les passages entre supports, médiums, langages visuels, et leur inscription dans la société – du caractère typographique à l'interface numérique, de la page à l'espace interactif.

www.entreformesetsignes.fr

⌘ Design & Culinaire

Ouvert en 2015, unique en France, le Master Design & culinaire s'inscrit dans le prolongement d'une pratique initiée dès les années 2000. 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 producteurs (maisons de Champagne, secteur agro-alimentaire...), mais aussi des chefs et des chercheurs en histoire et cultures de l'alimentation.

Il s'agit d'explorer les potentiels tant poétiques que techniques ou sociétaux du "matériau comestible" et de penser l'alimentation de demain.

<https://designculinaire.esaddereims.fr>

Les diplômé·es

Design Objet & Espace

10	Théotime Barbier
12	Iman Barriol
14	Camille Bonnin
16	Emilie Gernigon
18	Reine Hervé
20	Hélias Hollebecq
22	Arthur Kerzerho
24	Marion Malard
26	Pierre Maucière
28	Elisa Slama
30	Coline Villeroy
32	Agathe Wcislo

Design Graphique & Numérique

34	Lyne Alphand
36	Flora Bossis
38	Apolline Evrard
40	Clémentine Fischbach
42	Eugénie Joly
44	Camille Lenoir
46	Louise Roo
48	Clara Saffre

Design & Culinaire

50	Eva Chevalier
52	Emile Levrey
54	Enguerran Millière
56	Florian Pillard

Marcher dans la forêt

Théotime Barbier



Mon projet de bâton de marche est né d'une réflexion sur les objets nomades et notre manière d'habiter la montagne à travers le mouvement.

Le bâton m'est apparu comme l'objet nomade par excellence : une simple branche ramassée au bord d'un sentier, utilisée comme soutien avant d'être abandonnée.

À travers ce projet, je souhaite revenir à cette origine primitive de l'objet pour la réinterpréter avec des outils et savoir-faire contemporains. En observant, collectant et transformant des branches trouvées lors de mes marches, j'explore les liens entre nature, geste et technique. J'expérimente différentes formes de poignées, de pointes et d'assemblages afin d'améliorer l'usage sans dénaturer l'essence du bâton.



Entre artisanat et procédés industriels, ce projet questionne notre rapport aux objets qui nous accompagnent, en cherchant à créer un bâton à la fois fonctionnel, sensible et porteur d'une histoire.

Estran

Iman Barriol



La coquille d'huître est une matière abondante et quasi inexploitée. Produite en masse par l'ostréiculture, elle est généralement broyée, transformée, uniformisée, jusqu'à perdre ce qui fait sa singularité : sa forme, ses strates, sa translucidité, ses irrégularités.

Ce projet part d'un refus de cette disparition.

Plutôt qu'extraire ou transformer, il s'agit de travailler avec et de s'inscrire dans un cycle existant, révéler les qualités d'une ressource. Les coquilles sont découpées en rectangles, percées, puis assemblées par tissage sur câbles tendus. Le geste est lent, répétitif. Il oblige à manipuler chaque coquille individuellement, à choisir sa place, son orientation. Chaque élément garde son identité, c'est leur agencement qui crée quelque chose de nouveau.



Ces séparateurs d'espace reposent sur le même principe constructif, mais produisent trois comportements distincts : filtre dense, module répétable, courbe déambulatoire. Du plan au volume, de la trame serrée à la trame respirante.

De loin, la surface semble presque minérale. De près, chaque coquille reprend son individualité, ses reflets, son histoire.

Marges Végétales

Camille Bonnin



À travers l'étude des sentiers de randonnée, ce projet interroge notre manière de regarder le paysage, il interroge la place accordée aux végétaux ordinaires, souvent relégués à l'arrière-plan. Un travail de terrain mené dans le Parc naturel régional de la Forêt d'Orient a progressivement déplacé le regard vers les marges végétales, en particulier vers deux plantes communes : le Lierre et la Ronce.

Longtemps considérées comme envahissantes ou indésirables, elles révèlent pourtant des stratégies remarquables de cohabitation, de protection et de transformation des milieux. Leur observation a donné lieu à une collecte, à des expérimentations de teinture végétale et à un travail de dessin et de tissage, faisant émerger un langage de formes, de textures et de couleurs inspiré du territoire.



Ces recherches aboutissent à une série de bancs et d'éléments muraux où le végétal devient principe de conception. Les structures en bois sont pensées comme des supports ouverts que le Lierre semble investir, habiller et relier, tandis que la Ronce s'exprime par le motif et par ses épines, révélées comme éléments graphiques plutôt que comme obstacles. Les fils, teints à partir des plantes du territoire, tissent des liens entre ces différentes présences végétales.

L'installation invite ainsi à habiter un espace où architecture, objet et végétal coexistent. Plus qu'une représentation du paysage, elle propose une expérience sensible des marges végétales et encourage à porter un nouveau regard sur ces plantes discrètes qui façonnent pourtant nos territoires.

@camille...bonnin

Objets de l'ombre

Emilie Gernigon



Tout a commencé avec la rencontre de Moly. Lors d'un cours d'ac-crochage pour une exposition, on nous expliquait comment et avec quoi faire un accrochage. C'est là que j'ai rencontré la cheville Moly. Je trouvais sa forme très belle, autant que son prénom. On nous montra comment l'installer au mur puis la retirer. Arrivé à elle, on lui coupa la tête avant d'enfoncer le reste de son corps dans la pénombre du mur. À ce moment-là, j'ai ressenti une grande tristesse pour cette cheville qui, après avoir rempli sa fonction, est vouée à terminer dans l'oubli. Elle devenait une forme de l'ombre.

De cette rencontre est née une attention portée à toutes les pièces qui composent les objets sans jamais être considérées pour leurs formes. Une fois séparées de leur assemblage, elles perdent leur nom et leur fonction. Elles deviennent des formes. Ce projet cherche ce



basculement : comment une pièce peut exister hors de son objet, et comment lui offrir une nouvelle présence. Les pièces forment une collection. Elles deviennent une matière de création. Ce n'est pas un réemploi, mais une collaboration : les pièces prêtent leurs formes pour faire naître de nouvelles silhouettes et les revaloriser à travers des objets scénographiques.

Quatre objets scénographiques donnent corps à ces formes. Le premier révèle une forme sous une cloche, passant de l'ombre à la lumière. Le deuxième révèle des parties habituellement invisibles, enfouies dans la structure des objets. Le troisième fait apparaître les formes dans une rotation continue, alternant entre apparition et disparition. Le dernier est un théâtre d'ombres où plusieurs formes se rencontrent et composent une silhouette éphémère. À travers l'ombre et la lumière, cette scénographie cherche à rendre visibles ces formes oubliées. L'histoire a commencé avec Moly tombant dans l'ombre d'un mur, aujourd'hui c'est cette même ombre qui les met en lumière.

Assemblages Situés

Reine Hervé



La forêt est un espace à la fois naturel et profondément transformé par l'humain. Elle est gérée, exploitée et pensée comme une ressource, notamment pour la production de bois. Pourtant, cette exploitation repose sur une logique de sélection où une grande partie de l'arbre est écartée car elle ne répond pas aux standards industriels. Cela soulève une question centrale : que laisse-t-on de côté dans cette logique de valorisation, et comment considérer ces chutes comme des ressources uniques ?

Cette recherche prend place dans la forêt d'Ermenonville, un territoire que je connais personnellement et qui est devenu un véritable terrain d'observation. À travers des rencontres avec des forestiers, des récoltes de bois et un travail photographique, j'ai cherché à comprendre les transformations de cet écosystème et la complexité du vivant.

Design objet & espace



Chaque arbre porte les traces de son développement à travers ses fibres, ses cernes ou ses ramifications. Il fait également partie d'un réseau plus vaste d'échanges souterrains entre les espèces, révélant que la forêt ne peut pas être pensée comme une simple addition d'arbres isolés, mais comme un ensemble de relations.

En observant les différentes étapes du bûcheronnage, mon attention s'est portée sur les éléments abandonnés : branches, fourches ou fragments de tronc. Ces formes irrégulières, considérées comme des pertes dans les filières industrielles, possèdent pourtant des qualités mécaniques et esthétiques propres. En travaillant directement avec leur géométrie naturelle, il devient possible d'imaginer de nouveaux assemblages et des objets qui respectent davantage l'histoire du matériau, ses fibres et ses transformations dans le temps.

Design objet & espace

Forêt Perméable

Hélias Hollebecq



La forêt n'est plus un lieu à habiter, mais un lieu extérieur à la vie, un lieu à exploiter, un lieu de ressources à la fois matérielles et économiques qui vont être puisées pour servir un mode de vie humain extérieur au milieu, puisque nous n'habitons plus dans la forêt depuis belle lurette. Alors, nous sommes en mesure de nous poser des questions : comment réintégrer l'humain dans un territoire qu'il ne franchit que pour l'exploiter ? Ou encore, comment l'humain peut-il s'inspirer de l'animal forestier pour concevoir des éléments constructifs de manière respectueuse des arbres et de la forêt ?



« Il faut réinventer l'humain-animal », nous dit Baptiste Morizot. Ce que j'interprète comme la nécessité de penser des rapports moins artificiels et sans intermédiaires à notre milieu donateur : la forêt.

J'ai cherché, pour ce projet, à expérimenter la forêt en tant que milieu, à l'échelle de l'individu humain-animal, et non à l'échelle macro de la production industrielle et lucrative.

Je me suis donc, pour vous donner les grandes lignes du processus créatif, autorisé à prélever et à concevoir avec des machines à taille humaine : tronçonneuse, tour à bois, raboteuse. Des machines requérant une action rigoureuse et physique, utilisables par une seule personne à la fois.

Dans l'idée d'entretenir un rapport autonome à l'utilisation de la forêt, comme le ferait une hirondelle ou un merle faisant son nid, ou encore un castor fabriquant une hutte ou un barrage.

Ascèse Arthur Kerzerho



« Cet ultime degré de l'ascèse se nomme Silence. Non point parce que son contenu est le suprême désespoir inexprimable ou la suprême joie ou l'espérance indicible. Non point parce qu'il est la suprême connaissance qui ne daigne pas parler ou la suprême ignorance qui ne le peut. Silence signifie : chacun, lorsqu'il a fini de servir dans tous les travaux, arrive au plus haut sommet de l'effort. Au-delà de tous les travaux, il ne lutte plus, il ne crie plus, il mûrit tout entier, silencieusement, indestructiblement, [...]. » *Ascèse*, Níkos Kazantzákis, 1927

Kazantzakis, philosophe grec du XX^e siècle, offre une approche qui transcende le cadre strictement religieux pour une lecture plus universelle. L'ascèse est un mouvement intérieur, une tension vers le dépouillement total de soi. Le Silence qu'il décrit n'est pas l'absence, mais l'accomplissement. L'état de celui qui, ayant tout traversé, n'a plus rien à prouver, rien à conquérir.



Une plénitude sans bruit.
Et c'est cette plénitude que j'ai cherché à comprendre. L'épure menant au calme.
Une épure non pas imposée, mais un geste volontaire et compris, appartenant alors à chacun de lire dans son propre silence.

Suite à ma rencontre avec le frère dominicain Marc Chauveau, je me suis rendu au Couvent de la Tourette. J'ai éprouvé dans ce lieu le dépouillement matériel, laissant place alors au spirituel.

Les cellules sont divisées en trois espaces, trois notions. À l'entrée de la cellule l'armoire et le lit, la dimension corporelle, reliée directement à l'Homme. Ensuite le bureau, la dimension intellectuelle, pour le travail, l'étude. Et enfin le carré de la méditation dans la loggia, pour la dimension spirituelle. Toutes sont ordonnées et ancrées dans l'espace et l'architecture.

Cette expérience m'a amené à reconsidérer le mobilier qui nous entoure, et à m'interroger sur la notion de mobilier essentiel. Les compositions que je présente sont l'essence de cette recherche.

L'espace d'usage en bois se lie à la structure en métal, l'équilibre est indissociable de l'ensemble. Chaque partie ne peut vivre sans l'autre, l'usage sans la structure, le mobilier sans l'espace, l'espace sans le vide, le vide sans un sens.

Peut-être est-ce là, dans cette alliance du peu et du juste que se joue l'essentiel.

Ce que m'a dit la craie

Marion Malard



Ce projet de diplôme est né d'une recherche autour de la craie, menée à travers un mémoire intitulé "Ce que m'a dit la craie". Très présente en Champagne, cette pierre a longtemps participé à la construction locale avant d'être progressivement abandonnée au profit de matériaux considérés comme plus modernes. Pourtant, derrière son image de matériau fragile se cache une histoire géologique, architecturale et territoriale riche.

À partir de ce constat, le projet interroge la place de la craie aujourd'hui : pourquoi a-t-elle été délaissée et comment lui redonner une valeur constructive ? Pour répondre à cette question, une série d'expérimentations a été menée afin d'explorer ses qualités, ses limites et ses possibilités d'assemblage.



Inspiré par des pratiques de design directement liées aux lieux d'extraction, le travail s'est orienté vers une approche simple et locale. La craie est travaillée à partir de blocs issus des carrières de Marson, avec des outils manuels et des interventions minimales. Ces recherches ont fait émerger plusieurs principes constructifs : empiler, supporter et insérer.

Le projet aboutit à la réalisation de mobiliers et d'applications murales associant craie et bois massif. Grâce à des systèmes d'assemblage simples, la pierre devient un véritable élément structural. Cette démarche vise à réhabiliter une matière oubliée tout en développant une pratique du design plus proche du territoire, des ressources locales et des qualités naturelles du matériau. La craie n'est alors plus considérée comme une faiblesse, mais comme le support d'un nouveau potentiel constructif.

Mémoires d'un Chantier

Pierre Mauclère



Ce projet fait directement suite à mon mémoire retraçant l'histoire et les valeurs du réemploi. Il s'agit d'économiser l'énergie de production, de prolonger le cycle de vie des matériaux et, surtout, de transmettre leur récit. Suite à mes expériences professionnelles dans des ateliers de productions en réemploi, j'ai développé un intérêt profond pour les objets qui racontent une histoire par leur apparence.

J'ai choisi de raconter une histoire au plus proche de nous : celle du nouveau bâtiment de l'ÉSAD de Reims. Les travaux complexes durent depuis des années et l'édifice final effacera bientôt les traces de ce chantier. Je décide donc de rappeler les véritables premiers instants du bâtiment en utilisant des matériaux délaissés de sa construction.

Grâce à l'accès accordé par un conducteur de travaux, j'ai glané de la matière perdue selon des critères précis : manipulabilité, quantité



pour expérimenter, et récurrence de la perte. Après avoir analysé leurs caractéristiques, j'ai testé l'altération des formes par des maquettes à l'échelle 1/5 puis à l'échelle 1. Inspirée par le travail de designers comme Rijkert Paauw ou Philippe Malouin, cette gamme de mobilier collectif en matériaux semi-finis est pensée pour intégrer la future école à la rentrée 2026. Elle rappelle visuellement l'aspect du chantier et propose des pièces reproductibles, ancrant la mémoire de la construction au cœur même du lieu.

Écraignes Elisa Slama



Ce projet prend sa source dans un souvenir : les vacances passées chez ma grand-mère en Côte-d'Or. Le sentiment d'un attachement profond à ces paysages, mêlé à une forme d'éloignement de tout. À l'heure où de nombreux territoires ruraux voient disparaître certains lieux de rencontre, de transmission et d'accès à la culture, je me suis interrogée sur les formes que celle-ci peuvent prendre aujourd'hui. Comment proposer des expériences culturelles qui s'inscrivent dans ces territoires ? Cette recherche m'a conduite vers les contes et légendes populaires de Bourgogne. Transmis oralement de génération en génération, ces récits constituent une mémoire collective intimement liée aux paysages, aux croyances et à l'histoire locale. La découverte des écraignes, veillées durant lesquelles les habitants se réunissaient pour partager histoires, souvenirs et légendes, a renforcé mon intérêt pour ces formes de rassemblement fondées sur la parole. À partir d'un récit structuré en

Design objet & espace



six séquences, j'ai développé un langage graphique et scénographique donnant naissance à une scène mobile qui devient le théâtre de ces histoires. Activé par la présence d'un-e narrateurrice, ce dispositif transforme chaque lieu en espace de récit et de partage. Le projet propose ainsi une forme contemporaine de transmission culturelle, capable de faire voyager les histoires au cœur des territoires ruraux.

Design objet & espace

Les rivières vivantes

Coline Villeroy



D'abord fascinée par les glaciers, mon attention s'est déplacée vers les cours d'eau et les aménagements humains qui les jalonnent avec la question suivante : que disent-ils de nos rapports aux rivières ?

Mêlant recherches théoriques, échanges et phases de terrain, mon cheminement a été nourri par la rencontre de trois rivières différentes : la Veules, le plus petit fleuve de France pour cerner de premières intuitions, la Valserine, rivière peu aménagée qui m'a permis de poser un référentiel de rivière en bon état. Enfin, j'ai longé la Durance à vélo durant cinq jours, pour m'imprégner de son environnement et rencontrer des acteurs de cette rivière, en particulier l'association SOS Durance Vivante qui milite pour lui donner une personnalité juridique. J'ai été très marquée par la forte pression anthropique exercée sur cette rivière témoignant d'un rapport de contrôle sur cet élément dynamique. J'ai souhaité proposer

Design objet & espace



un autre prisme de lecture de cette rivière, plus sensible, plus fluide, plus en accord avec la réalité de ce qu'elle est selon moi.

J'ai pour cela dessiné et écrit une carte-récit de la Durance, qui retrace son cheminement sur toute sa longueur.

Pour donner à voir ce récit dans le paysage, j'ai initié un parcours pour l'instant composé de deux cabanes qui illustrent chacune un type de lien à cette rivière : la première inspirée de l'histoire du flottage de bois et la deuxième des bacs à traîlle, utilisés jusqu'au siècle dernier pour traverser la Durance.

J'espère par ce travail réactiver une culture des rivières et un lien plus juste à elles.

Design objet & espace

Faire corps Agathe Wcislo



Faire corps questionne la relation sensible qui se construit entre l'objet et l'humain. Au contraire d'une production d'objets toujours plus optimisés et fonctionnels, ce projet propose de ralentir, de manipuler, de ressentir et de réinvestir l'objet comme un espace d'expérience et d'interaction. Les objets ne servent pas uniquement à répondre à une fonction, ils peuvent aussi créer des expériences sensibles et tisser des relations humaines. Serge Tisseron dit dans son livre *Comment l'esprit vient aux objets* : « Nous ne sommes pas seulement en relation visuelle, mais auditive, olfactive et corporelle ». L'objet interagit avec nous, à travers les sens : le toucher, la vue, l'ouïe et l'odorat. L'objet investit bien plus que sa simple position spatiale.

Le corps devient le dénominateur commun de cette recherche : il est l'élément qui permet à l'objet d'exister pleinement. L'interaction place



l'utilisateur dans une posture active où il devient co-créateur et crée son propre scénario. Les objets forment un paysage en attente d'être activé. Le projet explore les notions de manipulation, de mouvement, de posture et comment collaborer avec l'objet.

Cette démarche aboutit à la conception de dispositifs à porter dont la forme suggère des usages sans jamais les imposer. Fondés sur la notion d'affordance, ces objets invitent à être touchés, enfilés, manipulés ou partagés, laissant émerger des comportements spontanés et des appropriations multiples. Le corps devient alors la structure même de l'objet, composant une partition où mouvement, jeu et interaction génèrent une véritable chorégraphie. Le projet propose un terrain d'expérimentation où l'objet devient médiateur de relations, révélant de nouvelles façons d'habiter, de ressentir et de cohabiter avec notre environnement et avec les autres.

Escrila Lyne Alphand



Escrila est un projet d'édition qui prend la forme d'un guide pensé comme une porte d'entrée vers l'alpinisme au sein du massif des Écrins. Né d'un constat : bien que l'alpinisme soit aujourd'hui largement documenté, les ressources existantes restent souvent destinées à des pratiquants expérimentés. Entre contenus spécialisés et multitude d'informations disponibles en ligne, il peut être difficile pour un néophyte de comprendre comment découvrir cette pratique et ce territoire.

L'objectif de ce guide est donc de rendre l'alpinisme plus accessible en proposant une approche progressive, sensible et pédagogique. Il s'agit d'un outil de transmission qui accompagne le lecteur dans la découverte des codes, des outils et du métier de guide de haute montagne.

L'édition s'organise en trois parties complémentaires. Une première



partie historique qui permet de comprendre l'histoire des Écrins. Une deuxième partie rassemble des entretiens de guides et d'alpinistes. Enfin, le cœur du guide, qui se compose de huit chapitres, abordant les connaissances essentielles à une première approche de l'alpinisme.

À travers un système d'illustrations, de photographies, de récits et de repères graphiques, *Escrila* cherche à rendre l'information plus claire et plus intuitive. Il propose ainsi une autre manière d'aborder la montagne : non pas à travers la performance, mais à travers la transmission, la découverte d'un territoire et la compréhension d'un savoir-faire.

Reliques Flora Bossis



« Parce que je regardais toujours devant, et ça m'a fait du bien de regarder derrière. »

Cette réplique résume assez justement ce que certains moments de tri ont provoqué en moi, la nécessité de me tourner vers ce qui restait, vers les objets, les traces et les souvenirs, pour comprendre la place qu'ils prenaient dans mon histoire familiale. C'est à partir de là que j'en suis venue à me questionner sur l'héritage des objets au sein de ma famille, comme une forme de course contre l'oubli.

Reliques est un projet traversé par cette urgence, celle de retenir quelque chose avant qu'il ne disparaisse, de garder une trace de ce qui reste lorsque les lieux se vident, lorsque les personnes ne sont plus là, ou lorsque les souvenirs deviennent plus fragiles. Les objets deviennent alors une manière de sauver quelque chose du temps, mais aussi de



tisser des récits, des présences et des liens au sein d'une famille, comme une forme d'archives.

Cette volonté se traduit par une installation de grandes affiches suspendues, semblant flotter au-dessus d'un fragment de l'arbre généalogique de ma famille. Elles réunissent des photographies d'objets et les récits associés, choisis par les membres de ma famille. Les récits s'y ramifient comme des fragments reliés les uns aux autres, dessinant une mémoire en construction.

Le designer-fakir ou la création du Monstre Apolline Evrard



Le designer-fakir ou la création du Monstre s'inscrit dans la continuité de mon projet de mémoire "Écrire la Bible avec l'alphabet-saucisses", à travers lequel j'interroge la conception éditoriale par le prisme de la sacralité de l'objet-livre, en retraçant son évolution graphique, des incunables médiévaux à la Bible manga.

Cette réflexion m'a conduite à explorer la tension entre formes sacrées, héritées de la tradition médiévale et religieuse, et formes profanes, plus populaires ou expérimentales. Au cours de mes recherches, j'ai



découvert une allusion à un "alphabet-saucisses", dont je n'ai trouvé aucune information. J'ai donc choisi de le redessiner, séduite à l'idée de présenter au sein d'un même objet un abécédaire populaire, gras, charcutier, tout en parlant de formes nobles, strictes et épurées, et d'un texte hautement sacré et intouchable : la Bible.

La conception de cet "alphabet-saucisses" me provoquait une souffrance assez vive, une torture de l'esprit. J'ai alors axé mes recherches sur le processus de création, plus particulièrement sur la douleur comme inhérente à ce dernier. Cherchant quel créateur place la souffrance au cœur de sa pratique, je me suis tournée vers le fakirisme et me suis demandé : peut-on considérer le designer graphique comme un fakir ?

Divers textes – principalement *Le corps de l'œuvre* de Didier Anzieu, *Fakirs, fumistes & Cie.* de Paul Heuzé et *Un artiste de la faim* de Franz Kafka – et deux rencontres – entretien avec le fakir Magixsilli et avec le designer et éditeur João Linneu – m'ont permis de définir la figure du designer-fakir : un créateur poussé par une nécessité presque vitale de créer, dont la pratique repose sur l'engagement, l'intuition, l'expérimentation et une forme de difficulté volontaire.

Ce tapis-tapisserie en lévitation partielle, nommé *Monstre*, s'accompagne d'une édition, nommée *Bestiaire*. Cet objet-totem, tel un étendard, matérialise mes questionnements concernant les formes et la pratique du design graphique, donnant corps à cette nouvelle figure du designer-fakir.

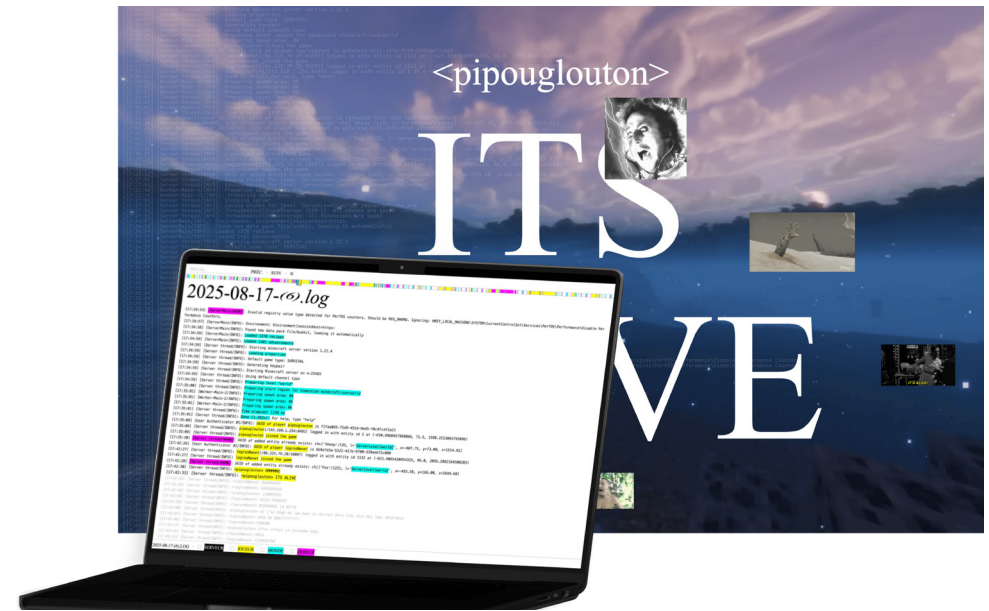
LOGS OUT : exhumer la mémoire des données

Clémentine Fischbach



Logs Out est un projet de création d'outil fondamentalement cathartique. Il s'inspire de l'archéologie et de l'archivage du web amateur, du folklore digital, permettant de préserver et d'exhumer nos propres traces numériques.

C'est en parcourant le dossier d'un serveur Minecraft oublié que ce projet est venu à naître ; tous les fichiers étaient là, intacts, mais morts. Comme une invitation infranchissable à revivre tout ce qui a été. Pourtant morts, ces fichiers préservent encore toute l'essence ontologique de la vie qui a un jour parcouru ce serveur. Ils sont intrinsèquement, par leur existence, un système de conservation de nos mémoires dématérialisées.



Toutes ces données constituent la preuve de l'existence d'expériences virtuelles, cependant elles ne prennent pas forme dans leur état brut ; elles se cachent derrière des formats scellés, impossibles à transposer en l'état. Elles ne sont que lignes de code, de texte. Les données laissent leurs traces immatérielles, sans protocole de réincarnation.

L'historique d'un serveur se contient dans ces fichiers "logs" ; connexions, messages, positions des joueureuse.s, mondes dans lesquels iels évoluent. C'est au travers de ces derniers que le protocole d'exhumation va s'incarner ; donner forme aux données, les rendre visibles par la création d'une interface qui leur permettrait enfin de s'exprimer, sans les dénaturer.

Save Our Ship, Save Our Souls

– Du scénario à l'image

Eugénie Joly



Avant les caméras, avant le premier clap, il y a une idée, une atmosphère, un univers à construire.

Adapté du roman captivant de Sasha Varel, *Nos Âmes à la dérive* entre aujourd'hui dans une étape essentielle de son développement : celle de la conceptualisation pour une adaptation cinématographique. Comment donner une forme visuelle au trouble psychologique des personnages et à la violence d'une nuit de tempête ?

Ce projet constitue un premier laboratoire créatif, une version initiale qui pose les bases d'une production actuellement en développement. À travers des recherches graphiques, des propositions d'affiches, des ébauches de planning et des explorations de direction artistique, il s'agit



de façonner l'univers de l'île de Leucosie et d'en définir l'identité visuelle. Une immersion dans les coulisses de la création, là où l'illusion du cinéma prend forme et où, peu à peu, le décor idyllique des drames estivaux laisse apparaître ses premières fissures.

Au-delà de l'univers du film, ce projet montre aussi une méthode de travail : la manière dont un graphiste s'empare d'un scénario, le lit avec son propre regard et contribue, par l'image et les objets qu'il conçoit, à faire exister concrètement le monde du film.

Valli Camille Lenoir



Le projet éditorial *Valli* est né de la volonté de raconter la Valle Soana à travers celles et ceux qui la font vivre. Située dans le nord de l'Italie, cette vallée possède un patrimoine culturel, historique et humain particulièrement riche. Plutôt que de proposer une présentation touristique classique, le projet cherche à révéler l'identité du territoire à travers les récits, les souvenirs, les traditions et les expériences de ses habitants. Pour construire ce récit, plusieurs rencontres ont été réalisées avec des figures locales, des commerçants, des gardes alpins ou encore des personnalités emblématiques de la vallée. À ces témoignages s'ajoutent des archives, des écrits, des légendes populaires et des recherches historiques permettant d'aborder différents aspects de la culture valsoanine. Le projet s'organise autour de plusieurs thématiques : les figures emblématiques d'hier et d'aujourd'hui, les mythes et légendes, l'histoire du territoire, le patois valsoanin, les commerçants ainsi que



les rencontres marquantes qui façonnent la vie locale. La conception graphique s'est développée en parallèle de cette collecte documentaire. Différents éléments caractéristiques de la vallée ont servi de point de départ à des expérimentations visuelles : les inscriptions vernaculaires peintes sur les rochers, les ornements présents dans les églises, les costumes traditionnels ou encore le bouquetin, symbole emblématique du territoire. Ce dernier a notamment inspiré la création d'une typographie originale construite à partir de la forme de ses cornes. Une carte illustrée de la vallée et un important travail photographique viennent également enrichir la publication en permettant au lecteur de situer les lieux et de découvrir les habitants au plus près de leur quotidien. L'aboutissement de cette recherche est **Valli**, un livre qui mêle témoignages, récits, archives, photographies et créations graphiques pour offrir une lecture sensible de la Valle Soana. Pensé comme le premier numéro d'une collection, cet objet éditorial a vocation à être décliné dans d'autres vallées afin de documenter, à travers le design graphique, la mémoire, les traditions et les singularités de différents territoires de montagne.

Je me souviens Louise Roo



Tout le monde a un album quelque part. Des images accumulées qui ne correspondent plus tout à fait à ce qu'on en dit aujourd'hui. En feuilletant celui de ma grand-mère, "2008 l'Inde du Sud", photos argentiques, étiquettes manuscrites, images découpées, j'ai compris que l'album n'est pas qu'une archive, mais une reconstruction permanente. Alors, je lui ai dit « raconte-moi ton voyage » et j'ai recueilli autre chose qu'un récit : des détails précis sur certaines images, des silences sur d'autres, des fragments à peine nommés, des parties entièrement disparues. La mémoire ne conserve pas fidèlement : elle choisit, elle comble, elle transforme. C'est dans ces écarts, entre ce qu'on a vécu, ce qu'on garde et ce qu'on oublie, que se révèle la façon dont on habite ses propres expériences.



Ce travail éditorial met en tension la parole et l'image : le lecteur écoute les souvenirs et voit les oublis, percevant un contraste entre ce qui est dit et ce qui est montré. Certaines images sont évoquées avec précision, d'autres restent muettes. Le livre devient ainsi un espace où l'on observe, en temps réel, comment un souvenir se construit, se déforme et se recompose, non pas pour reconstituer un voyage fidèle, mais pour donner à voir le travail même de la mémoire, et transmettre, à mon tour, comme un nouveau souvenir de son voyage.

En quête du fil d'Ariane

Clara Saffre



Le fil d'Ariane, dans la mythologie grecque, guide le héros Thésée hors du labyrinthe. En conception d'interface web, il prend la forme d'un *breadcrumb trail* ou "traînée de miettes" en anglais, un petit fil de navigation qui aide à se repérer dans un dossier ou une page web. Le complotisme, à sa manière, combine ces deux fonctions : il promet une sortie simple d'un monde qui devient de plus en plus complexe, et propose un chemin fait de fragments, de miettes de récits, que certains essaient de reconstruire, d'assembler morceau par morceau, en suivant une piste qui paraît logique, mais qui ne l'est en réalité pas du tout.

À travers ce projet, plutôt que de proposer un énième outil de débunkage, j'ai choisi de reconstituer la pensée complexe et parfois absurde du complotisme en ligne, afin de mettre en lumière les liens, les mécanismes et les structures narratives qui sous-tendent ces récits.



Le projet se déploie sous deux formes complémentaires. La première, "Le livre dont vous êtes le complotiste", une fiction interactive inspirée du *Livre dont vous êtes le héros*, dans laquelle le·a lecteur·ice progresse au fil de ses choix. La seconde, "The Pizzagate Factory", une transposition du principe d'exploration dans l'espace à travers une installation reproduisant le réseau d'hyperliens et de connexions partagés sur 4chan lors de la construction du récit du Pizzagate.

L'acceptabilité alimentaire

Eva Chevalier



L'acceptabilité alimentaire désigne l'ensemble des mécanismes qui nous amènent à accepter ou à rejeter un aliment. Contrairement à une idée reçue, ces choix ne reposent pas uniquement sur le goût ou la valeur nutritionnelle d'un produit. Ils sont également influencés par notre culture, notre éducation, nos habitudes, nos croyances et les représentations collectives qui entourent les aliments. Ainsi, un produit considéré comme courant dans une région du monde peut être perçu comme répulsif dans une autre.

Le sang animal constitue un exemple particulièrement révélateur de ce phénomène. Bien qu'il soit riche en protéines de haute qualité et en fer héminique, facilement assimilable par l'organisme, il reste largement rejeté dans de nombreuses sociétés occidentales. Ce rejet s'explique principalement par sa forte charge symbolique. Associé à la blessure, à



la mort ou à l'abattage, le sang provoque des réactions émotionnelles qui dépassent largement ses qualités nutritionnelles. Pourtant, il est consommé depuis des siècles dans de nombreuses traditions culinaires à travers le monde.

Face à ce constat, le design, la médiation et la création apparaissent comme des outils capables d'interroger nos perceptions alimentaires. En transformant les formes, les textures, les usages ou les récits associés à une matière, ils permettent de déplacer le regard porté sur celle-ci. La création culinaire peut ainsi mettre en avant les qualités techniques et nutritionnelles du sang tout en l'éloignant de l'imaginaire qui lui est habituellement associé. La médiation, quant à elle, favorise la compréhension de son histoire, de ses usages et de son intérêt dans une démarche de valorisation des ressources alimentaires.

L'objectif n'est pas d'imposer la consommation d'un aliment, mais de questionner les mécanismes qui construisent son rejet. À travers le design, il devient possible de révéler le potentiel d'une matière méconnue et de montrer que l'acceptabilité alimentaire n'est pas figée. Elle évolue constamment au gré des contextes culturels, des innovations et des récits qui accompagnent notre alimentation.

Village Ménilmontant

Emile Levrey



Ménilmontant, village devenu quartier, est un territoire façonné par les transformations sociales, culturelles et urbaines de Paris. Ce projet de design culinaire propose une immersion sensorielle retraçant son histoire, du début du XIX^e siècle à aujourd'hui.

À travers une scénographie culinaire immersive, le visiteur est invité à parcourir différentes époques du quartier. Les aliments, les textures, les températures, les projections sur la table et les états de la matière deviennent des outils de narration permettant d'évoquer les mutations du territoire, les mémoires ouvrières, les vagues migratoires, les pratiques populaires et les nouvelles dynamiques urbaines.

L'expérience mobilise plusieurs médiums – dégustation, son, vidéo, lumière et mise en espace – afin de créer un récit sensible où le goût



dialogue avec l'histoire par le biais de la scénographie. Chaque séquence traduit une période ou un événement marquant à travers une interprétation culinaire conçue comme un langage. À la croisée du design culinaire, de la scénographie et de la médiation culturelle, ce projet explore la capacité de l'alimentation à transmettre une mémoire collective. Il propose une autre manière d'appréhender l'histoire de Ménilmontant : non pas seulement par le regard ou la lecture, mais par une expérience incarnée où l'on découvre un territoire en le ressentant et en le dégustant.

Le Design Culinaire au service de la production et de la transition alimentaire **Enguerran Millière**



Mon projet de diplôme s'inscrit dans la continuité de mon mémoire, journal de ma réflexion consacrée aux liens entre production alimentaire et design. À travers plusieurs collaborations avec des producteurs rencontrés lors de mes recherches, je cherche à comprendre comment le design culinaire peut soutenir des agricultures attentives au vivant et contribuer à rendre visibles les valeurs qu'elles portent.

Plutôt que d'apporter des réponses théoriques ou des objets standardisés, ma démarche a été de m'immerger dans le quotidien de ces



personnes, observant leurs gestes, leurs contraintes, leurs ressources et leurs savoir-faire afin de développer avec eux des projets spécifiques à leurs réalités de terrains. Le design devient alors un outil de traduction et de mise en relation entre le produit, son producteur et le consommateur.

Avec Matthieu Schutzger, distillateur, j'imagine "La Part des Anges", un rituel de dégustation qui redonne place aux eaux-de-vie SpiRAl à la table des restaurants. Avec Maxime Lucas, sommelier et vigneron, je rends perceptible la complexité d'un terroir, de ses choix et des relations qui composent son vin. Enfin, avec Éric et Caroline, maraîchers en bio depuis plus de vingt ans, je cherche à valoriser leur travail autour du légume, porteur de saisons, de goûts et d'histoires à travers un scénario d'usage d'une offre de restauration pédagogique.

Le designer ne doit pas inventer une nouvelle manière de cultiver, les paysans le font très bien. Mon rôle est, à travers ces projets, d'explorer la capacité du designer culinaire à révéler des savoir-faire, créer des expériences sensibles et participer à une nouvelle culture du vivant en créant des outils de médiation qui rendent ces pratiques compréhensibles et surtout désirables pour le grand public.

Chez Ferment - le goût du vivant Florian Pillard



La fermentation alimentaire est une technique qui a participé à la construction identitaire des cultures sur l'entièreté du globe depuis des millénaires. Elle engendre d'ailleurs des transformations organoleptiques sur les aliments suivant le temps de fermentation. Les aliments fermentés favorisent aussi une bonne santé physique et mentale grâce à leur action sur l'immunité et le cerveau. Enfin, cette technique de conservation ancestrale s'inscrit naturellement dans un esprit de frugalité.

Le projet consiste à vulgariser la fermentation et ses valeurs directement dans la rue par la création d'une marque de *street food* fermentée à emporter. L'objectif de cette marque est de nourrir sainement par les



aliments fermentés et de donner à comprendre la fermentation à un public large. Elle s'organise autour de 4 piliers : la force du partage, la richesse du temps, les bienfaits santé et la frugalité. Les valeurs inhérentes à la fermentation sont transmises à travers l'offre culinaire, mais aussi par l'identité visuelle de la marque et son espace de vente.

Chez Ferment vise ainsi à rendre accessible la fermentation au plus grand nombre. Chaque produit de l'offre, entrée, plat ou dessert, communique sur différents phénomènes et bienfaits des fermentations. L'offre vivante et végétarienne se décline selon les territoires, les saisons et les formats. L'identité visuelle vient appuyer le caractère vivant de la fermentation par des formes en effervescence. L'espace de distribution souligne quant à lui la frugalité de la technique et favorise la proximité lors de la préparation des commandes.

Merci

L'ÉSAD de Reims tient à exprimer sa reconnaissance envers tous 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 particulièrement à :

Arnaud Robinet, président du Grand Reims et maire de Reims ;

Dimitri Oudin, adjoint au maire de Reims délégué à la culture, à l'éducation artistique et aux patrimoines, président de l'EPCC ÉSAD de Reims ;

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

Céline Savoye, directrice de l'ÉSAD de Reims ;

Les enseignants responsables des Masters Design à l'ÉSAD de Reims : Germain Bourré, Taline Kassar-Thomassian et Julie Rothhahn, designers culinaires, Laurent Burte et Christian Porri, designers graphiques, Fabien Cagani, Delphine Girard et Joachim Jirou-Najou, designers objet ;

L'ensemble des tuteurs de diplômés ;

Les membres des jurys de diplômés ;

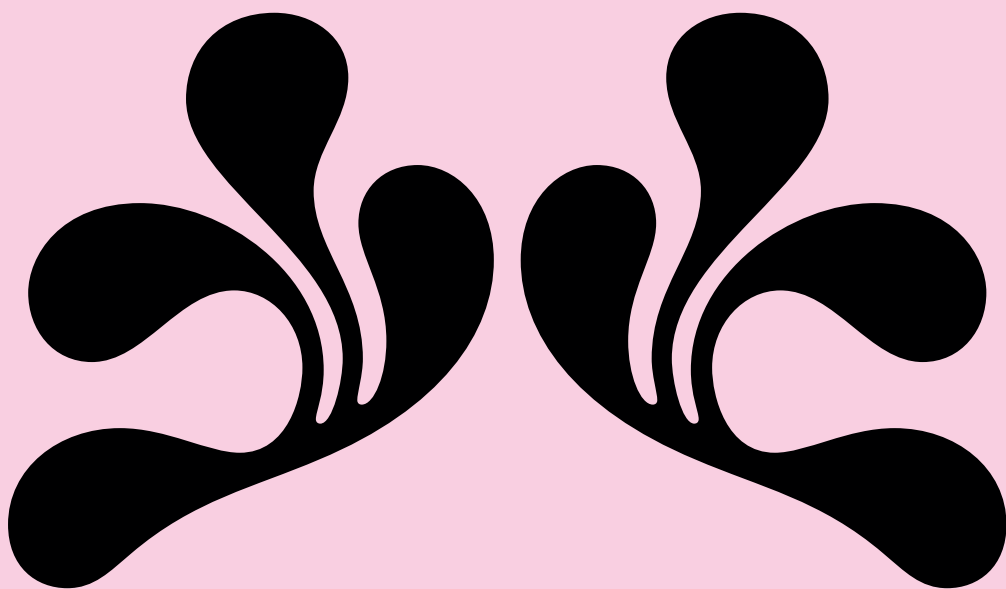
Les 24 jeunes designers, fraîchement diplômés, pour leur implication dans le commissariat de cette exposition et leur médiation auprès des publics.

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-es ;

Ainsi que l'ensemble des directions de la Communauté urbaine du Grand Reims qui nous soutiennent depuis de nombreuses années dans l'organisation de cet événement.

**À suivre:
L'exposition des diplômé·es
du Master Art
Prix → PRISME 2026**

**En novembre au FRAC Champagne-Ardenne
+ esad-reims.fr**



**École
Supérieure
d'Art et
de Design
de Reims**